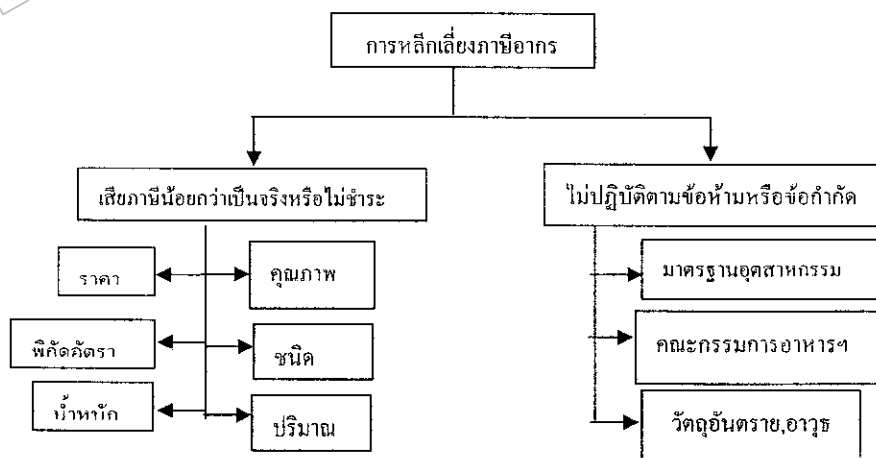


## บทที่ 2

### ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การหลีกเลี่ยงภาษีศุลกากรนั้นมีบทบาทสำคัญความผิดที่ชัดเจนอยู่ในกฎหมายศุลกากร ซึ่งกฎหมายศุลกากรก็มีลักษณะเช่นเดียวกับกฎหมายเฉพาะเรื่องคือประกอบไปด้วยบทบัญญัติว่าด้วยการปฏิบัติในเรื่องที่มุ่งหมายบัญญัติขึ้นทั่ว ๆ ไปในเรื่องที่เกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่เกี่ยวกับความรับผิดชอบทางแพ่ง และความรับผิดชอบทางอาญาและ โทษฝ่าฝืน ในกรณีศึกษาสามารถแยกศึกษาคือ ฐานความผิดกรณีการหลีกเลี่ยงค่าภาษีอากร ซึ่งมีโทษปรับกำหนดไว้ในมาตรา 27 บัญญัติโทษปรับสี่เท่าของราคาสินค้าซึ่งได้รวมค่าอากรเข้าด้วยกันแล้วหรือจำคุกไม่เกินสิบปี หรือ ทั้งปรับทั้งจำ อีกกรณีหนึ่งคือการนำของต้องห้ามของต้องจำกัดเข้ามาในราชอาณาจักร มีความผิดฐานหลีกเลี่ยงค่าภาษีอากรที่ต้องชำระ นอกจากนี้ผู้นำเข้ายังใช้เทคนิคบางประการในการผ่านศุลกากรโดยใช้กลยุทธ์อย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อมิให้เสียภาษีถูกต้องหรือเสียน้อยกว่าที่พึงต้องเสีย เช่น การสำแดง ปริมาณ น้ำหนัก ราคา พิกัดอัตราศุลกากร ชนิด คุณภาพ เป็นต้น การหลีกเลี่ยงค่าภาษีอากรจะประกอบด้วยความผิดสำแดงเท็จเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ยื่นหรือจัดเอกสาร ใบขนสินค้า คำสำแดง ใบรับรอง บันทึกเรื่องราว หรือตราสารอย่างอื่น ที่ยื่นต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ อันเป็นเท็จอีกด้วย

นอกจากนี้ความผิดของการหลีกเลี่ยงยังครอบคลุมถึงการหลีกเลี่ยงข้อห้ามข้อจำกัดทางกฎหมายอื่น ๆ เช่นกฎหมายในการควบคุมความปลอดภัยด้านอาหารและยาเป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม กรณีการศึกษาในครั้งนี้มุ่งศึกษาในเรื่องการหลีกเลี่ยงค่าภาษีอากรเป็นหลักเพราะมูลเหตุในการทุจริตด้านค่าภาษีอากรยังคงไม่หมดไปในสังคม



ภาพที่ 2-1 ลักษณะการหลีกเลี่ยงภาษีอากร

ในการศึกษางานนิพนธ์ได้ทำการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

1. ทฤษฎีเกมเบื้องต้น
2. สถานะการตัดสินใจ
3. ฟังก์ชันอรรถประโยชน์
4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ทฤษฎีเกมเบื้องต้น

ภายใต้สังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันย่อมมีสถานะการขัดแย้ง ความยุติธรรม ความเสมอภาค เพื่อก่อให้เกิดความสมดุลในสังคม ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานที่มนุษย์ในสังคมแสวงหาแนวคิด และทฤษฎีมากมายที่นักคิด นักปรัชญา หรือนักทฤษฎี ต่าง ๆ คิด มักจะเกี่ยวข้องกับหลักการและหลักปฏิบัติที่นำมาซึ่งยุติธรรม และความสมดุลของการอยู่ร่วมกัน ในสังคม

ทฤษฎีเกมเป็นศาสตร์ทางคณิตศาสตร์ ที่มีรากฐานมาจากความเสมอภาค และความสมดุลในการแข่งขัน และได้รับการพัฒนาเรื่อยมา โดยที่ศาสตร์ทางแขนงอื่น ๆ ได้มีความสนใจและนำทฤษฎีเกมไปประยุกต์ให้ประกอบการพิจารณาการแก้ปัญหา เช่น ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหาทางการจราจรรองทางการทูต

ทฤษฎีเกมเป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงปัญหาความขัดแย้ง การแข่งขัน การต่อรอง หรือร่วมมือกัน เพื่อผลประโยชน์ระหว่างคนสองคน หรือระหว่างสถานการณ์ และยังอธิบายถึงรูปแบบการวิเคราะห์และแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยการเชื่อมโยงสถานการณ์ต่าง ๆ เข้ากับรูปของเกมการแข่งขัน โดยที่ผลทางแข่งขันจะเป็นอย่างไรขึ้นกับยุทธวิธี หรือทางเลือก (Strategies) ของแต่ละบุคคลทั้งนี้รูปแบบของความขัดแย้ง การแข่งขัน การต่อรอง หรือความร่วมมือกระทำใด ๆ ระหว่างบุคคลหรือสถานการณ์นั้น ได้อย่างถูกต้อง เข้ากับรูปแบบทางคณิตศาสตร์ รวมถึงการตัดสินใจของแต่ละบุคคลจึงอาจกล่าวได้ว่าทฤษฎีเกม เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการศึกษาวิธีการตัดสินใจของบุคคลในสถานการณ์ที่กำหนด โดยมีพื้นฐานในการวิเคราะห์การตัดสินใจของแต่ละคนขึ้นอยู่กับเหตุผลทางตรรกะที่ว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ต้องการให้ตนเองได้ผลประโยชน์สูงสุดและสถานการณ์การตัดสินใจนั้นเมื่อถูกเชื่อมโยงเข้ากับเกมการแข่งขัน ซึ่งมีผลลัพธ์ของเกมเป็นผลประโยชน์ความปรารถนา หรือความพอใจในผลลัพธ์ของแต่ละคนอาจไม่เท่ากันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพอใจของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจพิจารณาได้จากค่าของอรรถประโยชน์ (Utility) และทฤษฎีเกมยังอธิบายถึงการวิเคราะห์ถึงการตัดสินใจที่เหมาะสมอันเป็นเหตุนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เหมาะสมซึ่งเป็นผลของเกมที่ทำให้ความเสมอภาคหรือความสมดุลกับผู้เล่นในเกมนั้น ๆ

วิภาวรรณ สิงห์พริ้ง (2541) กล่าวว่าเกมการแข่งขันในทฤษฎีเกมจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1. ผู้แข่งขันมีจำนวนจำกัด ( $n$ )
2. ผู้แข่งขันทั้ง ( $n$ ) คนต่างมียุทธวิธีในการแข่งขันเป็นจำนวนจำกัดโดยที่ยุทธวิธีของผู้แข่งขันแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเท่ากัน
3. การแข่งขันจะเริ่มเมื่อผู้แข่งขันแต่ละฝ่ายเลือกยุทธวิธีฝ่ายละ 1 ยุทธวิธี โดยที่แต่ละฝ่ายไม่ทราบว่ายี่ฝ่ายตรงข้ามเลือกยุทธวิธีใด
4. ผลลัพธ์การแข่งขันจะเกิดขึ้นเมื่อแต่ละฝ่ายเปิดเผยยุทธวิธีที่เลือกและผลตอบแทนเมื่อผลลัพธ์ต่าง ๆ จะคิดในรูปค่าใช้จ่ายซึ่งอาจมีค่าเป็น  $+$ ,  $-$ ,  $0$

ในการแข่งขันที่มีผู้แข่งขัน  $n$  ฝ่าย ถ้าผู้แข่งขันฝ่าย  $i$  มี  $n_i$  ยุทธวิธี จะได้ว่าจำนวนผลลัพธ์ที่อาจเป็นไปได้ทั้งหมด ของการแข่งขันเท่ากับ  $n_1 \times n_2 \times n_3 \times \dots \times n_n$  ผลลัพธ์ ถ้าผลลัพธ์  $\theta$  เป็นผลลัพธ์ที่ทำให้คู่แข่ง  $i$  ได้ผลลัพธ์  $R(i, \theta)$  ค่า  $R(i, \theta)$  อาจเป็น  $+$ ,  $-$ ,  $0$  และถ้า  $\sum_{i=1}^n R_i(i, \theta) = 0$  แสดงว่าผลรวมของผลตอบแทนที่ผู้แข่งขันทั้ง  $n$  ฝ่าย ได้เท่ากับ ศูนย์ เรียกการแข่งขันนี้ว่าเกมผลรวมศูนย์ (Zero – Sum Game)

### 1. กลยุทธ์การตัดสินใจในทฤษฎีเกม

การตัดสินใจเลือกยุทธวิธีภายใต้เงื่อนไขของการแข่งขันนั้น ผู้แข่งขันแต่ละคนไม่ทราบเลยว่าคู่แข่งจะใช้วิธีใด ก็เปรียบเสมือนว่าเราไม่สามารถคาดคะเนความน่าจะเป็นของสภาพการณ์ได้นั้นเอง แต่ถ้าเราสามารถคาดคะเนได้ว่าคู่แข่งจะตัดสินใจในอย่างไรก็จะกลายเป็นการตัดสินใจภายใต้สภาวะการณ์ความเสี่ยง

กลยุทธ์การตัดสินใจโดยให้ทฤษฎีเกม ในเกมของ Two Person Zero Sum Game สามารถแบ่งกลยุทธ์การตัดสินใจออกเป็น 2 ประเภทคือ กลยุทธ์บริสุทธิ์ (Pure Strategy) และกลยุทธ์ผสม (Mixed Strategy) ทั้งนี้โดยพิจารณาจากค่าของเกมในตารางผลลัพธ์ (Payoff Table)

กลยุทธ์บริสุทธิ์ (Pure Strategy) เป็นกลยุทธ์ที่ผู้แข่งขันทั้งสองมีค่าของเกมในตารางที่มีจุดรวมของผลเสียและผลได้เท่ากัน ซึ่งจุดนี้ เรียกว่าจุดอานม้า (Saddle Point)

สมมติว่ามีผู้แข่งขัน 2 คน คือ  $a$  และ  $b$   $a$  คือผู้แข่งขันได้เปรียบและ  $b$  คือผู้แข่งขันเสียเปรียบตารางผลรับซึ่งเป็นผลได้และผลเสียแสดงในตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 ผลรับของเกมการแข่งขันสองคน

ทางเลือก A		$b_1$	$b_2$
	ทางเลือก B		
	$a_1$	$(x_{11})$	$(x_{12})$
	$a_2$	$(x_{21})$	$(x_{22})$

ตารางที่ 2-1 เป็นตารางผลรับของเกมที่ A และ B เป็นคู่แข่งกัน พร้อมทั้งผลที่เกิดขึ้น (Outcome) ของแต่ละยุทธวิธีด้วย

A มีทางเลือกยุทธวิธี 2 ทางคือ  $a_1$  และ  $a_2$

B มีทางเลือกยุทธวิธี 2 ทางคือ  $b_1$  และ  $b_2$

$x_{11}, x_{12}, x_{21}, x_{22}$  คือ ผลที่เกิดขึ้น

ปัญหาต่อไปนี้ก็คือ A เป็นผู้ได้เปรียบ คำถามคือ A และ B จะต้องเลือกยุทธวิธีของตนเอง กรณีเช่นนี้จะเปรียบได้กับการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน โดยมีสภาพการณ์ซึ่งถูกควบคุมด้วยกลไกการตัดสินใจของอีกฝ่ายหนึ่ง (วิภาวรรณ สิงห์พรัง, 2541)

ตารางที่ 2-2 ตัวอย่างของตารางผลรับของเกมที่คู่แข่งกัน 2 คน โดย A เป็นผู้ได้เปรียบ

	A	B	
		$B_1$	$B_2$
$A_1$		1	0
$A_2$		4	2.5

ถ้า A เลือกยุทธวิธี  $a_1$  และถ้า B ทราบ เขาย่อมจะเลือกยุทธวิธีที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง (คือ เสีย น้อยที่สุด) นั่นก็คือ  $b_2$  ผลที่ออกมาคือ 0 ซึ่ง A จะไม่ได้อะไรเลย และ B ก็จะไม่เสียอะไรเลย

A จะไม่เลือก  $a_1$  แน่ แต่จะไปเลือก  $a_2$  และ A ก็ทราบดีว่าอย่างไรเสีย B ก็ต้องเลือก  $B_2$  เพราะดีที่สุดสำหรับเขาแล้ว ผลที่ออกมาคือ A ได้ 2.5 และ B เสีย 2.5 วิธีการที่ A เลือกใช้นี้ก็คือ การใช้แนวทาง Maximin นั่นเอง

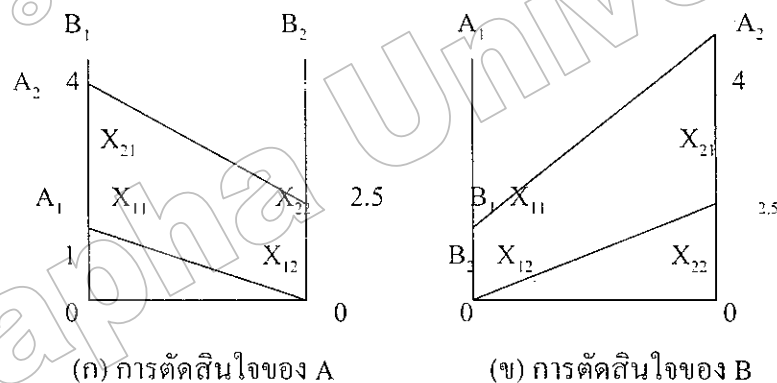
ถ้า B เลือกยุทธวิธี  $b_1$  และถ้า A ทราบ เขาย่อมจะเลือก  $a_1$  ซึ่งจะทำให้ B เสียมากกว่าที่ควรเป็น

B จะไม่เลือก  $b_1$  แต่จะไปเลือก  $b_2$  โดยทราบว่าจะอย่างไรเสีย A ก็ต้องเลือก  $a_2$  เพราะดีที่สุดในของเขา ผลที่ออกมาก็คือ จำเสีย 2.5 และ ก็จะได้ 2.5 ซึ่งวิธีนี้เราเรียกว่าแนวทาง Minimax นั้นเอง ค่า 2.5 นี้ เราเรียกว่า “ค่าของเกม” ซึ่งทั้ง A ยอมที่จะได้รับและ B ก็ยินดีที่จะเสียให้

ค่าของเกมก็จะปรากฏให้เห็นชัดในตารางผลรับซึ่งในที่นี้มีจุดร่วมของผลเสียและผลได้ คือ 2.5 เราเรียกจุดนี้ว่า จุดอานม้า (Saddle Point) ยุทธวิธีที่ใช้ในแต่ละฝ่ายต่างสามารถกำหนดยุทธวิธีที่เลือกได้จึงเป็นกลยุทธ์บริสุทธิ์ (Pure Strategy) (ชัยวุฒิ ชัยพันธ์, 2539)

## 2. กลยุทธ์เด่น (Dominated Strategy)

จากตัวอย่างข้างต้นเราจะเห็นได้ว่า A จะไม่ตัดสินใจเลือกยุทธวิธี  $a_1$ แน่นอน ไม่ว่าจะสภาพการณ์ที่จะเกิดขึ้นนั้นเป็นอย่างไร คือไม่ว่า B จะตัดสินใจอย่างไร และเช่นเดียวกัน B จะไม่เลือกยุทธวิธี  $b_1$ แน่นอนไม่ว่าสภาพการณ์จะเป็นอย่างไรคือไม่ว่า A จะตัดสินใจอย่างไร ซึ่งเราพอสรุปได้ว่า ยุทธวิธี  $a_2$  ดีกว่าหรือเด่นกว่า  $a_1$  สำหรับการตัดสินใจของ A และยุทธวิธี  $b_2$  เด่นกว่า  $b_1$  สำหรับการตัดสินใจของ B ซึ่งเรามีเครื่องหมายดังนี้ คือ  $a_2 > a_1$  และ  $b_2 > b_1$  (วิภาวรรณสิงห์พริ้ง, 2541) ภาพที่ 2-1 แสดงการเปรียบเทียบของเกณฑ์ที่เด่นกว่าของการตัดสินใจ เนื่องจาก A เป็นผู้ได้เปรียบ เส้นบนของรูป (ก) จะดีกว่า สำหรับ B เส้นล่างของรูป (ข) จึงดีกว่า



ภาพที่ 2-2 กราฟแสดงกลยุทธ์ที่เด่นกว่าของ  $a_2$  และ  $b_1$

ในภาพที่ 2-2 (ก) และภาพที่ 2-2 (ข) เส้นกร เพ 2 เส้นที่แสดงถึงผลที่เกิดขึ้นและยุทธวิธีที่เลือกไม่ได้ตัดกัน ในเกมนี้จึงมียุทธวิธีที่เด่นกว่าอย่างเห็นได้ชัด และสามารถหาจุดอานม้าได้ จึงหาค่าของเกมได้

## 3. กลยุทธ์ผสม (Mixed Strategy)

เป็นกลยุทธ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากพบว่าในเกมการเล่นไม่สามารถพบจุดอานม้า ดังนั้นเมื่อเล่นเกมดังกล่าวต่อเนื่องไป จะพบว่าไม่มีจุดหยุด หรือจุดที่ทั้งสองอย่างพอใจ การเล่นเกม ถ้าแต่ละฝ่ายเล่นแบบยุทธวิธีเดียวจะไม่พบจุดสิ้นสุดของเกม

ตารางที่ 2-3 ผลตอบแทนของ A

	1	2	3	ผลตอบแทน
1	0	-2	2	-2
2	5	4	-3	-3
3	2	3	-4	-4

เมื่อเกมไม่มีจุดอานม้าดังกล่าว ทฤษฎีเกมจะถูกยังมาใช้กับผู้เล่นแต่ละฝ่ายโดยการนำ  
การแจกแจงความน่าจะเป็น (Probability Distribution) มาใช้ประกอบยุทธวิธีต่าง ๆ ดังนี้

ให้  $x_i$  = ความน่าจะเป็นที่ฝ่าย A เลือกยุทธวิธี  $i$  ( $i=1,2,3,\dots,n$ )

ให้  $y_j$  = ความน่าจะเป็นที่ฝ่าย B เลือกยุทธวิธี  $j$  ( $j=1,2,3,\dots,m$ )

ฝ่าย A จะวางแผนการเล่นโดยกำหนดค่า  $x_1, x_2, \dots, x_n$

ฝ่าย B จะวางแผนการเล่นโดยกำหนดค่า  $y_1, y_2, \dots, y_m$

ในการเลือกยุทธวิธีผสมของฝ่าย A และฝ่าย B มีหลักเกณฑ์ดังนี้

สำหรับฝ่าย A จะเลือก  $X_i$  ( $x_i \geq 0$ )  $\sum_{i=1}^m x_i = 1$  ซึ่งทำให้

$$\max \left[ \min \left( \sum_{i=1}^m a_{ij} x_i, \sum_{i=1}^m a_{i2} x_i, \dots, \sum_{i=1}^m a_{in} x_i \right) \right]$$

ฝ่าย B จะเลือก  $y_j$   $\left[ y_j \geq 0, \sum_{j=1}^n y_j = 1 \right]$  ซึ่งทำให้ค่า

$$\text{Min} \left[ \max \left( \sum_{j=1}^n a_{1j} y_j, \sum_{j=1}^n a_{2j} y_j, \dots, \sum_{j=1}^n a_{mj} y_j \right) \right]$$

ถ้า  $X_i$  และ  $Y_j$  เป็นคำตอบที่เหมาะสมสำหรับผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย จะได้ค่าคาดหวังที่  
เหมาะสมของเกม คือ

$$y = \sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n a_{ij} x_i y_j$$

$A_{ij}$  คือผลตอบแทนของฝ่าย A เมื่อ A เลือกยุทธวิธี I และฝ่าย B เลือกยุทธวิธี J การหาค่า  
เหมาะสม  $x_i$  และ  $y_j$  มีหลายวิธี เช่นถ้าตารางผลตอบแทน ในรูปเมตริกซ์ (2 X N) หรือ (M X 2)  
จะใช้วิธีการกราฟ แต่ปัญหา และถ้าเมตริกซ์ ผลตอบแทนมีขนาด (M X N) จะให้วิธีกำหนดสมการเชิง  
เส้นแก้ปัญหา

#### 4. เกมที่ไม่มีความร่วมมือและเกมที่มีความร่วมมือ

ในสถานการณ์ของการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่ทราบว่าฝ่ายตรงข้ามจะเลือกเล่นเกมด้วยกลยุทธ์ใด จนกว่าการแข่งขันจะเริ่มต้นและสิ้นสุดลง ฝ่ายที่แม้จะต้องเป็นผู้จ่ายค่าตอบแทน (Payoff) ให้แก่ฝ่ายชนะ และผลเฉลี่ยของค่าตอบแทนที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้รับประโยชน์ เรียกว่าค่าแห่งเกม (Value of Game)

การจำลองสถานการณ์ความจริงจะพิจารณาแบ่งลักษณะของเกมออกได้เป็น 2 แบบ คือ เกมที่ไม่มีความร่วมมือ (Non-Cooperative Game) และเกมที่มีความร่วมมือ (Cooperation Game) (กลิกา สุขสมบูรณ์, 2547)

##### 4.1 ทฤษฎีเกมที่ไม่มีมีความร่วมมือ (Non-Cooperatives Game)

ทฤษฎีเกมที่ไม่มีมีความร่วมมือเป็นทฤษฎีที่ใช้วิเคราะห์สถานการณ์ที่ผู้เล่นแต่ละคนไม่สามารถร่วมมือกันได้ หรือมีความต้องการที่ขัดแย้งกัน การตัดสินใจของแต่ละคนจะตัดสินใจเพื่อประโยชน์แห่งตนเองสูงสุด โดยไม่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมเพื่อให้ตนเองเห็นประโยชน์สูงสุด การวิเคราะห์หาวิธีการตัดสินใจที่ดีที่สุดมาตอบได้จะอาศัยจุดสมดุลของแนช (Nash Equilibrium) (Nash Equilibrium เป็นจุดดุลยภาพในทฤษฎีเกม ซึ่งทางเศรษฐศาสตร์ถือว่าสำคัญเพราะเป็นจุดที่ทุกอย่างในระบบจะหยุดนิ่งไม่มีเอเจนต์ตัวใดในระบบที่อยากจะเปลี่ยนการกระทำของตนเองนั้น หมายความว่า การกระทำของเอเจนต์แต่ละตัวเป็นการตอบสนองที่ดีที่สุดต่อตัวอื่น ๆ ในระบบ)

ตัวอย่างสถานการณ์จำลองการตัดสินใจเพื่อใช้ประกอบคำอธิบาย เพื่อให้สามารถเข้าใจลักษณะและพื้นฐานการวิเคราะห์เกมเบื้องต้น โดยตัวอย่างที่ยกมาประกอบเป็นตัวอย่างที่รู้จักกันมากที่สุดเมื่อพูดถึงทฤษฎีเกมคือ เกมที่ชื่อว่า Prisoner's Dilemma ในสถานการณ์จำลองผู้ต้องหาสองคนที่ถูกจับกุมได้และกำลังถูกตำรวจดำเนินการแยกสอบปากคำ ผู้ต้องหาทั้ง 2 คน สามารถเลือกให้การถือให้การปฏิเสธ หรือ ให้การรับสารภาพ ผลการสอบปากคำผู้ต้องหาในคดีนี้สามารถเขียนเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2-4 ตัวอย่างสถานการณ์เกมที่ไม่มีมีความร่วมมือ

คำให้การของผู้ต้องหาคนที่ 1	คำให้การของผู้ต้องหาคนที่ 2	
	ให้การปฏิเสธ	ให้การรับสารภาพ
ให้การปฏิเสธ	(-1 , -1 )	(-10 , 0)
ให้การรับสารภาพ	(0 , -10)	(-8 , -8)

เนื่องจากผู้ต้องหาทั้งสองแยกตัวในการสอบปากคำ จึงไม่สามารถรู้ว่าอีกฝ่ายหนึ่งให้ การอย่างไร ดังนั้นผู้ต้องหาแต่ละคนจึงต้องวิเคราะห์หาทางเลือกที่ดีที่สุดให้กับตัวเองแนชได้เสนอ ว่าทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด เพื่อให้ประโยชน์แก่ตนมากที่สุดคือ ให้วิเคราะห์ว่าหากอีกฝ่ายหนึ่งให้ การอย่างไรแล้ว ตนเองควรให้การอย่างไร จึงจะได้ประโยชน์มากที่สุดหรือเสียประโยชน์น้อยที่สุด ดังนั้นผู้ต้องหาคนแรกต้องวิเคราะห์ว่าถ้าผู้ต้องหาคนที่ 2 ให้การปฏิเสธแล้วเขาควรให้การอย่างไร จึงจะทำให้ตนเองติดคุก/ ได้รับโทษน้อยที่สุดนั่นคือผู้ต้องหาคนแรกต้องยอมรับสารภาพ เพราะจะ ทำให้ติดคุก/ ได้รับโทษน้อยกว่าและเช่นเดียวกันถ้าผู้ต้องหาคนที่ 2 ให้การรับสารภาพ ผู้ต้องหาคน แรกก็จะต้องให้การยอมรับสารภาพน้อย เพราะจะได้ผลลัพธ์คือติดคุกน้อยกว่าให้การปฏิเสธ ในทำนองเดียวกันผู้ต้องหาคนที่สอง ก็ใช้วิธีพิจารณาเช่นเดียวกัน ในการให้การกับตำรวจ ดังนั้น จากตารางที่ 2-4 สรุปได้ว่า ทั้งผู้ต้องหาทั้งสองคน ควรให้การยอมรับสารภาพ เพื่อป้องกันตัวเองได้ ดีที่สุด และนั่นคือจุดสมดุลของแนช (Nash Equilibrium)

แม้ว่าผู้ต้องหาทั้งสองจะรู้ว่าจริง ๆ แล้วทางออกที่ดีที่สุดสำหรับทั้งสอง ถึงการที่ทั้ง คูให้การปฏิเสธ แต่ทั้งคู่ก็ไม่กล้า เพราะไม่แน่ใจว่าจะถูกอีกฝ่ายหนึ่งหักหลังหรือไม่ การไม่เชื่อใจ ซึ่งกันและกันทำให้ทั้งคู่ได้รับผลตอบแทนลดลงนั่นคือติดคุกคนละ 8 ปี

#### 4.2 ทฤษฎีเกมที่มีความร่วมมือ

ทฤษฎีเกมที่มีความร่วมมือเป็นทฤษฎีที่ใช้วิเคราะห์การตัดสินใจซึ่งผู้เล่นแต่ละคน มองเห็นผลประโยชน์ที่ตนจะได้รับเมื่อร่วมมือกันสูงกว่าการไม่ร่วมมือกัน หรือมองเห็นว่า การร่วมมือกัน จะช่วยให้ผลประโยชน์โดยรวมมีค่ามากขึ้น ความร่วมมือกันจะเกิดขึ้นได้นั้นต้อง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่สามารถตกลงกันได้ เกมที่มีความร่วมมือเป็นเกมที่มีความหมายในเชิงที่ ต่างฝ่ายต่างร่วมมือกันตัดสินใจตามเหตุผลของกลุ่ม และผู้เล่นสามารถต่อรองเงื่อนไขระหว่างกันได้ ดังนั้นจึงกลายเป็นปัญหาของการต่อรอง จอห์นแนช (John Nash) นักคณิตศาสตร์ ชาวอเมริกา ผู้รับรางวัล โนเบลสาขาเศรษฐศาสตร์ ในปี 1994 ได้เสนอแบบจำลองการต่อรอง ซึ่งมีชื่อเรียกว่า ปัญหาการต่อรองของแนช (Nash Bargaining) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการต่อรอง และผลลัพธ์ที่ เหมาะสมของปัญหาการต่อรองจะเป็นไปตามผลลัพธ์ ที่ให้ความเป็นธรรมแก่ทุกคน (กลิกา สุขสมบูรณ์, 2547)

เมื่อนำตัวอย่างที่ได้เสนอไว้ในข้อ 4 มาพิจารณาในรูปแบบของเกมที่มีความร่วมมือจาก ตารางที่ 2-4 จะเห็นว่ายังมีทางเลือกอื่นที่ทำให้ทั้งคู่ติดคุกน้อยกว่าทางเลือกของจุดสมดุลของแนช นั่นคือถ้าทั้งคู่ให้ความร่วมมือกันให้การปฏิเสธและจะไม่มีการหักหลังกันเด็ดขาด ก็จะทำให้ ผู้ต้องหาติดคุกน้อยลง คือติดคุกกันเพียงคนละ 1 ปี ดังนั้นเกมที่มีความร่วมมือ ผลลัพธ์ของเกมจึง ขึ้นอยู่กับการต่อรอง



## สภาวะการตัดสินใจ (Decision Making)

สภาวะการตัดสินใจแบ่งได้เป็น 3 สภาวะ คือ (วิกาวรรณ สิงห์พริ้ง, 2541)

1. สภาวะที่แน่นอน (Under Certainty, Deterministic Situation)
2. สภาวะเสี่ยง (Under Risk, Probabilistic Situation)
3. สภาวะไม่แน่นอน (Under Uncertainty)

### 1. สภาวะที่แน่นอน (Under Certainty, Deterministic Situation)

ความแน่นอนในที่นี้หมายถึง สภาวะนั้นเกิดขึ้นแน่นอนในการตัดสินใจการตัดสินใจจึงสามารถเลือกที่ดีที่สุดได้ ซึ่งสามารถใช้หลักทางคณิตศาสตร์มาใช้ตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการวิจัยและดำเนินงาน เช่น ใช้การกำหนดเชิงเส้น (Linear Program) การวิเคราะห์ข่ายงาน (Network Analysis) ฯลฯ โดยสร้างรูปแบบขึ้นแล้วแก้ปัญหาจากตัวแบบนั้น ๆ

### 2. สภาวะเสี่ยง (Under Risk, Probabilistic Situation)

พบอยู่เสมอว่า ในความเป็นจริงของการทำกิจกรรมใดก็ตามมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จ (Success) และล้มเหลว (Failure) ภายใต้อาชีพของการดำเนินงาน อย่างไรก็ตามผลตอบแทนที่ได้ภายใต้สภาวะความเสี่ยงนั้น ฝ่ายจัดการจะทราบค่าความน่าจะเป็น (Probability Value) ของผลตอบแทนในแต่ละทางเลือก (Expected Payoff) เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจได้

### 3. สภาวะไม่แน่นอน (Under Uncertainty)

ในกรณีนี้ผู้ทำการตัดสินใจไม่มีข้อมูลในอดีตที่จะประมาณค่าความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก จึงไม่สามารถคำนวณค่าคาดหวังผลตอบแทนของการตัดสินใจในแต่ละทางเลือก การตัดสินใจจึงขึ้นอยู่กับนโยบายและประสบการณ์การวินิจฉัยของผู้ทำการตัดสินใจจะใช้เกณฑ์อย่างไร เกณฑ์ทั่ว ๆ ไปที่ใช้คือ เกณฑ์แมกซิมิน (Maxim in Criterion), เกณฑ์มินิแมกซ์ (Minimax Criterion), เกณฑ์แมกซิแมกซ์ (Maximax Criterion), เกณฑ์ของลาปลาส (Laplau Criterion) และ เกณฑ์ของเฮอริววิช แอลฟา (Hurwicz Alphw Criterion), เกณฑ์แมกซิมิน (Maximin Criterion) เป็นเกณฑ์ที่ผู้ตัดสินใจพยายามตัดสินใจในแง่ปลอดภัย คือเลือกทางเลือกที่ทำให้ผลลัพธ์ที่เลวร้ายที่สุด ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยตัดสินใจพิจารณาจากตารางผลตอบแทน (Payoff Table)

เกณฑ์มินิแมกซ์ (Minimax Criterion) เป็นเกณฑ์ที่ผู้ตัดสินใจเลือกใช้เมื่อมีสถานการณ์ดีพอสมควร โดยเลือกทางเลือกที่ในผลลัพธ์ต่ำสุดจากค่าสูงสุดในตารางผลตอบแทน (Minimize Maximum Payoff)

เกณฑ์แมกซิแมกซ์ (Maximax Criterion) เป็นเกณฑ์ที่ผู้ตัดสินใจเลือกใช้เกณฑ์นี้เพื่อสถานการณ์ดีมาก โดยเลือกทางเลือกที่ได้ผลลัพธ์ดีที่สุด จากค่าสูงสุดในตารางผลตอบแทน

(Maximize Maximum Payoff)

เกณฑ์ของลาปลาซ (Laplace Criterion) เป็นเกณฑ์ที่ผู้ตัดสินใจไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่าง ๆ จึงตั้งสมมุติฐานง่าย ๆ โดยให้แต่ละเหตุการณ์มีโอกาสที่จะเกิดขึ้นเท่า ๆ กัน แล้วหาค่าคาดหวังของผลตอบแทนจากนั้นจึงเลือกทางเลือกที่ให้ค่าคาดหวังผลตอบแทนสูงสุด

เกณฑ์ของเฮอริวริช แอลฟา (Hurwicz Alpha Criterion) เป็นเกณฑ์ที่พิจารณาจากเกณฑ์แมกซิมิน และเกณฑ์แมกซิแมก โดยให้เป็นค่าสุดขีด (Extreme) ของค่าเหมาะสม ครรชนีการตัดสินใจ (Desision Index)

### ฟังก์ชันอรรถประโยชน์

อรรถประโยชน์ (Utility) คือ ค่าความพึงพอใจ ซึ่งใช้ประเมินคุณค่าของผลลัพธ์ที่ได้จากเกมการแข่งขัน ค่าพึงพอใจในผลลัพธ์ที่ได้สามารถเขียนอยู่ในรูปของฟังก์ชันอรรถประโยชน์ที่ขึ้นอยู่กับผลลัพธ์นั้น ๆ

กำหนดให้  $u_0$  เป็นฟังก์ชันอรรถประโยชน์ และสมมุติให้ A และ B เป็นผลลัพธ์ที่ได้รับจากเกมแล้ว ถ้าอรรถประโยชน์ของผลลัพธ์ A มีค่าน้อยกว่าอรรถประโยชน์ของผลลัพธ์ B ซึ่งสามารถเขียนเป็นสมการได้ดังนี้ (กลิกา สุขสมบูรณ์, 2547)

$$u_{(a)} < u_{(b)} \Leftrightarrow a > b$$

โดยที่เครื่องหมาย  $>$  คือ การเปรียบเทียบค่าความพึงพอใจ ความต้องการหรือความสนใจที่บุคคลมีผลต่อผลลัพธ์ของเกม

ดังนั้นค่าของค่าความพึงพอใจในผลลัพธ์ของเกม จึงสามารถแปลงให้อยู่ในรูปของฟังก์ชันอรรถประโยชน์เพื่อช่วยให้สามารถวิเคราะห์วิธีตัดสินใจในรูปแบบคณิตศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล

อย่างไรก็ตาม ฟังก์ชันอรรถประโยชน์มีคุณสมบัติในข้อที่น่าสังเกตคือ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับมิติด้านเวลา และไม่มีการเปรียบเทียบกันระหว่างปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นเหตุผลที่สำคัญดังที่ เจริมีย์ เบน แฮม (Jeremy, 1998 อ้างถึงใน อภิชาติ พันธเสน, 2549) กล่าวว่า มนุษย์พยายามที่จะแสวงหาความพึงพอใจสูงสุด และลดความทุกข์ให้เหลือน้อยที่สุด โดยตั้งอยู่บนประสบการณ์ของตัวเอง และตั้งสมมุติฐานว่าผลประโยชน์ส่วนตัว (Self Interest) เป็นธรรมชาติที่สำคัญของมนุษย์และเป็นพฤติกรรมที่มีเหตุผล (Rational Behavior) (Y) ดังนั้นการกระทำใด ๆ เพื่อบรรลุอรรถประโยชน์สูงสุด จึงได้รับการพิจารณาว่าเป็นการกระทำที่มีเหตุผล Jeremy Bent Ham กล่าวอีกว่ามนุษย์ชาติจะขาดเสียไม่ได้

มีหน้าที่ ดูแลความต้องการของตัวเอง ปึงเจกบุคคลทั้งหลายได้รับแรงกระตุ้นจากความต้องการของตนเองให้กระทำการสิ่งต่าง ๆ เพื่อบรรลุผลประโยชน์ส่วนตนให้มากที่สุด ความต้องการหรือปรารถนา นี้ เกิดขึ้นเพื่อแสวงหาประสบการณ์ที่ตนเองชื่นชอบ และพยายามหลีกเลี่ยงหรือหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดต่าง ๆ (Bowden, 1997 อ้างถึงใน อภิชัย พันธเสน. 2549. หน้า 2)

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. หลักเกณฑ์การระงับคดีของกรมศุลกากร
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สรุปได้ดังนี้

### 1. หลักเกณฑ์การระงับคดีของกรมศุลกากร

กรมศุลกากร ได้ทำการปรับปรุงหลักเกณฑ์การสังคดีและการพิจารณาเปรียบเทียบงดการฟ้องร้องตามพระราชบัญญัติศุลกากรให้เหมาะสม เป็นธรรมและเป็นประโยชน์ในการปฏิบัติราชการ โดยเสมอมาโดยอาศัยอำนาจอธิปไตยตามความในมาตรา 3 และ มาตรา 102 แห่งพระราชบัญญัติศุลกากร พุทธศักราช 2469 โดยมอบอำนาจ การพิจารณาสังคดีตามเกณฑ์การเปรียบเทียบงดการฟ้องร้อง การพิจารณาสังคดีตามเกณฑ์การเปรียบเทียบงดการฟ้องร้องที่ศุลกากรกำหนดในประมวลระเบียบปฏิบัติให้ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากร ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรภาค ข้าราชการระดับ 6-8 นายด่านศุลกากร หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าระดับ 6 สังคดีไปก่อนได้ (กรมศุลกากร, 2548) ดังนี้

- 1.1 ผู้อำนวยการสำนักกฎหมาย ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรท่าอากาศยานกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรนำเข้าท่าเรือกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรส่งออกท่าเรือกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรภาค มีอำนาจสังคดีได้ในวงเงินค่าปรับไม่เกิน 1,000,000.- บาท
  - 1.2 ข้าราชการระดับ 8 หรือนายด่านศุลกากรระดับ 8 มีอำนาจสังคดีในวงเงินค่าปรับไม่เกิน 500,000.-บาท
  - 1.3 ข้าราชการระดับ 7 หรือนายด่านศุลกากรตั้งแต่ระดับ 7 ลงมา มีอำนาจสังคดีได้ในวงเงินค่าปรับไม่เกิน 300,000.-บาท
  - 1.4 ผู้อำนวยการสำนักกฎหมาย ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรท่าอากาศยานกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรนำเข้าท่าเรือกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรส่งออกท่าเรือกรุงเทพ ผู้อำนวยการสำนักงานศุลกากรภาค นายด่าน

ศุลกากรระดับ 6-8 หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าระดับ 6 มีอำนาจสั่งคดี ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 สั่งคดีฟ้องผันการปรับ ตามเกณฑ์เปรียบเทียบงดการฟ้องร้องที่กรมศุลกากร กำหนดในประมวลฯ ภาค 1 หมวด 6 บทที่ 3

ข้อ 2 ยุติการดำเนินคดี

เกณฑ์การพิจารณาเปรียบเทียบงดการฟ้องร้องตามพระราชบัญญัติศุลกากร ในการพิจารณาเปรียบเทียบงดการฟ้องร้องตามพระราชบัญญัติศุลกากรของพนักงานเจ้าหน้าที่ควรให้ ผู้กระทำความผิด หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องมีโอกาสโต้แย้งและแสดงพยานหลักฐานของตนโดยการนำ พยานเอกสาร พยานบุคคล พยานวัตถุ ตลอดจนพยานหลักฐานต่าง ๆ มาโต้แย้งหรือหักล้าง ข้อกล่าวหาของพนักงานเจ้าหน้าที่ได้ โดยการยื่นคำชี้แจงเป็นหนังสือ หรือให้ถ้อยคำ เว้นแต่เป็นคดี ที่มีเอกสารหลักฐานแจ้งชัดสามารถวินิจฉัยได้ โดยไม่ต้องมีคำชี้แจงในเวลาที่กำหนดไว้หรือเมื่อมี ความจำเป็นรีบด่วน หากปล่อยให้เนิ่นช้าไปจะก่อให้เกิดความเสียหายต่อรูปคดี หรือการจัดเก็บภาษี อากร ให้พิจารณาคดีไปได้โดยไม่ต้องรอคำชี้แจง

คำชี้แจงพอใจตามความในข้อนี้ หมายถึงคำชี้แจงของผู้กระทำความผิดที่มีพยานหลักฐาน แสดงว่าผู้กระทำความผิดได้สำแดงรายการไปโดยอาศัยหลักฐานที่มีอยู่ และได้ใช้ความระมัดระวัง เป็นอย่างดีเพื่อให้ถูกต้องตามความเป็นจริง เช่น ได้สำแดงรายการในใบขนสินค้าสำหรับของอย่าง เดียวกัน ซึ่งได้รับการตรวจปล่อยไปแล้ว เป็นต้น ประกอบกับ ไม่มีเหตุอันควรสงสัยว่าได้กระทำ โดยมีเจตนาทุจริต หรือมีหลักฐานแสดงว่าได้สำแดงหรือยื่นเอกสาร ซึ่งได้ตรวจสอบโดยละเอียด แล้วเห็นว่าถูกต้อง และเมื่อมีกรณีเป็น ที่สงสัยก็ให้กระ โยชน์แห่งความสงสัยให้แก่กรมศุลกากร คำชี้แจงไม่พอใจ หมายถึงคำชี้แจงที่มีลักษณะไม่ตรงตามที่กล่าวมาข้างต้น

เกณฑ์การเปรียบเทียบงดการฟ้องร้องตามพระราชบัญญัติศุลกากร มีอาทิเช่น กรณีสำแดงเป็นเหตุ ให้อากรเกินจากที่ต้องชำระ, กรณีสำแดงเป็นเหตุให้อากรขาดไม่เกิน 5,000.- บาท, กรณีที่ขอวางเงิน ประกันอากรไว้ในอัตราสูงก่อนที่เจ้าหน้าที่จะตรวจพบความผิด, กรณีผู้กระทำความผิดตรวจพบ ความผิดเองแล้วต้องขอแก้ไขให้ถูกต้อง โดยแสดงแจ้งชัดเป็นลายลักษณ์อักษรต่อเจ้าหน้าที่ ก่อนที่ เจ้าหน้าที่ตรวจพบความผิด ทั้งนี้ โดยไม่มีเหตุทุจริตด้วยประการใด ๆ, กรณีเจ้าหน้าที่ผู้สำรวจเงิน อากร ทัดหวาง, กรณีสำแดงชนิดหรือปริมาณของใช้ในบ้านเรือนและของใช้ส่วนตัว คลาดเคลื่อน จากของที่นำเข้าจริงเพียงเล็กน้อย และเห็นได้ว่ามิได้นำเข้าเพื่อประโยชน์ในทางการค้า, กรณีสำแดงเท็จแต่ไม่มีผลกระทบต่อค่าอากรหรือกรณีที่อากรไม่ขาดแต่ภาษีมูลค่าเพิ่มและ/ หรือภาษี สรรพสามิต ภาษีเพิ่มเติม ไทยขาด ให้พิจารณาตามคำสั่งกรมสรรพากร และ/ หรือคำสั่งกรม สรรพสามิต, ให้ผ่อนผันการปรับในความผิดฐานสำแดงเท็จ กรณีมีคำชี้แจงพอใจหรือเมื่อ

ข้อเท็จจริงและพยานหลักฐานฟังเป็นที่ยุติได้ว่าผู้กระทำความผิดนาทุจริตหรือการกระทำนั้นไม่ทำให้รัฐต้องเสียหาย, กรณีความผิดฐานสำแดงเท็จเกี่ยวกับการไม่รักษาเอกสาร บันทึกเรื่องราว ทะเบียน สมุดบัญชีหรือตราสารอย่างอื่น ซึ่งกฎหมายศุลกากรบังคับไว้ หรือเป็นการกระทำที่เจ้าหน้าที่ผิดหลง ให้ปรับ 1,000.บาท, การสำแดงเท็จเกี่ยวกับข้อมูลในใบขนสินค้าอันได้แก่รหัสสถิติสินค้า มูลค่าการนำเข้าและส่งออก ประมาณหรือน้ำหนักตามหน่วยที่จัดเก็บสถิติ รหัสประเทศที่เป็นสากล อัตราแลกเปลี่ยนและเลขประจำตัวผู้เสียภาษีมูลค่าเพิ่มซึ่งไม่มีผลกระทบต่อค่าอากรให้ปรับ 500.- บาท, ความผิดฐานสำแดงเท็จที่มีข้อเท็จจริงและหลักฐานเห็นได้วามูลเหตุแห่งการกระทำผิดเกิดจากผู้กระทำความผิดไม่ใช้ความระมัดระวังให้เพียงพอ ให้ปรับร้อยละ 10 ของอากรที่ขาดไม่น้อยกว่า 1,000.-บาท แต่ไม่เกิน 50,000.-บาท และให้ชำระค่าภาษีอากรที่ขาดให้ครบถ้วนพร้อมเบี้ยปรับ ภาษีมูลค่าเพิ่มตามส่วน, การแก้ไขเพิ่มเติม ตัดทอน ข้อความแห่งเอกสาร โดยไม่ได้รับอนุญาต การปลอมดวงตรา ลายมือชื่อ ลายมือชื่อย่อ หรือเครื่องหมายอย่างอื่นของพนักงานเจ้าหน้าที่อันเป็น ความผิดผิดฐานสำแดงเท็จตามมาตรา 99 แห่งพระราชบัญญัติศุลกากร พุทธศักราช 2469 หาก การกระทำความผิดดังกล่าวเป็นความผิดฐานปลอมเอกสาร และ/ หรือ ใช้เอกสารปลอมตามประมวล กฎหมายอาญามาตรา 264 และ/ หรือ มาตรา 268 ซึ่งอัตราโทษในความผิดฐานปลอมเอกสาร และ/ หรือใช้เอกสารปลอมสูงกว่าอัตราโทษในความผิดฐานสำแดงเท็จ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ กรรมเดียวเป็นความผิดต่อกฎหมายหลายบท หรือต่างกรรมต่างวาระ ให้ส่งเรื่องให้พนักงาน สอบสวนดำเนินคดี, ความผิดฐานสำแดงเท็จเพื่อหลีกเลี่ยงอากร ให้ปรับสองเท่าของอากรที่ขาด และให้ชำระภาษีอากรที่ขาดให้ครบถ้วน พร้อมเบี้ยปรับหนึ่งเท่าของภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีสรรพสามิต ภาษีเพื่อมหาดไทยที่ขาด (ถ้ามี) การแก้ไข เพิ่มเติม ตัดทอน ข้อความแห่งเอกสาร โดยไม่ได้รับ อนุญาต การปลอมดวงตรา ลายมือชื่อ ลายมือชื่อย่อ หรือเครื่องหมายอย่างอื่นของพนักงาน เจ้าหน้าที่ เป็นเหตุให้ค่าภาษีอากรขาด ให้ปรับสี่เท่าของอากรที่ขาด และให้ชำระภาษีอากรที่ขาดให้ ครบถ้วน พร้อมเบี้ยปรับหนึ่งเท่าของภาษีมูลค่าเพิ่มภาษีสรรพสามิต ภาษีเพื่อมหาดไทยที่ขาด (ถ้ามี) ทั้งนี้ ค่าปรับต้องไม่น้อยกว่า 50,000 บาท, ความผิดฐานสำแดงเท็จเพื่อหลีกเลี่ยงอากรในกรณีให้เห็น ได้ว่าเป็นการนำของชุกช่อนมากับของที่สำแดง เพื่อไม่ให้เจ้าหน้าที่ตรวจพบของที่ชุกช่อนไว้นั้น ให้ปรับสี่เท่าของอากรที่ขาดกับอีกหนึ่งเท่าของภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีสรรพสามิต ภาษีเพื่อมหาด ไทยที่ ขาด (ถ้ามี) และให้ยกของที่ชุกช่อนมานั้นให้เป็นของแผ่นดิน, กรณีความผิดฐานสำแดงเท็จเกี่ยวกับ การไม่รักษาเอกสาร บันทึกเรื่องราว ทะเบียน สมุดบัญชีหรือตราสารอย่างอื่น ซึ่งกฎหมายศุลกากร บังคับไว้ หรือเป็นการกระทำที่เจ้าหน้าที่ผิดหลง ให้ปรับ 1,000 บาท นอกจากนี้ยังบัญญัติการ กระทำความผิดในลักษณะการกระทำต่าง ๆ อีกหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการฝ่าฝืนข้อกำหนด โทษปรับ 10,000 บาท เป็นต้น

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เบคเกอร์ (Becker, 1968 อ้างถึงใน Nuno Garoupa, 2001, pp. 12-15) พบว่า การก่ออาชญากรรมเกิดจากความพึงพอใจอย่างมีเหตุผลสูงสุดในปัจเจกบุคคลที่จะเลือกระหว่างความเสี่ยงกับผลประโยชน์ที่ตนได้รับ การวิเคราะห์ปัญหาอาชญากรรมในปัจจุบันได้ใช้แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์มาช่วยอธิบายอย่างแพร่หลาย (Garoupa, 1997; Polinsky & Shavell, 2001 อ้างถึงใน Nuno Garoupa, 2001, pp. 17-20) จนอาจตั้งเป็นสมมติฐานได้ว่าอาชญากรรมเกิดขึ้นจากอัตราความเสี่ยงต่อผลประโยชน์ที่ตนได้รับ อาจกล่าวได้ว่าแม้มีการลงโทษจำคุกแก่เหล่าอาชญากรทางเศรษฐกิจแต่ก็มิได้ทำให้อาชญากรรมทางเศรษฐกิจลดลงไปได้ เป็นเหตุให้รัฐต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก ในการป้องกันปราบปรามอาชญากรทางเศรษฐกิจเหล่านี้ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาการจับกุมค่าภาษีอากรของรัฐในปัจจุบัน ที่ต้องเสี่ยงงบประมาณจำนวนมากที่จะนำมาใช้ในการป้องกันและปราบปรามการลักลอบหนีค่าภาษีอากรนำเข้า อาทิเช่นการที่รัฐต้องจ่ายเงินจำนวนมากในการซื้ออุปกรณ์ทันสมัยต่าง ๆ เช่น เครื่อง X-Ray, Rfid เป็นต้น

Sandra Rousseau and Carole Billiet (2004) กล่าวถึงการกำหนดโทษปรับที่เหมาะสมในชั้นพิจารณาคดีที่ศาล โดยใช้ทฤษฎีเกมในการวิเคราะห์พบว่าระดับค่าปรับที่เหมาะสมขึ้นอยู่กับความเสียหายที่เกิด ต้นทุนทางสังคมและความน่าจะเป็นที่จะทำให้สำนึกผิดหรือมีความเสียใจต่อการถูกลงโทษ นอกจากนี้ Sandra Rousseau and Ronal Rousseau (1999) ทำการศึกษาที่จะหา ระดับค่าปรับที่เหมาะสมสำหรับผู้ให้บริการในโรงแรม การปรับเป็นกระบวนการที่ดีเพื่อป้องกันผู้ที่กระทำความผิดในการยืมหนังสือหรือการไม่ส่งคืนตามกำหนด โดยใช้แบบจำลองของโพลินสกีและชาเวล (Polinsky & Shavell, 1998, pp. 15-20) และพบว่าเปรียบเทียบปรับจะขึ้นอยู่กับต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการยืมอันได้แก่ต้นทุนคงที่และต้นทุนผันแปร ซึ่งต้นทุนคงที่จะไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ที่ยืมหนังสือล่าช้า ต้นทุนคงที่ได้แก่ต้นทุนการติดตั้งระบบการป้องกันหรือเงินเดือนพนักงาน ส่วนต้นทุนผันแปรจะแปรผันไปตามผู้ฝ่าฝืนกฎ ต้นทุนประเภทนี้ได้แก่ใบเตือน ค่าโทรศัพท์ติดตามและผู้วิจัยยังพบว่าค่าปรับที่เหมาะสมขึ้นอยู่กับระดับความผิดที่กระทำ

วารกรณ์ ศิริศักดิ์วัฒน์ (2540) ศึกษาโทษปรับ ศึกษากรณีวันปรับ พบว่าการลงโทษปรับเป็นโทษที่บังคับต่อฐานะทางเศรษฐกิจของผู้กระทำผิด ซึ่งมีวัตถุประสงค์ลงโทษตามทฤษฎีป้องปรามหรือยับยั้งชั่งน้ำหนักที่มีหลักการลงโทษ ไม่ใช่เพื่อการแก้แค้นการกระทำความผิด หากแต่เป็นการกำหนดค่าปรับอย่างสมเหตุสมผลอันมีผลเพียงพอต่อความสำคัญในการกระทำผิดหรือข่มขู่มิให้กระทำผิดซ้ำอีก ดังนั้นโทษปรับจึงควรกำหนดอย่างเหมาะสมกับฐานะทางการเงินของผู้ต้องโทษเพื่อประสิทธิภาพจากการบังคับใช้

โสรัจ สังขวรรณ (2535) ศึกษาถึงผลกระทบต่อแนวคำพิพากษาศาลฎีกาในการริบทรัพย์ ตามมาตรา 27 ทวิ แห่งพระราชบัญญัติศุลกากร พ.ศ. 2469 พบว่าการที่ศาลฎีกาจะนำหลักทั่วไปในการริบทรัพย์ตามประมวลกฎหมายอาญามาบังคับใช้แก่ความผิดตามมาตรา 27 ทวิ นั้นทำให้เกิดปัญหาในการจับกุม นอกจากนี้ยังพบว่าหากต้องการให้กฎหมายศุลกากรมีการบังคับใช้ที่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์และเจตนารมณ์ที่แท้จริง ซึ่งได้แก่การปราบปรามการหลีกเลี่ยงภาษีศุลกากรที่มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ควรปรับปรุงพระราชบัญญัติศุลกากรมาตรา 27 ทวิ ให้มีบทลงโทษที่ชัดเจนและชี้ให้สังคมส่วนรวมเห็นว่ามีการบังคับใช้ ต้องยึดถือปรัชญากฎหมายภาษีอากร ซึ่งเป็นกฎหมายมหาชนด้านเศรษฐกิจอีกด้วย

การศึกษาแนวทางของการกำหนดโทษค่าปรับนั้นสืบเนื่องมาจากผลการลงโทษที่มีขั้นตอนที่ยุ้งยากและมีวิธีซับซ้อนที่สร้างปัญหาทั้งผู้ปฏิบัติและผู้ถูกลงโทษทำให้เกิดความล่าช้าและเกิดการโต้แย้งระหว่างกันเสมอมาหรือมีอิทธิพลอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อบรรเทาโทษ ทำให้ผู้ที่กระทำความผิดหรือผู้หลีกเลี่ยงภาษีอากรไม่กลัวในบทลงโทษดังกล่าวและมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงค่าภาษีอากร ทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจที่จะทำการศึกษากำหนดแนวทางในการกำหนดโทษขึ้นมาใหม่ ด้วยการอาศัยทฤษฎีเกม ซึ่งขณะนี้เป็นที่ยอมรับในสาขาต่าง ๆ ของวงการในต่างประเทศ เพราะเหตุว่าเป็นการศึกษาพฤติกรรมของสองฝ่ายซึ่งประกอบด้วยฝ่ายผู้นำเข้าจะอาศัยช่องว่างของกฎหมายและข้อจำกัดต่าง ๆ อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี ด้านการผลิตสินค้า การเอาเปรียบเชิงต้นทุนการสั่งซื้อสินค้าของผู้นำเข้า ประกอบกับโทษค่าปรับของกฎหมายในกรณีของการหลีกเลี่ยงอากรนั้น ผู้นำเข้ามิได้เกรงกลัวเพราะด้วยการอาศัยเทคนิคของตนหรืออิทธิพลอื่น ๆ ส่วนเจ้าหน้าที่ผู้ทำหน้าที่ในการกำหนดค่าปรับในการหลีกเลี่ยงยังมีความล่าช้าในการกำหนดโทษค่าปรับให้ทันต่อภาวะของสังคมในปัจจุบันซึ่งอยู่ในเชิงเสียเปรียบผู้นำเข้าดังกล่าว ทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่า การใช้ทฤษฎีเกมที่เน้นในเรื่องพฤติกรรมของบุคคลสองฝ่ายที่กระทำการชิงความได้เปรียบระหว่างกันและกัน โดยที่ทั้งสองฝ่ายต่างก็มุ่งแสวงหาผลประโยชน์สำหรับตนนั้นสามารถนำมาใช้อธิบายพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงภาษีอากรได้ กล่าวคือสำหรับฝ่ายผู้นำเข้าถ้ามีโอกาสที่จะหลีกเลี่ยงภาษีอากรก็จะได้รับผลประโยชน์คือไม่ชำระภาษีอากรอันพึงต้องชำระ ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งคือกรมศุลกากรก็มุ่งเน้นที่จะรักษาผลประโยชน์ประเทศชาติคือการเก็บภาษีอากรให้ครบถ้วนและมุ่งเน้นการกำหนดโทษเพื่อให้ผู้ที่ทำการหลีกเลี่ยงภาษีอากรมีความยับยั้งชั่งใจก่อนที่จะทำการหลีกเลี่ยงภาษีอากร พฤติกรรมดังกล่าวจึงสอดคล้องและเหมาะสมที่จะนำเอาทฤษฎีเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการกำหนดโทษที่เหมาะสม และมุ่งเน้นแนวทางการกำหนดโทษขึ้นมาเพื่อให้ผู้นำเข้าชะลอการหลีกเลี่ยงภาษีอากรหรือไม่กระทำการหลีกเลี่ยงภาษีอากรและเป็นแนวทางการกำหนดอัตราโทษค่าปรับตามข้อบังคับของกฎหมายที่เหมาะสมต่อไป