



เจาะลึกเกมการเมืองไทยที่โคตรซับซ้อนและพลิกผันเกินคาดเดา

หมากสุดท้าย

สลิศ



ความในใจจากผู้เขียน

สวัสดีครับผู้อ่านที่รักทุกท่าน ผมสลิศครับ

ทุกครั้งที่ได้จับปากกาหรือจordanนิ้วลงบนแป้นพิมพ์ ผมรู้สึกเสมอว่ากำลังสานต่อบทสนทนาที่แสนพิเศษกับทุกท่าน การเขียนสำหรับผมคือวิธีการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และเรื่องราวจากใจจริง เป็นช่องทางในการเชื่อมโยงและแบ่งปันสิ่งที่ผมค้นพบและรู้สึก

ผมมีความปรารถนาอยู่สองประการใหญ่ๆ ในการเขียน หนึ่งคือการนำพาทุกท่านไปสำรวจโลกอันกว้างใหญ่และน่าค้นหา จุดประกายความสงสัยใคร่รู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นความลึกซึ้งซับซ้อนของธรรมชาติ หรือความน่าทึ่งขององค์ความรู้ต่างๆ ผมเชื่อว่าการเรียนรู้และการเปิดโลกทัศน์เป็นความสุขอย่างหนึ่ง อีกประการคือการได้สัมผัสกับความรู้สึกอันหลากหลายของความเป็นมนุษย์ ผมอยากสร้างสรรค์เรื่องราวที่สามารถเป็นเพื่อนปลอบประโลมในยามอ่อนล้า เป็นกระจกสะท้อนความรู้สึกภายใน หรือมอบความอบอุ่นและความหวังเล็กๆ น้อยๆ ให้กับหัวใจ

แต่ละเรื่องราวที่ผมเขียนขึ้นจึงเป็นเหมือนการเดินทางส่วนตัวที่ผมอยากชวนทุกคนร่วมทางไปด้วย มันคือการกลั่นกรองประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการออกมาเป็นตัวอักษรด้วยความตั้งใจจริง ผมรู้สึกว่าการเขียนจะสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อมันได้เข้าไปอยู่ในใจของผู้อ่าน ได้กระตุ้นความคิด หรือสัมผัสความรู้สึกไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

ผมขอขอบคุณจากใจจริงสำหรับการติดตามและทุกการเปิดรับ ทุกครั้งที่ทราบว่าเรื่องราวของผมได้เป็นส่วนหนึ่งในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งของชีวิตใครสักคน นั่นคือกำลังใจที่ยิ่งใหญ่ที่สุดสำหรับคนเขียนอย่างผม และเป็นพลังให้ผมยังคงอยากสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

หวังว่าเราจะได้พบกันผ่านตัวอักษรในเรื่องราวต่อๆ ไปนะครับ

ด้วยความรักและขอบคุณ

สลิศ

สารบัญ

บทนำ หมายความว่า	3
บทที่ 1 จุดเริ่มต้น.....	4
บทที่ 2 สาดโคลนเดือด.....	6
บทที่ 3 พรรคตัวท็อป.....	8
บทที่ 4 เสียงส่วนใหญ่.....	10
บทที่ 5 เกมในสภา.....	12
บทที่ 6 คดีลับหลัง	14
บทที่ 7 มือบดไฟ	17
บทที่ 8 มือที่สามป่วน	20
บทที่ 9 ยึดอำนาจ	22
บทที่ 10 มารยาทสังคมไทย	25
บทที่ 11 เศรษฐกิจพัง.....	28
บทที่ 12 สื่อสองด้าน	31
บทที่ 13 พลังงานเงียบ	33
บทที่ 14 เกมได้โต๊ะจริง.....	35
บทที่ 15 เงินใหม่ลู่	38
บทที่ 16 โซเชียลระเบิด	40
บทที่ 17 ปฏิรูปทิพย์	43
บทที่ 18 อำนาจรัฐคุม.....	46
บทที่ 19 ลอยตัวเหนือทุกสิ่ง	49
บทที่ 20 ข้อตกลงลับหลัง	51
บทที่ 21 ม่านบังตาใหญ่.....	54
บทที่ 22 มรดกอำนาจเก่า.....	57

บทที่ 23 ต่างชาติเฝ้า.....	59
บทที่ 24 กองทัพยังอยู่.....	62
บทที่ 25 เกมกฎหมายซับซ้อน	65
บทที่ 26 ประชาธิปไตยไทย	67
บทที่ 27 หมากซ่อนใน.....	69
บทที่ 28 เดิมพันโคตรสูง.....	72
บทที่ 29 จบเกมแรก	75
บทที่ 30 หมากสุดท้ายจริง.....	77

บทนำ หมดสุดท้าย

การเมืองไทยมีโครงสร้างที่โคตรซับซ้อน มันไม่ใช่แค่การเลือกตั้งแล้วจบ แต่มันคือเกมยาวที่ผู้เล่นหลายฝ่ายพยายามคุมกระดาน ผู้คนมักเห็นแค่ตัวละครที่ออกมาหน้า แต่เบื้องหลังมันมีผู้เล่นที่มองไม่เห็นอีกเพียบ แต่ละคนมีเป้าหมายของตัวเอง มีเครือข่ายอำนาจที่โยงใยกันเหมือนใยแมงมุม

เกมนี้ไม่ได้เล่นกันตรงไปตรงมา มันมีการใช้ข้อมูลข่าวสารเป็นอาวุธ มีการใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ เพื่อสร้างความได้เปรียบหรือสกัดคู่แข่ง วาทกรรมต่างๆ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อชี้นำความคิดของผู้คน ทำให้เรื่องจริงกับเรื่องปั่นแยกกันแทบไม่ออก สถานการณ์เลยโคตรจะวุ่นวายและคาดเดาได้ยาก

กลุ่มอำนาจเก่าพยายามรักษาสถานะเดิมของตัวเองไว้ ขณะที่คนรุ่นใหม่ก็พยายามท้าทายโครงสร้างเก่าๆ ที่พวกเขามองว่าไม่แฟร์ การปะทะกันของสองแนวคิดนี้เกิดขึ้นในทุกพื้นที่ ไม่ใช่แค่ในสนามการเมือง แต่ลามไปถึงโลกโซเชียลและวัฒนธรรมด้วย ยังมีคนอีกกลุ่มใหญ่ที่ดูเหมือนจะเงียบ แต่การตัดสินใจของพวกเขากลับเป็นตัวแปรสำคัญที่พลิกเกมได้เสมอ

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่แค่ในสภา แต่มันลามไปถึงเศรษฐกิจและชีวิตประจำวันของผู้คน การตัดสินใจเชิงนโยบายหลายอย่างมีผลประโยชน์ทับซ้อนซ่อนอยู่ ทำให้ความเชื่อมั่นในระบบลดลง และสร้างความไม่แน่นอนให้กับอนาคตของทุกคน ทุกฝ่ายต่างอ้างความชอบธรรมในการกระทำของตัวเอง

ทุกการเคลื่อนไหวบนกระดานนี้มีความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการเดินหมากที่ดูเล็กน้อย หรือการตัดสินใจครั้งใหญ่ ทุกอย่างล้วนเชื่อมโยงกันหมด สุดท้ายแล้ว สิ่ง que ทุกคนจับตามองคือหมดสุดท้าย การเดินเกมครั้งสำคัญที่จะตัดสินว่าใครคือผู้คุมเกมตัวจริง หรือสุดท้ายแล้วอาจไม่มีใครชนะเลยในเกมที่เดิมพันสูงขนาดนี้

บทที่ 1 จุดเริ่มต้น

จุดเริ่มต้นของความขัดแย้งทางการเมืองมักไม่ได้มาจากประเด็นใหญ่โตเสมอไป บ่อยครั้งที่มันเกิดจาก เหตุการณ์เฉพาะหน้า ที่ดูผิวเผินแล้วเหมือนเรื่องเล็กน้อย อาจเป็นการเสนอแก้กฎหมายฉบับหนึ่ง การแต่งตั้งบุคคลเข้ารับตำแหน่งสำคัญ หรือแม้แต่คำพูดที่หลุดออกมาจากปากของนักการเมืองคนใดคนหนึ่ง

เหตุการณ์เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเหมือน **ตัวจุดชนวน**

ที่ไปกระตุ้นรอยร้าวที่มีอยู่แล้วในโครงสร้างอำนาจให้ปรากฏชัดเจนขึ้น

สิ่งที่ตามมาคือการเคลื่อนไหวของกลุ่มการเมืองต่างๆ ที่ตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นอย่างรวดเร็ว

แต่ละฝ่ายจะประเมินทันทีว่าเหตุการณ์นี้ส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และสถานะของตนเองอย่างไร

นี่คือจุดที่เกมการชิงไหวชิงพริบเริ่มต้นขึ้นอย่างแท้จริง

กลไกแรกที่ถูกนำมาใช้คือการตีความ

กลุ่มการเมืองแต่ละฝ่ายจะพยายามสร้างคำอธิบายหรือ *วาทกรรม* ของตนเองขึ้นมาเพื่อครอบงำความคิดของผู้คน ฝ่ายหนึ่งอาจมองว่าเหตุการณ์นั้นเป็นการคุกคามระบอบประชาธิปไตย

ในขณะที่อีกฝ่ายอาจนำเสนอมันคือความจำเป็นเพื่อรักษาความมั่นคงของรัฐ

การต่อสู้ในช่วงแรกจึงเป็นการต่อสู้ในเชิงสัญลักษณ์และการสร้างความชอบธรรมให้กับการกระทำของตนเอง

นักการเมืองจะใช้ช่องทางสื่อสารทุกรูปแบบเพื่อเผยแพร่แนวคิดของฝั่งตน

เป้าหมายไม่ใช่แค่การโน้มน้าวประชาชน แต่ยังเป็นการส่งสัญญาณไปยังพันธมิตรและคู่แข่งทางการเมือง

เพื่อแสดงจุดยืนและ **ขีดเส้นแบ่ง** ที่ชัดเจนว่าใครอยู่ข้างไหน

จากนั้นเกมจะถูกดึงเข้าไปสู่เวทีที่เป็นทางการเมืองมากขึ้น เช่น ในรัฐสภา

การอภิปรายที่เกิดขึ้นไม่ใช่แค่การถกเถียงด้วยเหตุผล แต่เป็นการแสดงพลังและทรัพยากรที่แต่ละฝ่ายมีอยู่ในมือ จำนวน สส ที่ยกมือสนับสนุนหรือคัดค้านกลายเป็นตัวชี้วัดอำนาจต่อรองที่จับต้องได้

กลยุทธ์ต่างๆ จะถูกนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการประวิงเวลา การเสนอญัตติซ้อน

หรือการใช้ข้อบังคับการประชุมเพื่อสร้างความได้เปรียบ

เบื้องหลังการประชุมที่ดูเป็นระเบียบนั้นคือการเจรจาต่อรองที่เข้มข้น

มีการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ การสร้างพันธมิตรชั่วคราว หรือแม้กระทั่งการกดดันเพื่อให้สมาชิกบางคนเปลี่ยนใจ

ทุกคะแนนเสียงจึงมีความหมายและสะท้อนสมการอำนาจที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

นอกเหนือจากเกมในสภาแล้ว การต่อสู้ยังขยายวงไปสู่กลไกอื่นๆ ของรัฐ

ฝ่ายที่มีอำนาจรัฐอาจใช้หน่วยงานราชการหรือกระบวนการทางกฎหมายเป็นเครื่องมือในการสกัดกั้นฝ่ายตรงข้าม

อาจมีการรื้อฟื้นคดีเก่าขึ้นมาพิจารณา หรือการตั้งคณะกรรมการสอบสวนในประเด็นที่เกี่ยวข้อง
สิ่งเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างแรงกดดันและลดทอนความน่าเชื่อถือของคู่แข่ง

ในทางกลับกัน ฝ่ายที่เสียเปรียบอาจหันไปพึ่งพากลไกตรวจสอบถ่วงดุล เช่น องค์กรอิสระ
หรือกระบวนการยุติธรรม

เพื่อร้องเรียนให้มีการตรวจสอบการใช้อำนาจของอีกฝ่าย

สถานการณ์จึงมีความซับซ้อนมากขึ้นเมื่อมี *ผู้เล่น* จากหลายสถาบันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ท้ายที่สุดแล้ว เหตุการณ์ที่ดูเหมือนเล็กน้อยในตอนแรกได้กลายเป็นศูนย์กลางของความขัดแย้งขนาดใหญ่
มันได้เปิดโปงให้เห็นถึงโครงข่ายอำนาจที่ซ่อนอยู่ และความเปราะบางของสภาวะสมดุลทางการเมือง
นักการเมืองที่อ่านเกมขาดจะมองเห็นว่าไม่ใช่แค่การเอาชนะในประเด็นย่อยๆ

แต่มันคือการสะสมแต้มต่อเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง **สมการอำนาจ** ในระยะยาว

ทุกการกระทำจึงเป็นการวางหมากสำหรับเกมถัดไปที่กำลังจะมาถึง

บทที่ 2 สาดโคลนเดือด

การใช้ข้อมูลเป็นอาวุธไม่ใช่เรื่องใหม่

แต่รูปแบบในปัจจุบันมีความซับซ้อนและแพร่กระจายได้รวดเร็วกว่าที่เคยเป็นมา

ปฏิบัติการข้อมูลข่าวสารหรือที่เรียกกันว่าไอโอ กลายเป็นเครื่องมือหลักในการโจมตีทางการเมือง

เป้าหมายไม่ใช่แค่การวิจารณ์นโยบาย แต่เป็นการทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้ามในระดับตัวบุคคล

กลยุทธ์เริ่มต้นจากการระบุจุดอ่อนของเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นประวัติส่วนตัว คำพูดในอดีต

หรือแม้กระทั่งความสัมพันธ์ทางสังคม

จากนั้นผู้ปฏิบัติการจะสร้างเรื่องเล่าที่บิดเบือนข้อเท็จจริงบางส่วนผสมกับข้อมูลเท็จทั้งหมดเพื่อสร้างภาพลักษณ์เชิงลบ

กระบวนการสร้างเนื้อหาโจมตีมักเกิดขึ้นในกลุ่มปิด มีการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อกำหนดทิศทางของเรื่องเล่า

ข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นจะถูกออกแบบให้ง่ายต่อการบริโภคและกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของผู้รับสาร

เนื้อหาจะมีหลากหลายรูปแบบตั้งแต่ข้อความสั้นๆ รูปภาพตัดต่อ หรือคลิปวิดีโอที่ถูกตัดทอนออกจากบริบทเดิม

เป้าประสงค์หลักคือการสร้างความคลงแคลงใจและลดทอนสถานะทางสังคมของคุณ่ง

เมื่อเรื่องเล่าถูกสร้างขึ้นแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเผยแพร่สู่สาธารณะในวงกว้าง

ช่องทางการแพร่กระจายข้อมูลบิดเบือนอาศัยเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นหลัก

แพลตฟอร์มเหล่านี้เอื้อให้ข้อมูลกระจายตัวอย่างรวดเร็วและควบคุมได้ยาก

ผู้ปฏิบัติการมักใช้บัญชีผู้ใช้งานอวตารหรือเครือข่ายบอตเพื่อสร้างกระแสในช่วงแรก

พวกเขาจะปั่นแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องและแสดงความคิดเห็นในทิศทางเดียวกันเพื่อสร้างความรู้สึกรวบรวมเป็น

ที่ยอมรับในวงกว้าง จากนั้นกลุ่มผู้สนับสนุนที่มีตัวตนจริงจะเข้ามารับช่วงต่อในการแชร์และขยายผล

ข้อมูลจะถูกส่งต่อไปในกลุ่มปิดเช่นแอปพลิเคชันสนทนา ทำให้การตรวจสอบและแก้ไขทำได้ยากยิ่งขึ้น

การแพร่กระจายแบบไวรัสนี้ทำให้ข้อมูลเท็จฝังตัวอยู่ในความคิดของผู้คนจำนวนมากก่อนที่จะถูกโจมตีจะมีโอกาสชี้แจง

ผลกระทบทางจิตวิทยาต่อผู้รับสารนั้นมีนัยสำคัญ

มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเชื่อข้อมูลที่สอดคล้องกับความเชื่อเดิมของตนเอง

ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เรียกว่าอคติการยืนยัน เมื่อผู้คนได้รับข้อมูลเชิงลบเกี่ยวกับฝ่ายที่ตนไม่ชอบ

พวกเขามีแนวโน้มที่จะยอมรับข้อมูลนั้นโดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริงอย่างถี่ถ้วน การสาดโคลนที่เกิดขึ้นซ้ำๆ

จะค่อยๆ กัดกร่อนความไว้วางใจที่สาธารณชนมีต่อบุคคลหรือสถาบันการเมืองนั้นๆ

มันสร้างสภาวะแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน

ผู้คนเริ่มมองฝ่ายตรงข้ามทางการเมืองว่าเป็นศัตรูมากกว่าเป็นคู่แข่งที่มีความคิดเห็นแตกต่าง
สิ่งนี้ส่งผลให้สังคมเกิดความแตกแยกและมีภาวะโพลาริเซชันที่รุนแรงขึ้น

เกมการสาดโคลนนี้เป็นสมรภูมิที่ไม่มีผู้ชนะอย่างแท้จริง

แม้ฝ่ายที่โจมตีอาจได้รับประโยชน์ในระยะสั้นจากการที่คู่แข่งเสียคะแนนนิยม

แต่ในระยะยาวมันทำลายบรรทัดฐานของการสนทนาทางการเมือง เมื่อการโจมตีส่วนบุคคลกลายเป็นเรื่องปกติ

พื้นที่สำหรับการถกเถียงด้วยเหตุผลและนโยบายก็ลดน้อยลง

ความน่าเชื่อถือของระบบการเมืองโดยรวมจะถูกสั่นคลอน

ประชาชนจะเริ่มรู้สึกเบื่อหน่ายและสูญเสียศรัทธาในกระบวนการทางการเมืองทั้งหมด **ท้ายที่สุดแล้ว**

สังคมโดยรวมคือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเกมข่าวดังนี้

ความเสียหายที่เกิดขึ้นกับความไว้วางใจของสาธารณชนนั้นต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างมากในการฟื้นฟูให้
กลับคืนมาดังเดิม

บทที่ 3 พรรคตัวท็อป

การรวมตัวของกลุ่มอำนาจเก่า เป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและมีโครงสร้างที่ยังรากลึกในสังคม การทำงานของกลุ่มเหล่านี้มักไม่ปรากฏในพื้นที่สาธารณะ แต่ส่งอิทธิพลต่อทิศทางของประเทศอย่างมีนัยสำคัญ กลุ่มดังกล่าวไม่ได้มีสถานะเป็นพรรคการเมืองตามกฎหมาย แต่เป็นเครือข่ายของบุคคลและองค์กรที่มีผลประโยชน์ร่วมกัน ครอบคลุมทั้งภาคธุรกิจขนาดใหญ่ กลุ่มข้าราชการระดับสูง และผู้มีอิทธิพลในแวดวงต่างๆ การเชื่อมโยงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างฉาบฉวย แต่สร้างสมมาเป็นเวลานานผ่านความสัมพันธ์ทางเครือญาติ การศึกษา หรือผลประโยชน์ทางธุรกิจที่เกี่ยวพันกัน พวกเขาไม่จำเป็นต้องลงเล่นในสนามเลือกตั้งโดยตรง แต่สามารถกำหนดตัวผู้เล่นและกติกาของเกมได้จากเบื้องหลัง

การทำงานของเครือข่ายอำนาจนี้มักดำเนินไปอย่างเงียบเชียบและไม่เป็นทางการ การตัดสินใจสำคัญๆ อาจเกิดขึ้นในวงสนทนาส่วนตัวหรือการประชุมที่ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ **กลไกหลักในการควบคุม** คือการจัดสรรทรัพยากร ไม่ว่าจะเป็นทุนสนับสนุนทางการเมือง การให้ตำแหน่งสำคัญในองค์กรต่างๆ หรือการใช้เครือข่ายสื่อในการสร้างหรือทำลายความน่าเชื่อถือของบุคคลหรือกลุ่มการเมืองใดกลุ่มหนึ่ง พวกเขาจะประเมินสถานการณ์และเลือกสนับสนุนฝ่ายที่น่าจะรักษามลประโยชน์ของกลุ่มตนเองไว้ได้ดีที่สุด ไม่ว่าฝ่ายนั้นจะมาจากขั้วการเมืองใดก็ตาม ความยืดหยุ่นนี้ทำให้พวกเขาสามารถดำรงอิทธิพลอยู่ได้ในทุกยุคสมัย ไม่ว่ารัฐบาลจะมาจากการเลือกตั้งหรือด้วยวิธีการอื่นใด

อิทธิพลของกลุ่มอำนาจเก่าไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเมืองระดับชาติ แต่ยังแผ่ขยายไปถึงการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ พวกเขาอาจมีส่วนร่วมในการร่างกฎหมายหรือกำหนดยุทธศาสตร์ชาติผ่านตัวแทนที่ส่งเข้าไปนั่งในคณะกรรมการต่างๆ ของภาครัฐ นโยบายที่ออกมาจึงมักจะเอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มธุรกิจหรือเครือข่ายของตนเอง เช่น การให้สัมปทานโครงการขนาดใหญ่ การออกกฎระเบียบที่กีดกันคู่แข่งรายใหม่ หรือการแปรรูปรัฐวิสาหกิจที่เปิดโอกาสให้กลุ่มทุนของตนเข้าไปถือครอง **การจัดวางหมากบนกระดาน** จึงเป็นการวางแผนระยะยาวที่มองข้ามผลประโยชน์ระยะสั้นของการเลือกตั้งไปสู่การรักษาโครงสร้างอำนาจและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน

การควบคุมเกมจากเบื้องหลังทำให้กลุ่มเหล่านี้ดูเหมือนไม่ได้เคลื่อนไหวหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางการเมืองที่ปรากฏตามหน้าสื่อ แต่ในความเป็นจริงแล้ว พวกเขาคือผู้ที่สามารถสร้างหรือยุติความขัดแย้งได้ เมื่อสถานการณ์ทางการเมืองเริ่มสั่นคลอนหรือมีแนวโน้มที่จะกระทบต่อผลประโยชน์หลักของกลุ่ม พวกเขาจะเริ่มใช้กลไกที่มีอยู่เพื่อแทรกแซง

SAMPLE VERSION

This is a sample version containing only the first few pages.
Please purchase the full version to access all content.