

การวาดภาพการรบ

นาวาเอก ยุทธนา อักษรศรี
รองผู้อำนวยการวิทยาลัยการทัพเรือ
กรมยุทธศึกษาทหารเรือ

บทนำ

ภารกิจหลักของทหารเรือนั้นคือการใช้กำลังเพื่อป้องกันประเทศ ซึ่งงานประจำ สิ่งหนึ่งที่ทหารจะต้องปฏิบัติก็คือ การวางแผนการใช้กำลัง เพื่อตอบสนองต่อภัยคุกคาม ในรูปแบบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการวางแผนนั้นคือการคาดการณ์ล่วงหน้า ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและหาหนทางที่ดีที่สุดที่จะตอบโต้ต่อสิ่งเหล่านั้น ซึ่งการวางแผน การใช้กำลังนั้นในกองทัพเรือของเรามีการจัดการเรียนการสอนในหลายระดับ หลายโรงเรียน อย่างต่อเนื่อง ภายใต้กรอบแนวคิดของวิชาที่เรียกว่า “การวางแผนทางทหาร” ยกตัวอย่างเช่น กรมยุทธศึกษาทหารเรือมีการเรียนวิชาการวางแผนทางทหารตั้งแต่ในโรงเรียนทหารเรือชั้นต้น หลักสูตรเสนาธิการทหารเรือ หลักสูตรนายทหารอาวุโส และหลักสูตรวิทยาลัยการทัพเรือ ทั้งนี้ยังไม่เน้นการจัดการหลักสูตรเฉพาะของแต่ละหน่วยที่มีการบรรจุวิชานี้ไว้อย่างแพร่หลาย ซึ่งหากมองความต่อเนื่องและจริงจังแล้วการวางแผนทางทหารในกองทัพเรือน่าที่จะเป็นสิ่งที่นายทหารทุกคน ทุกระดับสามารถวางแผนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการวางแผนน่าจะเป็น ส่วนหนึ่งของสัญชาตญาณของทหารเลยก็ว่าได้ แต่สิ่งที่พบกลับกลายเป็นว่าการวางแผน ทางทหารเพื่อใช้กำลังของเราเป็นเหมือนศาสตร์ลึกลับที่ไม่มีใครเข้าใจหรือไม่ยอมรับเข้าใจ ผู้เขียนได้พยายามเสาะหาคำตอบในเรื่องนี้อยู่นาน จนแน่ใจว่าได้ค้นพบหนึ่งในต้นเหตุสำคัญของปัญหาการวางแผนทางทหารของกองทัพเรือ

ทั้งนี้บทความของผู้เขียนต้องการที่จะบอกกล่าวว่า ปัญหาที่สำคัญของการวางแผน ทางทหารในปัจจุบันของกองทัพเรือ คือความกลัว จนทำให้ขาดจินตนาการ อันเป็นหัวใจ สำคัญของการวางแผนทางทหาร ส่งผลให้แผนทางทหารที่ผลิตออกมายังไม่ได้คุณภาพ เท่าที่ควรจะเป็น โดยบทความนี้จะเริ่มต้นจาก การอธิบายกระบวนการวางแผนทางทหาร อย่างย่อ จากนั้นจะชี้ให้เห็นถึงประเด็นปัญหาที่พบในการวางแผนทหารปัจจุบัน และจะนำ ผู้อ่านไปเข้าใจความหมายของการวาดภาพการรบว่าคืออะไร มีเทคนิคและขั้นตอนอย่างไร มีความสำคัญต่อการวางแผนอย่างไร และสุดท้ายจะได้พูดถึงการนำการวาดภาพการรบ ไปใช้ในการวางแผนทางทหารอย่างไร

กระบวนการวางแผนทางทหารอย่างย่อ และกระบวนการวางแผนของกองทัพเรือ

การวางแผนทางทหาร หากจะพูดไปแล้วก็คือกระบวนการแก้ปัญหาแบบหนึ่งนั่นเอง โดยมีผลลัพธ์สำคัญที่ต้องการคือการตอบคำถามว่าเราจะทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วง ได้อย่างไร ภายใต้กำลังและข้อกำหนดที่มีอยู่หรือในบางครั้งอาจจะต้องตอบคำถามเพิ่มเติม

ว่าจากภารกิจที่ได้รับเราต้องการกำลังน้อยที่สุดเท่าใดในการที่จะรับประกันความสำเร็จภายใต้กรอบสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งกระบวนการดังกล่าวก็ไม่ได้มีตรรกะที่แตกต่างออกไปจากกระบวนการแก้ปัญหาทั่วไปเลย ความแตกต่างของกระบวนการวางแผนทางทหารกับกระบวนการวางแผนอื่นนั่นคือ บริบท หรือกรอบสถานการณ์เท่านั้นเอง ซึ่งแผนทางทหารนั้นมีความสำคัญมากต่อการปฏิบัติการ แผนที่ดีนั้นจะทำให้ฝ่ายเราสามารถดำรงการเป็นฝ่ายริเริ่มได้ตลอดช่วงเวลาของการปฏิบัติการ ส่งผลให้หน่วยสามารถบรรลุภารกิจได้อย่างรวดเร็ว ลดการสูญเสียทั้งกำลังพลและยุทโธปกรณ์ กระบวนการวางแผนทางทหารนั้นสามารถดำเนินการได้อย่างง่าย ๆ ว่าจะเริ่มต้นจากการรับมอบภารกิจจากหน่วยเหนือ จากนั้นจะเป็นการทบทวนสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับภารกิจ การวิเคราะห์ขีดความสามารถ และข้อจำกัดของฝ่ายเราควบคู่ไปกับการวิเคราะห์และประเมินค่าหนทางปฏิบัติของฝ่ายตรงข้าม ก่อนที่จะนำไปสู่การสังเคราะห์หนทางปฏิบัติของฝ่ายเราที่เป็นไปได้ที่จะบรรลุภารกิจที่ได้รับมอบ จากนั้นจึงนำไปสู่ Wargame เพื่อหาหนทางปฏิบัติที่ดีที่สุด แล้วนำไปจัดทำเอกสารสั่งการเป็นขั้นตอนสุดท้าย ซึ่งผู้เขียนได้เลือกแผนภาพมาอธิบายกระบวนการวางแผนไว้แล้วทางด้านล่าง ซึ่งกระบวนการวางแผนทางทหารนั้น กองทัพของแต่ละประเทศก็ได้จัดทำเป็นเอกสารอ้างอิงของตัวเองเพื่อใช้ในการวางแผน ซึ่งจะมีลักษณะการอธิบายความที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะและตรรกะการคิดของประเทศนั้น แต่โดยทั่วไปแล้ว จะไม่พันตรรกะในการวางแผนที่ได้กล่าวมาแล้วแต่อย่างใด

สำหรับกระบวนการวางแผนของกองทัพไทยปัจจุบันนั้นก็ไม่ได้มีตรรกะที่ผิดแผกแตกต่างจากผู้เขียนได้กล่าวไว้ในเบื้องต้นแต่อย่างใด ทั้งนี้ กองทัพเรือได้อนุมัติใช้เอกสารอ้างอิงกองทัพเรือหมายเลข ๘๓๐๒ การวางแผนทางทหาร (อทร.๘๓๐๓) เป็นเอกสารหลักในการวางแผนของกองทัพเรือ โดยเอกสารดังกล่าวมีลักษณะเป็น Template ที่อธิบายขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการวางแผนทางทหาร ตั้งแต่ขั้นการรับภารกิจไปจนถึงขั้นของการจัดทำเอกสารสั่งการ ทั้งนี้ผู้เขียนจะไม่ขอลงรายละเอียดของเอกสารดังกล่าว เนื่องจากอาจจะทำให้บทความนี้ยืดเยื้อยาวมากจนไม่น่าอ่าน

สำหรับ อทร.๘๓๐๗ ที่ได้กล่าวถึงไปแล้วนั้นเป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นโดย กรมยุทธศึกษาทหารเรือ ได้มีการทดลองใช้มาหลายปี ผ่านการปรับปรุงมาหลายครั้ง จนกระทั่งได้รับการอนุมัติใช้จากคณะกรรมการพิจารณา อทร. ในปี ๒๕๕๙ และให้ใช้ทั้งในการเรียนการสอนและการฝึกต่าง ๆ ของกองทัพเรือ รวมไปถึงการปฏิบัติงานของหน่วยในกองทัพเรืออีกด้วย

The Military Decisionmaking Process (MDMP)

Key Inputs	Steps	Key Outputs
<ul style="list-style-type: none"> Higher headquarter's plan or order or a new mission anticipated by the cdr 	I Receipt of Mission WARNORD	<ul style="list-style-type: none"> Commander's initial guidance Initial allocation of time
<ul style="list-style-type: none"> Commander's initial guidance Higher HQs plan/order Higher HQs' knowledge and intelligence products Knowledge products from other organizations Army design methodology products 	II Mission Analysis WARNORD	<ul style="list-style-type: none"> Problem statement Mission statement Initial commander's intent Initial planning guidance Initial CCIRs, and EEFIs Updated IPB & running estimates Assumptions Evaluation criteria for COAs
<ul style="list-style-type: none"> Mission statement Initial cdr's intent, planning guidance, CCIRs, and EEFIs Updated IPB, running estimates Assumptions Evaluation criteria for COAs 	III COA Development	<ul style="list-style-type: none"> COA statements and sketches <ul style="list-style-type: none"> -Tentative task organization -Broad concept of operations Revised planning guidance Updated assumptions
<ul style="list-style-type: none"> Update running estimates Revised planning guidance COA statements/sketches Updated assumptions 	IV COA Analysis (War Game)	<ul style="list-style-type: none"> Refined COAs Potential decision points War-game results Initial assessment measures Updated assumptions
<ul style="list-style-type: none"> Update running estimates Refined COAs Evaluation criteria War-game results Updated assumptions 	V COA Comparison	<ul style="list-style-type: none"> Evaluated COAs Recommended COAs Updated running estimates Updated assumptions
<ul style="list-style-type: none"> Updated running estimates Evaluated COAs Recommended COA Updated assumptions 	VI COA Approval WARNORD	<ul style="list-style-type: none"> Commander approved COA and any modifications Refined commander's intent, CCIRs, and EEFIs Updated assumptions
<ul style="list-style-type: none"> Commander-selected COA and any modifications Refined commander's intent, CCIRs, and EEFIs Updated assumptions 	VII Orders Production, Dissemination, and Transition	<ul style="list-style-type: none"> Approved operation plan or order Subordinates understand the plan or order

ภาพกระบวนการวางแผนทางทหาร

ที่มา : <https://www.thelightningpress.com>

ปัญหาในการวางแผนทางทหารที่พบในปัจจุบัน : ขาดจินตนาการ

จากประสบการณ์ที่ผู้เขียนได้มีโอกาสคลุกคลีกับกระบวนการวางแผนทางทหารมานานกว่า ๑๐ ปี ทั้งในฐานะของนักเรียนในสถาบันทางทหารหลายแห่ง หรือในฐานะของผู้บรรยายวิชาการวางแผนทางทหารเอง รวมไปถึงในฐานะของผู้ควบคุมการฝึกการวางแผนทั้งในระดับของโรงเรียนและการฝึกในระดับกองทัพ พบว่าการวางแผนทางทหารในปัจจุบันนั้น ผลผลิตที่ได้รับมีลักษณะที่ไม่มีชีวิต กล่าวคือเป็นแผนทางทหารที่ขาดคำอธิบายที่ชัดเจน ไม่มีกลิ่นอายของศิลปะการใช้อำกำลังหรือหลักการสงคราม และที่สำคัญก็คือส่วนใหญ่แล้วแผนทางทหารที่ได้จะขาดจินตนาการเอาเสียมาก ๆ ทำให้เมื่อถึงเวลาปฏิบัติจริง ๆ แล้ว ไม่สามารถที่จะนำแผนไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม และไม่สามารถที่จะปรับเปลี่ยนได้อย่างทันท่วงที เมื่อสถานการณ์เปลี่ยนไป ดังจะเห็นได้จากการที่เรามักจะพบแผนทางทหารที่มีรูปแบบเพียงแค่วางกำลัง แยกกำลัง แต่ไม่สามารถอธิบายได้อย่างลึกซึ้งซึ่งว่าทำเพื่ออะไร อะไรคือปัจจัยสำคัญของความสำเร็จ อะไรคือความพยายามหลัก จังหวะเวลาในการเคลื่อนย้ายกำลังควรจะเป็นเช่นไร พื้นที่การรบแตกหักควรจะอยู่ตรงไหนผู้เขียนได้พยายามค้นหาว่าอะไรคือต้นเหตุของปัญหาดังกล่าว โดยได้พยายามตั้งสมมติฐานหลายประการ จนในท้ายที่สุดจึงได้ข้อยุติ (ส่วนตัว) ว่าปัญหาของการวางแผนทางทหารตามกระบวนการวางแผนทางทหารของเราในปัจจุบันนั้นคือ “ความกลัว” ความกลัวในความหมายของผู้เขียนก็คือ ความกลัวที่จะวางแผนผิดกระบวนการ กลัวที่จะวางแผนผิดขั้นตอน รวมถึงกลัวที่จะคิดประยุกต์สิ่งใหม่ขึ้นมา ทำให้กระบวนการวางแผนส่วนใหญ่ นั้นมักจะเป็นการเปิด Template ที่มีอยู่ทางด้านท้ายของ อทร.๘๓๐๗ แล้วพยายามที่จะเติมคำในช่องว่างทั้ง ๆ ที่ในหลาย ๆ ช่องว่างผู้ที่กำลังเติมคำไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ หรือในหลาย ๆ ช่องว่างไม่จำเป็นต้องเติมให้ครบในสถานการณ์ที่เป็นอยู่ ผลที่ได้ออกมาก็คือ แนวคิดการใช้อำกำลังที่ไม่ปะติดปะต่อ ขาดการเชื่อมโยง ตามที่ได้กล่าวไปแล้ว

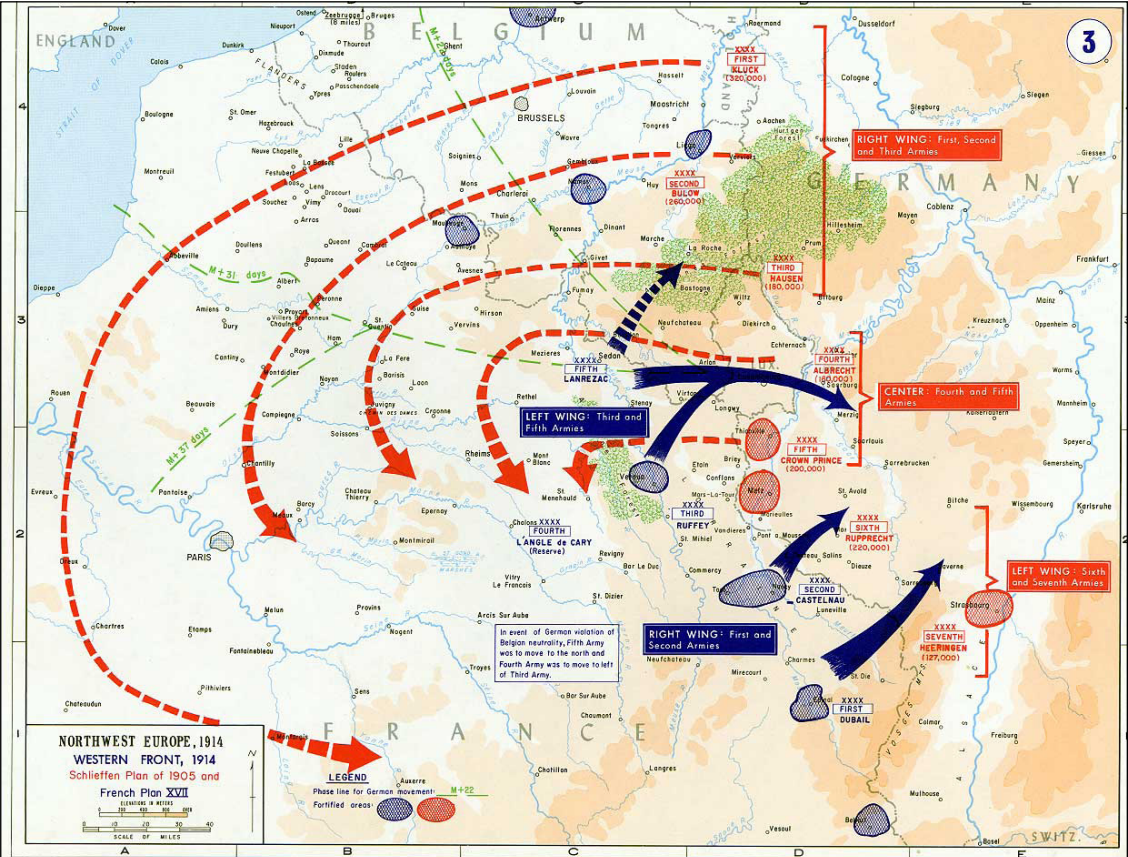
ที่ได้กล่าวมา ผู้เขียนมิได้มีเจตนาจะไปตีเถียนเอกสารการวางแผนของกองทัพเรือแต่ประการใด เนื่องจากในการจัดทำเอกสารดังกล่าว ผู้เขียนก็เป็นหนึ่งในคณะทำงานด้วยเช่นกัน แต่สิ่งที่ต้องการสื่อก็คือ เราน่า อทร. มาใช้ไม่ถูกวิธีเหมือนเอามีดเหล็กน้ำพี้มาผ่าฟันอย่างโรยอย่างนั้น อันที่จริงแล้วขั้นตอนในการวางแผนทางทหารที่ปรากฏใน อทร. นั้นเป็นการอธิบายความและมีแนวทางการใช้มาประกอบ

ให้เกิดความเข้าใจ การวางแผนทางทหารจริง ๆ แล้วไม่จำเป็นต้องเปิด อทร. แล้วทำตามทุกขั้นตอน ชนิดกระดิกตัวไม่ได้ แต่ในทางตรงกันข้าม เราใช้ อทร. เป็นเครื่องช่วยจำ และอธิบายประเด็นต่าง ๆ ที่จำเป็น ส่วนที่เหลือเราต้องใช้องค์ความรู้อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาประยุกต์ใช้อีกมากมาย เช่น ความเข้าใจในเรื่องของหลักนิยม ยุทธวิธี หลักการสงคราม ความลึกซึ้งในการศึกษาประวัติศาสตร์ต่าง ๆ รวมไปถึงความรู้ด้านกฎหมาย ด้านสังคม จิตวิทยา และที่ขาดไม่ได้เลยก็คือ ความรู้ในเรื่องของ “การวาดภาพการรบ” ซึ่งจะได้กล่าว ในรายละเอียดในลำดับต่อไป

ความหมายของการวาดภาพการรบ

หากท่านผู้อ่านเคยมีโอกาสศึกษาในสถาบันการศึกษาของกองทัพบกหรือเคยได้อ่านเอกสารการวางแผนทางทหารของกองทัพบกคงจะคุ้นเคยกับคำว่า “การวาดภาพการรบ” ว่าเป็นขั้นตอนสำคัญของกลุ่มงานที่ ๓ การแสวงงข้อตกลงใจทางทหาร ด้วยการทำ Wargame ในกระบวนการวางแผนแบบ ๔ กลุ่มงานที่กล่าวถึงการเขียนภาพอธิบาย การเคลื่อนกำลังในภูมิประเทศโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ มาอธิบายภาพการรบ เพื่อประกอบการทำ Wargame อันจะนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจเลือกหนทางปฏิบัติที่ดีที่สุดของหน่วยที่จะทำภารกิจที่ได้รับมอบหมาย “การวาดภาพการรบ” ในความหมายของผู้เขียนนั้นจะไม่ได้จำกัดอยู่เพียงขั้นตอนการทำ Wargame เท่านั้น แต่จะหมายรวมถึงการเขียนภาพการใช้กำลังในภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่ออธิบายให้เห็นความพยายามหลัก ความพยายามรอง เส้นทางการเคลื่อนที่ทั้งของฝ่ายเรา และฝ่ายตรงข้ามที่เป็นไปได้ พื้นที่รบแตกหัก ตั้งแต่ในขั้นตอนของการสังเคราะห์หนทางปฏิบัติของฝ่ายเรา ทั้งนี้ผู้เขียนจะอธิบายโดยใช้กรณีการรบในอดีตเป็นแนวทาง

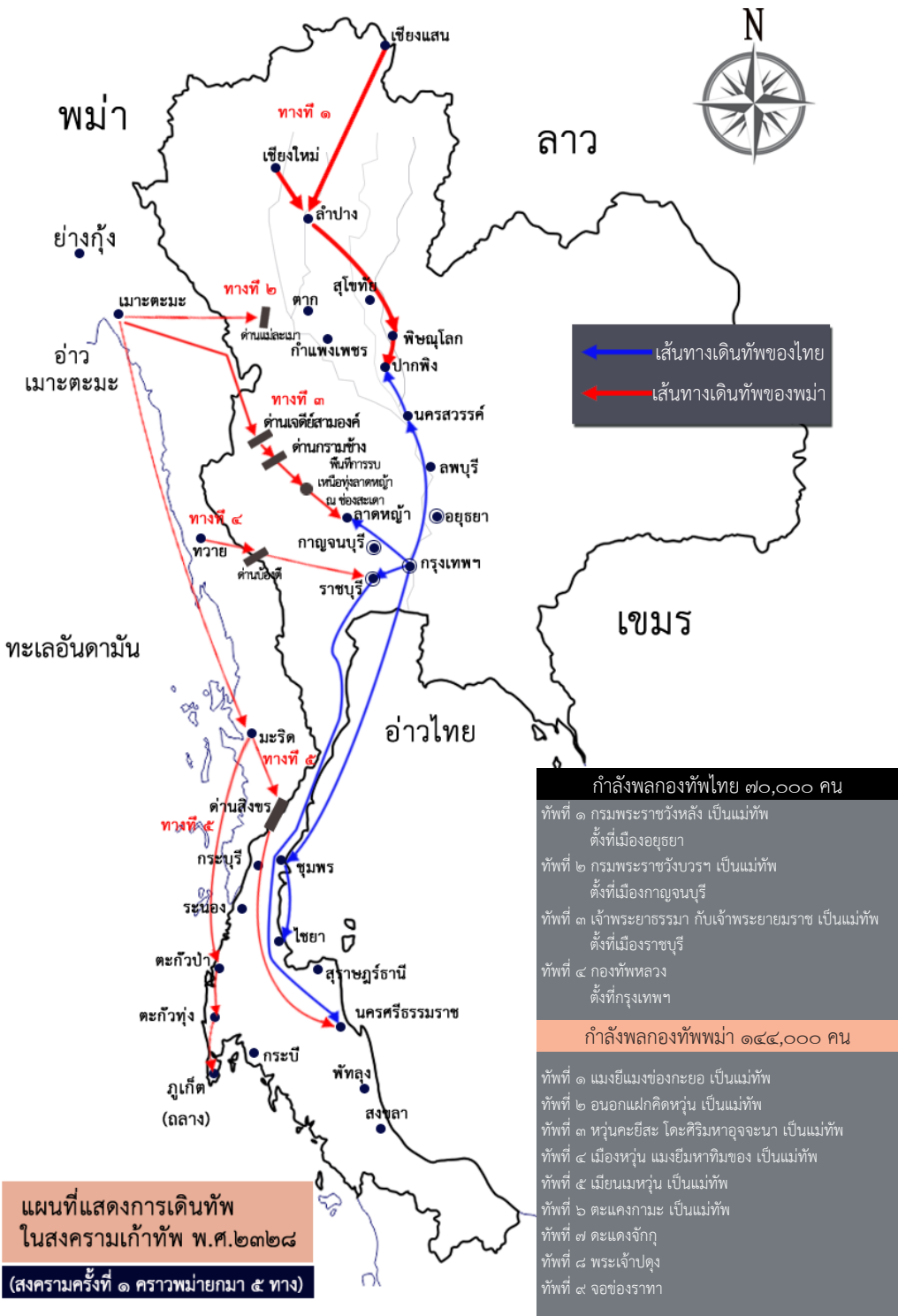
จากภาพที่ ๒ ในหน้าถัดไปเป็นตัวอย่างการวาดภาพการรบตามแนวความคิดของเยอรมันตามแผน Schlieffen Plan ในการเข้าโจมตีฝรั่งเศสในปี ๑๙๑๔ โดยกำหนดความพยายามหลักในการเข้าตีคือ กำลังทางปีกขวาซึ่งประกอบด้วย First Second และ Third Armies ในขณะที่ Fourth และ Fifth Armies จะทำหน้าที่เป็นตัวหลอกให้เชื่อว่าเยอรมันจะเข้าตีตรงหน้าบริเวณแนวมาอีโนต์ ซึ่งตามแนวคิดดังกล่าวกำลังในส่วนแรกของเยอรมันจะต้องไม่เคลื่อนที่ และไม่ถูกตรวจพบจนกว่ากำลังป้องกันของฝรั่งเศสจะเคลื่อนมายังแนวมาอีโนต์จนหมด กำลังทางปีกขวาก็จะเข้าตี และในการเข้าตีจะต้องเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว เพื่อยึดที่หมายสำคัญให้ได้ก่อนที่กำลังของฝรั่งเศสและพันธมิตรจะปรับกำลังมาต้านทานได้



ภาพแผน Schlieffen Plan ในการเข้าโจมตีฝรั่งเศสในปี ๑๙๑๔

ที่มา : <https://jorisinieper.files.wordpress.com/2014/06/3-von-schlieffen-xvii.jpg>

ตัวอย่างถัดไปที่ผู้เขียนจะขอยกมาในบทความนี้คือการรบในสงครามเก้าทัพ จากแผนที่ที่ยกมาเป็นการวาดภาพการรบตามแนวคิดของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชกับพม่าในช่วงต้นของกรุงรัตนโกสินทร์ พม่ายกทัพเข้ามาจำนวนมากถึง ๙ ทัพ มีกำลังมากกว่าฝ่ายเราเกินสองเท่าตัว ซึ่งความพยายามหลักในการใช้กำลังของรัชกาลที่ ๑ ในครั้งนั้นก็คือจะชิงทำลายกองทัพพม่าที่ละส่วนก่อนที่ กำลังทั้งหมดจะเข้ามาสมทบกัน โดยจะไม่ยอมให้พม่าเข้ามาถึงราชธานีได้ จึงมีการจัดทัพเข้าตีกำลังพม่าที่เข้ามาก่อนให้แตกพ่ายไปตั้งแต่พื้นที่ห่างไกล ในขณะที่จัดกำลังส่วนหนึ่งรบนวงเวลายกกำลังที่เหลือของพม่าไว้ เมื่อสามารถทำลายกองทัพพม่าได้แล้ว จึงรวมกำลังเข้าตีกำลังของพม่าในส่วนถัดไปตามลำดับ ดังนั้นการเข้าตีทัพพม่าให้แตกต้องอาศัยความรุนแรง รวดเร็ว และสูญเสียให้น้อยที่สุด เพื่อที่จะมีกำลังเหลือพอที่จะทำการต่อไปข้างหน้า ในขณะที่เดียวกันกำลังที่รบนวงเวลาก็จะต้องสามารถปฏิบัติการได้นาน และมีประสิทธิภาพพอที่จะทำให้ข้าศึกไม่สามารถขยับกำลัง

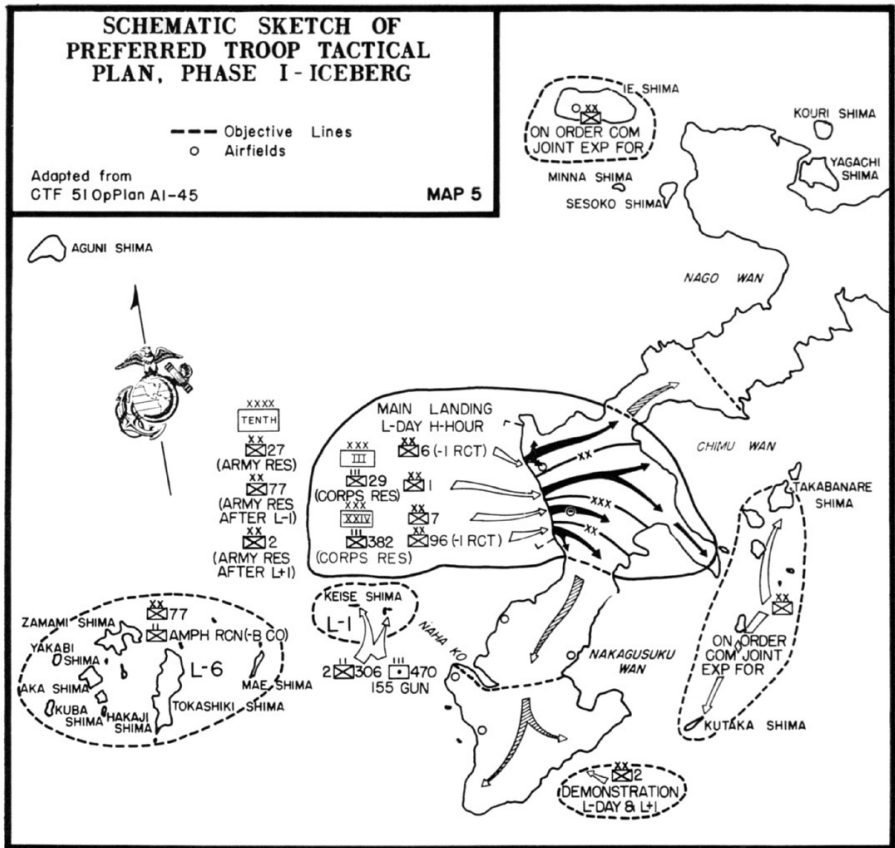


ภาพแผนที่แสดงเส้นทางการเดินทัพในสงครามเก้าทัพ พ.ศ.๒๓๒๘
ที่มา : <http://rb-history.blogspot.com/2011/08/2328.html>

ไปสมทบกับกำลังส่วนอื่นได้ จากทั้งสองกรณีเราจะเห็นว่า หากเราสามารถเขียนภาพการรบออกมาได้ชัดเจนมากเท่าไร เราก็ยิ่งสามารถเข้าใจการปฏิบัติการและสามารถชี้จุดอ่อนจุดแข็งได้มากขึ้น อันจะนำไปสู่การวางแผนที่มีประสิทธิภาพที่มากขึ้น

เทคนิคการวาดภาพการรบ

ตามที่คุณเขียนได้อธิบายไว้ข้างต้นถึงความหมายของการวาดภาพการรบ โดยใช้ภาพการรบในอดีตมาอธิบายนั้น จะเห็นได้ว่า ผลลัพธ์ที่ต้องการจากการวาดภาพการรบก็คือ การจัดทำ Schematic หรือแผนภาพในการใช้กำลังนั่นเอง ดังนั้นมีรายละเอียดตามแผนภาพด้านล่าง



ภาพ Schematic Sketch of Preferred Troop Tactical Plan Phase I - ICEBERG

ที่มา : Our World war II Veterans

สำหรับเทคนิคในการวาดภาพการรบนั้น ผู้เขียนได้พยายามรวบรวมแนวคิดตามที่ปรากฏในที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตำราของโรงเรียนเสนาธิการทหารบก หรือในตำราการวางแผนของประเทศต่าง ๆ ก็พบว่าไม่ได้ตรงกับแนวทางการวาดภาพการรบที่ผู้เขียนต้องการเสียทีเดียว จึงต้องนำมาประยุกต์ขึ้นในหลายส่วน จนสามารถกำหนดเป็นแนวทางตามแบบที่ผู้เขียนได้ใช้งานอยู่เป็นประจำ โดยจะอธิบายเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

๑. ทำความเข้าใจปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดอย่างถ่องแท้ ทุกมิติ ทั้งปัจจัยพื้นที่ เวลา และกำลังรบ รวมถึงข้อห้าม ข้อจำกัดที่เกี่ยวข้อง

๒. กำหนดพื้นที่ที่ต้องการรบแตกหัก โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ ที่ศึกษามาแล้ว จากข้อ ๑

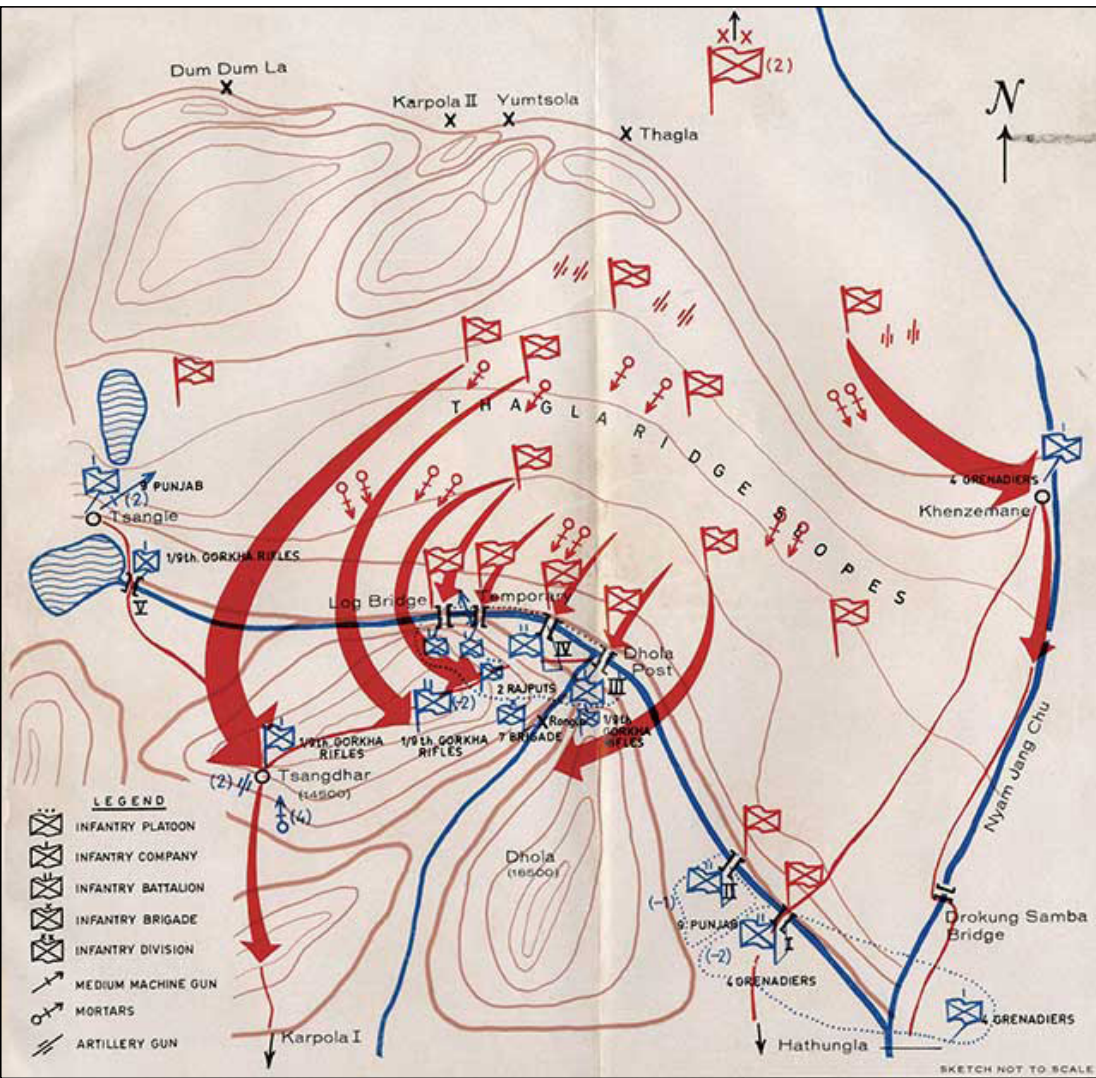
๓. กำหนดแนวทางการใช้กำลังแบบกว้าง ๆ ที่ต้องการในพื้นที่การรบที่กำหนด จากข้อ ๒ เช่น ต้องการจะรบแบบประจัญบานเหมือนภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Ring หรือต้องการการรบในลักษณะของการเข้าตีทางปีก

๔. ใช้จินตนาการกำหนดเส้นทางการเคลื่อนกำลัง และตำบลที่สำคัญในภูมิประเทศ ที่ต้องการยึดครอง หรือต้องใช้ในการเคลื่อนที่ผ่าน โดยเขียนเป็นแผนภาพขึ้นมาให้ชัดเจน

๕. ใช้จินตนาการกำหนดรอบเวลาและจังหวะเวลาในการเคลื่อนที่ และการปฏิบัติการต่าง ๆ ให้สอดคล้องกัน ทั้งนี้เพื่อสามารถเคลื่อนกำลังเข้าสู่พื้นที่การรบแตกหักได้ตามความต้องการ ทั้งนี้ในขั้นตอนนี้ผู้เขียนแนะนำให้คิดภาพย้อนหลังจากเหตุการณ์ที่กำลังฝ่ายเราเข้าปะทะกับข้าศึกในตำบลที่กำหนดไว้จนได้รับชัยชนะ ย้อนกลับมาจนถึงกำลังฝ่ายเราเริ่มเคลื่อนออกจากที่ตั้ง โดยใช้เส้นทางการเคลื่อนที่กำหนดตามข้อ ๔ ประกอบ ทั้งนี้ในขั้นตอนนี้จะต้องกำหนดเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การรบแตกหักในตำบลที่กำหนดไว้ได้อย่างครบถ้วน

๖. การวาดภาพการรบนั้น หากจะเทียบเคียงให้ชัดเจนมากขึ้นก็คือแนวทางที่ปรากฏในเรื่องของ Operation Design ที่มีการจัดสร้างเส้นแนวการยุทธ์จากการเรียงร้อยกันของจุดแตกหักการรบ และจัดทำเส้นแนวการยุทธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ภาพการรบที่เราต้องการนั้นควรจะต้องมีความชัดเจนในทุกขั้นตอนเสียก่อน

๗. สำหรับเทคนิคส่วนตัวของผู้เขียนนั้น จะเริ่มต้นจากการนำแผนที่ปฏิบัติการมากางออก หรือไม่ก็ร่างขึ้นมาเองในกระดาษเปล่า จากนั้นก็กำหนดพื้นที่การรบแตกหักขึ้นมาในแผนที่ แล้วกำหนดพื้นที่สำคัญต่าง ๆ พร้อมกับภาพเหตุการณ์ที่ต้องการให้เกิด แล้วสังเกตภาพความเชื่อมโยงลงไปในพื้นที่กระดาษ จนกระทั่งภาพต่าง ๆ ชัดเจน จึงแปลงเข้าสู่กระบวนการวางแผนต่อไป



ภาพ Brig John Dalvi's map of the Operations in Thagla ridge sector

ที่มา : <http://claudearpi.blogspot.com/2014/03/how-nehrus-protoges-messed-it-up.html>

ตามรูปภาพข้างบนแสดงให้เห็นว่าผลผลิตของการวาดภาพการรบ คือแผนภาพการเคลื่อนกำลังซึ่งโดยสรุปแล้ว ในการวาดภาพการรบนั้น ผู้วางแผนต้องสามารถแสดงแนวความคิดในการใช้กำลังเพื่อให้บรรลุภารกิจออกมาในรูปของแผนภาพ Schematic พร้อมกับกำหนดเหตุการณ์สำคัญที่ต้องปฏิบัติให้ครบถ้วนนั่นเอง ทั้งนี้ผู้เขียนแนะนำให้ย้อนไปอ่าน ตัวอย่างของสงครามเก้าทัพ และ Shlieffen Plan ที่ได้เคยกล่าวไว้แล้ว ก่อนหน้านี้อีกครั้งหนึ่งเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น

การนำภาพการรบไปใช้ในกระบวนการวางแผนทางทหาร

การวาดภาพการรบนั้นสามารถนำมาใช้ในกระบวนการวางแผนได้เป็นอย่างดี ทั้งในขั้นของการวางแผนและการนำแผนปฏิบัติ โดยจะได้แยกอธิบายในลำดับต่อไปดังนี้

ขั้นตอนการจัดทำแผน

ในขั้นตอนการวางแผนนั้น การวาดภาพการรบจะมีความเกี่ยวข้องอยู่สองช่วงเวลาด้วยกัน ช่วงเวลาแรกนั้นจะเป็นช่วงเวลาของการจัดทำ IPB (Intellegence Preparation for Battlespace : การเตรียมสนามรบด้านการข่าว) ของฝ่ายข่าว กับช่วงเวลาที่สองคือ ขั้นตอนการกำหนดหนทางปฏิบัติของฝ่ายเรา (COA Development) ซึ่งการนำเทคนิคการวาดภาพการรบมาใช้นั้น จะทำให้ผลผลิตที่ต้องการมีความครบถ้วนสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น ดังนี้

๑. ในขั้นตอน IPB เราจะสามารถกำหนดพื้นที่สนใจหาข่าว และช่วงเวลาในการหาข่าว รวมถึงตารางสิ่งบอกเหตุต่าง ๆ ของฝ่ายตรงข้ามได้ชัดเจนมากขึ้นเพราะภาพการรบของฝ่ายตรงข้ามที่เราจัดทำขึ้นจะแสดงสิ่งที่ได้กล่าวมาแล้วไว้อย่างชัดเจนว่าข้าศึกจะต้องปฏิบัติอะไร ในพื้นที่ใด ในเวลาใด ด้วยกำลังประมาณเท่าใด

๒. ในขั้นตอน COA Development จะทำให้เราสามารถกำหนดหนทางการใช้กำลังที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนขึ้น นอกจากนั้น ยังสามารถที่จะกำหนดจุดแตกหักทางการรบ (Decisive Point : DP) ที่ชัดเจนและครอบคลุมโดยใช้ลำดับเหตุการณ์สำคัญที่กำหนดไว้ในขั้นการวาดภาพการรบนั้นมาแปลงเป็นจุดแตกหักทางการรบได้อย่างแม่นยำ

๓. ในขั้นตอนของการเปรียบเทียบหนทางปฏิบัตินั้น ด้วยความชัดเจนของภาพการรบในแต่ละหนทางปฏิบัติทั้งของฝ่ายเราและฝ่ายตรงข้าม จะทำให้การทำ Wargame มีความถูกต้องแม่นยำมากขึ้น สามารถนำไปเข้าสู่กระบวนการตัดสินใจของผู้บังคับบัญชาได้อย่างครบถ้วน

ขั้นการนำแผนไปปฏิบัติ

นอกเหนือจากประโยชน์ที่เราได้รับจากการวาดภาพการรบที่สามารถนำไปเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนทางทหารตามกระบวนการที่ได้กล่าวมาแล้ว ภาพการรบที่วาดไว้อย่างถูกต้อง ชัดเจน ยังมีคุณค่ามหาศาลในระยะเวลาของการนำแผนไปสู่การปฏิบัติหรือที่เราเรียกว่าในขั้นของการอำนวยความสะดวกการรบนั่นเอง

ภาพการรบของฝ่ายตรงข้ามที่ฝ่ายข่าวจัดทำขึ้น ตามกระบวนการ IPB จะช่วยให้ฝ่ายเราสามารถวิเคราะห์การปฏิบัติของข้าศึกได้ล่วงหน้าว่ายังคงดำเนินการไปตามที่ฝ่ายข่าวได้คาดการณ์ไว้หรือมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่มีประโยชน์

เป็นอย่างยิ่งต่อการอำนวยความสะดวกของฝ่ายเรา ในการที่จะปรับแผนการปฏิบัติให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของฝ่ายตรงข้ามได้อย่างทันท่วงที

สำหรับภาพการรบของฝ่ายเรานั้น ก็ยังมีประโยชน์ต่อผู้บังคับบัญชา ในการติดตามสถานการณ์เพื่ออำนวยความสะดวกให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ยิ่งภาพการรบได้รับการจัดทำขึ้นไว้อย่างชัดเจน ครบถ้วน สมบูรณ์ มากเท่าใด ผู้บังคับบัญชาก็ยิ่งมีภาพชัดเจนว่าการปฏิบัติการในขณะนั้นเป็นไปตามแผนมากน้อยเพียงใด มีความจำเป็นที่จะต้องปรับแผนมากน้อยเพียงใด และควรจะปรับในลักษณะใดจึงจะสามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ได้ดีที่สุด ยกตัวอย่างเช่น เรากลับมาพิจารณาการรบโดยแบ่งกำลังฝ่ายเราออกเป็นสองกองเรือ นัดหมายเข้าโจมตีกองเรือข้าศึกพร้อมกันสองทิศทาง โดยทั้งสองกองเรือมีภารกิจบางอย่างต้องปฏิบัติในระหว่างการเดินทาง เมื่อเริ่มปฏิบัติการ ข้าศึกเดินทางเร็วกว่าที่เราคาดการณ์เอาไว้และมีแนวโน้มที่จะเข้าพื้นที่การรบที่เรากำหนดไว้ ในขณะที่กำลังฝ่ายเรายังเดินทางมาไม่ถึง ด้วยภาพการรบที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนผู้บังคับบัญชาก็สามารถที่จะพิจารณาปรับแต่งได้ว่า จะยังคงยึดแนวทางเดิมในการโจมตีข้าศึก หรือจะมีการปรับแต่งพื้นที่ ปรับกำลัง หรือปรับภารกิจอื่นของหน่วยกำลังของตนเอง ทั้งนี้ก็เพื่อคงความสำเร็จในภารกิจที่ได้รับมอบนั่นเอง



ภาพสงครามเก้าทัพ

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/สงครามเก้าทัพ>

บทสรุป

ผู้เขียนได้นำเสนอข้อมูลให้ทุกท่านได้เห็นแล้วว่า อุปสรรคสำคัญที่ทำให้การวางแผนทางทหารในปัจจุบันไม่สามารถผลิตแผนที่มีชีวิตชีวาได้ก็เนื่องจากเรายึดติดกับการวางแผนทางทหารที่เป็นศาสตร์มากกว่าที่จะมองให้เป็นศิลปะ ทำให้นักวางแผนขาดจินตนาการที่จะสร้างแผนทางทหารที่มีประสิทธิภาพขึ้นมา การวาดภาพการรบตามที่คุณเขียนได้นำเสนอการกระทำที่ต้องใช้จินตนาการค่อนข้างมากในการสร้างภาพการรบที่มีชัดเจน และนำเอาศิลปะการใช้กำลังมาใช้อย่างครบถ้วน ทั้งนี้ก็เพื่อให้สามารถใช้กำลังที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด สิ่งสำคัญที่ต้องเข้าใจในกระบวนการวางแผนทางทหารก็คือ มันเป็นเรื่องของศาสตร์และศิลปะร่วมกับจินตนาการที่ปนกันอยู่ ความเป็นศาสตร์ในเรื่องของการวางแผนจะอยู่ในเรื่องข้อเท็จจริงต่าง ๆ เช่น ระยะทาง เวลา กำลังรบ เป็นสำคัญ ส่วนวิธีคิดเพื่อเอาชนะนั้น เป็นเรื่องของศิลปะในการใช้กำลังเป็นสำคัญ สำหรับการวาดภาพการรบนั้นจะเน้นในเรื่องศิลปะในการใช้กำลัง และจินตนาการมากกว่าการเติมคำในช่องว่างตาม Template การวางแผนเรามาเปลี่ยนตัวเองจากหุ่นยนต์ผลิตแผนทางทหารมาเป็นนักวางแผนทางทหารกันนะครับ

เอกสารอ้างอิง

- ร่าง อทร.๘๓๐๗ การวางแผนทางทหาร แก้ไข ปี พ.ศ.๒๕๖๒, หน้า ๑