

การอำนวยความสะดวก

ภายใต้สถานการณ์ที่มีผลสูง

นาวาโท นาวี ฤทัยพันธุ์

หัวหน้านโยบายระหว่างประเทศวิภา

กองนโยบายและแผน สำนักนโยบายและแผน กรมยุทธการทหารเรือ

บทนำ

หลังสงครามเย็นสิ้นสุดลง การวางแผนปฏิบัติการทางทหารสมัยใหม่ที่เรียกว่า **อีบีโอ** (Effects - Based Operation) ก็เข้ามาแทนที่การวางแผนแบบเดิมที่เน้นการโจมตีภัยคุกคามและเป้าหมายทางทหารผ่านการวิเคราะห์จุดศูนย์ดุล อีบีโอจำเป็นต้องอาศัยการมองภาพการรบอย่างเป็นระบบตั้งแต่ระดับยุทธศาสตร์ไปถึงระดับยุทธวิธี ตัวแสดงที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันเป็นลักษณะของเครือข่ายที่ขึ้นต่อกันและกันอย่างซับซ้อน และเทคโนโลยีรวมทั้งเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในปฏิบัติการซึ่งต้องรวมกำลังอำนาจของประเทศและพันธมิตรทั้งหมดมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งหมดนี้เป็นรูปแบบของการทำสงครามในโลกยุคปัจจุบันซึ่งในทางปฏิบัติแล้วจะใช้อำนาจการยุทธ์เป็นกระบวนการนำแผนมาปฏิบัติจริงเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายของการปฏิบัติการนั้นซึ่งสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในสงครามอ่าวเปอร์เซียครั้งแรกได้สำเร็จ

อย่างไรก็ตาม ในปรัชญาสงครามของเคลาเซวิทซ์ สงครามในโลกความเป็นจริง (Real War) นั้นต่างจากสงครามในกระดาษ (War On Paper) เพราะมีปัจจัยสองประการที่เกิดขึ้นเสมอในสนามรบคือ **หมอกแห่งสงคราม** (Fog of War) และ **ความฝืดในสงคราม** (Friction In War) ปัจจุบันก็ยังคงมีสิ่งเหล่านี้อยู่ และยิ่งทวีความซับซ้อนมากขึ้นไปอีก เพราะโลกาภิวัตน์ที่เชื่อมโยงโลกทั้งใบเข้าหากันและก่อให้เกิดสภาวะการณ์ขึ้นต่อกันอย่างซับซ้อน (Complex Interdependence) นั้นยิ่งทำให้ปัญหาเรื่องข้อมูลข่าวสารที่มีมากมายมหาศาลจนล้นและยากจะประมวลผลได้ถ้าโหมเข้ามายังศูนย์ปฏิบัติการทางทหาร รวมทั้งสิ่งที่คาดไม่ถึงและอยู่เหนือการควบคุมของคู่สงคราม เช่น สภาวะอากาศที่เปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน โรคระบาดที่ส่งผลในระดับมหภาค หรือกระทั่งความช่วยเหลือจากพันธมิตรที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ เป็นต้น

จากการที่การวางแผนทางทหารเปลี่ยนแปลงไปเป็นการวางแผนแบบอีบีโอ เพราะสภาวะแวดล้อมของโลกที่เปลี่ยนไปหลังสงครามเย็น แต่ธรรมชาติของสงครามยังไม่เปลี่ยนแปลงตามคือยังคงมีหมอกแห่งสงครามและความฝืดในสงครามอยู่นั้น ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างแผนปฏิบัติการที่วางเอาไว้ดีที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้กับการอำนาจการยุทธ์ที่ต้องนำแผนนั้นมาปฏิบัติจริงให้เกิดผลสัมฤทธิ์คือ ชัยชนะ กล่าวง่าย ๆ คือเกิดความเสี่

ที่จะไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการทำสงครามเนื่องจากสงครามในโลกความเป็นจริงต่างจากสงครามที่วางแผนกันบนกระดาษ บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการชี้ให้เห็นว่าเพราะเหตุใดการอำนวยความสะดวกจึงจำเป็นต่อการได้มาซึ่งชัยชนะในสงคราม และคำตอบก็คือการอำนวยความสะดวกมีบทบาทในการลดช่องว่างระหว่างสงครามตามความเป็นจริงกับสงครามบนกระดาษ โดยใช้กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop) เพื่อนำมาปรับแผนการรบให้ตรงกับภาพความเป็นจริงมากที่สุดและดำเนินการยุทธต่อไปจนบรรลุวัตถุประสงค์

สงครามในโลกความเป็นจริงกับสงครามในกระดาษ

ผู้ศึกษาวิชายุทธศาสตร์มักจะรู้จักความคิดนักยุทธศาสตร์คนสำคัญคือ คาร์ล ฟอน คลาเซวิทซ์ (Carl von Clausewitz) นักคิดชาวปรัสเซีย นอกจากจะต้องเข้าใจแนวความคิดเรื่องสงครามในอุดมคติหรือสงครามสมบูรณ์แบบ สงครามในความเป็นจริง และสามเหลี่ยมสงครามแล้ว ยังมีแนวคิดเรื่องธรรมชาติของสงครามตามความเป็นจริงอยู่สองแนวคิดคือ หมอกแห่งสงคราม กับ ความผิดในสงคราม ซึ่งทำให้สงครามในกระดาษหรือแผนปฏิบัติการไม่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง

หมอกแห่งสงคราม คือ ความไม่แน่นอนในสงคราม คลาเซวิทซ์ ระบุว่า “หากกล่าวโดยเปรียบเทียบแล้ว ปฏิบัติการทั้งหมดเกิดขึ้นช่วงพลบค่ำเหมือนกับหมอกหรือแสงจันทร์ ซึ่งบ่อยครั้งทำให้สรรพสิ่งต่าง ๆ ดูแปลกประหลาดและดูใหญ่ขึ้นไปกว่าที่เป็นจริง ๆ” แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในสงครามมักจะบิดเบือนจากความเป็นจริงและน่าสับสน นอกจากนี้คลาเซวิทซ์ยังเชื่อมโยงหมอกแห่งสงครามโดยตรงกับความไม่แน่นอนโดยชี้ว่า “โลกของสงครามมีความไม่แน่นอนเป็นสาระัตถะ สามในสี่ของปัจจัยอยู่ภายในหมอกแห่งความไม่แน่นอน” การใช้คำว่า “สาระัตถะ” ชี้ให้เห็นว่าความไม่แน่นอนเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเสมอในสงคราม และความไม่แน่นอนนี้เองจะนำไปสู่ความเสี่ยงอันเกิดจากการมองภาพความเป็นจริงของสงครามคลาดเคลื่อน ตัวอย่างเช่น ในยุทธนาวีที่อ่าวเลย์เต ฝ่ายญี่ปุ่นลงกองเรือของฮาลซีให้ขึ้นไปทางเหนือได้สำเร็จแล้ว แต่แทนที่กองเรือญี่ปุ่นจะใช้โอกาสในการทิ้งพื้นที่ของฮาลซีไปแล้วให้เป็นประโยชน์ กลับไม่ได้ประโยชน์อันใดเพราะขาดการติดต่อสื่อสารกันระหว่างกองเรือของญี่ปุ่นกันเอง เท่ากับว่าญี่ปุ่นไม่สามารถเอาชนะหมอกของสงครามได้ เป็นต้น

ส่วนความผิดในสงคราม คือ สิ่งที่ไม่ได้คาดว่าจะเกิดขึ้นในสงครามจริง ซึ่งผู้ที่วางแผน ไม่ได้วางแผนเอาไว้ล่วงหน้า ไม่ว่าจะเป็นการใช้ปัจจัยทางภูมิประเทศหรือผลที่เกิดจากการดำเนินกลยุทธ์นั้นเป็นอุปสรรคซึ่ง “มารวมตัวกันและก่อให้เกิดความผิดที่ไม่มีใครจะสามารถจินตนาการได้อย่างชัดเจน”” เคลาเซวิทซ์อธิบายว่าในสงครามมีองค์ประกอบมากมายที่เราไม่สามารถคาดคิดได้และไม่สามารถทำนายได้ด้วยทฤษฎีหรือหลักการในทางวิชาการใด ๆ ทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น สงครามนโปเลียนและสงครามโลกครั้งที่สอง ทั้งนโปเลียนและฮิตเลอร์ตัดสินใจบุกรัสเซียบนพื้นฐานของการมองโลกว่าจะต้องได้ชัยชนะในไม่ช้า ด้วยการยึดกรุงมอสโกได้ แต่เมื่อเผชิญกับสภาวะอากาศในฤดูหนาวแล้ว ทั้งฝรั่งเศสและเยอรมนีต่างพ่ายแพ้ด้วยกันทั้งสิ้นเพราะทนความหนาวไม่ได้ ทหารบาดเจ็บล้มตาย ยุทโธปกรณ์ใช้การไม่ได้ เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าหมอกแห่งสงครามเป็นเรื่องในทางทฤษฎีที่เกิดขึ้นในสมองของผู้ทำการรบ ส่วนความผิดในสงครามเป็นเรื่องในทางปฏิบัติที่เกิดขึ้นจริงในสนามรบ แต่ทั้งสองปัจจัยส่งผลทำให้การอำนวยความสะดวกต้องเกิดขึ้น

ด้วยปัจจัยเรื่องหมอกแห่งสงครามกับความผิดในสงคราม ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างแผนปฏิบัติการกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสนามรบ กล่าวอีกอย่างคือความต้องการของฝ่ายเราหรือสิ่งที่ควรจะเป็น (What Ought to Be) กับสถานการณ์จริงหรือสิ่งที่เกิดขึ้น (What is Happening) ดังนั้น เพื่อให้ฝ่ายเราเข้าใจสิ่งที่ควรจะเป็นหรือชัยชนะได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จึงจำเป็นต้องมีการอำนวยความสะดวกขึ้น ซึ่งในส่วนต่อไปจะพิจารณารายละเอียดของการอำนวยความสะดวกในเรื่องความหมาย พลวัตของการปฏิบัติการทางทหาร กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ วงรอบการอำนวยความสะดวก การประเมินผลการรบ และศูนย์ปฏิบัติการต่อไป

ความหมายของการอำนวยความสะดวก

การอำนวยความสะดวก คือ การบูรณาการทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรมนุษย์ วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ หรือแม้แต่เวลา ซึ่งเป็นสิ่งที่หลาย ๆ คนมักมองข้าม เพื่อเปลี่ยนสถานการณ์ในปัจจุบันให้เป็นสถานการณ์ที่ต้องการ (Desired End State) ซึ่งสถานการณ์ที่ต้องการนี้คือภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากหน่วยเหื่อนั่นเอง การอำนวยความสะดวกกระทำโดยอาศัยกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop) ซึ่งประกอบไปด้วย การสังเกต (Observe) การตีความ (Orient) การตัดสินใจ (Decide) และการปฏิบัติ (Act)

การอำนวยความสะดวกมักเป็นสิ่งที่กระทำหลังจากที่มีการวางแผนการทางทหารแล้วนั้น หมายถึงว่า การอำนวยความสะดวกจะสามารถนำเอาสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ในระหว่างการวางแผน เช่น ตารางประสานสอดคล้อง (Synchronization Matrix) และเส้นแนวการยุทธ์ (Line of Operation) มาใช้งานเพื่อเป็นเส้นทางนำไปสู่สถานการณ์ที่ต้องการ โดยระหว่างการอำนวยความสะดวกนั้นต้องพึงระลึกไว้เสมอว่าสิ่งต่าง ๆ ที่ได้มาจากการวางแผน ก่อนการอำนวยความสะดวก นั้น จำเป็นต้องมีการถูกปรับแต่งเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลง ไปจากเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีข้อมูลข่าวสารมากขึ้น หรือการปฏิบัติของฝ่ายต่าง ๆ ไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้

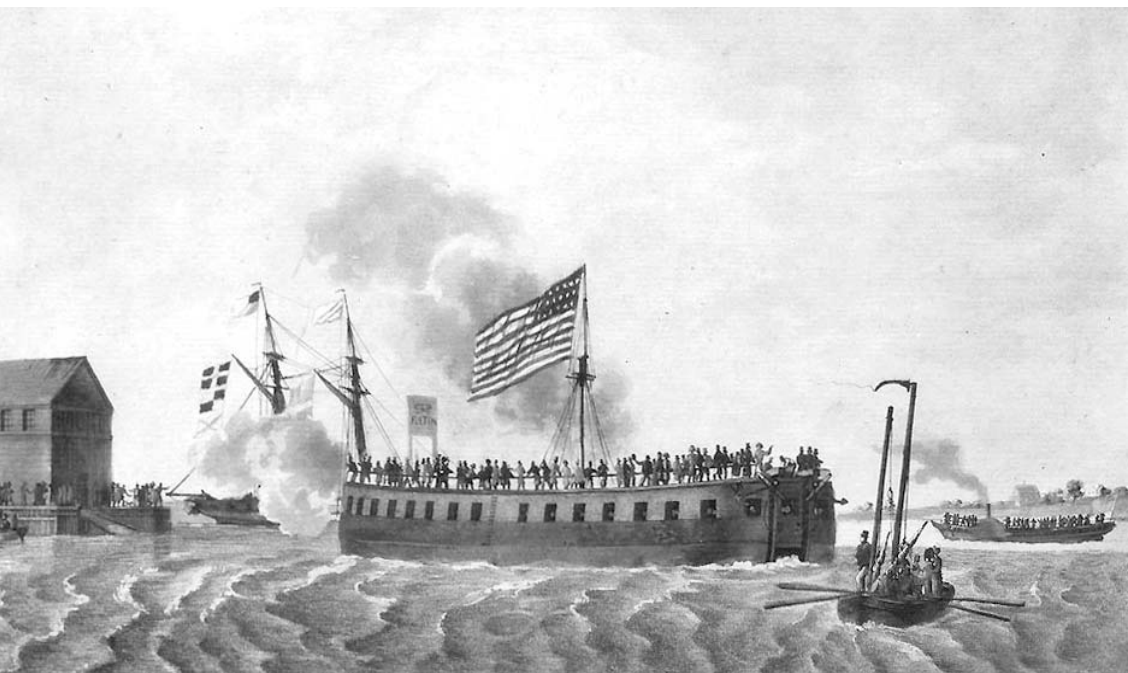
เครื่องมือสำคัญ ๓ อย่าง ที่ผู้บังคับบัญชาใช้ในการอำนวยความสะดวก คือ วงรอบการอำนวยความสะดวก (Battle Rhythm) การประเมินค่าการรบ (Assessment) และศูนย์ปฏิบัติการ (Operations Center) เครื่องมือทั้ง ๓ อย่าง ถูกใช้งานตามกระบวนการ ในการตัดสินใจสั่งการ ซึ่งประกอบไปด้วย การสังเกต (Observe) การตีความ (Orient) การตัดสินใจ (Decide) และการปฏิบัติ (Act)

พลวัตของการปฏิบัติการทางทหาร

เราได้ยินคำว่า “พลวัต” บ่อยครั้งในหลาย ๆ บริบท เช่น “พลวัตวัฒนธรรม” หรือ “พลวัตทางการเมือง” “พลวัตทางสังคม” เป็นต้น อ้างอิงตามสำนักงานราชบัณฑิตยสภา คำว่า “พลวัต” ตรงกับภาษาอังกฤษ คือ Dynamic ซึ่งหมายถึง มีพลั้งเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตรงข้ามกับ Static ซึ่งหมายความว่า หยุดนิ่งกับที่ โดยในภาษาไทย มักใช้ขยายคำที่หมายถึงสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ และมีความสามารถเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ด้วยพลังในตัวเอง ดังนั้น “พลวัตวัฒนธรรม” จึงหมายถึง วัฒนธรรมที่มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่นเดียวกับ “พลวัตทางการเมือง” และ “พลวัตทางสังคม” ที่หมายถึง การเมือง และสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง คำว่าพลวัตก็สามารถถูกนำมาใช้กับปฏิบัติการทางทหารเช่นเดียวกัน โดยพลวัตของปฏิบัติการทางทหาร นั้นหมายถึง การปฏิบัติการทางทหารที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

จากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การปฏิบัติการทางทหารมีพลวัตอย่างต่อเนื่อง ในยุคกลาง (คริสต์ศตวรรษที่ ๕ - ๑๕) การปฏิบัติการทางทหารเกี่ยวข้อง

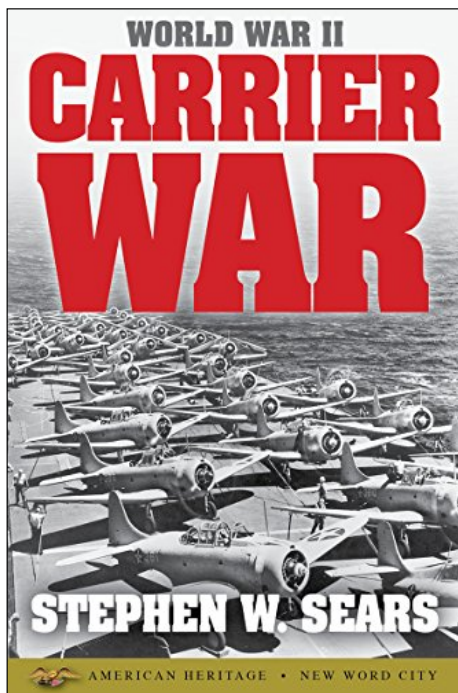
กับการใช้ ดาบ ธนู ดินปืน ปืนไฟ การสร้างกำแพง และป้อมค่าย ต่อมาในคริสต์ศตวรรษ
ที่ ๑๗ มีการพัฒนาสถาบันทหารสมัยใหม่ การจัดหน่วย การปฏิรูปยุทธวิธี หลังจาก
การปฏิวัติอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ ๑๘ เกิดอาวุธหลายชนิด เช่น ปืนคาบศิลา
ปืนล่ากล้องเกลียว การขนส่งกำลังพลผ่านทางรถไฟ คริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ อาวุธและ
การปฏิบัติการทางทหารเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยเกิด ปืนกล ปืนลูกม่ ปืนเล็กยาว
การใช้โทรเลขสั่งการรบ และเรือไอน้ำ



ภาพ The American 1814 warship Demologos (he world's first steam powered warship)^๕

พลวัตในคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ รวดเร็วและกว้างขวางมากขึ้น เริ่มจากสงครามโลก
ครั้งที่ ๑ เกิดปฏิบัติการทางทหารที่มีขนาดใหญ่ซึ่งครอบคลุมทวีปยุโรป แต่ส่งผลกระทบ
ไปกว้างขวางกว่า โดยส่งผลไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ในการปฏิบัติการดังกล่าวมีการใช้
รถถัง อากาศยาน เรือดำน้ำ เป็นครั้งแรก ถัดมาเพียง ๒ ทศวรรษ สงครามที่มีขนาดใหญ่กว่า
ได้เกิดขึ้น ซึ่งก็คือสงครามโลกครั้งที่ ๒ สงครามครั้งนี้ครอบคลุมพื้นที่ในหลายทวีป

เริ่มมีการใช้ปฏิบัติการทางทหารร่วมทั้งสามมิติอย่างเต็มรูปแบบ เรือบรรทุกเครื่องบินเข้ามาเป็นเครื่องมือชี้ขาดในหลายสมรภูมิ บทบาทของอากาศยานเพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงการกำเนิดของอาวุธนิวเคลียร์



ภาพ World War II: Carrier War^๕

ต่อมาโดยอุดมการณ์ทางการเมืองที่แตกต่างกันของสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต ผลักดันให้โลกเคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคสงครามเย็น เกิดสงครามตัวแทนขึ้นตามทีต่าง ๆ ของโลก เกิดการก่อการร้าย การใช้กำลังทหารเข้าร่วมปฏิบัติการในด้านต่าง ๆ เช่น การรักษาสันติภาพ การบรรเทาสาธารณภัย และการสนับสนุนภาครัฐและประชาชนในหลาย ๆ ด้าน โดยช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ การปฏิบัติการทางทหารเข้าไปเกี่ยวข้องกับการลาดตระเวน และการโจมตีที่แม่นยำ อากาศยานล่องหน การใช้ระบบดาวเทียม คอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายเข้าช่วยในการควบคุมสั่งการปฏิบัติการทางทหาร



ภาพการก่อการร้าย 9/11 Attack^๗

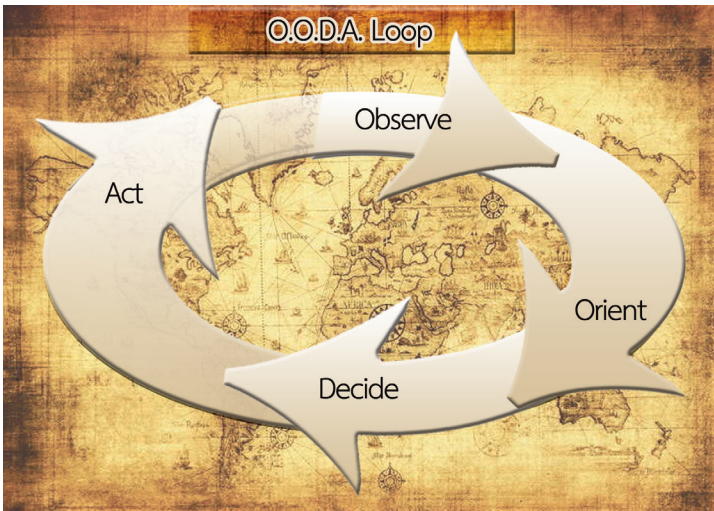
พลวัตเกิดขึ้นด้วยความเร็วที่มากขึ้นในการเข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ ๒๑ บทบาทของยานรบไร้คนขับเพิ่มขึ้นในทุกมิติ ทั้งทางอากาศ ทะเล และทางบก การขยายปฏิบัติการทางทหารได้ครอบคลุมไปถึงพื้นที่ในอวกาศและไซเบอร์ อีกทั้งการปฏิบัติการทางทหารยังเข้าไปเกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ในสังคมมากยิ่งขึ้น อาทิ การมีส่วนร่วมในการแก้ไขสถานการณ์การระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัส ๒๐๑๙ หรือ COVID - 19 การชุมนุมประท้วงทางการเมือง และการชุมนุมต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ ทั้งนี้ เมื่อมองประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาแล้ว จะเห็นได้ชัดเจนว่า การปฏิบัติการทางทหารมีพลวัตอย่างต่อเนื่อง ด้วยความเร็วที่มากขึ้น อีกทั้งความซับซ้อนก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ดังนั้นการอำนวยความสะดวกในปัจจุบันจึงเป็นการอำนวยความสะดวกภายใต้สถานการณ์ที่มีพลวัตสูงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้



ภาพปฏิบัติการของ Drone^๘ และสงครามอวกาศ^๙

กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการภายใต้สภาวะการณ์ที่มีพลวัตสูง

กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA loop) ถูกคิดค้นขึ้นโดย นาวาอากาศเอก John Boyd แห่งกองทัพอากาศสหรัฐฯ กระบวนการนี้เป็นการแบ่งขั้นตอนความคิดจนนำไปสู่การปฏิบัติของมนุษย์โดยเป็นการนำเสนอขั้นตอนเหล่านี้ในรูปของวัฏจักร ซึ่งประกอบไปด้วย การสังเกต (Observe) การตีความ (Orient) การตัดสินใจ (Decide) และการปฏิบัติ (Act) กระบวนการนี้ถือเป็นหลักการที่สำคัญของการอำนวยการยุทธ์ในระดับต่าง ๆ รายละเอียดของขั้นตอนทั้ง ๔ มีดังต่อไปนี้



ภาพกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop)^{๑๑}

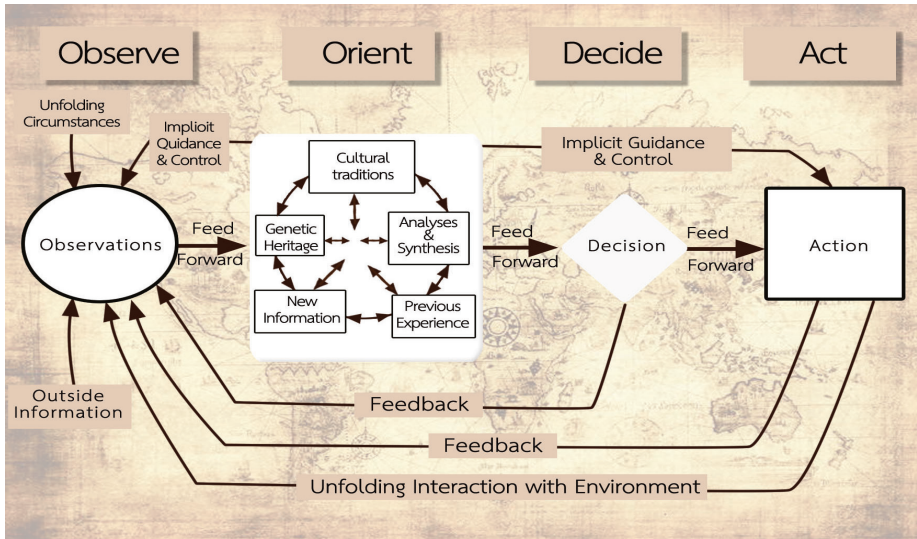
การสังเกต O-Observe การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยพื้นที่ กำลัง เวลา รวมทั้งข้อมูลสำคัญอื่น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับทุกฝ่าย ในปฏิบัติการครั้งนี้

การตีความ (Orient) O-Orient การนำเอาข้อมูลจากขั้นตอนที่ผ่านมาเข้าสู่การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

การตัดสินใจ D-Decide การได้มาซึ่งข้อตกลงใจที่จะกระทำต่อสิ่งที่ถูกตีความจากขั้นตอนที่ผ่านมา

การปฏิบัติ A- Act การดำเนินการตอบสนองต่อข้อตัดสินใจจากขั้นตอนที่ผ่านมา

กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการภายใต้สภาวะการณ์ที่มีพลวัตสูงนั้น ย่อมมีความซับซ้อนมากกว่ากระบวนการในสภาวะการณ์ปกติ กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการจึงมีความซับซ้อนตามไปด้วย ดังจะเห็นได้จากรูปด้านล่าง



ภาพกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop) ภายใต้สภาวะการณ์พลวัต

ในขั้นตอนการสังเกต (Observe) ภายใต้สภาวะที่มีพลวัตสูง ข้อมูลที่ถูกรวบรวมเป็นข้อมูลหลายชนิด อาทิ ข้อมูลภายนอก ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงแนวทางและการควบคุมในการอำนวยการ ข้อมูลย้อนกลับจากขั้นการตัดสินใจ (Decide) และขั้นการปฏิบัติ (Act) โดยฝ่ายอำนวยการต้องแน่ใจว่าการรวบรวมข้อมูลเป็นการรวบรวมที่เปิดกว้าง ไม่ได้คำนึงถึงแค่ข้อมูลที่ตนเองคุ้นเคย มีความเข้าใจ หรือมีประสบการณ์เกี่ยวข้องมาก่อน ปัญหาที่มักจะเกิดขึ้นกับขั้นตอนนี้เมื่อต้องเผชิญกับสภาวะการณ์พลวัตคือ มีข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ และภาวะในการรวบรวมข้อมูลที่มีจำนวนมากอันเกิดจากการผสมกันระหว่างข้อมูลสำคัญและไม่สำคัญ การเอาชนะปัญหาทั้งสองส่วนนี้กระทำได้โดยการตีความ (Orient) อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป การอำนวยการยุทธ์จะไม่มีประสิทธิภาพถึงแม้ว่าจะมีข้อมูลที่สมบูรณ์ แต่ถ้าขาดการตีความ (Orient) ที่ดีหรืออาจกล่าวได้ว่า ถึงแม้จะมีข้อมูลจำนวนมากและสมบูรณ์ก็อาจไม่ใช่ผู้ชนะในปฏิบัติการทางทหาร ถ้าขาดซึ่งการตีความ (Orient) ที่มีประสิทธิภาพ

จากรายละเอียดในขั้นตอนที่ผ่านมา จะเห็นได้ถึงถึงความสำคัญ of ขั้นตอนการตีความ (Orient) ซึ่ง John Boyd ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า การตีความ (Orient) เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลานานมากกว่าขั้นอื่น ๆ พร้อมทั้งมีความสำคัญสูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่มีพลวัตสูง หรือ อาจกล่าวได้ว่าการตีความ (Orient) คือจุดศูนย์กลาง (COG) ของกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ ภายใต้สถานการณ์ที่มีพลวัตสูง จากรูปจะเห็นได้ว่า ในขั้นตอนการตีความ (Orient) เป็นขั้นตอนที่รับข้อมูลจากขั้นการสังเกต (Observe) มาดำเนินการโดยใช้ประสบการณ์ สิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมา การวิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูลใหม่ รวมทั้ง ธรรมเนียมการปฏิบัติ นำสิ่งเหล่านี้มาใช้ตีความ ข้อมูลที่มี เพื่อทำความเข้าใจกับสถานการณ์ การตีความ (Orient) ที่จะต้องไม่ยึดติดกับกระบวนการเดิม ๆ ไม่ก็กระบวนการ ควรมีกระบวนการที่หลากหลาย และกระบวนการเหล่านั้น ควรมาจากผู้ที่มีมุมมอง และประสบการณ์ที่หลากหลาย ครอบคลุมในทุกมิติอีกด้วย

John Boyd ชี้ให้เห็นว่าการตัดสินใจ (Decide) คือ การกระทำที่เดินหน้าด้วยสมมุติฐานที่เราได้ตั้งไว้จากการตีความ (Orient) ในขั้นตอนที่ผ่านมา หรืออาจกล่าวได้ว่าเดินหน้าด้วยการคาดเดาที่ดีที่สุด การตัดสินใจอาจนำไปสู่การปฏิบัติใหม่ ๆ ซึ่งไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน โดยต้องมีความเข้าใจว่า การยึดติดกับรูปแบบการตัดสินใจและการปฏิบัติเดิม ๆ ซึ่งเคยประสบความสำเร็จในอดีต อาจไม่ใช่รูปแบบที่เหมาะสมในทุกครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

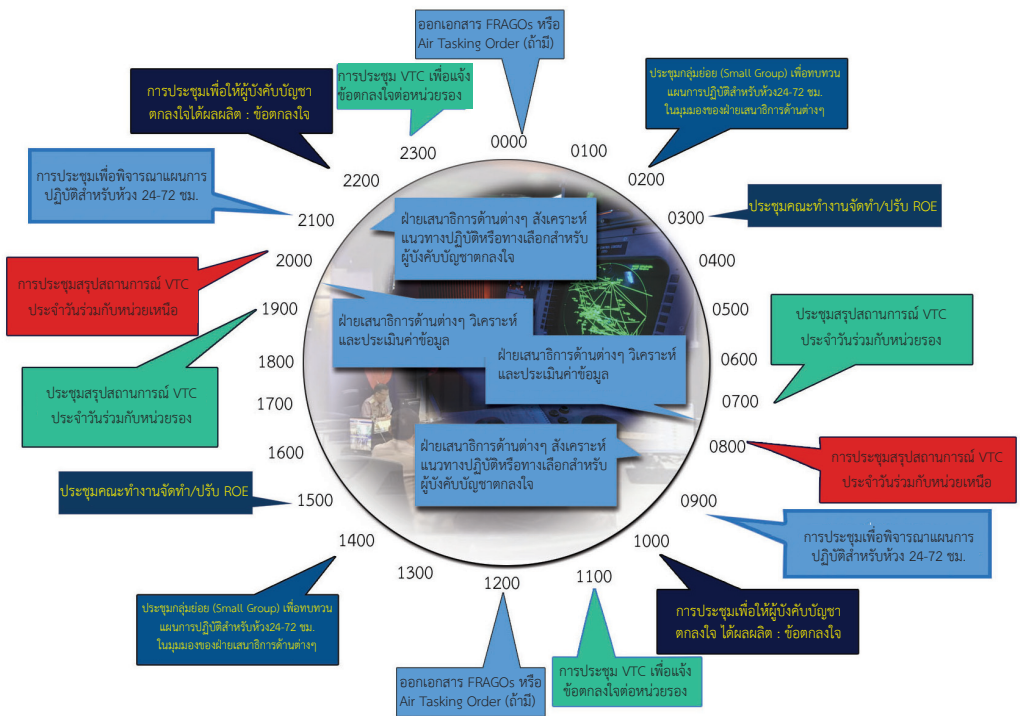
“

การตีความ (Orient) ที่ดี จะต้องไม่ยึดติดกับกระบวนการเดิม ๆ ไม่ก็กระบวนการ ควรมีกระบวนการที่หลากหลาย และกระบวนการเหล่านั้นควรมาจากผู้ที่มีมุมมอง และประสบการณ์ที่หลากหลายครอบคลุมในทุกมิติอีกด้วย

”

ในสถานการณ์ที่มีพลวัตสูง เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กว้างขวาง และซับซ้อน ตัวอย่างของการยึดเอารูปแบบเดิม ๆ ในการตัดสินใจและการปฏิบัติซึ่งนำไปสู่ความล้มเหลวนั้น สามารถเห็นได้จากบริษัทเอกชนหลาย ๆ แห่ง เช่น บริษัท Kodak บริษัท Blockbuster และ บริษัท XEROX เพราะฉะนั้น รูปแบบที่เหมาะสมในวันนี้อาจไม่ใช่สิ่งที่มีประสิทธิภาพในการอำนวยความสะดวกที่มีพลวัตสูงในวันพรุ่งนี้^{๑๒}

วงรอบการอำนวยความสะดวก (Battle Rhythm)



ภาพการออกแบบวงรอบอำนวยความสะดวก (Battle Rhythm)^{๑๓}

วงรอบการอำนวยความสะดวก เป็นการบริหารจัดการทั้งเรื่องกิจกรรมและช่วงเวลา เพื่อให้กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการทั้ง ๔ ขั้นตอน เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ การมีกิจกรรมที่เพียงพอให้ส่วนต่าง ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูล เกิดความเข้าใจในสถานการณ์ ผู้บังคับบัญชาสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง การปฏิบัติ

เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากกิจกรรมแล้ว ปัจจัยเวลาเป็นอีกสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงอย่างมาก การจัดวงจรรอบการอำนวยความสะดวกจะต้องสร้างเวลาที่เพียงพอให้ทั้งผู้บังคับบัญชาและฝ่ายอำนวยความสะดวกในการทำงานตามกระบวนการตัดสินใจสั่งการทั้ง ๔ ขั้นตอน รวมทั้งต้องอำนวยความสะดวกให้กระบวนการเหล่านั้นเกิดขึ้นเร็วกว่าฝ่ายตรงข้ามอีกด้วย อาจกล่าวได้ว่า วงจรรอบการอำนวยความสะดวก คือ การจัดการกิจกรรมที่เกิดขึ้นควบคู่ไปกับเวลาที่มีอย่างจำกัด และต้องการความเร็ว ผลลัพธ์ที่สำคัญของวงจรรอบการอำนวยความสะดวก คือ การกระทำที่ถูกต้องในเวลาที่เหมาะสม The Right Action at The Right Time

การใช้วงจรรอบการอำนวยความสะดวก นั้น นอกจากเป็นการตอบสนองต่อกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ หรือ OODA Loop แล้ว ยังเป็นการสร้างความร่วมมือของฝ่ายอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก่อให้เกิดการประสานสอดคล้องในกระบวนการตัดสินใจสั่งการทั้ง ๔ ขั้นตอน เป็นแกนกลางในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน รวมทั้งทำให้เกิดการตระหนักรู้

การสร้างวงจรรอบการอำนวยความสะดวกเพื่อใช้งานภายใต้สถานการณ์ที่มีพลวัตสูงต้องยืดหยุ่น ไม่จำกัดอยู่กับกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติในอดีตอย่างเดียว เพราะหากจำกัดอยู่กับสิ่งที่เคยทำมาในอดีตอย่างเดียว จะไม่สามารถรับมือกับสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้น หรือมีความซับซ้อนมากกว่าที่เคยมีมา วงจรรอบการอำนวยความสะดวกต้องทำให้กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ หรือ OODA Loop ของเราเร็วกว่าฝ่ายตรงข้าม หรือเข้าไปอยู่ใน Loop ของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งหมายถึง กระบวนการเสร็จสิ้นสมบูรณ์ได้ก่อนฝ่ายตรงข้าม จะกระทำได้ดีด้วยการลดเวลาของกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการตีความ (Orient) ซึ่งใช้เวลามากที่สุด การลดเวลา กิจกรรมเหล่านั้นสามารถกระทำได้โดยการใช้ผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้น ๆ มาช่วยตีความ นอกจากนั้นกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอข้อมูลให้กับผู้บังคับบัญชาได้เข้าใจก็สามารถทำให้รวดเร็วและกระชับได้ ทั้งนี้โดยการเลือกนำเสนอเฉพาะข้อมูลที่สำคัญ และจำเป็นต่อการตัดสินใจของผู้บังคับบัญชาเท่านั้น

การประเมินผลการรบ (Campaign Assessment)

การประเมินผลการรบ เป็นเครื่องมือสำคัญที่บอกให้ทราบถึงความก้าวหน้าของการอำนวยความสะดวก นอกจากนั้นยังแสดงให้เห็นถึงสภาวะการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งจะใช้นามาเปรียบเทียบกับสภาวะการณ์ที่ต้องการ แล้วทำให้ทราบว่าเหลืองานอีกมากน้อยเพียงใดที่เราจะบรรลุภารกิจ รวมทั้งเป็นสิ่งที่ใช้เพื่อหาคำแนะนำ วิธี หรือหนทางการปฏิบัติ เพื่อให้การอำนวยความสะดวกเป็นไปในทิศทางที่ต้องการ

มาตรวัดประสิทธิภาพ ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินสามารถแบ่งออกเป็น ๒ ชนิด ได้แก่

๑. มาตรวัดประสิทธิภาพ (Measure of Performance : MOP) เป็นการประเมินผลในภาพใหญ่ของการอำนวยการยุทธ์ โดยเป็นการตอบคำถาม “เราได้ทำในสิ่งที่ถูกต้องหรือยัง” “Did we do the right thing?”

๒. มาตรวัดประสิทธิผล (Measure of Effectiveness : MOE) เป็นการประเมินผลในภาพเล็กระดับกิจกรรม โดยเป็นการตอบคำถาม “เรากำลังทำในสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่” “Are we doing the right things?”

เมื่อพิจารณาตามขั้นตอนทั้ง ๔ ขั้นตอน ในวงรอบการอำนวยการยุทธ์แล้ว การประเมินผลการรบเป็นผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนการปฏิบัติ (Act) ซึ่งกลายสภาพเป็นข้อมูลที่ป้อนกลับไปสู่ขั้นตอนอื่น ๆ อีกทั้ง ๓ ขั้นตอน ได้แก่ การสังเกต (Observe) การตีความ (Orient) และการตัดสินใจ (Decide) ทั้งนี้เพื่อให้รองรับกับการอำนวยการยุทธ์ภายใต้สถานการณ์ที่มีพลวัตสูง การประเมินผลการรบต้องมีลักษณะ ดังนี้

- ไม่ต้องการข้อมูลที่ยุ่งยากหรือจำนวนมากในการประเมิน เพื่อลดความยุ่งยาก ปริมาณงานและเวลาในขั้นตอนการสังเกต (Observe)
- สามารถประเมินได้อย่างรวดเร็ว มีผลการประเมินเข้าใจง่าย เพื่อลดเวลาในขั้นตอนการตีความ (Orient)
- เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของการอำนวยการยุทธ์ รวมทั้งสามารถใช้ให้เห็นถึงสถานการณ์ในปัจจุบันและความก้าวหน้าในการปฏิบัติ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในขั้นการตีความ (Orient)
- สามารถให้ผลที่แนะนำหนทางปฏิบัติต่อไป เพื่อช่วยในขั้นตอนการตัดสินใจ (Decide)

ศูนย์ปฏิบัติการ (Operations Center)

การอำนวยการยุทธ์ภายใต้สถานการณ์ที่เป็นพลวัต จำเป็นต้องมีความอ่อนตัวรวดเร็ว พร้อมรับกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนเกี่ยวข้อในหลาย ๆ ด้าน การจัดกำลังพลในศูนย์ปฏิบัติการจึงต้องรองรับกับความจำเป็นทั้งสามอย่างคือ ความอ่อนตัว ความรวดเร็ว และความซับซ้อน รวมทั้งทำให้งานตามขั้นตอนของกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ หรือ OODA Loop เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดศูนย์ปฏิบัติการควรมีลักษณะเป็นโครงสร้างที่อ่อนตัว

สามารถปรับให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ตามสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ โครงสร้างดังกล่าวอาจประกอบไปด้วยโครงสร้างที่เป็นแกนหลัก ซึ่งอาจมาจากฝ่ายอำนวยการสายงานหลัก ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ กำลังพล ข่าวยุทธการ และการส่งกำลังบำรุง นอกจากแกนหลักแล้ว โครงสร้างของศูนย์ปฏิบัติการยังต้องพร้อมที่จะรับการขยายในเชิงลึก โดยเพิ่มจำนวนกำลังพลในสายงานหลัก เมื่อต้องรับมือกับสถานการณ์ที่ยืดเยื้อ หรือขยายในส่วนเชิงกว้าง โดยการเพิ่มผู้เชี่ยวชาญในด้านอื่น ๆ เมื่อสถานการณ์มีความซับซ้อนเกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

เนื่องจากผู้บังคับบัญชาคือศูนย์กลางของการอำนวยการยุทธ์ การจัดกำลังพลในศูนย์ปฏิบัติการจึงต้องเป็นไปในลักษณะการตอบสนองต่อผู้บังคับบัญชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ กำลังพลส่วนหลักจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจผู้บังคับบัญชา สามารถทำให้กระบวนการตีความ (Orient) และตัดสินใจ (Decide) ของผู้บังคับบัญชาเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ



ภาพการฝึกอำนวยการยุทธ์ของนายทหารนักเรียนหลักสูตรโรงเรียนเสนาธิการทหารเรือ^{๑๔}

ในปัจจุบันการจัดศูนย์ปฏิบัติการของกองทัพต่าง ๆ มักเป็นไปในลักษณะของหน่วยงานเฉพาะกิจ ซึ่งอาจมีจุดอ่อนที่สำคัญหลาย ๆ ส่วน ได้แก่

- ขาดความคุ้นเคยของฝ่ายอำนวยการที่ทำงานร่วมกัน ซึ่งอาจส่งผลให้การทำงานมีความยุ่งยาก และล่าช้า โดยในหลายครั้ง ฝ่ายอำนวยการต้องใช้เวลาในการเรียนรู้ทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน เพื่อให้การทำงานร่วมกันในศูนย์ปฏิบัติการเป็นไปอย่างประสานสอดคล้อง

- มักไม่มีกฎเกณฑ์ ระเบียบ หรือกติกา ที่ระบุถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายอำนวยการในสายงานต่าง ๆ และระหว่างฝ่ายอำนวยการกับผู้บังคับบัญชาอย่างชัดเจนมาก่อน ทำให้ต้องมีการกำหนดสิ่งเหล่านี้ในภายหลัง ส่งผลให้เกิดความไม่คล่องตัวและล่าช้าในการอำนวยการยุทธ์

- ขาดกลไกการแลกเปลี่ยนข้อมูลและระดมความคิดเห็นจากฝ่ายอำนวยการในสายงานต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการเปลี่ยนแปลง หรือเปลี่ยนตัวเจ้าหน้าที่ฝ่ายอำนวยการ อย่างไรก็ตาม การสร้างระบบจัดเก็บและกระจายข้อมูลจะช่วยให้การแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นโดยเฉพาะในช่วง การสังเกต (Observe) และ ตีความ (Orient) เป็นไปได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

ศูนย์ปฏิบัติการกองทัพเรือ (ศปก.ทร.)

เป็นศูนย์บัญชาการทางทหารในระดับสูงสุดของกองทัพเรือ ที่มีหน้าที่วางแผน อำนวยการ ประสานงาน กำกับดูแล ควบคุม และสั่งการ ตั้งแต่ภาวะปกติถึงเหตุเร่งด่วนฉุกเฉิน หรือเหตุการณ์ไม่ปกติ ซึ่งรวมถึงการทำหน้าที่อำนวยการยุทธ์ระดับกองทัพเรือ ในการปฏิบัติตามแผนป้องกันประเทศและการใช้กำลังทางทหารปฏิบัติการกิจสำคัญต่าง ๆ การทำงานของ ศปก.ทร. อยู่บนหลักการ “คิดเร็ว - สั่งการเร็ว” และ “งานเข้าเร็ว - ออกเร็ว” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามที่จะทำให้กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ หรือ OODA Loop เป็นไปอย่างรวดเร็ว นอกจากหลักการที่เน้นความรวดเร็วแล้ว ศปก.ทร. ยังมีความอ่อนตัวในเรื่องการจัดกำลังพล โดยจัดจำนวนกำลังพลสอดคล้องกับสถานการณ์ในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับสถานการณ์ปกติ ไปถึงการปฏิบัติในการป้องกันประเทศอีกด้วย

บทสรุป

การอำนวยความสะดวกจำเป็นต้องมาซึ่งชัยชนะในสงคราม และคำตอบก็คือ การอำนวยความสะดวกในการลดช่องว่างระหว่างสงครามตามความเป็นจริงกับสงครามบนกระดาษโดยใช้กระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop) เพื่อนำมาปรับแผนการรบให้ตรงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุดและดำเนินการยุทธต่อไปจนบรรลุวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติการทางทหารที่มีพลวัตอย่างรวดเร็ว ต่อเนื่อง และซับซ้อน ส่งผลให้การอำนวยความสะดวกภายใต้สภาวะการณ์ที่มีพลวัตสูง นั้น ต้องเป็นการกระทำโดยอาศัยกระบวนการในการตัดสินใจสั่งการ (OODA Loop) ที่ต้องการความเร็ว และรับมือกับความซับซ้อนมากขึ้นกว่าในอดีตตามไปด้วย เครื่องมือที่สำคัญสำหรับผู้บังคับบัญชาในการอำนวยความสะดวก ทั้ง ๓ เครื่องมือ อันได้แก่ วงรอบการอำนวยความสะดวก (Battle Rhythm) การประเมินค่าการรบ (Assessment) และศูนย์ปฏิบัติการ (Operations Center) ก็จะต้องถูกนำมาใช้อย่างเหมาะสม ด้วยความรวดเร็ว ความอ่อนตัว รวมทั้งผ่านมุมมองและแนวความคิดที่หลากหลายกว่าในอดีต

เอกสารอ้างอิง

- ^๑ Carl von Clausewitz, On War, translated by Michael E. Howard and Peter Paret (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1984), p. 140.
- ^๒ Ibid, p. 101.
- ^๓ Ibid, p. 119.
- ^๔ BRITANNICA. (n.d.). The Age Of Steam And Iron. Retrieved from ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA: <https://www.britannica.com/technology/naval-ship/The-age-of-steam-and-iron>

- ๕ Sears, S. W. (2016). World War II: Carrier War . MA: New Word City.
- ๖ Murray, M. K. (2001). The Dynamic of Military Revolution, 1300 - 2050. London: Cambridge University Press.
- ๗ TIME. (2011, Sep 8). LightBox. Retrieved from TIME: <https://time.com/3449480/911-the-photographs-that-moved-them-most/>
- ๘ waronwant. (n.d.). KILLER DRONES. Retrieved from <https://waronwant.org/killerdrones>
- ๙ Focus, S. (2019, Nov 1). Space war: the new arms race above our heads. Retrieved from <https://www.sciencefocus.com/space/space-wars-the-new-arms-race-above-our-heads/>
- ๑๐ Brehmer, B. (2011). The Dynamic OODA Loop: Amalgamating Boyd's OODA Loop and the Cybernetic Approach to Command and Control . Stockholm SWEDEN : Department of War Studies Swedish National Defence College .
- ๑๑ Ibid
- ๑๒ Ibid
- ๑๓ กองทัพเรือ. (๒๕๖๑). อพร. ๘๓๐๗ การวางแผนทางทหาร. กรุงเทพฯ: กรมยุทธศึกษาทหารเรือ.
- ๑๔ Navy, R. T. (2016, July 25). Royal Thai Navy. Retrieved from https://www.navy.mi.th/index.php/main/detail/content_id/510