ฝึกและกำหนดหลักนิยม
ด้วย
บทเรียนจากการรบ – ในอนาคต

พันโท สุทัศน์ จารุมณี
ผบ.ร.17 พัน 3

(ถอดความจาก “Schools of history and Imagination”

ใน The Economist June 1995)

เพื่อให้พร้อมปฏิบัติหน้าที่หลักสำคัญ คือ หน้าที่รบได้ทันที - ทุกเวลา ทหารและหน่วยทหารจำเป็นต้องได้รับการฝึกอยู่เสมอ ทั้งจำเป็นต้องฝึกต่อไป และฝึก แล้วฝึกอีกตลอดไป ไม่มีวันสิ้นสุด

การฝึก คือ การรบที่ไม่ต้องหลั่งเลือด (bloody battle) ส่วน การรบ ก็คือ การฝึกที่มีการหลั่งเลือด (bloody drill) นั่นเอง

การฝึก เป็นหน้าที่ส่วนควบกับหน้าที่รบ อย่างที่ไม่อาจแยกจากกันได้ เมื่อขาดการฝึกที่เพียงพอ หรือย่อหย่อนต่อการฝึก ก็เหมือนกับขาดความเป็นทหารที่เพียงพอ หรือย่อหย่อนต่อความเป็นทหารเลยทีเดียว

สำหรับกองทัพบกสหรัฐอเมริกาในปัจจุบันและอนาคต การฝึกจะมีความหมายที่กว้างไกลเกินกว่าที่เคยคิด และที่เคยเข้าใจกัน จะขยายขอบเขตไปอย่างไม่จำกัด ในทุกทิศทาง และทุกมิติ อีกทั้งจะมีการพัฒนาไปทุกรูปแบบ ทุกวิธีการ จนกระทั่งกลายเป็นสิ่งที่เหลือเชื่อ (อีกจนได้)

ต่อไปนี้การฝึกพลขับรถถัง ไม่จำเป็นต้องฝึกกับรถถังจริงๆ อีกแล้ว การฝึกนักบินก็ไม่จำเป็นต้องฝึกกับเครื่องบินจริงๆ อีกต่อไป รวมทั้งการฝึกเจ้าหน้าที่ หรือพลประจำอาวุธยุทโธปกรณ์ และเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่สลับซับซ้อน ก็ไม่จำเป็น ต้องฝึกกับยุทโธปกรณ์ หรือเครื่องมือเครื่องใช้ดังกล่าวนั้นจริงๆ ในที่สุดแม้แต่ทหารราบเดินเท้า ก็จะฝึกในเหตุการณ์จริงน้อยลง แต่จะทำการฝึกบางอย่างในการรบได้จากหมวกเหล็ก (ใบเดียว) ของตัวเอง เพราะหมวกเหล็กของทหารราบในอนาคต จะติดตั้งจอภาพวิเศษและอุปกรณ์ต่างๆ ที่สามารถแสดงภาพ และข่าวสารทุกอย่างที่ทหารราบคนหนึ่งควรจะรู้ จะเห็น สำหรับที่จะปฏิบัติการรบได้เต็มขีดความสามารถของทหารราบ ทั้งในเวลากลางวันและกลางคืน

นับวัน **กิจกรรม** ต่างๆ ที่ต้องปฏิบัติ เครื่องมือ ต่างๆ ที่จะต้องมี และสภาวะแวดล้อมต่างๆ ที่ต้องพบแน่ๆ ในการรบ หรือในสงครามนั้น ทบ. สหรัฐฯ สามารถ “ทำเทียม” ได้มากขึ้นทุกที จนใกล้จะสร้าง “สงครามเทียม” (synthetic war) สำหรับการฝึกได้สำเร็จแล้ว ในวันนี้

กิจกรรม เทียม เครื่องมือเทียม และสภาวะแวดล้อมเทียม ที่ทำขึ้นเหมือนจริงมากขึ้นเรื่อยๆ นี้เอง ที่จะทำให้ สงครามเทียม ไม่ผิดอะไรมากนักกับสงครามจริง และจะเหมือนกันเสียจนสามารถทำการฝึก หรือแม้กระทั่งวางแผนการรบจริงจากสงครามเทียมนี้ได้

การฝึกแบบนี้ จะเป็นการฝึกที่มีประสิทธิภาพสูง และประหยัดอย่างมากทั้งเวลา และงบประมาณ เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการทำสงครามในยุคนี้ และยุคหน้า ซึ่งระบบอาวุธยุทโธปกรณ์ และเครื่องมือเครื่องใช้จริงๆ นั้น มีราคาแพงมาก ทั้งยังบอบบางอาจชำรุดแตกหัก จากการใช้งานได้มากอีกด้วย

จากการเปิดเผยของ พันโท Bob Birmingham แห่ง America Army's Simulation, Training And Instrumentation Command ที่ตั้งอยู่เมือง Orlando รัฐ Florida ยืนยันว่า เมื่อครั้งที่ฝูงบิน ฮ. โจมตีแบบ Apache จำนวน ๑๘ ลำ บินข้ามแดนอิรักเข้าไปเปิดฉากการโจมตี shot แรกเพื่อเริ่มต้นสงครามอ่าวเปอร์เซียนั้นในจำนวนนักบิน Apache ทั้งหมด ๓๖ คน มีเพียง ๓ คนเท่านั้นที่เคยทำการฝึกยิงจรวดจริงๆ จาก ฮ. จริงๆ ส่วนที่เหลือนั้น เคยฝึกแต่ใน Simulator เท่านั้นเอง ไม่เคยฝึกยิงจรวดจริงๆ แต่ทุกคนก็มั่นใจราวกับว่า เคยฝึกยิงจริงมาแล้วอย่างโชกโชน เพราะทุกคนรู้ว่าตัวเองจะต้องทำอะไรบ้าง และทำอย่างไร ผลที่สุด Apache ทุกลำ บรรลุภารกิจที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์ มีเพียงสิ่งเดียวเท่านั้นที่แต่ละคนไม่เคยเห็นและไม่เคยสัมผัสจากการฝึกคือ แสงสว่างจากเปลวไฟท้ายจรวดแต่ละลูกของเพื่อนร่วมฝูง ที่ต่างคนต่างยิงออกไปยังที่หมายเพราะบรรยากาศแบบนี้ ไม่ได้เลียนแบบหรือทำเทียมเอาไว้ใน Simulator

บทเรียนจากประวัติศาสตร์การทำสงครามที่ผ่านมา จนถึงสงครามอ่าวเปอร์เซีย มักจะมีอยู่เสมอที่หน่วยทหารหลายๆ หน่วย ต้องเข้าทำการรบโดยไม่มีโอกาสเห็นสนามรบจริงๆ มาก่อนเลย และไม่มีโอกาสแม้แต่จะได้ฝึกซ้อมกับของจริงๆ คือ กิจกรรมจริง เครื่องมือจริง และสภาวะแวดล้อมจริง หรืออย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นของจริงเลย มีแต่ได้ฝึกซ้อมกับของเทียม (ซึ่งใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด) เท่านั้น เหมือนกับเช่นนักบินส่วนใหญ่ของฝูง Apache นี้ ได้รับการฝึกมานั่นแหละ ซึ่งหลังจากนั้นการโจมตีอิรักด้วยอาวุธชนิดต่างๆ ที่ติดตามมา มักจะเกิดจากฝีมือของ "นักรบจากสมรภูมิจินตนาการ" เสียเป็นส่วนใหญ่

การฝึกจากสมรภูมิจินตนาการ จากของเทียมที่คล้ายจริงมากที่สุดนี้ เราเรียกว่า "Virtual Training" คือ ฝึกตามที่จะ (รบ) เป็นอย่างนั้นจริงๆ

ทุกประการ ทีนี้ถ้าจะถามว่า “แล้วจะรู้ได้อย่างไรว่า การรบจริง ซึ่งยังไม่เกิดขึ้นนั้น จะมีสภาพอย่างไร?” ในเมื่อไม่รู้ หรือรู้ไม่พอ แล้วจะมานั่งสมมุติ หรือจินตนาการอย่างไรได้ และจะมาทำอะไรเทียมๆ เพื่อการฝึกได้อย่างไร?

คำตอบที่อๆ ก็คงมีว่า การที่จะรู้สภาพตามที่เป็นจริงของการรบหรือการทำสงครามได้แต่เนิ่นๆ จนถึงการสามารถนำมา “รบล่วงหน้าในจินตนาการ” ได้ และทุกอย่างก็จะเป็นไปตามนั้นจริงๆ อย่างไม่มีอะไรผิดเพี้ยน (เหมือนกับฝูงบิน Apache) นั้น ย่อมต้องมีงานหลักๆ ที่ขาดไม่ได้ คือ ประวัติศาสตร์ - ข้อมูลข่าวสาร และจินตนาการ โดยมี เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ประโยชน์จากงานหลักสามประการดังกล่าว

การฝึกแบบเหมือนจริง หรือ Virtual Training นี้เป็นการรบจริงในสงครามจินตนาการ ดังนั้น จึงมีโอกาสแก้ตัวได้ หากเกิดการเพลี่ยงพล้ำไปบ้าง หรือคิดถูกคิดผิดไปบ้าง สามารถ Restart ใหม่ ไม่จำกัดจำนวนครั้ง ฝึกแล้วฝึกอีก จนกว่าจะได้มาซึ่งวิธีการหรือแผนการที่ดีที่สุด ที่สามารถใช้ขีดความสามารถที่มีอยู่อย่างสูงสุด และระหว่างนั้นก็จะค้นพบขีดความสามารถใหม่ในเรื่องใดที่คุ้มค่าแก่การลงทุนพัฒนา ก็ตกลงใจพัฒนาขึ้นมา อีกเหล่านี้ คือ อานิสงส์โดยย่อยของ Virtual Training นั้น

แต่ Virtual Training นั้น สามารถทำได้เพียง “ส่วนเล็กๆ” ส่วนหนึ่งของการรบจริงในอนาคตเท่านั้นคือ การปฏิบัติในขั้นตอนสั้นๆ ขั้นใดขั้นหนึ่ง ห้วงเวลา สั้นๆ ห้วงใดห้วงหนึ่ง กับ ณ ตำบล หรือพื้นที่ที่มีขอบเขตจำกัด และมีความแน่ชัดพื้นที่หนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้เพราะ “ข้อมูลข่าวสาร” ที่ถูกต้องที่สุด คือหัวใจสำคัญตัวอย่างเช่น ปฏิบัติการ เอนเทบเบ้ เป็นต้น หากขั้นตอนมีมากเกินไป กินเวลานานเกินไป หรือครอบคลุมพื้นที่มากเกินไป จะมีโอกาสสำเร็จได้ยาก

กล่าวกันว่ากองทัพบกสหรัฐฯ กำลังเดินหน้าเต็มตัวเข้าสู่ สมรภูมิสังเคราะห์ (Synthetic Theatres of War) เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับ สมรภูมิจริง ดังที่จะมีภาพของการฝึกในอนาคต ที่เป็นไปตามนี้ ....

ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบ “ทศกัณฐ์” ชนิดที่สามารถแก้ปัญหาได้สารพัดโจทย์ (Multifaceted Computer) จะทำหน้าที่เชื่อมโยงข้อมูลของการฝึกจากหน่วยต่างๆ ที่กำลังทำการฝึกกันอยู่ บางหน่วยกำลังฝึกจริงๆ อยู่ตามพื้นที่ต่างๆ ในสหรัฐฯ บางหน่วยกำลังฝึกเทียมๆ หรือจำลองยุทธ์กันอยู่ตามฐานทัพต่างๆ ของสหรัฐฯ ทั่วโลก ซึ่งข้อมูลทั้งหมดนี้จะถูกส่งมาที่คอมพิวเตอร์ใหญ่ที่ใช้ควบคุมระบบรวมอีกต่อหนึ่ง ณ ที่ตรงนี้ ผบ.หน่วยจะควบคุมและอำนวยการยุทธ์หน่วยต่างๆ ของตนได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้ว่า หน่วยใดปฏิบัติจริงทั้งหมด, หน่วยใดปฏิบัติจริงบางส่วนเทียมบางส่วน หรือว่า หน่วยใดปฏิบัติเทียมทั้งหมด ....

สมรภูมิสังเคราะห์ (Synthetic Theatres Of War) การฝึกเหมือนจริง (Virtual Training) และการจำลองยุทธ์ (Simulation) นี้ คือส่วนประกอบหลักในสงครามสมมุติ (Hypothetical War)

กล่าวโดยสรุปแล้ว สมรภูมิสังเคราะห์ คือเงื่อนไข หรือสภาวะแวดล้อมของ การรบหรือการสงคราม แบบที่เรียกได้ว่า “ทำเองกับมือ”

การฝึกแบบเสมือนจริง คือ “ฝึกแบบที่จะเป็นตามนั้นจริงๆ และการจำลองยุทธ์ ก็คือ ทำเทียมๆ นั่นเอง ซึ่งอาจเป็นสิ่งของ หรือเหตุการณ์เทียมก็ได้ แต่สามารถประเมินค่าได้ตามที่เป็นจริง

ส่วนการสงครามสมมตินั้น หมายถึง สงครามที่สมมุติขึ้นด้วยความแม่นยำจากประวัติศาสตร์ ข้อมูลข่าวสาร และจินตนาการ

ระบบการฝึกตามแนวความคิดในสงครามสมมุตินี้ สามารถใช้

ทำการฝึกเป็นบุคคล และฝึกเป็นหน่วย ให้บรรลุมาตรฐานเดียวกันทั่วทั้งกองทัพบก และผลที่จะได้รับจากการฝึกในระบบใหม่นี้ คือ

๑. หน่วยจะใช้ขีดความสามารถที่มีอยู่ได้อย่างสูงสุด

๒. สามารถพัฒนาระบบอาวุธ ให้เหนือกว่าฝ่ายตรงข้ามได้อย่างสิ้นเชิง

๓. จะเกิดการ “ยกเครื่อง” (Re - Engineering) ครั้งใหญ่ทั้งกองทัพ อันเป็นผลจาก ระบบอาวุธ และอำนาจการยิง (ความแม่นยำ การทำลายล้าง และระยะยิง) ที่เปลี่ยนไปตามข้อ ๒

๔. สามารถคำนวณได้อย่างแม่นยำ เกี่ยวกับความคล่องแคล่วในการเคลื่อนที่ ที่ต้องการของแต่ละหน่วย ในแต่ละตำบล เวลา และสถานการณ์

๕. อาจจะต้องปรับปรุงการจัดหน่วย ทั้งช่วงการบังคับบัญชา และสายการบังคับบัญชาใหม่ ตั้งแต่ระดับหมวดปืนเล็ก จนถึงกองพล เพื่อให้เกิด “โครงสร้างการจัดหน่วยที่ให้ขีดความสามารถสูงสุด (To make the best of networking capabilities)”

๖. และแม้แต่ผู้วางแผนงานด้านงบประมาณ ก็จะต้องปรับเปลี่ยนแผนของตนเองเสียใหม่ นับวันคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งสามารถแสดงผลที่ละเอียดและสลับซับซ้อนของการสงครามสมมุตินี้ได้อย่างถูกต้องและแม่นยำมากยิ่งขึ้นทุกที

ดังนั้น ในอนาคตอันใกล้นี้ การพัฒนาหลักนิยมอาจจะพัฒนาได้จากสงครามสมมุตินี้เอง ไม่ต้องรอ “บทเรียนจากการรบจริง” เพราะจะเป็นการเสียเวลาและสิ้นเปลืองเกินไป อย่าว่าแต่สงครามจริง (ซึ่งมีแต่จะเกิดขึ้นได้ยากทุกที) เลย แม้แต่การฝึกจริง ก็นับว่าเป็นการสิ้นเปลือง

มากเอาการอยู่แล้ว ลองนึกดูว่า ถ้าจะให้นักบิน Apache ทุกคนฝึกยิงจริงจนมั่นใจ ทั้ง ๓๖ คน จะหมดกระสุนและจรวดไปเท่าไหร่

ที่ผ่านมาเราใช้บทเรียนจากอดีต มาฝึก และพัฒนาหลักนิยม แต่ในอนาคตเราจะใช้จินตนาการจากอนาคต มาร่วมฝึกและพัฒนาหลักนิยมด้วย

ต่อไปการคัดเลือกผู้บังคับหน่วย และกำลังทหารเข้าทำการรบ จะเปิดกว้างมากขึ้นคือ ถ้าหาคนที่เคยผ่านประสบการณ์จากการรบในอดีตไม่ได้ เนื่องจากหาได้ยากมากขึ้นทุกวันแล้ว ก็จะมีนักรบที่ผ่านประสบการณ์จากการรบในอนาคต มาให้เลือกแทน

ที่กล่าวมาตั้งแต่เริ่มเรื่องนั้น เป็นการมุ่งไปในแง่คิดของการฝึกในระบบใหม่ แล้วมาลงด้วยผลที่จะได้รับจากระบบการฝึกนี้ จนถึงกับว่าแม้แต่หลักนิยมใหม่ๆ ก็อาจเกิดขึ้นจากระบบการฝึกนี้ ต่อจากนี้ใคร่ขอความกรุณาให้ท่านผู้อ่านได้เตรียมตัว ที่จะหักเหแง่มุมของเรื่องนี้ ไปอีกแนวหนึ่ง ซึ่งน่าสนใจไม่น้อยทีเดียว เพราะถ้าไม่ตั้งหลักกันตรงนี้เสียก่อนแล้ว อาจจะเกิดความสับสน จนเข้าใจว่าเป็นคนละเรื่องก็ได้ ....

จากระบบการฝึกด้วยแนวความคิด สงครามสมมุตินี้ เราจะเห็นว่าผลสำเร็จของระบบ ขึ้นอยู่กับปัจจัยชี้ขาด คือ ข้อมูลข่าวสาร หรือ “การข่าว” ผู้บังคับหน่วยทุกคน เริ่มเห็นความจำเป็นที่จะต้องแย่งชิง ความเป็นเจ้าทางข้อมูลข่าวสาร (Information Supremacy) ให้ได้นั่นคือ ความรอบรู้ทุกสิ่งทุกอย่างในสนามรบ และความสามารถที่จะรู้อะไรก็ได้ถ้าต้องการจะรู้ ไม่เหมือนกับการสงครามยุคก่อนที่เคยเน้นกันถึงเรื่องการครองความเป็นเจ้าอากาศ (Air Supremacy) ก่อนเป็นลำดับแรกๆ แต่ว่า มีสิ่งที่ชวนคิดให้ไกลไปกว่านั้นสำหรับเรื่อง “การข่าว”

ตามที่ ซุนวู (Sun Tzu) ได้กล่าวเอาไว้ว่า “ความสำเร็จสูงสุด คือ การทำลายความตั้งใจของข้าศึกเสียก่อนที่ข้าศึกจะลงมือ” และ “ด้วยวิธีการที่ข้าศึกไม่คาดคิด กับด้วยกำลังที่ข้าศึกมองไม่เห็น” นั้น กำลังดังกล่าวที่ว่านี้เรียกว่า “ฉี” ส่วนที่ตรงข้ามกับ ฉี ก็คือ “เซ็ง” ซึ่งเป็นกำลังรบหรือฤทธิ์เดชธรรมดาๆ ที่ข้าศึกก็มีได้ ฝ่ายเราก็มีได้ และต่างฝ่ายต่างก็รู้กันอยู่

ถ้าเปรียบเทียบอย่างง่ายกับกำลังในสนามรบคือ“เซ็ง” เป็นกำลังส่วนที่ตรึง หรือปะทะกับข้าศึกอยู่ต่อหน้าส่วน “ฉี” คือกำลังส่วนที่มาจากไหนก็แล้วแต่ตามใจชอบ ที่จะเข้ากระทำต่อข้าศึก ทางด้านไหน ที่ไหน เมื่อไหร่ ก็แล้วแต่ ตามใจชอบอีกเหมือนกัน และทำแต่ละที จะเข้าทำต่อเป้าหมายระดับยุทธศาสตร์ทั้งสิ้น

ว่ากันว่า ด้วยวิธีอย่างนี้นี่เอง ที่ เจงกีสข่าน ชอบใช้ ต่อมาฮิตเลอร์ดัดแปลงเป็นสงครามสายฟ้าแลบ หรือ “blitzkrieg” และต่อมา พลเอก Norman Schwarzkopf ใช้ในสงครามอ่าวเปอร์เซีย

ปัจจุบันนี้ การข่าว หรือ ข้อมูลข่าวสาร (Information) นั้น อาจเปรียบได้เพียง “เซ็ง” เท่านั้น แต่ถ้าจะถามว่า แล้วอะไรที่เป็น “ฉี” ก็คงต้องขอแสดงด้วยตัวอย่างดังนี้

สมมุติว่า มีเซียนหมากรุกสองคน แต่ละคนมีความจำเป็นเลิศ และเล่นหมากรุกเก่งเป็นเยี่ยม กำลังต่อสู้กันด้วยชั้นเชิงหมากรุก แต่ทั้งสองต้องเอาผ้าผูกตาไว้ ทั้งคู่มีกรรมการคอยบอกให้แต่ละฝ่ายเดินหมากรุก เมื่อถึงตาที่จะต้องเดิน แต่ละคน เมื่อเดินหมากตัวใดไปบ้างแล้ว และเมื่อฝ่ายตรงข้ามเดินหมากตัวใดมาบ้างแล้ว เป็นอันจำได้ไปเสียทั้งหมด ทั้งๆ ที่มองไม่เห็น การเล่นหมากรุกอย่างนี้เรียกว่า “Kriegspiel” เป็นวิธีการสอนอยู่ในวิชาหนึ่งของวิทยาลัยกองทัพบก (War Collegel) ในปรัสเซียสมัยก่อน

ทีนี้มาสมมุติกันอีกทีว่า ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแก้ผ้าผูกตาออก แล้วเล่นต่อไปกับอีกฝ่ายหนึ่งที่ยังคงมีผ้าผูกตาอยู่ ผลจะเป็นอย่างไร? ย่อมไม่มีข้อสงสัยเลยว่าใครจะแพ้ ใครจะชนะ และภายในไม่กี่หมากเท่านั้นที่ต้องเดิน

การต่อสู้ที่เป็นไปในลักษณะนี้ ฝ่ายชนะไม่ได้ชนะ เพราะ มีกำลังแบบ “เซ็ง” มากกว่า หรือ การข่าวดีกว่า (ถ้าเป็นหมากรุกก็หมายถึงเล่นเก่งกว่า) ฝ่ายแพ้ก็ไม่ได้แพ้เพราะมีกำลังแบบ “เซ็ง” น้อยกว่า หรือการข่าวแย่กว่า (ถ้าเป็นหมากรุกก็หมายถึงเล่นอ่อนกว่า) แต่อย่างใด

แต่ ฝ่ายชนะ ชนะด้วยกำลัง “ฉี” ต่างหาก

และ ฝ่ายแพ้ นั้น แพ้เพราะอวิชชาของตัวเอง จึงไม่สามารถใช้ประโยชน์จาก “เซ็ง” หรือ การข่าว หรือความเก่งในการเล่นหมากรุกของตนเองได้เลย

ต่อไปนี้ เราก็มาดูฝ่ายเรา กับฝ่ายตรงข้าม ในปัจจุบันว่า

เราถูกผูกตาไว้อยู่หรือไม่? ถ้าผูกก็ควรแก้ออกเสีย มิฉะนั้นแล้ว แม้จะครองความเป็นใหญ่ทางการข่าว ก็หามีประโยชน์ไม่! **“แม้หยั่งรู้ดินฟ้า แต่ยังมีอวิชชา ความรู้นั้นก็ไร้ประโยชน์ คนอื่นเขาอาจยืมความรู้นั้น หันมาทำลายเราเอง หรืออาจลงทุนเพียงเล็กน้อย ให้เราใช้ความแน่ของเราดันทุรังทำลายตัวเราเอง จนได้”**