

ประเด็น ยุทธวิธีทางทหาร ฉบับที่ T9	26 ม.ค. 68	วิทยาลัยการทัพบก
ประเด็น การวางแผนทางทหาร	กลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanisms)	
ประเด็นสำคัญ	<ul style="list-style-type: none"> - การวางแผนยุทธศาสตร์ในการทำสงคราม (Strategic Planning of war) - ยุทธศิลป์ (Operation Art) - กลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanisms) - การประยุกต์ใช้กลไกการเอาชนะ 	

การวางแผนยุทธศาสตร์ในการทำสงคราม (Strategic Planning of war)

ซุนวู กล่าวว่า สงครามเป็น “เรื่องที่สำคัญยิ่งต่อรัฐ ความเป็นความตาย และเส้นทางสู่ความอยู่รอดหรือหายนะ” โดยกล่าวว่า ประเมินปัจจัยสำคัญในการรบว่ามีอยู่ 5 ประการ ได้แก่ ขวัญกำลังใจ สภาพอากาศ



สภาพพื้นที่ การบังคับบัญชาและหลักนิยม นอกจากนี้ ซุนวู ยังชี้อีกด้วยว่า ยุทธศาสตร์ในสงครามมีหลักพื้นฐานในการใช้กำลังทหารอยู่ 2 ประการ ได้แก่ ยุทธศาสตร์การทำลายล้าง (Annihilation) กับยุทธศาสตร์การบ่อนทำลาย (Erosion)

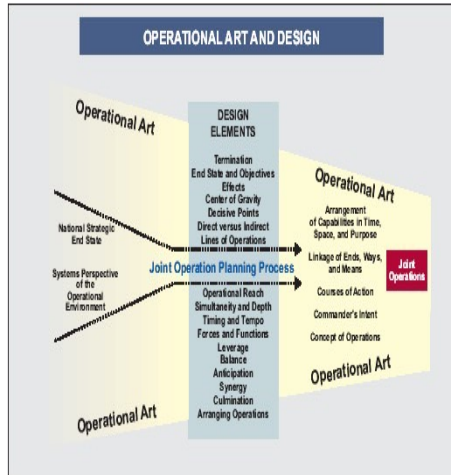
1. ยุทธศาสตร์การทำลายล้าง เป็นการทำให้ข้าศึกไม่มีความสามารถที่จะต่อต้านฝ่ายเราได้อีก การทำลายขีดความสามารถทางทหารของข้าศึกนี้ในทางประวัติศาสตร์จะเรียกว่า “การทำลายล้าง (Annihilation /Attrition) อาศัยกำลังทหารที่เข้าปฏิบัติการให้ข้าศึกหมดความสามารถหรืออาจจะใช้กำลังทหารเพื่อบรลุเป้าหมายทางการเมือง เช่น การล้มล้างผู้นำของข้าศึก หรือเราอาจใช้ยุทธศาสตร์การทำลายล้างเพื่อบรลุเป้าหมายทางการเมืองที่อย่างจำกัดก็ได้

2. ยุทธศาสตร์การบ่อนทำลาย เป็นการทำให้ข้าศึกตระหนักว่าหากยินยอมทำตามที่เราต้องการจะเสียหายน้อยกว่าการที่ยังคงต่อต้านอยู่ เรียกวิธีการนี้ว่า “การบ่อนทำลาย (Erosion)” ซึ่งเป็นการใช้กำลังทหารเพื่อเอาชนะก่อนภาวะผู้นำของข้าศึกหรือเจตนารมณ์ทางการเมืองของประเทศข้าศึก แนวทางนี้จะใช้กำลังทหารเพิ่มความสุขเสียของข้าศึกให้สูงกว่าที่ข้าศึกประเมินไว้ เพื่อให้ผู้นำฝ่ายข้าศึกยอมรับในเงื่อนไขของการยุติความขัดแย้ง

การทำสงคราม “แบบดั้งเดิม (Traditional)” เป็นรูปแบบการทำสงครามที่นิยมในโลกตะวันตกตั้งแต่สนธิสัญญาเวสต์ฟาเลีย (Peace of Westphalia) ปี 1648 ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรัฐ – ชาติ (STATE) เท่านั้น เพราะรัฐเป็นตัวแสดงเดียวที่มีความชอบธรรมในการใช้กำลังทหาร วัตถุประสงค์ทางยุทธศาสตร์ของการทำสงครามตามแบบคือ การบีบบังคับให้อีกรัฐ - ชาติหนึ่ง ทำตามความต้องการของฝ่ายเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งกลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanism) ในการทำสงครามตามแบบ ได้แก่ การเอาชนะกำลังรบของข้าศึก/การทำลายขีดความสามารถในการทำสงครามของข้าศึก หรือการยึดครองดินแดนของข้าศึกเอาไว้ ลักษณะการทำสงครามตามแบบจึงเป็นปฏิบัติการเชิงรุก ปฏิบัติการเชิงรับ และปฏิบัติการเพื่อเสถียรภาพ โดยมุ่งปฏิบัติการต่อจุดศูนย์กลาง (Centers of Gravity) ของข้าศึก นอกจากนี้ สงครามตามแบบยังให้ความสำคัญกับการดำเนินกลยุทธ์ (Maneuver) และอำนาจการยิง (Firepower) เพื่อบรลุวัตถุประสงค์ทางยุทธการและยุทธศาสตร์ในที่สุด

ยุทธศิลป์ (Operation Art)

ยุทธศิลป์ หมายถึง การใช้กำลังทหารอย่างชาญฉลาดเพื่อเข้าถึงเป้าหมายทางยุทธศาสตร์โดยอาศัยการออกแบบ การจัดการ การลำดับและการกำหนดทิศทางในการปฏิบัติการในสมรภูมิรบและยุทธการต่าง ๆ

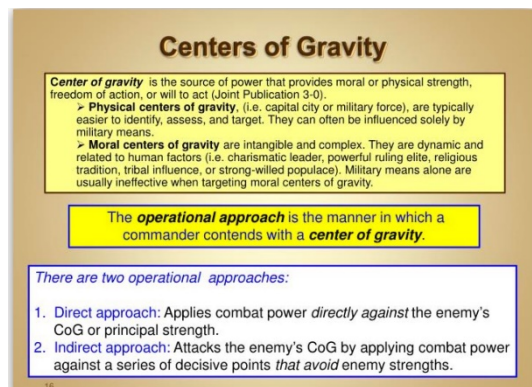


ยุทธศิลป์จะเชื่อมโยงการปฏิบัติทางยุทธวิธีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางยุทธศาสตร์ ซึ่งผู้บังคับบัญชาจะต้องประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางทหารที่มีอยู่เพื่อดำรงการปฏิบัติตามลำดับด้วยการใช้การออกแบบการรบระดับยุทธการ (Operational Design) และการจัดการปฏิบัติการ (Arrangement of Operations) โดยยุทธศิลป์มีองค์ประกอบ ดังนี้

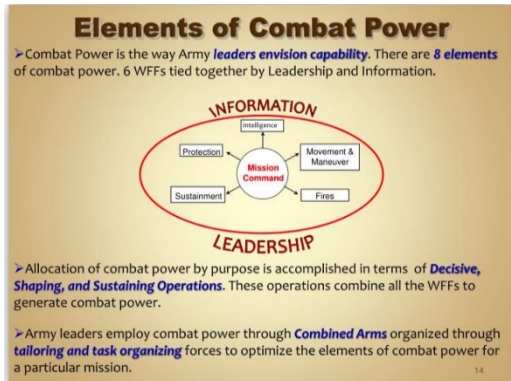
1. ผลลัพธ์และสภาวะสุดท้ายที่ต้องการ (End state and Conditions)
2. จุดศูนย์ตุล (Center of Gravity (COG))
3. การใช้ปฏิบัติการโดยตรงหรือโดยอ้อม (Direct or Indirect approach)
4. จุดแตกหัก (Decisive Points)
5. เส้นปฏิบัติการและเส้นความพยายาม (Line of Operation/Effort)
6. การเข้าถึงทางยุทธการ (Operational Reach)
7. จังหวะการปฏิบัติการ (Tempo)
8. การปฏิบัติพร้อมกันและความลึก (Simultaneity and Depth)
9. การจัดลำดับและการเปลี่ยนผ่าน (Phasing and Transition)
10. จุดผกผัน (Culmination)
11. ความเสี่ยง (Risk)

นอกจากนี้การออกแบบกลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanism) จำเป็นจะต้องมีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบข้างต้นดังกล่าวของ ชุนวู ที่ว่า “รู้เขา รู้เรา รบ 100 ครั้ง ชนะ 100 ครั้ง” บทความนี้ผู้เขียนจะอธิบายเฉพาะองค์ประกอบที่สำคัญ คือ จุดศูนย์ตุล (Center of Gravity (COG)) และจุดแตกหัก (Decisive Points) เพื่อให้ทราบถึงข้อพิจารณาในการเลือกกลไกการเอาชนะว่าจะใช้แบบการใช้ปฏิบัติการโดยตรงหรือโดยอ้อม (Direct or Indirect approach) โดยอาศัยอำนาจการรบ (Combat Power) เพื่อช่วงชิงความริเริ่ม (Initiation) หรือด้วยการชิงโจมตีก่อน (Preemption)

จุดศูนย์ตุล (Center of Gravity (COG)) คือแหล่งพลังที่เป็นต้นกำเนิดของความแข็งแกร่งหรือพลังของฝ่ายข้าศึก ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบ: 1.ทางกายภาพ (Physical Centers of Gravity (COG)) ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถจับต้องได้ เช่น เมืองหลวง กองกำลังทหาร หรือทรัพยากรสำคัญ และ 2.ทางจริยธรรม (Moral Centers of Gravity (COG)) ซึ่งเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้และมีความซับซ้อน เช่น ผู้นำที่มีอิทธิพล กลุ่มชนชั้นปกครองที่มีอำนาจ ศาสนา และวัฒนธรรมที่ฝังรากลึกซึ่งมักต้องใช้วิธีการต่าง ๆ มากกว่าการใช้เพียงกำลังทหาร เช่น การสร้างอิทธิพลทางจิตวิทยาต่อกลุ่มเป้าหมาย สรูปคือกลไกการเอาชนะเป็นวิธีการหนึ่งเป็นกระบวนการคิดซึ่งใช้วางแผนในการดำเนินการที่จะกระทำต่อจุดศูนย์ตุลด้วยรูปแบบของวิธีการ Operational Approach แบบทางตรงหรือทางอ้อม



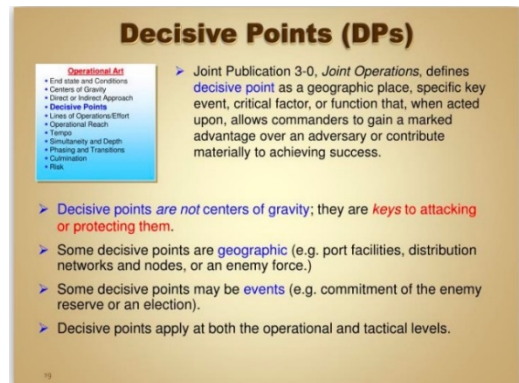
องค์ประกอบของอำนาจการรบ (Element of Combat Power) ผู้นำทางทหารต้องสามารถใช้ขีดความสามารถในการใช้อำนาจการรบ (Combat Power) ทั้ง 8 องค์ประกอบ คือนำเอา



ข้อมูลข่าวสาร (information) และการนำหน่วย (Leadership) (การบังคับบัญชาแบบมุ่งเน้นภารกิจ (mission command): ภารกิจ (Task) และวัตถุประสงค์ (Purpose)) สนธิเข้ากับ พันธกิจในการทำสงคราม (War Fighting Functions (WFF)) ทั้ง 6 ประกอบด้วย 1.ควบคุมบังคับบัญชา (Command and Control (C2)) 2.การเคลื่อนที่และการดำเนินกลยุทธ์ (Movement and Maneuver (M&M)) 3.การยิง (Fires)

4.การข่าวกรอง (Intelligence) 5.การดำรงสภาพ (Sustainment) 6.การพิทักษ์หน่วย (Protection) และใช้อำนาจกำลังรบนี้ผ่านการปฏิบัติการของกำลังรบผสมเหล่า (Combined Arms) ที่มีการจัดหน่วยและได้รับมอบกิจ (ส่วนปฏิบัติการหลัก ส่วนปฏิบัติการสนับสนุนและการดำรงสภาพ) ให้สอดคล้องเหมาะสมกับผลการวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรค ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

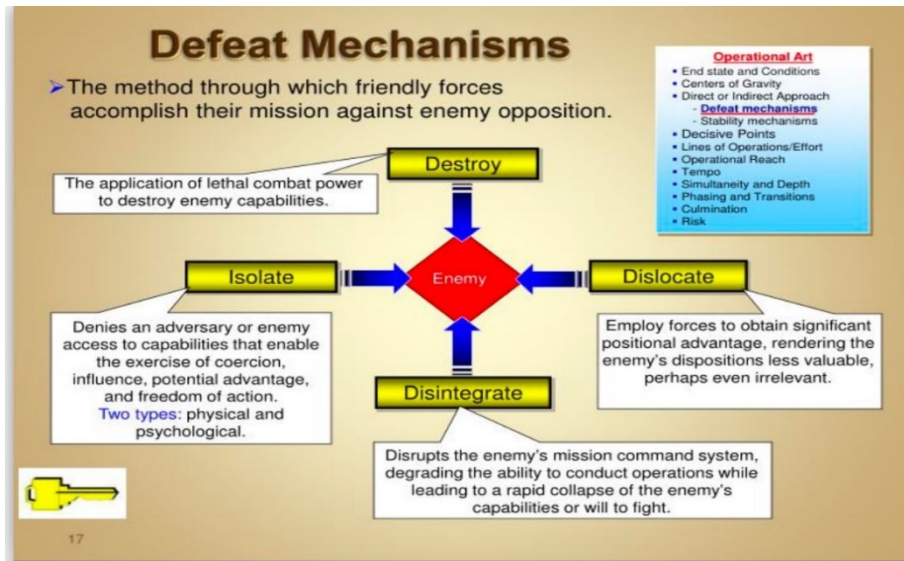
จุดแตกหัก (Decisive Points (DPs)) คือ **ตำบล/พื้นที่ (Geographic Place) หรือ เหตุการณ์เฉพาะ (Specific key event)** ในปฏิบัติการทางทหารที่มีความสำคัญอย่างยิ่งซึ่งสามารถสร้างผลกระทบต่อผลลัพธ์สุดท้ายของการรบปะทะหรือสงคราม ทั้งในระดับยุทธการและยุทธวิธี เช่น **พื้นที่ที่สำคัญ (Geographic Place)** ระดับยุทธการ คือ ตำบล/พื้นที่ ซึ่งหากฝ่ายใดสามารถควบคุมหรือทำลายได้แล้วจะสร้างการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญซึ่งทำให้ได้เปรียบในเชิงยุทธศาสตร์ เช่น สถานที่ตั้งของทรัพยากร, เส้นทางขนส่ง, หรือสถานที่ที่มีค่าในเชิงการทหาร ตัวอย่างกรณีที่เป็นเหตุการณ์สำคัญ (Specific key event) เช่น จุดตกลงใจใช้กองหนุนของข้าศึก หรือแม้แต่การเลือกตั้งทางการเมืองของข้าศึก



กลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanisms)

กลไกการเอาชนะ คือการนำคำว่า **ชนะ (Defeat)** คือ ความรู้สึกทางจิตวิทยาของผู้บังคับบัญชาฝ่ายข้าศึกที่ยอมรับ (psychological recognition) ว่าไม่สามารถชนะฝ่ายเราได้ไม่สามารถวัดระดับความเสียหายหรือการถูกทำลายทางกายภาพ (physical destruction) เป็นเชิงปริมาณได้ ส่วนคำว่า **กลไก (mechanisms)** คือ วิธีการที่เชื่อมโยงเครื่องมือเข้ากับเป้าหมายเพื่อให้บรรลุความมุ่งหมายของสงคราม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ C.Clausewitz ที่กล่าวถึงความเชื่อมโยงระหว่างความตั้งใจ (will) และความสามารถ (capability) ไว้ว่า “เป้าหมายทางการทหารพื้นฐานของผู้บัญชาการคนใดก็ตาม โดยปกติแล้วควรเป็นการทำลายล้างกองกำลังของข้าศึก แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่ค่อยจำเป็นนักที่จะต้องสังหารข้าศึกทุกนายเพื่อให้กองทัพของข้าศึกล่มสลายไป”

ในทุกระดับชั้นของกองทัพจะใช้การผสมผสานของกลไกการเอาชนะ 4 รูปแบบ ได้แก่ การทำลาย (Destroy), การทำให้เปลี่ยนที่ตั้ง (Dislocate), การตัดแยก (Disintegrate), และการโดดเดี่ยว (Isolate) ทั้งนี้เราไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ด้วยการใช้กลไกเพียงรูปแบบเดียวจึงต้องประยุกต์ใช้รูปแบบข้างต้นพร้อมกันมากกว่าหนึ่งรูปแบบจึงจะสามารถสร้างผลลัพธ์ที่เสริมสร้างและสนับสนุนกันได้

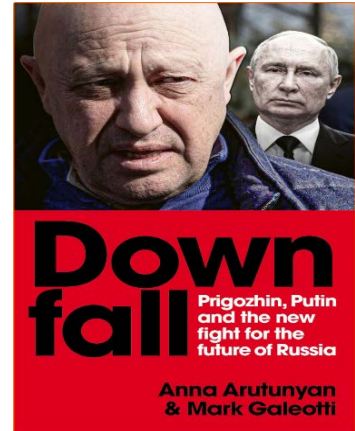


1. **Destroy** หมายถึง การใช้กำลังรบที่มีอำนาจทำลายล้างต่อขีดความสามารถของข้าศึกจนทำให้ไม่สามารถปฏิบัติการใด ๆ ได้อีกต่อไป การทำลายนี้เป็นภารกิจทางยุทธวิธี ที่ทำให้กำลังของข้าศึกไร้ความสามารถในการรบจนกว่าจะได้รับการฟื้นฟูขึ้นมาใหม่ หรืออาจเป็นการทำลายต่อระบบการรบ (Combat System) ซึ่งหมายถึงการสร้างความเสียหายอย่างหนักจนระบบนั้นไม่สามารถทำหน้าที่ได้อีกหรือไม่สามารถฟื้นฟูให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ (ต้องสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด) (อ้างอิงจาก FM 3-90-1) เช่น กรณีสงครามรัสเซีย - ยูเครน ที่ต่างฝ่ายต่างทำลายกำลังซึ่งกันและกันแต่ก็ยังไม่สามารถทำลายอีกฝ่ายได้อย่างเด็ดขาดจึงยังไม่มีฝ่ายใดที่จะได้รับชัยชนะในสงคราม

2. **Dislocate** หมายถึง การใช้กำลังเพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงตำแหน่งที่ตั้งอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้การจัดวางกำลังของข้าศึกมีคุณค่าน้อยลงหรืออาจไร้ความหมายโดยสิ้นเชิง ผู้บังคับบัญชามักบรรลุผลของการ dislocate นี้ โดยการส่งกำลังไปยังตำบลที่ข้าศึกไม่คาดคิด เช่น เหตุการณ์ในปี 2022 ช่วงเริ่มสงครามในการบุกยึดกรุงเคียฟของกองทัพรัสเซีย ที่มีการใช้ขบวนยานเกราะรุกผ่านถนนทางทิศเหนือจากทางประเทศเบลารุสกว่า 65 กม. แม้ว่ากำลังดังกล่าวจะมีขีดความสามารถในการทำลาย และสามารถเข้าควบคุมปมคมนาคมซึ่งเป็นภูมิประเทศที่สำคัญได้ แต่จากการที่ถูกโจมตีด้วยระบบอาวุธต่อต้านรถถังจนสูญเสียอย่างหนัก ทำให้ผู้บังคับบัญชาฝ่ายรัสเซียต้องตกลงใจว่า จะเลือกดำรงความมุ่งหมายหรือร่นถอยกลับ เพราะขีดความสามารถหลักต้องเผชิญความเสี่ยงจากการถูกต่อต้านตลอดเส้นทางอย่างหนัก โดยไม่ได้คาดการณ์ไว้ก่อนจะถึงจุดแตกหักหรือจุดศูนย์ดุลของฝ่ายยูเครน



3. Disintegrate หมายถึง การทำให้เกิดการหยุดชะงักของระบบการควบคุมบังคับบัญชาของข้าศึก (Command and Control System) จนทำให้ความสามารถในการปฏิบัติการลดลง และนำไปสู่การหมดขีดความสามารถหรือความตั้งใจในการสู้รบของข้าศึกอย่างรวดเร็ว เช่น ในห้วงปี 2023 เหตุการณ์เครื่องบินของ **เยฟเกนี 프리โกซิน (Yevgeny Prigozhin)** หัวหน้ากลุ่มทหารรับจ้าง (PMC WAGNER) ระเบิดที่ยังหาข้อสรุปไม่ได้ แต่ทำให้ระบบกลุ่มนักรบรับจ้างที่เริ่มมีปัญหาต่อต้านรัฐบาลรัสเซียต้องสลายตัวลงอย่างรวดเร็วเพราะขาดผู้นำ ตรงตามทฤษฎีของ **จอห์น วอร์ดเดน (John Warden)** ผู้ออกแบบแนวคิดการใช้กำลังทางอากาศในปฏิบัติการพายุทะเลทราย (Desert Storm) ปี 1991 ในมุมมองเรื่องเป้าหมายในการโจมตีต่อ **จุดศูนย์กลาง (Center of Gravity (COG))** ซึ่งมีได้มีเพียงหนึ่งเดียว แต่สามารถแบ่งจุดศูนย์กลางออกเป็นหลายระดับคือ **รูปแบบโมเดล 5 วง (Five Ring Model)**



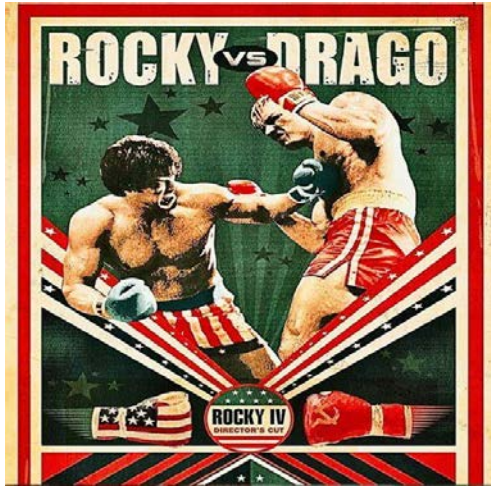
4. Isolate หมายถึง การโดดเดี่ยวกำลังฝ่ายข้าศึกออกจากแหล่งสนับสนุนของพวกเขา เพื่อลดประสิทธิภาพและเพิ่ม **ความล่อแหลม (Vulnerability)** ต่อการถูกเอาชนะ การโดดเดี่ยวสามารถครอบคลุมได้



หลายมิติ และส่งผลกระทบต่อทั้งทางกายภาพและทางจิตวิทยาเพื่อสร้างอุปสรรคต่อการปฏิบัติการกิจของข้าศึก การโดดเดี่ยวในมิติคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า (Electromagnetic Spectrum) จะส่งผลกระทบต่อ การโดดเดี่ยวทางกายภาพที่รุนแรงยิ่งขึ้น เนื่องจากจะทำให้ขีดความสามารถของข้าศึกในการรับรู้สถานการณ์ (Situational Awareness) ลดลง ส่งผลให้ความสามารถของหน่วยที่ถูกโดดเดี่ยวในการปฏิบัติการกิจจะลดลงชั่วขณะหนึ่ง ทำให้ฝ่ายเราสามารถขัดขวางแผนการของฝ่ายข้าศึกได้มีประสิทธิภาพตามไปด้วย และยิ่งเมื่อผู้บังคับบัญชาถูกตัดขาดหรือโดดเดี่ยว ผลกระทบก็จะยิ่งมากขึ้น เช่น ปี 2022 เหตุการณ์ถูกปิดล้อมและตัดขาดของกองพันอาซอฟ (Azov Battalion) ที่โรงงานเหล็กที่เมือง มาริอูโพล ทางตอนใต้ของประเทศยูเครน ทำให้จากเดิมเป็นหน่วยที่มีขวัญกำลังใจ อุดมการณ์ในการต่อต้านขบวนการแบ่งแยกดินแดนดอนบาสและกองทัพรัสเซียที่เข้มแข็งหมดขีดความสามารถเนื่องจากขาดเสบียง ยารักษาโรค และสาธารณูปโภคต่าง ๆ จนยอมวางอาวุธและยอมจำนน ซึ่งกลายมาเป็นเชลยศึกกลุ่มแรกของสงครามรัสเซีย-ยูเครน ในที่สุด

การประยุกต์ใช้กลไกการเอาชนะ

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า กลไกการเอาชนะ (Defeat Mechanisms) สร้างผลกระทบออกเป็น 3 ประเภท คือ 1.กายภาพ (Physical Effects) คือ ทำลายสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น กองกำลังและทรัพยากรต่าง ๆ



2.เวลา (Temporal Effects) คือ การคาดการณ์และตอบโต้เข้าศึก ก่อนที่พวกเขาจะปฏิบัติการได้ 3.การรับรู้ (Cognitive Effects) คือ การทำให้หยุดชะงักของการตัดสินใจและความตั้งใจในการสู้รบ โดยใช้กรอบแนวคิดยุทธศิลป์ (Operational Art) เพื่อบรรลุผลกระทบเหล่านี้โดยมีระบบแบบแผน ซึ่งบางครั้ง อาจจะต้องมีการช่วงชิงจังหวะซึ่งจำเป็นจะต้องศึกษาฝ่ายตรงข้าม และทบทวนฝ่ายเราเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะใช้ SWOT Analysis สำหรับวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพเครื่องมือ หรือ 7S McKinsey ในการวิเคราะห์ปัจจัยภายใน เพื่อจะหาจุดศูนย์ดุล (Center of Gravity (COG)) ให้สัมพันธ์กับจุดแตกหัก (Decisive

Point (DP)) อย่างมีประสิทธิภาพ เสมือนการศึกษา ข้อ.1 สถานการณ์ (Situation) ในคำสั่งยุทธการที่ทุกคน มักจะข้ามไป โดยมุ่งเน้นเฉพาะ ข้อ.3 การปฏิบัติทำให้สูญเสียโอกาสที่ได้จากการวิเคราะห์จุดอ่อน (Weakness Points) หรือความล่อแหลม (Vulnerabilities) ของข้าศึก ซึ่งฝ่ายเราอาจจะไม่ต้องทรัพยากรมากในการทำลาย (Destroy) เหมือนกับในภาพยนตร์เรื่อง Rocky 4 (1985) ซึ่งหากปล่อยให้ Rocky Balboa ชกแลกคนละ 1 หมัด กับ Ivan Drago จนครบ 12 ยกก็อาจจะไม่สามารถคาดเดาได้ว่า ใครจะเป็นผู้ชนะ เพราะการทำลาย (Destroy) ไม่ใช่การชนะ (Defeat) เพราะเป็นเพียงผลทางกายภาพ (Physical) จึงจำเป็นต้องใช้อีก 3 รูปแบบ ที่เหลือ (Dislocate, Disintegrate, Isolated) เพื่อสร้างผลกระทบทาง จิตวิทยา (Psychological) แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการช่วงชิงความริเริ่มในการ โจมตีก่อน (Preemption) จะช่วยลดขีดความสามารถและความตั้งใจได้ เหมือนในภาพยนตร์ Gladiator (2000) ในฉากที่คอมมอดัส (Commodus) ที่ใช้มีดแทงแม็กซิมัส (Maximus) ก่อนการประลองครั้งสุดท้าย ซึ่งสร้างความเสียหายและลดประสิทธิภาพก่อนการสู้รบเป็นอย่างมาก เพราะคอมมอดัส รู้ดีว่าไม่สามารถสู้กับแม็กซิมัส ในสภาพที่สมบูรณ์ได้ จากตัวอย่างที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กลไกการเอาชนะมีหลายรูปแบบและการนำมา คิดวิเคราะห์นั้นจะช่วยให้นำไปสู่ชัยชนะได้โดยไม่จำเป็นต้องสิ้นเปลืองทรัพยากรมากจนเกินไป ทั้งยังสามารถ ประยุกต์ใช้ได้ทั้งการประเมินปัจจัยภายใน/ทรัพยากรของตนเองที่มีต่อการกระทำต่อข้าศึกหรือภัยคุกคามจาก ภายนอกและความเสี่ยงที่ยอมรับได้ โดยต้องพิจารณาอย่างรอบคอบรอบด้านเพราะไม่เสมอไปว่าผลลัพธ์ที่ได้และ วิธีการที่เลือกใช้จะเป็นไปตามนั้น แต่อย่างน้อยก็มีโอกาสสำเร็จมากกว่าต้องเหนื่อยล้าและล้มเหลวไปในที่สุด



พ.อ.อรรถพร ประชาบุญกุล

อจ.สยพ.วทบ.