

# 論未達戰爭程度之行動 與作戰藝術(譯作)

## Operations Short of War and Operational Art

作者：維果(Milan Vego)博士是美國海軍戰院聯合軍事作戰部作戰藝術教授，擁有美國海軍榮譽頭銜特納上將(Admiral R. K. Turner)。

譯者：劉宗翰少校。

本篇取材自美國聯合部隊季刊(Joint Force Quarterly)2020年第三季，本文屬公開出版品，無版權限制。

### 提 要：

- 一、鑑於「未達高強度常規戰爭」的用兵之道出現許多不同詞彙，並沒有一個統合性代表詞彙，即便「非戰爭性軍事行動」之意義具有統合性概念，但仍有解釋不足的問題，故本文作者提出一個統合性詞彙：「未達戰爭程度之行動」，同時探討其中的作戰藝術。
- 二、本文以對照於高強度常規戰爭的方式，說明在「未達戰爭程度之行動」下作戰藝術需理解的各種面向，如戰略安全環境、政治與軍事目標的關係、作戰兵力的部署、作戰設計，以及作戰決策、規劃及領導統御等，同時輔以案例說明。我國在面對「共軍灰色地帶衝突」時的情境與本文類似，有關單位可以參考借鑑。
- 三、「未達戰爭程度之行動」未來出現頻率將比高強度常規戰爭來得多，因此作戰藝術的研究與運用之重要性可想而知，原文呼籲美軍應建構完整作戰藝術，我國同樣也應如此。畢竟，作戰藝術是將戰略企圖轉為實際的戰術行動，並達成戰區所望之目標，沒有這個關鍵要素，就有可能出現「上下倒置」的戰術思維支配戰略，值得注意。

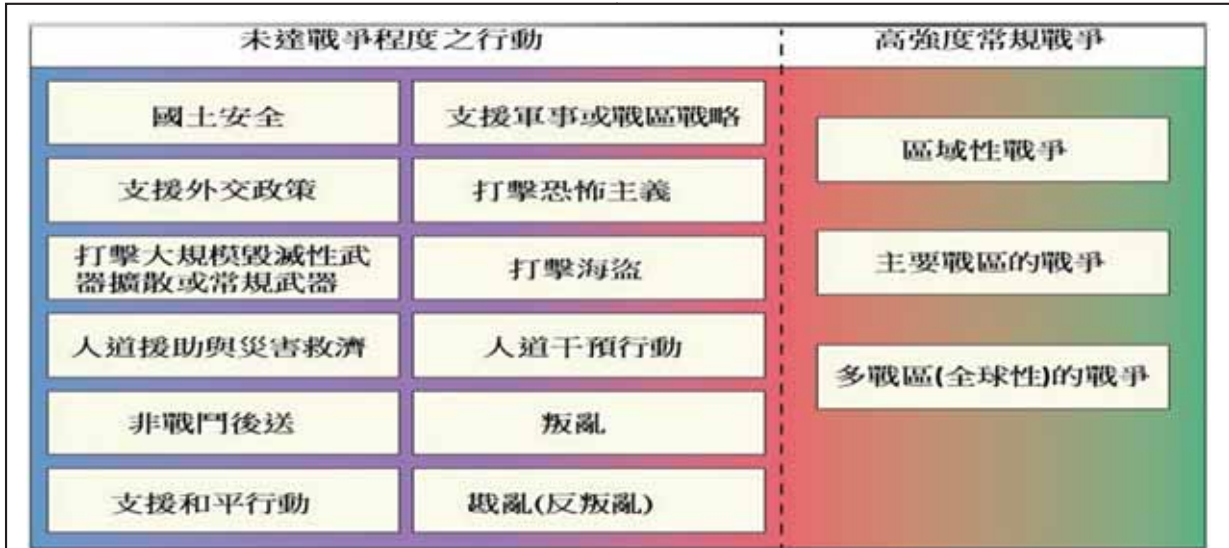
關鍵詞：作戰藝術、作戰設計、重心、作戰理念

## 壹、前言

在和平時期，一國軍隊主要從事各種低強度的行動，本文將之定義成「未達戰爭程度之行動」(Operations Short of War)<sup>1</sup>。

行動的重點幾乎全都在戰略與戰術，至於「作戰藝術」(指至關重要的中長期研究領域與實踐戰爭的藝術)則為人所忽視。這種情況發生原因之一是堅信作戰藝術僅適用於「高強度常規戰爭」(High-Intensity Con-

註1：譯者註：作者提出「未達高強度常規戰爭」是為了彌補「非戰爭性軍事行動」之定義有缺陷，有意讓「未達高強度常規戰爭」取代「非戰爭性軍事行動」。美軍準則定義「非戰爭性軍事行動」是在戰爭之外的軍事能力運用；然在和平時期、衝突以及戰爭情勢中，可以同時涉及戰鬥與非戰鬥作戰，例如「強制媾和行動」擁有許多與戰爭相同的特徵，包括戰鬥作戰及部署裝備武器，這種在非戰爭場景下的作戰行動越來越常見，在定義上不能歸類為「非戰爭性軍事行動」，導致能夠歸類的行動，幾乎所剩無幾，因此須提出一個更適切的詞彙。



圖一：衝突的種類

資料來源：作者自行繪製。

ventional War)<sup>2</sup>，但這種想法並不正確。作戰藝術可以、也能夠運用於「全衝突頻譜」(Entire Spectrum of Conflict)<sup>3</sup>。然而，由於較複雜與較受限的戰略環境，作戰藝術之運用相較於高強度常規戰爭就顯得更為困難，其精髓在於全般理解並擁有作戰理論的知識，才能在不管是高強度常規戰爭或「未達戰爭程度之行動」中，最有效的運用一國作戰部隊。

一般定義而言，「作戰藝術」可以將之理解為計畫、整備及遂行主要作戰行動和戰役之理論與實踐，旨在達成戰區內的作戰或戰略目標。作戰藝術理論是普世適用，因為其依據所有古往今來的戰爭經驗總結，不過，作戰藝術之運用應歸類為一門藝術，而不是一門科學，反映出一國或是軍隊遂行戰爭

方式以及指揮官領導風格。至於作戰藝術組成因素一般區分：一、作戰與戰略目標；二、戰爭層級；三、作戰的時間、空間及兵力因素；四、軍隊的兵力部署；五、作戰支援；六、作戰指揮架構與指管；七、作戰設計；八、作戰決策與規劃；九、作戰領導統御；十、作戰思維；十一、作戰準則；十二、作戰訓練等12項。

未達高強度常規戰爭的用兵之道，以往使用不同詞彙來描述，但一些詞彙不是太廣泛、就是太狹隘，幾乎找不出一個令人完全滿意的詞彙，像「非戰爭性軍事行動」(Operations Other than War)就是其中之一，其意指所有軍事行動未達戰鬥與駐軍行為；其他相關詞彙還包含「低強度衝突」(Low-Intensity Conflict)、「非正規戰」(Ir-

註2：譯者註：「高強度常規戰爭」通常會開闢一個戰區或主要戰場，敵我雙方在此運用傳統武器裝備從事武裝行動，以達成所望之目標。

註3：譯者註：全衝突頻譜係指介於和平與衝突之間各種不同程度的競爭或衝突中所從事的暴力與非暴力行為。

regular Warfare)、「安定與支援行動」(Stability and Support Operations)、「全球反恐戰」(Global War on Terror)，以及「安定、安全、轉移與重建行動」(Stability, Security, Transition, and Reconstruction Operations)<sup>4</sup>。鑑此，本文提出「未達戰爭程度之行動」乙詞，雖然意義衍生自「非戰爭性軍事行動」，但該詞彙是一個統合性概念，包含許多不同類型的行動，範圍從國土安全到「戡亂」(Counter-insurgency)行動(如圖一)。

## 貳、未來戰略環境

未來安全環境特性是大國競爭的時代。崛起的區域強權往往使用代理人手段來避免直接衝突，藉此將風險降至最低並規避自身責任，另透過代理人之運用能將自身勢力延伸至所處區域之外。一些崛起強權未來將不願意支持能維護國際秩序安全與穩定的國際組織，由於許多弱小國家有可能變成「失能國家」(Failed States)，導致國際秩序維持處於極大壓力之下。一些崛起強權或許還

會推行分裂弱小鄰國的政策。弱小國家由於不良治理與部分人民因不滿治理所引發的動亂，將進一步使之更為衰弱。未來趨勢可能也包含由恐怖分子、叛亂分子或犯罪團體所引發的大規模毀滅性武器之擴散<sup>5</sup>。而「意識形態衝突」(Ideological Conflict)未來仍將持續演進。執政當局統治的合法性在許多弱小國家將持續下降，團體認同將迅速改變。先進資訊科技將產生更新、更有創意方式，以建立團體成員凝聚力，並維繫共同目的<sup>6</sup>。

已開發國家的人口增長將逐漸遲滯或不斷下滑，反觀開發中國家人口則呈現迅速增長，且主要人口都是年輕人<sup>7</sup>。在世界各地漸增的都市化現象將對兵力部署構成重大挑戰，到了2025年時，世界人口約有六成將生活在城市，至於地理情況則是全世界約有八成國家毗鄰海洋；世界人口約有九成五生活在離海洋600哩(約966公里)內；各地的重要政治都會區有六成在離海岸62哩(約100公里)內、有七成在300哩(約483公里)範圍內<sup>8</sup>。由於經濟機會缺乏、內部動亂、區域戰爭等

註4：(一)「安定與支援行動」屬於敵對情勢過後之階段，故無法將之歸類為「非戰爭性軍事行動」。「低強度衝突」意指兩個或兩個以上國家之間，或是非國家團體之間，從事低於常規戰爭強度的敵對行為，較強的一方會選擇性、並有限度使用致命兵力。「非戰爭性軍事行動」為未達戰爭程度之軍事行動中使用一國軍力；而為了因應國內危機，其重點置於軍備管制、戰略嚇阻、衝突解決、促進和平及支持文人職權，其中軍備管制、戰略嚇阻及衝突解決，屬於政策和戰略範疇，由最高政治領導人(非軍事領導人)負責。(二)「非戰爭性軍事行動」乙詞是美軍在1990年代所創造，其後就因安全環境轉變而不再使用，改以其他詞彙代替，英軍則使用「和平支援行動」(Peace Support Operations)來代表。兩個詞彙都有與和平有關的維持、締結、執行及建立等意涵。(三)「當代作戰環境」(Contemporary Operational Environment)是美軍近年所使用的詞彙，其定義是美軍在遂行軍事作戰以促進美國國家及其盟邦的利益時，預期將面對的各種情況、整體條件及影響因素。參見Field Manual 7-100, OPFOR: Opposing Force Doctrinal Framework and Strategy (Washington, DC: Headquarters Department of the Army, 2003),viii。

註5：Joint Operating Environment (JOE) 2035: The Joint Force in a Contested and Disordered World (Washington, DC: The Joint Staff, July 14, 2016), pp.6-9。

註6：Ibid, p.12。

註7：NATO HUMINT Centre of Excellence, Human Aspects of the Operational Environment—Final Report (Oradea, Romania: CNI Coresi SA, 2014), p.14。

註8：Marine Corps Doctrinal Publication (MCDP) 3, Expeditionary Operations (Washington, DC: Headquarters Department of the Navy, April 16, 1998), p.21。



因素，引發弱小或失能國家的大規模移民潮，並紛紛移至全球的已開發地區<sup>9</sup>。

「未達戰爭程度之行動」的戰略情境將十分複雜、混沌不明，安全環境是易變且無法預測。軍事情境的特徵是充滿傳統與非傳統威脅，利益威脅者(Threats to one's Interests)係來自於國家與非國家行為者，這些威脅的真正特質之所以往往難以定義，是因為有些並非以實體化型態出現，有些則是轉變成各種不同威脅型態。未來安全環境將有以下特徵：(一)大國將越來越無法以拳頭講道理；(二)個人與團體將形成全球社會化現象；(三)非國家與私人團體將傾向採取暴力行為；(四)商用科技將進一步被武器化，導致電腦化、微型化及數位化進展為跨國恐怖分子和犯罪團體所利用<sup>10</sup>；(五)恐怖分子和犯罪團體將無視於普世接受的「武裝衝突法原則」(Principles of the Law of Armed Conflict)，而且他們的所作所為將對一國家內、外部造成影響<sup>11</sup>；(六)潛在敵人將取得商規現貨的進步技術<sup>12</sup>；(七)兵力部署與後勤部隊維持將受不良基礎設施所影響<sup>13</sup>。

媒體與輿論在「未達戰爭程度之行動」的影響力，將比在高強度常規戰爭來得大，因為在媒體與輿論的世界下，看待事實的觀感往往比事實本身更重要。軍事行動的大眾

觀感反而比地面部隊的相關事項更加重要，這些案例有1994年美國出兵「索馬利亞內戰」(Somali Civil War)、1992年至1995年「波士尼亞戰爭(Bosnian War)、2003年至2007年「伊拉克戡亂行動」(Insurgencies in Iraq)，以及自2001年起美軍「阿富汗的戰爭」(Afghanistan War)。在一個媒體充斥的環境下，不管是從事政治者或一般大眾，都變得難以原諒一點點的錯誤與過失；因此，即便最小層面的軍事行動，在規劃時也應將大眾認知的觀感納入考量<sup>14</sup>。

### 參、政治與軍事目標之理解

政策與戰略不管在高強度常規戰爭或在「未達戰爭程度之行動」都具有主導性作用。最高政治領導人主要責任之一是「先」決定政治戰略目標，「後」決定部署軍隊。由於高強度常規戰爭的政治戰略目標之範圍與內容呈現多樣性，故需視目標達成的程度而定，可以是對阻卻敵人(Denying to the Nemy)，也可以是為了一國或同盟國的安全與福祉，而對關鍵重要區的政治或經濟控制。政治戰略目標可以是攻勢、守勢或是兩者兼具，攻勢政治戰略目標係獲得對戰區具有戰略重要性的政治主導權、推翻敵人政治與社會體系、在戰略要區獲得主導經濟地位，以及搶占有利地緣戰略位置；至於守勢政治

註9：Ibid5, pp.10-11。

註10：Ibid5, p.14。

註11：Milan Podhorec, "The Reality of Operational Environment in Military Operations," *Journal of Defense Resources Management* 3, no. 2 (May 2012), p.44。

註12：Ibid, p.41。

註13：Ibid, p.45。

註14：Jeremy Shapiro, "Information and War: Is It a Revolution?" in *Appraisal: The Changing Role of Information in Warfare*, ed. Zalmay M. Khalilzad and John P. White (Santa Monica, CA: RAND, 1999), pp.124-125。

戰略目標則與之相反。

「未達戰爭程度之行動」的政治戰略目標通常對國家利益具有「關鍵重要性」(Critical Importance)，但未達「至關重要性」(Vital Important)的程度，對於弱小友邦的保護者或支持者而言，目標之達成才是首要，儘管目標為多樣性，但大部分設限在一定範圍內。政治戰略目標可以是有限或不受限，一個有限政治戰略目標之達成，可能需要不受限的軍事目標；但反過來說，就不必然是正確的。西方戰略家克勞塞維茨(Carl von Clausewitz)曾言，戰爭的政治目標旨在使敵人屈服於我方意志之下；換言之，政治目標也決定達成軍事目標所需的相關作為。克氏還表示，政治目標無一定衡量標準，相同政治目標對不同人會引起不同反應，即使相同人在不同時間，也會有不同反應<sup>15</sup>。

對照於高強度常規戰爭，在「未達戰爭程度之行動」的政治戰略目標往往無法明確定義與闡述，或許原因之一是政治家擔心過於明確將使大眾認為目標未能達成，同時也會連帶影響其聲望；然而，假使一項政治戰略目標的表達模糊不清，則其對作戰規劃人員的用處就不大<sup>16</sup>。高層決策者往往在其決定政策目標之前，要求提供軍事選項，但若無法獲得更多軍事選項或足夠作戰細節，所做之決策將會不合時宜<sup>17</sup>。「未達戰爭程度

之行動」的政治戰略目標之達成，通常需要有限度使用「致命兵力」(Lethal Force)與武器；另由於政治與法律限制因素大幅影響一國使用致命武器之意願，而決定性軍事行動也較少出現，因此政治戰略目標之達成要比高強度常規戰更需要時間與耐心。

過去經驗顯示美國(或西方)政治領導者在作戰行動過程中，會時常改變或澈底改變其政治戰略目標。像科索沃(Kosovo)戰爭期間「北約」(NATO)對南斯拉夫的「盟軍行動」(Operation Allied Force，指1999年3月24日至6月10日的空襲行動)，美國及其盟軍的戰略目標就不明，亦未能清楚闡述。再者，目的之達成需要靠手段，政治領導階層在目的與手段之間卻出現嚴重不協調。此次空襲期間，所望之目標就數度進行變更，例如在1999年3月間，美國當局公開宣稱北約行動的目標是對抗前南斯拉夫，要凸顯盟軍嚴正反對其挑釁行為；又說要嚇阻塞爾維亞強人米洛塞維奇(Slobodan Milosevic)持續升高對無辜民眾的攻擊；又說要開創能扭轉「種族清洗」(Ethnic Cleansing)的態勢；又說要阻止塞爾維亞未來對科索沃發動戰爭的能力，或是避免戰爭波及至鄰國<sup>18</sup>，說法確實一變再變。

政治領導階層有時候並未界定政治戰略目標，導致作戰指揮官必須從其他管道來推論所望之目標，例如美國與北約在2011年3

註15：Carl von Clausewitz, *On War*, ed. And trans. Michael Howard and Peter Paret (New York: Knopf, 1993), p.90。

註16：Ibid, p.98。

註17：William E. Rapp, "Civil-Military Relations: The Role of Military Leaders in Strategy Making," *Parameters* 45, no. 3 (September 2015), p.19。

註18：President Bill Clinton, press statement, March 24, 1999; "Cohen, Shelton Joint Statement on Kosovo After Action Review," *NATO Security Digest*, no. 198 (October 14, 1999), p. 6。

月19日至10月31日對利比亞的人道干預，起初美國所界定的涉入(指3月19日至31日的「奧德賽黎明行動」【Operation Odyssey Dawn】)是為了保護利比亞平民的短期聯軍行動，當時美國總統歐巴馬(Barack Obama)清楚表明要儘快將作戰指揮權轉移至其盟國與盟軍<sup>19</sup>；然因為缺乏來自美國執政當局的明確指導，計畫人員只能從3月11日通過的「聯合國安理會」第1973號決議，推論政治戰略目標<sup>20</sup>。

聯軍聯合特遣部隊當時在義大利那不勒斯(Naples)宣稱，其目標在保護平民或人口區免受攻擊的威脅。歐巴馬也援引安理會決議，表示用兵的指導原則是「用盡一切必要手段」來保護平民安全<sup>21</sup>；然最大問題在於美國白宮與國務院並未給予明確一致的訊息<sup>22</sup>。到了3月27日，美國將聯軍指揮權轉移給北約(由其主導「統一保護者行動」【Operation Unified Protector】)，雖然美國主導的行動任務已達成如保護利比亞平民、設置禁航區、建立並維持海軍禁運區等數個有限的目標，但還是未能替北約奠定贏得戰爭的基礎<sup>23</sup>。

作戰指揮官最重要責任之一，是將政治

戰略目標轉換成可達成的軍事戰略目標，但有時候這並非易事。因為就「定義」而言，在「高強度常規戰爭」中軍事戰略目標係指一方從事的摧毀、消滅、瓦解或控制作為，將對整體戰爭路線與結果具有決定性影響。就「政治與軍事目標」兩者關係而言，誠如克勞塞維茨的見解：「有時候政治與軍事目標是相同的，然在一些情況下，政治目標無法提供合適的軍事目標……軍事目標與政治目標的意志相符合，只是在規模上小於政治目標，隨著政治目標越大，所需意志也越大。」<sup>24</sup>再者，政治目標的重要性越低，則越容易使人放棄<sup>25</sup>；再就「資源」而言，特定戰略目標之達成需要有足夠資源，如果在資源不足情況下，就必須縮減政治目標的規模或是提升資源的質與量，因為如果未能解決此一問題，則高層政治領導者就必須接受特定程度風險<sup>26</sup>。

假使一國在兩個或兩個以上戰區內有戰略利益，則軍事戰略目標就要區分兩個或兩個以上的戰區戰略目標。軍事或戰區戰略目標之達成，將使特定戰區或作戰區的情勢產生劇烈變化。在決定軍事或戰區戰略目標時，權衡考量是遇到應運用哪些軍力資源來完

註19：Cited in Libya: Operation Odyssey Dawn (OOD): A Case Studolt, and Randy White, "Libya's Operation Odyssey Dawn," PRISM 3, no. 2 (2012), p.150。

註20：Gregory K. James, Larry Holcomb, and Chad T. Manske, "Joint Task Force Odyssey Dawn: A Model for Joint Experience, Training, and Education," Joint Force Quarterly 64 (1st Quarter 2012), p.25。

註21：Todd R. Phinney, "Reflections on Operation Unified Protector," Joint Force Quarterly 69 (2nd Quarter 2014), p. 89.

註22：Quartararo, Rovenolt, and White, "Libya's Operation Odyssey Dawn," p.150。

註23：John Stewart Williamson, "Through the Libyan Looking Glass" (Master's thesis, Joint Advanced Warfighting School, 2012), p.46。

註24：Clausewitz, On War, p.91。

註25：Otto Groos, Seekriegslehren im Lichte des Weltkrieges. Ein Buch für den Seemann, Soldaten und Staatsmann (Berlin: Verlag von E.S. Mittler & Sohn, 1929), pp.22-23。

註26：Donald E. Kirkland, "Rommel's Desert Campaigns, February 1941–September 1942: A Study in Operational Level Weakness" (Master's thesis, U.S. Army Command and General Staff College, 1986), pp.14-15。



成政治戰略目標問題的解決之道。一般而言，戰略目標中非軍事層面越多(這種狀況多發生在「未達戰爭程度之行動」)，則需要使用致命性兵力的可能性就越低。

政治領導者若提供給作戰指揮官的軍事目標是模糊不清、開放性的，這等於給作戰計畫人員出了一個難題。例如，在1999年科索沃衝突期間，當時美國總統柯林頓(Bill Clinton)與北約官員表示，目標之一是要「削弱」塞爾維亞對科索沃平民之攻擊能力，此一詞彙也用於1998年12月對伊拉克連續4天轟炸的「沙漠之狐行動」(Operation Desert Fox)<sup>27</sup>。在轟炸開始後第二週，儘管當時美國國防部長柯漢(William Cohen)表示，空襲行動之目標是要展現北約盟軍的決心，也是要让米洛塞維奇政府付出實質代價<sup>28</sup>，但這種宣示力過於薄弱。至於英國國防部長羅伯森(George Robertson)則表示，我們清楚簡單的軍事目標是阻止塞爾維亞人(Serbs)迫害阿爾巴尼亞人(Albanians)，以避免發生人道災難<sup>29</sup>；然到了當年4月中旬，柯漢又表示軍事戰略目標是要削弱並破壞米洛塞維奇政府的軍事安全結構，使之無法對科索沃大多數的阿爾巴尼亞人進行種族迫害<sup>30</sup>，說法明顯不同。

明顯地，如「展現」(Demonstrate)、「嚇阻」(Deter)、「協助」(Help)、「貢獻」(Contribute)等詞彙屬性是開放性且過

於籠統，至於其他如「破壞」(Damage)、「削弱」(Degrade)也意味著最低程度的破壞或削弱塞爾維亞的軍隊或基礎設施，就能達成所望之戰略目標。任務所屬的指揮官需要的是更明確的作戰命令，公開宣示北約盟軍的目標，基本上對計畫人員並沒有幫助。事實上北約並沒有備用的計畫，美國及其盟國僅將使用武力視為一項外交工具，目的是為了要達成協商，根本沒想到要真正達成在戰場上所宣示的目標<sup>31</sup>。

正常情況下，軍事或戰區戰略目標無法透過單一行動來達成，中、長期作戰目標之達成必須先達成整個軍事或戰區的戰略目標，還要考慮到在特定作戰區的各個作戰目標之達成，將使情勢產生劇烈變化。至於在「未達戰爭程度之行動」中鮮少有作戰目標，大部分為執行主要或較小規模的戰術戰鬥行動，如戡亂行動與打擊恐怖分子或海盜。在作戰區的主要戰術目標之達成也將使情勢產生劇烈變化，較小戰術目標之達成將直接影響主要戰術目標，同時也將使特定戰鬥區(或防區)的情勢產生劇烈變化。

## 肆、作戰兵力的部署

### 一、作戰部署方法

軍事目標決定兵力部署方法，部署的主要方法是戰術行動、主要作戰行動及戰役。戰術行動旨在達成單一主要或較小的戰術目

註27：Ivo H. Daalder and Michael E. O' Hanlon, *Winning Ugly: NATO's War to Save Kosovo* (Washington, DC: Brookings Institution Press, 2000), p.105。

註28：Ibid。

註29：Ibid, p.116。

註30：Prepared statement of William S. Cohen, Secretary of Defense, to the Senate Armed Services Committee, April 1999。

註31：Daalder and O' Hanlon, *Winning Ugly*, p.105。

標。攻勢與守勢戰術行動兩者在主要目的上不同，但執行方式可以選擇使用或不使用武器。使用武器的主要戰術行動是攻擊/反攻擊、打擊/反打擊、襲擊、接戰及戰鬥。在「未達戰爭程度之行動」中，大部分行動在規模上都屬於戰術層級，如戡亂行動、打擊恐怖分子或海盜。

作戰目標之達成係透過規劃並執行陸、海、空的主要作戰行動，通常是由單一指揮官所負責，同時根據作戰共同理念或作戰方案。相較於「高強度常規戰爭」，「未達戰爭程度之行動」則鮮少執行主要作戰行動，因為大部分的目標都屬於戰術層級。例外的情況是人道干預行動，如北約轟炸南斯拉夫的「盟軍行動」(Operation Allied Force)主要是採攻勢空襲的聯軍作戰(本質上並非是一場空中戰役)，並進行為期78天的大量空襲，逐步達成部分的戰略目標。北約的海軍兵力也支援這場行動，除了使用飛彈打擊塞爾維亞境內的特定目標外，還在亞得里亞海(Adriatic Sea)的南方建立並維持「海軍與商業封鎖區」(Naval/Commercial Blockade)。

單一軍事或戰區戰略目標在特定戰區之達成，通常需要規劃並執行一場戰役，後者(指執行)是由一系列陸、海、空主要作戰行動以及大量大小不同的戰術行動所組成，並由單一指揮官依據作戰共同理念或作戰方案，並對該戰役進行規劃與執行。至於「未達戰爭程度之行動」的戰役，如在2003至2008年的伊拉克戡亂戰役及自2002年起阿富汗戰場，則是由大量戰術行動與少量主要作戰行

動所組成。

## 二、作戰指揮架構與指管

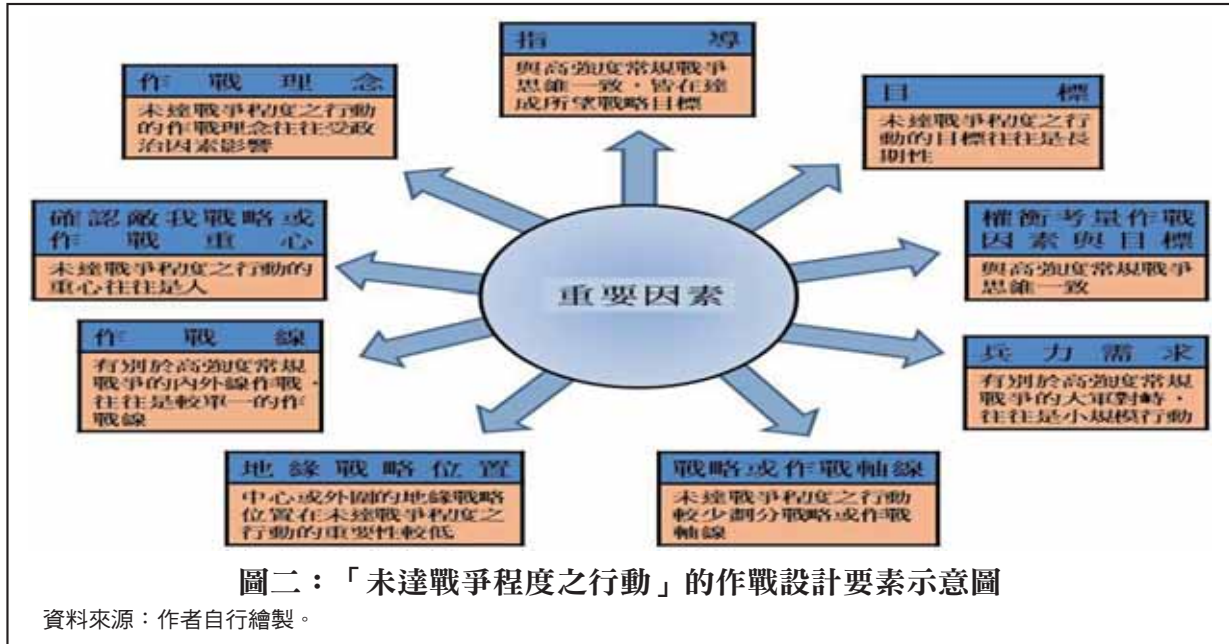
現有作戰指管架構如無法適用於「未達戰爭程度之行動」，就須建立一套新制度，才能確保作戰指管與支援能發揮最大效能。因為若缺少此等架構，將對作戰效能的規劃與執行造成負面影響，這種情形在戡亂戰役特別明顯。在指管方面，任務式指揮(Mission Command)通常能用於所有狀況，除非所屬指揮幹部犯錯，導致危機發生，並形成公開敵對情勢。作戰指揮官的職權與責任是複雜的，因為會面臨到國際組織、政府與非政府組織、私人組織及合約承包商等問題。

## 三、作戰支援

在高強度常規戰爭中，作戰計畫之成功需要作戰情報資訊、作戰火力、後勤及防護等支援作為，這些統稱為作戰支援；而作戰指揮官主要責任是調派聯合部隊及適時安排作戰支援。在「未達戰爭程度之行動」中，作戰支援的角色與重要性不同於高強度常規戰爭，如人工情報往往比在高強度常規戰爭中來得重要，尤其是在打擊恐怖分子與戡亂行動。至於資訊量與種類需求方面，面對較容易應付敵人所要求的標準，遠低於較強大且難以對付的敵人。

在「未達戰爭程度之行動」中，作戰部隊著重於大部分與支援戰鬥部隊有關的戰術與作戰後勤事務；至於作戰後勤主要在滿足平民百姓需求而非軍事部隊。一般而言，「作戰保護」(Operational Protection)意指在平時、危機及戰時期間所從事一系列行動與措施，旨在維持位於特定戰區邊界的軍力





效能與非軍力資源。相較於高強度常規戰爭，作戰保護在「未達戰爭程度之行動」中執行較為困難，因為敵人可能在特定戰區內到處遊走。在城市環境之下，要完全保護關鍵設施以及部隊安全實非易事。

## 伍、作戰設計

作戰設計通常意指作戰規劃的架構，同時集結一些跟作戰決策與規劃息息相關的作戰藝術特定要素，這些要素中只有一部分會被納入作戰計畫。指揮官與參謀人員應該在作戰決策與規劃之前，詳細討論作戰設計的要素。一般而言，在高強度常規戰爭中的作戰設計要素區分：指導(所望戰略目的)、目標(最終或中長期)、權衡考量作戰因素與目標、兵力需求、戰略或作戰軸線、地緣戰略位置(中心或外圍)、作戰線(內線或外線作

戰)、確認敵我戰略或作戰重心、作戰理念等九項要素。至於在「未達戰爭程度之行動」的戰役與主要作戰行動的作戰設計，雖也與高強度常規戰爭的作戰設計要素相同；惟其運用取決於作戰行動的種類，且執行內涵亦有所不同(如圖二)。例如地緣戰略位置在和平行動時的重要性較低，至於在反恐或戡亂戰役中，則不會用到戰略或作戰軸線。

### 一、全般情勢之主導

在準備使用武力時，最高政軍領導人須下達決心並闡述戰略指導，除了要適切說明所望之戰略目的及政治戰略目標外<sup>32</sup>，也要說明當前或未來可以獲得的軍力或非軍力資源、哪些限制因素導致軍隊無法順利部署、該不該使用某些特定武器，以及交戰規則等事項。所望之戰略目的涵蓋政治、軍事、外交、經濟、財政、社會、道德、宗教、資訊

註32：Bruce B.G. Clarke, "Conflict Termination: What Does It Mean to Win?" Military Review 11 (November 1992), p.85。

及其他非軍事層面，其中有一些是最高政軍領導人在敵對情勢過後欲在特定戰區達到的目的。換言之，所望之戰略目的是一種「戰略效應」(Strategic Effect)，只是兩者表達方式不同，就時間因素而言，所望之戰略目的可以將之描述為短期、中期或長期戰略目的；在較長的時間軸中，欲規劃所望之戰略目的顯然更為困難。同樣地，戰略目的之野心越大，完成所需時間與資源也就越多。在「未達戰爭程度之行動」中，決定所望之戰略目的，遠比高強度常規戰爭更為複雜、也更難以捉摸，然高層政軍領導人必須提出一些在敵對情勢過後所處戰略情勢的想法，這對於戡亂戰役與人道干預行動特別重要。

1999年的「科索沃衝突」、2001至2002年美國攻打阿富汗之「持久自由行動」(Operation Enduring Freedom)、2006年7-8月間以色列攻擊黎巴嫩，以及美國與北約在2011年干預利比亞等，都顯示在敵對行動過後對於所望情勢的指導不足。以色列政治領導人決定在2006年7月11日攻打黎巴嫩時，對於敵對情勢過後並沒有任何明確想法<sup>33</sup>；而2011年美國與北約對利比亞進行人道干預時，美國白宮也並未提供軍事規劃人員明確所望之戰略目的<sup>34</sup>。軍事任務的目標與目的前後不一致，本來以人道行動與機動作戰為主，後來變成使用致命兵力<sup>35</sup>；來自白宮與五角大廈的指導混亂不明，美軍非洲司令部無法確定是要執行政權轉移任務，還是僅從

事保護平民生命，並提供難民人道援助的行動<sup>36</sup>；至於同樣在非洲司令部的政治顧問人員也未獲得來自美國國務院明確的指示<sup>37</sup>。

在戰略與作戰目標決定後，接著是要在作戰時間、空間及兵力因素中取得平衡，各個作戰因素不管是單獨或是整體，都應相互調和。在「未達戰爭程度之行動」中，若要取得上述平衡是困難的，因為其中的空間因素主導者是人文空間而非地緣空間，另兵力因素往往屬於非軍事特質。在作戰因素與目標之間的任何重大不一致，都應設法解決，否則就必須縮小目標規模甚或放棄原先目標；此外，作戰指揮官應在各個作戰因素中評估資訊的影響力，這個過程主要是一門藝術，而非科學。

在高強度常規戰爭中所使用的「迴歸規劃法」(Regressive Planning Method)，也能完全運用在「未達戰爭程度之行動」中的戰役或主要作戰行動之規劃。最終目標被區分成數個中長期目標，接著依序或是同步完成這些目標。在達成特定作戰或戰略目標後，作戰指揮官與計畫人員應全般思考後續產生的軍事與非軍事效應。另外，高強度常規戰爭中所強調的中心或外圍的地緣戰略位置，以及內線或外線作戰，在「未達戰爭程度之行動」中反而較不強調。

## 二、重心

軍隊部署最重要因素之一是「重心」(Center of Gravity)，重心是敵人大力

註33：Scott Wilson, "Israeli War Plan Had No Exit Strategy," Washington Post, October 21, 2006, A1。

註34：Williamson, "Through the Libyan Looking Glass," p.45。

註35：James, Holcomb, and Manske, "Joint Task Force Odyssey Dawn," p.26。

註36：Quartararo, Rovenolt, and White, "Libya's Operation Odyssey Dawn," p.150。

註37：Ibid。

表一：重心之說明表

重 心	
定 義	大規模力量(實體裝備武器或士氣)來源，打擊重心就是利用削弱、誤導、瓦解或摧毀等手段，對敵人產生決定性影響力，並阻止其達成特定軍事目標。
運 用 方 式	軍事目標與重心息息相關，若改變軍事目標，就必須評估整體情勢，重新確定新的重心。
案 例	<ul style="list-style-type: none"> <li>●在打擊海盜時，主要重心是最高領導人及其底下重要助手。</li> <li>●在打擊恐怖分子時，主要重心是首腦及其底下助手以及宗教或非宗教的意識形態。</li> <li>●在戡亂時，我方主要重心是一國政府的合法性及其武裝部隊；敵方主要重心是魅力型領導人及其底下助手、宗教或非宗教意識形態以及作戰意志。</li> </ul>

資料來源：譯者自行繪製。

量所在，也是達成一個特定軍事目標的最大障礙、目標達成與否的關鍵(如表一)。例如，在打擊海盜時，戰略重心通常是最高領導人及其底下重要助手，至於戰術層級的重心是海盜首領的個人根據地或是海盜們聚集的船隻；然而，當人質成為海盜利用的對象時，他們就會成為重心。

在「反恐作戰」時，戰略重心是首腦及其底下助手以及宗教或非宗教的意識形態，例如蓋達領導核心組織由上至下可分成四個層級：(一)首領賓拉登；(二)賓拉登任命的副手；(三)各式的協商會議(Shura Majlis or Consultative Council)；(四)各式的委員會；因此，打擊「蓋達組織」(Al Qaeda)的戰略重心是鎖定首腦賓拉登(Osama Bin-Laden)、助手以及聖戰士的意識形態。至於戰略重心的內部核心要素為「協商會議」以及如軍事、財政與營運、宗教、媒體與公眾等各式委員會。打擊蓋達組織的戰術重心是鎖定各自獨立的基層恐怖團體，今日蓋達組織的型態與賓拉登時期類似，組織架構是

一個等級分明的網絡圖，底層是眾多能自我組織、招募聖戰士的恐怖團體<sup>38</sup>。阿米爾(amir, 即首長)直接負責所有宗教、作戰及勤務活動<sup>39</sup>，「職司指揮的協商會議」(Majlis al Shura or Command Council)是最高的決策機構，由阿米爾挑選出7至10人的成員，每個月進行兩次會議，負責規劃並監督蓋達組織所有活動<sup>40</sup>。蓋達組織建立廣大的勤務網絡，以支持在世界各地從事的各項活動，如負責招募新成員，並將他們安全送到訓練營或聖戰士的根據地<sup>41</sup>。

在「未達戰爭程度之行動」中，重心是屬於戰略或戰術層級，一般而言，眾多的戰術目標就有與之相對應眾多的戰術重心，至於作戰層級的重心則甚少存在。以戡亂為例，其只有單一的戰略重心，至於作戰重心甚少存在的原因在於叛亂者若在特定區域部署大規模兵力，難保不會被政府軍一舉殲滅。缺少作戰重心的主因在於戡亂是長時間任務，例如在菲律賓持續14年(1899至1913年)的摩洛人叛亂(Moro Rebellion)，首次

註38：Rohan Gunaratna and Aviv Oreg, "Al Qaeda's Organizational Structure and Its Evolution," *Studies in Conflict & Terrorism* 33, no. 2(November 2010), p.1045。

註39：Ibid, p.1054。

註40：Ibid, p.1056。

註41：Ibid, p.1050。



表二：塔利班四個主要「舒拉」(協商會議)組織及勢力範圍一覽表

組 織	勢 力 範 圍
奎達協商會議 (Quetta Shura)	米蘭協商會議 (Miran Shura) 總部位於北瓦茲里斯坦部落區 (North Waziristan) 米蘭夏 (Miran Shah)，幾乎全部由盤踞在巴基斯坦的武裝組織 (哈卡尼網絡) 組成。
	白沙瓦協商會議 (Peshawar Shura) 總部位於巴基斯坦鄰近阿富汗的白沙瓦市。
北方協商會議 (Shura of the North)	總部位於巴克伊斯坦 (Balkhistan) 城，並由數個陣線組織所組成。
馬什哈德協商會議 (Mashhad Shura)	總部位於伊朗的馬什哈德，由一個大型中央陣線組織所組成。
拉蘇爾協商會議 (Rasool Shura)	總部位於阿富汗的法拉 (Farah)，其不承認奎達的權威，公開與之對抗，勢力範圍主要在阿富汗西部和南部。

資料來源：譯者自行繪製。

的共產主義叛亂(虎克軍反叛【Hukbalahap Rebellion】)也持續12年(1942至1954年)，至於境內不間斷的共產主義叛亂(共產主義聯盟、新人民軍、民族民主陣線)則從1969年持續至今。至於馬來西亞花了21年(1968至1989年)時間才平定共產主義叛亂；而哥倫比亞革命武裝力量人民軍的叛亂更持續了53年(1964至2017年)；而阿富汗的塔利班叛亂則從2002年持續至今。

叛亂分子通常將一國政府的合法性及其武裝部隊視為戰略重心，只要削弱或減弱其能力，最終就能達到摧毀之目的。合法性的認知是根據政府行動是否具合理性，這部分是由人民來界定，政府的合法性若無法為人民廣泛接受，就無法成功平定內部的叛亂，因為缺乏合法性在許多當前或未來的動盪區，將讓不同的叛亂勢力獲得可操弄的空間。換言之，叛亂分子若要取得成功，就必須著重在破壞政府的合法性，但這通常需要經年

累月的時間。衝突之形成是少數人逐漸依賴暴力來強加其意志於多數人身上，發生衝突時必須具有合法性，所以法定機關的合法性必須予以強化<sup>42</sup>。在合法性的案例上，薩爾瓦多(El Salvador)為期20年(1970至1990年)的「馬蒂民族解放陣線黨反政府聯盟」，其戰略重心就是薩國政府本身的合法性<sup>43</sup>。在戰略重心的案例上，如1993年的索馬利亞，美國並未讓自己處於一個危及關鍵利益的情勢中，但當時的索馬利亞武裝派系領導人艾迪德(Mohamed Farah Aideed)卻認為已到生死關頭，迫使他直搗美國的戰略重心(即作戰意志)：美國則不願意造成重大傷亡。由於未到存亡關頭，柯林頓政府不願意採行動來維持公眾與政治的支持，這也讓艾迪德所要的獨立權力得以繼續維持下去<sup>44</sup>。

在戡亂的情況下，敵人的戰略重心通常是魅力型的領導人及其底下助手、宗教或非宗教意識形態以及作戰意志。戰術重心是戰

註42：J.M. Petryk, "Legitimacy—A Center of Gravity for the Information Age" (Master's thesis, Canadian Forces College, 2000), p.13。

註43：Max G. Manwaring and Court Prisk, A Strategic View of Insurgencies: Insights from El Salvador, McNair Paper 8 (Washington, DC: NDU Press, 1995), p.18。

註44：Timothy J. Keppler, "The Center of Gravity Concept: A Knowledge Engineering Approach to Improved Understanding and Application" (Master's thesis, U.S. Army Command and General Staff College, June 1995), pp.6-7。

場上的小單位以及作戰的士氣與意志。反政府的叛亂者通常以小團體模式並使用「打帶跑戰術」(Hit-and-Run Tactics)，政府軍不太有機會摧毀或瓦解他們，除非他們犯下貿然以較大編隊出現的錯誤。例如，阿富汗的塔利班是高度分權結構，因此難以將之擊潰，塔利班分成四個主要「舒拉」(shura，即協商會議)組織：(一)奎達協商會議下設兩個附屬組織：米蘭協商會議與白沙瓦協商會議；(二)北方協商會議；(三)馬什哈德協商會議；(四)拉蘇爾協商會議<sup>45</sup>(如表二)。在領土劃分部分，奎達協商會議聲稱負責除了羅亞巴格迪亞(Loya Paktia)與洛加爾(Logar)以外的阿富汗大部分地區(米蘭協商會議負責阿富汗東部地區、白沙瓦協商會議擔任區域指揮中心角色)。然而，塔利班內部也產生分裂，北方與拉蘇爾協商會議不承認奎達協商會議的權威，以及其「影子政府」架構下的影子省長、影子軍事領導人及影子法庭<sup>46</sup>。由此可見，戡亂的重心應該是奎達協商會議的軍隊以及高層領導人和沙拉菲(Salafist，即聖戰)意識形態。塔利班四大組織的高層領導人及意識形態都可以視為作戰的重心。

在「人道援助與災害救濟」(Humanitarian Assistance/Disaster Relief, HA/

DR)的情況下，戰略重心的概念並不適用，但當軍隊進行人道援助與災害救濟時面對叛亂者或恐怖分子的積極抵抗時則屬於例外情況，此時重要主力或行動主軸的概念也可以派上用場。在和平行動下，重心的概念通常不適用，除非在「強制媾和行動」(Peace Enforcement Operations)<sup>47</sup>時，維和者必須使用致命武力來對付違反協議者。

### 三、作戰理念

「作戰理念」(Operational Idea)係任何主要作戰行動或戰役的設計主軸，應能以各種精簡詞彙說明作戰指揮官將如何達成指定的作戰與戰略目標<sup>48</sup>。一個完整的作戰理念應具備特點包含簡單且具創造性、對敵人構成多方威脅、發揮欺敵效果與能迅速執行等四項。然而，對於反恐或戡亂戰役的作戰理念就無法迅速執行，如在2007年2月至6月於伊拉克巴格達(Baghdad)的初期動亂就是一例；甚至在主要或聯合作戰行動的情況也是如此。作戰理念在「人道干預行動」中也是不完整的，如1999年在科索沃衝突中，北約作戰理念為構成對敵單一面向威脅，並僅採用空中武力的作法，而讓情況更糟的是，美國與北約政軍領導人還一再公開宣稱沒計畫使用地面部隊<sup>49</sup>。鑒於聯軍不採取地面部隊作法，塞爾維亞便可以自由使用常規部隊

註45：Antonio Giustozzi, Afghanistan: Taliban's Organization and Structure (Oslo: LANDINFO, Country of Origin Information Centre, August 23, 2017), p.6。

註46：Ibid。

註47：聯合國安全理事會根據《聯合國憲章》第七章，為維護國際和平與安全，對於威脅和平、破壞和平及侵略行為所採取的強制行動，包括非軍事制裁和軍事制裁。

註48：「作戰理念」的意義類似於「作戰構想」(Concept of Operations)，但其還有一個作用是用來區別作戰層級的作戰構想與戰術層級的行動。

註49：Benjamin S. Lambeth, NATO's Air War for Kosovo: A Strategic and Operational Assessment (Santa Monica, CA: RAND, 2001), p.27。

，支援在科索沃境內的維安與準軍事部隊，還不用為了避免可能的入侵而被迫須強化邊境區的防禦工事。該案例顯示，由於作戰理念受到政治因素的影響，無法發揮最有效空中武力之使用，意即須在作戰初期大規模壓制並震懾敵人。北約初期對科索沃作戰區並沒有全般計畫，像是切斷陸路可能的補給路線及各項強化作為，並同步建立蒙特內哥羅海岸(Montenegrin Coast)外的海上封鎖線。

2011年北約對利比亞人道干預行動的重大失策是並未派遣地面部隊；新成立的反抗軍組織不完整，僅具備有限裝備與通信能力。雖然盟軍的特戰部隊盡力協助地面的反抗軍，但後者仍對地空作戰協調的能力不足。北約指揮官在受限的行動下，無法使用精確空中武力形塑作戰環境，也未能掌握反抗軍的狀況，甚至還出現不切實際的期待，認為反抗軍有能力攻克強人格達費(Muammar Gaddafi)的軍隊<sup>50</sup>。

在「未達戰爭程度之行動」中，摧毀或瓦解敵人重心的方法不同於高強度常規戰爭，主要是因為戰略目標的內容不同。此外，也嚴格限制使用致命武力，並置重點於削弱或控制而非摧毀敵人的戰略重心，例如在反恐或戡亂中，主要作為是打擊吸引人心的意識形態並分化大眾對他們的支持，有效的措施與行動旨在凸顯敵首腦的非合法性，同時破壞或切斷叛亂分子或恐怖分子的支援網絡，如政治、資金、宣傳及武器獲得管道。於此同時，做為戰略重心的友軍政府合法性，也必須持續予以強化。

註50：Williamson, "Through the Libyan Looking Glass," p.45。

## 陸、作戰決策、規劃及領導統御

### 一、作戰決策與規劃

傳統的作戰決策與規劃方法可以運用於「未達戰爭程度之行動」中，因為打擊恐怖主義與叛亂分子將需要規劃並執行各種戰役。目標之達成必須規劃並執行主要或聯合作戰行動，這在人道干預行動中較為常見，有時候也會發生在戡亂。最有效打擊海盜的方法並不是反海盜戰術行動本身，反而是規劃並執行各種行動；相較於高強度常規戰爭，在規劃「未達戰爭程度之行動」時的非軍事層面影響通常比較大，特別是在打擊恐怖分子、戡亂及維和行動。

### 二、作戰領導統御

作戰領導統御在「未達戰爭程度之行動」中與高強度傳統戰爭同等重要。作戰層級指揮官的成功要領是想得遠、看得遠。「作戰思維」(Operational Thinking)這個詞彙並不容易定義，因為涵蓋許多不同要素，然而，作戰指揮官要成功達成任務，就需要有作戰而非戰術的觀點；就作戰觀點的意義而言，係涵蓋戰區的作戰行動以及認定的區域利益，這意味著指揮官應使用簡化法降低情勢的複雜度，接著運用整體性方法來鏈結不同的要素與事件，以看清未來某階段的情勢發展趨勢。指揮官並非天生就具有作戰思考的模式，而是要靠指揮軍隊的歷練，以及參與各項演習及兵棋推演，同時也需要紮實的專業教育，以及在國際政治、外交、地緣政治、種族、文化、宗教、國際法及軍史上的



學習。

## 柒、結語

「未達戰爭程度之行動」的作戰藝術之運用，要比高強度常規戰爭來得複雜，主因在於作戰環境的多變與不可預測性，以及在決定目標後，軍隊部署時會面臨非軍事面向的影響因素；因此，使用一國兵力時需要更明智的決策。在「未達戰爭程度之行動」中，敵人雖然決定使用兵力的機會較低，但致命兵力之使用卻是長期性，而且一國軍隊之使用往往受限於政治戰略目標、交戰規則、公眾認知，以及其他影響戰略環境的社群媒體因素。軍力與非軍力手段兩者同時運用，才能使「未達戰爭程度之行動」獲致成功。「未達戰爭程度之行動」的作戰藝術運用宗旨，係提供作戰指揮官及其參謀人員作戰與戰術的觀點。

最後，作戰藝術的巧妙運用才能避免「戰略淪為戰術化」(Tacticization of Strategy)，意即產生「戰術思維支配戰略」這種上下倒置的情況；然目前最大問題是「未達戰爭程度之行動」缺乏完整的作戰藝術理論，後續就無法發展與之相關的完整作戰準則或從事實際之作戰訓練。

## 捌、譯後語

本文旨在探討在「未達戰爭程度之行動」中的作戰藝術。開頭即指陳未達高強度常規戰爭的用兵之道往往出現許多不同詞彙，並沒有一個統合的詞彙足以代表；即便以往

的「非戰爭性軍事行動」之意義具有統合性概念，但囿於其定義的解釋性不足，美軍在安全環境變遷下，便改以不同詞彙來代表各種不同和平時期的行動。有鑑於此，作者提出「未達戰爭程度之行動」一個統合性的詞彙，希冀從名詞定義完整後，才能進一步探討其中的作戰藝術；因為高強度常規戰爭的作戰藝術多為世人所重視，但「未達戰爭程度之行動」的作戰藝術往往被人們忽略。本文提出兩個重點，一是必須導正作戰藝術無法運用於「未達戰爭程度之行動」的錯誤認知；二是美軍應建構一套「未達戰爭程度之行動」的作戰藝術。

美軍將戰爭層級區分為「戰略」、「作戰」及「戰術」三個層級，戰略層級為國家政策、戰區戰略；作戰層級為戰役、主要作戰行動；戰術層級為會戰、接戰、小單位或部隊戰鬥行動。美國陸軍在1982年版出的《第100-5號野戰教範：作戰》(FM 100-5:Operations)是首次提出「作戰藝術」的文件，作戰藝術是指揮官及其參謀經由他們的技巧、知識及經驗所運用的創造性思維，在戰區或作戰區藉由設計、組織及使用武力等方式，進而執行戰役和主要作戰行動，以達成戰略目標<sup>51</sup>。此外，作戰藝術角色是介於戰略與戰術層級之間的野戰用兵原理，作用是將戰略企圖轉為實際的戰術行動，旨在達成戰區所望之目標，其應用涵蓋整個作戰全程，涉及規劃、準備、執行等階段的理論與實踐，至於戰略、戰術及作戰藝術之間並沒有明確界線，傾向彼此融合在一起<sup>52</sup>。

註51：宋開榮，〈美軍作戰藝術之研究〉，《國防雜誌》，第26卷，第2期，2011年4月，頁83、87。

註52：Milan Vego, Introduction to Operational Art (Power Point Slides), U.S Naval War College, <https://pdf4pro.com/view/jmo-department-u-s-naval-war-college-316ff.html>，檢索日期：2021年3月11日。

我國國情雖然與美國不同，但也面臨類似於「未達戰爭程度之行動」的情境，意即「國防安全研究院」所提出的共軍「灰色地帶衝突」(Gray Zone Conflict)。共軍在灰色地帶衝突主要運用經濟、資訊攻擊及準軍事等手段，其本質是「家園戰爭」(Home Front)，藉由對手內部壓力改變政策現狀，更可轉為顛覆工具<sup>53</sup>。本文在作戰設計中所提的「重心」是我國發想反制之道的作戰藝術，唯有打擊敵人的重心，才能真正瓦解敵人對我之攻勢，至於如何確認並打擊重心，則需要運用「全政府戰略」(Whole-of-Government Strategy)，也就是跨部會在各領

域的合作，之所以要採取全政府方針，是因為中共不曾停止在各領域持續滲透我國，唯有「全政府戰略」的共同合作，才能有效防堵並打擊中共對我的攻勢。

綜合言之，「未達戰爭程度之行動」的作戰藝術內涵，不僅是美軍，同樣也是國軍應積極納入研究之課題，才能有效因應未來這種戰爭型態。



作者簡介：

劉宗翰少校，國防大學管理學院93年班、政治大學外交系戰略所碩士104年班。曾任排長、《國防譯粹》月刊主編，現服務於國防部政務辦公室、軍事譯著主編。

註53：國防安全研究院，《灰色地帶衝突特輯》，第2期，2020年6月5日，頁1。

## 老軍艦的故事

### 平靖軍艦 PCE-870



平靖軍艦原名為STEADY，編號AM-118，由美國海軍諾福克造船廠承造，1942年下水後服役於美海軍，具有卓越之服勤績效。後於民國57年4月由美國以軍援名義移交我國。

民國57年5月10日該艦由我國海軍大同軍艦自美拖返抵左營。同年5月30日由當時總司令馮啟聰上將主持命名及

升旗典禮。編號為PCE-70。先後隸屬於巡防艦隊及一三一艦隊，並將艦號改為PCE-867，復於民國68年10月1日又奉令改為PCE-870。成軍後先後完成之一般任務有偵巡、監控、伴護、搜救、護漁、驅趕及拘捕遣返中共漁船，查證不明目標等。曾參與靖海演習、康平演習、漢光演習、聯興演習及疏泊操演、雲海六號演習等。民國87年1月16日完成薪火傳承後功成除役。(取材自老軍艦的故事)