

野戰戰略及戰役設計之關聯性分析

The Relationship Research of “Field Operation Strategy” and “Campaign Design”

韓岡明 少將

國防大學陸軍學院院長

宋開榮 上校

國防大學陸軍學院教官

郭春龍 上校

國防大學陸軍學院教官

提 要

- 一、「野戰戰略」是於民國53~54年，由故前校長余伯泉上將指導下，研習大軍作戰之補給線、內線及外線作戰等各種狀況下用兵指揮之研究。迄今其仍為國軍培養野戰指揮官之重要課程。
- 二、「戰役設計」是美軍於1982年方正式納入其軍事準則，作為提供指揮官及參謀於遂行聯合作戰計畫作為前形塑意圖及作戰概念之思維依循。
- 三、就野戰戰略與戰役設計兩者較而言之，其中有相同但亦有相異之處。而兩者同異之別於國軍借鏡美軍聯合作戰之時，必需先行明知而能取其長，增益國軍戰略教育之實。

關鍵詞：野戰軍戰略研究、野戰戰略、戰役設計、作戰藝術

Abstract

1. The “Field Operation Strategy” course guided by former principal-general Yu Bo Quan is designed to study the troop command for the supply line, inside line and outside line operations under the aspects of grand military operations. It remains the major training course for field operation commanders in the R.O.C. military.
2. The U.S. military subsumed “Campaign Design” in to its military doctrine in 1982 in order to offer the commanders and staffs a thinking pattern for developing intent and provide a concept of operation to conduct a joint planning.
3. There are some similarities and differences between “Field Operation Strategy” and “Campaign Design”. The R.O.C. military needs to understand the similarities and differences to extract the merit and improve the education for strategies when adopting joint operation from the U.S. military.

Keywords: Field army strategy research, field operation strategy, campaign design, operational art

壹、前言

近年我國軍致力聯合作戰準則體系建構之際，於參酌美軍聯合作戰準則內容之同時，對於語譯後之其中部分觀念或概念，因與我現今使用術語詞意在認知上的部分差異，導致在接受新、舊聯合作戰準則轉型之同時，增添了訓練執行上之窒礙。因此，本文的目的是就我現行軍事深造教育（指參學院及戰爭學院）所講授的「野戰戰略」課程內容，與美軍在1982年後納入美軍聯戰準則之「戰役設計」(Operational Design)，是否存在差異性；若然，那麼差異是什麼；且兩者間是否存在對應或從屬關聯性。

故而本文採取「文獻分析法」，藉美軍官方出版如聯戰準則JP3-0、陸軍野戰勤務教則FM100-5等相關準則，及期刊或專題研究，並與我野戰戰略相關準則、著述等資料的蒐集，相互檢證分析，以探討兩者間的關連與差異處，及對應或從屬之關係與否。由於美軍戰役設計與作戰藝術是同一時期被納入現行準則內容，但因本文研究的焦點在戰役設計，所以文中有提及「作戰藝術」(Operational art)部分及接續戰役設計轉化成具體作為的「計畫作為」(Planning)部分，則不納入討論範疇。

貳、國軍「野戰戰略」的源起、定義及研究方法

一、國軍「野戰戰略」源起

我軍「野戰戰略」的源起，是在民國53年至54年間，前陸軍指揮參謀大學校長蔣緯國將軍邀集該校20餘位優秀教官，在余伯泉將軍之指導下研習「野戰軍戰略」課程，內容以大軍指揮之補給線、內線、外線作戰各種狀況之研究為主。^{註一}其後於民57年9月「三軍聯合大學」成立迄今，「野戰戰略」課程均被納入重要課程。^{註二}

初始，余伯泉將軍認為野戰戰略是全部戰略的基礎也是全部戰略的關鍵所在，因此，基於野戰戰略是用兵的藝術其得失可直接決定戰役或決戰的成敗，而戰役或決戰的成敗，又可直接決定一個國家，甚至集團國家的興亡命運；明瞭野戰戰略的用兵藝術，則可正確地策定其戰爭原則；野戰戰略所研究的用兵藝術，乃認識地略價值的基礎；及野戰戰略是執行軍事戰略的關鍵與核心，而軍事戰略又是國家戰略的中心，故野戰戰略之研究與磨練，極為重要。^{註三}所以在陸軍指揮參謀大學研究班第5期開始講授的課目名稱是「野戰軍戰略研究」，而直到戰爭學院正規班59年班，該課程才正名為「野戰戰略」並續用至今。^{註四}

二、「野戰戰略」的定義與內涵

依據余伯泉將軍本身對「野戰戰略」所下的定義是：「創造與（或）運用有利狀況的藝術，俾得在爭取戰役目標或從事決戰時，能增加成功公算及勝利的有利後果。^{註五}」而在先總統蔣中正先生所指導：「野戰戰略乃是形成戰場以前的造勢與用勢之指導的藝術」

註一 汪國禎編，《余伯泉將軍與其軍事思想》（臺北：中華戰略學會，民91年12月，初版），頁179。

註二 同註一，頁136。

註三 同註一，頁171~3。

註四 同註一，頁137。

註五 余伯泉上將，《兵學言論集》（臺北：三軍大學印，民63年10月），頁25。

後，余伯泉將軍依此申論認為：^{註六}

(一)野戰戰略是形成戰場前的用兵藝術，而戰場是決定勝負之地，故野戰戰略是為決戰創造有利的條件，是為勝利奠定基礎。孫子的名言「勝兵先勝而後求戰」，「勝兵先勝」的主要條件，實賴野戰戰略達成之。

(二)運用野戰戰略的階層，上自參謀本部，下至野戰軍指揮官，均須運用之，其階層包括各重要的指揮單位。

(三)野戰戰略是執行軍事戰略的關鍵與核心，而軍事戰略又是國家戰略的中心，「故野戰戰略的研究與磨練至為重要」。

實質上，如同二次世界大戰歐洲盟軍司令艾森豪將軍所言野戰戰略亦等同「戰區戰略」，其中最主要的就是全程戰略(Ensemble)，即整個戰役的戰略概念。^{註七}因此它必須有一個區域，並配賦有三軍兵力。其涵蓋的範圍包括：整個戰役計畫的階段劃分及兵力運用構想；每一階段作戰兵力運用構想；依據戰場狀況變化，如何運用戰區內陸、海、空軍兵力等都屬野戰戰略。^{註八}所以就運用上可區分為：^{註九}

(一)如何指導兩個或兩個以上戰區間兵力的運用與配合，以支持軍事戰略。這是參謀本部階層的野戰戰略。

(二)如何運用戰區的戰力，以支持軍事戰略，這是戰區司令官的野戰戰略。

因為野戰戰略的內涵是如何運用戰區之

兵力並指導戰區諸兵種，以支持軍事戰略。所以其包括：^{註十}

(一)戰區陸軍戰略—如何運用戰區內的陸軍兵力，以支持野戰戰略。

(二)戰區海軍戰略—如何運用戰區內的海軍兵力，以支持野戰戰略。

(三)戰區空軍戰略—如何運用戰區內的空軍兵力，以支持野戰戰略。

三、「野戰戰略」的研究途徑與方法

余伯泉將軍在他的《言論集》中，指出野戰戰略的要則是：^{註十一}「野戰戰略的要則是由戰史中歸納而得，故此等要則實際上是人類在戰爭中流血得的經驗。……研究野戰戰略必須熟知此等原則，並在戰略指導上善於運用此等要則，若僅死記此等要則，而未經過深思熟慮，仍無益處，故戰略素養必須在反覆磨練中方可得來。」從此段對要則的說明中，可以了解野戰戰略是從人類歷史的戰爭經驗中歸納出創造有利態勢（狀況）的原則、原理。由此，可以明確的知道「歸納法」(Inductive)是野戰戰略的研究方法，它是將在戰爭歷史中的勝負實證經驗，經由蒐集整理及分析的流程後，歸納出其成功或失敗案例中的通則，建構遂行野戰戰略的原則及原理，讓後進軍官在成為戰場指揮官之前，經由此一軍事研究途徑的教育學習過程，獲取在進入戰場之前如何造勢與用勢的用兵指導藝術。

^{註六} 同註五，頁 53。

^{註七} 余伯泉將軍認為野戰戰略即是全程戰略，乃指在一個區域並配有三軍兵力，其涵蓋：一、整個戰役計畫的階段劃分及兵力運用構想；二、每一個階段作戰兵力運用構想；三、依據戰場狀況變化，如何運用戰區內陸、海、空軍兵力等三項範圍。同註六，頁 25。

^{註八} 同註七，頁 25。

^{註九} 同註七。

^{註十} 汪國禎編著，《余伯泉將軍與其軍事思想》（臺北：中華戰略學會，民 91 年 12 月，初版），頁 174。

^{註十一} 余伯泉上將，《兵學言論集》（臺北：三軍大學印，民 63 年 10 月），頁 54。

故野戰戰略的原則、原理要使其內化成爲各階層指揮官的素養，是必須經由戰史例證不斷反覆的磨練方可得之。磨練則須配以方法(method)方能事半功倍，余伯泉將軍曾列舉法國福煦元帥(Ferdinand Foch)認爲研究用兵之藝術，最重要的一環，是對任何之態勢（或狀況），應有適當之反應，而所謂「適當之反應」，就是對當時的態勢（或戰況）認識：註三

(一)這是一個甚麼問題？

(二)這個問題的焦點何在？

另外，第二次世界大戰英國首相邱吉爾(Winston Churchill)亦曾云：「無論做甚麼事情，成功的先決條件，是能認識在任何之複雜環境中，主要之問題何在？該問題之焦點何在？因爲先有這個認識方能談到如何解決問題。註三」所以野戰戰略的研究方法，首先就是要認識環境，並找出主要問題的所在；及該問題的焦點爲何；接續經由了解對該問題各種有關之主要因素；對這些有關主要因素作系統化敵我的相對分析；及就分析後，對各種因素之利弊作判定的思維方式，來考慮解決問題最有利之方法。註四因此，本軍所教授指參軍官「野戰戰略」的問題性質；相關因素；分析比較及結論的四段式思維程序，是提供了初學者簡捷入門之思維模式。註五

參、美軍「戰役設計」的緣起、定義及內涵

一、美軍戰役設計的緣起

美軍「戰役設計」的緣起是與「作戰藝術」同時期發展的。在1930年代，美國指揮參謀學院所教授的「戰區作戰」(Theater Operations)是以19世紀的「軍事戰略」(Military Strategy)爲依據，而到了1939年美國陸軍FM100-5——作戰的出版，仍是適用於和平時期的小型地面武力，且主要在戰術層次的論述。直到越戰之後，美軍基於在越戰中，戰術上的勝利無法轉化爲戰略成果；因應未來戰爭中的技術發展；及越戰後陸軍對現行觀念的反思，並尋求其他選擇等三項刺激原因，促成將「作戰藝術」納入準則內容。註六

冷戰時期，美蘇在歐洲的軍事對抗，使美軍對作戰藝術因高階（戰略）及低階（戰術）之間新觀念和技術的發展而重新審視。因此，在1982年的FM100-5，將作戰(Operational)納入原先戰爭(War)所劃分的戰略(Strategic)及戰術(Tactical)二個階層之間，而成爲戰略、作戰及戰術三個階層（如圖1）。註七到1986年，因對現代作戰範疇的更深入研究理解，對作戰藝術給予更明確的定義：「在戰爭區或作戰區經由設計、組織和執行戰役和主要作戰，使用軍事武力達成戰略目標。」於此藉結合克勞塞維茨(Karl von Clausewitz)及約米尼(Antoine-Henri, baron Jomini)著作中，所闡述之包含重心(Center of Gravity)、作戰線(Lines of operation)、決定點(Decisive points)及臨界點(Culmination)等元素，形成架接於作戰

註三 同註一，64 頁。

註三 同註一。

註四 同註一，44 頁。

註五 胡敏遠，《野戰戰略用兵方法論》（臺北：揚智文化事業股份有限公司，2005 年），頁 101。

註六 Michael D. Krause and R. Cody Phillips, General Editors, <Historical Perspectives of the Operational Art> (Washington: Center of Military History, United States Army, 2005), pp.15-6.

註七 同註六，頁 18。

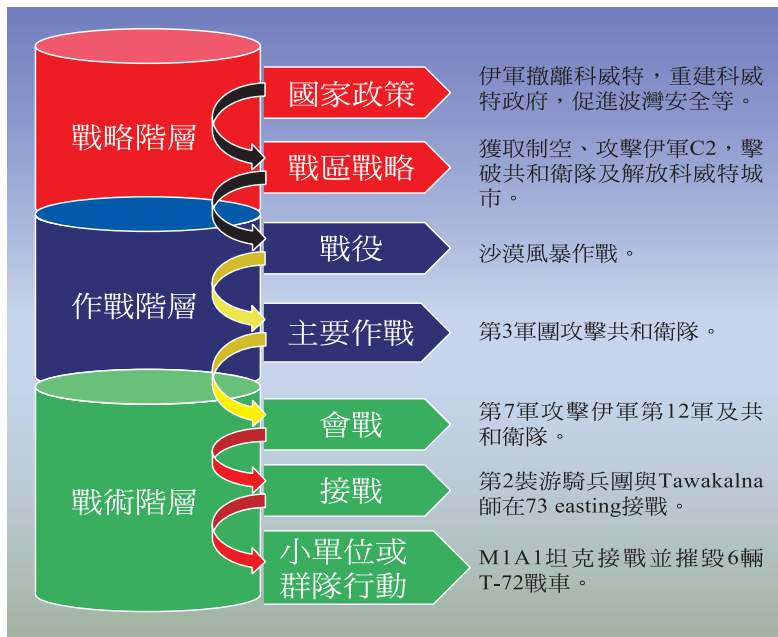


圖1 戰爭階層劃分－1991波灣戰爭為例

資料來源：Darry D. Watts, "US Combat Training, Operational Art, and Strategic Competence: Problems and Opportunity," (Washington: Center for Strategic and Budgetary Assessment, 2008), executive summary x.

藝術和運用於戰役計畫作為間的戰役設計，正式被納入至美軍準則的內容。^{註六}

二、美軍戰役設計的定義及內涵

依據美軍《聯戰準則JP3-0：聯合作戰》中對於「戰役設計」的定義是：「藉以支持戰役或聯合作戰計畫(Campaign or Joint operation plan)及接續執行的概念(Concept)與框架(Framework)的建構^{註九}」。另外，在美軍陸軍戰爭學院所出版的「戰役計畫作為手冊」(Campaign Planning Handbook)中，對於戰役設計的定義是：「是基於服膺於所詮釋戰略指

導，及為實質採取軍事武力讓美國及其盟邦獲取超越敵之手段，以達成在戰略或作戰環境中所望效果所運用作戰藝術之一種以指揮官為主的創造、認知過程^{註十}」。

依照美軍對「戰役」的定義是：「戰役非短時間，唯軍事作戰。它是包含部門間、多國間連續多次且聯合的主要作戰，在所界定時間及空間以達成戰略目的或作戰目標^{註三}」。因此，在主要危機發生時，伴隨的是面對確認、概念化及準備等複雜性問題，及在現今和未來有限資訊的情況下，來詮釋不明確及一般性的指導。所以未來的選項主要是基於對未來情況及敵人行動的假設(Assumptions)與直覺(Intuition)。故而戰鬥指揮官(the Combat

Commander, CCCR)的經驗與直覺在洞察這些條件及選擇未來接續行動，以指揮所屬進行深入、詳細的計畫作為和分析實居重要關鍵。^{註三}

但是戰役設計及計畫作為是在解決複雜戰區問題的兩種在性質上不同卻相互具有關連性的活動（如圖2）。計畫作為是運用已建立被接受大量解決複雜問題的架構程序。而設計則是要進入問題的本質並構思解決問題的架構。所以設計是組織問題，也就是洞察在未來不確定環境中的挑戰及可能解決方

註六 同註六。

註九 The Joint Chiefs of Staff, U.S., <Joint Publication 3-0, Joint Operations> (Washington: Joint Staff, 13 February 2008), IV-3.

註十 U.S. Army War College, <Campaign Planning Handbook> (Pennsylvania: Department of Military Strategy, Planning, and Operations, Final Working Draft), p.13.

註三 同註三，頁 10。

註三 同註三。

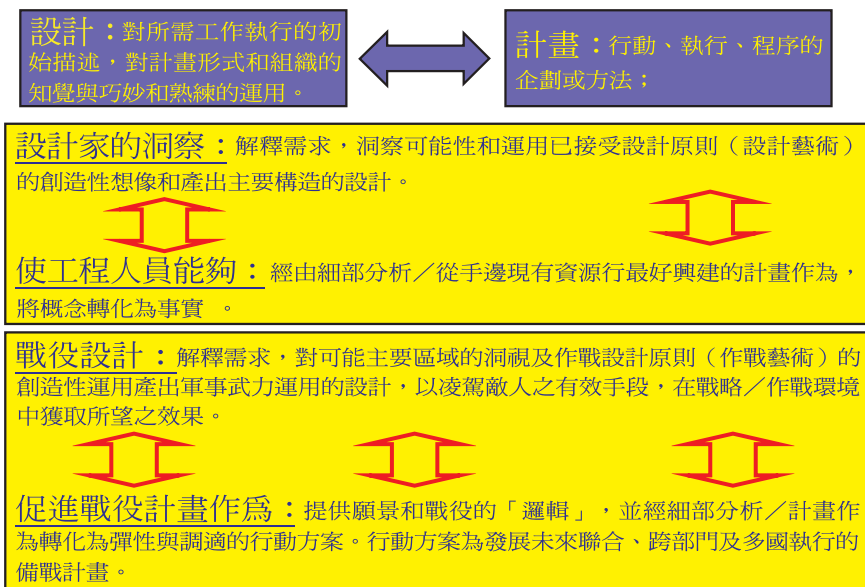


圖2 戰役設計及計畫作為(Campaign Design and Planning)

資料來源：U.S. Army War College,《Campaign Planning Handbook》(Pennsylvania: Department of Military Strategy, Planning, and Operations, Final Working Draft), p.12.

法，同時計畫作為則是問題的解決(Problem solving)，也就是發展連續的執行作為以尋求加諸於環境的確定性。^{註三}

所以戰役設計可說是戰役發展過程的基石，它是源自指揮官對環境發展的洞察，及未來行動之可能需求及可資選擇者。^{註四}而其中最困難處，即在確認和敘述問題。因如果缺少了設計的過程，軍事計畫人員可能陷於準則規範，計畫建立是習於熟悉的模式，而非基於對實際情況的了解，及個人行為如何有效支援整體目標之達成。^{註五}

基此，設計是一種反覆性和啟發性的過程，是運用於計畫一場軍事戰役，其主要的

產出有二：一是尋求系統化和分享了解——它尋求解釋複雜問題根源的關係性質，包括歷史、動力、傾向及趨勢。所有層級的政治決策者或軍事指揮官必須擁有對情況了解的分析，尤其是指揮官的正確認識(Commander's appreciation)就是指對情況了解的過程；二是設計一詞是指主要問題的解決途徑；意指基於對情況系統化及了解分析，戰役設計是為達成期望戰果對時、空、力的安排，再擴充言之，就是所需的能力及資源。戰役設計是

具有長時期範圍，其核心是為達成戰略目的(Strategic aim)，所以指揮官在回答「我們應該要做些什麼？」(What must be done about it?)之前，應先問「是什麼樣的問題？」(What is the problem?)。^{註六}

三、戰役設計的要素

所以戰役設計是指揮官們運用作戰藝術時，經考量設計如終戰目標、條件、重心、作戰途徑、決定點及作戰線等諸元素（如圖3），所提供陳述執行的架構，來協助釐清和確立他們的作戰概念(Concept of operations)。

^{註七}這些戰役設計元素非但可以協助指揮官們了解、洞察和描述戰鬥諸力量結合的複雜

註三 同註一，頁13。

註四 同註一。

註五 Department of the Army Headquarters, U.S., <Training and Doctrine Command Pamphlet 525-5-500: The United States Army Commander's Appreciation and Campaign Design>, Version 1.0 (Virginia: 28 January 2008), p.15.

註六 同註五。

註七 The Joint Chiefs of Staff, U.S., <Joint Publication 5-0, Joint Operation Planning> (Washington: Joint Staff, 26 December 2006), IV-5.

性，且能夠形塑他們的意圖(Intent)和指導(Guidance)。故而這些元素也就是作為達成戰略上終戰指導(End state)之所必需戰術任務的工作及目標的根本，進而協助作戰概念的確證及焦點化，以作為發展詳細計畫或命令的基礎。

因此，指揮官與其參謀在運用這些戰役設計元素的幫助下，可預想達成任務的時間、空間和效果的行動安排。這個過程的結果能夠形成聯合戰役(The joint campaign)或作戰計畫的框架，及將目的、手段、資源及風險等概念相連結。易言之，戰役設計的內涵就是結合這些元素，從軍事至非軍事行動的衝突光譜(The spectrum of conflict)中，循著組織(重新組織)問題(Framing the problem)；系統化設計(Formulating the design)及設計改善(Refining the design)的循環活動，進而界定個別的作戰性質(The nature of operation)、兵力組建的決定(Determine force structure)、作戰焦點(Focus operations)和資源的優先順序，協助作戰指揮官發展出計畫指導(Planning guidance)及意圖上的溝通(Communicate their intent)，將概括性的政治指導轉化為具體的戰術行動（如圖4）。^{註六}

肆、野戰戰略與戰役設計之關連性分析

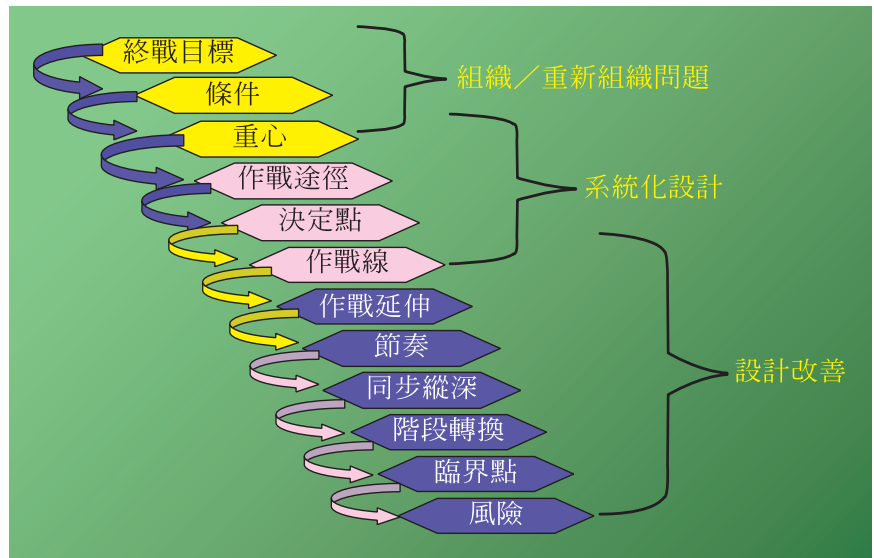


圖3 作戰設計元素間之連結

資料來源：Darry D. Watts, "US Combat Training, Operational Art, and Strategic Competence: Problems and Opportunity," (Washington:Center for Strategic and Budgetary Assessment, 2008), p.37.

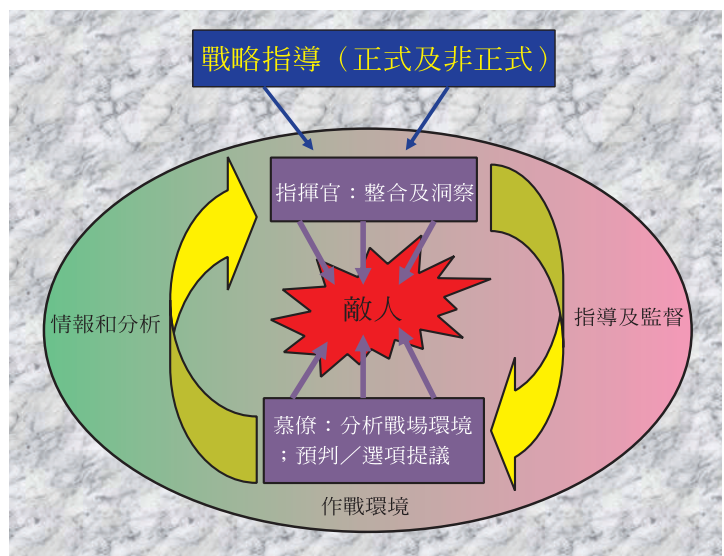


圖4 戰役設計循環(Campaign Design Cycle)

資料來源：U.S. Army War College, 《Campaign Planning Handbook》(Pennsylvania: Department of Military Strategy, Planning, and Operations, Final Working Draft), p.14.

綜合上述野戰戰略與戰役設計的定義、內涵等內容觀之，可以從以下幾點來分析其異同之處：

註六 ibid., IV-4.

一、相同性之分析

(一)就兩者定義而言

就兩者相似之處而言，在野戰戰略的定義中，提到野戰戰略是：「創造與（或）運用有利狀況的藝術」，若以建築師為例；建築師在設計蓋一棟房子之前，是依房子的所在地週遭環境、地層土質、面積大小，來勾勒、預想所要蓋房屋的大小型式。之後，再與屋主溝通之後，才接續完成房屋設計藍圖，並交付工程人員進行施工。那麼建築師在構思這棟房子的外觀型式，即屬一種創造性的運用過程，而藍圖調製即執行前的設計作為呈現。這與戰役設計的定義：是藉以支持戰役或聯合作戰計畫及接續執行的概念和框架的建構，可以說是相互對應，同理可證。

(二)從思維途徑而言

野戰戰略是經由這是一個甚麼問題為始，循這個問題的焦點何在；與問題相關因素之分析；及戰略態勢評析或決心、戰略構想擬定之研究路徑引導學習者之思維訓練。相應在美軍的戰役設計中，所提引指揮官的思考途徑，也是在必須做什麼之前，要先考慮是什麼樣的問題及問題的焦點為何。兩者同樣是教導身為指揮官在遂行一場戰役的計畫與執行之前，應該要先對戰場空間的充分認識了解後，能掌握問題的焦點，並在與參謀的充分溝通過程中，循此構思解決問題的手段及所需資源，以為後續計畫作為的基礎。

(三)從運用目的而言

野戰戰略或是戰役設計內涵之原理、原則或是方法工具，皆是為協助指揮官及其

參謀對力量、空間及時間相互關係的運用思維邏輯。目的是藉之在內化的教授及訓練過程中，使成為判斷及評估戰場用兵的準據，能依此達到目的、手段、資源及風險間協調管理的效率及效益，而利於後續計畫作為及執行，達成全軍破敵的勝利目標。

二、相異性分析

雖然野戰戰略及戰役設計兩者間存在著上述的相同之處，但兩者之間仍存在著相異之處：

(一)就兩者的源起而言

野戰戰略是在民國54年（1965年）余伯泉將軍受邀至陸軍指揮參謀大學之「野戰軍戰略」演化發展至今日的「野戰戰略」。而美軍「戰役設計」是源於1982年所出版《野戰勤務教則100-5》，《FM100-5》始提到「設計」的概念，後至1986年版的《FM100-5》才將完整的設計概念納入準則內容。

雖然余伯泉將軍自謙所習戰略戰術是於美國陸參大正規班受訓時，對相關課程所能領略之十之五、六而已。^{註元}可是在當時美軍對戰爭層級只有戰略及戰術二項劃分，兩者之間尚無「作戰」一詞的出現，戰略與戰術間只有「大戰術」(Grand Tactics)予以架接之。直到1982年「作戰」階層才替代大戰術，且正式將戰爭階層劃分為戰略、作戰及戰術的三區分形式。^{註平}由此，本軍所教授野戰戰略課程雖是余伯泉將軍於美受訓所習之戰略、戰術課程為基礎，所引申發展提供戰場指揮官遂行戰役指揮之理論知識。然而從確立「野戰戰略」一詞的時間而言，確是較之美軍戰役設計一詞出現的時間早了21年，所以正符應汪國禎將軍在《余伯泉將軍與其

註元 汪國禎編著，《余伯泉將軍與其軍事思想》（臺北：中華戰略學會，民91年12月，初版），頁179。

註平 Michael D. Krause & R. Cody Phillips, p.18.

軍事思想》一書中，所言：「野戰戰略教材係由美國西點軍校教材翻譯而來的」說法為偽之考證。^{註三}

(二)就教學程序而言

野戰戰略是先從由戰史例證所歸納出各項關係於戰場上力、空、時運用諸通則之教授，使學習者對於戰場遂行武力相關事物建立認識與了解後，再以四段式之思考方法，運用問題誘導引領學者從戰史例證的情境模擬中獲取經驗檢證，俾利靈活運用之效。換言之，野戰戰略是從對野戰戰略的原理、原則的認識為始，進而藉由四段式的思維方法之運用，反覆磨練積累學習者用兵指揮之知識經驗，達到創造及運用藝術之目標。對應觀之，美軍的戰役設計並未先行使學者建立戰場遂行武力相關原理、原則（美軍另稱之為作戰藝術），而是直接從思維方法著手，經由系統化的將戰役設計諸元素，類比為因果實證的變數項，藉之接續式的程序思維分析，推導指揮官達成目標的意圖或作戰概念之依變數，以作為後續參謀計畫作為的基礎。然美軍之戰役設計的發展是整合克勞塞維茨《戰爭論》及約米尼《戰爭藝術》中之作戰概念為基礎。而研究方法之因變項與依變項概念的形成，亦是從相關理論的內化，以為所研析問題的關鍵因素或為成功關鍵因素之理論基礎。

(三)就研究內容而言

在野戰戰略是以拿破崙戰爭之前的戰史例證為歸納的原理、原則來源，所以這些被歸納出的基地、作戰線、補給線、內（外）線作戰、障礙物等概念，及相互構成影響戰場上力、空、時的諸通則，主要是以陸上作戰為主軸。雖然隨著科技進步所相應海、空作戰型態的出現，野戰戰略亦逐次將空戰及海戰之部納入研究範疇，但與戰役設計中諸要素相較之，即顯現在聯合作戰實踐運用上的侷限性。因為戰役設計中所提列諸要素除依拿破崙戰爭為依據外，^{註三}其更因應作戰整體環境的變化，尤其是在戰爭性質、型態的進程變化及裝備科技不斷研發進步之同時，亦不斷的進行實證檢視而評估修訂增列或減化。^{註三}所以就方法論上除有利學習者能藉由這些要素來進行對戰場環境的了解以組織問題外，更可經由對這些要素的分析，建構指揮官與參謀間進行溝通的共同平台，化約思考程序的範圍，利於指揮官掌握問題焦點，轉化為作戰意圖及概念的形塑。換言之，野戰戰略所歸納的概念及通則，著重於經驗邏輯的敘述，而戰役設計著重於科學化的實證邏輯。

綜合上述野戰戰略及戰役設計之間的同異性分析後，從本質而言，兩者皆是協助指揮官及參謀能夠洞察戰場，組織問題及其相關因素的分析中，來形塑解決問題方案的邏輯思維程序。其目的即在創造及運用力

^{註三} 汪國禎編著，《余伯泉將軍與其軍事思想》（臺北：中華戰略學會，民 91 年 12 月，初版），頁 142。

^{註三} 美軍戰役設計的發展是整合克勞塞維茨（戰爭論）及約米尼（戰爭藝術）兩本著作中之作戰概念為基礎。而克、約兩人著作則又是以拿破崙戰爭為主要的研究背景。因此，戰役設計概念的源起亦可說是借鏡拿破崙戰爭為主要參考主軸。請參閱 Michael D. Krause and R. Cody Phillips, p.18.

^{註三} 例如美陸軍在 1982 年版的 FM100-5 的戰役設計要素只提到戰略或作戰目標、同步及接續作戰等；到了 1986 年版增列重心、作戰線和臨界點；至 1993 年版則再增加所望戰果、軍事條件及決定點、目標及節奏等要素。循此觀之，其戰役設計要素是經由逐次的戰役實踐過程，反覆省思而逐步修定完善，並非是一次就完成諸要素的概念化。

量、時間及空間於戰場上的有效協調及配合，產出目的、手段、資源及風險的效益整合，獲取在戰場上取得勝利的最大成功公算。然不可諱言的是兩者之間所存差異之處，也使兩者產生從屬性的存在關係。

基於野戰戰略是循由戰場如何運用武力的認識，至如何進行思維的方法程序來引導建構指揮官於戰場用兵的知識、技能和經驗；而戰役設計則是從運用方法直接提供相關變數項給戰場指揮官分析設計戰役之用。就好比不同的建築師在設計一棟建築時，會有不同的外觀型式，建築師們能因外在環境條件的變化，因應顧客需求且對技術、建材的了解掌握，而衍生不同的創造及運用方法，但基本的原理、原則還是相同的。因此，野戰戰略與戰役設計兩者雖然都是導引戰場指揮官形塑意圖或作戰概念的途徑，但野戰戰略所先講授的原理、原則卻是戰役設計所沒有，而是另稱為「作戰藝術」。^{註5}由此，野戰戰略的內容是涵蓋美軍的作戰藝術及戰役設計，但相對而言，因戰役設計的要素是隨著其對外作戰經驗持續增修，所以較之野戰戰略在思維方法上是更具科學實證性與適應性。

伍、心得建議（代結語）

故而，若將野戰戰略與戰役設計兩者之優點相互整合，也就是把戰役設計所列諸要素結合至野戰戰略所教授之問題思維程序，不但可完善野戰戰略所強調創造與運用戰場用兵之藝術，更於思考問題相關因素有可依循之實證要素，而更具系統科學化之判準。基此，對野戰戰略與戰役設計兩者之關連

性，個人心得如后：

一、野戰戰略是我軍既有的軍事知識結晶，余伯泉將軍所歸納分析建構的創造與運用野戰用兵指揮藝術理論，於戰史經驗被歸納出的野戰用兵指揮的原理、原則，並未喪失其固有的規範價值。然而要因應現代戰爭中的軍事至非軍事行動光譜的需求，如何強化精進野戰戰略中諸原則概念的科學系統化自然是必需的進程。

所謂的科學系統化是指理論與實證經驗相互驗證後的批判檢視，亦即是運用戰史中所歸納的野戰戰略原理、原則與現今作戰型態之戰役相互印證，檢證野戰戰略原理、原則的信度及效度；並就比較分析中的差異，探究其形成諸因素來作為後續修正理論之憑藉。或者是運用野戰戰略諸原理、原則，結合軍事事務發展變遷諸因素，並應用科際整合的觀念，納用其他學門實證理論（如政治學、經濟學、決策科學、心理學、策略管理等學門），來強化軍事學門理論、研究方法及操作程序之內涵，以促進國軍軍事理論系統的精進與建構。

因此，藉由美軍已受實戰經驗檢證之戰役設計來納入國軍既有野戰戰略，進行對比分析兩者間的同異，並擷取戰役設計建構的相關理論（如決策理論、系統理論等），運用於對野戰戰略原理、原則的檢視，強化其內容能符應現今作戰形態轉變的需求，方是確保國軍前賢所立軍事成果之必要途徑。

二、美軍戰役設計的優點在於將戰場上指揮官如何遂行一場戰役之諸元素，以概念化的名詞明確列述提供戰場指揮官藉以遵循運用。然其思考的邏輯程序與野戰戰略的

^{註5} 美軍「作戰藝術」課程，仍是透過名將個案研究來了解作戰藝術之體現。請參閱 Michael D. Krause and R. Cody Phillips 所著《History Perspectives of the Operational Art》一書。

——這是什麼樣的問題、問題的相關因素、比較分析、及其分析後的結論，以形塑指揮官的意圖或作戰構想相同模式下，可運用圖三所框列武力戰終止、條件、重心、作戰途徑……等諸元素概念（如附表）帶入野戰戰

略研究方法之問題相關因素及比較分析兩項程序中，即應能強化野戰戰略的分析內容；而於磨練學習者之作戰原理、原則應用之同時，應可增益其思慮範疇的明確性，而強化身為指揮官或參謀所需職能。

附表 戰役設計元素定義

戰役設計元素	定義
統合戰力	係指指揮官於多維的戰場空間中，考量各部隊能力與限制，協調及整合陸、海、空、太空及特戰部隊的行動與能力，使各軍、兵種充分發揮所長，並獲致「增強」及「互補」的作戰效益。
同步與縱深	「同步」係指同時發揮或投入戰力於戰場，用以對抗敵軍主要能力與強度，其目的成殲滅敵有生力量及瓦解敵作戰意志；「縱深」則指對敵後縱深地區之部隊、設施實施偵蒐、打擊、破壞之作戰，其範圍包括時間、空間與能力。
預測	指指揮官預測戰場可能發生的事件與徵候，並藉上、下級指揮所、友軍與同盟部隊等提供的資訊，掌控戰場主動權，避見突發狀況，迫使敵人追隨我之意志。
平衡	係以維持部隊戰力考量為重點，尋求軍事目標與手段之間的平衡為主要目的。
優勢作為	係指我軍在陸、海、空、太空及資訊等領域，對敵所形成的相對優勢。如同不對稱作戰，是以我之強點之優勢戰力削弱敵軍，確保作戰行動之自由。
時機及節奏	「時機」意指指揮官發起軍事行動、投入部隊或能力之時間點；「節奏」則指具有規律的作戰過程，一般是指作戰過程的快慢、作戰規模的大小、作戰情況的激烈程度及戰力極限與作戰間歇等問題。
作戰幅員	指軍事力量可發揮效用的距離與時程。幅員通常與極限具密切關聯性；幅員受民於作戰地區內及其週遭之地理環境，可藉由兵力與資源的前進部署與射程增加、地區物質與支援設施的協助、運輸能力及通信作業之強化等方式，延伸其作戰行動範圍。
兵力及功能	指揮官與參謀於規劃戰役及主要作戰時，應以擊敗敵軍部隊能力為主；更應藉高科技及優勢數量之部隊能力打擊敵軍，確保任務遂行。而攻擊敵軍能力旨在摧毀敵軍作戰戰力與意志。
作戰排列	指揮官考量同步作戰與作戰效程，以最少人力及資源損耗，迅速達成所望之戰果；故適切的兵力部署及精準之作戰安排，為作戰成功之關鍵因素。
作戰重心	為一個作戰系統之特性、能力與力量泉源的集合點，具備有形戰力及行動自由和意志等無形戰力。
直接或間接	乃考量戰場環境及敵、我軍狀況，決定是否對敵軍作戰重心採取直接攻擊方式；直接攻擊謂集注主要戰力攻擊敵之強點，易大量消耗我軍作戰力量，故指揮官常採取間接手段。

決定點	是指某一地理要域、重要事件、關鍵因素或能力，其掌控可使指揮官獲取作戰優勢，影響作戰行動。
極限	指涵蓋攻擊及防禦兩方面而言，在攻擊極限是指時、空方面，攻擊軍之戰力已不再超越守軍；此時，攻擊軍若持續攻擊，將蒙受守軍反擊與潰敗之最大風險。故於任何層級，成功的攻擊是在戰力達到極限點前，完成作戰任務，奪取目標。就防禦而言，其極限是指守軍不能有效對抗敵軍之攻擊。所以成功的防禦在於促使攻擊軍推向攻擊極限，爾後轉攻勢作戰，務期於防禦極限前，達成作戰任務。
武力戰終止	是指武力戰目的已達成、敵國已放棄武力戰、武力戰陷於膠著，而我已無勝算；或是基於國家戰略或聯盟戰略之要求，由軍事決策當局建議最高統帥下達決心，並遵照其意圖執行停戰，及參與媾和談判與合約研訂，以終止武力戰。直後，則應實施軍事復原，恢復和平狀態。

資料來源：The Joint Chiefs of Staff, U.S. "Joint Doctrine: Joint Force Employment-Operational Art", J-7 Operational Plans and Interoperability Directorate, Published by U.S. DOD J-7.
From: <http://www.ditc.mil/doc.trine/jrm/opart.pdf>

收件：98年12月07日

修正：99年05月20日

接受：99年05月24日

作者簡介

韓岡明少將，陸軍官校民68年班、政戰學校政研所民75年班、瓜地馬拉指參學院1991年班、瓜地馬拉情報學校1995年秋班、國防大學戰略研究所民85年班、國防大學戰爭學院民89年班、美國大西洋理事會2003年班、淡江大學戰略研究所在職專班民93年班、美國國防大學聯合部隊參謀學院2005年班；現任職於國防大學陸軍指揮參謀學院院長。

宋開榮上校，陸軍官校74年班、陸軍指揮參謀學院98年班、陸軍指揮參謀學院戰術研究班、淡江大學國際事務與戰略研究所碩士班；研究領域：戰略理論、危機處理；現任職於國防大學陸軍指揮參謀學院軍事理論組教官。

郭春龍上校，陸軍官校76年班、陸院86年班、陸院戰研班87年班、國防管理學院決策科學研究所碩士；現任職於國防大學陸軍指揮參謀學院軍事理論組教官。

