

# 由資訊戰淺析 不對稱作戰之影響

作者／陳帥先

## 提要

在21世紀當中所面對的未來戰場，將會是多元、且難以掌握的環境。其中「資訊戰」之「不對稱作戰」為中共人民解放軍（共軍）來打擊強權及鞏固共產黨中央政權極為重要的戰略思維和作戰方式，其不只是共軍軍事事務革命的重點之一，也是頗受各界軍事戰略研究人員和專家所關注的議題。

本文將說明「資訊戰」、「不對稱作戰」概念、「中共可能對臺運用資訊戰在不對稱作戰之手段」，作為淺析。前二者主要將著眼於基本觀念的解釋與論述，給研究者一個對「資訊戰」、「不對稱作戰」、「中共可能對臺運用資訊戰在不對稱作戰之手段」的相互聯結與理解。

## 壹、前言

人類自古以來就有戰爭，而敵我雙方的「不對稱」狀態是經常所見的。「不對稱作戰」(asymmetric warfare / operation)是當前先進國家發展軍事準備中，相當倚重的軍事思維。此思維由以小博大、以弱擊強、以劣勝優之「不對稱作戰」，亦是國軍一直在軍事建構

上所努力的方向。

在面臨中共人民解放軍龐大的軍事威脅下，國軍在軍事發展中，以發揮己方優勢、以最小代價獲得最大戰果、戰鬥的奇襲效益以及速戰速決為訓練目標。在兩岸軍事發展失衡下，國軍各級指揮官應具備如何在不對稱的軍力下以「避強擊弱」、「側後攻擊」之不對稱作戰方式，獲得致勝方式的概念。

<sup>1</sup>當前，隨著資訊（信息）技術的飛躍發展，世界各國均有將軍事系統的戰力重新加以整合，加快形成新的軍事力量之趨勢。然無論是現代作戰理論以「平台為中心」向「以網路為中心」的轉移，還是席捲全球各軍強國的新軍事革命潮流（軍事事務革命，Revolution in Military Affairs, RMA），其核心就是「系統整合」（system integration）。包括911事件之後，美國情報系統和作戰系統之間的整合，或者是國軍即將面臨聯合作戰第一關C4ISR之間的「系統整合」。這種「系統整合」主要是加強武器系統之間的聯繫和協調，甚至變革武器系統的體系結構，在各種作戰平台之間建立數據鏈、建設各軍兵種一體化的資訊網絡等軟體。而資訊技術進步為「系統整合」提供極為有利的條件和強有力的技術手段。資訊技術軍事應用的一個特點是不僅能用於進行作戰系統的裝備更新，而且更適合於實現作戰系統的「系統整合」。在資訊技術迅速發展的今天，「系統整合」方法將在裝備研製中發揮愈來愈重要的作用。在經濟生產一體化和經濟活動集約化、全球化的過程中，電腦和資訊網絡所起的決定性作用已經充分證明這一點。即因，電腦和資訊網絡在資訊技術的軍事應用所具有的關鍵性地位，因此，身為全球最大和軍事最強的美國，也就更加的依賴在此面向的戰略和軍事作為，然此正是美軍未來的重要缺陷和脆弱之處。

在不對稱作戰架構下，從古至今，許多大小戰役（鬥），都離不開資訊戰的運用，只是方法、手段不同的區別。面對資訊戰這個看不見的敵人，如何運用C4ISR撥開戰迷霧，為資

訊戰取先機，亦也是國軍各級指揮官所需要掌握的。

## 貳、資訊戰

資訊戰(Information Warfare)此一名詞最早是由1976年美國的安迪馬歇爾(Andy Marshall)所領導的軍事研究小組所創造。<sup>2</sup>但是，真正將此名詞進行軍事作戰研討概念，則是在1991年的波斯灣戰爭之後。<sup>3</sup>簡略而言，「資訊戰」是通過影響和破壞敵方的信息與信息系統，保護和充分發揮己方信息和信息系統的效能，以奪取「信息優勢」，支持國家安全戰略和軍隊所採取的行動，而此，包括信息進攻和信息防禦兩種作戰形式，前者以獲取敵方信息和攻擊敵方信息為目的，後者是為保護己方信息與信息安全系統為主。

隨著電腦科技的日新月異，徹底改變未來戰爭的面貌，對資訊科技與環境的運用與控制，在傳統戰場與無線網路空間遂行防禦與攻擊戰略戰術行動的資訊戰，正貿然崛起，並在可預見的未來，將成為全球正規作戰模式。從廣義上來說，資訊戰是敵對雙方在政治、經濟、科技和軍事等各個領域裡，運用資訊技術手段，為爭奪資訊優勢而進行的對抗和作戰；從狹義的軍事領域來說，資訊戰的內容包括使用資訊手段進行的探測、偵測、引導、指揮、控制、通信、偵查、干擾、破壞和反利用等作戰行動；為對抗敵方的偵察、干擾、破壞和反利用而採取的對抗措施等。

其資訊戰的運用將對戰場環境的戰略部署有其無比重要的功能，尤其在不對稱作戰當中更有舉足輕重的地位。資訊戰能夠使戰場透明

1 林宗達，東亞研究EAST ASIA STUDIES(論中共「信息戰」之不對稱作戰，2005年1月第三十六卷第一期，頁279。

2 林勤經，「兩岸資訊戰力之比較」，全球防衛雜誌，第一八七期，第68頁。

3 Adams, James原著，張志誠譯，下一次世界大戰，第61-65頁。

化、整體協調化、行動同時化、空間廣闊化等特徵。

### 一、資訊戰的目的與特質

資訊戰的目的是以最小代價，藉由資訊攻擊與防護遂行戰爭手段，造成對敵人最大的破壞力；資訊戰不僅可直接破壞敵方電腦與通訊及電訊等系統，造成相關系統的混亂與錯誤，使得人心動亂，並使內部失去作戰意志；資訊戰將會是「沒有煙硝」的戰爭，因為當部分或所有的神經都失效或癱瘓時，再強的戰鬥體都會喪失作戰能力。因此，未來的戰爭形態將會演進到第一時間的指揮、管制、通信、情報系統攻擊與防禦的能力，爾後才視狀況進行實體的作戰。所謂「沒有神經的巨人，將不如一個正常的侏儒」，而資訊戰正是保衛神經的作戰形態。

其特質有以下幾點：

- 不見血、不殺生，在大部分不涉及實體破壞的狀況下進行。
- 戰鬥速度恆以光速進行。
- 作戰半徑無限，無特定戰場範圍，以作戰空間取代戰場。
- 具高度匿蹤與隱密性。
- 可隨時突襲，並同時多點攻擊。
- 無火力上限。
- 軍民目標兼顧。
- 裝備簡易精緻。
- 作戰成本低廉，威力強大。
- 無從預知，無所反擊。<sup>4</sup>

### 二、資訊戰的類別

資訊作戰性質不同，可區分以下七種形式：

#### (一) 指管戰(Command Control Warfare)

指管戰系指在戰場上遂行資訊戰，以結合電子戰、實體破獲的軍事戰略；主要特性之一為期能在空中、海上、地面、外太空、甚至網路空間(Cyber space)等任何作戰環境中由任何軍種執行；其目標在癱瘓敵軍的指管系統，所採取之主要手段為破壞敵軍指管目標並保護我方的指管設施。指管目標可能是實體的，如指揮中心、通訊交換系統或規劃中心，亦可能是心理認知層面的，如敵軍的士氣與戰鬥精神或敵軍指揮官對我軍的認知，指管戰可以說是貫徹資訊作戰的實際手法之一。<sup>5</sup>

#### (二) 情資戰(Intelligence Based Warfare)

情報是作戰決策的主要依據，運用資訊科技，進行搜索、偵察、監視、觀測、隱匿的攻擊與防護，就是資訊戰。而今日的偵測裝備日益敏銳可靠，且種類及數量正隨著戰場情資的需要而日趨增加，任何截收的資訊大都能即時的提供戰場指揮官提供決策之用。現在針對資訊化的偵搜裝備，大致可區分為深遠程偵具（大多數在太空的，如偵察衛星）、近遠程偵具（如無人空中載具、以地表為基地的雷達）、地面偵具（如聲感、生化偵測儀）、武器偵具（如紅外線、反射雷達及光感測距儀）四大類。

#### (三) 電子戰(Electronic Warfare)

資訊作戰的電子戰就是運用電磁波能量與密碼技術，偵測、削弱或阻止敵人有效運用電子系統，反制敵人指揮、管制、通信、情報及武器控制系統功能，並確保我系統功能運作正常，所以電子戰就是資訊戰的主要形式之一。電子戰在運用大概可分為反雷達、反通信及密碼戰三種。

#### (四) 心理戰(Psychological Warfare)

4 朱賢豪著，〈資訊戰類型與特性軍事之衝突〉，〈國防雜誌〉，第16卷第3期，2000年9月16日。

5 蔣永芳譯，〈資訊戰力的定義〉，美國國防大學〈戰略論壇月刊〉，1997年6月，見<http://www.tacocity.com.tw/schorst/intro/information2.htm>。



心理戰是屬於心智方面的資訊戰，顧名思義就是運用資訊科技或各類傳訊媒體來對敵人的心智進行打擊，使其心理握情緒產生變化，進而影響其思想意志，轉而產生對我有利的反應及行動。資訊作戰的心理戰可分為對付國家意志力的行動、對付敵方指揮官的行動、對付敵方部隊的行動及文化的衝突四類。

#### (五) 駭客戰(Hacker Warfare)

其主要工具當然就是電腦與網路。駭客族所運用的方式不外乎以滲透的技術進入電腦或網路系統，並輸入破壞軟體，攻擊破壞敵方的系統。這些絕大部分為電腦病毒，如邏輯炸彈(Logic bombs)、特洛伊木馬(Trojan horse)、寄生蟲(Worms)等，重挫基本國力，影響社會與國家安全至巨，其重要性不容忽視。

#### (六) 經貿戰(Economic Information Warfare)

經貿戰，簡而言之就是干擾、破壞敵方經濟市場機制，也就是將經濟戰與資訊戰相互的結合，藉由資訊攻擊，來達到控制或摧毀敵國的經濟體系。所以運用資訊控制或攻擊，就可以即時切斷經濟互動，阻絕資訊商業管道的暢通，甚至控制敵方的經濟體系，造成經濟的壟斷，透過壟斷而能控制。

#### (七) 網域戰(Cyber Warfare)

在資訊作戰的各種形式當中，網域戰是比較包羅萬象的，包括了資訊網路的恐怖活動、語言攻擊、模擬戰爭等。這種作戰形態顯然是最不容易被追蹤發現的。

從上述對「資訊戰」的界定和其作戰的形態中可知，當前的「資訊戰」實不同於以往一般傳統武器的戰爭。蓋自古以來，人類總是把戰爭與「流血」、「暴力」、「武裝衝突」緊密的聯繫在一起，使之成為同義詞，然「信

息戰」的崛起，巨大地動搖了戰爭是「流血的政治」或「政治是通過暴力手段的延伸」等傳統戰爭的概念。<sup>6</sup>

### 三、資訊戰未來的發展趨勢

資訊戰內容因任務需要，其發展核心已向具備精確、即時、靈活的指揮(Command)、管制(Control)、通信(Communication)、資訊(Computer)、情報(Intelligence)、監視(Surveillance)、偵察(Reconnaissance)系統，簡稱為C4ISR。<sup>7</sup>

資訊優勢是現代化戰場獲勝的關鍵，資訊戰未來可能的發展趨勢如下：

#### (一) 資訊戰將成為未來戰爭的焦點

未來的戰爭，指揮官將運用攻擊性的資訊手段，攻擊敵方的資訊系統，影響或破壞其決策機制與程序，並利用資訊防護手段來保護自己的資訊系統不被敵方破壞，爭取資訊優勢將逐漸成為戰爭的核心，並具有一定程度的戰略威嚇功能。

#### (二) 遠距精準攻擊將成為重要的作戰形態

運用精確導引武器並結合先進的偵察、指揮管制系統，遠距精準的打擊敵人的重心和要害，藉以避免敵方大規模兵力和武器集結而遂行消耗性的戰爭。

#### (三) 協同與聯合作戰要求更高

為適應未來戰爭複雜多變的特點，必須建立由多種系統組成的綜合系統，協同作戰仍要求各兵種在高層次上實現指揮管制一體化，並藉以創造軍種聯合作戰的軍事理論，建立聯合作戰研究中心與聯合武器獲得機構，並遂行聯合作戰的訓練。

#### (四) 非致命武器的充分運用

運用能克敵致勝的非致命行動，屈服敵

6 林宗達，東亞研究 EAST ASIA STUDIES，2005年1月第三十六卷第一期，第288頁。

7 安豐雄、邱伯浩、張彥之、羅慶生等著，〈軍事學導論〉，臺北，楊智出版社，2002年10月，初版，第375-376頁。

之意志力，以達不戰屈人之兵，並使敵方人員傷亡與設施破壞降至最低。

#### (五) 無時空的戰場

未來戰爭前與後方的界線逐漸模糊，戰場將變為流動、數位化或無戰線狀態成為陸、海、空、太空、電磁與資訊等連成一體的多維戰場。

#### (六) 指揮管制體系網路化

運用指揮管制系統，減少指揮縱向層次；橫向聯繫增加，由層級指揮體系變為網狀指揮體系，以提高指揮的靈活性、主動性和創造性，擴大指揮層面及決策速度，提高聯合作戰效能。

後冷戰時期，戰爭的觀念與國際法則，都已完全改變。就國際法來說，過去戰爭有規則可循，經過正式宣戰後，使用軍人作戰，要保護平民。另一方面，資訊技術正在把戰爭帶入一個嶄新的時代，未來「數位」的戰爭，必然是知識化、資訊化的戰爭，是建立在知識和資訊的獲取、傳輸、加工、利用基礎之上的戰爭。<sup>8</sup>

### 參、不對稱作戰

蓋敵對雙方對有形與無形戰力的累積、對空間與時間的掌握與運用均相等的狀況，絕無僅有，故戰力的大小、強與弱的差距，使雙方軍力處於一種不對稱的狀態。傳統的戰爭，故可以強擊弱，亦可以劣勝強；固可以眾凌寡，亦可以小博大。孫子早在〈九地篇〉和〈行軍篇〉中即存有「不對等」的對抗思想，指出指揮官在戰場應該善於利用地形，以地形之形成勝

敵之勢，一旦勢成，敵人必屈服於我之意志之下，雖未戰但我勝敵敗之勢已分。<sup>9</sup>

不對稱作戰概念，係以不對稱手段、不對等力量與非傳統方式進行作戰，迴避敵人強點，並以適當的戰法、戰具攻擊敵人的弱點，從而改變戰爭的結果，使戰爭朝向有利己方的方向發展。

國軍積極發展「創新／不對稱」戰力，戰時運用有利時間與空間，打擊敵軍作戰重心及關鍵弱點要害，藉以阻滯破壞或癱瘓敵作戰節奏與能力，以創造局部優勢，期能「以小博大、以弱擊強」。

#### 一、不對稱作戰的概念

依美國國防部的解釋，「不對稱作戰」(asymmetric warfare)乃是由較弱或科技較落後之對手，藉由不預期之手段或創新之方式，向較強敵人脆弱處發動攻擊，而能避開強鋒之敵<sup>10</sup>；中共軍事專家郭永斌曾發表一篇有關「不對稱作戰」的研究報告中，將「不對稱作戰」定義為：「作戰雙方充分利用在謀略上、武器技術和軍兵種運用的各種優勢，積極尋找對手軍事力量中薄弱環節，揚長避短，避實擊虛，對敵實施猛烈打擊，以求達到戰爭預期的目地」。<sup>11</sup>簡單的說，「不對稱作戰」係指作戰的一方，透過「力量、空間、時間」的變化，形成與對方不同的系統結構或態勢，並藉以謀求優勢地位，求得較高效益的作戰。這不僅是一種作戰方式，也是一種概念。

#### (一) 就作戰要素言

1. 空間的不對稱：現代戰爭為多維戰場。雙方空中作戰是對稱，從空中打擊地面

8 洪松輝、許競任、琴昱華、陳福成、陳慶霖、廖天威、廖德智、劉鐵軍、羅慶生編著，〈軍事研究概論〉，全華科技圖書股份有限公司，2004年12月，初版，第101-106頁。

9 高潤浩著，〈孫子「不對等對抗」思想及其在現代戰爭中的運用〉，軍事思想史研究，北京，2000年第3期。

10 李黎明著，〈中共對軍事「不對稱」概念認知與觀點〉，〈遠景基金會季刊〉，第3卷第4期，2002年10月，<http://seefi.fayay.com/matr/show.php?id=312>。



或從地面對空攻擊是不對稱；雙方沿陣作戰 (Contiguous Lines) 是對稱，反之是不對稱；雙方部署概同是對稱，反之是不對稱；以遠對遠、以近對近是對稱，反之為不對稱。

2. 力量的不對稱：敵對雙方實力相當是對稱，反之是不對稱；相同軍兵種作戰是對稱，反之是不對稱；以聯合作戰對聯合作戰，反之為不對稱。

3. 方式的不對稱：雙方以實力對實力、以高科技對高科技是對稱，反之是不對稱；以正規戰對正規戰、以游擊戰對游擊戰是對稱，反之為不對稱。

4. 手段的不對稱：雙方以高對高、以低對低、以強對強、以弱對弱是對稱，反之是不對稱；軍種相同作戰是對稱，以空中武器攻擊地面目標、以特種部隊打擊戰略系統、以電子干擾、電腦病毒破壞指揮自動系統是不對稱。

## (二) 就戰力差距言

1. 數量的不對稱：雙方戰力質量相當，卻因數量不同，產生大與小的差距，是為數量的不對稱。核子時代，基於核子恐怖平衡，有核武的小國，亦可嚇阻大國不敢輕啟戰端；資訊時代，數量優勢者可增加存活率與持續戰力，數量劣勢者亦可破壞對方電腦網路，使其優勢戰力無從發揮。

2. 質量的不對稱：雙方戰力數量概同，卻因質量不同，產生強與弱的差距，是為質量的不對稱。戰力劣勢的一方，必須靈活運用其戰力，不打沒有把握的仗。尤以資訊時代，使用毀滅性武器、高性能武器或運用病毒軟體，均可破壞對方戰鬥能力與指揮系統，則避開或癱瘓其優勢戰力，獲致勝利。

## 二、不對稱作戰的原則

不對稱作戰的出現反映了資訊時代作戰類

型和軍事力量運用的一個重要變化，雖然與後冷戰時期國際形勢的變化不無關係，但它同時也是資訊技術發展的產物，所以充分利用資訊技術發展的成果，努力提高爭奪和利用戰場資訊技術的能力，將是今後軍事高技術化的一個重要趨勢，亦是發展「不對稱作戰」原則之精髓。<sup>12</sup>

### (一) 集中兵力原則

集中兵力的涵義現今戰爭已產生了重大變化。在高技術戰爭中，集中兵力已不再是傳統調集大批人員和武器，而是表現在集中火力、電磁能、光電能、資訊能等能力上，也許在人員武器「完成動員之際，戰爭已宣告結束」。這是因為現代武器的遠程、精密和快速打擊能力以及資訊技術的發展和應用，可以作到不必集中大部隊就能集中戰鬥力量，殲滅敵主力，獲致戰場局部勝利，甚至達到軍事戰略的目的。

### (二) 重點打擊原則

在冷戰時期過後的戰爭序列不再是按部就班的實施打擊；攻擊重點將不再是敵方的戰鬥部隊。回溯至第二次波斯灣戰爭中，美軍運用尖端電子科技、資訊優勢配合戰場行動，協同強大的空中武力、高科技精準武器，發揮戰略、戰術的優勢，達成作戰目標以及戰略目的。後冷戰時期戰爭的作戰順序已不再是按部就班的突破；打擊重點也不再是敵人戰鬥部隊，如同第二次波斯灣戰爭中，美軍運用電子科技、資訊優勢配合戰場行動，配合強大的空中武力、高科技尖端精準武器的打擊重點首先是敵人的資訊和指揮系統，以求通過打擊一點達到癱瘓整體運作機制，獲致最佳作戰效果。

### (三) 積極進攻原則

以往傳統戰爭通常係以兵力集結、部署

11 轉引自〈中共發展不對稱作戰對台海軍事安全之啟示〉，〈〈國防雜誌〉〉第18卷第6期。

12 見石鳳君著，〈「非對稱作戰」的提出及啟示〉，〈〈軍事歷史〉〉，北京，1999年第一期。

循作戰路線與敵決戰，但在現今高技術「不對稱」戰爭中，因現代武器的威力和命中精度，以及現代軍隊機動能力的提升，進攻作戰具有了前所未有的轉變，使戰爭爆發的突然性增大，致使戰爭進展速度加快，作戰期程縮短，所以先發制人並積極的進攻作戰方式，可獲取決定性的優勢；而且隨著偵察、監視和指揮管制系統的發展以及戰場的透明化，掌握高技術武器優勢的一方則具有掌握戰場的能力，可進行全方位、全天候、全天時作戰，亦能選擇有利的開戰時機和投入兵力的規模，也能控制戰爭結束的時間。

#### (四) 初戰決勝原則

透過第一次波斯灣戰爭、科索沃戰爭及第二次波斯灣戰爭等軍事行動的驗證，後冷戰時期戰爭的初戰具有明顯的決戰特質，有時一兩次戰役行動即可完成軍事戰略任務；而且高科技且「不對稱」戰爭的作戰期程短促，作戰主動權一旦喪失，將很難奪回，初戰的成敗往往決定整個戰爭的結局，所以注重戰前謀劃與作戰準備奪取先期優勢，比過往更為重要。<sup>13</sup>

### 肆、中共可能對臺運用資訊戰 在不對稱作戰之手段

中共向來即善於運用「不對稱戰」，故經常能在處於劣勢裝備之下，擊敗具有優勢兵力的敵人。當前在這種以劣勝優之不對稱作戰中，中共更強調必須發揮其以往之所長，力求奪取戰場上的主動優勢，以獲取戰爭的勝利。平實而論，中共領導者歷來慣用的「不對稱戰」略的軍事思維，目前仍然是可以適用在高技術戰爭的時代中。

臺灣島在國際具有獨特價值及地位，因政治關係中共始終沒有放棄武力犯台。在現代戰

爭與科技的演進下，未來的戰爭趨勢必定走向速戰速決、無聲無息的方式，並以各種不同路線方式達到目標。孫子曰：「上兵伐謀，其次伐交，其次伐兵，其下攻城」。付出最小的軍事代價而達到目的，相信是各個國家所追求的目標。以下為中共可能使用不對稱作戰的對臺手段：

#### 一、製造社會混亂

中共對臺實施統戰目標就是要統一臺灣，其使用方法不外乎在國際間製造錯誤觀念，藉由政治、經濟、外交等諸般手段來引起紛亂。甚至再以金錢誘惑方式資助臺灣人民利用民主社會應尊重多元聲音的訴求，來宣揚統戰理念進而造成社會分化，造成國家社會內部的不穩定來實現中共的政治目的。

#### 二、惠臺政策

開啟惠臺的經濟措施是中共近年來軟式手段之一，如在兩岸經濟合作架構協議(Economic Cooperation Framework Agreement)下，臺灣商品免關稅進入中國大陸市場，並擴大產品在中國大陸市場的占有率。在如此惠臺的氛圍之下，越來越多的來自臺灣的企業倚靠中國大陸市場，甚至有企業主要的商業版圖聚焦於中國大陸，同時造成人才的外流，技術的流失。惠臺最主要的目地為加深我國在經濟方面對中國大陸的依賴性，促成在經濟發展上的嚴重失衡。

在中國大陸開放「惠臺26條」政策後，提供臺灣企業同等大陸待遇，使臺灣企業有機會參加技術裝備研發創新、檢測評定、示範應用體系建設等。在民眾方面，可在中華人民共和國駐外使領館尋求領事保護與協助，申請旅行證件等。此類等的惠臺政策，要使民眾加深中國大陸的好感，進一步模糊國家意識，而達到

13 洪松輝、許競任、琴昱華、陳福成、陳慶霖、廖天威、廖德智、劉鐵軍、羅慶生編著，〈軍事研究概論〉，全華科技圖書股份有限公司，2004年12月，初版，第94-97頁。



統戰。

### 三、軍事發展

中共依「積極防禦」軍事戰略，將原規劃「2000至2010年」、「2010至2020年」、「2020至2050年」之軍事「三步走」發展戰略，調整為「2020年基本實現機械化、信息化建設」，「2035年基本實現國防和軍隊現代化」，「至本世紀中葉把人民軍隊全面建成世界一流軍隊」。一旦敵方採取攻勢，將立即強力反擊，表達維護國家主權、安全及發展利益之堅定立場。

中共海軍在「近海防禦」基礎上，面向「遠海護衛」，空軍、火箭軍等武器裝備及軍事科技，均有長足進步，作戰空間更擴及電磁、網路與太空領域，使中共具備攻勢作戰能力。近年來中共不斷利用水面艦、潛艦、航空器對臺灣島實施繞行，一方面作軍事戰略、戰術的測評以外，同時也傳達中共犯臺的能力進而造成臺灣民眾的心理恐慌。

### 四、重點發展與重點打擊

中共的軍事學者蔣磊認為在此不對稱作戰的主要原則即是解放軍必須以「你打你的，我打我的」的作戰方式為主。概在我軍戰略上處於劣勢被動時，從戰爭實際出發，你打你的，我打我的，是對付優勢裝備之敵的有效辦法。即面對優勢裝備之敵，你打你的堂堂之陣，你發揮你的優勢；我打我有把握的仗，我發揮我的優勢；你打我時，叫你打不到我，而我打你時，一定要打掉你；揚我之長，擊敵之短，絕不在敵人限定的時間、地點、方式與敵作戰。<sup>14</sup>

台灣的軍事研究者羅天人亦認為在中共與其設定的主要敵人於總體技術對比處於敵優我劣的情況下，如何充分發揮現代條件下人民戰

爭的強大威力，最大限度地調動人民群眾的積極性、主動性和創造性，真正做到你打你的，我打我的，以我之長，擊敵之短，以我之強，制敵之弱，以我之低，制敵之高等，以達到出敵不意、攻敵不備、出奇制勝的靈活戰略運用。

## 伍、結論

面對中共不論在政治、外交、經濟等方面日漸強大的威脅下，國軍不與其作軍備競賽，應運用不對稱作戰方式為國軍創造優勢，以確保達成「防衛固守，重層嚇阻」軍事戰略。

不對稱作戰有別於以往傳統戰爭的思維，敵人可運用的作戰方式不再侷限於軍事手段。中共可能使用不流血、不見影的方法造成我方極大的破壞。面對現代化的不對稱作戰，也不將只是只有軍人要做好準備，如果能夠達到全民國防，使全民有共識將面臨何種的中共威嚇，在戰時才能夠有效共軍的進犯。國軍依「防衛固守，重層嚇阻」之軍事戰略，思考與強化「創新／不對稱」戰力，將以共軍預期外的裝備與戰術戰法，使對方難以預測或防範，武器系統發展將以「機動、隱匿、快速、價廉、量多、損小、效高」為方向，作為未來軍事投資重點，檢討各項軍備獲得優序，打造重層防衛及嚇阻戰力，遏止中共武力犯臺。

### 作者簡介

陳帥先士官長

憲兵學校士官正規班第25期

現任憲兵指揮部警務處作戰士

14 蔣磊，現代以劣勝優戰略(北京：國防大學出版社，1997)，第92頁。