

## 第一篇 戰爭的本質

戰爭的本質			
何謂戰爭	戰爭的目的及手段	戰爭的摩擦	軍事上的天才
概念的戰爭 戰爭的現實性 戰爭與政治	戰爭的目的 戰爭的手段 戰爭的兩種形態	戰爭的危險性 戰爭的令人體勞苦 戰爭的情報之不確實性 戰爭的障礙	

# 第一章 何謂戰爭

## 一 戰爭的概念

(1) 戰爭的基本要素乃兩人以上的鬥爭，即決鬥之謂。所謂戰爭畢竟不外是決鬥的擴大。我們可以說：戰爭是集合無數之各個決鬥，而成為一個統一之全體的東西。

(2) 所以戰爭是為屈服敵人而實現自己意志所用的暴力行為。此種暴力為對抗敵人的暴力，就要利用各種技術上、科學上的發明以為武裝。

## 二 戰爭概念的無界限性

故戰爭是交戰雙方各為屈服敵方意志之無界限的努力。

### (1) 暴力使用的無界限性

戰爭是否定那種以為不必流血只要巧妙制敵便可屈服敵人的博愛主義。畢竟戰爭是暴力行為，於使用時，並無限度，必達於極點。此一國對他國使用暴力，他國亦不得不用暴力來抵抗之，由此所發生的互相作用，在概念上是無從窺知其極限的。

### (2) 打倒感情的無界限性

戰爭的直接目的在剝奪敵之抵抗力，故交戰雙方各為打倒其敵方，在我未打倒敵人之前，而敵人自必先要打倒我，這樣，互相打倒的感情愈加興奮，作無界限的伸張。

### (3) 力之發揮的無界限性

欲打倒敵人，先要測知敵人的抵抗力，依此決定來發揮自己力量的程度。從敵現用的各種戰鬥手段，可以測定其數量(物質力)，但對於敵之意志的強弱(精神力)則不易測定，故我要努力使我力量增大到可以壓倒敵抵抗力為止。

## 三 緩和戰爭的無界限性的現實諸因素

人類的悟性倘若停留於抽象的境界，則上述關於戰爭之卻無界限性的觀察，實有其真理。但現實上，於下舉各條件成為緩和戰爭之無界限性的要因：

### (1) 戰爭不是完全的孤立行為，且與過去的國家生活有密切的關聯

縱然認為戰爭全屬孤立的行為，其發生又與過去的國家生活無關，于此亦可以明白暴力之無界限行使的意義。然在戰爭中，以彼我兩國間常繼續著政治的交涉及敵國意志的試探，故保留著政治上妥協的餘地。

### (2) 戰爭不是完成於一次的決戰或同時併行的數個決戰

戰鬥力的要素——土地與人口，以其不能同時行使，及同盟國的參戰亦由其自由意志而定，所以集中全力發揮於一次的決戰很困難，尤以人性的一面有保存其戰鬥力到最後使用的傾向，故常阻礙力量作無界限的發揮。

### (3) 要顧慮到戰爭結局後之政治上的種種

在戰爭上將敵軍完全擊滅不算戰爭的終了，故須考慮到戰爭結局後之政治上的種種，即要使其將來不能利用政治上的變化，以圖挽回既倒狂瀾。

## 四 現實生活足以排除概念的無界限性與抽象性而依照蓋然性的推測

倘若敵對的雙方已非純粹屬於概念，而為具體的各個國家與政府時，則戰爭不屬於觀念的行為，已成為特異的實際行為。即戰爭常事者的各方須互相根據著敵方之性洛，設備、狀態諸關係等，及蓋然性的推測，以察知對手所採取的行動，而決定自己對付的方法。又，戰爭亦具有一種偶然性的要素，此種性質極近於賭博的性質。

## 五 關於戰爭行為的繼續問題

就戰爭的純粹概念而說，則戰爭成為暴力的無界限行為。所以彼我雙方的政治要求，不管怎樣微小，所用的手段，不管怎樣卑下，但戰爭行為一陷於中止時。就會違背其（戰爭）本質。因此，所以：

(1) 一方要等待有利的時機，他方亦將努力使其沒有等待時機的餘裕。

(2) 雙方的力量完全平衡時，挑戰者必抱有積極的目的。

(3) 一方抱有積極的目的，但于此所用的力量未臻較強的程度時，而發生一種平衡的狀態，倘若此種狀態暫無變化，則雙方必將媾和無疑。如有變化的可能性，則怕陷於不利地位者，非進而求戰不可。

于此，戰爭行為便帶有繼續性，而煽趨兩方的互相努力。但現實的軍事行動帶有這種繼續性者，實屬罕觀。這是什麼緣故呢？

### (1) 因守勢比攻勢為有利的戰爭形式

目下的狀況於我有利，但因力量不足，未能拋棄守勢的利益而轉移攻勢時，則非等待將來的機會不可。何故呢？蓋將來以守勢為立場而求戰者，實較現今立即採取攻勢，或媾和為優。于是戰爭便入於休止的狀態。

### (2) 因未能全知敵情

一般所謂敵情認識的不完全，乃成為抑止軍事行動、緩和其進行的因素，至於戰爭行為中止鈞可能性亦為緩和軍事行動的一新要素。蓋軍事運動的中止（即休戰期間則能），便能藉此戰爭延長的整個期間，弛緩其緊張性，阻止其危險的進展，及恢復其曾彼破壞的均衡力量。

這樣，戰爭愈遠離概念，至將一切打算完全成立於蓋然性的推測之上。

依於上述，當力之無界限的發揮被緩和，及蓋然性的法則支配戰爭時，政治目的，便再現其英姿，而此目的對軍事行動的支配力愈大，則軍事行動愈弛緩。

## 六 戰爭與政治的關係

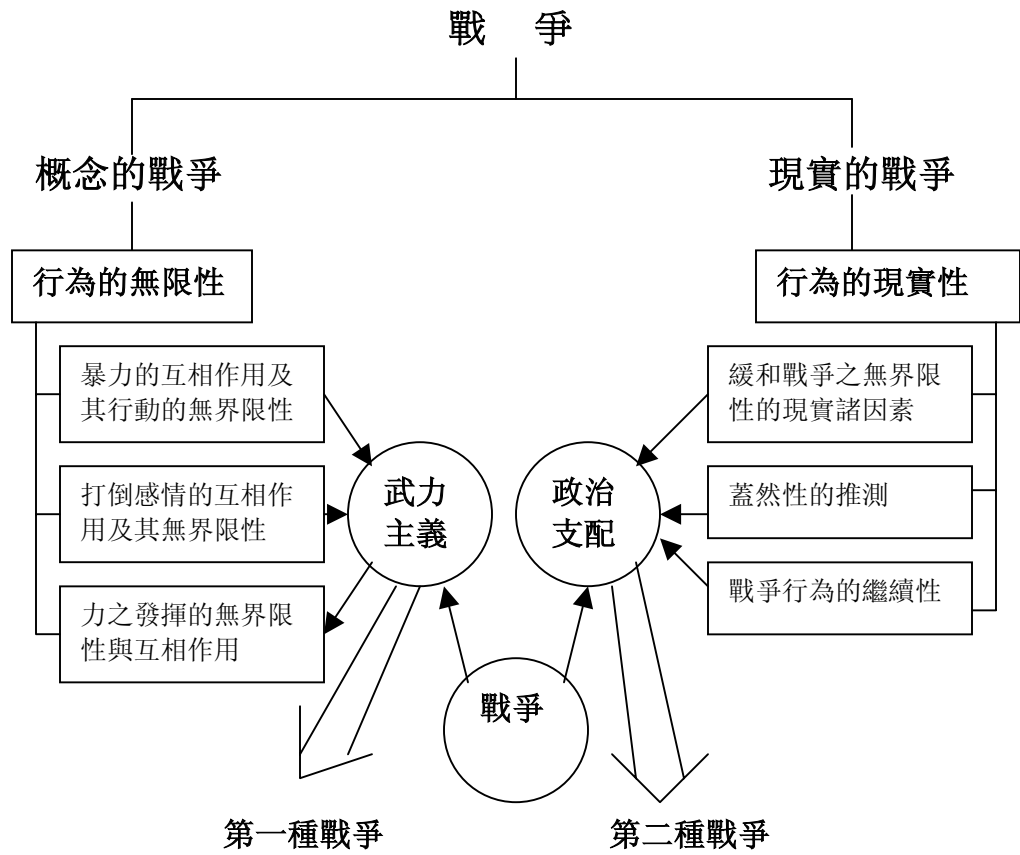
(1) 人類社會的戰爭，即全國國民間的戰爭，是胚胎於政治上的狀態及依於政治的動機而爆發。故戰爭是一種政治的行為，又是國家意志遂行的一種政治手段，即戰爭不外是用其他手段而為政治（政治的對外關係）的繼續。

(2) 戰爭的動機大而強烈，則影響於國民的整個生存的程度愈顯著。戰爭在未發動之先愈緊張達於極點，則愈接近於觀念的形態。其結果，所謂將敵打倒者，愈成為中心目標。戰爭的目標與政治的目的愈合而為一，則戰爭愈近似真正的戰爭，而不近似政治。反之，戰爭的動機與緊張性微弱時，則暴力必遵從政治所指定的方向而行動，戰爭愈與政治相近似。

前者是第一種戰爭，後者是第二種戰爭，所以戰爭係依其所惹起的動機及緊張的性質而形成各種的類別。

依於上述可以明白克勞塞維慈對於戰爭的本質，是從這三方面來觀察的：即其一是戰爭的本來激烈性——憎恨心及敵愾心。其二是戰爭的蓋然性與偶然性。其三是戰爭與政治的關聯。

(第一章的總括)



## 附說一 戰爭之質的觀察

克勞塞維慈係從現實與理念的兩面來觀察戰爭，并區別戰爭為概念的戰爭與現實的戰爭兩種，但在今日若從質的力面來觀察戰爭，則政治的價值與武力的價值便成為決定其性質的主要原因。「戰爭是使用武力而遂行國策的行為」（石原莞爾將軍戰爭論的定義），所以國家為達到政治目的而使用武力時，便發生戰爭的行為。

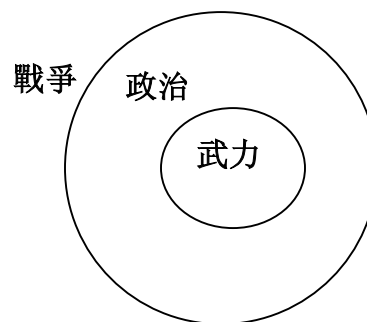
於此，政治價值此武力價值大時，則戰爭將在政治上求解決，而武力的活動範圍便變為狹小，且有時武力僅作為政治行為背後的威力而存在著（第二種戰爭——現實的戰爭）。

反之，不依賴於政治，即政治價值小，而武力價值大，且專用武力來解決戰爭的，則戰爭帶著決鬥的性質，接近於概念的性質（第一種戰爭——絕對的戰爭。）

其關係用圖表示如下：

（註）

- (1) 武力的活動範圍增大時，則政治的活動領域縮小。政治的活動範圍增大時，則武力行為自然減少其必要性。
- (2) 於此所謂政治活動，主要的指外交的活動，但亦包含其他政治事象如思想、宣傳、財政、經濟等。



至於武力價值與政治價值係依其時代的政治、經濟的各種形態、國際關係、軍事的進步等而變化，在各時代便產生各時代的獨特不同的戰爭。

在近代戰爭上的武力價值（尤以飛機的發達）與政治價值（國際關係的複雜性）均比過去的戰役特別增大，且其活動範圍亦特別增大，結果，便產生了國家總力戰的新理論形態。

但戰爭的本質關係，可以說依然不變。於相對的比率上，當一國的武力足以壓倒他國時，便會實行殲滅戰爭（列如此次歐戰德國的侵入波蘭）。

## 第二章 戰爭的目的及手段

### 一 戰爭的目的

前章係說戰爭種類之多樣性，當然戰爭的目的亦隨之多樣，茲分述如下：

#### (1) 概念戰爭的目的

從概念上研究戰爭的目的，則戰爭唯一的目的，可以歸結為打倒敵人，即敵抵抗力的剝奪。

為要打倒敵人，必須毀滅敵之戰鬥力並佔領其國土，此兩種目的已達到，但敵的意志仍未屈服，換言之，尚未能迫使敵政府和他的同盟國與我簽訂和約，或未能使敵國民降服時，則不能視為戰爭的終結。

所以直到和約的締成，才可以當做戰爭目的的達到，或戰爭的終結。

#### (2) 現實戰爭的目的

現實戰爭的目的係憑武力強制敵人來締結政治的和約。概念戰爭的目的，即所謂敵抵抗力的剝奪，但這在現實的世界裏決非通常的存在，或未必成為媾和的必須條件。

在現實的戰爭上成為媾和的動機有二：

- (A) 對於戰爭勝敗的推測
- (B) 對於力之消耗的考慮

戰爭係親視政治目的價值如何，而算定因此所要犧牲的大小（就戰爭的範圍及繼續時間而言），但力之消耗與政治目的價值，陷於特別不平衡時，即足使戰爭中止，媾和締約。

即在現實戰爭上，一方不能完全剝奪他方的抵抗力時，則彼我雙方俱從事於勝敗，及其所必要消耗之力的推測，因而造成媾和締約的動機，然作為此購和動機的方法如何呢？

#### (A) 作為媾和動機的方法（勝敗的推測）：

(a) 敵戰鬥力的破壞及其省縣的佔領 此方法以打倒敵人為目的時，其性質全然不同，即所謂戰鬥力的破壞，僅以使敵失掉勝利的信念，而領略

對手的優勢為滿足。其次敵人不願從事於流血的決戰，甚至全不願以兵戎相見，則佔領其防禦力薄弱或全無防禦力量的省縣，亦為相當有利的事。

(b) 其他方法 即用政治的權謀術數，如離間敵的同盟國，或使其不能傾注全力於戰爭，或自己取得新同盟國，由此，而使敵對於戰爭勝敗的推測，發生不利的自覺。

(B) 作為媾和動機的方法（力量的消耗）：

(a) 以增大敵之力量的消耗為目的，而破壞敵之戰鬥力，及占領其領土。

(b) 直接增大敵力之消耗的三種特別方法：(A) 侵入——此為佔領敵之省縣，但不以長保於自己手中為意圖，乃以在其地域實行徵發，或使與荒蕪為目的。(B) 吾人的努力，專集中於足以增大敵方損害的事物（註：例如第一次歐戰軍的攻擊凡爾登）。(C) 使敵疲勞，即依連續的對敵行為，使敵的物質力及其意志，逐漸涸竭崩壞。

(總括)

戰爭的目的				
純概念的戰爭目的（打倒敵人）			現實的戰爭目的（因政治目的之多樣而有各樣的戰爭）	
敵戰鬥力的毀滅	敵國土的佔領	敵義志的屈服	促成對戰爭勝敗的推測	對力之消耗加以考慮
以強制媾和當作戰爭的終局			敵戰鬥力的破壞 省縣的佔領 政治的權謀術數	敵戰鬥力的破壞 國土的占領 國土的侵入 增加敵的消耗 敵的疲勞
殲滅戰爭			消耗戰爭	

由上而觀，為達成現實戰爭的目的，其方法有數種：如敵戰鬥力的破壞，敵地的掠奪，單純的佔領，單純的侵入，政治的權謀術數，及使敵疲勞等。這都是因時制宜，強迫敵人媾和的方法。即由於戰爭的誘因——政治目的之多種多樣，而使戰爭方法亦採取各種各樣的形式。



## 二 戰爭的手段

戰爭唯一的手段是爭鬥 (Kampf)。

### (1) 戰爭的單位

戰鬥不同個人的爭鬥，係由複雜的各部份構成一個全體。我們對此全體可區別為兩個單位：

(A) 主觀的單位 以暉隊所構成的各部份作為一個戰鬥單位。

(B) 客觀的單位 以爭鬥的目的及其對象物 (object)，作為戰鬥的單位。

### (2) 戰鬥的目的

戰鬥一般的目的是毀滅敵戰鬥力。但在採取其他目標的場合，則毀滅敵戰鬥力亦非為絕對必要之事，例如敵之土地被佔領，敵之兵力的消耗等是。

又，戰鬥是戰爭的一枝節，以擊破敵之戰鬥力為最終的目的。但在上述場合，擊破敵戰鬥力未必為直接的目的，但亦有當為間接的目的。這樣，我們便可認識戰爭唯一的手段是戰鬥，然因其使用形式及戰鬥目的多樣，遂使戰鬥的種類亦隨之多樣。

## 三 戰鬥的兩種形態

### (1) 敵戰鬥力的毀滅 (戰爭的積極目的)

正如上述，戰鬥目的是多樣的，但敵戰鬥力的毀滅卻成為軍事行動的基礎。何故呢？假如事實上不能實行戰鬥時，或在敵放棄企圖時，其根本亦常須預測此種毀滅的必然性。故所謂敵戰鬥力的毀滅，比其他手段，均為最高且最有效的手段。就另一方面說，這種手段卻常招來很大的犧牲與危險。所以將帥們雖明知採取這種手段所獲效果的鉅大，但每每又成為避免決戰而選擇其他手段的那由。

於此有一個必要的條件，即我們如為避免決戰而選用其他手段，必須確知敵人亦同抱有此種義圖為前提。假定在敵企圖大決戰的場合，則我必將立於不利的地位。蓋我已把自己的企圖及各種手段的一部份指向於其他方向，而敵人自緒戰初期便得集中力量於決戰方面。七年戰爭中的排特烈大王與道恩元帥的戰鬥，其間的事實，便可證明。

(註) 在七年戰爭中的排特烈大王以寡少的兵力，強迫奧將道恩 (Dauns) 元帥決戰，而收獲赫赫的戰果。反之，道恩擁有比大王優勢的兵力，但因迴避決戰，反為所敗。

## (2) 我戰鬥力的保存 (戰鬥的消極目的)

當我欲毀滅敵戰鬥力時，則我的企圖是積極的，以打倒敵人為目標。當我欲保存自己的戰鬥力時，則我的企圖是消極的，僅以使敵放棄其企圖為目標，此種純然抵抗的戰鬥目的全在延長戰鬥行為的繼續時間，使敵陷於疲憊。但所謂消極目的，決不是絕對被動的意思，乃為期待將來的決戰，其根本與積極目的相同，俱以毀滅敵之戰鬥力為企圖。

以上所說戰鬥的兩種形態，便是攻守兩種形式的區分之所在。

## (總括)

戰 鬥						
爭鬥的概念		戰鬥的單位	戰鬥的目的		戰鬥的兩種形態	
爭鬥是戰爭的唯一手段	爭鬥不同個人的爭鬥，係由複雜的各部份構成一個全體	戰鬥分有主觀的、客觀的兩種單位	一般的目的 - 敵戰鬥力的毀滅	其他 - 採取特殊目標的場合	積極的意圖 - 敵戰鬥力的毀滅 - 攻擊	消極的意圖 - 自己戰鬥力的保存 - 防禦

### 第三章 戰爭的摩擦

戰爭的摩擦是爭戰的特質，這種性質便是實戰與桌上戰爭（紙上談兵）的重大歧分。

戰爭的一切原理很簡單，正因很簡單，也便是困難之所在。這就是由於戰爭伴著各種的摩擦（或譯障礙）。

戰爭所發生的摩擦有如下幾種：

一、戰爭的危險性

二、戰爭的令人肉體勞苦

三、戰爭所得情報的不確實性 在戰時所獲得的情報以虛偽的為多，尤因人類恐怖的心理足以助長之。所以關於危險的情報，往往不屬於虛偽的，便屬於誇大的，這均足以擾亂指揮官的判斷的。

四、戰爭的障礙 在戰爭中常有偶然事情的發生，如部隊行動的困難、不測的天候手氣象的影響等障礙，都足以阻滯軍事行動的。

而克服這種磨擦的手段，就是使軍隊習慣於戰爭，習慣可以使身體忍受大勞苦，可以使精神抵擋大危險，可以使判斷不為目前的印象所眩惑。

## 第四章 軍事上的天才

所謂軍事上的天才，即在智、情、意各方面，賦有足以克服戰爭上各種摩擦之異常素質的人物。茲就這些性格作如下的研究：

### 一 智力與感情的協同活動

#### (1) 克服戰爭的危險要有勇氣

戰爭是危險的事體，故軍人第一必要的性質是勇氣。

勇氣分為個人的勇氣與對於責任的勇氣。個人的勇，可作如下的分類，所謂真勇者必具備有此兩種性格：

個人的勇氣	
對於危險的不介意（先天的）	在於積極的動機（感情的）
由於稟賦或輕生 成於觀念習慣	名譽心、愛國心 其他各種感奮

#### (2) 克服戰爭的勞苦要能忍耐

戰爭足以令人肉體發生高度的辛勞與困苦，故非具有足以克服此種勞苦的體力與忍耐力不可。

(3) 克服戰爭的偶然性，不確實性所需的諸性格——句面眼，決斷心，沉看。

- 所謂局面眼（亦稱慧眼或機眼），即縱在如何黑暗之中，常能保持一道光明，燭知真相的智力。
- 所謂決斷心，即仗此一道光明，而向前邁進的勇氣。
- 所謂沉著，即遇意外的事件而能善為處置的能力。

#### (4) 克服戰爭上各種障礙所需的意志

造成戰爭的氛圍，如危險、人體的勞苦、不確實性、偶然性等。故在此等摩擦中，求能出以確實而有效的行動，必要有強烈的意志力。而此意志力，未必生於對個人的危險，乃起於揮官對於戰鬥勝敗的責任心。

- 精力 表現於行為動機的強度，其本源具名譽心。
- 剛毅 在各種衝突上表現意志抵抗的堅強。

- 忍耐 在繼續時間上表現意志的支持力，其根源是智力。
- 感情上的堅固性 縱當如何強烈的興奮刺激之際，常能依理智而行動的能力。
- 性格法的堅固性 所謂性格堅固乃指牢守自己的信念而言。所謂性格堅固的人物，即最能繼續保持其信念的人物。感情的平衡影響於性格的堅固極大，一般感情堅固的人物，其性格亦強固。但關聯於此性格上的堅固。卻有一種變相的頑固，所謂頑固是拒絕他人較高的意見而絕不予採納的態度，主要的由於感情上的過失。

## 二 智力的活動（地形觀）

欲知戰爭與土地關係的密切，主要的有待於智力的活動。

- 戰爭與土地的關係是不斷地存在著，即凡軍隊的軍事行動莫不有一定的空間。
- 戰爭與土地的關係足以變更諸力的效果，甚至有使其整個變化的作用。
- 戰爭一面要受某一地方的很小地形所影響，他方面又與大空間有極大的關係。

但欲把握著此等關係，實非易事，何以呢？因為指揮軍隊活動的空間極廣大，縱是苦心搜索，未必週到，又欲正確地知道它變更無常的情況，亦很困難。

欲克服這種困難，必須有特殊的精神能力，吾人把它叫做「地形恨」（Ortsginn 或譯地形感覺），所謂地形眼係指所到每一地方能迅速正確地作幾何學上的想像，使整個地形常能湧現於腦際。很顯明的，這是想像力的一種。

這種才能的使用，在階級上，愈是高級的將帥愈屬必要。

要之，軍事上的天才，即憑於智力、感情、勇氣及其他各種心力的合一以從事軍事活動的卓越軍事指導者，世人慣將單純而勇敢的軍人稱為軍事上的天才，這是不對的。殊不知智力比勇氣尤為重要。雖是下級指揮官，苟欲成為一個優秀的指揮官亦必須具有優秀的智力，其階級愈高，則所需要的智力亦愈大。

故凡欲在戰爭上建立殊勳者，自下級至高級，均須具有特殊的天才。

然而歷史家和其他論史的人們，僅對於居第一位者——司令官的地位而曾建殊勳的人們，慣稱為天才，這大概是因居於此地位所需要的精神及智力較居於第二流以下的地位者為大吧！

更有進者，凡欲在一個戰爭或戰役中，博得光榮勝利的指揮官，尤非兼具有高等政治的偉見不可。這是說戰略與政略要一致，將帥又須成為政治家。但彼卻

要常不忘記了自己仍身為將帥才可。蓋彼在其視野中，一面須囊括整個國際政局，同時另一方面必須對其憑自己的各種手段所能達成之任務的範圍有正確的意識。

在此場合的各種關係，既多式多樣，境界又很不明確，其結果，必有許多要因雜入於將帥的視野之中，而此等要因的大部份有待於推測而知，所以將帥必須發展其統一力與判斷力而成為一種驚人的洞察力。

但這種高等的精神作用，即天才的眼力，如果沒有上述感情上及性格上諸特性為其支柱，恐亦不能創造歷史，垂名後世。

最後我試問：在軍事上的天才，究以何種智力為最適宜？於此，我可以斷言：「軍事天才是臨戰時而能付托以我們子弟的生命、祖國的名譽與安全的人物。這種人物與其長於建設，不如長於反省；與其偏於局部盡其推求之能事，不如具有概括全體之能力；與其具有熱烈的胸懷，不如賦有冷靜的頭腦。」

### （總括）

軍事上的天才						
戰爭的本質		戰爭的摩擦				戰爭與地形關係
打倒武力	支配政治	危險性	肉體的勞苦	偶然性不確實	障礙	
戰略能力	政治能力	勇氣	忍耐	局面眼決斷力	意志力	智力
洞察力		智力與感情的協同活動				智力
將帥						

## 附說二 關於戰爭的真義

克勞塞維慈因受黑格爾哲學的影響，其論戰爭上的精神要素的重要性，比諸歐西別的兵學者還要強調，但對於戰爭本質的那種見解，終脫不出歐西派的唯物觀念。即他所述的，斷定戰爭為觀念的「力與力」的抗爭，不承認其間有什麼道義的存在。在現實的政治作用上，又專以利害的打算為基礎而遂行戰爭。

固然他把戰爭作客觀的觀察，自有其一面的真理，尤以歐西由來的戰爭盡屬於這個範疇。

中國的戰爭想想與歐西派的兵學思想，截然不同，我們只稍一覽我國歷代各家的兵法及現代國父的戰爭理論之後，就會澈底明瞭了。（此兩行為譯者加入一日註）。