前　言

理想战争就是对人类破坏力最小的战争。

2050年，首届世界杯战争锦标赛在火星一艘巨型航天母舰上拉开帷幕。可容纳数万人的舰舱里，从世界各大洲脱颖而出的10个国家的代表神情愉悦地在干着各自的事，有的在打卫星电话，有的揣着酒杯欣赏舱外的美景，有的正在整理公文包内的军队，一点也看不出传统战争的氛围。世界上许多国家的政要、名流作为邀请嘉宾端坐在主席台上，几千个一百万美元一张的位置座无虚席，几万家媒体的记者向全世界同步报道这场赛事……这些都成了一道独特的风景。这次比赛分四个阶段进行。首先是虚拟战争，各国将各自的综合国力信息、作战方案等规定的几千万类资料输入到计算机中，然后在电脑的超大屏幕上进行分类的、交叉的、综合的对抗，几秒钟后C国以明显的优势胜出，当然联合国裁判要对各国提供的资料进行信用验证，这很简单，只要在电脑中敲入几个数据，就可以从联合国的大型数据库里调出，各国代表和观摩者们可以当场一览无遗；第二个阶段是微型军对抗，10个国家分成5组，进行淘汰赛，代表们从各自的公文包内取出形形色色的微型机器人，在围

理想战争定义和假想

需要全本请访问 www.ertongbook.com

棋盘大小的平台上进行较量，最后一对对手的交锋是在一只空啤酒瓶内展开的，J 国取得了胜利；然后是克隆人战争，这是为了检验战争的真实效果，裁判把代表们的视线引向舱外，在白茫茫的冰天雪地里，密压压的克隆人布阵就绪,经抽签决定由 A 国和 E 国指挥临时组建的两支克隆人旅作战，出乎意料的是,E 国却获得了胜利；最后是与互联网国家等虚拟团体的隐形战争，遗憾的是 10 个传统国家都没有能够取得胜利。

这可能就是未来的理想战争。

在战争形态无法铲除的今天，我们能否采取这样一些有效的形式和方式，使积蓄的战争能量通过一定的渠道和场所释放出来，以减小战争对人类的破坏程度？

传统国家优势正在丧失

战争的破坏性归为两类：首先是对物质的破坏，其次是对精神的摧残。在工业时代，战争的破坏性主要体现在对物质因素的破坏上；到了现在，战争对物质和精神的破坏程度不相上下，甚至对精神的打击占据上风。这种破坏性在特定的时期对一个国家、集团、民族的崛起，甚至对人类文明的进程起到过重要的、决定性的作用。但不管战争的破坏性有多么多的积极因素，都是要用人和人所依赖的物质和精神的付出为代价的。人和动物是有本质区别的，动物厮杀主要反映出它的本能，而人类发生战争的意义要深刻得多。战争是人类社会集团之间为了一定政治、经济目的而进行的武装斗争，是一种特殊的社会历史现象。它对人类的安危,民族的兴衰,国家的存亡,社会的进步与倒退,产生直接的重要影响。马克思主义者主张彻底消灭产生战争的根源——一切以私有制为基础的生产关系以及在此基础上形成的反动的政治统治，争取世界永久和平。

高技术战争的出现，尤其是 20 世纪 90 年代以来以信

息战为重心的世界新军事革命的到来，对传统的、经典的战争说法提出了挑战。信息战正在改变我们使用暴力的观念和方式。从目前看，信息战较之传统武力战文明得多。但随着网络世界的形成，信息战的高度发展，它的危害远远超出我们的想像。1985 年我曾预言，信息战把战争推到悬崖边，其危害比核武器还要大，当时只是一种预感，就把它写进书里了。现在看得就比较清楚了。信息战的危害性体现在两个方面：一是对物质的巨大破坏，二是对精神世界的更为巨大的损害。历史已经反复证明，凭借武力和经济手段是不可能消灭一个民族、统治有 2000 个民族的世界的，但是精神却可以摧残一个民族、奴役一个国家。精神的威力、信息的能量，正在击毁传统国家，铸造一个个精神大国。看得见的物质毁灭是恐怖的，而看不见的精神摧残是最残酷的。就像一个人，肢体残疾还可以生存，但如果精神失常了、思想被人控制了，那他就是一具僵尸了。另外，尤其是我们至今还只是看到信息战“文明”的一面，而没有认识到其危险性的一面。在信息战条件下，政府和军队、政府内部各个部门(如国家安全部门、情报部门、执法部门等)的传统分工已很不适应。信息技术使地理上的距离失去作用，网络系统能够到达的任何地方，都将成为信息战的战场。随着社会的信息化程度不断提高，容易遭受信息战攻击的战略目标也不断增加。因此，对信息战的态度只能是遏制它，而不是发展它。世界上应该制定一系列信息战规则，交战双方必须遵守约定：信息战只是比试，不能损害人类的共同利益，尤其是人类自身。我总在想，今后，哪个人敢于作出损害人类利益和人自身的决策、指令，受到打击的首先应该是这个人。社会的发展，人类的觉醒，技术的进步，完全可以做到这一点。事实上，这条规则已经发生着作用。对信

战争对精神的破坏占居上风

信息战是当今理想战争模式

息战研究，我是作为理想战争来设计的，虽然信息战较之于传统武力战是更为理想的一种战争，但如控制不当，将是更加残酷的战争。写到这里，想起我在《新战争论》中写过的一段话：从某种意义上说，战争是霸权者意志发泄的一种形式，这就要有一个场所也就是战场。过去的战场设在人类的居住地，要以有生力量、物质财富作为代价……是啊，就像人要方便,过去是随地大小便,后来文明了,要进厕所,甚至要盖“五星级的卫生间”了。那么现在呢？虽然信息战“可以把战争控制在信息范畴，在无声、无形的战场上进行”,但还是不够‘文明”,最多是‘三星级’的,是不是还有更理想的“厕所”，供那些战争狂们发泄呢？对信息战这种战争理想的幻灭后，开掘新的战争场所，成为我设计理想战争的原动力。

开掘新的文明战争场所

几千年来，战争形态由有形演变到无形，战争目标由主要针对物质因素转移到主要针对精神因素，无论战争状态怎么变，战争的破坏性都无法得到有效的抑制，对人类的危害愈益增大。人类好战无疑是自杀。人类现在开始认识物种的灭绝、环境的破坏对自身的危害，着手这方面的补救措施；对人类自身来讲，人与人之间、种族与种族之间也是相互依存的。从理论上推理，人类自相残杀的结果是：世界上只能剩下一个人或共同毁灭。几千年来，战争乌云总是难以拨去的一个重要原因，是人类的战争理论和实践陷入祈望不断增强战争破坏性来克敌制胜的泥潭。理论指导实践。我们在战争理论研究上出现的偏颇，不能不说是一种遗憾。们心自问，一旦我们的理论总是围绕着怎么更快速、更大量地消灭敌人有生力量，在以大规模、大强度的摧毁、威慑、制服对手上做文章，那么战争这部机器还能停滞下来吗？历史告诉我们，一个国家、一支军队还从来没有为失败

祈望无限增强战争破坏性来克敌制胜

做准备的，这架恐怖的战车从来只有一个目标：从胜利走向胜利！迄今为止，这种胜利绝大多数是以毁灭为代价的。如果我们的理论研究，战争设计能够从另一个角度进人，从遏制战争、谋求和平出发，多研究研究如何释放战争的破坏力，就是将战争破坏性降到最低，打那种有限的、有节制的、经过精确计算破坏力的战争，但同时又能实现战争的目标，情形又会怎么样呢。这就是我提出理想战争课题的一个考虑 。

精确计算破坏力的战争

这种考虑似乎有些天真。历史上，战争破坏性与战争目标往往是相辅相成的关系，战争目标越大，战争破坏性也就越大，反之亦然，似乎没有出现过背道而驰的现象。

再好的理论也要人来实践，人永远是驾驭战争的主体。如果没有人，没有人的思维和行为的作用，就不会有社会的运动，就不会有战争的出现，又谈何战争的破坏性！战争对人类的破坏性是人类自己造成的。人类的破坏性体现在很多方面，原因也是多方面的。纵观人类六千年，人类的发明创造，先进的科学技术，往往最先作用于破坏。从这个意义上说,科学技术愈发达,对人类的破坏将愈迅速、愈剧烈 而这种破坏最具代表意义的表现就是战争！当然不是说为了减少破坏性，我们科技的发展、文明的进程、社会的进步就要停滞下来了，而是怎么找到一条协调发展的出路。要彻底铲除战争的根源，目前看还无法做到，但是减少人的战争思维，尤其是抑制霸权者的好战思维却是可以做到的。好战思维的重要根源是霸权思想，历史上有许多伟人、大人物、疯子都做这种梦想。从占代的亚历山大，到现代的希特勒，以及我们记忆犹新的前苏联和今天的美国，都有过称霸全球的欲望和举动。美国的霸权战略非常明确，手脚遍布全球每个角落，甚至连太空也不放过，对其他国家造成极大

战争是最具破坏性的社会现象

抑制霸权者好战思维

需要全本请访问 www.ertongbook.com

的威胁。一般地说，霸权者、好战者都会给自己的行径冠以漂亮的名义“师出有名”,蒙骗追随者。社会网络化,信息共享程度的不断提高，为人们抑制好战思维提供了客观条件，老百姓可以参与战争的决策而不仅仅是战争的过程，不再为霸权者充当炮灰。老百姓可以同战争决策者同步甚至更多地知道实情，可以作出自己的判断，做出自己的决定，支持或反对他们的行为；也可以通过互联网或其他更卓越的联络方式，自己或联络志同道合者提出自己的方案甚至战争样式等，供战争决策者们参考取舍。这种无形的信息联盟在今天的作用越来越大，也许会发展成一种新型的国家，与传统国家进行抗衡。虽然我们现在以地缘为界的国家正在对这种目前还无法精确定义的、以网络化为依托的无形组织进行无情地干预，但从长远看是无法奏效的。对传统国家来说，只能顺应这种潮流制定自己的策略和措施。在战争这个问题上，决策者只能更多地顾及老百姓的利益，照顾他们的情绪 否则美国人不会提出‘零伤亡’战争,也就不会热衷于信息战的运用了。这就为理想战争设计奠定了基础。

决策者只能更多地顾及老百姓的利益

有史以来，还没有出现过公认的理想战争，但人们追求理想战争的理想和实践一刻也没有停止过。不同国家或集团，不同的意识形态，不同的战争制造者，他们的追求就不同，这取决于所处的时代背景、社会经济基础、科学技术水平和人的文明素质。机械化战争及其以前的战争，从根本上表现为彻底的暴力性和破坏性，但理想战争模型也初露端倪 农业时代,孙子的理想战争是‘不战而屈人之兵”苏秦、张仪凭着三寸不烂之舌,导演出一幕幕‘合纵连横’的战国活剧。工业时代，希特勒的战争理想是以“闪击战”称霸世界；“三大战役”的胜利是毛泽东一生指挥的众多战争中

不同时代有不同理想战争

最为理想的一笔；长达 45 年的冷战，不费一枪一弹便烟消云散，能不能算作一场理想的世界大战？信息时代，信息战的目标在于控制，不在于流血，战争将主要不表现为攻城掠地等，而是寻求利益的平衡点，这一度成了我们这个时代的理想战争。

研究战争史可以看出，人们所追求的理想战争有一个共同目标就是“不战而胜”，以小代价换取大胜利。迄今为止，无论这种“代价”的大与小，都是要以人和物作为基本“元素”的。那么，是否可以把这些“元素”排除在这种“代价”之外，“以少破坏换取大胜利”呢？这就是我所要研究的理想战争的核心内容！战争是人类特定时期的伴生物，在可预见的将来，还无法想像它先于人类而消亡。战争也绝不是电子游戏，我们必须认真地研究、认识、熟悉战争，尤其是未来战争的发展趋势，达到把握、延缓、遏制战争的爆发和升级的目的。倘若我们能够设计出一种世人公认的理想战争，转移战争视线，释放战争破坏力，为了世界和平与发展，不损害人类共同利益和人自身，把战争局限于“信息”和“思维”的范畴，至多以比试、竞赛、虚拟的方式，甚至带有“观赏”、警示的作用，变以往“先下手为强”和“一将功成万骨枯”的战争原则为“先手者必败”和“决策者先死”，那样，世界的持久和平将会到来。

理想战争的核心内容

人类最富有创新精神，也最囿于传统。对于战争的认识，就是几千年一贯制，执着地信奉“战争＝流血”的公式！直到严酷的事实摆到人们的面前，才不得不怀疑自己的思维而探索未知的世界。战争只是一个名词，从不同角度、层面去观察，得到的结果都不一样；战争是一个动态的概念，内容、形式随着时代发展而变化着，新时代必然伴有新的战争形态出现；战争还是人制造的，经济矛盾、社会矛盾是战

人类最富有创新精神，也最囿于传统

争爆发的一个基础，而这一切又都是人为的，应该顺应时势，大可不必固守传统、经典的观念。暴力是政治家们无奈的选择，既然战争是人制造的，我们也可以去营造一个理想战争的氛围。比如说，战争决策者先死，这在农业时代已出现过，两军对垒将帅先对阵，死的必先是败军之将。我想一旦这种理想战争出现，必会成为人们的首选。

国家是一部机器，缺了国防、军事这些零部件，就无法运转

国家是一部机器，缺了国防、军事这些零部件，就无法运转。条件是在变化的，也不是一厢情愿的，世界和平形势不是靠某一个国家、某一些人的力量能够实现的！霸权国家从来没有停止过战争准备，裁军、对话只是纸上写写，要求别人做的，他们还不是想打就打，从不去考虑别人怎么说的！事实上，二战以后，美国从来没有间断过它的炮舰政策,不断地实施对别国的战争,朝鲜战争、越南战争、海湾战争……新千年前夕，美国控制的北约提出所谓“新战略概念”，把北约从一个防御性军事组织变成一个进攻性的军事政治组织，军事行动范围扩大到北大西洋地区以外，还可以执行“不限地域”的使命，不经联合国授权即可对别国动武，对世界和平构成重大威胁，“播下了下一次世界大战的种子”。这是为什么？因为他们强大，因为他们天天都在准备战争！因此，只要战争根源没有铲除，我们就不能高枕无忧，我们就不能惧怕战争，我们就应该准备战争！

今天的时代，人类正在按照未来学家和战略家们设计和规划的轨迹前进着。军事领域也不例外，目前崇尚的信息战，便是未来学家的产品，并且与社会的联系日益密切，难以界分，社会发展的列车，直接牵引着战争乃至整个军事领域的行进。而且，这种时代分割的间隙在缩短，社会各领域间的紧密度在加深。信息时代，军事领域与社会其他领域的联系空前紧密，相互渗透的程度和对社会的依赖性已

非常强。尤其是难以区分哪是军事行动，哪是社会行为。所以我经常讲一个观点：信息战是一个军事问题，但首先是一个社会问题；它是一个技术问题，但首先又是一个战略问题。只能从社会这个角度、战略这个高度才能认识真正意义的现代战争，研究理想战争也必须纳入整个社会体系中去思考。

理想战争是追求破坏性最小的战争，袖珍型、可以在棋盘上进行的战争

传统战争总是追求最大化：大规模，大破坏。理想战争是追求破坏性最小的战争，袖珍型、可以在棋盘上进行的战争。

零伤亡战争这种理想，是随着信息战形态的出现和实践产生的。信息战曾经是作为一种文明战争被人们运用的，随着它的发展，越来越远离我们的初衷，信息武器的破坏力已经超过核武器。就像核武器出现那样，若不是美军在广岛、长崎投放两颗原子弹的话，太平洋战争乃至世界大战就不会那么快结束，死的人还要多，然而由于没有有效地遏制其发展，核武器的能量已经能够把地球毁灭无数次。信息战在海湾战争首次成功运用，使战争的伤亡极大地减少，到今天，也许信息武器直接杀伤还不大，但它的间接杀伤和潜在破坏力却是巨大的，甚至到了可以使地球瞬间瘫痪的绝境。这就说明一个道理：战争的理想模式是有阶段性的，是随着时间的推移而不断地变化着的。我的愿望很明确，我所设想的理想战争也只是我们所能看到的时间和空间范围内，确切地说，就是目前或更远些科学技术所能触及的领域，是依托最新高科技进行的战争，体现一个国家的综合实力，而不是幻想式的；设计的目标就是零伤亡、低风险、少破坏，而不是希特勒“总体战”式的、为了赢得战争而不择手段、超越一切界限地进行战争；我的设想是初步的，可能是不确切、不规范的，只想由此开启一扇理想战争门

开启理想战争门户

户，让更多更好的设计方案涌现出来。

机器人战争

机器人战争的出现，使人可以退出传统战场，机器人将在那里或者在人预设战场上进行战争。那时，人类操纵的机器人战争可能在足球场那么大，甚至在棋盘上，或者我们人类肉眼根本无法看到的地方进行。问题是我们怎么利用这一切，是机器人为我们服务，还是把机器人引向人类的对立面。也就是说，机器人战争应有所控制和有所制约，有限地进行对抗，以不损伤人为前提，人千万不能干那种损害人类自身的傻事。

人类肉眼无法看到的战争

不能单纯从经济意义上思考战争

克隆人也是人，但与我们生物人有很大的区别。这种人其生理性状是完全受（生物人）控制的，有可能为某种目的而生产，如不排除为了生产商品化的人体器官等。那么人会不会生产出大批克隆人到传统军队当炮灰，替生物人去打仗？我曾在《制造革命》一书中说过，人类不必担忧无性系会造就庞大的军队以达到其征服世界野心的目的，实际上，现在世界上可以毫不费力地征募到一批军队，何必花费巨资去制造呢？当时我是从经济意义上考虑的，如果从战争零伤亡角度去思考，用克隆人替代生物人进行战争，对人类来讲是不是更理想呢？

啤酒瓶战争

啤酒瓶战争是一种理想战争，它能极大地释解战争能量。首先，战争破坏性减小到最低程度，这种袖珍战争的破坏力可以限制在一个瓶子内或者更小的范围内；其次，战争的空间和时间极大地缩小；另外，战争是透明有规则的，这就为我们有效地遏制战争、有序地进行战争奠定基础；还有，战争的消耗极小，这是由它的规模所决定的。这种战争也是一场警示性战争，是一种打给别人看的战争。战争可以放大,虽然是局部的,非常有限,但人们可以通过电视、互联网等媒体，直观形象地看到战争的实况，获得身临其境之

感，使对手或潜在的敌人慑服，起到警示的作用。海湾战争、科索沃冲突，从一个侧面反映了这种战争的特点。我们不敢说明天早晨醒来就可以用啤酒瓶战争来解决人类的冲突，但科学技术的发展，人类运用战争的观念和方式的进步，我们聪明的同类会考虑选择这种理想的战争。

竞赛性战争

竞赛性战争，通过综合国力、战争实力的较量，定期或不定期地进行战争对抗，可以是实战，也可以是演习，更多的是信息威慑。这有点像体育比赛，或许今后会像亚运会、奥运会那样，出现地区性的、全球性的战争锦标赛，供老百姓和交战者“观赏”比试。战争的目的除了锻炼自身，很大意上是使潜在的敌人慑服，是为了给敌国施以信息威慑。

虚拟战争

虚拟战争，以国家综合实力和总体威慑力为依托，运用虚拟现实技术和信息威慑手段，慑止对手的战争意图，以达成国家大战略目标。信息时代，作战双方的蛮动性下降，通过信息交流，双方可以彼此了解对方的目的、意图、力量和手段，作战的透明度、战斗结果的可预见性提高了。在这种情况下，战争决策者在战斗之前可以有较多的选择，谈判、妥协的方式和渠道都容易找到。从一般参战者层次看，由于他们能够掌握大量的敌我双方的信息，他们的战斗意志对决策的影响也增大。而在理性的各国领导层中，不接受虚拟战争中的劣势或失败地位，将会是极个别现象。这样的领导人即使有，也许等不到外国势力将其赶下台，国内民众就会将其赶下台了；另一方面，由于战争目的已变为“控制敌人、保护自己”，占有优势的一方，也会给劣势的一方以退路和面子。社会网络化程度的提高，虚拟战争可以通过因特网等现代通信工具更快捷、更逼真、更有效的方式进行对抗，实现交战国的意志。

思维战争

思维战争的目的是把战争控制在人的思维阶段。人类

需要全本请访问 www.ertongbook.com

有史以来，有许许多多的战争，被人们遏制在方案、设想和思维阶段，否则人类不会进步到现在。假使这种遏制失败，战争这个怪物就会逃脱思维的束缚，灾难就降临人间。思维和行动只有一条界线，一道非常脆弱的界线，人们应该努力加固这道界线。

理想战争模式是不是‘ 理想 ”,这不是问题的关键,需要的话，还可以设计出几十种。最关键的问题是战争决策者们用不用这些模式？这个问号在我开始思考理想战争时就产生了。有没有一种机制来保证理想战争的实施？我想大的方面主要是两个部分：一是未来战争趋势正在向高层次非暴力制胜方向发展，科技进步能够使人躲开战争的危害，客观上保证了理想战争的开展；二是人类和平意识的增强，信息共享可以使更多的人有了更多参与决策的机会。现在的年代，老百姓对战争关注热度日益高涨，因为世界上任何一场战争都有可能与他的生活密切相关，当然也不排除少数人那种猎奇、寻求感官刺激的变态心理，即使是这样的人，让他当当观众是可以的，要他去当炮灰却不是件容易事，一万个希特勒也别想煽动一个有头脑的老百姓替他们去卖命，即使是那些战争决策者们对动武问题也慎之又慎，总在寻找和平解决冲突的途径。

理想战争课题的提出，为人类化解无法避免的各种危机和冲突带来了契机，在影响人类战争的进程和结局同时，也将改变人类社会的方方面面。

太空武器的革命将改变我们的生活甚至引发星球大战。终有一天，人类会突破传统航天技术的束缚，把自己引入更为深远的太空。在这些艰难的壮举中，人类的合作精神是必须的，但是竞争和争夺也是无法避免的。

信息网络的崛起与发展，在把军事活动扩展到整个世

界乃至宇宙的同时，也消除了诸如海洋、大山、距离等国家安全的屏障，军事领域面临史无前例的挑战，军事安全的责任日趋繁重。网络化对人类社会影响和冲击极其广泛而深远，对外交、科技、教育、生态环境等等，都将产生不可估量的影响。对此，传统国家应引起高度重视，做好充分的准备。我不敢说互联网国家明天就会出现，但这种新事物的萌芽和趋势并不难窥测和把握，如果我们仍祈望以传统的方式来解决网络社会的难题的话，悲剧的结局是不难预料的。

互联网国家

现代战争和未来战争是高科技战争，科技在战争中的作用空前提高。可以说，没有现代科技，也就没有现代高科技战争，高科技战争更多表现在科技实力的竞争。一个在平时不重视发展科技的国家，一旦高科技战争降临到自己头上，必然会手足无措，一败涂地。科学技术不仅仅关乎一个国家经济发展的快慢，同样决定着国家的战争潜力。谁拥有更先进的技术，谁就更能赢得现代战争主动权。因此，在战争准备上，一定不能忽视大力发展本国的科学技术。在设计和研究未来战争时，也不能忽视科技发展对战争的影响和作用，不能不对科技发展进行动态地跟踪研究。当前，由于各国的科技竞争愈演愈烈，形势也不断发生变化。一场轰轰烈烈的科技大战正在进行。这场“科学家之间的战争”，即争夺科技优势的国际竞争，来势凶猛，复杂激烈，对政治、经济、军事、文化、社会、生活诸多方面牵动之广、影响之深，都是空前的。当今世界科技竞争的实质是科技人才的竞争，在高科技战争条件下，战争最先展开、也是最关键的领域是在科学家之间进行的，科学家战士是未来战争冲锋陷阵的尖兵，保卫国家安全的卫士。对一个国家来说，必须具有这样的认识，但还不够，需要有政策和机制保证这

谁拥有更先进的技术，谁就更能赢得现代战争主动权

对高科技人才的培养、管理、使用，应提升到国家安全的高度来对待

种认识付诸行动。例如对高科技人才的培养、管理、使用，应提升到国家安全的高度来对待，像印度目前就计划对信息技术人才外流的现象进行遏制，否则的话，在今天“胜者全得”崇尚特色化的大势下,国家无强大可言！

领导人应对战争负责

过去的战争，由于战争决策者对战争所负的责任往往很难与其个人得失挂钩，甚至成为其转嫁国内危机、巩固个人地位的一种手段，致使战争蛮动性概率骤增。如果倒置一下，战争首先在决策者之间展开，死亡的先是战争决策者本身，这种极其残酷的武力战是否会少一些呢？农业时代打仗,两军对阵,首先是将帅相搏,摆阵布势,失败一方之军队必败。工业时代打仗，虽然高级将领已退居后方指挥所，但前方官兵血与火的拼搏仍是将帅决心意图的体现、思维和手脚的延伸，是智慧的较量，战略上的失误很难用战役、战术上的努力来挽救。信息时代，大量消灭敌人军队的原则可能已经不再适用。取而代之的将是决策者先死，或者说是擒贼先擒王。萨达姆的妥协，海地军人政权的下台，杜达耶夫的毙命，都是实例。当然，这里讲的决策者，更多的是指决策者群体的概念。

手段和目的一致

决策者先死，也指通过首先打击和消灭敌人的首脑机关，使敌人整体瘫痪，失去战斗能力和意志，从而赢得战斗和战争的胜利。提出这样的原则是有前提条件的。这就是信息时代高度发达了的攻击手段，使战场趋于一体化，前后方界限模糊所带来的。手段和目的从来都是一致的。有什么样的手段就追求什么样的目的，想达到什么目的，就发展相应的手段。现代攻击手段已经发展到远程超精确打击的程度，与高度精确的侦察手段相配合，基本上具备了发现就摧毁的能力。这使得交战双方的指挥员开始讲究效费比，追求投入少而收益高、代价小而胜算多的方法和途径。那

就是直接攻击对方的首脑机关，直接消灭和自己作对的敌方的领导人。这样更容易较快地达到自己的目的。而这一点，在工业时代是做不到的，军事技术和手段的发展达不到现在这样的水平。

领导人对于一个国家或一支军队，就像大脑对于人一样重要。大脑对每个人来说都处于战略中心位置。一个人可以缺少身体的某一部分，但是绝对不能缺少了大脑。拳击比赛的选手对这一点最清楚不过了，他追求的目标就是通过攻击对手的头部来将对方打倒。战争和拳击有很多相似之处，交战双方所追求的也是试图通过打击对方的领导人来使对方的整个作战体系瘫痪。这是战胜敌人最简捷、最省力的方法。在信息战中，一个重要原则就是电子斩首，其核心思想就是攻击敌人的头部，而不是它的身体，只要敌人的头部被打掉，身体便不能动弹了。要使用各种手段对敌方各级的指挥决策机构进行攻击，上到国家指挥当局、联合司令部,下到各野战集团军、师、旅、团的司令部。

战争像拳击

未来战争中，计算机黑客将大有作为。作为计算机高手的黑客，可以通过各种方法和途径对敌方的领导人进行攻击，而且不易被察觉。在预知对方首脑行程安排的情况下，黑客可以通过攻击对方的空中交通管制网络，制造空中交通事故，使敌方的领导人死于非命。也可以通过电脑网络控制对方领导人的指挥行动和决策。还可以通过大面积瘫痪敌人的网络，使对方的整个指挥控制系统失灵。黑客的这些行为不仅可以在战争爆发后影响战争的进程和结局，而且可以在战争之前进行，通过对某个危险的领导人采取特别行动，起到慑止战争的目的。我在这里说黑客，是想请人们注意一些现象，未来社会我们对网络的依赖空前增强,我们的周围,我们的家里,我们使用的一切工具,甚至我

黑客攻击领导人

越是位高的领导对网络依赖越大

们身上穿的、肌体里流动着的，都是些大大小小、形形色色的计算机，倘若这些计算机被攻破、受控制，社会又将会怎么样呢？对领导人来说，他的周围最有可能、也最有条件被有形无形的电脑所包围，而且越是位高的领导对网络依赖越大，这就决定了他受到威胁的可能性最大，也最有可能成为受攻击的对象。现代的领导人，在一个重大决策的形成过程中，要受到方方面面的影响和制约，从决策的酝酿到提出，可供参考的资源非常丰富，但同时透明度也非常高，那些违背民意、不合时势的蠢事，谁也不会干、不敢干；“英雄”创造历史的时代已一去不复返了。在今天，信息共享可以使老百姓比决策者有可能更多、更快了解事实的真相，一旦出现希特勒那样的疯子，也许不要等到一些有影响的组织出面来解决，那些“黑客”已悄悄将他置以死地了。这就使得那些握有决策权的人士必须谨慎从事，一旦做出伤天害理的指令，首先要付出‘先死’的代价，而不会像希特勒那样先有几千万人作陪葬。

卓越的领导人可以使我们永远立于不败之地！

过去我常说，经济建设中的决策失误要以老百姓的生活疾苦作代价，战争中的决策失误却要用士兵的鲜血和生命来补偿，甚至会造成无法弥补的损失。卓越的领导人可以使国家永远立于不败之地！当然，工业时代由于信息闭塞，决策者能够以垄断的信息资源控制、欺骗、甚至愚弄平民百姓，来掩盖自己的失误、甚至罪行，还可以反面文章正面做，夸大、粉饰自己。我想历史上这样的例子是并不难枚举的。今后不一样了，决策者要一意孤行，那你就先去死吧！现代的科技，现代人的意识可以促成这种理念。

决策者先死的原则不仅仅适用于军事和战争领域，在信息网络时代，它更适用于社会经济领域。

目前世界上有许多条约制约战争因素的增长，应该说

这种愿望的目标是美好的。这就像我们现实生活中那些体育项目的俱乐部一样，竞赛只在这些俱乐部之间进行，而不会扩大到俱乐部外。核武器是一个客观存在，不可能在一夜之间彻底销毁，而且这种销毁也将是一笔巨大的费用，可能会超过制造它们的费用，实在是一件不太现实的事。在核武器问题上追求不切实际办法是一种不负责任的态度，况且制造核武器的技术是永远无法消除的，甚至会出现技术更先进、破坏力更大的武器，对此我们只能正视。如果我们能够按照理想战争的原则，将核武器这类对人类危害极大的杀伤性武器限制在一定的范围内，可能是我们人类走进相对和平时期的一个明智选择。所以今后会出现一些战争俱乐部，如核战争俱乐部、常规战争俱乐部、信息战俱乐部、空战俱乐部、海战俱乐部、陆战俱乐部，等等，在特定的地点进行对抗，可以在地球上，也可以在外星球，总之不能伤害人类。倘若那种极限战争一旦启动，其破坏力是人类难以想像和无法控制的，这个道理，包括战争决策者在内的人们都很清楚，都在找寻释放这种战争能量的有效途径，谁也不敢贸然行事、轻举妄动的。

战争俱乐部

今后的武器装备将向微型化发展，各国将建立微型化部队，交战国代表可能要提着公文包军队去打仗了，这既是探索未来军备发展的趋向，更是追求武器装备破坏力的最小化。

美国人的忧患意识是最强的，他怕别人的导弹攻击，建立所谓的‘国家导弹防御系统’和‘战区导弹防御系统”，重温二战前有争议的‘美国堡垒’防御理论的旧梦，即便其他任何国家都在打仗，但美国仍然是安全的。其实，即便“美国堡垒”修筑完了，结果又会怎么样呢？谁能保证它不蹈“珍珠港”灭顶之灾的覆辙呢？二战前法国人建的马其诺防线，号

“美国堡垒”

需要全本请访问 www.ertongbook.com