



## 提要

1. 20世紀的90年代，世界進入了前所未有的高科技發展階段。網際網路、衛星傳輸和定位、高精度遠程控制導彈、生物工程的新發現等等，為軍事技術又創造了跳躍性的發展。和管理相比較，軍事與戰爭和管理有一點共同發展的趨勢，那就是一種新的方法、工具的提出，將會影響甚至會改變整個競爭的環境，以及遊戲的規則，從而發展出新的理論以及競爭型態。因此不難看出，新武器的發明和引入，不但會給作戰方法帶來革命性的變化，同時也將會改變未來戰爭的型態。
2. 所謂資訊戰，是指對立雙方為爭奪對於資訊的獲取權、控制權和使用權而展開的鬥爭。在這場鬥爭中所使用的主要手段與武器，是各種資訊技術武器裝備及系統，即資訊武器及系統。從一切資訊的流通和作用過程來看，均可分為資訊源、資訊通道和資訊接受者這三個環節。
3. 歷史的演化有其不同的速度，而往往重大改變的因素，會加速歷史演化的速度。今天我們正置身於人類歷史上一個奇特的時刻，這個歷史時刻和過去最大的不同，在於資訊與通訊加速過程所產生的改變，對戰爭型態所產生革命性的影響，這表示任何與戰爭有關的因素，在極短的時間之內，就會快速地形成或消除，而使得決策者必須被迫以越來越快的速度，對知道有限的事情，做出有效的決策。
4. 從人類作戰發展演變的過程來看，資訊與通訊發展對戰爭所造成的影响，乃在於大量擴張了戰場上所流通的資訊，這些資訊的處理，以及科技的運用，產生了許許多多的數據、資料、以及知識。
5. 環境在變，科技在演進，沒有一個人，或者一個組織，可以固守過去的作法而一成不變，尤其是戰爭的觀念以及型態。值此新舊世紀更替之際，國軍應該掌握科技與通資發展的脈動，重新思考資訊戰未來的願景，為國軍邁向一個新世紀而提早作準備。

關鍵詞：資訊戰，戰爭型態，電子化國防。



## 壹、前　　言

綜觀人類的戰爭史，無論是古老的印度，將大象與軍隊混合編組，運用人力與獸力的組合作戰，以發揮攻堅的戰力；或者是後來騎兵、長槍、坦克、無線通訊、以及飛機的發明和使用，都在於發展一些滿足不同時空的作戰型態，例如：有效、快速和準確地摧毀敵方，同時最大程度地保護自己免受敵方的攻擊。也就是說，任何一種給戰爭帶來意想不到結果新的作戰方法、以及新式武器的運用，都必須能夠比以往的戰爭，更能反映出不同交戰個體科技的發展，以及更符合戰場效率的需求。

20世紀的90年代，世界進入了前所未有的高科技發展階段。網際網路、衛星傳輸和定位、高精度遠程控制導彈、生物工程的新發明等等，為軍事技術又創造了跳躍性的發展。和管理相比較，軍事與戰爭和管理有一點共同發展的趨勢，那就是一種新的方法、工具的提出，將會影響甚至會改變整個競爭的環境，以及遊戲的規則，從而發展出新的理論以及競爭型態。因此不難看出，新武器的發明和引入，不但會給作戰方法帶來革命性的變化，同時也將會改變未來戰爭的型態。

1980年代，美國空軍開始思考，

資訊在戰爭中所扮演的角色，也就是如何將資訊運用於作戰之中，進而轉變為「資訊戰」的觀念①。拜著網際網路及寬頻網路的發展，大型及個人的電腦被一條一條的網路所連結，不但將商業及交易以「電子商務」的新型態來展現，同時亦對「資訊戰」的觀念提供了新的定義以及發展的方向。本文即以「資訊戰」的發展，探討對戰爭型態所產生的影響，進而論述從未來資訊化、電子化戰爭的趨勢中，對於國防事務電子化(e-military)，以及電子化國防發展過程中，值得我們借鏡以及努力的方向。

## 貳、資訊戰

### 一、涵義

所謂資訊戰，是指對立雙方為爭奪對於資訊的獲取權、控制權和使用權而展開的鬥爭。在這場鬥爭中所使用的主要手段與武器，是各種資訊技術武器裝備及系統，即資訊武器及系統。從一切資訊的流通和作用過程來看，均可分為資訊源、資訊通道和資訊接受者這三個環節。從人類資訊活動的技術行為來看，又可分為探測、傳輸、處理、顯示、存儲、使用等環節，而人類對於資訊主動行為的最終作用就是控制。所謂控制，包括兩層意義：一是對資訊本身的控制；二是通過資訊對其它物質及物質運動、能

量及能量釋放過程的控制。在軍事上，它一方面表現為通過資訊技術手段對己方資訊獲取、處理、傳輸、使用過程以及對作戰力量、支援保障力量、武器裝備的控制；另一方面表現為通過資訊技術手段實現，對敵方資訊和資訊獲取、使用活動的控制。所以，資訊戰可歸結為對資訊控制權的爭奪。而這種爭奪是圍繞著資訊流通過程中信息源、資訊通道和資訊接受者這三個基本環節展開的。

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：使用資訊技術手段進行的探測、偵測、引導、指揮、控制、通信、資訊處理、偽裝欺騙和打擊殺傷等作戰行動；對敵方上述活動所進行的偵

察、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②。

而中共在 1980 年代中期開始發展下一代戰爭的能力。對內有時稱「點穴戰爭」，偶而稱「針頭攻擊」，對外稱「信息戰爭」。

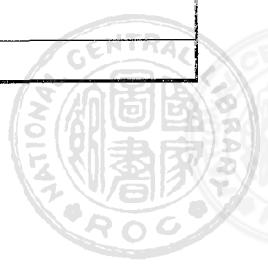
## 二、資訊戰的特徵

從高科技戰爭的組織實施，與資訊戰的活動範疇分析，可以從戰略、戰役與戰術三個層次上，分述近年來歷次有代表性的局部戰爭中所顯示出來的資訊戰的主要特徵（特性）：

(一)長期性始終連綿不斷的全面戰爭：從戰爭開始之前到戰爭結束之後，交戰的時間不限定於雙方（多方）交戰的同時，而是沒有時間限制的接觸、探詢、偵蒐、發掘、記錄，以伺機在最關鍵的時空因素之下，給敵方最致命的一擊。

表一 資訊戰的特徵

資訊戰（信息戰）	
終極武器	電子干擾器，電腦病毒，定向能武器，電磁脈衝彈
武器效應	資訊刪除或極小精準的破壞
作戰時段	全天候，全時辰
作戰下令至執行的時間	實時 (real time)
決勝負的時間	瞬間
戰爭的空間	陸，海，空，天（太空）
前後方之分別	無
決勝負地點	敵我方內部為主
戰況能見度	我方：單向透明 敵方：隱蔽性高
參戰人員	無性別年齡限制
出兵密度	低



(二)全方位有形與無形戰線的總體戰爭：戰爭的內容已超越軍事的範圍，任何與達到軍事勝利有關的作戰內容，包括：政治、經濟、文化、社會、外交等，都是資訊戰可供發揮的舞台。

(三)綜合型生死存亡攸關的特殊戰爭：資訊戰的優勢在於全面而非局部地，一旦輸的一方，表示的是無論作戰的前方與後方，都將是即聾又啞，任憑敵方任意的進出與宰割，而無還手的餘地，所以是生死攸關的特殊戰爭。

## 參、戰爭的型態

### 一、戰爭發展的階段

歷史的演化有其不同的速度，而往往重大改變的因素，會加速歷史演化的速度。今天我們正置身於人類歷史上一個奇特的時刻，這個歷史時刻和過去最大的不同，在於資訊與通訊加速過程所產生的改變，對戰爭型態所產生革命性的影響，這表示任何與戰爭有關的因素，在極短的時間之內，就會快速地形成或消除，而使得決策者必須被迫以越來越快的速度，對知道有限的事情，做出有效的決策。

依照「第三波」作者艾文·拖佛勒 (Alvin Toffler) 的區分，人類戰爭的方式，隨著文明的衝突，可以概

略區分為三個階段③：

#### (一)第一波戰爭—農業革命

第一波戰爭帶著第一波農業經濟體系的明確烙印，戰爭本質受經濟量產規模所限制。農業文明會成為戰爭發展的階段，有兩個原因：

- 1.社會得以生產並儲存剩餘的經濟力量，並且足以值得發動一場戰爭。

- 2.經濟能量的累積，國家的發展，得以加速。

而這兩者加起來，就提供了今天我們稱之為「戰事」(Warfare) 的前提條件。

第一波戰爭的軍隊，其規模、士氣、訓練、作戰能力等基本上和農業經濟的組織是相結合的。武器諸如彈弓、長弓、弩砲、以及早期的火藥等，由於受限於投射的距離，幾千年來戰爭的基調，仍然是要靠人類的肌肉力量，面對面的搏鬥，因此戰具、戰法亦是為近身交戰而設計。在大規模的作戰，則是運用人與獸的力量結合，將原始的力量作戰爭用途的轉換，通訊系統則是口傳及烽火交用。

#### (二)第二波戰爭—工業革命

第二波戰爭工業化的原則不僅應用在武器的生產，亦擴及軍事訓練、組織與理論。工業革命為戰爭的歷史發動了第二波的變動。這一「波」戰爭型態，經由經濟體系中的大量生產，導引出大量毀滅的戰爭新原

則，因此所投入戰爭的資源，也因為工業的標準化，而將管理的理論與製造的技術，廣泛的運用在武器的生產，並影響軍事訓練，軍隊組織，以及戰爭的理論。經由工業化投入與產出過程中，追求效率觀念的影響，軍隊開始思考資源管理對戰爭的重要性。

第二波戰爭所強調的是所謂「深度戰爭」(Deep Battle)，或者是「延伸戰爭」(Extended Battle-field)的概念，指的是戰爭的範圍，不但在前方進行，也要深入敵軍的後方。藉著投射武器的不斷提升，以及殺傷能力的大幅增加，遠縱深、長距離、大量毀滅的戰爭方式，成為主宰戰場，獲取戰爭勝利的關鍵因素。再加上專業的職業軍人，在軍事理論與實務的發展，第二波戰爭已經是科技的戰爭。

### (三)第三波戰爭—資訊革命

第三波戰爭就是一個「系統」的戰爭，系統具備龐大的通訊，以及自我調整的能力。資訊革命，為戰爭的歷史發動了第三波的變動。而知識（包含資料、資訊、影像、文化、意識形態、以及價值觀等）以及時間，成為第三波戰爭的核心資源。由精確的情報與通訊所代表的知識，可以替代多餘且不必要的投入因素，以爭取更多的資源；而時間不但擴張了主宰戰場空間的優勢，更對戰爭的實施，

提供了充裕的準備，增加予敵第一擊的打擊力，且減少被敵第一擊所癱瘓的損失。

第三波戰爭探討的課題，不再只是我方的絕對速度，而是予敵人的相對速度。高科技的發展，使得智慧型的武器，能以有限的投射數目，獲得精準而關鍵的打擊。軍隊本身是個系統，系統本身具備完備的偵察、通訊、回饋、以及自我調整的功能。系統與系統間的整合，將個別單位的戰力，以乘積的效果，發揮到極致。資訊的發展，不再只是供作資料的傳輸，而是另一種戰爭型態的新開始。

依據美國官方的數據顯示，在波灣戰爭中，每天美國空軍必須規劃數千架次出勤飛機的航線，以執行空襲及運補的任務。然而這些任務的派遣，必須配合戰爭區域內：「122條空中加油航線、660個限制作戰區、312條飛彈區、78個攻擊航道、92個空中戰備巡邏點、36個訓練區域、以及涵蓋了9萬3,600呎的距離」等的規劃與協調。此外，還必須充分滿足鄰接戰爭區域六個未參戰國的民航路線，確保不被誤擊及航域管理的任務。

再者，波灣戰爭中盟軍陸軍後勤作業的高度效率，也令人印象深刻。在「沙漠風暴」初期準備的期程，盟軍以30天的時間，建立了臨時可以滿足50萬人部隊的後勤支援能量。

戰爭結束之後，除了人員復原的龐大運送工作之外，裝備方面包含十萬輛車輛的清洗、維修、運輸等，並且還要處理一萬輛戰車、砲具，以及1,900架的直升機，而這些任務的完成，共動用了四萬多個貨櫃。從上述的例子中，我們可以瞭解，現代戰爭的規劃及執行能夠如此的精準，依賴的不再只是人力的數量，而是資訊科技與系統的整合。

從人類作戰發展演變的過程來看，資訊與通訊發展對戰爭所造成的影響，乃在於大量擴張了戰場上所流通的資訊，這些資訊的處理，以及科技的運用，產生了許許多多的數據、資料、以及知識。藉由這些資訊的獲得，索引、儲存、挖掘、運用、學習、以及創新等的手段，戰場上的未知狀況，將隨著資訊來源的增加而減少，換而言之；資訊與通訊將是主宰未來戰場的重要因素，「有限度戰爭」正是通資戰爭的具體手段。

## 二、超限戰

去(1999)年6月中，中共空軍大校喬良及王湘穗合寫了「超限戰」這一本書，受到了全世界媒體的重視。美國國防部為了這本書共發表了三次公開的聲明：第一次表示，正在撥款召集各種專家研究中；第二次專家提醒，對於中共採用這種典型的「非對稱性戰法」對付美國必須要警惕；第三次則表示，這種理論到實際

操作應有一段過程，不必過分擔心。但是美國CNN，卻在第三次談話的次日發布消息，美國政府宣布，如民航、郵電、電力、金融網路進行國家級保護，其保護等級與國防部相同。由此可知，這種新戰爭觀念的提出，吸引對包括美國在內的軍事強權國家的重視。

簡言之：超限戰，乃指超越一切界線和限度的戰爭。這種戰爭意味著手段無所不備，資訊無所不至，戰場無所不在；意味著一切武器和技術都可以任意疊加；這也意味著橫亘在戰爭與非戰爭、軍事與非軍事兩個世界間的全部界限統統都要被打破。所謂超限，就是超越一切界限並且符合勝利要求地去組合戰爭。這一個全新的戰法名稱為「偏正式超限組合戰」，鞠德風認為④：中共超限戰一書的內容是否將成為中共軍內主流的思想尚待觀察，但是西方軍事觀察家注意到近期中共軍事戰略，以及武器項目的發展朝向重點式的傾斜，而將其稱為「非對稱性發展」，或「非對稱戰爭」的傾向卻值得國軍必須密切注意。

國防部與高等政策學會於今(2000)年元月份，共同舉辦了「新世紀解放軍與台海安全」學術研討會，會中部分學者提出中共對台作戰的可能構想。學者莫大華在其論文中提出了中共犯台將以資訊戰(信息戰)為

主導的假設如下⑤：

1. 在兩岸軍力優勢急遽轉變的2005年，兩岸如發生武裝衝突，中共將以信息戰優勢來爭取戰爭的勝利。

2. 假設兩岸在2005年因主權問題而發生武裝衝突，但由於中共受限於兩棲登陸戰力不足，以及國際局勢反對而無法進行全面性的傳統戰爭，因此；中共將以高科技武器進行「兵不血刃」的非接觸型戰爭。

3. 中共在戰爭初期，將全面應用太空、空、海等情報偵蒐工具測定作戰地區資訊，而台灣則要在美國提供情報衛星的協助下，才能獲得中共軍力動態。

4. 在進入戰爭階段後，中共將直接針對重要指管通情資訊系統進行攻擊，手段包括駭客戰、電磁戰、生物戰，甚至運用特務人員占領指揮管制網，進而從內部操縱其他管制網路，受影響的層面包括所有通訊工具以及金融體系，甚至可能利用虛擬技術，製作總統下令軍方投降的不實影像。

5. 雙方一旦進入戰爭階段，中共還未出兵攻擊時，就能夠以導彈摧毀台灣主要政經據點，例如總統府、新竹科學園區等地，造成人心動盪不安，最後中共則不斷透過媒體播放國軍已投降，首長要求談判的種種假訊息，終於以「信息力」統一台灣。

由上述得知，無論是資訊戰或者

是超限戰，以通資為工具的作戰方式，將會在未來的戰爭中，扮演更重要以及更關鍵的角色，對於戰爭的型態，亦自然會發生結構性的改變。

## 肆、資訊戰發展對戰爭型態的影響

一、1944年德國在西線的戰事受到了發展困頓的瓶頸，當時希特勒集中了20餘個師，1,000多輛的戰車，在阿爾登山地發動了戰史上著名的「閃電戰」，當時由於盟軍對德國戰力的低估，以及情報來源的不確實，因此難逃這種奇襲式的攻擊。再者，第二次世界大戰期間，日本運動了以山本為首的海軍戰鬥群，運用大規模且長距離奇襲的方式，偷襲了美國太平洋上的珍珠港，造成了美國巨大的損失。對於資訊戰而言，上述的戰爭型態未來將會改變，因為部隊的集中，不再是火力集中的先決條件，任何交戰團體，透過戰場及預警式的監視及偵測，那麼戰場的前方與後方的界線，將會因為戰場「透明度」的增加，而改變用兵的觀念，因為所謂的「奇襲」，將不再侷限於有形的兵力的運用，相對而言；亦顯現出達成奇襲目的的困難度，但是一旦奇襲成功，亦顯示成功的一方將會暫時（或長期）的主宰戰場的狀況，而失敗者將會暴露企圖，而遭致致命性的攻

擊。

二、二次大戰期間，德國名將隆美爾在北非米里奇戰役中，因為對部隊指揮管制的不確實，使得裝甲兵與步兵遠距離脫離，且深入敵陣發生險象環生的情形。反觀 1991 年在「沙漠風暴」行動中，盟軍指揮官史瓦茲柯夫將軍，運用精良的戰場管理系統，就能在沙烏地阿拉伯首都利雅德的作戰指揮中心中，指揮與管制廣大戰區內為數衆多的聯軍部隊，並且最後能夠洞悉伊拉克的態勢，掌握與敵決戰的主戰場，妥善運用兵力，創下短時間、少傷亡的聯軍作戰歷史。因此，對於資訊戰而言，未來戰場通資管理系統的良窳，將會決定作戰的時間與規模，而不再是單純地決定於兵力及裝備的數量。

三、「非對稱性作戰」究竟是一種作戰的觀念，抑或者是一種新的戰爭型態？「非對稱性」基本上就表示交戰團體的雙方或多方，在土地、人口、資源、科技等基本國力上，是不均等的一種關係。因此衝突或作戰的某一方，乃是國力深厚、後續力強、能夠承受打擊與損害的能力較強，也就是如果以傳統的作戰定義而言，強國對於弱國，在軍事上具有威脅的關係，然而是否強國對於弱國就具有決定性的優勢呢？從歷史來看，此一法則又並不能夠完全成立，因為二次大戰期間，盟軍與德國的戰車戰損率約

為 5：1，這表示盟軍需要靠更高的後勤補給與人力，方能獲得戰場的優勢，而此之間的差距，就盟軍與德國而言，是否形成另一種的「非對稱性」關係呢？而此非對稱性的優勢乃掌握在整體戰力較弱的一方，此一事實亦鼓勵處於弱勢的一方如果善用作戰的資源以及核心競爭力，縱使不能對強國一擊致命或使其癱瘓，至少能夠達到嚇阻以及增加緩衝談判時的籌碼。隨著核子武器管制不良，全球擴散的情形嚴重，增強了弱國與強國間的槓桿效益，同時亦增加強國對於恐怖、自殺、民族理由的攻擊疑慮與恐慌，尤其是美國將邊界及入境的安全，視為「非對稱性作戰」的假想來源，或許自有其根由⑥。

四、經濟的實力將是未來戰爭型態發展的決定因素。未來當一個國家在決定宣戰時，保護國家經濟以及人民安全的戰略目標，將會和贏得勝利與保存戰力的軍事目標一樣的重要。從科索夫的戰爭經驗中，我們稍微可以瞭解，當南斯拉夫撤離科索夫時，南國的軍隊基本上是損失不大的，這表示聯軍的轟炸與飛彈的精準打擊，並未消耗太多南國軍隊在科索夫的戰力，相反地；乃是盟軍摧毀了南斯拉夫的經濟命脈，打擊了南國政府及人民的士氣，使得南國喪失了繼續戰爭的決心，而不得不接受調停與撤軍。從這個例子或許我們可以推論，未來

的戰爭型態將不純粹是軍事的行動，經濟力量與民心士氣的支持與否，將是決定戰爭進行與否，以及如何進行的主要因素，當戰爭的代價高於國家所能承受時，選擇非戰爭的作戰型態將是另一種的選擇。

五、根據報導<sup>⑦</sup>，中共正規劃建立一個專門的「網軍」，以應付來自網路上的攻擊，以及在網路上實行反擊。目前其編制與裝備並不明確，但是可以確定的是，中共不但重視「信息戰」的發展，並且開始將資訊戰落實於編裝之中，此一動作值得國軍的重視與因應，因為和實體的戰爭型態相比較，資訊戰將會是一場幾乎「沒有聲音」的戰爭，因為當部分或所有的神經都失效或癱瘓時，再強壯的戰鬥體都會喪失作戰的能力，達到結束戰爭的目的。因此，未來的戰爭型態將會演進到，第一時間指、管、通、情系統攻擊與防禦的能力，爾後才視狀況進行到實體的作戰，換言之，縱使武器再精良，人員訓練再精實，但缺乏通資掌握的能力，可能在戰爭開始的第一輪就已出局了。所以，「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型態。

## 伍、結語

就第三波的作者艾文·拖佛勒

(Alvin Toffler) 而言<sup>⑧</sup>，第三波戰爭的型式，就是一個「系統」的戰爭。這一個系統具備龐大的內建回饋系統，通訊，以及自我調整的性能。而系統本身即是資訊獲得、挖掘、儲存、運用、學習、以及創新等功能構成的綜效。環境在變，科技在演進，沒有一個人，或者一個組織，可以固守過去的作法而一成不變，尤其是戰爭的觀念以及型態。值此新舊世紀更替之際，國軍應該掌握科技與通資發展的脈動，重新思考資訊戰未來的願景，為國軍邁向一個新世紀而提早作準備。

美國哈特索格將軍 (Gen. William W. Hartzog) 在「21世紀的兵力整合」一文中說道：「今天，『不知』的壓力已被『知道而且必須有所選擇』的壓力所取代」<sup>⑨</sup>。隨著科技及教育的不斷發達，任何可供國防發展的方法及知識，都值得我們重視、學習、與運用。新的世紀已經來臨，就當人類生活的方式，以及戰爭的型態，因為科技的革新而改變時，期望我國防的整體發展，亦能因為科技的妥善運用而日臻完備。

## 註釋

① Winn, Schwartau, "Information Warfare: Cyberterrorism — Protecting Your Personal Security in The Electronic Age", Thunder's

- Mouth Press, New York, 1994.
- ② Alan D.Campen., Douglas H. Dearth., and R. Thomas Goodden., "Cyberwar: Security, Strategy, and Conflict in the Information Age", AFCEA International Press Fairfax, Virginia, 1996.
- ③ 艾文·施佛勒，海蒂·施佛勒著，傅凌譯，「新戰爭論」，時代出版公司，八十七年。
- ④ 鞠德風，從中共超限戰理論論我國複合式軍事戰略運用，「跨世紀國家安全與軍事戰略」學術研討會，88年12月。
- ⑤ 莫大華，論文資料，「新世紀解放軍與台海安全」學術研討會，89年1月。
- ⑥ 詹姆士·亞當斯著，張志誠譯，「下一次世界大戰」，新新聞出版社，88年。
- ⑦ 喬盛，「下個世紀的武器與戰爭」，新加坡聯合早報，社論，2000年1月1日。
- ⑧ 同③，33-115頁。
- ⑨ Gen. William W Hartzog and Susan Canedy著，趙復生譯，「二十一世紀美軍兵力整建」，美國陸軍月刊，1996年5月，16-25頁。

### 作者簡介

廖述賢中校，陸軍官校正54期（74年班），國防管理學院資源管理研究所4期（78年班），英國華威克大學（University of Warwick）管理博士（86年班），現任國防管理學院資源管理研究所副教授。

### 醜人亡陳

這是呂氏春秋遇合篇中的一個故事，其大意如下：

「春秋時陳國有一個長的非常醜陋的人，名曰：『敦洽離糜』；此君奇醜，皮膚也很黑。怪的是陳侯喜歡他，並委以國家重任。

一日，楚國會盟諸侯，陳侯因病不能參加，遂遣敦洽離糜前注；楚王見到敦洽離糜尊容，再加上敦洽離糜出言不遜，相當惱火，認為陳侯故意派敦洽離糜羞辱他。便在諸侯前宣布：『陳侯不智，當受懲罰。』而滅了陳國。」

敦洽離糜長相醜陋，是天生自然，當以同情；受陳侯青睞，身居廟堂，更應謹言慎行，怎能出言不遜，得罪強鄰，招來禍端。

大凡薦舉人才不外品德、才能、功績，敦洽離糜除了醜之外，一無功績，二無才能，似乎什麼都沒有；唯一有的可能是因醜陋外形所造成的自卑，渴勢後又轉變成自大，方有諸侯會盟時的出言不遜。看來陳侯真的是用人不當。

