

決心支援圖解替代作戰圖可行性之研究

提要

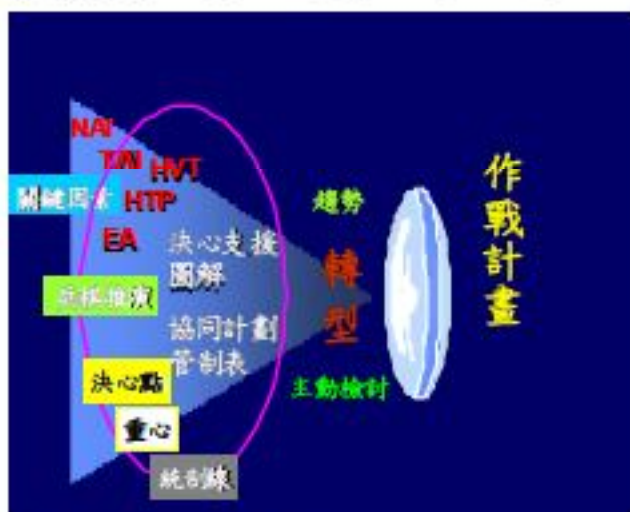
決心支援圖解與協同計劃管制表，為指參程序中(兵棋推演)之成果；然尚未提供「決心簡報」前或作戰計畫中，如何提供參謀群或指揮官繼續發展與運用，實為一大關鍵。

國軍推行指參作業程序行之有年，然在推動指參作業之餘，所欠缺的乃是戰場景況、戰術、作業程序精進，如何運用決心支援圖解取代作戰要圖，為此研究要項。

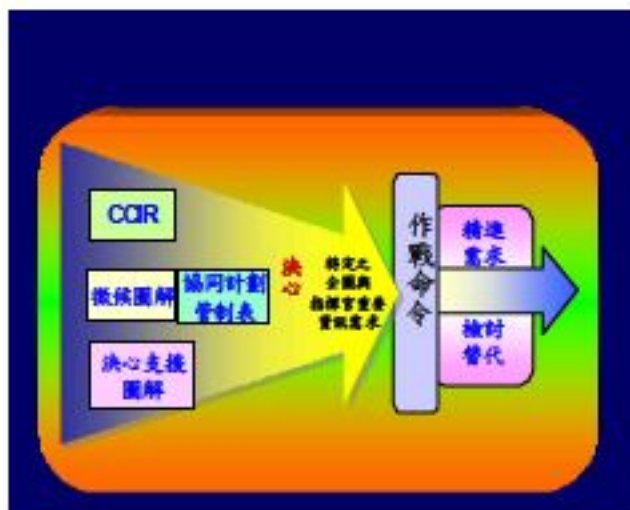
本篇研究目的首在瞭解指參作業程序中「決心支援圖解」、「協同計劃管制表」之意涵，包括目的、流程及

產製關鍵因素、運用等，是希望藉更深入瞭解指參作業程序中的產製關鍵產物——「決心支援圖解」、「協同計劃管制表」，能將以往放諸四海皆準的作戰構想或行動方案暨作戰要圖更具體化、邏輯化、科學化的突顯，使國軍指參作業能有效提升，部隊戰力能有效統合，以下就針對「決心支援圖解」是否能取代作戰要圖作研究？以提供指正參考。

教學過程中發現，有關兵棋推演後產製的「決心支援圖解」及協同計劃管制表，乃是陸軍指參作業程序中相當重要之一環，有利於指揮官掌握戰場主動與發揮統合戰力，而事前的兵棋推演大約可找到 70%到 80%的決策項目，若能事前知悉所要下達的重要決心，將對整個戰局有莫大助益。故發展行動方案程序中最後產出「決心支援圖解」及「協同計畫表」，乃為整個軍事行動之核心，深切影響爾後的預演及作戰任務，然在本軍準則「陸軍指參作業程序教範(草案)」中對「決心支援圖解」、「協同計劃管制表」論述甚少，僅寥寥幾處條文說明且相當片段，因此，個人對此主題莫大之興趣，是為研究動機。



資料來源：作者自繪



左圖：

資料來源：作者自繪

壹、前言：

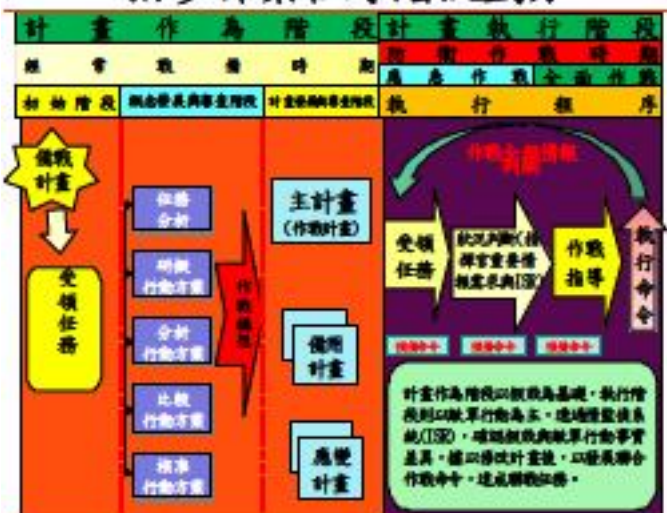
任何軍事作戰，都須竭力創造如何「全軍」與「破敵」之有利條件，形塑本身的戰場優勢及發揮最大的戰力，同時降低戰場上的戰爭風險，減少敵軍對我造成的危害，此即孫子兵法所言：「夫未戰而廟算勝者，得算多也；未戰而廟算不勝者，得算少也，多算勝，少算不勝，而況無算乎」^{註一}之要義，昔之「廟算」，多為指揮官個人的主觀認知與判斷，往往有欠缺科學客觀之疑慮；為彌補此一不足處，強化指參人員決心策定之科學與周延性，本軍自民國 92 年引進美陸軍之軍事決策程序(MDMP)^{註二} (Military Decision Making Process, 簡稱 MDMP) 及結合國情與作戰環境、方式、國軍防衛作戰型態發展完成^{註三}。現行「指參作業程序」可以延續國軍舊指參作業程序的優點，同時可在執行救災任務及友軍演訓時，提供共同作業及溝通平台。

因此新「指參作業程序」不但可以提昇指揮官下達決心的品質，更有利於強化本軍各級參謀專業職能素

養，符合本軍指揮與專業職能訓練之整合。

貳、決心支援圖解產製流程與關鍵因素：

指參作業程序階段劃分



一、決心支援圖解產製流程：

「徵候圖解 (EVENT TEMPLATE)」可以協助戰鬥時追蹤監控敵情發展並誘導兵棋推演，其內容由徵候、標示利害區 (NAI) 及時間統制線組合而成，徵候圖解為情報蒐集計畫之基礎，敘述何處去蒐集情報，以證實敵採取某項行動之徵候；決心支援圖解與協同計劃管制表為計畫作為階段藉由兵棋推演研擬之產物，是一種參謀用以界定我軍行動方案及作戰結果後，生存能力的主動分析，它是以循序漸進的程序顯現出攻、防雙方行動、反應和反制作為；探究計畫的可能變化及後續發展；驗證每一個關鍵事件的決心

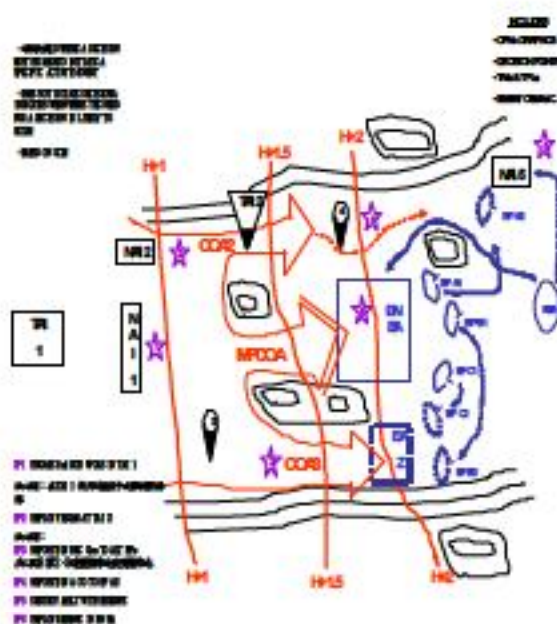
^{註一} 見孫子兵法第一篇——始計篇。

^{註二} 美軍軍事決策程序其成形於1997年5月出版新的陸軍參謀組織與作業 (FM 101-5, Staff

Organization and Operation)，此準則係結合 IPB、決策分析、風險管理、矩陣模式等，所重新律定一套軍事決策程序。

^{註三} 陸軍部隊指參作業教範(第二版)98年4月17日 2-2-51 頁

點是否適切？對敵我軍行動方案具有虛擬的對抗檢驗；藉由各參謀運用各種工具概略推算出作戰區域內，將會發生何事？在何處發生？將持續多久時間……等功能。



(附圖一：決心支援圖解)

(一)兵棋推演之原則：

兵棋推演可預視整個作戰的流程，在整個過程中，必須考慮我軍之部署、能力及弱點，敵軍之資源及可能行動，以及作戰地區特性。兵棋推演必須依靠相關準則、戰術判斷及經驗累積，各參須對每條行動方案，以邏輯思考方式，對作戰期程各階段實施推演。兵棋推演是以互動方式，推演敵、我之間的「行動」、「反應」及「反制」。

藉由兵棋推演，可激發不同之觀念，觀察到其他方法所無法觀察之

處，並確認或增補欲達成任務，在戰術上所須採取之「重大事件」及「決心點」，指導更新戰場情報準備及作業，置重點於敵之能力、弱點、重點、所望之戰果及「決心點」作為之上。^註

1. 儘可能找出行動方案所有利、弊條件。
2. 保持客觀避免過度臆測指揮官的意圖。
3. 避免過早下結論，並且收集事實支援這樣的結論。
4. 持續評估行動方案的可行性、可接受性和適切性。若不符上述條件者將不採用。



資料來源：陸軍指參作業教範

註：US ARMY (FM5-0 Army Planning and Orders Production(2005))，P3-43。

(二)能顯示出作戰中的流程：

1. 以我軍行動方案和敵可能行動實施對抗檢驗。
2. 判斷出最具彈性與最佳行動方案。
3. 預料戰場上可能發生的事件。
4. 一致且同步的作戰。

(三)協同計劃管制表：

各級部隊按照戰鬥任務、位置、作戰期程等內容，逐項依照行動、反應、反制的作業循環，推演出類似行動要像的作戰時程，以利各部隊建立協同作戰的互動關係。協同作戰計劃表是參謀記錄兵推成果的格式，針對相關敵可能行動，在時間與空間上統合我軍作戰行動，為參謀內部資料，通常不分上、下級，當與決心支援圖解併用時，將成為指揮、管制上非常有利的工具。

(四)決心支援圖解：

運用兵棋推演的紀錄，作戰參謀可調繪出「決心支持圖解」，將各部隊協同行動的「決心點」及「時間統制線」明確顯示，結合地圖以圖示之方式，讓各部隊對「決心點」發生的時間與地點有更具體的瞭解，參三依據推演過程所記錄的敵軍徵候，完成利害目標區(TAI)之後的決心點(DP)設置，以利指揮官可以節約下達決心的考量時間。



決心支援圖解示意 (資料來源：作者自繪)

(五)圖解註記：

圖解註記法乃對重要地區或重要任務作簡短之筆記。這些筆記記載地圖上之特定地點，或記載廣範圍之一般考慮事項。指揮官及幕僚在地圖上及兵推專用表格上記載相關地點。參謀對這些地圖及透明圖上之地點賦予編號，該編號與兵推專用表格之編號相同，以利兵推之實施。各參亦將各行動予以群組，並賦予編號；再使用兵推專用表格確認所有重要事項之資料。各參對每件重要事項均賦予編號及題目。

圖解註記法內容包含下列事項：

1. 各部隊之任務與資源(部署之部隊)
2. 所預期之敵軍行動與反應
3. 友軍之反制及資源
4. 完成任務所需之資源
5. 完成任務所預估之時間

6. 指揮官完成任務所需之決心點

7. 指揮官重要情報需求

8. 管制措施

二、產制關鍵因素：

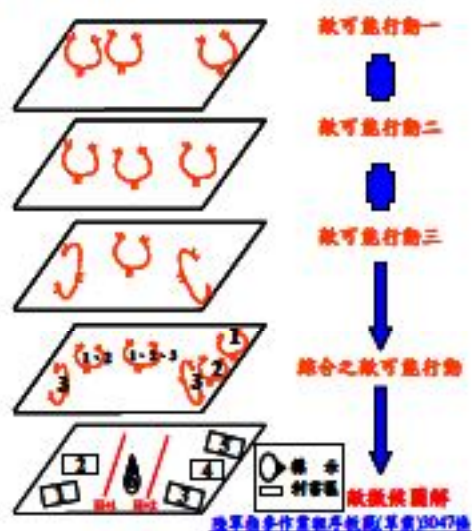
(一)微候分析—「標示利害區(NAI)」與「利害目標區(TAI)」通常每一個敵可能行動方案(圖解)，皆有特定之活動微候因素可資驗證，「微候」乃某種事端將發生前之跡象或徵兆，預期敵軍活動的時間與地點，敵採行某一可能行動前，必將顯現若干微候，如能證實或否定微候之存在，即可判定敵是否採取該項可能行動。^{註五}「微候圖解(EVENT TEMPLATE)」可以協助戰鬥時追蹤監控敵情發展並誘導兵棋推演。其內容由微候、標示利害區(NAI)及時間統制線組合而成，微候圖解為情報蒐集計畫之基礎，敘述何處去蒐集情報，以證實敵採取某項行動之微候。

偵察點	微候出現時間		微候	觀測時間 證實時間
	最早	最遲		
1	H-90	H-60	敵船團到達艇波會合區	
2	H-50	H-25	敵第一舟波到達距岸 7000 公尺內	
3	H-24	H-12	敵第一舟波到達攻擊發起線	
4	H-10	H	敵破障隊完始實施掃雷破障	

微候分析表(範例)作者自製

1. 標示利害區(NAI)：

此階段主要套疊「修正後混合障礙透明圖」與所有「敵可能行動圖解」，依微候研判選定在利害地區內敵軍可能活動之「標示利害區」作為我偵搜機構區域劃定之依據，以判明敵所採取之行動；通常沿敵接近路線或機動走廊而選定之。(調製程序如附圖二)



附圖二：調製程序 資料來源：陸軍指參作業教範

(1)簡言之即是各級參二依其情報素

養以及對敵軍作戰能力、限制之瞭解，嘗試扮演敵軍之作戰軍官為執行上述作戰方式因應作戰地區特性可能採取之戰術作為，藉由「標示利害區」之選擇，強化以往僅以表格文字敘述之不足，增強情報目標蒐集可信度。

(2)指揮官關鍵情報需求 CCIR：

^{註五} 無役不與，2007年12月版47頁

我軍現況情報(FFIR)+『情報蒐集要項(PIR)=特殊情報事項(SIR)+指定回報事項(SOR)』+敵軍情報要項(EEFI)；以利完成情監偵作戰透明圖與情報蒐集計畫。

指揮官關鍵情報需求關係圖



圖三：指揮官關鍵情報需求關係圖

資料來源：作者自製

- (3)指派偵蒐(偵察)部隊或人員，到此一區域或地點查證敵軍是否採取行動，當所呈現在區域中的徵候或行動獲得證實後，須儘速向情報部門傳遞，提供參三及指揮官針對狀況發展採行因應之道。

- (4)標示利害區應具備條件：²²⁶

- (A)必須是一種地理型區域。
- (B)所列的情報蒐集要項，能在此區域找到端倪。
- (C)能指引出敵軍的可能行動。
- (D)在初期的戰場情報準備作業中即研擬。
- (E)運用徵候圖解來敘述。

(F)在兵棋推演中驗證。

- 2.利害目標區(TAI)：

(1)「利害目標區」係一個地區或一點能夠制壓敵之火力，阻止敵機動並將減低或摧毀該敵之特別軍事作戰能力的地形。其亦為我軍兵、火力運用之地區，通常為「交戰地區」或「火制區」。乃沿著接近路線或機動走廊之要點或區域，可藉兵、火力與干擾等手段，截擊敵軍部隊，以削弱其作戰能力或殲滅之。

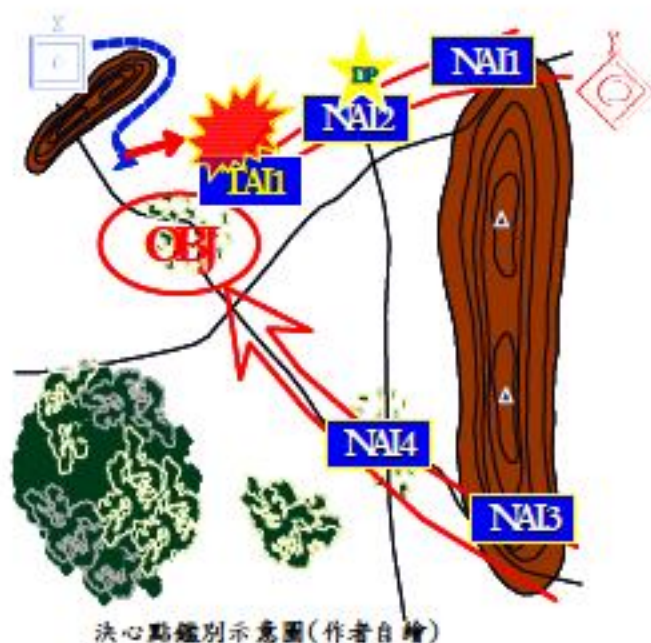
(2)係以「標示利害區」為基礎，結合「敵可能行動」重要徵候活動事件，研判敵「高價值目標」所顯現之位置，如「集結部隊」、重要武器、「砲兵陣地」、「坦克縱隊」、「指揮所」、「增援部隊」、「合成預備隊」等。

(3)利害目標區之選定由參二建議，並由參三同意後納入我軍行動方案中運用。

「標示利害區(NAI)」及「利害目標區(TAI)」通常與「決心點」有密切之關係，可協助指揮官研判決心下達之時間及地點，當我軍在敵接近路線上設置若干「標示利害區(NAI)」，以研判敵最大可能行動後，選定此敵最大可能行動之高價值目標及「利害目標區(TAI)」，並衡量敵活動及進展與我軍完成作戰準備所需時間，考慮我

²²⁶陸軍戰場情報準備(第二版)98年4月13日5-19頁

足夠的反應時間，適切設置「決心點」，用以決定何處可以採取攻擊或特定之行動，其三者間之關係概如圖所示。



(二)時間統制線(TPL):

1. 係基於敵軍準則的運動速率而定，此速率會因天候與地形及我軍戰術影響而修訂^{22c}。
2. 評估部隊運動於兩標示利害區之間所需時間，係以「最早時間」與「最遲時間」表示之。
3. 可協助部隊情報官追蹤敵人實際行動。
4. 可指導情報蒐集單位之情報蒐集。

(三)高價值目標(HVT):

1. 為敵指揮官欲達成其任務，所必須保有之資財（戰力），由參二及目標

處理軍官負責研析。^{註八}

2. 「高價值目標」係我軍研判敵軍指揮官為達成任務所需之主要作戰部隊（單位），摧毀或遲滯、殲滅後，將有利我任務之達成。
3. 分析敵「高價值目標」，其中所蘊含之意義，仍是參謀群縱使在研析「敵人問題」時，同時正進行著尋求「對付敵人」之方法-針對敵「高價值目標」，準備進行「高效益目標」研析。

三、運用效益(作法)比較：

(一)在作戰中，往往決定下達決心的時機，比完成決心還要困難。藉由完整的指參作業程序，在計畫中預設「決心點」並掌握其對應之徵候，可使揮官肆應戰況變化，掌握各部隊協同作為，較敵人快速的下達決心與命令傳遞，所形成的作戰節奏將使敵無法對抗。掌握作戰節奏的利益乃可迫敵處於不確定性與時間的壓力之下與我作戰。並可使指揮官快速且精確的轉移戰力，以應付狀況的改變，此亦為作戰成功的重要關鍵要素之一。^{註十一}

(二)尋求或確認「決心點」、「標示利害區」、「利害目標區」位置、以支持「決心點」所需之情資^{註十二}，整合火協中心「目標處理」流程；包含選定或確認「高價值目標(HVT)」，發展作戰及火協部門共同需要之「高效益目標(HPT)俾利制定戰術及火力目標攻擊指導」，以作為後續策擬「火力支援構想」中「目標攻擊優先順序」之依據^{註十三}，因此如何使用決心支援圖解暨結合作戰實務運用，亦

為當前重要要務。

(三)修正敵高價值目標與判斷敵作戰重心：雖然在「戰場情報準備—敵軍威脅評估」階段，已分析過高價值目標，但當研判出「敵可能行動」時，須再檢討戰場上敵於何地、何時提供可能行動「關鍵」之支援，如此則可修正「高價值目標分析表」。修訂高價值目標其位置與重要性，可判斷若敵喪失此一資產將有何影響，及可能做出之反應，進一步研判敵作戰重心所在，將更新後之高價值目標分析表與敵可行動圖解相結合，可供幕僚兵推作業及攻擊順序排定，並注意其中為達成作戰任務，敵高價值目標之可能位置。重心的概念首見於克勞塞維茲的戰爭論第6篇第27章「戰區的防禦」，他說在質量最密集集中的地方經常可以找到一個重心，他對於打擊構成最有效的目標。而Jonh. A. Warden對「作戰重心」的定義為「敵人最感痛苦之處，對該要點所發動的攻擊，將最有可能產生決定性的戰果」^{註十四}，而與作戰重心相關的包括「關鍵能力、關鍵需求、關鍵弱點」等^{註十五}，均與

^{註十一} US ARMY《FMG-0 Mission Command: Command and Control of Army Forces(2003)》，P.2-11。

^{註十二} 1996年美國陸軍整建第一個數位化旅之訓練與數位化訓練裝備之簡報資料。

^{註十三} 同註十二，頁附2-2-52

^{註十四} Jonh. A. Warden 著，《論空戰—作戰計畫》(台北：國防部史政編譯局譯，民國85年10月)，頁24。

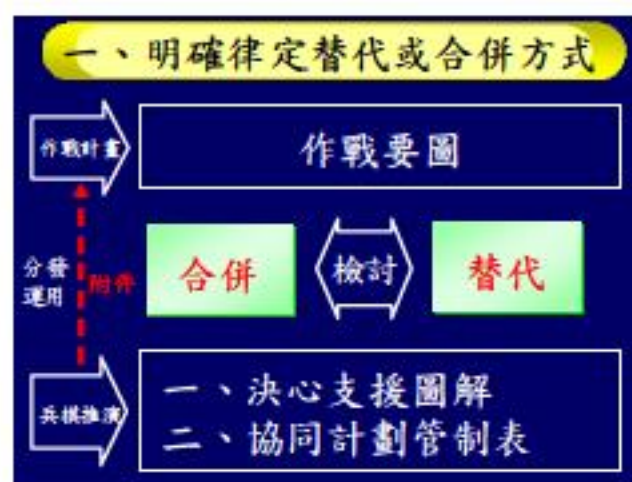
^{註十五} Dale. C. Eikneier 著，《國防譯粹第35卷第3期—軍事重心之分析與判定》(台北：國防部，民國97年3月)，頁58。

目標密切相關，如果目標改變，作戰重心亦隨之改變，故我們可由敵高價值目標清單範圍中，尋得敵各階段之作戰重心結合軍事作戰之目的，在所望時間、空間上，對敵作戰重心發揮優勢戰力，以癱瘓、降低、摧毀或使敵喪失作戰能力。

肆、研究發現：

一、明確律定替代或合併方式以為遵循：

(一)作戰要圖隨作戰計畫(命令)附件分發，而決心支援圖解亦為兵棋推演後與協同計劃管制表之產製物，在決心建議簡報後，完成計畫命令中亦隨之分發運用，為目前尚無明確指示，因而造成作戰要圖與決心支援圖解、協同計劃管制表共存之異相，因此取代與否？殊值檢討。



作戰計畫與兵棋推演替代或合併示意圖

(資料來源：作者自繪)

(二)當兵棋推演時，參謀同步紀錄推演過程於兵推紀錄表中，可以讓參謀後續據以完成任務編組、協同計畫表、決心支持圖解，以及修正徵候圖解、撰擬計畫或命令。而在後續發展計畫及管制部隊行動時，通常採用「協同計畫表」及「圖解註記」等兩種紀錄方法並配合「決心支持圖解」來協助實施，在這些方法中，幕僚均應將其所發現之特點與弱點記錄下來，其詳盡程度則視時間多寡而定。透過以上紀錄方式，參謀可更具體的研擬聯合作戰計畫，並有利指揮官指導與修正「指揮官重要情報需求(CCIR)」之運用，在爾後預演階段及臨戰時，可據此要求各單位的協同/支援作為，而下級部隊也可依各「決心點」確認後之結果，發展各自的協同作戰計畫，以支持全般作戰，達成整合與協調各部隊行動之目的。

(三)個人認為決心支援圖解可取代作戰透明圖，配合作戰計畫(命令)，協同計劃管制表於作戰中運用，並且全面推廣。如需結合資訊操作平台與數值地圖(或商規三維地圖系統)有效實施資訊化鏈結、傳遞與縮短指參作業時

間，有效提升整體運作成效與預期效益。

二、避免重複頒布相同命令增加指揮速度：

(一)國軍現行在指參作業程序推行中有許多不明瞭及缺失之處，其中最令人擔心的是國軍一直用美軍四十年前舊式作戰指揮程序，雖然經過多年來(陸院 94 年班開始、基地測考、聯勇操演、年度實兵旅對抗)不斷推行、實施與驗證，而舊式的作戰指揮程序國軍已沿用四十多年，在各級將領與校級軍官中，係早已建立根深蒂固之觀念，各級準則亦以舊式作戰指揮程序為指導綱要，造成推行困難或型式上推演，深入檢討原因，不外乎對於指參程序過程繁瑣與費時，產製內容(表格)過多，因而造成接受度與主觀認知性較無法接受。

(二)指參程序推行以來雖然看似不長，但也有數年時間，決心支援圖解看似一張作戰圖，然就個人體認實為兵棋推演後，以數樣工具與幕僚判斷而完成產物之一，全面採用決心支援圖解與協同計劃管制表，部隊演訓與兵棋推演，均使用指參作業程序實施，如何活用(生活化)指參程序，並

非套用要不然即造成，(即演習前使用指參作業程序，演習開始即結束，又恢復舊式的作戰指揮程序)如此異象，造成程序歸程序，計畫歸計畫，如何將指參程序中相關產物與成果，運用於作戰實務中，讓程序與實務相結合，亦為重要課題。



指參作業程序精進作法

(資料來源：作者自繪)

三、提升幹部敵我分析素養：

(一)參謀團隊的團隊作業與整合程

度，實為指參程序過程中之重要環節，我國各參謀採獨立作業的積習已久，欠缺共同討論及團隊合作的習慣，如何整合與發揮團體智慧與判斷，實有賴主官的參與感，主官除不在置身事外，反而要起帶頭作用，於指參程序中接納與包容幕僚之意見，開放討論空間，允許參謀群所擬定的作戰方案，而不要再實施「一言堂」的指參程序與流於形勢之兵棋推演，既浪費大家時間，

也無法磨練下級部隊指揮官與參謀們的效果。



提升幹部敵我分析素養
(資料來源：作者自繪)

- (二)幕僚專業程度與養成，要勇於捍衛專業，勇於表達不要一味去盲從附和指揮官的企圖，而不願意在公開場合意見具中，忘了參謀應盡到「建議與告知」之義務。
- (三)情報培訓，是目前本軍指參作業程序過程中重要事項因為情報領導作戰，指參作業中；如徵候、戰術圖解、NAI、敵可能行動，均為情報專業與素養之一，需長時間養成與培訓，如果再不重視情報培訓，就算有再好的程序，也推不出一個「最佳」的行動方案，善用情報幕僚及尊重專業所提之建議，如果情報參謀素養真的不足，就好好培訓他，而不是一再否定他，或者當單位調整與疏處人員佔缺使用，千萬別忘了～「情

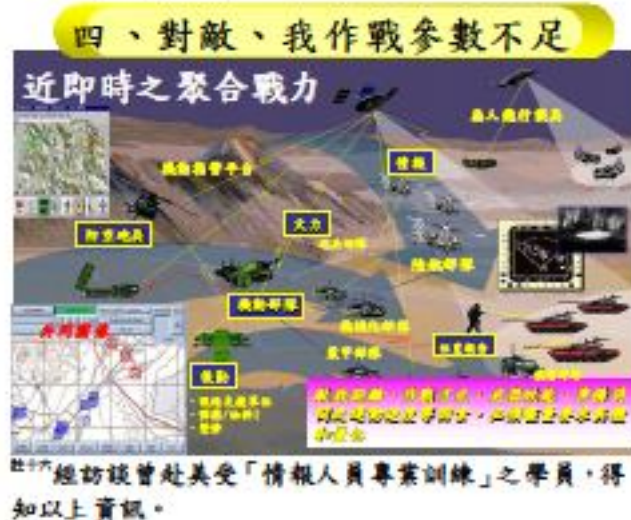
報領導作戰」的真諦，需以敵為師熟稔敵戰術戰法與編制，在指參作為中實為空中閣樓的空談。

四、對敵、我之作戰參數不足，將影響「決心支援圖解」之策擬與確認：

(一)決心支援圖解與協同計劃

管制表，透過兵棋推演方式來產生，至此方能產生明確的力、空、時、效等因素及相關協同作為，而此推演的過程必須非常的細緻，針對敵我距離、作戰方式、武器效能、準備時間及運動速度等因素，必須儘量要求具體和量化，並運用行動—反應—反制之要領以求得「決心點」與關鍵事件。

- (二)美軍在兵棋推演前之準備及情蒐蒐集非常詳細，每每在兵推前即提供大量之敵我作戰參數作為推算參據，並經過非常細膩之推演，乃至於一個偵察排遭遇戰鬥亦須耗時4小時以上。^{註十六}



註十六 經訪談曾赴美受「情報人員專業訓練」之學員，得知以上資訊。

對敵、我作戰參數不足
(資料來源：作者自製)

作戰參數之缺乏或陳舊，往往導致兵推過程鬆散且效度薄弱，嚴重影響產制行動方案及「決心支援圖解」之可靠性。

五、主官瞭解與運用程度：各級主官是否瞭解指參程序？對產製物與運用階段是否了解？這是一個值得思考的問題，主官了解程度不一如何指導下級推行指參程序，因此成效不彰是有目共睹之事。如何將各級將領與校級軍官中根深蒂固之觀念，轉換成接受與運用，實為現今執行層面上須考量與精進，除持續辦理高階軍官團講習外，軍團級固安作戰作戰計畫與災害應變計畫，均未以指參作業程序執行推演與研討，因而造成旅、營級主官(幕僚)在兵科學校教育(正規班)、陸院持續推動下，已對指參作業產生認知，為執行與熟練度均須強化，若結合兵要更新與資訊平台實施作業，相信接受程度與時間、掌握能更有效率。

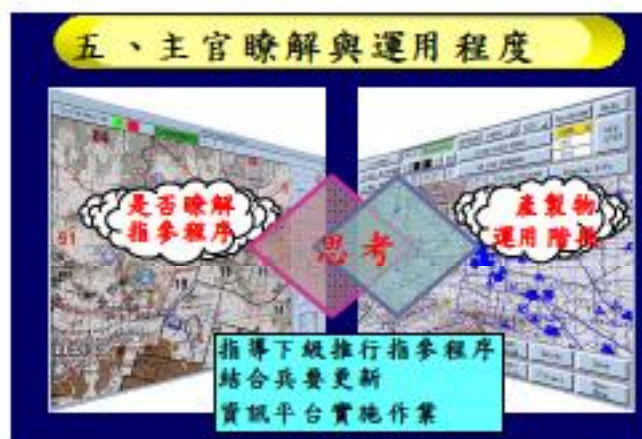
伍、建議：

國軍指揮官決策方式多偏重於直覺式，指揮六大程序往往在訴諸於經

驗與試驗的方式解決問題，然其較缺乏科學準確與客觀性，適合在時間受限或情報缺乏狀況下行之；故我們學習指參作業程序，其強調的是組織行為與系統化的作業程序，指揮官與參謀皆負有其一定之責任。

(一)發展(修正)決心支援圖解：

發展(修正)「決心支援圖解」之目的在獲得戰場主動權，其精神在於計畫作為階段，早期規劃，決定兵、火力運用發展協同作為，以符



主官瞭解與運用程度示意圖
(資料來源：作者自繪)

「打一場預期且有把握的仗」原則，此外，在指參作業時即妥擬若干「決心點」，當臨戰徵候證明「假定事項」成真，而啟動「決心點」作為時，可降低「戰爭迷霧」或「摩擦」之影響，使整個作戰方向不致偏離上級指揮官意圖而提高作戰成功公算。

(二)與作戰圖合併：

1. 作戰圖與決心支援圖解，均為計畫

作為階段之產物，為作戰階段時作戰圖因作戰進程常常又變成臨機的「作戰指導」，或決心下達太慢及經常變更或未即時將狀況傳達反應，導致無法同步掌握狀況，常使部隊陷入無所適從的景況。

2. 決心支援圖解為指揮官與參謀同步，共同發揮思維力、判斷力與軍事素養，集思廣益來研擬各項軍事行動方案，將此兵推後之結果，作為發展計畫之基礎，除主計畫外，關於「決心點」之協同作為，可考量發展為次級部隊之任務(task)及分支計畫，以利主計畫之貫徹遂行，當爾後預演或臨戰時，指揮官可運用「協同計畫表」及「決心支持圖解」，加快決心下達之速度，並掌握個部隊在「決心點」的協同行動。指揮官可肆應戰況變化，掌握各部隊協同作為，較敵人快速的下達決心與命令傳遞，迫敵處於不確定性與時間的壓力之下與我作戰。
- (三)全面採用決心支援圖解與協同計劃管制表：

1. 部隊演訓與兵棋推演，均使用指參作業程序實施，如何活用(生活化)指參程序，並非套用要不然即造成現今部隊指揮官往往將指參過程中「決心支援圖解」及「協同計畫表」束之高閣，隨著作戰進程又變成臨

機的「作戰指導」情形，難免陷入「頭痛醫頭，腳痛醫腳」之窘況，或演習開始即結束，又恢復舊式作戰指揮程序)並對整體作戰資源形成浪費(許多次級部隊均耗在空等)，此嚴重違背指參作業程序之精神，並對各「決心支援圖解」之戰力發揮與「協同計畫表」之協同作為，毫無驗證效果如此異象，造成程序歸程序，計畫歸計畫，如何將指參程序中相關產物與成果，運用於作戰實務中，讓程序與實務相結合，達成「勝兵先勝，而後求戰」之目的，進而獲得爾後軍事行動之勝利。

2. 因此，在「決心支援圖解與協同計劃管制表」的確認過程中，指參運用了客觀及互動的態度，考量戰場上全般因素，以形成具體明確且能貫徹指揮官意圖之行動方案，此較以往由指揮官憑個人內心決策，或任由參謀擬案後全盤同意，更具科學性及參考價值。

陸、結語：

我國防衛作戰講求「獨立作戰」之精神，而考量「授權式指揮」乃現今戰場指揮主流趨勢，並結合未來國軍C4ISR作戰系統發展，若要有利作戰任務達成，則不可不重視「指參作業程序」之發展，除有助於各級指揮官掌

握戰場主動與協同行動外，更能加速決心下達之速度。見賢思齊，看看別人，想想自己，指參程序經過多年來不斷推行與實施，已經有一段漫長時間，基本上它只是一套作業流程的邏輯，經過不斷的演進與各級長官不斷指導，見賢思齊當然是好事，欲超越他人之前通常始於模仿，但如何將他國的強項加以修飾後，研改(擬)出一套適合我國國情實際需要與實用之指參作業程序，如何整合與落實，進而創造出一套符合本軍作業流程，才不至於爾後作戰演訓中產生矛盾。

參考資料：

- 一、陸軍司令部印頒，「陸軍戰場情報準備作業教範」(第二版)，桃園龍潭，民 98 年 4 月 13 日。
- 二、陸軍司令部印頒，「陸軍部隊指參作業教範」(第二版)，桃園龍潭，民 98 年 4 月 17 日。
- 三、陸軍司令部印頒，「戰場情報準備結合指參作業程序(參考資料)」，桃園龍潭，民 90 年 7 月 30 日。
- 四、劉家樹，「戰場情報準備與情報判斷關係之研析」，國防大學兵學研究學術論文，

民 92 年。

- 五、唐伯屏，「精進戰場情報準備教學之研究」，第 25 屆軍事著作金像獎教育訓練類佳作，三軍大學。
- 六、錢中治，「戰場情報準備之研究」，陸軍學部學術論文，民 84 年。
- 七、謝志淵，「從情報學發展趨勢探討國軍戰場情報準備工作之發展」，陸軍學術月刊，第 39 卷，458 期(民 92 年 10 月 1 日)。
- 八、鋼鐵軍，「陸軍戰術單位戰場情報準備」，陸軍學術月刊，第 33 卷，384 期(民 86 年 8 月 16 日)。
- 九、FM 5-0, June 2005
- 十、FM 34-130, 1994
- 十一、FM 6-20-10, Appendix A
- 十二、FM 101-5
- 十三、無役不與，老戰友文化事業出版社，2007.12 版
- 十四、Jonh. A. Warden 著，《論空戰——作戰計畫》(台北：國防部史政編譯局譯，民國 85 年 10 月)
- 十五、Dale. C. Eikmeier 著，《國防譯粹第 35 卷第 3 期——軍事重心之分析與判定》(台北：國防部，民國 97 年 3 月)

作者簡介：周成境，陸軍裝甲兵中校，陸軍官校專 82 年班，裝校正規班 97 期、陸院 94 年班，曾任排、連長、人參官、作參官、營參謀主任、裝甲科小組長、營長，現任陸軍裝甲兵學校指參組教官。