

淺析陸軍「戰術想定與作為要領」 特性與重要性

作者簡介



王佩陸備役上校，陸軍官校90年班、戰院正規班100年班、政治大學外交系戰略專班103年班；曾任排、連、營長、作訓官、陸軍學院教官、主任教官。

提要》》》

- 一、「想定」係施行戰術教育過程中，或為部隊實施訓練與演習時，一種常用的教育與訓練方法，幹部應具備想定作為能力，俾利運用於戰術教育或策劃演訓，培養幹部戰術素養及訓練部隊。
- 二、應用戰術想定之內容，或因教育、訓練、演習之目的與磨練對象、課題重點、時間而有所不同，然其想定與作為要領，應循一定思維程序、步驟，始能達到預期之成效。
- 三、國軍面對中共軍事威脅，各項戰術任務訓練、聯合作戰演訓之中電腦兵棋與實兵演習，針對當面共軍各項軍事威脅及敵武力犯臺模式，應採「料敵從寬」的想定狀況，務實推演及訓練，期達成訓練目標。

關鍵詞：想定、戰術想定、戰術想定作為



前言

何謂「想定」(scenario)? 原意係指電影、戲劇等劇情發展之腳本或想像中未來事件的順序。¹ 事實上「想定」運用具有近實用與真實性，生活中隨時可發現，大家常運用想定而施行教育；如母親在教導小孩時，常說：「如果在百貨公司找不到媽媽時，要怎麼辦？」、「如果在街上有陌生人要給你糖果帶你去玩，要怎麼辦？」；班戰鬥教練時，排長以口頭下達狀況：「第一班注意，一點鐘方向200公尺處，敵機槍正猛烈向你射擊，前進受阻，班長如何處置？」；入伍訓練由攻擊發起線對各項障礙，設站過關方式等，這都是想定最簡單形式。想定的運用非一定須使用書面文字或限定場地下運作，它可用各種方式(口頭、書面)呈現想定的時、空與研究的問題。

「想定」除廣泛運用於軍事領域外，近代亦普遍用於各種範疇，如國家安全、政治、經濟、行政、災害救援等領域，皆運用想定的模式與方法，實施模擬或推演，其主要針對特定項目廣泛運用想定，對指揮人員及其他有關人員作有系統之教育與訓練，或對於指揮決策之研究與

計畫。有鑑於時下作戰形態已溢出傳統的戰術戰法，迭因網際網路與新武器、新裝備之應用，致使戰術想定尤須參酌認知作戰之氛圍而設計，斯有助於未來我戰術戰法之應用。

「想定」之緣起

「想定」一詞對各國軍事人員而言是耳熟能詳的名詞，考究最初發源於古老的中國，在《墨子》書中「公輸盤九設攻城之機變，墨子九距之。」早已成形；公元前440餘年，春秋戰國時期楚國欲攻打宋國，楚國請工匠魯班製造攻城的雲梯等器械，墨子於家鄉講學，聽訊後安排弟子禽滑釐帶領三百名精壯弟子，幫助宋國守城，一面親自出馬勸阻楚王。墨子與公輸盤於楚惠王前較量攻守之技時，即在設想於一時、一地後，雙方各自運用兵力、編裝行攻、守之術，公輸盤九次陳設攻城用的機巧多變器械，墨子九次抵拒他的進攻，最終使楚王放棄攻宋。² 當時雖只停留在紙上談兵，然已運用想定設計與沙盤推演行戰術、戰法與編裝實施概念較量。

在西方，1780年普魯士人赫爾維希(John C.L. Helwig)宮廷教師將傳統的西洋

1 《想定作為及戰術統裁法講義錄》(臺北：訓練總監部軍學編譯處譯印，民國23年12月)，頁29。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-135。

2 窮目草廬，〈墨子 卷13 公輸〉，http://robot39.blogspot.com/2012/10/blog-post_22.html#!2012/10/blog-post_22.html，2021年9月14日。

棋和正式的軍事鬥爭結合，參謀改良最早版本的兵棋推演，在起伏的沙盤上放上棋子，設計複雜的規則作為真實戰爭的模擬，試圖讓參謀們在模擬戰場上展現軍事才華，說服貴族出身的軍事主官，後來兵棋推演幾經改良，變得越來越真實。而普魯士時代的兵棋可有效模擬各個不同兵種在地圖上的移動速度、布陣，根據不同地形和天氣情況顯現交火結果等，已和現實戰場非常相似，此目前被各國學者公認為兵棋推演的源頭，其模擬戰場場景想定，即運用設想的場景於軍事事務。第二次世界大戰後德國在《德意志聯邦防衛軍教範》演習篇，對實兵演習(自由統裁)之演習想定敘述「想定之目的在指示演習部隊開始之狀況。它僅反應一種預想戰爭型態中之某一段落……」。³ 根據張道一先生編著的《沙盤兵棋》一書推論，德國早於19世紀初，就已在軍事運用想定實施戰術教育，⁴ 其後獲得歐洲各國軍事學校仿效與運用，並成為戰術教育方式之主流。

足見古老中國運用想定的概念於軍事推演發源甚早，惟西方國家則較早融入

軍事指揮體系運用。

「戰術想定」之意義

想定依不同用途與課程，而冠以戰術想定、演習想定或攻防作戰想定、大軍作戰想定等等名稱，一般均以「想定」一詞泛稱，就美國、我國與中共意義釋義分述如後：

一、美國

美國想定一詞源自於電影製片業「scenario」，原意係指劇情的腳本或想像中未來事件的順序，也就是說是虛構的，目的在於能使劇本順利演出。1965年被美國參謀首長聯席會收納在美軍軍語辭典之中，早期美軍準則敘述「想定乃敘述適應指揮官指令所要求目標之一連串狀況。想定包括：一般狀況、最初狀況與問題、後續狀況與問題。」⁵ 此外，美國陸軍訓練暨準則發展司令部(United States Army Training and Doctrine Command, TRADOC)則定義為「想定係使用於制式之訓練課程或教材，旨在合理與適切表達對於『任務目標』(Mission target)與特定『任務執行事項』(Task

3 《演習，德意志聯邦防衛軍教範HD v 101/2》(臺北：陸軍明德小組譯印，民國54年12月)，頁7。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-137。

4 張道一，《沙盤兵棋》(臺北：國防大學校印，民國37年2月)，頁6。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-135。

5 《美陸軍部隊野戰教範「演習統裁」》(龍潭：陸軍總司令部，民國57年11月)，頁20。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國89年10月)，頁12-136。



performance)之敘述，以符合教學計畫之要求」。

近年美軍相關準則已較少提到「scenario」，在美國模擬互通性標準組織2015年5月11日出版的書籍中，定義了「軍事想定」(Military scenario)，⁶其主要在運用想定引導學者磨練特定戰術、戰鬥作為，或執行電腦兵棋推演時需要想定執行所望之推演過程。

此外，在美國陸軍指揮參謀學院指參階層，現行則使用「作戰設計」(Operational design)取代，主要是支持指揮官和計畫人員於一個複雜的互動系統中，組織及理解作戰環境，為使學員學習聯戰階層作戰的實際執行面之問題，用來解決真實迫切的作戰問題，而在美國陸軍階層現行則運用「陸軍問題研究方法」(Army design methodology)；另在美國戰爭學院則運用「戰役設計」(Campaign design)，⁷為參謀人員、下屬

指揮官和跨部門人員提供足夠的指導，發展戰役計畫和支持作戰計畫，其主要對於「地緣環境」與「軍事任務」之全般性描述，與軍事作戰任務之間存在之關聯性，據以提供計畫作為所需背景資料，俾利誘導學者對於各種狀況瞭解與處置要領，以使其達到預期之教學與訓練目標。

二、我國

國軍想定現行相關概念認知與定義，概於民國10年前後，由當時應聘在中國之德國、日本籍軍事教官與兩國之軍事留學生所導入當時的戰術教育。國軍於政府遷臺初期，早期應聘日本軍事顧問團中文化名白鴻亮日籍教官於三軍大學(又稱白團)⁸所編撰《戰術教育之研究》講義中指出：「想定係應研究戰術的需要，為使教官與學者之間的前提一致，所擬定之設想。換言之，是一個研究上貫通全程的結構，通常含括狀況、問題、原案(參考

6 軍事想定：針對想定中每個單位的狀況和行動方案的具體描述。想定的描述須轉達現實(也就是指關於狀況裡哪個部分是真實的，例如在該狀況裡的實際參與部隊)和已知現實(也就是根據情報資訊被認為是真實的)。Military scenario: A specific description of the situation and course of action at a moment in time for each element in the scenario. The description of the scenario conveys reality (what is true about the situation, such as the forces identified as participants in the situation) and perceived reality (what is considered to be true based on intelligence information). From Simulation Interoperability Standards。參閱Organization "Standard for Military Scenario Definition Language" reaffirmed 11 May 2015".。

7 作戰設計：是以「場景框架」的概念和構建，為戰役或主要作戰計畫及其後續執行的基礎。Operational design is the conception and construction of the framework that underpins a campaign or major operation plan and its subsequent execution。參閱Planner's Handbook for Operational Design, 7 October 2011。

8 維基百科，〈白團〉，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BD%E5%9C%98>，2021年9月14日。

案)等內容」。⁹另在70年代三軍大學陸軍指揮參謀學院教官編教課程之教材《想定作為與戰術統裁要領》一書中指出，「想定為演習全程之大綱，為其他有關計畫之基礎」。¹⁰

此外，《陸軍教育與訓練》準則中指出「想定乃所需磨練之課目及演練事項，依據有關準則及參考訓練檔案、戰史，經驗教訓及訓練者個人之創見與想像力，並依合理之過程所擬訂之假設狀況；其目的在對指揮官(裁判官)與管制人員，提供有關演習及管制之依據，誘導演習部隊經歷各種狀況，完成所望之訓練」。¹¹在92年版《國軍軍語辭典》中定義：「誘導演習所擬定之一種假設狀況；其目的在對指揮官(裁判官)與管制人員，提供有關演習指導及管制之依據，以誘導參演幹部或部隊經歷各種狀況，完成所要之教育訓練。」¹²

三、中共

共軍在《軍事教育學程》說明，「想定，就是對敵我雙方基本態勢、戰鬥企圖和戰鬥發展情況的設想。是根據戰術課題、目的、敵我編制與作戰特點，結合實際地形擬制的以組織誘導戰役、戰術演習的基本文章。」在《部隊基層常用文章寫作範本》一書中，特別指出編寫想定是主觀的現象，但非主觀的空想，而是建立在客觀基礎上想像，需要有充分客觀依據。想定同時是對各種知識經驗的綜合運用和反應。¹³

此外，《中國人民解放軍軍語》對想定的解釋，「按照訓練課題，對作戰雙方的企圖、態勢，以及作戰發展情況的設想和假定。分為基本想定和補充想定，是組織、誘導軍事演習和作業的基本文書。」¹⁴

上述國家對想定的定義，係從不同角度反映想定具有的屬性與組成等要素，均有一定的道理；各國對想定的經驗與領

9 《戰術教育之研究》(臺北：實踐學社印，民國53年7月)，頁1。本書為實踐學社秦純雄教官擷取當時日本陸上自衛隊幹部學校吉橋將軍校長所作《戰術教育漫談》精華，並將本身戰術教育經驗加以增補所編成。

10 《想定作為與戰術統裁要領》(臺北：三軍大學陸軍指揮參謀學院編印，民國76年1月修訂)，頁3。本書初版於民國69年7月，為三軍大學陸軍指揮參謀學院教官想定編教課程重要教材。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-136。

11 《陸軍教育與訓練》(桃園：陸軍總司令部印頒，民國65年4月)，頁84。《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-136。

12 《國軍軍語辭典(92年修訂本)》(臺北：國防部頒行，民國93年3月)，頁7-19。

13 孫桂峰、江作舟，《部隊基層常用文章寫作範本》(北京：藍天出版社，2009年3月)，頁492。

14 《中國人民解放軍軍語》(北京：中國人民解放軍軍事科學院，1997年9月)，頁179。



會各有看法，表述上或認知與理解上仍有一定差異。如從演習的觀點定義，不如由戰術教育觀點定義較為廣泛，符合多數人對想定運用的認知，因為演習即含括戰略、戰術層級教育，從教育角度定義，較演習觀點周延。綜觀想定包括下列意涵：

(一)想定的目的是要達成部隊的教育與訓練目標。

(二)想定是藉由假想一個特定時、空情境而研究在該情境下的活動。

(三)想定具有運用的彈性，它的內容可依據需要設計與運用。

(四)想定內容的外在呈現應包括狀況、問題與參考案。

「戰術想定」性質區分

由於學校教育、部隊訓練與演習的性質各有不同，戰術想定所扮演的角色，對學員與部隊指參軍官戰術學養的磨練亦有不同功能。

一、戰術教育想定(如圖1)

又稱「戰術教學想定」，主要依軍事院校教育層級或軍官團教育計畫所規範的戰術教育目的、目標與課目等設計；¹⁵在教育中彰顯就是教材的角色，其功能主要對學員或幹部戰術學養產生影響，由於

各課程、課目通常具有部分課題關連、重疊的特性，及有系統的教學順序安排，適用教學方式與範圍廣泛，磨練(演練)課目較多，透過多種不同背景，具體磨練學員與指參幹部戰術作為之目的。

學校教育中多依戰術理論、作戰準則與戰史例證循序實施，通常運用白紙戰術、圖上戰術、現地戰術、圖上兵棋推演與電腦兵棋等戰術教學想定，漸次誘導從「初探、瞭解到具體認知」戰術理論、「體認」戰場景況與戰場推移變化，進一步藉應用戰術課目與課題「反覆磨練、啟迪」、進而「領會、熟諳」戰術戰法運用。同時，藉戰場情境模擬描述、編裝模擬、戰法模擬、戰鬥效益模擬、參考數據模擬等，達到模擬戰場訓練功能。¹⁶

二、部隊訓練與演習想定

野戰部隊的軍官團戰術教育與部隊兵棋推演、沙盤推演、戰鬥教練、戰備演訓，主要根據戰術想定施行，通常乃依訓令或訓練(演習)計畫中，指定要求磨練之戰術課目與課題，以及或選定(指定)的地區等，做針對性的想定編纂。所有的訓練、演習行動與管制，在想定基礎構想下循序展開、運行。其主要在部隊訓練與演習中，扮演類似電影「腳本」或戲劇「劇本」的角色；可區分為「部隊戰術教練

15 《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-142、12-144。

16 同註15，頁12-142、12-143。

(戰鬥教練)想定」、「演習想定」。

由於部隊訓練、基地測考與演習加入實兵、實地與實務的真實體會，加上敵情不明、狀況模糊、處置時間緊迫及臨機應變狀況等，其實戰體認過程非學校教育所能做到。此外，戰術想定在部隊訓練與演習中，常藉實兵驗證經驗，以達到編裝驗

證、新創戰術戰法驗證、作戰計畫驗證、戰鬥效程驗證、武器效能驗證與參考數據驗證等功能。¹⁷

「戰術想定作為」之程序¹⁸

「想定」之良窳，須循一定程序、步驟與要領，始能達到預期之成效。想定作為程序，為授命寫作想定工作進行之步驟，無論軍種或其他性質之演習想定，可循以下程序：一、決定演習(研究)課目及演練(研究)事項；二、研讀參考資料；三、設計想定基礎構想及所需地形；四、

選定地圖並作圖上研究；五、研擬想定結構；六、現地偵察；七、想定寫作；八、審查。¹⁹

一、決定演習(研究)課目及演練(研究)事項

(一)基於演習指(訓)令，依上級所頒發，包括演習目的、課目、演練事項、管制程度、時間、演習地區、部隊等各項指導與要求。依狀況深入分析與瞭解，參考以往演習重大缺失，決定演習課目演練事項及要求重點。

(二)特定事項之計畫，如教育計畫、

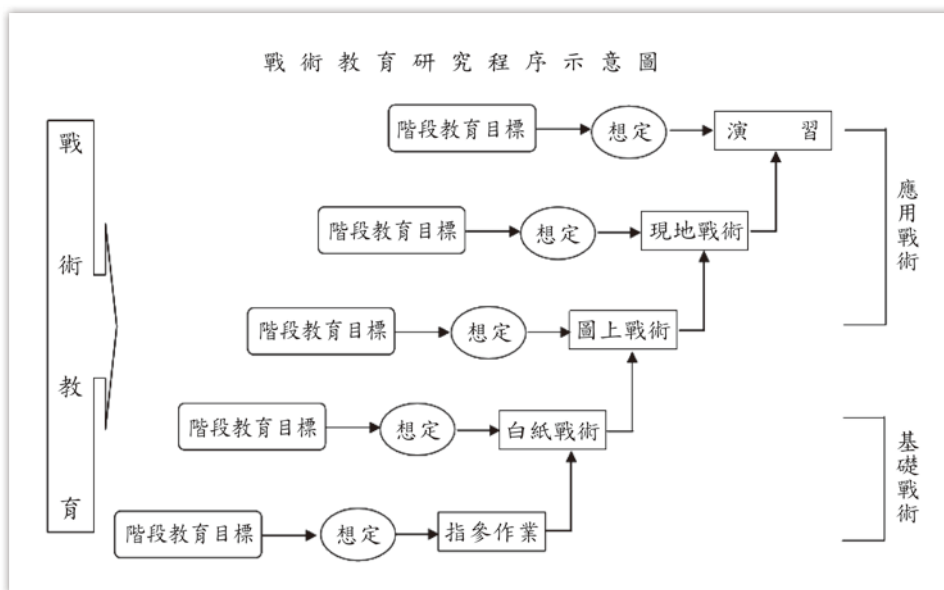


圖1 戰術教育研究程序示意

資料來源：《戰術想定學》(桃園：國防大學陸軍指揮參謀學院印頒)，頁1-19。本書為國防大學陸軍指揮參謀學院戰術研究班「想定編纂與教學實習」課程研讀資料。

17 同註15，頁12-143。

18 同註15，頁12-156。

19 《想定作為與戰術統裁要領》(臺北：三軍大學陸軍指揮參謀學院，民國76年12月)，頁4。



基地訓練計畫或特定測驗某種編裝計畫等，其教育與訓練課目及演練事項，依目的而決定。

(三)任務需求，基於戰備任務需要而實施演習，依使命、現地地形(或模擬地形)、敵可能行動、預期戰況發展等決定演練事項。

二、研讀參考資料

當演習(研究)課目及演練事項經決定，針對課目可能發展之範疇結構想定，依演練事項設計狀況成為課題，並應用參考資料，如敵我編裝、準則、戰史、戰術(戰略)理論書籍，以及地圖、兵要地誌、圖片等作為指導案蒐集與整理，以利想定編纂進行。主要目的：(一)啟發編纂想定之基礎構想；(二)著意參考案(指導腹案)對原則、準則之運用；(三)預為準備講評時之立論準繩及參考資料。

三、設計想定基礎構想及所需地形(如表1)

(一)「基礎構想」為戰術全程狀況推移最初構想與設計，是想定作為全般布局與發展的基礎想定；²⁰是作戰狀況構成最初腹案，並以此為核心，設計各種作戰狀況並發展成為整個連貫想定，設計之要素包含：1.遵循戰爭準則及全般戰略構想；2.軍種戰術思想；3.豐富作戰經驗或精通

戰史戰例。

(二)設計想定基礎構想之要求，須徹底瞭解作戰經過及其作戰階段，然後採逆序式思維方式進行；就是先決定主要研究(演練)事項、戰鬥方式、作戰構想，再反推前面狀況，及向後延伸發展後續研究問題；如旅攻擊想定之基礎構想設計，要選擇決定攻擊目標；大軍作戰攻勢先選決戰地，然後再選擇決定兵力、位置、態勢等，以此來設計任何作戰想定。

(三)反想定構想應同時設計，且須合理可行。

(四)設計所需地形，須符合演習(研究)課目及演練(研究)事項，並於設計基礎構想同時設想。

四、選定地圖並作圖上研究

選擇地圖應適於想定「基礎構想」所要之地形，能符合戰術課目與研究事項、適應部隊編組、適應作戰所要之地域。層級愈高任務愈廣，部隊愈大愈多，地域隨之愈廣，使用地圖比例尺愈小；層級愈小，任務較單純，部隊少，使用地圖比例尺愈大。圖上研究方法有兩種：²¹

(一)目視法：於選定地圖上，目視確定概略地區，先就較小比例尺地圖目視確定所需區域，然後就較大比例尺地圖做最後研究決定。

20 同註15，頁12-158。

21 同註19，頁8。

表1 陸戰戰術想定構想發展參考表

步驟	攻擊	防禦
1	決定攻擊方式	決定防禦方式
2	選定攻擊目標與標繪攻擊部署	選定防禦地區前緣(或預想殲敵地區)與標繪防禦部署
3	決定敵軍防禦方式，標繪敵防禦部署(反想定)	決定敵軍攻擊方式，標繪敵攻擊部署或突破地區(反想定)
4	選定並標繪攻擊發起線與集結地區	概算敵軍到達兵力與發起攻擊之位置、時間
5	配置戰鬥支援、勤務支援與配屬部隊	配置戰鬥支援、勤務支援與配屬部隊
6	依前構想向前逆溯、向後延伸擴充構想與範圍，標繪相關戰術行動與兵力部署	依前構想向前逆溯、向後延伸擴充構想與範圍，標繪相關戰術行動與兵力部署
附記	1.本表列舉旅級部隊之攻擊、防禦戰術想定構想步驟；其餘轉進、追擊、遭遇戰鬥、行軍等戰術想定，概以此思維理則撰寫。 2.另防衛作戰則依敵軍(共軍)登島作戰效程、時序撰寫。	

資料來源：《陸戰戰術學(第六冊)》(桃園：陸戰戰術學編纂委員會編印，民國98年10月)，頁12-162。

(二)圖示法：將全般想定基礎態勢構想(包含編組部隊、反想定、上級部隊、鄰接友軍之初期位置)，調製於透明圖紙上(與選定地圖之比例尺相同)，然後覆蓋於選定地區地圖上，上下左右移動，選得所要之地形為止。

五、研擬想定結構

係將想定構想與選定之地圖相結合，依敵、我、力、空、時做合理設計，準確而詳盡安排。依教育程序，先學習強調「知識」的科目為基礎，再磨練「實作」的科目以奠定應用的能力，內容可區分基礎科目與應用科目，再劃分為單一及連續戰術狀況想定，循序漸進磨練。

(一)單一狀況戰術想定：²²為研究單一科目時，適應需要所作的想定，以研究某一種作戰行動及其相關知識為重點而設計，且沒有後續狀況的想定設計。就戰術教育而言，對於單一科目賦予較嚴格與狹意的限定。就作戰而言，基本上是綜合運用各種力量、手段、行動等之藝術，將研究作戰時必須先具有基礎知識歸為單一科目想定，亦稱為「基礎戰術想定」；常用於白紙戰術、連(排)基本戰術等課程之教學想定。

(二)連續狀況戰術想定：²³以一般狀況為基礎，藉兩個以上連續特別狀況與課題，磨練戰術學養之想定設計。如在連貫

22 同註19，頁9。

23 同註22。



狀況下，研究攻擊、防禦、遭遇戰、追擊、轉進等。通常適用於營、旅或軍團級部隊圖上戰術、現地戰術、圖上(沙盤或電腦)兵棋推演、實兵演習等。

六、現地偵察

任何戰術想定，想定結構完成後，除非環境限制或條件不足(使用無法到達地區地圖)，均應實施現地偵察，以使想定的戰術狀況發展與推移設計，及參考案的撰述，均能符合地形現況與其戰術價值，且不悖離相關戰術原理原則，以補充圖上研究之不足；²⁴ 其中如實兵演習、戰備訓練、現地戰術、參謀旅行²⁵ 現地偵察更形重要。非現地實施之演習想定，可不實施偵察，其偵察之詳簡、次數，依演訓目的、方式及想定作為者對地形認識程度而定。

七、想定寫作

想定結構完成，向上一級長官簡報核可後，即實施想定寫作，寫作時須結構

合理，敘述生動逼真，不拘泥於格式。可區分「圖上戰術」想定與「圖上演習」想定兩種寫作方式。

(一)圖上戰術想定：使用作業、討論、講解等手段達成，其主要內容包括：狀況(及狀況圖)、課題(亦稱問題)、參考案等。

1. 狀況

(1)一般狀況：凡想定立案時，有關必須知悉之基本事項，應作為一般性之敘述，以供推演及作業之指導。其包含事項繁簡度依教育目的及研究範圍而定。²⁶ 基本上區分為敵我狀況描述、作戰地區分析、其他作戰參考資料等3大部分。

(2)特別狀況：為使學者對課題易於磨練決心與處置，計畫與指導等而設計者，主依問題(演練事項)並配合狀況之發展而逐次發布。依誘導演習進行，²⁷ 可分為「最初特別狀況」²⁸ 及「後續特別狀況」²⁹ 兩項。

24 同註22。

25 參謀旅行：現地說明及解答某種戰略、戰術或後勤等軍事行動中，實際作戰指揮與參謀問題之演習。通常由高級司令部或軍事學校編成旅行團之方式實施，依據連續狀況，以不同問題，分別職務，要求個別答案，且數晝夜實施之，其目的較現地戰術廣泛，舉凡國防地理、民情風俗、史蹟文化，均在研究之列。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-3。

26 同註12。

27 同註12。

28 最初狀況：為對學者於開始演習或處置前，敘述演習部隊近期內之動態及任務，以誘導其能循所望之途徑進入演習狀況。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-19。

29 後續狀況：因於最初狀況中不能包含所有演練事項，故欲完成其全部事項演練，及確保演習連續性，須擬定後續狀況。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-19。

(3)狀況圖：使用目的為簡化文字對狀況之敘述，並明示部隊細部態勢，運用要圖及透明圖，標示敵我雙方兩色軍隊符號調製。一般狀況圖，參考想定結構圖或基礎態勢圖製作；後續狀況圖，依狀況發展至問題解答直前之敵我態勢。

2.課題(問題)：係將演練事項以問題方式提出，要求學者演練或研究解答，一個演練事項可能以一個問題或一個以上問題提出研究，深淺難易，端視學者戰術素養及教育目的而定。其方式及使用時機區分為宿題³⁰及即題³¹兩種。

3.參考案：依戰術原則提供問題之答案，其主要遵循戰爭原則與軍種戰術思想與戰史戰例等，以符合戰場獲得最大成功公算。

(二)圖上演習想定³²

圖上演習想定寫作要領，概與圖上戰術相同。所不同者，圖上演習可採行單方面或雙方對抗推演，以計畫統裁或自由統裁方式指導實施，對自由統裁對抗演習想定無法預為研擬後續特別狀況、問題

、參考案，而以演習指導計畫表³³及狀況發布計畫表為依據，並參照當時狀況發展，綜合研究發布狀況以誘導演習進行。

八、審查

想定草擬完成後，須經各級審查，修改增刪，以求完善。其目的在使想定的研究內容能符合教學或訓練之需求，狀況的設計能合理、周延並趨近於實戰狀況，文、圖表達符合軍語的使用與規範等。同時想定審查能避免編纂專固之己見或偏狹的想法，確保作戰原理、原則或準則體現。

以上歸納想定作為，須先瞭解與想定有關的相關事項，以為想定編纂的依循，「想定」是教育與訓練的教材，必須是「合理」的想定才具有研究價值。合理的想定是符合義理、準則與教範，其先決條件為編纂者或編纂群、指導者、審查者等須有良好或一定程度的戰術素養，所以具「戰術素養」是想定作為之基礎。

「戰術想定作為」應具之特性

30 宿題：課外或推演室外之作業，使學者有充分之思考磨練時間，適用於研究複雜困難問題。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-19。

31 即題：在限制之短時間內作答或即答問題，以訓練學者機敏果斷之能力，常用於重要而簡單之問題。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-19。

32 圖上演習：利用地圖或放大圖代替現地地形，以立體或平面之兵棋標繪，推演各種作戰狀況。請參閱：《國軍軍語詞典(92年修訂版)》(臺北：國防部，民國93年3月15日)，頁7-17。

33 演習指導計畫表：內容包含作戰階段、時間比、狀況、問題、處置腹案、指導要領、備考(講評資料)等，推演時專供指導官或裁判官指導與管制演習之用。



一、時代性

想定作為於戰術教育已形之有年，儘管其本質與形式並無結構性改變，惟武器裝備、部隊編組、戰場環境及作戰思維等發展，隨時代進步與變化，想定的全般設想與研究內容則應隨時代而與時俱進。特別是美軍自1991年波灣戰爭之後，迭因數位化戰場的開發，以及網際網路之應用，致使戰術想定因戰場環境的改變，挹注新的戰術因素之應用與相對之反制(克制)戰術戰法。循此不僅要立足現代新型態之作戰的戰爭準備，還須著眼於未來的戰場環境，建立前瞻的意識，使之成為一個有價值的想定，且須要能和時代結合，發揮教育功能。

二、認知性

認知的要件是要有充分的證據或能夠證實，只有歷經實戰考驗的想定才具有研習與應用的價值。想定認知性體現，在其設計與構成的作戰情境與研究課題，蓋想定的內容既須符合作戰原則，又須兼顧戰術運用的實用性，以反應未來的實際作戰發展，俾使學者能於貼近實戰戰場情境中學習所要的知識與經驗。假若想定的事實認知性不足或設計作戰過程各種狀況不合戰理，極易誤導學者產生錯誤的觀念與經驗，使未來在實際面對作戰時產生不良影響，故而，如何契合時下的作戰型態，

深化網路化、數位化，以及認知作戰等的特性，至關重要而不容低估。

三、對抗性

作戰本身即為雙方面的軍事鬥爭行為，戰術想定的對抗性旨在過程中有明確的對抗對象、對抗目標指向與事件，例如陸軍「長字號(長勝、長青系列)」實兵對抗操演、部隊基地測考及演訓假想敵設計編組，透過對抗過程中可使學者獲得各種必要的作戰知識與經驗；亦於想定設計的對抗性中，針對人與人之間的「智」與「力」對抗，產生相互互動，期使戰術戰法能與整體作戰思維相契合，磨練致勝之方法。

四、針對性

針對性反映在設計地形(區)的選擇與敵軍的設計方面，能增加學者對未來作戰地區相關地形，及與敵軍事物質能力(部隊編組、裝備能力等)，作戰思維(戰術、戰法等)的接觸與瞭解，以因應未來實際作戰，具有實用價值。例2015年6月，美韓通過「作戰計畫5015」替代作戰計畫5027、5029。計畫在危機時期，韓美將採取摧毀北韓核、導彈等大規模殺傷性武器的方法，在北韓發動攻擊的同時反擊，採「先發制人」戰略。³⁴另中共現階段有關登陸作戰之演習想定，多針對其未來可能作戰環境，如東海、南海與臺海等

34 於下頁。

地區實施針對性戰術戰法演練，咸有模擬、驗證之先期作戰準備，頗有異曲同工之效。

國軍行之有年漢光演習想定，以共軍未來犯臺登島戰役能力設計，確保臺澎金馬地區安全為首要目標；基此，國軍因應共軍軍改後的編制準備，就其合成旅(營)之戰術戰法，與其登陸作戰、空降突襲與登島作戰模式多所演練，循此驗證戰備規定、作戰計畫與後備體系及反擊部隊在指管通情方面聯合作戰，有助於國軍戰術想定之針對性與實效性。

五、系統層次性

想定的系統與層次須由淺入深，先理解原則，再磨練運用與應用，如先從單一狀況戰術想定研究起，進而連續狀況戰術想定，研究各種狀況下戰術應用，做有系統的學習。例如想定內容設計依序反映戰略、戰術、戰鬥程序、部隊行動過程，環環相扣；如自受領任務、計畫作為、作戰準備、實施戰鬥、戰鬥支援、勤務支援等，在想定設計內容要素須互為條件，相互作用，存在著必然關係，使得想定能提供一個接近與符合真實的作戰過程與情境，扮演角色學習。

六、統合性

統合特性是將相關軍事作戰的知識內容，及學習經驗整合組織在一起，藉想定中的知識及經驗，緊密連結成為一個整體。由於現代戰爭型態日趨複雜，與作戰有關領域廣泛，如情報、後勤、電子戰、資訊戰、空地作戰、聯合火力支援等，各項專業知識日趨複雜，只針對個別知識研究，無法形成整體性共同作戰圖像概念。一個具靈活性的想定，能將各種作戰知識統合其中，幫助學者在複雜作戰環境，磨練對各種狀況戰術戰法、戰鬥方式運用，俾將所學經驗應用在未來作戰環境中。

七、前瞻性

想定設計須因應未來戰爭需要，建構某一特定時、空相仿，動靜得宜，以及貼近實戰之想定，據以探討或演練相對應之戰術戰法作為。如想定設計的場景愈真實，則學習或演練效果就愈好，而想定設計的情境及其「假設」事項愈顯逼真，則其成效相對愈好。想定的特定情境不論是利用過去、現在或未來環境與場景，須有一共同條件，就是假想設計須符合作戰實況研究領域的學理，使想定的特定情境具有接近真實的程度。

由於想定的內在本質具有運用上、

34 防北韓失控亂來——美韓「5027作戰計畫」擬定超強反攻，ETtoday大陸新聞，ETtoday新聞雲，
<https://www.ettoday.net/news/20160220/650290.htm#ixzz76Obwm9QM> Follow us: @ETtodaynet on Twitter, ETtoday on Facebook, 檢索時間：2021年9月17日。



結構上與研究事項上的靈活屬性，揭示想定應有特性，進而在實際想定作為中，能客觀掌握想定的規律性，以達成想定所負之任務。

研習「戰術想定作為」之重要性

想定因應研究戰術需要產生發展，而戰術研究範圍千經萬緯包括甚廣，小從單兵訓練，大至運用於軍事戰略層級，研究與作戰有關的問題均可納入研究範圍。也由於想定設計可因應研究需要，以各種不同的教育目的或訓練目標來設計特定的環境與研究領域課題，可設計成多樣性的環境和活動，以靜態(圖上戰術)或動態(演習)方式呈現，以達預期目標，其本質具備能因應各種發展需要的靈活性。

一、結合專精訓練，深化幹部本職學能

在軍事上常習慣把「教育」與「訓練」一起混用，如戰術教育、戰術訓練，軍事教育與訓練等。教育是知識傳授、技能訓練與道德培養兼重，而訓練比較偏重於方法和技術指導與練習，或在教導一些例行工作的情況，比較習慣用訓練。而幹部教育無論基礎、進修與深造教育，對各層級幹部其職掌上應具專業學能或戰術、戰略指參能力培養；戰術教育含戰術原則

的教育與戰術能力的磨練，而戰術主要屬於「術」的範疇，非僅講授原則可習得，應於充分基本教育後，漸進式以各種應用戰術磨練。³⁵「戰術想定」除教育過程外，亦為部隊實施訓練與演習時，至為重要的一種教育與訓練方法；在部隊訓練上，想定運用縱然是演練單兵、排、連至旅，乃至實兵演習，亦須運用想定建構「假定」之作戰景況，以培養幹部戰術素養及磨練符合實際作戰場景之訓練。

揆諸前總長郝柏村上將任內竭力推動幹部教育，舉辦陸軍指參學院「戰術研究班」，以及兵科學校之專精班，有助於各級幹部戰術想定寫作與實兵演練。撫今追昔，期待指參學院、兵科學校在強化戰術教育同時，亦可比照郝前總長之作法，以2~3週在職專精研習課程，深化想定寫作與部隊訓練演練，有助於本軍聯兵旅在聯合作戰戰術戰法應用更精進。

二、契合戰術戰法，驗證計畫作為

國軍戰略、戰術各階層部隊每年均會依需要，實施各類演習、操演以評估與驗證現行計畫之可行性與適切性，或依敵情之作戰環境、編裝、戰術戰法改變，以想定探討因應作法。此外，想定於國防建軍事務上，尤其使用想定模擬³⁶評估與驗證的方法，例如建軍規劃、兵力規劃想定

35 同註9。

36 於下頁。

是非常有用的標準，可以運用想定建立未來可能面對的挑戰中之關鍵面向，藉模擬方式以近似真實性作為，設定想定空間以決定所需要的軍事能力，量度兵力的能力或調整現有標準等等。

然就計畫作為寫作方面，陸軍部隊尤須運用戰術想定於戰術、戰法與編裝實驗著眼，據以測試其設計之戰術狀況是否符合地面部隊作戰實需，如近年國軍在「防衛固守、重層嚇阻」軍事戰略指導下，依「打、裝、編、訓」之思維，結合武器裝備籌獲期程及國防資源分配，實施兵力結構調整；如本軍在「可恃戰力」建立方面，透過實驗編裝與新興裝備獲得，展開聯合兵種營各項作戰運用驗證，朝「聯合兵種」及「獨立作戰」型態發展，皆須運用符合當前及未來訓練與作戰場景想定，使之融入以臺澎防衛作戰為主體之戰術、戰法與編裝具體事例驗證。

結 論

「想定」運用於軍事各階層之教育、訓練與演習等各項工作之中，無論中外皆超過百年以上時間，一直被公認為對教育與訓練、演習而言，誠如空氣、水及陽光於動物生存不可或缺。雖然現代科技急速發展，軍隊武器編裝與戰術思想不斷

進步，然未因此而影響想定在軍事教育與訓練上的重要性。現今世界各國平時對其幹部施以戰略、戰術教育與指參作業能力培養，對其軍隊作戰能力訓練，仍莫不藉助想定以為之。

國軍長期面對中共軍事威脅，各項戰術任務訓練、聯合作戰演訓之中電腦兵棋與實兵演習，皆針對當面共軍各項軍事威脅及敵武力犯臺模式，應採「料敵從寬」的想定狀況務實推演及訓練，期達成訓練目標，據以修訂「固安作戰計畫」，提升國軍整體防衛作戰戰力。然如何研擬一個具「時代性、認知性、對抗性、針對性、層次性、統合性、前瞻性」的臺澎防衛作戰想定，誘導國軍實施仿真敵情之演訓，以磨練各階層指揮官決策指導、臨機應處能力與參謀計畫作為，同時達到訓練部隊指揮程序與作戰程序，端賴國軍強化在戰術教育、部隊訓練與演習之研究，俾使各級幹部皆能嫻熟戰術想定作為與要領，透過有系統說明想定之基本原理、作為思維、程序、步驟、要領及想定之教學等，提供想定作為者研擬符合前瞻戰場環境「共同作戰圖像」(Common operational picture)之想定，以落實帶著敵情練兵的教育與訓練，達成超敵勝敵目標。

(111年3月3日收件，111年4月6日接受)

36 想定模擬：模擬人員依想定操作模式之系統，主要以表現兵棋或作戰載台之動態過程，但不決定輸出結果。