



GERMANY

東亞政經模擬實務 期中報告

東亞109級楊善媛

學號:405832041

目錄

1 策略

2 過程分析

3 檢討

4 心得





策略

策略

1

守住原有的領土

2

擴張領土 (荷蘭, 比利時)

3

防止奧國侵越

2

過程分析

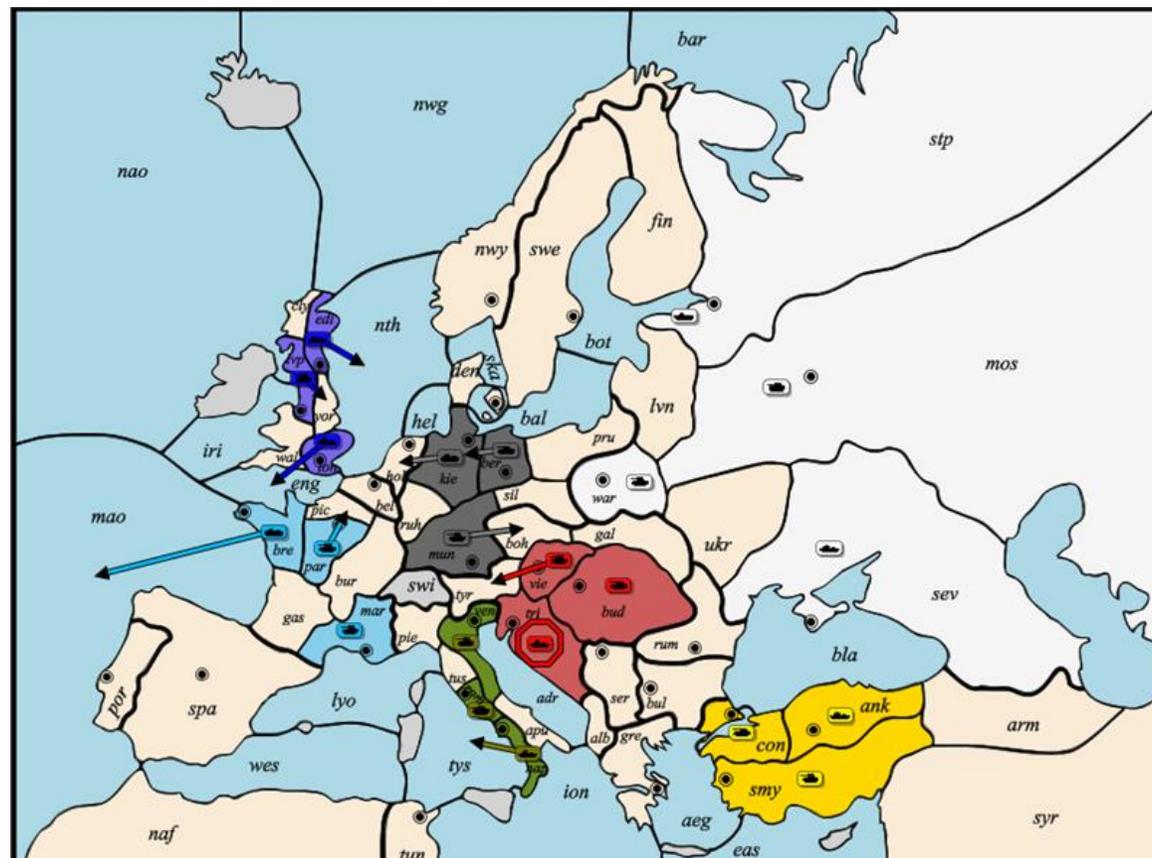
1901 Spring (Movement)

以生軍隊為目標
擴張領土

A ber → kie

F kie → hol

A mun → boh

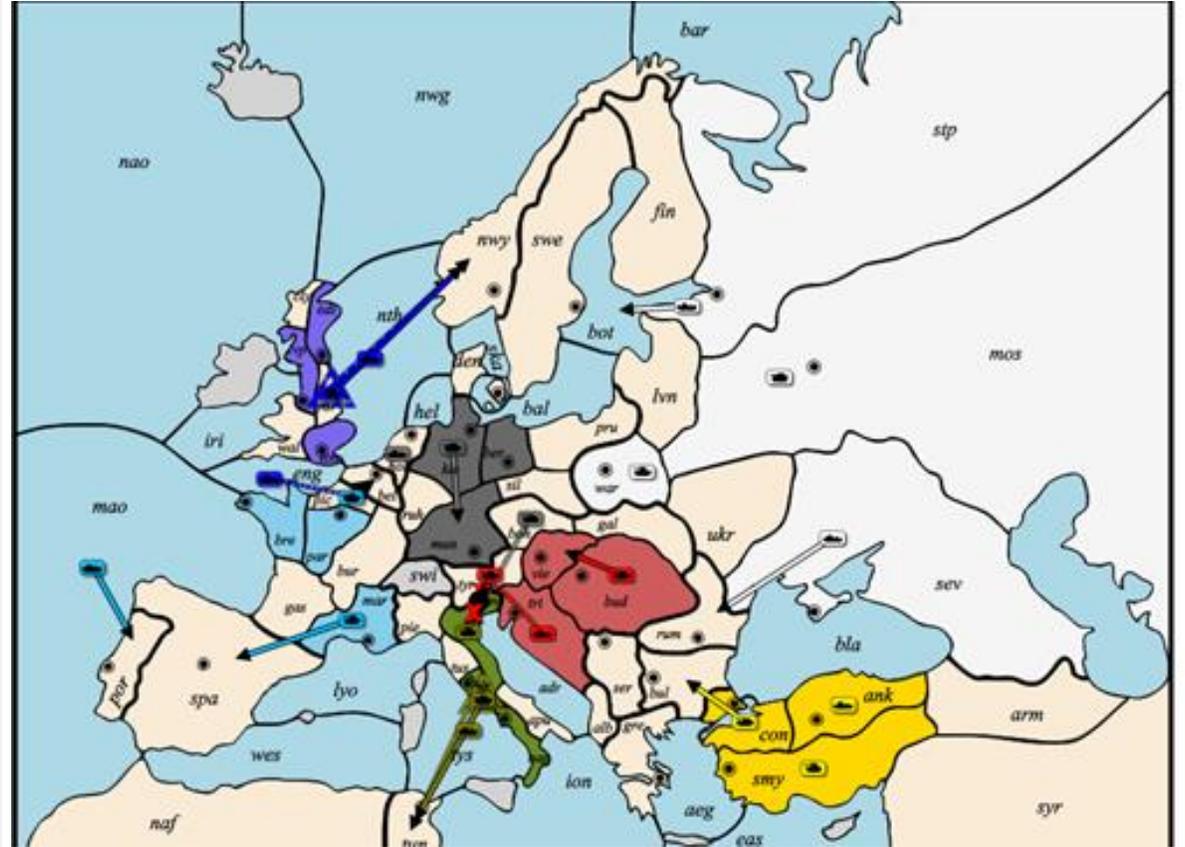


1901 Fall (Movement)

連義制奧
以保全自身領土

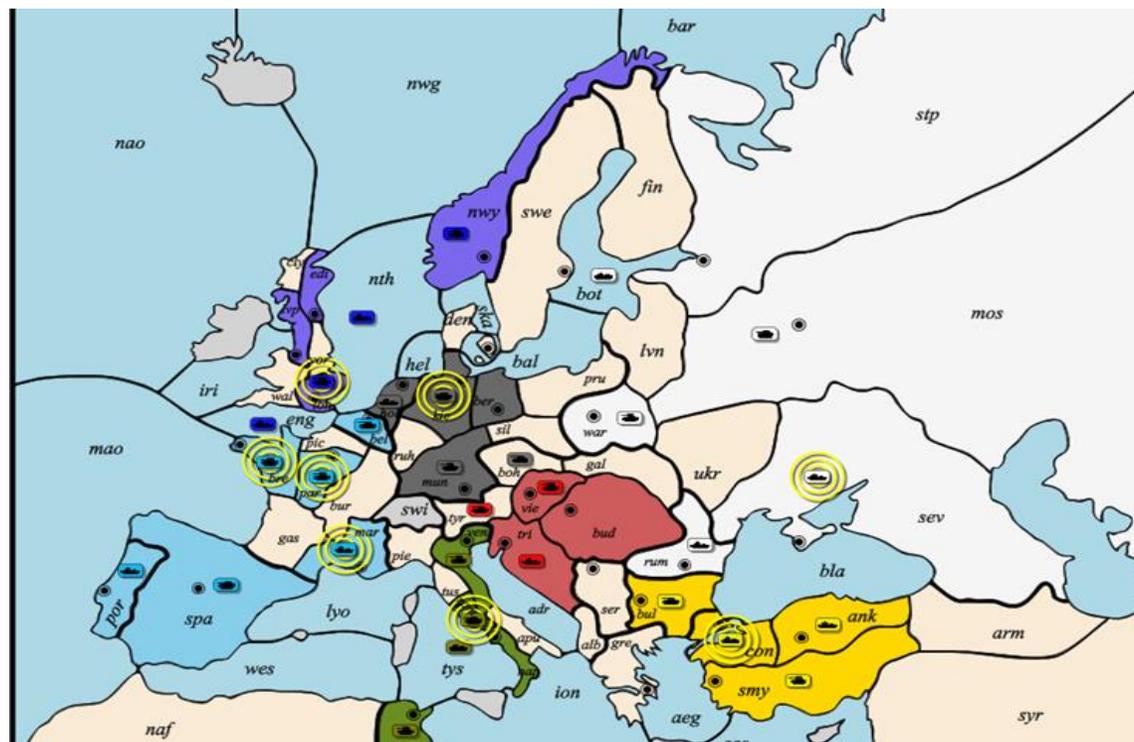
A boh support A yen → tyr

A kie → mun



第一年結算

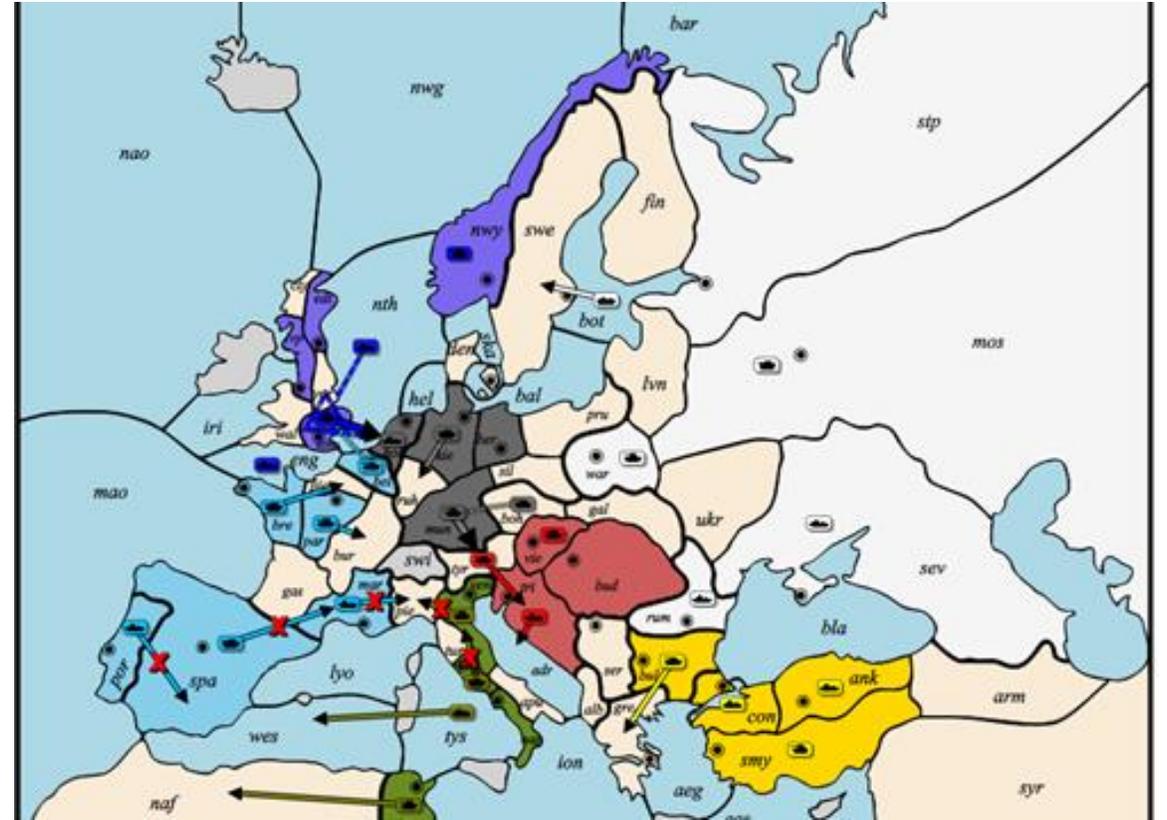
- 因海軍佔到hol所以生一支陸軍在kie
- 因為陸軍另一支所攻佔的boh沒有點所以無法生兵



侵奧防法

A kie → ruh

A boh support A mun → tyr

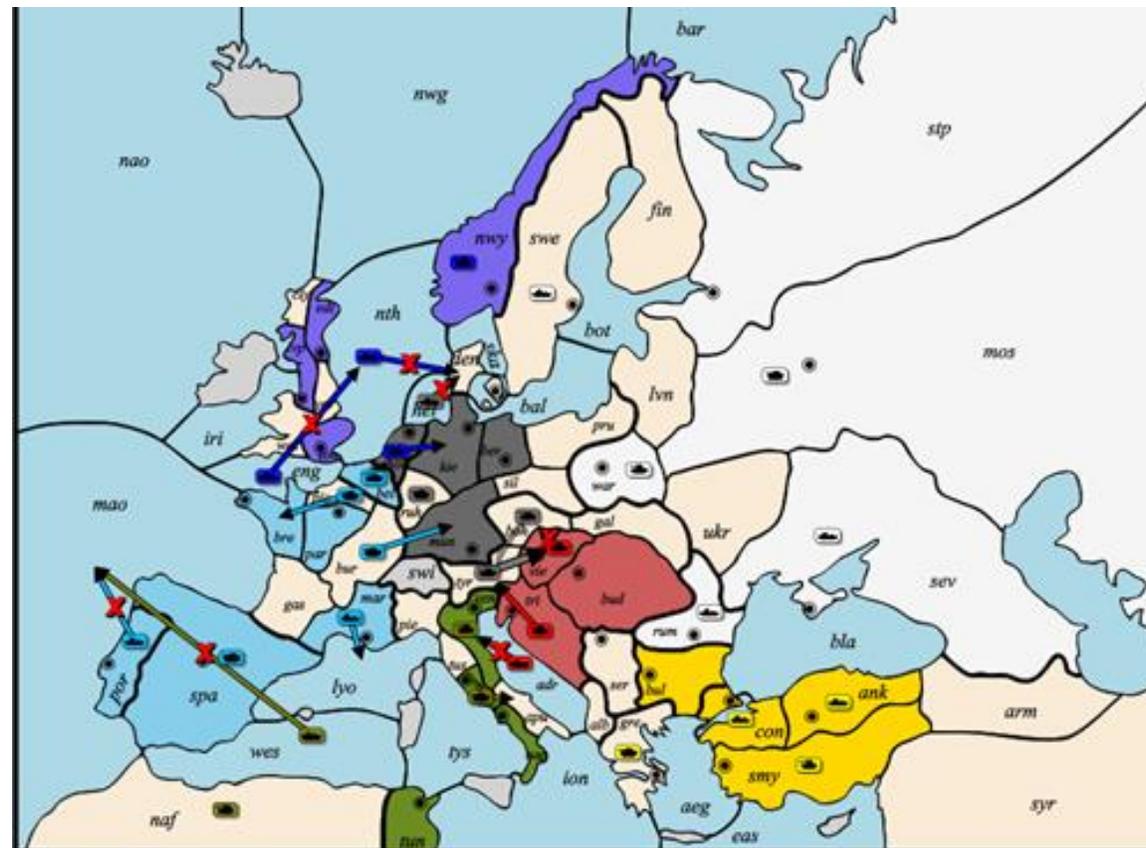


1902 Fall (Movement)

搶奪丹麥失敗
佔領奧重要領地

A boh support A tyr → vie

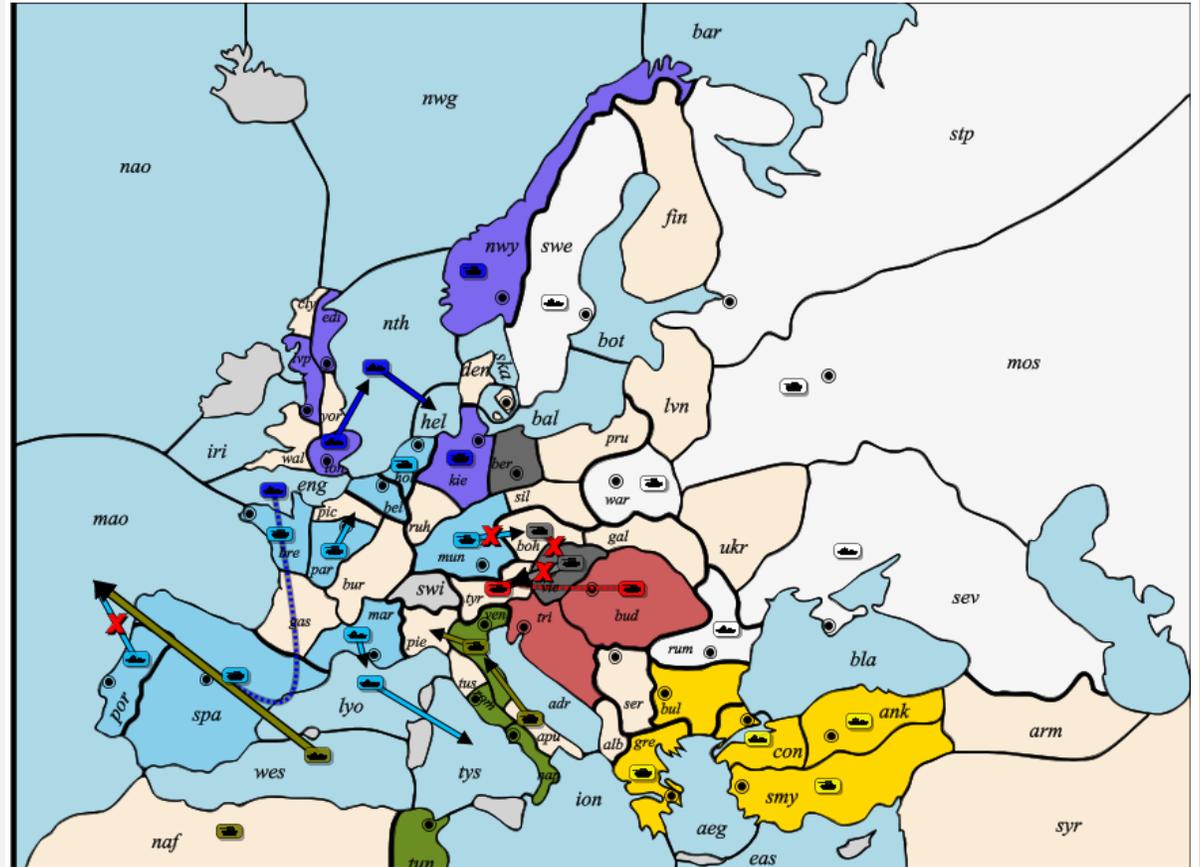
F hel → den



不敵外國勢力
逃命中

- A vie → tyr
- boh 原地待命

A vie被迫撤退到gal因為奧國陸軍bud support 奧國陸軍tyr攻打vie

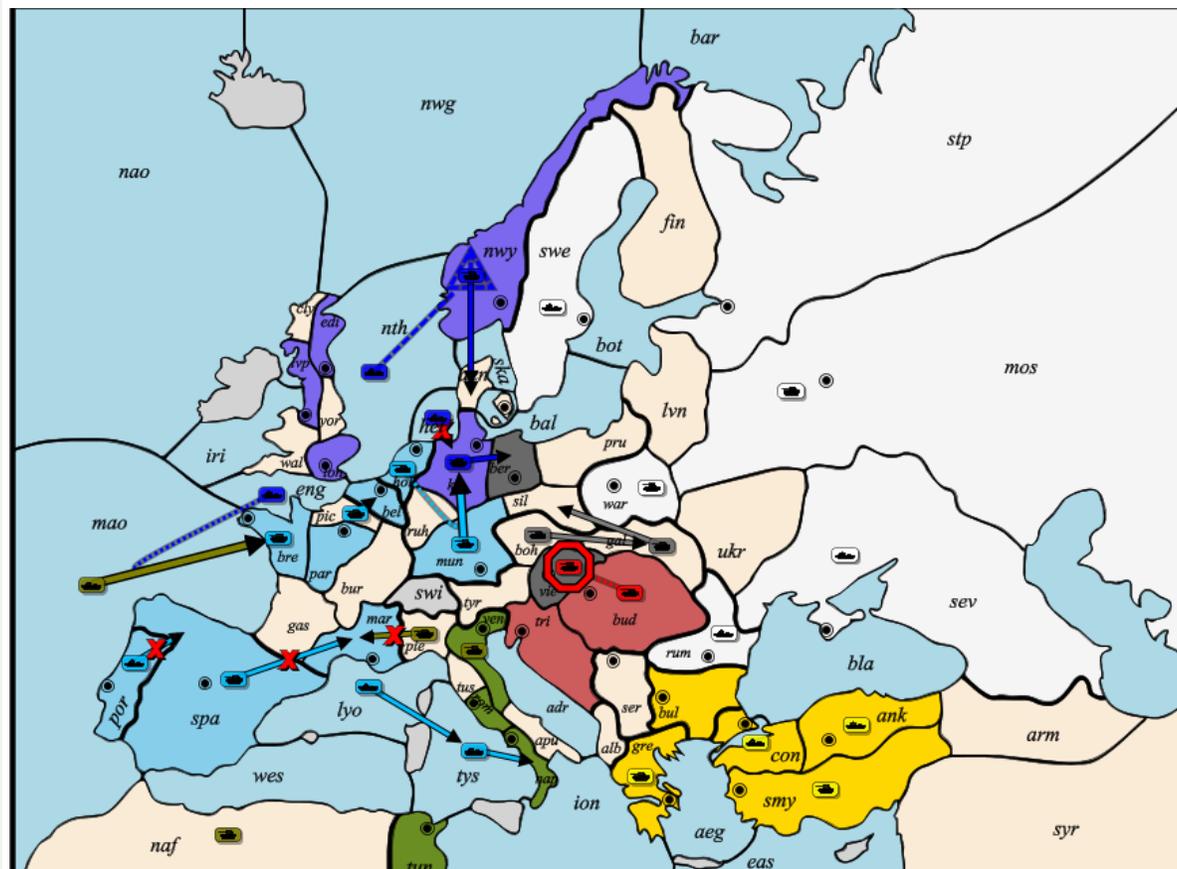


苟延殘喘中 . . .



A gal → sil

A boh → gal



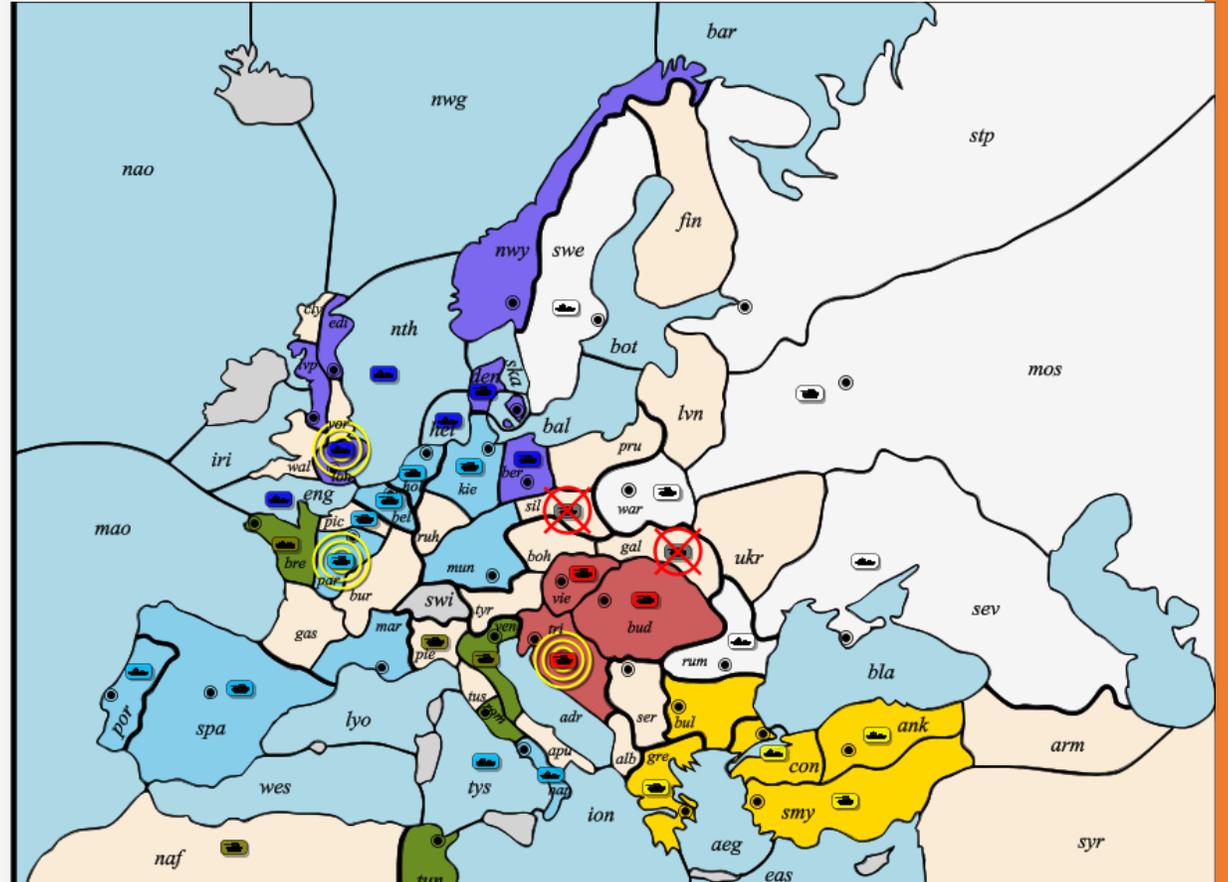
1903 Fall (Adjustment)

第三年結算

德國最後的領土ber被kie的英國陸軍佔領，因此必須要捨棄一支軍隊，最終只剩一支德國軍隊



GAME OVER?



3

檢 討

一，未看清周邊情勢

1 ·

預估錯敵人

2 ·

交錯朋友

3 ·

英法德三國緊張關係

一，未看清周邊情勢

1 · 預估錯敵人

認為最先會威脅到我國的敵人為奧國，所以積極派兵往南。結果奧國目標其實是義大利，因為和義大利具有囚徒困境，而且義奧一開始的目標皆為地中海區域。

一，未看清周邊情勢

2 · 交錯朋友

因為預估會威脅到我國之領土的是奧國，因此幫助義大利擊退奧國對義大利的入侵，但後來發現義大利無法為我國帶來太大的益處，因為地理位置關係。並且和義大利交朋友也對於防止義大利之入侵無幫助，因為義大利一開始的主戰場是地中海，而主要敵人為奧國，所以基本不會威脅到我國之領土。

一，未看清周邊情勢

3 · 英法德三國緊張關係

應該要特別注意西邊的英國及法國的入侵，任一國都有攻打我國之危險並且被擊敗之可能性很高，所以應該先觀察西方之動向並且找英、法任意國聯合。但是分析錯情勢以至於被英法兩大強國聯合進攻而無重新東山再起之機會。

二，土地利用

慕尼黑

一開始就有意識到慕尼黑這塊地的重要性，因為慕尼黑提供我們往下攻打奧匈以及義大利的後門

荷蘭

荷蘭是我們通往海線的大門，同時和丹麥相比荷蘭的附近有許多的資源點，但是雖然一開始就有用海軍佔領，但是因為後來把軍力都調到南方防止奧國，因此被英法聯手打退而失去這塊土地

三、如果再重玩一次

1 ·

心態問題

3 ·

放寬視野，做全方位的分析

2 ·

重要領地判斷

4 ·

適時撤退

三、如果再重玩一次

心態問題

(1)要找朋友，而且要找對朋友，不要想著當邊緣人或者孤軍奮戰

(2)如果要積極進攻，一旦鎖定目標便要狠心進攻

重要領地判斷錯誤

kie為最重要之核心領土，但是卻將駐守於kie之陸軍移往南方，而使得英國毫無阻礙的直入kie

三、如果再重玩一次

放寬視野，做全方位的判斷

積極擴展南方的同時也須注意來自西方的英法之進攻

適時撤退

若注意到英法之入侵時就應該及時將軍隊從南方撤回德國本土，並結交英法其中一方的盟軍，挑撥英法之間的關係



心得

心得 楊善媛

我覺得雖然強權外交並非我第一次玩的桌遊，但卻是我目前為止挑戰過的所有桌遊當中最困難的一種，它無關於運氣，完全需要靠自身的判斷力、口才以及適當的演戲技巧來達成最終的勝利。顯然最重要的還有足夠的經驗，對於第一次接觸強權外交的我而言似乎把此桌遊想得過分簡單，認為只要守好自身領土，並且秉持著所謂“我不犯人，人不犯我”原則即可安全存活下去，但是強權外交令人玩味的地方似乎就是它那如同現實般的殘酷，天真單純的想法會瞬間被冰冷殘酷的現實給澆滅。



POCKET

以此遊戲的規則來看，若無法佔領其他非本國領土並有著點點的土地的話，便無法在自己的領土上生出新的士兵，因此不去佔領其他國家的領土或是和其他國家競爭非雙方的領土是不可能的，而派兵佔領非本國領土就勢必會威脅到其他國家，根據“權力平衡”理論，他國決不會視而不見，因此面對我國就必定會採取相關抵禦戰術甚至聯合他國攻擊我國來確保自身不受威脅。

而對於這次的遊戲我認為非常可惜的地方是無法所有人坐在談判桌上進行，因為這樣缺少了體驗這個遊戲的精華部份——也就是面對面談判。只能看著電腦觀看遊戲的進行似乎缺少了些許實感。



POCKET
ANIMATION

作為最先從棋盤上輸掉的德國，在遊戲結束的當下覺得十分的惋惜，但這也是難能可貴的一次經驗，因為對於失敗的厭惡感讓我對這次的活動留下深刻的印象(非負面)，大到國際社會間的合縱連橫，小至個人生活的人際關係都可以透過這次活動看清一件事——沒有永遠的朋友，只有永遠的利益。

東亞政經模擬實務

東亞系109級 楊善媛
405832041



期末報告

目錄 — 大外交閱讀心得

01

歐洲協調—英國、奧地利與俄羅斯

02

兩大革命家—俾斯麥與拿破崙二世

03

現實政治自食惡果

04

步向毀滅前的政治機制—第一次大戰前的歐洲外交

05

捲入戰爭漩渦—邁向軍事毀滅之路



01

歐洲協調—英國、奧地利與俄羅斯

拿破崙戰敗後歐洲各國角力的情形(以普魯士為中心)

拿破崙



普魯士

中世紀至第二次世界大戰結束為止，存在於中北部歐洲的一個國家或地區，在歷史上是德意志統一以及德意志帝國立國的主要力量。

德意志國家彼此之間的關係，是歐洲穩定與否的關鍵。



歷史上的普魯士

1618年 - 1648年

三十年戰爭

日耳曼是三十年戰爭的主要戰場，戰後諸侯國自立。



1803年—1815年

拿破崙戰爭

黎塞留:日耳曼地區必須一直都是小國林立的狀態。



1814-1815

維也納會議

各國領袖著手合併但非統一日耳曼各邦。

維也納會議(1814-1815)

在拿破崙戰爭之後召開的維也納會議上，出席會議的法國、普魯士、奧地利、俄國、英國五國認為若想要中歐和平穩定，就必須要打破自1600年代所做的安排。因為讓中歐保持分裂會使得法國始終保有侵略的野心並作為法軍演練戰技的場地。因此在維也納會議中，各國領袖著手合併但非統一德國各邦。



從此可以看出**德國戰略地位的重要性**，能夠做左右歐洲情勢。而我在強權外交時所採取的消極保守手段無疑是沒又善用此一地理位置的優勢，若能積極擴張及和周圍鄰國談判的話，將會有很大的存活機率及勝算。



—— 德國勝率 ——

不管是遊戲中還是歷史上，相對於德國，法國和俄羅斯因處於邊陲而有不錯的地緣位置。而德國則是四面受敵，我認為這也是德國在強權外交遊戲中取勝機率較小的主因之一。

集體安全

集體安全的弱點在於各國的利益極少一致，安全也很難做到無懈可擊，因此一個全面性集體安全體制，其成員同意坐視不管的可能性大於採取聯合行動。大家要不是集結在泛泛大原則下，就是眼看著最強大的一員，因自覺最安全最不需要此體制的保障而出走。

確實每個國家都會以自身利益來做考量，遊戲中也不例外，因此要想出現雙贏或共贏的局面是極為困難的。就算有合作或同盟的關係，其關係也是脆弱不堪一擊的。

就像歷史上在維也納會議後一直和奧地利處於友好同盟關係的俄羅斯，也因克里米亞戰爭而使得兩國關係疏遠。而遊戲中的模擬就更不用提了，背叛乃是家常便飯。





02

兩大革命家——俾斯麥與拿破崙二世

克里米亞戰爭後的歐洲國際情勢(以普魯士為中心)

克里米亞戰爭前



☆梅特涅體系時期的道德約束力強

☆維持歐洲各國均勢原則



克里米亞戰爭後



☆主張現實政治

☆國際關係純由實力決定、強者掌控全局

現實政治代表人物



俾斯麥

原梅特涅體系普魯士在德意志聯邦中的地位低於奧地利，也認為聯邦中保留太多小國令普魯士有志難伸。



拿破崙三世

不滿原梅特涅體系中孤立法國之均勢。

遊戲vs歷史

在強權外交中扮演的國家為德國(普魯士)，在遊戲中我所扮演的德國在一開始即嚴加提防奧國，雖然因此忽略了來自西方的英、法強權而導致滅亡，但從此歷史中可以看出奧國確實是德國的眼中釘。

這段歷史中的普魯士其目標明確，即為**統一德意志各小國**以及為了不落於**奧地利**下風積極提升自身實力。

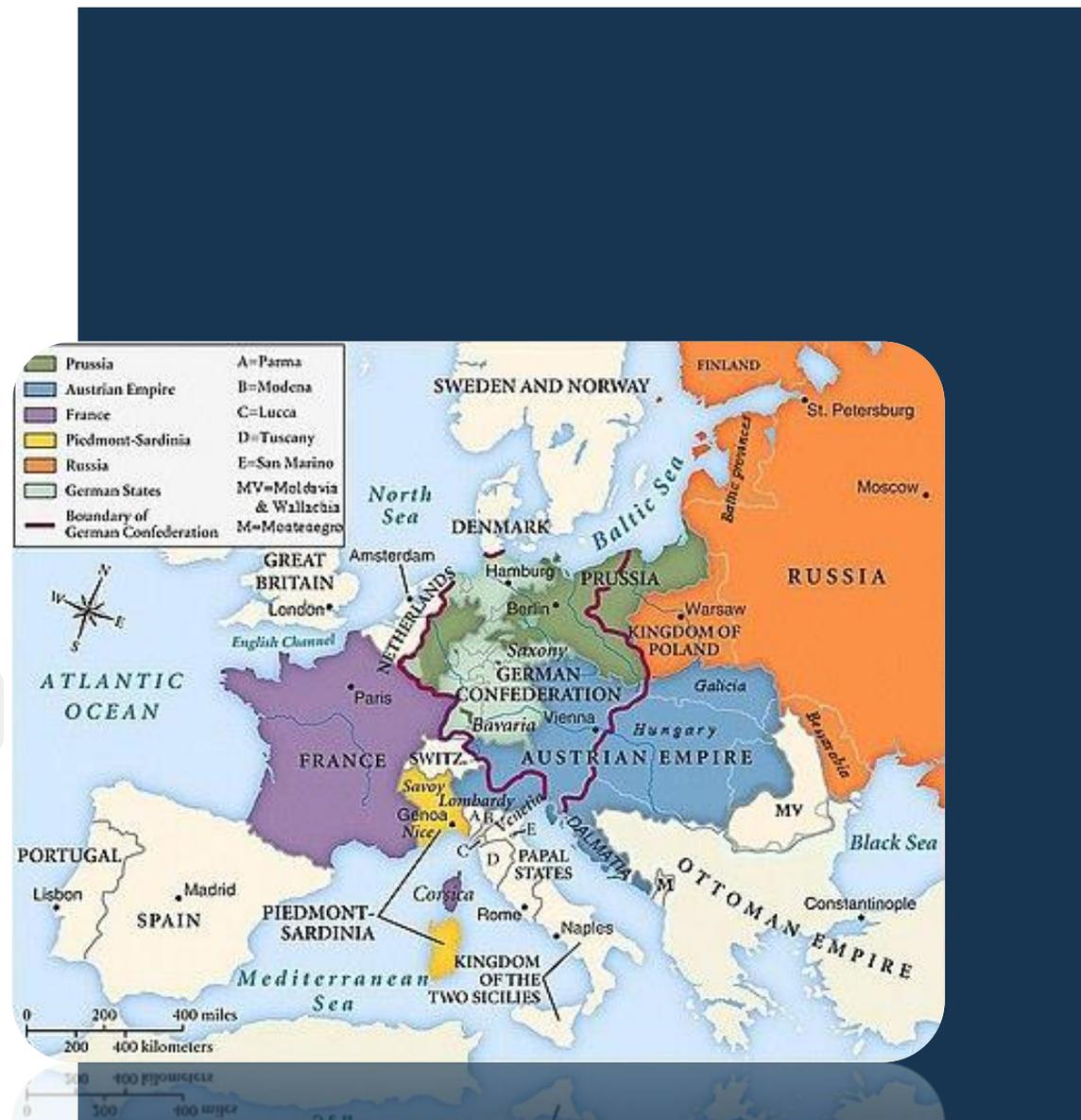


歷史中的德國之所以可以在普奧戰爭中順利擊敗奧國而不受法國之威脅，歸功於俾斯麥洞悉了拿破崙三世的心裡想法。俾斯麥成功利用了拿破崙的優柔寡斷—不願與奧地利聯合共同牽制德國來確保西方的安全。



政治家的責任

「政治家的責任在於解決問題而非思考問題。對於欠缺決斷力的領導者而言，審慎卻變成了拖延決定的托辭。」我十分喜歡這句話，因為我在強權外交的遊戲中也是屬於拖延型決策的人，但這非常不利於外交以及本國利益。



普奧戰爭

俾斯麥

拿破崙三世



普魯士與法國

普奧戰爭前俾斯麥提議若拿破崙肯保持中立，他對法國佔領比利時將會採取樂觀態度，因為這有讓英國涉入與法紛爭的好處。

拿破崙認為普魯士必敗，因此不太在意此一決定，只想促使普奧相爭並從中獲取利益。這個樣的想法使得破崙三世無意中促使德意志統一、更讓自身國家變得比梅特涅體制時期更為孤立。



左右兼顧的普魯士

雖說拿破崙對於俾斯麥的提議無太大的反應，但是可以從中看到普魯士在對付南方的奧國時也有堤防西方的法國，一方面利用拿破崙不願助奧的對奧厭惡之情緒，另一方面又用利益對法國伸出橄欖枝來換取西方的安全，不讓自己落入「螳螂捕蟬黃雀在後」的危險境地。

這一做法十分值得學習，因為我一直認為德國處於四面受敵之危險地理位置，若往東方擴張，則易受到來自西方的威脅，因此始終處於進退維谷之窘境，但俾斯麥卻向我展示了能夠左右兼顧的明智的外交策略。

間接幫助德國統一的法國

拿破崙三世的最終目標是廢除維也納合約中與領土有關的條款，改變此約所依據的國家制度。但他從未覺悟，要達成目標也會使德國統一，並就此讓法國無法主宰中歐、也從無可能形成共同的攻擊策略。但最終取代聯邦的不是一個分崩離析的歐洲，而是一個統一的德國，人口比法國多，工業實力也很快便超越法國。



普奧戰爭



政治家的考驗在於「是否能自戰術性決定的漩渦中，分辨出國家真正長遠的利益為何，並選擇是當的策略已達成這些利益。」拿破崙三世反維也納會議的結果是把對法國安全的防禦性障礙轉變為具潛在攻擊性的威脅。



03

現實政治自食惡果

德國統一後的歐洲國際社會之轉變



現實政治

根據國家實力及國家利益計算而制定的外交政策

現實政治促成了德國的統一，但這也使得歐洲國家相繼發生武器競賽與戰爭。這一段歷史和強權外交遊戲中的情況較相近，因為遊戲的規則使得梅特涅時期的歐洲協調的狀況無法出現在遊戲中，但在克里米亞戰爭之後的以實力及利益做為決策標準的國際關係卻是和遊戲如出一轍。若不擴充軍備增強實力則無法存活，因為他國擴充領土之行為必定會侵犯到本國利益。

德國統一後的歐洲 國際社會之轉變

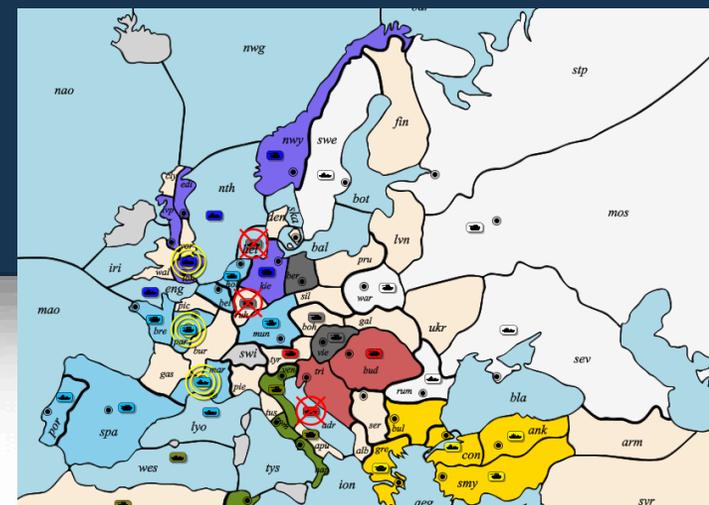
德國興起

德國在統一後成為歐陸最強國家，使歐洲外交發生了革命性的變化。原本歐洲邊緣國家包括英、法、俄持續對中歐施壓，但統一後的德國反過來對邊緣國家施壓，從此可以看出德國因其地理位置而被許多國家提防著。而位於歐陸心臟地帶的德國卻也隨時面臨被敵對同盟包圍的噩夢。若想保護自己不被東西兩方敵國同時結成敵對的聯盟勢必需要各個擊破，但這反而會促使感受到壓力的各國團結在一起。



強權外交中的德國

在遊戲中我扮演的國家為德國，並且被法國和英國聯合給消滅了。對應歷史上法國作為德國敵對國而長期對立之情況，法國確實是需要嚴加防範的大國。俾斯麥曾說在五人的競賽中，最理想的是站在佔多數的三人那一邊。對應強權外交的遊戲，我們之前玩的就是五國的歐洲版本，所以德國一開始若能和奧匈及義大利結盟(並且確保不會被背叛)則不必擔心來自西方的英、法聯軍。但是奧匈和義大利之間的利益糾葛十分嚴重，因此如何調解這兩國之間的衝突並說服其和德國同盟是一件不容易的事，但倘若此一政策成功的話，消滅英、法將不是難事。



反觀歷史

相對於德國統一後的德、法對立，奧匈和俄羅斯的對立也是德國注意的焦點之一。德國對於奧匈十分重視，因其是唯一值得信任的盟友，但又不想得罪俄羅斯，因此俾斯麥努力維持這兩者不起衝突，但問題始終並未克服。

英、法、俄、奧、德五國中，法國與德國敵意甚深、英國“光榮孤立”政策使之不可能與任一國結盟、俄國因與奧地利有利益糾葛，立場搖擺不定。德國想要組成三人多數就須同時與奧、俄結盟，這是危險平的衡作法，因此德、俄的關係便成為歐洲和平的關鍵。

俾斯麥的目標

俾斯麥希望新締建的德意志帝國可以享有和平，不想與任何國家起衝突。認為必須阻止奧、俄加入與德國為敵對關係的法國陣營、必須不讓奧地利，又要防止俄羅斯動搖奧匈帝國，需要與俄國保持良好關係，同時不得罪與之有利益衝突的英國。德國的中目標是除無法和好的法國之外，不讓任何其他大國藉口形成直接反德國的聯盟。





04

步向毀滅前的政治機制——第一次大戰前的 歐洲外交

一戰前的歐洲局勢



一戰前的德國

俾斯麥去職後

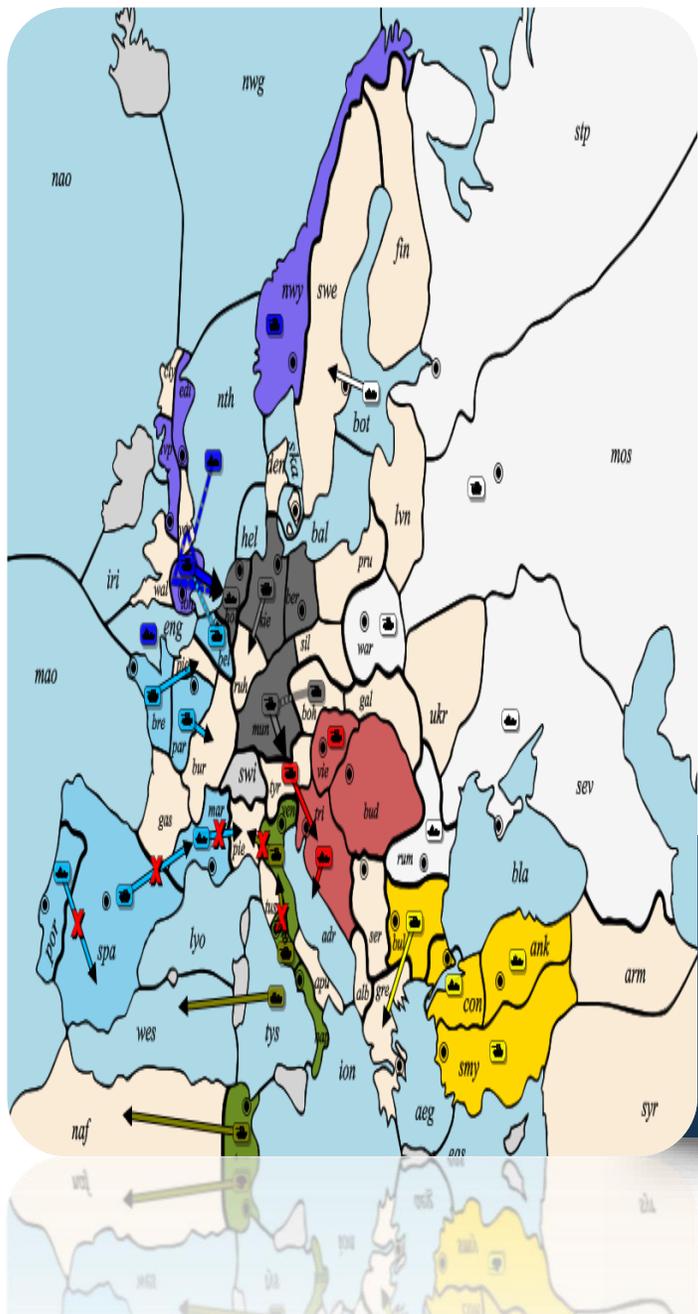
☆在威廉二世激進的帶領下，德國越加欠缺節制，變得越來越追求純粹的實力。

☆缺乏思想基礎是德國外交政策漫無目標的罪魁禍首，只能透過追求軍事實力來尋求安全感及歸屬感，並以此凝聚人民的團結。



強權外交局盤上的德國

在強權外交遊戲中我扮演的是德國，不只是歷史現實，若在遊戲中位居歐洲心臟地帶的德國一味地擴充軍力、搶奪土地，也容易遭到鄰國的團結打壓。在先前的模擬遊戲中，我認為一開始冒昧進攻奧國是不太明智的決定，攻佔土地固然重要，但是需先將自身領土守護住且和西方的強國法國或英國結盟之後再來往南方發展才是上策，才不會淪落到四面樹敵的窘境。



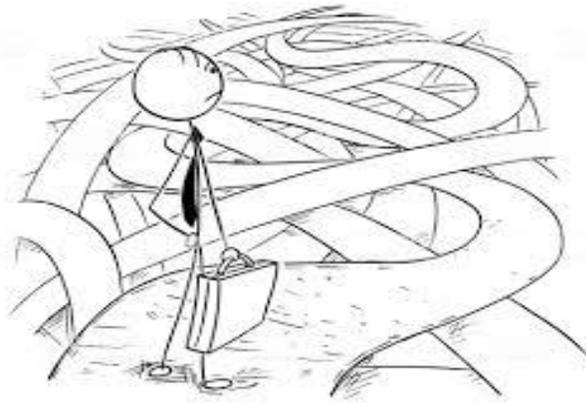
歐洲外交末日機制

一戰前主要強國的領袖們全然不知道，任他們運用的戰爭技術富有什麼含意，也不懂他們不顧一切建立的聯盟有何意義。而每一個同盟都牽扯到太多的利害關係，以致傳統的歐洲協調毫無用武之地。取而代之的是列強所製造出來的外交末日機制。



我們應當從歷史中汲取教訓，在當今外交決策或是遊戲中，不要單純因為盟友陷入危機而貿然行動，要深思熟慮後再做出決定並且以自身國家的安全及利益為優先考量。

政治家的抉擇



明白將有危險發生的政治家必須做一根本的抉擇。若他認為這個危險會與日俱增，便須設法防微杜漸。若他衡量情勢後認為，危險是否有賴幾種情意外或偶然的結合在一起，那不妨靜觀其變讓時間來解決。



對應遊戲:當得知英、法結盟要來搶奪我國領土時就應當要趕緊從南方撤兵回德國，但這樣還不足以抵擋英、法的進攻，應當需要看清這兩國之間的利益糾葛，並和其中一方私下做談判讓利給其中一國或和其中一方主動示好，例如答應法國以圍堵方式共同對抗英國，藉此摧毀英、法兩國之間的信賴關係。



05

捲入戰爭漩渦—邁向軍事毀滅之路

第一次世界大戰

一戰前歐洲各國的外交局勢

衝突爆發之時，遲不動員的一方將失去結盟的優勢，使敵人得以將對手各個擊破。

全體同盟必須同時動員成為當時歐洲各國領袖的第一要務，使重大的外交活動全以此為重心。

結盟的目的不再是保證開戰後能夠獲得支援，而是保證各盟國能夠與敵國同樣快速的動員，甚至比敵國快一步。所以每當發生國與國之間的危機之後，在外交人員仍尚未有定論之時，動員便早已開始了。





遊戲中的同盟關係

一戰前這種扭曲的同盟關係在強權外交的五國局盤中不太可能出現，因為國家數不多，因此比較常出現的是兩兩結盟的方式，而且遊戲中的同盟主要是以支援為主，若敵國侵略同盟國則出兵幫助其領土不受侵害，若不幫忙則可能被貼上背叛或無用的標籤，但在出兵援助之前還是會以自身的安全及利益做考量，而不會草率動員。

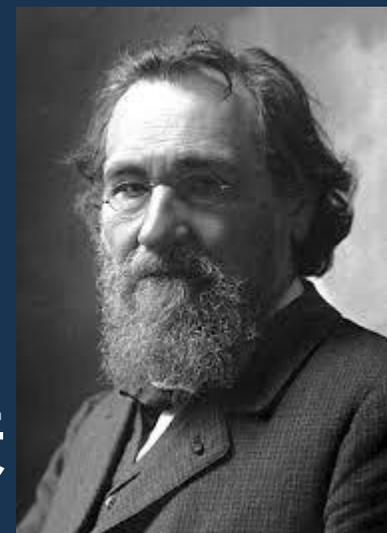
一戰前德、俄兩國領導人物



施里芬



歐布魯契夫



要速戰速決先贏得一邊後再來攻打另一邊，以求得兩方的勝利。因為東方的俄軍動員需要六周左右時間，因此在此之前可以先擊敗法國。

務必讓每一場戰爭變成全面大戰，才符合俄國利益。

法俄在一八九四年一月四日簽署了實現歐布魯契夫構想的軍事協定，雙方同意若三國中任一國，無論因何種原因而動員，則法俄也將一啟動員。



德國領導人面對俄、法之外交作法

俾斯麥

戰略目標:盡量避免兩面作戰



毛奇

先將東西兩方部署軍力，先同時瓦解雙方軍力後，將其擊退至安全距離外後講和。

戰略目標:限制兩國作戰的規模。



施里芬

★戰略目標:毫無保留的兩面作戰。

不贊成毛奇不求完全勝利而傾向政治妥協，並且將軍事主動權交到敵人手裡的做法。



遊戲中的戰略目標

對應到七國模式的遊戲中，若法、俄結成同盟，那麼扮演德國的我也會想要採取施里芬的方法的方法，先防守東邊同時積極攻打西邊的法國。若在遊戲中採取毛奇的戰略方法，我認為要同時將兩國擊退至安全距離是很困難的。



若回歸現實，我支持毛奇的不求全勝的政治妥協思想，個人則認為毛奇的方法比較保險且實際。

德國的結局

德國似乎忘記了俾斯麥的忠告「終戰時無法像開戰時一樣理直氣壯的知領袖們將自食其果。」而這也像是預言了德國將於一戰戰敗的結局，也向後人證明有勇無謀的戰爭終將導致毀滅。





GERMANY

THANKS

報告結束!

