

### 第三篇 謀攻

一

孫子はいう。用兵の原則としては、敵国の人を損なわず土地を荒らさずに屈服させるのが上策で、敵国の人を損ない土地を荒らしながら勝つのはそれに劣る。敵軍を無傷のまま降伏させるのが上策で、敵軍を討ち破り、降伏させるのはそれに劣る。敵の旅（兵士五百人）を無傷のまま降伏させるのが上策で、旅を討ち破るのはそれに劣る。敵の卒（兵士百人）を無傷のまま降伏させるのが上策で、卒を討ち破るのはそれに劣る。敵の伍（兵士五人）を無傷で捕獲するのが上策で、伍を死傷させるのはそれに劣る。このようなわけで、百回戦闘して百回勝つというのは、最も優れたやり方ではない。武力を行使せず、戦闘を避けながら敵兵を屈服させるのが、最も優れたやり方なのである。

二

そこで、兵法の達人は先ず、敵の謀を察知し、それを失敗させることで勝つ。その次に野戦において敵軍が備（そなえ）を乱して攻めかかってくるのを討ち、次いで敵軍がすでに備を堅くし、陣を列ねているのを討つのである。最もまずいのは、敵の城を攻めることである。城を攻めるのは、他に方法がなくてやむを得ずに行うものだからである。巨大な楯や装甲兵員輸送車を作ったり、攻城用の兵具を必要な数だけ

準備したりするには三か月もかかり、土盛りの山を城と同じ高さに築くには、さらに三か月をかけねばならない。将軍がこれらを待ちきれず、あるいは敵の挑発に乗って怒りを抑えきれずに、蟻が集まるように城下へ押し寄せて、無理矢理これを攻めることになれば、兵士の三分の一を戦死させることになる。それでも城が落ちなければ、こちらの戦力は日に日に衰えて、城中の勢いが強くなる。これらが、謀なくして城を攻めることの害である。

それゆえ、用兵の上手な人は、敵兵を屈服させるにもそれと戦闘するのではなく、敵の城を落とすにしてもそれを攻めるのではなく、敵国を亡ぼすにしても長期戦によらない。必ず人を損なわず土地を荒らさずに手に入れることで、天下に敵と利を争うので、自軍の兵士を少しも損ねずに争うところの利益を完全に得られる。これが謀で攻めるという方法である。

### 三

兵法においては、我が軍勢が敵軍の十倍であれば四方から取り囲み、五倍であれば敵軍を攻撃し、倍であれば我が軍勢を二手に分け、同じであれば全力を發揮して戦い、少なければそこで戦わずに逃げ去り、敵よりも乱れ、怯え、疲れ、飢えているなど戦力的に劣っている状態であれば、巧妙に避けて戦わない。そうであるから、小勢であればただ堅固に守備することしか考えないのは、大敵によってよい獲物にさ

れるだけである。

#### 四

そもそも、将軍は国家における最高の補佐者である。君主がすぐれた資質・能力を備えた将軍を補佐者に選んで厚く信任するならば、国家は必ず強くなる。反対に、補佐者たる将軍の資質・能力に欠けるところがあり、あるいは君主が将軍に軍の指揮を一任しなければ、国家は必ず弱くなる。そこで、君主が軍事に介入することで軍隊を惑わし、害となる場合が二つある。

一つには、軍隊が進むべきではない状況にあるのを知らないで進めと命令し、軍隊が退却すべきではない状況にあるのを知らないで退却せよと命令する。このように軍隊をつなぎとめて不自由にする場合である。

二つには、軍隊の実情も知らないのに、法令・賞罰・人事などの軍政を将軍と同じように行う場合であり、兵士たちはどちらに従うべきなのか迷うことになる。

三つには、臨機応変の戦術も理解していないのに、将軍と同じように戦場で作戦を指揮する場合であり、兵士たちは勝利を疑うようになる。軍隊が迷って疑うとき、敵国はこれをうかがって間者を入れ、君臣を離反させ、諸侯もそれに乗じて兵を挙げて反乱を起こす。これを「自軍を内から乱して、敵を引き込んで勝たせる」という。

勝つことを予知するには五つのことがある。

一つには、戦うべきか戦うべきではないかを判断できれば勝つ。

二つには、大軍の運用法と小勢の運用法をどちらも知っていれば勝つ。

三つには、将軍と兵士が心を一つにして戦いを欲するならば勝つ。

四つには、警戒を厳しくしながら、敵が油断し警戒を怠るのを待てば勝つ。

五つには、将軍の資質能力が優れていて、君主がその将軍に軍隊の指揮を任せ、不要な介入をしなければ勝つ。

これら五つは勝利を知るための道理である。そこで、「敵の様子を知って、味方の事情も知っていれば、百回戦っても危ういことがない。敵の様子を知らないで、味方の事情だけを知っていれば、勝つこともあり、負けることもある。敵の様子を知らず、味方の事情も知らなければ、戦うたびに必ず危ういことになる」といわれるのである。