

第一篇 軍形

一

孫子は言う。昔の戦いの達人は、まず我の守りを固くして、敵が我を攻めても勝てないようにしてから、敵が弱点をあらわして、我がそれに乗じて攻めれば勝てるようになるのを待った。敵が我を攻めても勝てない態勢は、我が備えを万全にすることによりもたらされるが、我が敵を攻めれば勝てる態勢は、敵に怠りがあり備えていないことによるのである。だから、戦いの達人でも、我の守りを固めて、敵が我を攻めても勝てないようにすることはできても、敵が弱点をあらわして、我が敵を攻めれば必ず勝てるような態勢にさせることはできない。そこで、「こうすれば勝てる」と知ることにはできるが、それを実現するのは難しい」といわれるのである。

敵が我を攻めても勝てないのは、我が堅固に防御しているからである。我が敵を攻めれば勝てるのは、敵の弱点を攻撃するからである。戦術的には、防御は地形を戦力化するので少ない兵力で可能であるが、攻撃をするには多くの兵力が必要である。それゆえ、戦略的に守勢に立てば全軍の戦力に余裕が生じることもあるが、同じ戦力で攻勢に出れば不足することもある。上手に防御する人は、地形を最大限に活用して静かに隠れ、上手に攻撃する人は、機を失することなく縦横無尽

に機動する。それゆえ、自軍は損害を受けることなく、完全な勝利をとげるのである。

二

未だ戦わずして勝利を予測することは、どんな凡庸な君主や将軍でもできることなので、最高にすぐれたものではない。戦いに勝って、その勝れた用兵から智名や勇功を天下の人々が賞賛しただけでは、最高にすぐれたものではない。

天下の人々は細い毛を持ち上げた者を力持ちとはいわず、太陽や月を見た者を目が良いとはいわず、雷鳴を聞いた人を耳が良いとはいわない。これと同じで昔の戦いの達人は、敵の弱点を看破してこれに乗じることで易々と勝ったのであるから、こうした戦いの達人の勝利には、奇策による逆転勝利も、智謀に優れたとの名声も、武勇をたたえる手柄も無い。ただ作戦計画どおりに錯誤なく戦うのみである。このように計画どおり錯誤なくできるのは、その勝利の前提が、すでに弱点をさらして負けている敵に勝つものだからである。

それゆえ、戦いの達人は、万全の作戦計画を立て、先ず敵が我を攻めても破ることができない場所で守りを固めて動かず、その上で敵を破れるチャンスがあればこれを逃さず、ただちに攻撃する。このように勝つべき軍というものは、開戦前に廟算（作戦会議）を重ねて多くの勝算を得てから、不敗の立場で敵との戦いを求めるのであるが、敗

れるべき軍とは、勝算もなく無計画に戦いを始め、行きあたりばったりで勝とうとするのである。

三

これらに加えて、上手に兵を用いる将軍は、自ら人としての道を修めて上下の心を一つにさせ、規律を維持して軍法や命令を厳守させるので、強い軍隊をもって戦うことができ、勝利を確かなものにする。

また、守勢から攻勢への二段構えこそが「勝敗の道理」というべきものであるが、優れた人はこの道理をよくわきまえ、常に敵と我が態勢を度・量・数・称・勝の五段階で考察して見積もり、我が勝算を明らかにするのである。

四

- ①「度(たく)」とは、距離や面積をはかることである。
- ②「量」とは、体積や容積をはかることである。
- ③「数」とは、多少衆寡を積算することである。
- ④「称」とは、全体のバランスを考えたり、二つを比較したりすることである。
- ⑤「勝」とは、勝算について考えることである。

形ある物は全て土地にかかわることから、まず戦域や戦場の広さ・高さ、根拠地から戦場までの距離などを考える(①度)。そして、その戦場の地理的条件に応じて投入できる米穀・金銀などの物量を考え

る(②量)。次いで、その物量にに応じて動員可能な兵士の数と行動できる期間、すなわち継戦能力を算出する(③数)。たとえば度・量・数が備わっても、全体のバランスを考えなければ、変化に應ずることもできず勝てないので、これらを総合して軽重や有余不足を見積もった後に、敵と我の総合的な戦力を比較する(④称)。この結果に基づいて、いかにして勝つかを判断するのである(⑤勝)。

勝つべき軍には、この態勢見積りによる十分な勝算がある。それはあたかも、鎰(≡二十四両)という重さの物で銖(≡二十四分の一両)というきわめて軽い物を天秤にかけ計るようなもので、他に何ら力を加える必要もないが、敗れるべき軍とは、銖の軽さの物で鎰の重さの物をかけ計るように、いくら力を加えても持ち上がることはない。

五

勝つべき者の戦いとは、千仞の谷(数千メートルもある深さの谷)に満々と貯えておいた水を、その堤を決壊させることで一挙に流すようなものである。この水のように常なる形もなく、それを測ることもできないのが軍の形である。