

## 第七篇 軍争

一

孫子は言う。将軍が兵を用いるには、君主から敵国征伐の命令を受け、国中から兵士を集めて軍を編成し、教練を通じて団結を強固にし、民衆を課役し、小荷駄や武具などの軍用品を取りそろえ、これら全てを率いて敵国に入り、敵の軍勢と向き合って互いにその虚を窺いながら数日を送ることになるが、中でも敵と我の両軍が戦場で相対して勝ちを争う「軍争」ほど難しいものはない。軍争の難しさは、まわり道を近道とし、不利を有利にすることにある。ある土地を敵と我で争うとき、我がわざと遠い道を行くように見せれば、敵はたとい近道を進んでも我を侮って気が緩む。つまり、我が敵に不利な形を示すことで敵に利を与えながらも敵は惰気となり、我は鋭気なので後から出発しても先に到着する。これが迂直の計を知る者である。

二

将兵が迂直の計を知って勝利を争えば利をもたらすが、兵衆がこぞって利を争えば、かえって勝利から遠ざかり危険になる。全軍の士卒民衆が一緒に動けば鈍重になり、発進も遅れるからである。そこで、歩兵や騎兵のような速い部隊には進めるだけ進ませて勝利を争えば、遅い輜重隊（＝小荷駄に雑具を積んで民衆が引く隊列）は捨て置かれ

てしまう。

また、敵より先に有利な地を得ようとして甲冑を脱いで走り、昼も夜も休まずに行程を倍にし、二日で行くところを一日で行くようにして百里の道を前進すれば、上軍・中軍・下軍の三將軍ともに捕虜にされてしまう。これでは体力のある者だけが先に行き、体力が劣る者は後に遅れ、戦場でまともに戦える兵士は十人に一人、あとはことごとく疲れて役に立たないからである。五十里先で勝利を争うにしても、半分は到着するが兵士の疲労ははなはだしく、先鋒の上將軍が敗れてしまう。三十里でも戦場に到着するのは三分の二であろう。このように速さだけを追求しても、輜重隊がそれについて来れず、兵糧が絶え、物資や財貨の蓄えもないようでは敗北をまぬがれない。

### 三

列国の諸侯が何を考えているのかを知らなければ、あらかじめ同盟を結んで相互に援けあうことはできない。山林や険しい崖や谷、沼沢地などの地形が分からなければ、軍隊を進めることができない。その土地の案内人を使えなければ、地の利を得ることができない。これらを満たした上で、戦闘は敵を偽って我の「実」を現さないことを基本とし、有利な条件下で動き、分散と集中をくり返して絶えず変化するものである。だから機をとらえて敵を急襲するにも、風のように往来の跡もなく、向かうところ皆がなびくのであり、戦況が緩やかなとき

も隊列は整齐として軍律は厳守され、あたかも深林の木々が乱れないようである。敵を攻撃するのは烈火のように激しく形もないので、これを防ぐこともできず、堅固に守備するときには、山が動かずにそびえるようである。謀を外から知ることができないのは、重なった天雲の向こうにある日月星辰が地上から見えないようであり、その謀が行動となつて現れるときは、落雷が大気を震動させるかのようなものである。民屋を乱取して財貨や兵糧米などを得たときは、これらを兵衆に分け与えて彼らの士気を高め、領地を攻め取つて土地を手に入れたならば、功績のあつた將兵を賞してこれを分け与える。ものごとの釣り合いを量り、軽重を考え、時宜に従つて最適の行動を選ぶ。さらに迂直の計により先んじて到着する者が勝つ。これが軍争の法である。

#### 四

古い兵法書には「大軍に口頭で命令しても聞こえず、さわぐ兵衆を静まらせるのも容易でないことから、太鼓や鐘の音で大将の命令に代える。また、大軍は広大な地に陣を取り、草木も視界を妨げるので、旗や幟を高々と掲げてこれを合図とする」とある。このように鐘鼓や旗幟は人々の耳目を通じて認識を統一するための手段である。兵士たちの耳目を一つにすればその心も一つになり、大勢が一体となつて行動する。そのため、勇敢な者でも勝手に進むことはできず、臆病な者でも勝手に退くことができない。これこそが大軍を動かす方法である。

また、夜戦には火を多く挙げ、鐘鼓を多く打ち鳴らして大軍がいるようにさせ、昼間の戦いには旗や幟を多くして兵士が大勢いるように見せることで敵の耳目を惑わし、私の兵力を誇大に認識させる。

## 五

軍隊から気力を奪えば弱くなり、將軍から心を奪えば勇猛さを失う。人の気力とは、朝は鋭く盛んでありながら、昼になると疲れて怠惰になり、暮れには家路に帰ることばかり思つて定まらない。そこで用兵の達人は、敵の鋭い気力を避け、衰えて定まらなくなったところを撃つ。これを「気を治める」という。我が兵を平素から教練して整然とさせ、敵兵が先に乱れるのを待つて撃つ。あるいは我が兵の耳目を斉一にして静粛を保ち、敵兵が騒がしくなるのを待つて撃つ。これを「心を治める」という。我が兵が戦場の近くにいて敵兵が遠くからやってくるのを待ち、我が兵を十分に休養させて敵兵が疲労するのを待ち、我が兵を十分に食べさせて敵の糧食が尽きるのを待つ。こうして我が戦力を強く、敵戦力を弱くするのを「力を治める」という。敵の軍旗が整然と並んで乱れず、敵の備が厚く何重にも構えているならば、敵が我に小利を与えて誘い出そうとしてもこれに応じてはならない。このように変化の理によく通じているのを「変を治める」という。

## 六

変を治めて兵を用いるには八つの方法がある。

① 敵が高い山や丘に先に進出しているときは、これと向き合って戦ってはならず、

② この敵が高地を下りてこれを背後にして備えるならば、迎撃してはならない。敵は必ずや我を引っかけ、地の利をもって勝とうとしているからである。

③ 敵がわざと退却し、我を引きずり込もうとするようであれば、深追いしてはならない。

④ 敵兵の気が鋭く、勇み進んで来るならば、急いでこれを攻めずに気の衰えるのを待て。

⑤ 敵が弱兵を前に出して我を誘い込もうとするようであれば、これに釣られてはならない。

⑥ 敵が全軍で国に退却しようとするときは、急いで執拗にこれを止めてはならない。

⑦ 敵軍を包囲した場合、一方を開けて敵が引き下がるだけの余地を与えよ。逃れられないと思つた敵兵は、覚悟を固めて死ぬまで戦おうとするからである。

⑧ 敵が十死一生の戦い（＝自ら退路を絶ち、必死の覚悟で戦うこと）を心に決めたようであれば、これを取り囲んだり追い詰めたりしてはならない。

これらが軍争において兵を用いる方法である。