

第六篇 虚実

一

孫子は言う。戦に臨む時、先ず有利な地形を陣取って相手が攻めてくるのを待つならば、兵士を休ませて全力で戦わせることができる。相手がすでに有利な地を占領しているのに、後からそこへ来て休む間もなく戦闘するならば、兵士は疲れて気力も低下する。そこで、戦いの達人は、相手の行動を自由自在に操って、相手の思いどおりにされることがない。

二

敵を自分からやって来るようにさせるのは、利益を与えるからである。敵を来られないようにさせるのは、害になることを示すからである。敵の「実」を転じて「虚」となすには、敵が十分に休養して兵士の力が充実していれば、これを疲れさせるようにし、糧食が十分にあって満腹でいれば、これを飢えさせるようにし、安全な所にいて戦おうとしなければ、これを誘い出して撃つのである。

敵兵が絶対にやって来ないような所に兵を進出させ、敵が思いもよらない所に向かう。千里もの遠い道のりを行軍しながら疲れることがないのは、前進を妨げる敵がない無人の地に行くからである。攻撃すれば必ず奪取するのは、敵が守備していないか、守備が手薄な所を

攻めるからである。守れば必ず堅固であるのは、攻めるのが困難な地形で防御したり、未だ攻めてこない敵に反撃したりするからである。そこで上手に攻撃する人には、敵はどこを守ればよいのか分からない。上手に防御する人には、敵はどこを攻めればよいのか分からない。そこには常なる形も、姿や声などの兆候もないので、敵はどうすることもできない。

三

我が兵を進めて敵を撃つのに、敵がそれを阻止できないのは、敵の「虚」を速やかに撃つからである。我が兵が後退するのに、敵がそれを追うことができないのは、「虚」を衝いてすばやく退くからである。そこで我が戦いたければ、敵は城を堅くして守り、絶対に出撃しないようにしても、戦わざるを得ないようになる。それは、人質・妻子のある地、糧道や倉庫など、敵が必ず救援に出てくる所を攻撃するからである。我が戦いたくなければ、堅固な地形に陣取るまでもなく、地面に線を書いて守るだけで敵は我を攻めることができない。それは、敵が考えている所の全てにおいて、我がその不意に出るからである。

四

敵にはつきりした形をとらせて我はそれを認識し、我はその形を敵にわからないようにすれば（これを「虚実の理」という）、こちらの軍勢は一つに集中し、敵は我を求めて軍勢を分散する。こちらは一つ、

敵は十に分かれれば、こちらは十人で敵の一人を攻めることになる。つまり、こちらは大勢で敵は小勢である。当然のことながら我と戦う敵の兵力は小さい。しかも、我が決戦しようとする「主戦場」が敵には分らないので、敵はあちこちに部隊を配備して我を待つことになる。配備する場所が多くなれば、それだけ兵力を分散して一つの戦場での兵数は少なくなる。さらに、前を堅く備えて守ると後ろが少なくなり、後ろを堅く備えて守ると前が少なくなり、左を堅く備えて守ると右が少なくなり、右を堅く備えて守ると左が少なくなり、全て堅く備えて守ろうとすると、どこもかしこも手薄になる。

五

小勢になるのは、相手の形勢を恐れて備える（受動）からであり、大勢になるのは形をわからないようにして、相手をこちらの形勢に対応して備えさせる（主動）からである。

どこへ兵を出して戦おうとも、遠近・広狭・險易を考え、どこで、いつ、どのぐらいの兵力で戦うべきかが分かれば、遠い道のりでも合戦すべきである。どこで、いつ戦うべきかも分からなければ、不意を撃たれ、不備を突かれることになり、左右前後で救援し合うこともできない。ましてや山川を隔てていたり、数十キロも離れて備えていれば、どうして互いに救援することができようか。私が呉にあって謀るからには、越の兵士がいかに多くても、呉に勝つことなどできないだ

ろう。今、こうして虚実の理をもつてすれば、敵に勝つことを「知る」だけではなく、実際に兵を用いて勝ちを「為す」ことができるのだ。つまり、大勢の敵兵をして戦えないようにしてしまうのである。それには、次のような手順を踏んで敵情を解明しておく必要がある。

①「七計」や「廟算」により、敵と我のことを詳細に合わせ考える。
②敵のこれまでの行動から一定の規則性を発見し、基本的な行動パターンを把握する。

③隠密偵察により情報資料を収集し、敵の態勢と地形上の利・不利を解明する。

④敵の企図と行動を推察する。（敵は何のため、何を、いかにしてするか）

⑤威力偵察（敵と軽く交戦）により敵の反応を見て、この推察が正しいことを確認しつつ、敵の配備、特にその弱点を解明する。

六

兵の究極の形は、無形である。無形であれば深く入りこんだスパイでも窺う兆候がなく、智謀すぐれた者でもその企図を推察できない。敵の形に随って勝ちを得るが、敵はこの勝利がどのようなにして実現したかを知ることができない。凡人はその道を詳らかにせず、その跡を知るだけなので、このような形で誰々が勝ったとだけ知っているが、我が勝ちを制した「無形の形」を知らないのである。戦勝の術は、一

度これで勝つことがあっても、再びその形で勝つということはない。つまり、千変万化にして一定の形が無い。無形なるがゆえに、敵の形によって我の形はさらに無窮であり、しかも勝ちを制するのである。

そもそも兵の形とは、水のようなものである。水は高い所を避けて低いところへと流れるが、兵の形も敵がしつかり備えた「実」を避けて、備えが手薄な「虚」を攻めるのである。水は地形に従ってそのまま流れていくが、兵が敵に勝つ形も敵の形に柔軟に対応する。だから、兵が敵に従ってその勢いを生ずるのも、水に常なる形がないようなものである。無形の極みは、敵の変化に応じて勝つことにあり、これを不測の神兵という。そこで、木火土金水の五行で一つだけが常に勝つのではなく、四季は常に移り変って循環し、日にも長短があり、月にも満ち欠けがあるように、「虚」と「実」も盛衰を繰り返すのである。