

第十一篇 九 地

一

孫子は言う。兵を用いる方法には、散地があり、軽地があり、争地があり、交地があり、衢（く）地があり、重地があり、圯（ひ）地があり、圉地があり、死地がある。

諸侯が自分の領地内で敵の侵攻を防いで戦うのが「散地」である。敵地に入ってまだ辺境近くにあり、深く入り込んでいないのが「軽地」である。見晴らしが良く先に取った方が有利になるので、我と敵の双方がこれを得ようと欲するのが「争地」である。平坦で我も往けるし敵も来ることができなのが「交地」である。一方は我の領地に連なり、三方は他の諸侯の領地に連なっていて、先にその地を占領すれば三方の諸侯が相従い、天下の民衆も手に入れることになるのが「衢地」である。敵地に深く入り込んで、敵の城や村落を多く超えて行ったのが「重地」である。山と林、切り立った崖や深い谷などの険しい地、沼や沢などの進軍が困難な道のりが「圯地」である。通過して入るには地形が狭く、引き返して戻るには道のりが曲がりくねって遠く、敵が小勢でも我の大軍を攻撃するのに有利なのが「圉地」である。思い切った速やかに戦えば生き残れるが、困惑して直ぐに戦わなければ、必ず全滅するのが「死地」である。

こうしたことから、散地では兵士の心が家や妻子のことで散り乱れ、衆心が一つにならないので戦ってはならない。軽地では兵士の心が軽くして静まらず、勇み高ぶって敵を侮りやすいので、止まることなくさらに敵地深くに入れ。争地を敵がすでに陣取っていけば、これを攻めてはならない。交地には、後ろに軍勢を少しづつ残し置いて糧道を守らせ、敵に後方を遮断されないようにせよ。衢地には先に進出して隣国との外交関係を厚くして、諸侯を我に引き付けよ。重地では兵士の心が重く沈んでいるので、わざと民家から財宝や糧食を奪い掠め、気持ちを高ぶらせよ。圯地では一宿といえども留まらず、少しでも早く抜け出せ。困地では速やかに謀（作戦）をなして、取り囲まれないようにせよ。死地では戸惑うことなく力を激まし、兵士の心を一つにして戦え。

二

昔の用兵の達人は、速やかにその不意を撃ち、虚を衝くことで、敵陣の前後左右が相互に策応できないようにさせ、大勢が小勢を包含したり、小勢が大勢に依拠したりできないようにさせ、大将と兵士が互いに救いあわないようにさせ、いくつかの軍勢が一ヶ所に集まらないようにさせ、敵の兵士が驚いて離散して集まらず、たとい集合しても隊列をバラバラにさせた。そして、地形上有利であれば兵を動かし、地形上不利であればその動きを止めた。

そこで自らに問う。もしも敵が大軍で隊列をよく整え、散乱せずに攻め寄せて来たならば、どのようにしてこれを待ち受けたらよいのだろうか。その答えは、先ず敵にとって最も重要なものを奪取する。そうすれば敵の進むも退くも皆、我が意のままになるであろう。兵の心を支配するには、迅速さが第一である。敵の先手を打ち、敵が思いもしない方向から、敵が警戒せず、守備していない所を攻めるのである。

三

敵国に攻め入る方法とは、深く入れば兵士の心は一つになり、必死の覚悟ができるので意気盛んになるが、自国で待ち受ける側の兵士は心が一つにまとまらないので、それに対抗できない。敵地に入れば糧道が不利になるので、食糧の豊富な場所を掠め取り、そこを兵站基地として三軍の食糧を十分なものにし、何よりも兵士に栄養を与えてその力を全うさせねばならない。このようにして兵士の気力・体力を充実させ、そこで兵を用いる計策をなし、それを敵に察知されない手段をなす。兵を用いるには、我が兵をどこにも行き場のない所に置けば、たとえ死んでも敗れて逃げることはない。死を逃れられないと知れば、どうして兵士らは力を尽くして戦わないことがあるうか。

兵士は敵地に深く入ってしまえば必死の覚悟ができて恐怖心が無くなり、敵国ゆえに行き場がなければ心が散り乱れることもなく、周りは全て敵であることから皆の心も一致団結し、他になすすべもない

ので必死になって戦う。このように「重地」にあつて心が一つになれば、兵士らは大将の戒めを待たずして自らを戒め、このようにしたいと大将が求めることは、兵士自らこれを実行し、いさかいを禁ずる約をなさなくても親しみ合い、法令により罰せずとも、よく大将の命令に従うのである。大将は流言蜚語(ひご)を禁じて兵士の不安を除去すること、余計なことを思わせないようにする。我が兵士らは陣中に残る財物を捨てるが、それは財貨を欲しくないからではない。今を限り死を心に決めるが、それは長生きをしたくないからではない。

大将が新たに軍令を出して必死の戦を示した日、すでに戦死を覚悟している兵士らは皆感激して、坐っている者は涙で襟を濡らし、横に臥せている者は涙が顎まで流れている。これらの兵士たちをほかに行き場のない所に投じれば、みな専諸や曹劌(かい)のように勇敢になるのである。

四

そこで用兵の達人は、たとえば率然のようなものである。率然とは常山にいる蛇である。その頭を撃つと尾が至ってこれを救い、その尾を撃つと頭が至ってこれを救い、その胴体を撃つと頭と尾が共に至って救うのである。

そこで自らに問う。兵の用法もこの率然のようにさせることができるだろうか。答えは「できる」である。例えば、呉と越は敵国どうし

なので、互いに憎しみあっているが、呉と越の人が同じ船に乗って川を渡っていて台風に遭い、船が転覆しそうになれば、左右の手のように互いに密接に助け合う。これが自然の勢である。そうであれば、行き場の無い所に投じれば、個々の兵士は期せずして一致団結して助け合う。こういうわけで、戦車を引く馬を結いつけ、車輪を埋めて退けないようにしても、兵士を「死地」に投ずるのでなければ十分に頼りになるものではない。勇者も怯者も等しく勇敢にさせるのは、良好な指揮・統率による。状況に応じて剛強にも柔軟にも戦うことができるのは、地形や地勢の道理による。そこで用兵の達人が、全軍の兵衆をまるで一人の手をとって自由に使うようにできるのは、戦うより他になすすべのない状況に陥らせるからである。

五

將軍たる者はもの静かで奥深く、厳正にしてよく物事の道理を理解していなければならない。兵士には余計な知識を与えないようにして、大将の命令を批判したり、疑念を持ったりしないようにする。やり方をたびたび変更し、一度用いた作戦は再び用いないことで、これを心に留めたり覚えたりさせない。平地を捨てて険しい地に陣取り、険しい地を捨てて平地に展開し、わざと遠回りして進むことで、人々が理解できず、推察できないようにする。大将が兵士を率いて戦を始めるときは、高い所に登らせてから梯子(はしご)を取り外すように、全て

の兵士たちをほかに行き場が無いようにする。兵士を率いて国境外の深くまで侵入して一挙に作戦を発動するのは、あたかも羊の群れを追いやるようであり、兵士たちは命令のままに服従する。駆り立てられてあちこちへ往来する羊のように、兵士らもどこへ行くのか全く分かっていない。このように全軍の多勢を集めて、その全てを行き場の無い死地に投入するのが、将軍のなすべき事である。

六

敵と私の用兵に応じた九とおりの地勢の変化（九地の変）、利に応じた前進・停止や攻勢・守勢の選択（屈伸の利）、兵士の心情に従って事をなす道理（人情の理）、将軍はこれら三つを常に考察しなければならぬ。

敵国に攻め入る方法は、深く入れれば兵士の心は一致団結するが、浅ければ兵士の心も散乱するので、本国を去り、境を越えて敵国に進出したならば、あらゆる危険を絶たねばならない。これを「絶地」という。絶地には、四方に通じている衢地、敵国深く入り込んだ重地、少し入っただけの軽地、後ろが険しくて前が狭い困地、行き場がない死地がある。

そこで将軍の心がけとして、散地において戦うときは、兵士たちの心一つにさせようとする。軽地において兵士の心が勇み、敵を軽んじていれば、兵士らを一ヶ所に集めて分散させないようにする。争地

を敵がすでに陣取っていれば、自軍を敵の後ろに回り込ませてその糧道を絶ち、その居城を攻めようとする。交地では敵に後方を遮断されないように、守りを固く警戒を厳にして、その虚を撃たれないようにする。衢地では諸侯たちとの関係を強固なものにして、裏切りや対立を避けるようにする。重地では敵地深くにいるので、兵たちの食糧を絶やさないようにする。圯地からは速やかに過ぎ去ろうとする。困地にて戦うしかなければ、敵がわざと開けている逃げ道をこちらから塞いで、決死の心を示そうとする。死地ならば、全軍が必死の覚悟を固くするように、大将も兵士も共に生き延びられないことを無言のうちに示そうとする。そこで、兵士たちの本性というものは、囲まれて敵が攻めてくれば、これを防ごうとし、逃げる所がなくて戦うしかなければ、必死で戦おうとし、甚だ深く敵地に入って危難に陥れば、ひたすら大将の命令に従うようになる。

七

そこで、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。四つの地形と五つの地勢に応じた大将の指揮・統率のうち一つでも知らなければ、諸侯を率いて天下を支配する「霸王」の兵ではない。

そもそも霸王が兵を用いて大国を討伐すれば、その国では兵士になる民衆も集まらないので大軍で防ぐこともできず、霸王がひとたび威圧すれば、敵国は諸侯と同盟を結ぶこともできない。こうしたことから、諸々の国からの助けを求めなくても利を得ることができ、多くの軍勢を養わなくても権威は大きなものになる。他国に頼らない自立した強国として、その威勢が敵国を圧倒する。だから城を攻めればたちまちにして落ち、敵国を討伐すれば必ず破ることができるのである。

霸王は時に臨んで法外の賞罰を施し、通常の法令に拘らない軍令を掲げることで、全軍の気力を充実させる。こうすれば、全軍の兵士を動かすのも、ただ一人を使うようなものである。大勢の兵士を動かすには、何をすべきかを目に見える形で知らせるのであり、一々言葉で云い聞かせるものではない。その気持ちを察し、利を見て進んで勇むようにさせ、害ばかりを強調してそれから逃れようとさせてはならない。軍を存亡の危機に投じれば、英知の限りを尽くして謀るので終には存することができ、兵士を死地に陥れたならば、必死の覚悟を固めて戦うので生きるのである。そもそも兵士たちは、こうした危害に直面してこそ、始めてその心を一つにして戦い、敵に勝つことができるのである。

八

そこで、兵を動かす技は、敵が致すところに順応しながら、敵をこ

こちらの作戦に乗せてしまうことである。敵を偽って一方向に進ませたならば、千里の遠さであろうと速やかにこれを襲撃して、敵将を討ち取る。このようにするのが巧妙な作戦というものである。

こうしたことから、すでに戦争を決心し、作戦を定めた日に、所々の関所を封鎖し、通行手形を取り上げて裂き破り、敵と味方の使節の往来の便を通れないようにする。作戦を廊廟において厳格に審議し、秘密保全をしつかりして外に漏れないようにする。もしも敵方から間者が偽って来たならば、知らないふりをして、これを国内に入れる。間者の欲する情報を先に与えてその心を誑(たぶら)かし、敵の間者を私の反間にして、密かにこれと約を定めるのである。間者からは約束したとおり定まったやり方で情報を手に入れ、その一方で敵の動きを常に把握して、間者の云うところに合うか否かを料る。このようにして両方をよく見きわめて、最良の戦術・戦法を決めるのである。こういうわけで、始めは処女のように密かにして静かに作戦を深めながら、外には一切そのようなそぶりを見せない。そして、作戦が決定され、いざ開戦に及んだならば、その進撃は脱兎のような速さであり、敵はこれを防ぐことができないのである。