

SUN TZU
L'ART DE LA GUERRE
Résumé



Avant-propos

Il y a vingt-cinq siècles, dans la Chine des “ Royaumes Combattants ”, était rédigé le premier traité de “ L’Art de la Guerre ”.

Sur son auteur, SUN TZU, l’Histoire ne fournit que quelques traits biographiques et peut-être sont-ils mêlés de légendes.

Originaire du Royaume de CH’I, il serait passé au service du Roi de Wu et en aurait commandé les armées avec un constant succès.

Son ouvrage “ L’Art de la Guerre ”, d’une concision admirable et toujours perceptible malgré les adjonctions des commentateurs, a été et demeure au centre de la pensée militaire extrême-orientale. Au Japon, où il a été connu au plus tard au VIII^e siècle de notre ère, il a inspiré, après les guerriers féodaux, les officiers de l’armée impériale et Pearl Harbor a été une application de sa maxime fondamentale : “ Tout l’art de la guerre repose sur la duperie ”.

Au contraire de CLAUSEWITZ, SUN TZU ne voit pas dans la grandiose bataille d’anéantissement le sommet de l’art du stratège. Si l’on peut détruire l’ennemi, l’on se jette sur lui ; mais la “ duperie ”, c’est-à-dire la guerre totale du mensonge, peut faire mieux encore. Elle peut dénaturer les réflexes de l’adversaire de telle sorte que celui-ci se trouve paralysé au jour décisif : “ Ainsi ceux, qui sont experts dans l’art de la guerre, soumettent l’armée ennemie sans combat. Ils prennent les villes sans donner l’assaut et renversent un État sans opérations prolongées ”. MAO TSE TUNG, disciple de SUN TZU, a écrit : “ Il faut dérouter ceux qui conduisent l’ennemi, les égarer, si possible leur faire perdre la raison ”.

La pensée de SUN TZU a franchi les âges et les continents. J’ai fait en 1980 le résumé ci-après, à partir de la version de “ L’Art de la Guerre ” publiée par le général américain Samuel B. Griffith.

Sommaire

1) Approximations	4
2) La conduite de la guerre	4
3) La stratégie offensive	5
4) Dispositions	5
5) Énergie	6
6) Points faibles et points forts	6
7) Manœuvres	7
8) Les neuf variables	7
9) Marches	8
10) Le terrain	8
11) Les neuf sortes de terrain	9
12) L'attaque par le feu	9
13) L'utilisation des agents secrets	10

1 Approximations

SUN TZU a dit :

La guerre est une affaire d'une importance vitale pour l'État. Il est indispensable de l'étudier à fond. Il convient d'évaluer les forces en présence en analysant les cinq facteurs fondamentaux :

- l'influence morale : j'entends ce qui fait que le peuple est en harmonie avec ses dirigeants, de sorte qu'il les suivra à la vie, à la mort sans craindre de mettre ses jours en péril,
- la compétence du commandement en chef : sagesse, équité, humanité, courage, sévérité,
- la doctrine : j'entends l'organisation de l'autorité, des promotions, des approvisionnements, de la satisfaction des besoins essentiels de l'armée,
- le terrain : son accès, les possibilités qu'il offre, les chances de succès,
- les conditions météorologiques : les effets du froid de l'hiver, de la chaleur de l'été et la conduite des opérations militaires suivant les saisons.

Mais tout l'art de la guerre est fondé sur la duperie :

- capable feignez l'incapacité,
- proche faites croire que vous êtes loin,
- appâtez, simulez le désordre et frappez,
- il se concentre, attaquez-le, là où il est fort évitez le,
- irritez son général et égarez-le,
- faites semblant de vous trouver en état d'infériorité, encouragez le à l'arrogance,
- tenez le sur la brèche et harassez-le,
- lorsqu'il est uni, divisez-le,
- attaquez là où il n'est pas prêt, faites une sortie lorsqu'il ne s'y attend pas.

Telles sont, pour le stratège, les clés de la victoire. Il est impossible d'être sûr à l'avance. Mais, si les supputations effectuées avant les hostilités laissent présager une victoire, c'est que les estimations indiquent une puissance supérieure à celle de l'ennemi. En se livrant à de nombreux calculs, on peut gagner ; si l'on en fait aucun, la victoire est impossible. Comme il diminue ses chances celui qui en fait trop peu. Grâce à ces calculs, j'examine la situation et l'issue devient évidente.

2 La conduite de la guerre

SUN TZU a dit :

Les opérations militaires nécessitent des effectifs de soutien, de combat et coûtent de nombreuses pièces d'or par jour.

Il ne sait jamais vu qu'une guerre prolongée ne profitât à aucun pays. Si nous avons déjà entendu parler de précipitations malencontreuses dans la guerre, nous n'avons pas encore vu d'opération habile qui traînât en longueur. La victoire est l'objectif principal de la guerre, si elle tarde :

- les armes s'émoussent,
- le moral s'effrite,
- les troupes sont à bout de force,
- les souverains voisins en profitent.

Ceux qui sont experts dans l'art de la guerre n'ont pas besoin d'une seconde levée de conscrits et un seul approvisionnement leur suffit.

Le général avisé veille à ce que ses troupes se ravitaillent sur l'ennemi :

- lorsque dans un combat de chars, plus de dix chars sont capturés, il récompense ceux qui se sont emparés du premier. Il mêle aux siens les chars récupérés et les équipes en hommes,
- il sait qu'un boisseau de vivres pris à l'ennemi équivaut à une vingtaine des siens, car s'il faut transporter des vivres sur une distance de mille lieues, vingt boisseaux seront consommés pour un seul livré à l'armée,
- il traite bien les prisonniers, et prend soin d'eux afin de pouvoir les utiliser.

Voici ce qui s'appelle gagner une bataille et devenir plus fort.

3 Stratégie offensive

SUN TZU a dit :

Dans la guerre, la meilleure politique, c'est de prendre l'État intact ; anéantir celui-ci n'est qu'un pis-aller. En effet, remporter cent victoires en cent batailles n'est pas le comble du savoir-faire.

Il convient :

- de s'attaquer à la stratégie de l'ennemi,
- le mieux ensuite, c'est de lui faire rompre ses alliances,
- à défaut, le mieux est d'attaquer son armée,
- s'il n'y a pas d'autres solutions, le mieux est d'attaquer les villes.

L'art de mener les troupes au combat consiste en ceci :

- lorsque vous possédez la supériorité à dix contre un, encerchez l'ennemi,
- à cinq contre un, attaquez le,
- à deux contre un, divisez-le,
- si vous êtes de force égale, vous pouvez engager un combat...mais seul le général compétent peut vaincre,
- lorsque, numériquement, vous avez le dessous, soyez capables de battre en retraite,
- enfin, si vous êtes inférieur en tous points, soyez capable de vous dérober.

Il existe trois moyens d'attirer l'infortune sur son armée :

- la mettre dans une mauvaise situation,
- désorienter les officiers,
- tuer la confiance des troupes dans les officiers.

La confusion dans l'armée aboutit à la victoire de l'adversaire.

Pour être victorieux, il faut :

- savoir quand il faut combattre,
- savoir utiliser une armée,
- avoir des troupes unies autour d'un objectif commun,
- être prudent et savoir attendre un ennemi qui ne l'est pas,
- avoir des généraux compétents et à l'abri de l'ingérence du souverain.

Connaissez l'ennemi et connaissez-vous vous même ; en cent batailles vous ne courrez jamais aucun danger. Quand vous ne connaissez pas l'ennemi, mais que vous vous connaissez vous-même, vos chances de victoire ou de défaite sont égales. Si vous êtes à la fois ignorant de l'ennemi et de vous même, vous êtes sûr de vous trouver en péril à chaque bataille.

4 Dispositions

SUN TZU a dit :

Les guerriers habiles commencent par se rendre invincibles, puis ils attendent que l'ennemi soit vulnérable. Notre invincibilité dépend de nous, la vulnérabilité de l'ennemi, de lui. C'est pourquoi il est possible de savoir comment vaincre, mais sans nécessairement vaincre pour autant. L'invincibilité réside dans la défense, les chances de victoire dans l'attaque.

Ceux que l'on dit experts dans l'art de la guerre l'emportent sur un ennemi facile à vaincre (parce que les experts ont préalablement créé des conditions favorables).

Un commandant en chef habile fait en sorte d'occuper une position qui le mette à l'abri de la défaite. Les éléments de l'art militaire sont :

- l'appréciation de l'espace,

- l'estimation des quantités,
- les calculs,
- les comparaisons,
- les chances de victoire.

C'est grâce à l'art de disposer ses troupes qu'un général est en mesure de les faire combattre avec l'effet des eaux contenues soudain libérées (force irrésistible qui évite les hauteurs et se presse vers les terres basses).

5 Énergie

SUN TZU a dit :

Commander de nombreuses personnes, c'est la même chose que d'en commander quelques-unes. C'est une question d'organisation (division, numération, disposition, signaux ...).

Dans la bataille, il faut utiliser la force normale pour engager le combat et la force extraordinaire pour remporter la victoire. La force normale (ou directe) fixe ou distrait l'ennemi ; les forces extraordinaires (ou indirectes) entrent en action en temps et lieu où leur intervention n'est pas attendue. La normale est susceptible de devenir l'extraordinaire et vice versa.

Dans le tumulte et le vacarme, la bataille paraît confuse, mais il n'y a pas de désordre. La confusion apparente résulte de l'ordre, la lâcheté apparente du courage, la faiblesse apparente de la force. L'ordre ou le désordre dépendent de l'organisation, le courage ou la lâcheté des circonstances, la force ou la faiblesse des dispositions.

Un chef d'armée qualifié demande la victoire à la situation et non à ses subordonnés. Il choisit ses hommes qui, eux, tirent parti de la situation (moral des troupes, terrain, vulnérabilité de l'ennemi). Le vaillant sait se battre, le prudent se défendre et le sage conseiller. Opérez une sélection et donnez à chacun des responsabilités proportionnées à ses compétences. Ne demandez aucune réalisation à ceux qui n'ont pas de talent.

6 Points faibles et points forts

SUN TZU a dit :

Lorsque l'ennemi est en position de force, sachez l'entamer, bien nourri, l'affamer, au repos, le pousser à l'action.

Surgissez aux endroits qu'il lui faut atteindre, transportez-vous rapidement là où il ne vous attend pas.

Si vous êtes capables de déterminer les dispositions de l'ennemi tout en dissimulant les vôtres, dans ce cas vous pouvez vous concentrer et lui doit se disperser.

Éprouvez-le et rendez-vous compte des points sur lesquels il est en force et ceux où il est déficient.

L'ennemi doit ignorer où vous comptez livrer bataille. S'il l'ignore, il devra se tenir prêt en de multiples points.

Le fin du fin, lorsque vous disposez vos troupes c'est de ne pas présenter une forme susceptible d'être définie clairement.

Une armée, évite la force et frappe la faiblesse, elle adapte son action à la situation de l'ennemi. Mais de même que l'eau n'a pas de forme stable, il n'existe pas dans la guerre, de conditions permanentes.

7 Manœuvres

SUN TZU a dit :

Le général doit faire de l'armée un tout homogène et harmonieux, car l'avantage et le danger son tous deux inhérents à la manœuvre :

- celui qui lance l'armée tout entière à la poursuite d'un avantage ne l'obtiendra pas (les troupes faibles traîneront derrière en débandade),

- celui qui ignore les conditions géographiques – montagnes, forêts, défilés périlleux, marais, marécages ... - ne peut conduire la marche d'une armée (celui qui n'a pas recours aux guides locaux est dans l'impossibilité de tirer parti du terrain).

La guerre est fondée sur la tromperie. Déplacez-vous lorsque c'est votre intérêt et créez des changements de situation par des dispersions et des concentrations de forces.

Pesez la situation puis agissez.

Le livre de l'Administration militaire dit : “ comme la voix humaine est inaudible pendant le combat, on utilise des tambours et des cloches. Comme les troupes ne peuvent se voir clairement pendant le combat, on utilise des drapeaux et des étendards ”. Pour le combat de nuit, utilisez un grand nombre de torches et de tambours, pour le combat de jour, un grand nombre de drapeaux et d'étendards, afin de frapper les yeux et les oreilles de vos troupes.

Les spécialistes de l'art militaire savent avoir en main les quatre facteurs :

- le moral (éviter l'ennemi lorsqu'il est ardent, l'attaquer lorsqu'il est amolli et que ses soldats ont le mal du pays),
- l'esprit (attendre en bon ordre un ennemi désordonné et dans la sérénité un ennemi vociférant),
- les conditions matérielles (attendre un ennemi qui vient de loin, au repos un ennemi épuisé, avec des troupes bien nourries, des troupes affamées),
- l'opportunité (n'attaquer pas un ennemi qui avance avec des étendards bien rangés, ni celui dont les formations s'alignent dans un ordre impressionnant) :
 - lorsque l'ennemi occupe des positions élevées ne l'affrontez pas, lorsqu'il est adossé aux collines, ne vous opposez pas à lui,
 - lorsqu'il fait semblant de fuir, ne poursuivez pas,
 - n'attaquez pas ses troupes d'élite,
 - ne vous jetez pas goulûment sur les appâts qui vous sont offerts,
 - ne barrez pas la route à un ennemi qui regagne ses foyers,
 - à un ennemi cerné il faut laisser une issue (ne poussez pas à bout un ennemi aux abois).

8 Les neuf variables

SUN TZU a dit :

Un général qui possède une connaissance parfaite des neuf variables sait comment mener les troupes :

- être légitime,
- mobiliser la population et rassembler l'armée,
- dresser le camp,
- s'unir à ses alliés,
- se déplacer,
- être tactiquement ingénieux,
- savoir se battre,
- être un bon stratège (il est des routes à ne pas prendre, des troupes à ne pas frapper, des villes à ne pas assaillir et des terrains à ne pas disputer),
- avoir de l'initiative par rapport aux ordres du souverain.

Cinq qualités sont dangereuses chez un général :

- s'il est téméraire, il peut être tué,
- s'il est lâche, il sera capturé,
- s'il est emporté, on peut le berner,
- s'il possède un sens de l'honneur trop chatouilleux on peut le calomnier,
- s'il a une âme compatissante, on peut le tourmenter.

9 Marches

(Ce chapitre est composé de 50 réflexions diverses dont un échantillon est présenté ci-dessous).

SUN TZU a dit :

- battez-vous en descendant. N'attaquez pas en montant,
- lorsqu'un ennemi qui progresse s'apprête à franchir un cours d'eau, ne l'affronter pas au bord de l'eau. Il est avantageux de laisser la moitié de ses forces traverser, puis d'attaquer,
- un envol d'oiseaux indique que l'ennemi se tient en embuscade,
- la poussière qui s'élève soudain verticalement en hautes colonnes signale l'approche des chars. Celle qui reste suspendue à faible altitude et se répand en nappes annonce l'approche de ... (l'infanterie),
- lorsque les envoyés de l'ennemi tiennent des discours pleins d'humilité, mais qu'il continue ses préparatifs, il va avancer,
- lorsque les envoyés de l'ennemi parlent en termes flatteurs, cela veut dire que l'ennemi souhaite une trêve. Lorsque sans entente préalable, l'ennemi demande une trêve, cela veut dire qu'il ... (comploté),
- lorsque la moitié des effectifs de l'ennemi avance et que l'autre recule, il tente de vous attirer dans un piège,
- lorsque les hommes s'appuient sur leurs armes, les troupes sont affamées,
- lorsque l'ennemi voit un avantage, mais n'avance pas pour le saisir, c'est qu'il est las,
- lorsque les oiseaux se rassemblent au-dessus de l'emplacement de son camp, c'est que celui-ci est vide,
- lorsque les troupes ennemies ont un moral élevé et bien que vous faisant face, tardent à vous livrer bataille, sans quitter pour autant le terrain, vous devez examiner la situation à fond.

10 Le terrain

SUN TZU a dit :

Le terrain peut se classer, suivant sa nature, en accessible, insidieux, sans influence, resserré, accidenté et distant.

Un terrain aussi facilement traversable par chacune des deux parties en présence est dit accessible. Sur un tel terrain, celui qui le premier occupe au soleil une position élevée appropriée à l'acheminement de ses approvisionnements peut se battre à son avantage.

Un terrain d'où il est facile de sortir, mais où il est difficile de revenir, est insidieux. On ne saurait tirer profit de ce terrain.

Un terrain où il est également désavantageux de pénétrer pour l'ennemi et pour nous-mêmes est sans influence.

Si le premier j'occupe un terrain resserré, je dois bloquer les accès et attendre l'ennemi. Si c'est l'ennemi qui le premier occupe un tel terrain et bloque les défilés, je ne dois pas le suivre ; s'il ne les bloque pas complètement, je peux le faire.

En terrain accidenté, je dois établir mes positions sur les hauteurs ensoleillées et attendre l'ennemi. S'il est le premier à occuper un tel terrain, je l'attire en me retirant. Je ne le suis pas.

Lorsqu'on se trouve éloigné d'un ennemi d'une puissance égale à la sienne, il est difficile de le provoquer au combat et il n'y a rien à gagner à l'attaquer sur les positions qu'il s'est choisies.

Or, lorsque les troupes s'enfuient, sont insubordonnées ou en détresse, s'effondrent en pleine confusion ou sont mises en déroute, c'est la faute du général. Aucun de ces désastres ne peut être attribué à des causes naturelles.

11 Les neuf sortes de terrain

SUN TZU a dit :

Par rapport à l'usage qu'il permet de faire des troupes, le terrain peut être classé :

- lorsqu'un seigneur se bat sur son propre terrain, il est en terrain de dispersion,
- lorsqu'il ne pénètre que peu profondément en territoire ennemi, il est sur un terrain frontière,
- un terrain également avantageux pour les deux parties est un terrain clé,
- un terrain également accessible pour les deux parties est un terrain de communication,
- lorsqu'un État se trouve limité par trois autres son territoire est un terrain de convergence,
- lorsque l'armée a pénétré profondément en territoire ennemi, elle se trouve en terrain sérieux,
- lorsque l'armée franchit des montagnes, des forêts, une région accidentée, ou bien progresse à travers des défilés, des marais, marécages ou autres lieux difficilement pénétrables, elle se trouve en terrain difficile,
- un terrain où l'on accède par un goulet, d'où l'on sort par des voies tortueuses, et permettant à une force ennemi réduite de frapper la mienne plus importante est un terrain encerclé,
- un terrain sur lequel l'armée ne peut survivre qu'en se battant avec l'énergie du désespoir est un terrain mortel.

C'est pourquoi je vous le dis : ne combattez pas en terrain de dispersion ; ne vous arrêtez pas dans les régions frontière ; n'attaquez pas un ennemi qui occupe un terrain clé ; en terrain de communication, veillez à ce que vos formations ne se trouvent pas séparées ; en terrain de convergence, alliez-vous aux États voisins ; en terrain " profond ", pilliez ; en terrain difficile, pressez le pas ; en terrain encerclé, inventez des stratagèmes ; en terrain mortel, battez-vous.

Mais aussi : en terrain de dispersion, je ferais de l'armée un sel bloc fermement déterminé ; etc....

Les modifications tactiques appropriées aux neuf types de terrain, les avantages inhérents à l'emploi des formations compactes ou largement déployées et les principes qui régissent le comportement humain (lorsqu'une armée est profondément enfoncée en territoire ennemi, les hommes sont liés les uns aux autres, en terrain de dispersion les hommes ont hâte de regagner leurs foyers tout proches) sont des questions que le général doit étudier avec le plus grand soin.

L'établissement des tactiques incombe au général qui doit être serein, impénétrable, impartial, maître de lui et doit aussi savoir maintenir ses officiers et ses hommes dans l'ignorance de ses plans.

12 L'attaque par le feu

SUN TZU a dit :

Il existe cinq méthodes pour attaquer par le feu ...

Ceux qui utilisent l'incendie pour soutenir leurs attaques ont pour eux l'intelligence, ceux qui utilisent l'inondation ont pour eux la force.

L'eau peut isoler un ennemi, mais ne peut détruire ses approvisionnements ou son matériel.

Or, gagner des batailles et s'emparer des objectifs qu'on s'est fixés, mais ne pas réussir à tirer parti de ces résultats, c'est de mauvais augure et cela s'appelle " gaspillage de temps ".

13 L'utilisation des agents secrets

SUN TZU a dit :

Lorsqu'une armée de cent mille hommes sera levée, des dépenses importantes seront supportées par la population jointe aux sommes déboursées par le trésor. Il régnera une agitation constante tant à l'intérieur du pays qu'à l'extérieur, la population sera épuisée par les exigences.

Celui qui fait face à l'ennemi durant de longues années afin de lutter pour la victoire dans un combat décisif, mais qui, parce qu'il rechigne à accorder des grades, des honneurs et quelques centaines de pièces d'or, demeure dans l'ignorance de la situation de l'ennemi, est totalement dépourvu d'humanité. Un tel homme n'a rien d'un général ; il n'est d'aucun soutien pour son souverain ; il n'est nullement maître de la victoire.

Or si le prince éclairé et le général avisé défont l'ennemi chaque fois qu'ils passent à l'action, si leurs réalisations surpassent celles du commun, c'est grâce à l'information préalable.

Ce que l'on appelle " information préalable " ne peut être tiré des esprits, ni des divinités, ni de l'analogie avec des événements passés, ni de calculs. Il faut l'obtenir d'hommes qui connaissent la situation de l'ennemi.

Or, il existe cinq sortes d'agents secrets à utiliser :

- les agents indigènes qui sont des ressortissants du pays ennemi que nous employons,
- les agents intérieurs qui sont des fonctionnaires ennemis que nous employons,
- les agents doubles qui sont des espions ennemis que nous employons,
- les agents liquidables qui sont ceux de nos espions à qui nous donnons délibérément des informations fausses,
- les agents volants qui sont ceux de nos espions qui rapportent des informations.

Qui n'est pas avisé et prudent, humain et juste, ne peut utiliser des agents secrets. Et qui n'est pas fin et subtil ne peut leur arracher la vérité.

Il est primordial de repérer les agents de l'ennemi qui viennent mener des activités d'espionnage contre vous, et de les soudoyer afin qu'ils passent à votre service. Donnez-leur des instructions et prenez soin d'eux. C'est ainsi que les agents doubles sont recrutés et utilisés.

C'est par l'intermédiaire des agents doubles que les agents indigènes et intérieurs peuvent être recrutés et employés. Et c'est de cette façon que l'agent liquidable, muni de fausses informations ; peut-être envoyé chez l'ennemi pour les lui transmettre. Et c'est également de cette façon que les agents volants peuvent être utilisés au moment opportun.

Le souverain doit avoir l'entière connaissance des activités des cinq sortes d'agents. Cette connaissance doit provenir des agents doubles, et c'est pourquoi il est indispensable de traiter ceux-ci avec une extrême libéralité.
