

Étude d'un Maître de la Stratégie : SUN TSU

Dr Mourad PREURE - 2005

La stratégie: c'est d'abord une philosophie de l'action (Sun Tsu)

1. L'art de la guerre est fondé sur la duperie
2. Soutenir l'attaque de l'ennemi sans être défait est assuré par la force normale et la force extraordinaire
3. Celle qui affronte l'ennemi c'est la force normale, celle qui le prend de flanc c'est la force extraordinaire !

(1)

La stratégie: c'est d'abord une philosophie de l'action (Sun Tsu)

3. Le stratège fait en sorte que l'ennemi (2)
prenne sa force normale pour
l'extraordinaire et sa force extraordinaire
pour la normale !
4. Connaissez l'ennemi et connaissez-vous
vous-mêmes, en cent batailles vous ne
courrez aucun danger

***Sun Tsu : 1. Calculs
préliminaires dans l'art
de la guerre***

Sun Tsu : Cinq éléments à considérer dans l'art de la guerre

- 1. La Justesse Morale:** elle conduit le peuple et le gouvernement à partager le même sentiment ⁽¹⁾
- 2. La Nature:** le climats et ses changements brusques
- 3. La Situation:** les distances, la nature du terrain et les configurations géographiques qui permettent les meilleures échappatoires.

Sun Tsu : Cinq éléments à considérer dans l'art de la guerre

(2)

4. Le Commandement: les qualités du chef: sagesse, confiance, compassion courage et fermeté face aux autres

5. La Discipline: le système de récompenses et de punitions, la logistique etc.

Sun Tsu : Les Sept calculs préliminaires à considérer dans l'art de la guerre

(1)

- Qui peut le mieux unir le peuple et l'armée ?
- Qui a le meilleur chef ?
- Qui est avantageé au niveau du climat et du terrain ?
- Qui bénéficie de la meilleure discipline ?

Sun Tsu : Les Sept calculs préliminaires à considérer dans l'art de la guerre

(2)

- Qui a une force supérieure ?
- Qui a le meilleur entraînement ?
- Qui a le système de récompense et de punition le plus juste ?

Sun Tsu : L'art de la guerre est basé sur la ruse

(1)

- La guerre est remplie de ruses
- Le fort doit passer pour faible
- Semblez être au repos quand vous comptez attaquer

Sun Tsu : L'art de la guerre est basé sur la ruse

(2)

- Quand vous attaquez une cible proche sembler viser une cible lointaine
- Si votre cible est lointaine faites croire le contraire

Sun Tsu : L'exploitation des ressources dans l'art de la guerre

(1)

- Appâtez votre ennemi par l'espoir de faibles gains,
- Écrasez-le quand il investit ses forces dans les dissensions internes
- Soyez vigilants quand votre ennemi est valide et sans faiblesse

Sun Tsu : L'exploitation des ressources dans l'art de la guerre

(2)

- Repliez-vous temporairement quand votre ennemi est fort
- Feignez la faiblesse pour qu'il étouffe de suffisance
- Semez la discorde quand ses forces sont unies
- Attaquez-le quand il ne s'y attend pas

Sun Tsu : L'exploitation des ressources dans l'art de la guerre

L'attaque par surprise est la clé
du succès. Mais adoptez
toujours une stratégie souple
car la guerre est imprévisible.

Sun Tsu : L'estimation dans l'art de la guerre

(1)

- Avant le début de la guerre estimez vos forces et vos faiblesses ainsi que celles de l'ennemi.
- Si vos forces sont supérieures, vous avez de grandes chances de victoire
- Si vous êtes plus faible, vous risquez la défaite.

Sun Tsu : L'estimation dans l'art de la guerre

(2)

- Une bonne stratégie conduit à la victoire, une mauvaise à la défaite. Le pire est de ne point en avoir.
- Après de telles réflexions, il est possible de prédire l'issue de la guerre.

Sun Tsu : 2. Stratégie

Sun Tsu : L'art de la guerre

(1)

- Il est préférable d'assujettir un pays en le laissant intact que de le détruire
- Il est préférable de capturer l'armée ennemie intacte que de la détruire.

Sun Tsu : L'art de la guerre

(2)

- Par conséquent gagner bataille après bataille n'est pas une bonne chose
- Il vaut mieux gagner par reddition de l'ennemi sans avoir à combattre.

Sun Tsu : La tactique dans l'art de la guerre

- Le meilleur plan de bataille est de **vaincre la stratégie** de l'ennemi
- Utilisez votre cerveau pour gagner
- **Détruire la volonté de l'ennemi** par l'art de la diplomatie
- Ensuite penser à conquérir par la force
- **La pire des choses est d'assiéger une cité fortifiée**

Le guerrier intelligent ...

(1)

... conquiert sans combattre ...

... capture les villes sans les assiéger ...

... remporte les batailles et annexe les nations ennemies sans guerres prolongées ...

... Il combat à tous les niveaux (politique, diplomatie, stratégie, économie, tactique) ...

... Il veille à ce que les forces ennemies se rendent intactes ...

... Ainsi, il peut vaincre sans épuiser ses troupes.

Le guerrier intelligent ...

(2)

... conquiert sans combattre ...

... capture les villes sans les assiéger ...

... remporte les batailles et annexe les nations ennemies sans guerres prolongées ...

... Il combat à tous les niveaux (politique, diplomatie, stratégie, économie, tactique) ...

... Il veille à ce que les forces ennemies se rendent intactes ...

... Ainsi, il peut vaincre sans épuiser ses troupes.

Sun Tsu : Les Plans d'attaque

- Quand vos forces sont 10 fois supérieures⁽¹⁾ à celles de l'ennemi encerclez-le.
- Si vous luttez à 5 contre 1 lancez vos forces dans une attaque.
- Si vous êtes à 2 contre 1 attaquez sur deux fronts à la fois.
- Si vous êtes à égalité attaquez le premier.
- Si les forces de l'ennemi sont supérieures, préparez la défensive, évitez le combat.

Sun Tsu : Les Plans d'attaque

(2)

- Quand vous êtes dépassé en nombre esquivez les attaques de l'ennemi. Employez des tactiques de guérilla.
- Si une petite force s'obstine à attaquer une grande, elle finira par succomber.
- Si votre armée est la plus forte, encerclez, attaquez, divisez les forces. Cas contraire adoptez une tactique défensive, sinon, vous risquez la défaite et la mort.

Sun Tsu : Connaître Soi et l'Ennemi.

- En connaissant bien l'ennemi ainsi que soi même, on peut gagner des centaines de batailles sans risque.
- En se connaissant, mais en ignorant l'ennemi, on n'a plus qu'une chance sur deux de gagner.
- En ne connaissant ni l'ennemi ni l'état de ses propres forces, on court au désastre. Chaque bataille sera une défaite assurée.

Sun Tsu : Nécessité de la stratégie

(1)

- Les grands guerriers du passé préféraient toujours attendre la défaite de l'ennemi en gardant une position invulnérable.
- On peut savoir comment gagner, mais personne ne peut être sûr de la victoire.
- Ceux qui ne sont pas sûrs de gagner doivent se mettre sur la défensive.

Sun Tsu : Nécessité de la stratégie

(2)

- Ceux qui sont sûrs de gagner doivent attaquer.
- Ceux qui excellent en défense doivent se rendre aussi invisibles que s'ils étaient sous terre.
- Les bons défenseurs vaincront lorsqu'ils seront prêts à l'attaque.

*Un bon tacticien sait être
inaccessible aux attaques ...*

Aussi, ceux qui désirent
vaincre doivent **créer les**
circonstances de la victoire
avant de conduire l'offensive.

Les qualités des vrais guerriers
ne sont ni l'ingéniosité ni le
courage. Ils gagnent parce
qu'ils sont capables de garantir
leur invincibilité.

***Sun Tzu : 3. La conduite
de la guerre***

Sun Tzu : La conduite de la guerre

- Le temps c'est de l'argent
 - Évitez les longues batailles
 - Combattez pour vaincre rapidement
- Utilisez les ressources de l'ennemi

Le bon stratège voit clairement les objectifs à atteindre et applique une stricte discipline dans son armée.

***Sun Tsu : Le bon stratège excelle
dans les 5 domaines suivants :***

- L'appréciation des distances
- L'estimation des coûts
- L'analyse des forces
- Le calcul des chances de réussite
- L'élaboration des stratégies gagnantes

⌘ La connaissance de la géographie engendre l'appréciation des distances ...

⌘ L'appréciation des distances engendre l'estimation des coûts ...

⌘ L'estimation des coûts engendre l'analyse des forces ...

⌘ L'analyse des forces engendre le calcul des chances de réussite ...

⌘ Le calcul des chances de réussite engendre l'élaboration des stratégies gagnantes.

⌘ La connaissance de la géographie engendre l'appréciation des distances ...

⌘ L'appréciation des distances engendre l'estimation des coûts ...

⌘ L'estimation des coûts engendre l'analyse des forces ...

⌘ L'analyse des forces engendre le calcul des chances de réussite ...

⌘ Le calcul des chances de réussite engendre l'élaboration des stratégies gagnantes.

Sun Tsu: Embuscades et attaques frontales

- Conduire une grande armée est semblable à conduire une petite armée. C'est une question d'organisation.
- Commander une grande force est semblable à commander une petite troupe. C'est une question de communication.
- Pour soutenir victorieusement l'attaque de l'ennemi, il faut utiliser à la fois les attaques frontales et les embuscades.

Sun Tsu: Prendre l'initiative

- Arrivez le premier sur le champs de bataille pour prendre l'initiative.
- Leurrez l'ennemi pour l'attirer à l'endroit où vous l'attendez.
- Intimidez-le pour qu'il n'aille pas où il veut
- Quand l'ennemi est à son aise, troublez-le, quand il est bien nourri affamez-le, quand il est immobile, faites-le bouger.

Sun Tsu: Embrouillez l'ennemi

- Annoncez bruyamment votre arrivée mais cachez votre provenance. Ainsi l'ennemi ne connaîtra pas votre force et vous pourrez l'attaquer lorsque son attention sera dispersée.
- En concentrant vos forces en un seul endroit et en dispersant l'attention de l'ennemi sur dix autres lieux, vous multipliez votre force par dix.
- En divisant l'ennemi au bon moment et en l'attaquant avec toutes vos forces, votre victoire est assurée.

Sun Tsu: Image de l'eau

- De bonnes manœuvres sont semblables au mouvement de l'eau coulant des montagnes vers la plaine.
- Une bonne stratégie évite le puissant et attaque le faible.
- L'eau modifie son cours en fonction des changements du sol. L'armée doit adapter ses plans aux changements de l'ennemi.

Tout comme l'eau n'a pas de forme définie, l'art de la guerre n'a pas de règles fixes. Un génie de la guerre est quelqu'un qui combat et gagne en s'adaptant aux changements de son ennemi

△ Une bonne stratégie est aussi changeante que les 5 éléments: le métal, le bois, la terre, l'eau et le feu. Aucun d'eux n'est totalement dominant ...

△ Elle est comme la succession des saisons, toujours en mouvement ...

△ Elle est comme les jours, tantôt courts, tantôt longs ...

△ Comme la lune, tantôt pleine, tantôt juste un croissant ...

Δ Une bonne stratégie est aussi changeante que les 5 éléments: le métal, le bois, la terre, l'eau et le feu. Aucun d'eux n'est totalement dominant ...

Δ Elle est comme la succession des saisons, toujours en mouvement ...

Δ Elle est comme les jours, tantôt courts, tantôt longs ...

Δ Comme la lune, tantôt pleine, tantôt juste un croissant ...

... Il n'y a pas de règles fixes pour une bonne stratégie. Elle doit être aussi changeante que l'eau qui s'accorde aux mouvements du sol ...

... Il n'y a pas non plus de règle d'or pour la manœuvre des troupes. Évitez toujours les puissants et attaquez les faibles. Soyez toujours prêts à changer de stratégie en fonction des changements de votre ennemi.

Sun Tsu: Le Mouvement

- On doit être rusé et adaptable pour gagner la guerre
- Être capable de frapper au bon moment
- Manœuvrer les troupes en fonction des changements de situation.

(1)

- **LE VENT:** En mouvement déplacez-vous aussi vite que le vent. (2)
- **LA FORET:** A l'arrêt, soyez aussi calme que la forêt.
- **LE FEU:** Lors de l'attaque, soyez comme le feu dévorant.

- **LA MONTAGNE:** En défense, soyez aussi inébranlable que la montagne. (3)
- **LES TENEBRES:** En vous cachant, soyez aussi impénétrable que les ténèbres.
- **L'ÉCLAIR:** En embuscade, attaquez comme l'éclair, ne laissez à l'ennemi aucun échappatoire.

Une bonne stratégie est flexible et adaptable. La victoire s'ouvre à ceux qui sont capables d'imiter le vent, la forêt, le feu, la montagne, les ténèbres et l'éclair.

Sun Tsu: Les 9 variables

1. Ne cherchez pas d'abri dans les lieux peu sûrs. (1)
2. Utilisez la diplomatie dans vos déplacements à découvert.
3. Ne vous éternisez pas dans les lieux où il est difficile d'avancer.

Sun Tsu: Les 9 variables

4. Dans les situations dangereuses fuyez.
5. Quand tout est perdu, combattez jusqu'au bout.
6. Certains chemins doivent être évités afin de transformer l'adversité en avantage.

(2)

Sun Tsu: Les 9 variables

7. Si nécessaire, épargnez l'ennemi que vous pouvez écraser. Concentrez vos forces pour la prochaine attaque.⁽²⁾
8. Afin de préparer la destruction totale des forces ennemies, l'on peut renoncer à un siège facile.
9. Si les ordres du souverain interfèrent avec la bonne conduite de la guerre, ignorez-les!

Sun Tsu: Les 5 Faiblesses des chefs

- S'ils sont téméraires, il est facile de les tuer
- S'ils sont lâches, il est facile de les capturer,
- S'ils sont colériques, il est facile de les provoquer,
- S'ils sont orgueilleux, il est facile des les insulter,
- S'ils sont émotifs, il est facile de les contrarier.

***Sun Tsu : 4. La mise en
mouvement***

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

- Quand vous avancez, préférez les vallées⁽¹⁾ aux montagnes.
- Campeez toujours en hauteur et examinez les meilleures positions pour l'attaque et la défense.
- Quand l'ennemi est plus haut que vous, ne vous battez pas. Ce sont des stratégies pour les régions montagneuses.

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

- Traversez les rivières rapidement afin que l'ennemi ne profite pas de la situation. ⁽²⁾
- Quand les troupes ennemies traversent le fleuve, ne les attaquez pas au milieu, attaquez-les quand elles atteignent la rive, alors que la moitié des troupes est encore dans l'eau.

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

(3)

- Lorsque vous êtes impatients de combattre, ne vous montrez jamais en attente de l'ennemi au bord d'une rivière. Vous devez toujours tenir les hauteurs.
- Traversez les marécages le plus vite possible.

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

(4)

- Restez le plus près possible des talus herbeux. Adossez-vous aux arbres quand il y en a. Ce sont des stratégies pour les régions marécageuses.
- Pour le combat en terrain plat, placez le gros de vos troupes en plaine. Mais assurez-vous que les flancs et l'arrière se trouvent en hauteur. C'est la stratégie pour les terrains plats.

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

- Lorsque l'ennemi ne réagit pas à votre approche, cela signifie qu'il est bien protégé et en bonne position. (5)
- Lorsqu'il vient de loin pour vous provoquer, c'est qu'il cherche à vous attirer vers lui.
- Lorsqu'il occupe une position en terrain plat qui semble vulnérable, c'est qu'il cherche à vous tendre un piège.

Sun Tsu: Le déploiement des troupes

- Lorsque les arbres d'une forêt s'agitent, ⁽⁶⁾ l'ennemi est tout proche.
- Lorsque les oiseaux s'envolent, c'est le piège qui est proche.
- Lorsque les nuages de poussière s'élèvent haut dans le ciel, c'est les chariots qui s'approchent.
- Lorsque les animaux fuient, c'est l'attaque qui arrive.

Sun Tsu: Les 6 types de terrains

- 1. TERRAIN FACILE:** Facilement accessible aux ⁽¹⁾ deux forces en présence. Celui qui occupe une position élevée à l'avantage sur son ennemi.
- 2. TERRAIN DIFFICILE:** Lieux faciles à investir mais où il est malaisé de se replier. Il est aisé d'attaquer l'ennemi s'il n'est pas bien préparé, mais dangereux s'il est prêt au combat. Si votre offensive échoue, le repli sera difficile et vous serez en fâcheuse posture.

Sun Tsu: Les 6 types de terrains

3. TERRAIN NEUTRE: Il est aussi hasardeux ⁽²⁾ pour vous que pour votre ennemi de vous lancer dans une offensive. N'attaquez pas, battez en retraite en attirant l'ennemi, et attaquez-le lorsque la moitié de ses effectifs est engagée.

4. TERRAIN RESSERRE: On doit occuper en premier un terrain resserré et y attendre l'ennemi. Si le terrain est déjà occupé, ne cherchez pas à passer. Si l'ennemi n'a pas édifié de défenses suffisantes, vous pouvez envisager une offensive.

Sun Tsu: Les 6 types de terrains

- (3)
- 5. TERRAIN DANGEREUX:** Type de lieu où vous pouvez être très vulnérable. Occupez la position la plus élevée et attendez l'ennemi. S'il est le premier sur les hauteurs, n'attaquez en aucun cas.
- 6. TERRAIN DISTANT:** Vous êtes éloigné de l'ennemi. Si les forces sont équivalentes, il est très difficile pour chacun de lancer une offensive.

Sun Tsu: Les 6 Dangers

1. Toutes choses égales par ailleurs, une armée⁽¹⁾ concentrée conduira une armée dispersée à **la fuite** comme si elle attaquait à 10 contre 1.
2. **L'insubordination** est due à ce que des officiers faibles conduisent des hommes bien entraînés.
3. Quand de bon officiers conduisent de piètres soldats, l'armée est en **détresse**.

Sun Tsu: Les 6 Dangers

4. Si les soldats sont impétueux et désobéissants, qu'ils décident d'attaquer à leur gré, c'est **l'effondrement** de l'armée. (2)
5. Quand les officiers manquent de fermeté et ne peuvent donner d'ordres clairs adviendra la **désorganisation** par manque de discipline.
6. Lorsqu'un commandant manquant de jugement lance, sans avant-garde efficace, une petite force contre une grande, il **provoque la déroute.**

Sun Tsu: Les 6 Dangers

(3)

1. La fuite
2. L'insubordination
3. La détresse.
4. L'effondrement
5. La désorganisation
6. La déroute

Sun Tsu: Les 9 Situations classiques

- 1. FACILE:** Quand le combat a lieu dans son propre territoire. → Laisser avancer l'ennemi avant d'attaquer. ⁽¹⁾
- 2. SIMPLE:** Quand le combat a lieu peu avant dans le territoire ennemi. → Laisser avancer l'ennemi avant d'attaquer.
- 3. CRITIQUE:** Lorsque l'on combat pour une position où les deux parties sont à chances égales. → Soyez plus rapide. Si l'ennemi est arrivé avant vous n'attaquez pas.

Sun Tsu: Les 9 Situations classiques

- 4. OUVERTE:** Si l'on combat sur un terrain accessible aux deux parties. → **Soyez le plus rapide afin de renforcer vos défenses et moyens de communication.** (2)
- 5. CLÉ:** Si l'on conquiert une position stratégique importante pour les États. → **Diplomatie pour établir liens avec voisins.**
- 6. SÉRIEUSE:** Si l'on se trouve loin en territoire ennemi, après avoir dépassé plusieurs cités fortifiées. → **Assurer l'intendance**

Sun Tsu: Les 9 Situations classiques

- 7. DANGEREUSE:** Si l'on combat dans des ⁽³⁾ forêts montagneuses, des défilés étroits ou des terrains marécageux. → **Avancez le plus vite possible.**
- 8. DIFFICILE:** Si le terrain n'est accessible que par des passages étroits et que l'issue est éloignée. → **Rusez pour sortir du piège.**
- 9. DESESPEREE:** Lorsque l'on combat en un lieu où la seule chance de survie est une attaque rapide. → **Combattez jusqu'à la mort.**

Sun Tsu: Utiliser les Ressources

- Une bonne stratégie conduit à attaquer l'ennemi de toutes parts.
- Coupez les communications entre le corps d'armée principal et les petites unités afin qu'ils ne puissent s'entraider. Ceci l'empêchera de manœuvrer et provoque le désordre et la dispersion.

(1)

Sun Tsu: Utiliser les Ressources

- Il est difficile pour des troupes d'avancer à l'unisson quand leurs chariots sont détruits et leurs chevaux enchaînés. (2)
- Afin que ses troupes combattent comme un seul homme, un bon commandant doit dynamiser les capacités de chaque soldat, les forts comme les faibles.
- Il doit aussi savoir profiter des conditions géographiques.

Sun Tsu: Utiliser les Ressources

- Si on est attaqué par une armée puissante et bien organisée, localiser l'objectif principal et protégez-le. Ceci maintient l'ennemi en respect. ⁽³⁾
- N'attaquer que lorsque les conditions seront favorables.
- La rapidité est cruciale. Attaquez quand l'ennemi n'est pas préparé.
- Déplacez-vous de façon imprévisible, attaquez les objectifs sans défense.

***Sun Tsu : 5. Le
Renseignement***

Sun Tsu: L'utilisation du renseignement

- Un général qui ne cherche pas à se procurer d'informations sur l'ennemi est incompetent et court à la défaite.
- L'information ne peut être obtenue qu'à l'aide de ceux qui connaissent parfaitement la situation de l'ennemi.

Sun Tsu: 5 types d'Espions

- 1. Les espions indigènes:** simples citoyens de la nation ennemie.
- 2. Les taupes:** haut placés dans les cours et les palais de l'ennemi.
- 3. Les agents doubles:** espions ennemis que vous avez su acheter.
- 4. Les espions suicide:** ceux qui donnent à l'ennemi les fausses informations que vous leur avez transmises.
- 5. Les espions volants:** ceux qui viennent faire leur rapport après les missions d'espionnage.

Sun Tsu: L'importance du renseignement.

- Avant d'attaquer un objectif vous devez savoir qui sont les généraux, leurs aides de camps, leurs secrétaires, leurs serviteurs.
- Susciter à l'aide des agents doubles les vocations d'agents indigènes et de taupes.
- C'est sur les agents doubles que repose un service de renseignement.
- Intoxiquer l'ennemi par de fausses informations tout en s'informant sur lui.

Le renseignement est la matière la plus importante dans l'art de la guerre car sans informations sur l'ennemi, on ne peut élaborer de plans de bataille efficaces.