



Sun Zi i jego *Sztuka wojny*

Filozofia i praktyka oddziaływania na bieg zdarzeń

W oparciu o tłumaczenie i opracowanie
Piotra Plebaniaka.

*„Wojna toczy się w umyśle, a wygrywa ten, kto
lepiej zarządza percepcją przeciwnika.”*

Percepcja jest wszystkim: Fundament zwycięstwa

W psychologii percepcja to proces interpretacji bodźców prowadzący do decyzji. Myśl Sun Zi łączy się z modelem OODA:



1. **Obserwacja:** Pobieranie danych zmysłowych.
2. **Orientacja:** Modelowanie biegu rzeczy.
3. **Decyzja:** Wybór procedury.
4. **Akcja:** Oddziaływanie na rzeczywistość.

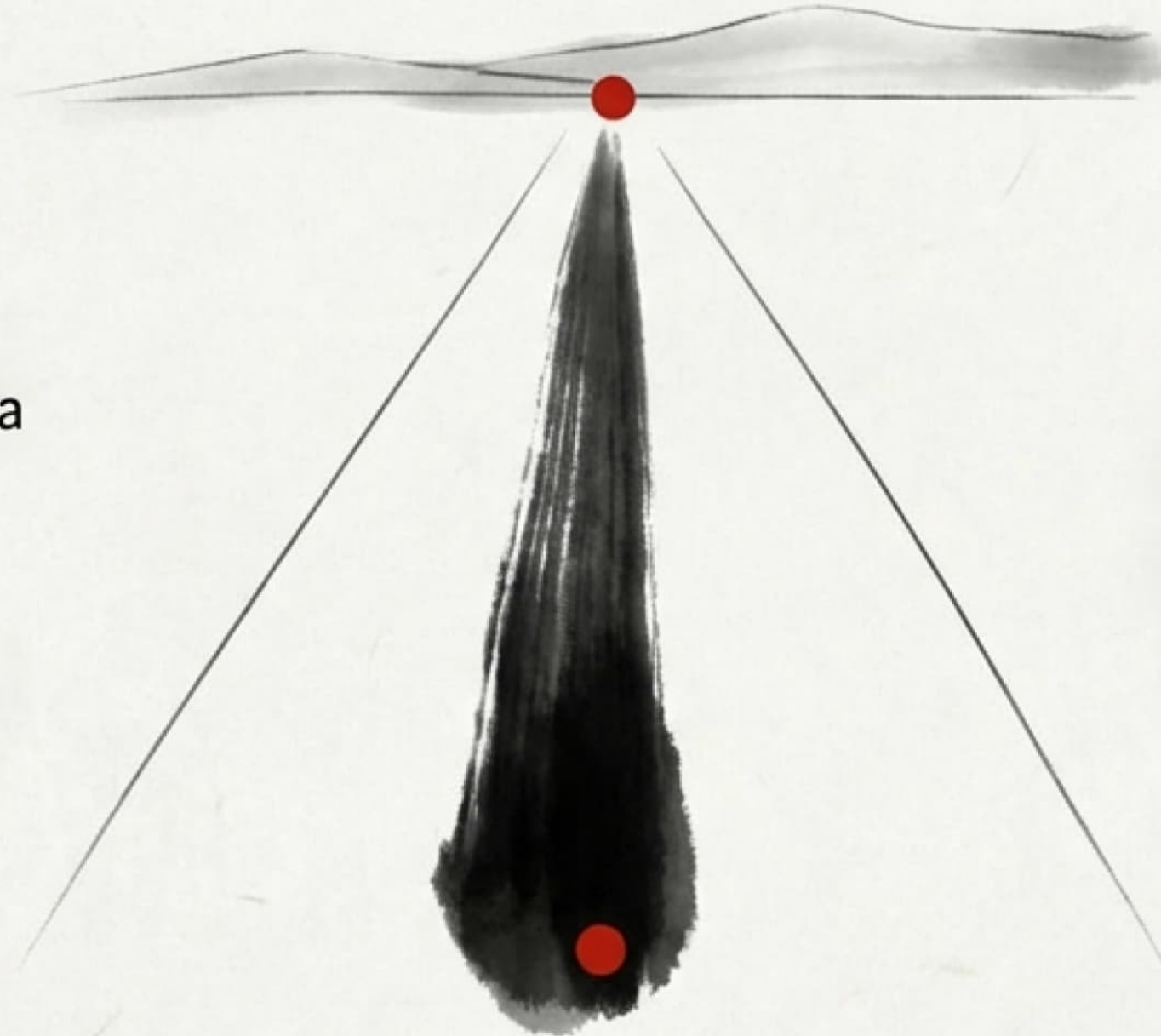
„Największa **wojna** to ta, o której **nikt** – a zwłaszcza ofiara – **nie wie, że to wojna.**”



Czym jest wojna? Amoralny pragmatyzm i definicja Dao

Amoralny pragmatyzm:
Wojna nie jest przygodą. To mechanika siły, w której etyka ustępuje skuteczności.

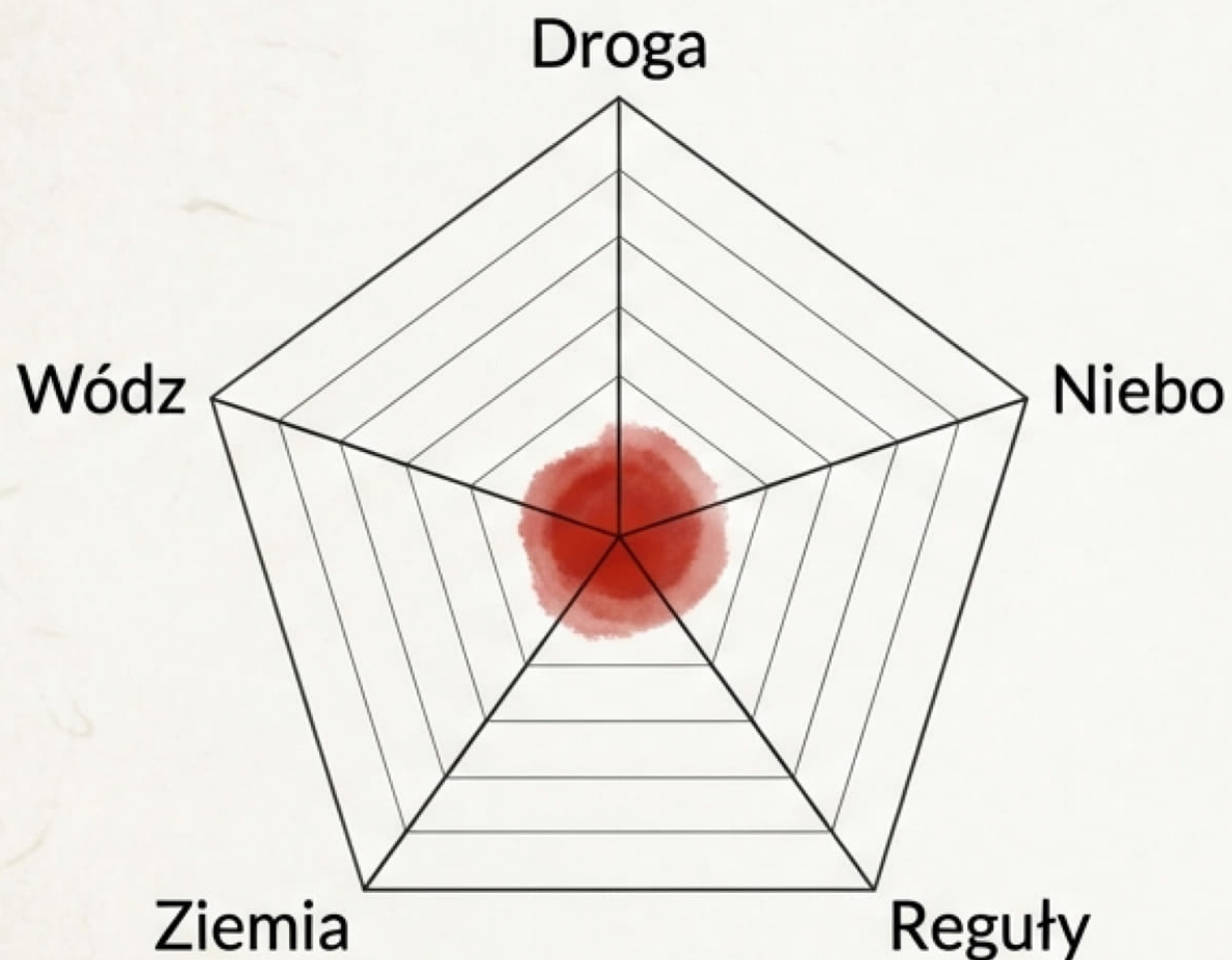
Dao (Droga): To nie mistycyzm, lecz spójność celów władcy i ludu. Jedność woli sprawia, że lud jest gotów na śmierć bez lęku.



„Wojna dla państwa przedsięwzięciem wagi jest najwyższej, jako że stawką w niej śmierć i do zagłady lub przetrwania prowadzi.”



Rachuby Świątynne: Pięć Czynników Kalkulacji



1. **Droga (Dao)**: Spójność moralna.
2. **Niebo (Tian)**: Czas, klimat, cykle.
3. **Ziemia (Di)**: Teren i przestrzenne warunki.
4. **Wódz (Jiang)**: Mądrość, Wiarygodność, Odwaga.
5. **Reguły (Fa)**: Organizacja i logistyka.

Zwycięstwo przewiduje się przed walką. „Ten, kto przed wojny rozpoczęciem w rachubie przewag zwycięża, gromadzi wiele deszczułek przewagi.”



Droga Gui: Sztuka podstępny i manipulacji

„Postugiwanie się armią jest drogą gui.”

- Gdyś zdolny, udawaj niezdolnego.
- Gdy jesteś blisko, przekonuj, żeś daleko.
- Gdy wróg jest chciwy, nęć go korzyścią.
- Gdy w obozie wroga panuje zgoda, siej podziały.

王者師也
凌此必為

Cel: Zaburzenie procesu OODA przeciwnika poprzez dostarczenie fałszywych danych.



Zwycięstwo bez walki: Hierarchia celów strategicznych



Idealne zwycięstwo zachowuje zasoby wroga w całości.

„Najlepszym jest bowiem wroga wojska pod własną komendę przejąć, takim sposobem jednakże, by walki nie toczyć.”



Niezwyciężoność a Zwycięstwo

NIEZWYCIĘŻONOŚĆ



Zależy od nas.
To kwestia porządku i ukrycia.
„Mistrz obrony tak się skrywa,
jakoby pod ziemię się zapadł.”

ZWYCIĘSTWO



Zależy od błędu wroga.
„Mistrz ataku niczym grom
uderza z niebios wysokości.”

„Wiedzieć można, jak zwyciężyć, ale przy tym możliwości nie mieć, by zwycięstwo odnieść.”



Shi (Moc): Zarządzanie energią potencjalną



- **Metafora:** Armia zwycięska jest jak gładz toczący się z wysokiej góry – jego pęd jest niepowstrzymany.

- **Definicja:** Moc powstaje poprzez obrócenie okoliczności na własną korzyść. To skumulowana energia, która czeka na zwolnienie "spustu kuszy".

- **Klucz:** Nie jest to kwestia odwagi żołnierza, lecz fizyki sytuacji.



Xing (Forma): Potęga Bezforemności

- „Bądź nieprzenikniony.”
- Jeśli wróg nie zna twojej formy, nie może przygotować obrony.

Zasada: Jeśli przeciwnik nie wie, gdzie uderzysz, musi bronić się wszędzie. Kto broni się wszędzie, wszędzie jest słaby.

- Najwyższą formą jest brak formy (adaptacja).

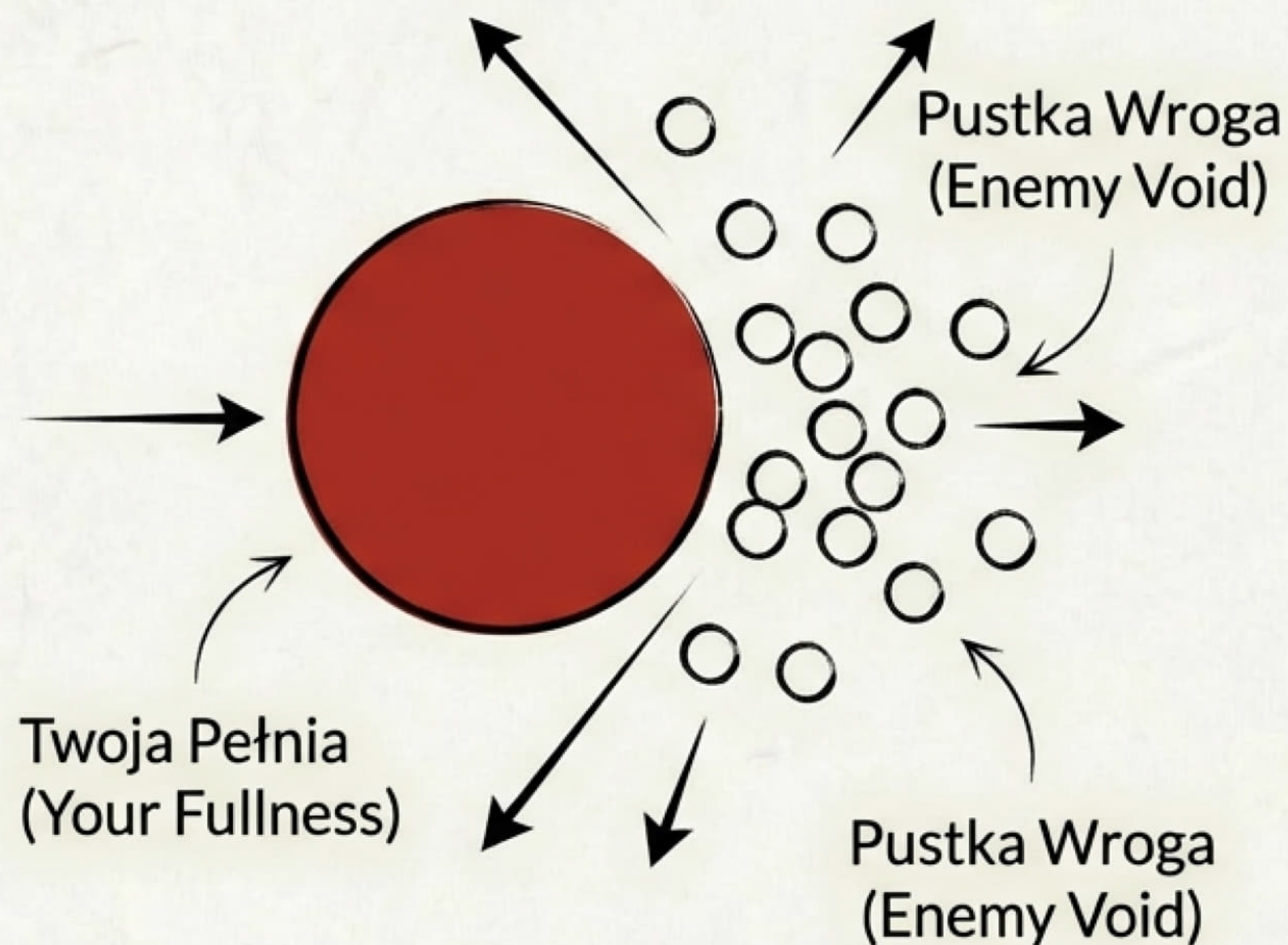
雲
謝孟桓
九



化戰之道



Pustka (*Xu*) i Pełnia (*Shi*): Mechanika uderzenia



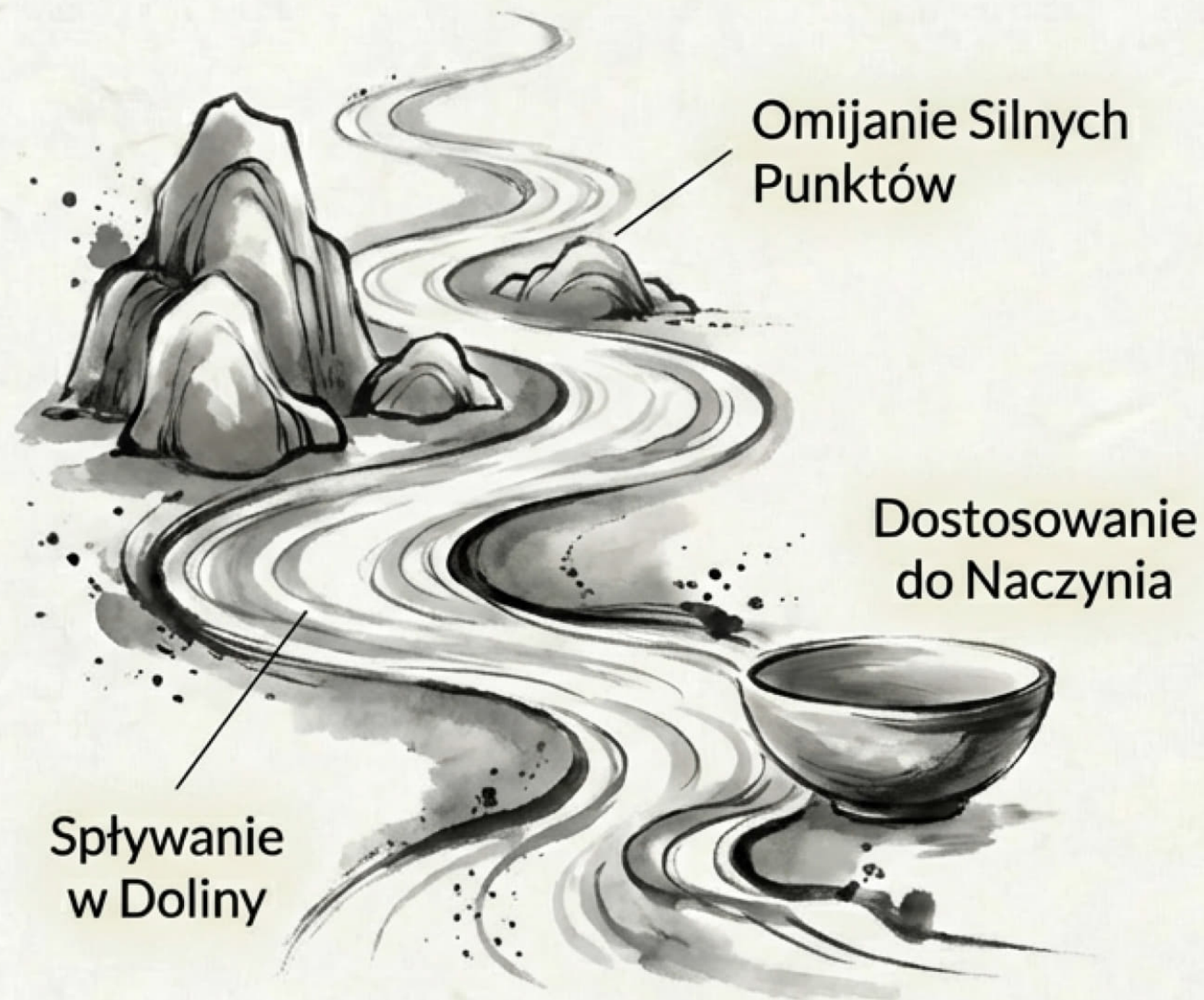
- **Pustka (*Xu*):** Luki w obronie, niskie morale, nieprzygotowanie, rozproszenie uwagi.
- **Pełnia (*Shi*):** Skoncentrowana siła, pełna gotowość bojowa, impet.

Unikaj Pełni wroga. Uderzaj własną Pełnią w jego Pustkę.

“Nie atakuj wroga, gdy jego duch bojowy jest u szczytu.”



Filozofia Wody: Adaptacja do okoliczności



„Forma wojska niczym woda jest.”

- Woda omija miejsca wysokie (silne punkty).
- Woda spływa w doliny (słabe punkty).
- Woda nie ma stałego kształtu – dostosowuje się do naczynia.

Ten, kto potrafi modyfikować taktykę w zależności od przeciwnika, osiąga biegłość nadludzką.



Psychologia Terenu: Ziemia Śmierci



Ziemia Śmierci (Death Ground)

Teren to nie tylko geografia, to stan umysłu armii.

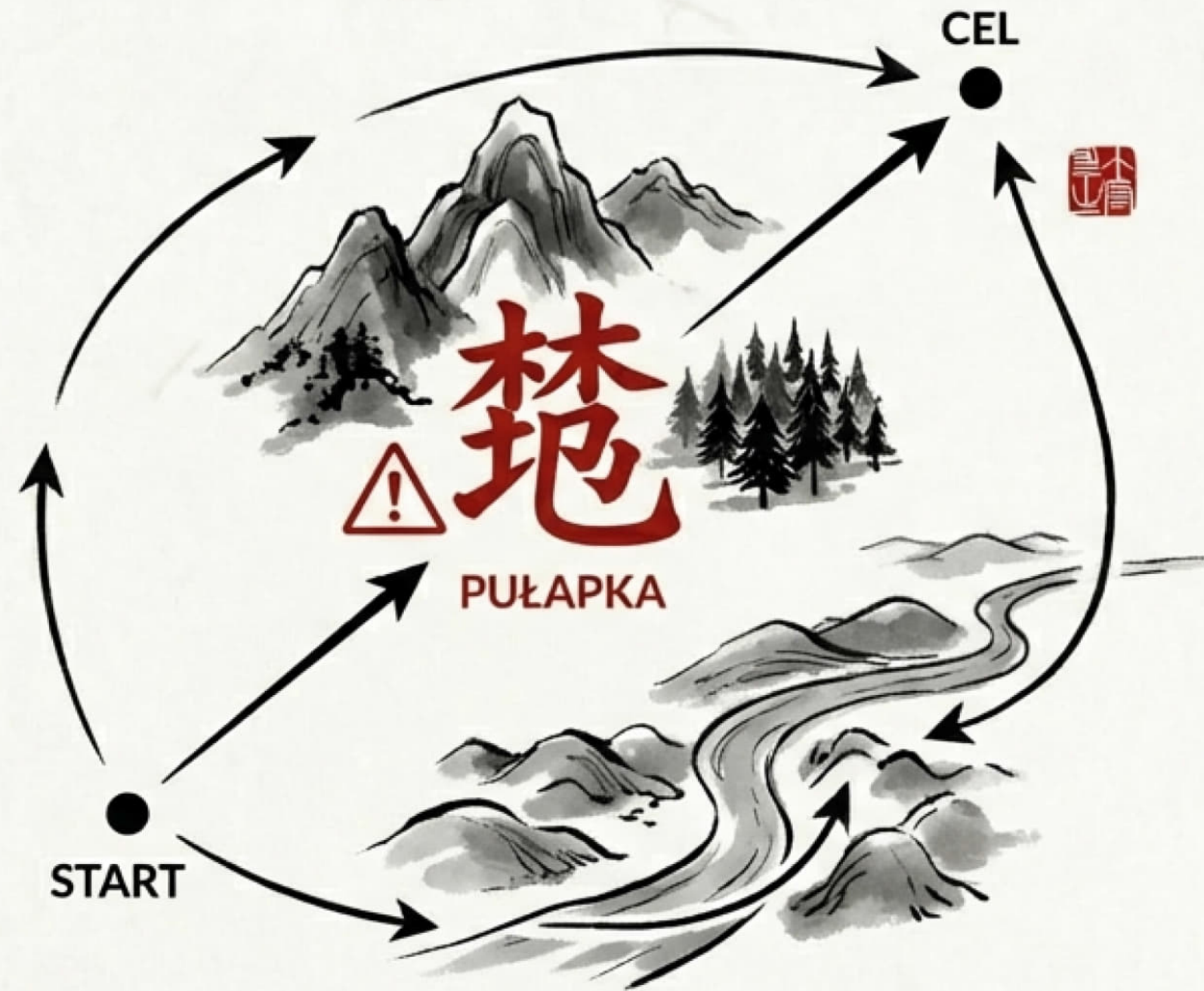
Ziemia Śmierci (Death Ground): Miejsce bez wyjścia.

- „Rzucaj swe wojska na pozycje, z których drogi odwrotu nie ma, a one miast uciekać, walczyć będą do śmierci.”

Strach przed śmiercią zamienia się w desperacką odwagę. Armia powinna być jak człowiek, który wspiął się wysoko i odrzucił drabinę.



Manewr: Zamiana drogi okrężnej w prostą



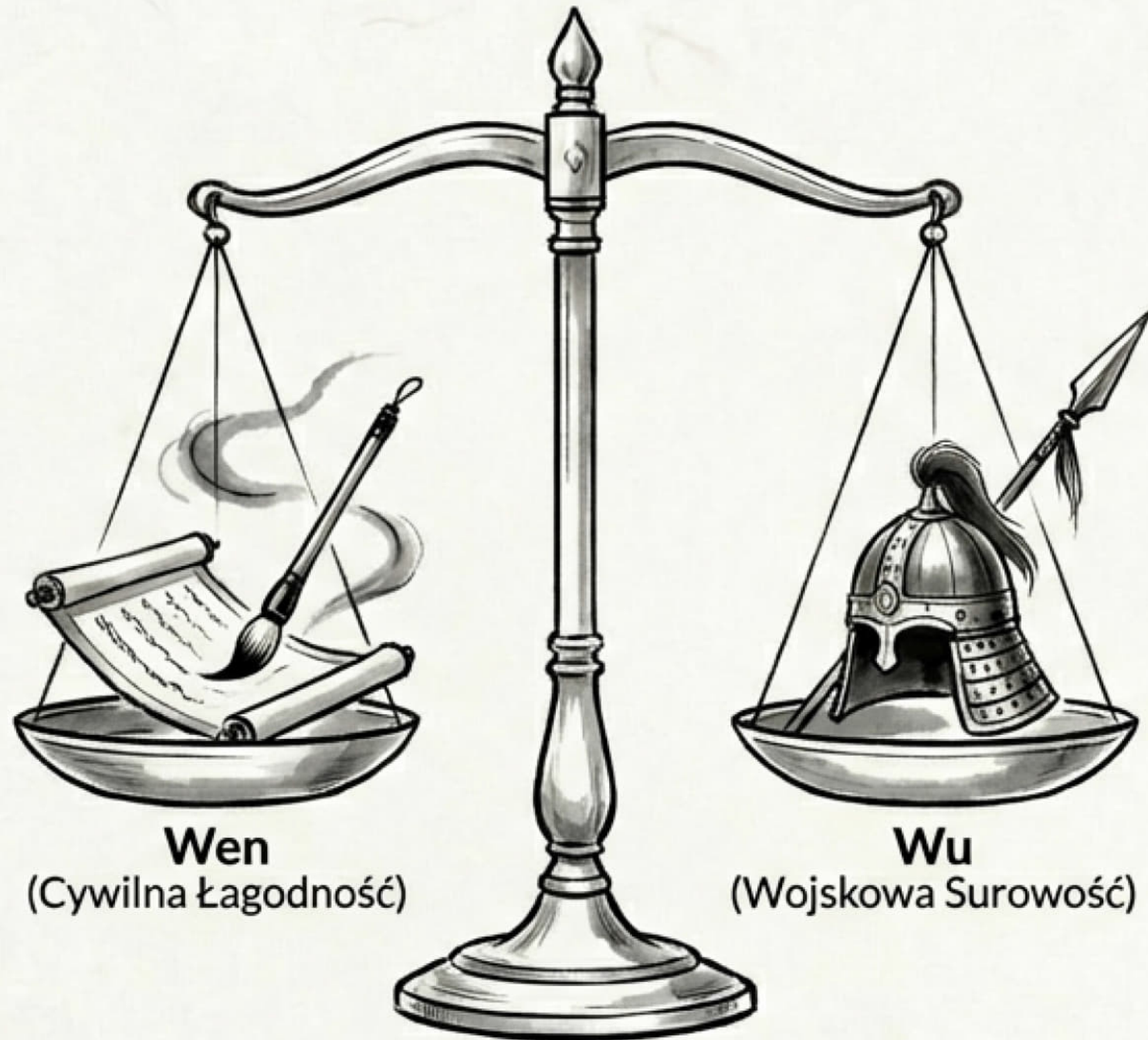
Koncepcja: Walka zbrojna polega na czynieniu 'drogi okrężnej' (podstępu) drogą 'prostą' (atakiem).

- Mamienie wroga korzyściami, by go spowolnić.
- Wyruszenie później, ale dotarcie wcześniej dzięki lepszemu rozpoznaniu.

„Kto gór, lasów i moczarów nie zbadał, armią pokierować nie zdoła.”



Wódz: Równowaga Wen i Wu



Cnoty:

- Mądrość
- Wiarygodność
- Humanitarność
- Odwaga
- Surowość



5 Zagrożeń dla Wodza:

1. Brawura (śmierć)
2. Tchórzostwo (niewola)
3. Gwałtowność (prowokacja)
4. Próżność (honor)
5. Nadmierna troska o ludzi (paraliż)



Esencja: Wiedza i Dominacja

„Znać wroga i znać siebie, a w stu bitwach nie ściągniesz na się niebezpieczeństwa.”

-  1. Znać siebie
 - (Własna Forma)
-  2. Znać wroga
 - (Percepcja/OODA)
-  3. Znać Niebo i Ziemię
 - (Dao)

Mistrz wojny wygrywa, zanim bitwa się rozpocznie.

