

**用語解説 アンフォーストエラー unforced error**

相手のボールが良く、ラケットには当てたけれど有効な返球ができなかった場合の（強いられた forced）ミスに対して、うっかりミスや無理に攻めた時のミスなどの（強いられたのではない unforced）ミス、つまり自分の責任で犯したミスをアンフォーストエラーと言う。

**試合をコントロールするという発想**

試合で得点が動くのは、次の4つのパターンである。

- 1 自分の成功（自分のエースと、自分のナイスショットによる相手のミス）
- 2 自分の失敗（自分のうっかりミスや無理に攻めたときのミス）アンフォーストエラー
- 3 相手の成功（相手のエースと、相手のナイスショットによる自分のミス）
- 4 相手の失敗（相手のうっかりミスや無理に攻めたときのミス）アンフォーストエラー

それ以外は、延々とラリーが続く。（あるいは、一瞬で終わるラリーが行われる）このバランスをいかにコントロールするかが、試合の行方を決める上で何よりも重要である。

では、バランスとは何か？例えば、「相手の成功」と「自分の成功」のバランスが釣り合っていれば6-6でタイブレークになり、「相手の成功」が「自分の成功」を上回るなら負けてしまうのか、と言うと、それは違う。これでは「自分の失敗」と「相手の失敗」という二つの要素、つまり両者のアンフォーストエラーについての考慮が抜け落ちている。

一方で、「相手の成功」と「自分の成功」のバランスはなかなか変えられない。つまり、巧いヤツは決めることができるし、下手なヤツは決められない。そして、「巧くなる」というテーマは、地道な練習の中で苦しみながら追究すべきものであって、試合が始まってからどうにかできるというものではない。

だとすれば、残る要素は「自分の失敗」と「相手の失敗」である。そして「相手の失敗」が自分にはどうすることもできない要素である以上、試合をコントロールする上で、自分でどうにかできる要素は「自分の失敗」アンフォーストエラーだけ、ということになる。

では、アンフォーストエラーはすべて悪か、ということ実はそうでもない。例えば、確率の悪さを承知で打ち込んだパッシングショットは、それが決まろうが決まるまいが、相手前衛のポーチの足を鈍らせるし、浅いボールに対して、エース狙いで打ち込むことは、それが決まろうが決まるまいが、相手にプレッシャーを与えることにもなる。

結論はこうである。試合のコントロールは自分のアンフォーストエラーを最小限に抑えることが大前提。しかし、消極的なプレーは、メンタリティの上で「相手の成功」に協力し、「相手の失敗」を減らす手助けになる。大切なのは、アンフォーストエラーのリスクを冒して攻める局面を正しく見極める冷静さと、決断して実行する勇敢さである。

一番楽なのは、下手なくせに巧いと勘違いして無理なショットを打ち、アンフォーストエラーを繰り返してくれるヤツとの試合をコントロールすることである。（我ながら、名言だ）