

**Ganto Tennis**

## 第38号

部外秘

文責：佐々木雄介

**門田 2-6 陸**

in Maple Lodge 2014.3.12.

自分を客観的に捉えることは難しい。誰にとっても、自分は他ならぬかけがえのない自分であって、その成功は嬉しいし、失敗は悔しいのだ。しかし、その嬉しさや悔しさは、時として、事の本質を見据える上で大きな妨げとなる。

水曜日の放課後に、門田と陸がシングルス試合をした。結果は6-2で陸が勝ったが、とても内容の濃い試合だったので報告しておきたい。ただし、門田と陸をメンタリティの上で裸にしてしまうような内容も含まれているので、管理には十分気をつけるように。

門田はプレースメントヒッターである。緩い展開の中で、フォアのトップスピンドで深く弾むボールを打ち続ければ、相手は相当苦勞する。速くはないけれど深く弾んで食い込んでくる厄介なボールを返し続けるのは、ストロークが長引けば長引くほど骨が折れるのだ。加えて、門田には決め球もある。ある程度浅く弾んだボールなら、打ち込んで得点することもできる。「甘い球は危険だ」という警戒心も相手のメンタリティにダメージを与えることとなる。やがて相手は焦れてほんの少しだけ無理を始める。強く打とうとする。厳しいコースを狙おうとする。しかし、それは所詮“無理な仕掛け”でしかない。例えば、対戦相手が、その“無理な仕掛け”によって「4割は成功するけれど6割は失敗するレベル」の技量を持つ選手なら、門田が落ち着いてこの戦術を続けている限り、確率的に試合を有利に進めることになる。

ここで最大の落とし穴が口を開ける。門田自身が、自分のプレーを客観視できていない場合である。「俺はハードヒッターだ。ミスすることもあるけど、バシッと決めて得点するのがプレースタイルだ！」しかし、その勘違いが通用する相手は、あるレベル以下の選手に限られるのだ。幸いにも、その落とし穴をクリアし、プレースメントに徹するプレーを続けながら次のダンジョン(?)にコマを進めたとしても、そこにはまた別の落とし穴が待ち構えている。それは相手を過大評価することである。例えば、相手が少しずつ苦しくなって“無理な仕掛け”を始めたとする。冷静に考えれば、これは門田が求めていたはずの試合展開でもある。しかもその仕掛けは「4割は成功するけれど6割は失敗するレベル」でしかないのだ。にもかかわらず、時として門田は対戦相手を過大に評価して「ほとんど決められてしまうに違いない」と勘違いをすることがある。相手にしてみれば、“やっこの思い”で打ち返して決まったラッキーショットなのに、「さすが」と respect して、同じことを再びやられてしまうのではないかと恐れる。“無理な仕掛け”である以上、相手だ

って6対4の確率でミスになることは覚悟の上のプレーなのに、その“当然”とも思えるミスを「幸運」と判断してしまう。その結果、「このまま同じようにラリーを続けていれば、自分が先にミスをするに違いないという」という強迫観念に捕らわれ、本来であれば、“相手にやってもらってナンボ”だったはずの“無理な仕掛け”を、あろうことか自分から仕掛けてしまう。そうなれば、試合はあっという間に Clash！である。

その門田に変化の兆<sup>きざ</sup>しが見られる。これまでの彼を見続けてきた顧問としては驚くほかないのだけれど、どうやら自分を客観視しようとし始めている。自分の打った深いトップスピンのボールが、相手のメンタリティにどんな影響を与えているかをわかろうとし始めている。その結果として“無理な仕掛け”が影を潜めている。

もう一つ、以前はミスショットの後にしばしば大声で口にしていた「ちげーよ！」をほとんど言わなくなった。「ちげーよ」は、意味深長な言葉である。ミスショットには常に原因があって、冷静に考えれば、その答えはすぐに見つかるのだ。しかし考える前に「ちげーよ」と叫べば、そこですべてが終わってしまう。思考停止である。つまり「何が」「どう」違うのか？を考えることがウザくて面倒くさいものだから、その「考える」というプロセスをショートカット（短絡）し、結果だけを悔しがっているのと少しも違いがない。一つのプレーの結果を必要以上に悔しがるメンタリティがマイナス要素である以上に、「考えない」というメンタリティは救いようがないのだ。

さて、陸である。1年生として、時にはとんでもないことをしでかす先輩たちを正しい方法で敬いながら、エースとしてチームを引っ張り、プレーで範を示そうとする姿には目頭が熱くなる（言い過ぎ）。

陸のプレースタイルもプレースメント主体である。しかし、残念ながら、未だ相手を力でねじ伏せる決め球は持ち合わせていない。周囲の目には、彼の最大の武器は「プレースメントの正確さや安定感、時には相手の裏をかくようなアングルショット、ドロップショットなどのテクニク」などと見えているのかもしれないが、私は別の見方をしている。言うなればそれは、試合中に相手のメンタリティを正確に読み取ろうとする意識である。例えば、去年の支部大会で岩西の鶴沼に勝った試合、陸はあの大接戦の中で、鶴沼の苦しさや不安をちゃんと見抜いていた。だから無理をしなかった。鶴沼というプレーヤーが、緩い流れの中で相手の“無理な仕掛け”を計算してミスを待つというプレースタイルの選手であることを承知の上で、にも関わらず（だからこそ）、緩い流れに応じ、陸自身からは決して“無理な仕掛け”をしなかったのだ。「だって鶴沼さんは俺よりずっと苦しいはずだから」。そしてあの時の陸にとっては、そうすることが精一杯であり、同時にベストの戦術選択でもあった。逆に、練習試合などでは、何を考えているかわからない“初物”に、意外に苦戦をして、コロッと負けたりもする。その意味で、手の内（＝メンタリティ）を知り尽くしている岩西の金子に、本割りで1勝した事実は大きなアドバンテージにもなっている。

しかし、近頃、意外な局面でメンタリティの安定を欠くことがある。真面目で自分に厳しい選手にはありがちなことなのだが、高い理想と現実のギャップを埋めきれないときに、

それはしばしば頭をもたげる。ミスショットの後の自分に対する苛立ちがそれである。これはアイデンティティの問題でもある。この苦しみは生産的であり、若者を人間的に成長させる大切なプロセスでもある。しかし、同時に、これは自分を客観視できていないことの証左でもある。「集中力を欠いた」とか「無理を承知で攻めた」などと客観的に分析するうえでは、その分析が客観的であるがゆえに、「集中力を欠いた」「無理を承知で攻めた」という事実は何の責任もない。「集中力を欠いた」「無理を承知で攻めた」ために失点したというデータをインプットするだけでいいのだ。そしてそのデータに基づいて次に集中すればいいだけであり、無理を承知で攻めたのだから納得するだけのことなのだ。それなのに、犯してしまったミスに対して「今のは0点だ」「俺はナニやってんだ」と評価して悔しがるのは、「集中力を欠いた」「無理を承知で攻めた」というデータ処理を怠ることにもなりかねない。つまり、それは次に自分が悔しくならないように頑張ろうとしているだけで、本当の意味での向上にはつながらないのだ。

門田と陸の試合。第1ゲームは、門田が（よせばいいのに）ハードヒットで攻めていった。ナイスショットもあったけれど、それは“無理な仕掛け”の域を出ないわけだから、当然の成り行きで陸が取ることになった。第2ゲーム、門田は一転して“つなぎ”に入った。“無理な仕掛け”をせず、ラリーも長くなった。deuce を何回か繰り返して、結果的に陸が取ったけれど、ここで陸は少しだけ change of pace をした。ネットプレーを織り交ぜたのだ。しかし、最初にネットに詰めたプレーはミスになってしまい、しかし次の1本はボレーで決めた。ここには、ネットプレーで得点しようとする意図以上に、陸からのメッセージが込められていた。「門田さん、門田さん。このままラリーを続けていたら、僕はまたネットを取っちゃいますよ。早く、仕掛けて下さい。いつもみたいに」……しかし、ホンネはこうだった。「今日の門田さんは違う。全然仕掛けてこない。いつもなら、1回決められても、2回は外してくれるペースなのに、今日はいつまでも深いボールを続けようとしている。よし、ネットに出て、揺さぶってやれ」……その意味では、1本目にミスをしてしまったネットプレーを、絶対に1回成功させておく必要があった。だから、すぐにもう1回試みて、今度は成功した。このネットプレーは、一見“仕掛け”のように見えるが、実はそうではない。適当な言葉が見つからないけれど、門田に“無理な仕掛け”をさせるための“撒き餌”とでも言っておこうか。そして、いつもなら門田はこの“撒き餌”に食いついて、“無理な仕掛け”をしてくれるはずだった。しかし、この日は違っていた。全く無理をしてこない。だから、あの時の陸は「手詰まり状態」でもあり、成り行きに任せるしかなかった、とも言える。（司馬遼太郎みたいな書き方になってきたぞ。わかんねえだろうが……）そんな成り行きの結果、門田は千載一遇の好機を逃してしまった。ああ、デカイ。

そして、陸4-2 up の第7ゲームが勝敗の鍵になった。何度も言っていることだが、4-2、2-4の第7ゲームは“死んでも取れ！”。だって、5-2になったらかなり楽になる。2-5にされたら相当厳しい。でも、4-3、3-4ならまだまだ互角なのだ。

長い長い4-2 up の第7ゲームを陸が取ったのもネットプレーがキーポイントになっ

た。あのゲームで、ストロークそのものの質は、門田の方が上回っていた。そして、浅くなったボールを強く叩いて決めるポイントもあった。しかし、苦しんでいたのは、陸が門田のバックハンドに打ち出してくるアプローチショットだった。決して強いボールではないが、深く打ちにくいところに正確にコントロールしてからネットに詰めていく。最初は門田も我慢した。緩く低いボールをセンターに打ち返そうとしたのだ。でも、続かなかった。心が折れてしまった。その結果、パッシング狙いのハードヒットが立て続けにミスになった。ゲームポイントもあったのだから、痛いと言うほかない。

「言うほかない」と言ってしまうえばそれまで。思考停止である。だから、敢えて言おう。陸は門田がバックハンドに自信がないことを知っていた。いや、この表現は正確ではない。陸は門田が自分のバックハンドが通用しないと勘違いしていることを知っていた。だから、苦しんで苦しんで取った第7ゲームは、陸が時間をかけて一生懸命バラ撒き続けた“撒き餌”に、この日ばかりはやけに“食い”の悪かったダボハゼが、まんまと食いついてくれたターニングポイントでもあったのだ。

ではダボハゼは、いや門田はどうすれば良かったのか？少なくとも、ハードヒットのパッシングが選択肢から除外されることだけは明白である。極端なことを言えば、ネットを越えて枠の中に収まるそれ以外のボールなら何でも良かったのだ。だって、あれだけ競って競って **deuce** を繰り返したゲーム。「あれさえやらなければどうにでもなったゲーム」だったのである。

その上で、最も正解に近い答を求めるとすれば・・・・・・陸が詰めてきている正面（センター）に（今ではだいぶサマになってきた）バックハンド・スライスで低いボール（できれば緩くて陸の足下に落ちるようなボール）を供給したかった。浮いてしまえばボレーの餌食だけれど、1/100の可能性にかけてハードヒットして、相手がボレーをする前に自分がミスするよりはずっといいのだ。低ければ、ネットに詰めたプレーヤーも慎重につながるしかできない。そして、陸を含めて、我がチームの全員が（特に今村は）ローボレーに対して腰高であり、はっきり言って巧くない。すぐネットに掛ける。もっと練習しなくちゃなあ。スタンスを広くして（腰ではなく）膝を曲げ、ラケットのグリップがヘッドより低くなるぐらいの低いフォームからのローボレーを目指そう。

さてさて、私は両手をポケットに突っ込んで、陸のネットプレーの回数を指を折って数えていた。この試合で陸は12回ネットに詰めた。両者とも、もっと多かったと感じているに違いないが、正確に12回である。そのうち7回が成功で、5回が失敗だった。電卓で7÷12を計算すると、0.58333・・・・。つまり、成功が失敗を約17%上回る結果となった。これは戦術の選択として上出来、というより大成功である。

そしてその内訳は、7回の成功のうち2回が陸のボレーのウィナー。1回が陸のアプローチショットのウィナー。残り4回が門田のアンフォーストエラー、つまりバックへのアプローチに対するパッシング狙いのハードヒットがミスになったパターンである。一方、門田が得点した5回のうち、3回は陸のボレーミス。1回は陸のアプローチミス。1回は陸のボレーを門田が打ち返してボレーとストロークを繰り返すラリーになり、結果的に陸のボールがアウト・・・・・・その意味では、5回のうち4回がボレーミス。そして、門田

のパッシングショットによるウィナーは1本もなかった。

つらつら思うに・・・・・・ダブルスでもシングルスでも、パッシングショットとは、いかに確率の悪い（間尺に合わない）ショットであることか。だからこそかっこいい。気持ちいい。ecstasy！そしてその喜びや快感はテニスの醍醐味の一つでもある。その喜びをすべて奪おうとは思わないのだけれど・・・・・・。蓋し（＝思うに）、最高のパッシングショットとは「打つぞ、打つぞ」と見せかけて、そして相手に「打たれるぞ、打たれるぞ」と思わせ、警戒させて動きを封じ、しかし滅多なことでは絶対に打たない“幻”のパッシングショットである。

では陸のプレースタイルに話を戻そう。

陸は、根っからのネットプレーヤーではない。（今後はさておき、少なくとも今はネットプレーヤーではない）。持ち味は、安定したプレースメント。一生懸命のフットワーク。武器は、相手のメンタリティを感じるアンテナ。では、ネットプレーは・・・・・・私は“撒き餌”などという表現を使ったが、ネットプレーそのものが常に有効に機能しているわけではない。しかし、ネットプレーによって、効果的に試合を運ぶことが出来るようになっている。すなわちネットプレーを恐れる相手に“無理な仕掛け”をさせるだけの心理的な効果を上げている。

つぎのステップは、ネットプレーを戦術的に有効に機能させることである。簡単に言えば、ハードヒットの展開で悪い流れになったときに、ロブの展開に持ち込むように、change of pace をする上での一つの pace としてネットプレーを機能させることである。だから、気まぐれに、流れの中での思いつきの発想でネットに詰めるのではなく、試合を始める前から、ゲームプランとして、どんな局面で change of pace し、ネットプレーに持ち込むのかを考えておくことである。例えば、ストロークの流れで巧くいっているなら、いつまでもその流れを続けるべきであり、いい流れの時に pace を変えてネットプレーをするのは、良い流れを断ち切ることにもなりかねない。逆に、悪い流れなら pace を変えなければそのまま押し切られてしまう。そこでの change of pace のオプションとしてのネットプレーを自分のものにしたい。だから、もしネットプレーが成功しているなら、いつまでも、相手がイヤと言うほど続けてほしいのだ。1セットで12回という回数は、そして門田との試合の change of pace を考えたときには、まだまだ少なすぎると言わざるを得ない。そして、そのためにはスタミナと瞬発力がもっとも必要である。

ところで、陸の「相手のメンタリティを感じるアンテナ」・・・・・・相手が何を感じ、何を考えているかを感じ取るセンサー・・・・・・努力しなければ、苦勞しなければ、そして本気で勝ちたいと思わなければ、なかなか身につかないものだ。そして、それを身につけることは、もう一つ大切なアンテナである「ダブルスのペアのメンタリティを感じるアンテナ」をゲットすることにもつながる。見習って欲しいものである。「顧問の虫の居所を感じ取るアンテナ」は、この際、あまり必要ではない。

面白くなってきた。2年生がみんな伸びている。本田も見違えるように強くなった。競い合って欲しい。競い合いのあるチームが一番強いのだ。さあ、勝ちに行こう。