

CHESS

A Practice Court for the Mind

[チェス: 頭脳の鍛錬の場]

ジム・イガートン

紀元600年、二人の競技者が64マスのスペースで戦を始めました。それから1250年後、二人の競技者はもっと広いスペースで、ラケットとボールとネットという障害物も使って、体力と持久力が必要な異なった戦を始めました。

「テニスのチャンピオンには、チェスプレイヤーの頭脳と、マラソンランナーの持久力が求められる。」
- ジャック・クレマー

「クレーコートのテニスは、チェスのゲームのようなものだ。」 - ホセ・ヒゲラス

テニスとチェスは、いろいろな場面で良く比較されますが、テニスコートでの激しい競い合いとチェス盤の上での知的な戦いであるという以外に、何か共通点はあるのでしょうか。少し調べてみると、お互いが親戚のようなものであることが分かります。チェスを頭脳の鍛錬の場とすることで、お互いから学ぶことができます。

テニスとチェスのゲーム理論：

ただ単にお互いが似ているというだけでは十分ではありません。リング上で戦っているボクサー同士が同時にチェスをしている「チェスボクシング」と例えてみましょうか。これは、冗談ではありません。ヨーロッパでは実際に、どちらかがノックアウトされるかチェックメイト（王手）をかけられるまで、2分間ボクシングをしたら10分間チェスをするを繰り返すことが行われています。面白そうですが、科学的にはどうなのでしょう。

チェスとテニスをつなぎ合わせるのは、「ゲーム理論」と呼ばれる戦術の科学です。数学の一分野で、映画「ビューティフルマインド」で有名になりました。勝つか負けるかは、試合中に絶えず繰り返される決断に左右されます。ゲーム理論は、ゲームに勝つための最良の選択(戦術)ができるようにする助けとなるものです。あなたの決断が適切な戦術に基づいてなされれば、勝てる可能性が増えます。

ゲームの三大要素は、どんなゲームでもプレイヤーと戦術とその報酬です。プレイヤーは、今直面している状況にはどの戦術が適しているかの決断をして、その戦術を選択した結果の報酬として勝ちや負けが与えられるのです。最高の戦術は、最高の報酬（勝利の機会）をもたらしてくれます。チェスもテニスも個人競技なので、そこに生まれる葛藤は似通っています。ですからそれぞれの比較がしやすくなります。特徴としては、「ゼロサム（合計するとゼロになり、一方の利益が他方の損失になること）」ゲームであること、完璧な知識が求められること、相手が見えること、パターンの認識と分析が求められること、無限の不確定要素が存在すること、そして、連続性があることです。

ゼロサム・ゲーム： お互いが試合に勝つという同じ目的に向かって競い合うことです。一方が勝ちに近づけば、もう一方は負けに近づくというように、それぞれの行動や選択が相手に影響し合います。まさに、綱引きです。

完璧な知識： 双方とも全てを知っているということです。全てが目の前にあり、サイコロやカードのような外的な幸運要素はありません。お互いがルールを知っていて、お互いに相手がルールを知っていることを知っています。テニスでは、打ったボールが落ちる場所が気に入らないからといって、もう一球別のボールを打ち直すことはできません。ルールで許されていないのです。

眼前の相手： 面と向かっている相手も、ゲームに勝つことを目指しています。時として見える相手のボディーランゲージから、あなたが知りたい情報を得ることができます。ゴルフでは、あなたの相手は5ホール後ろにいるかもしれません。ですから、スコアボードを見ない限りは、相手の状況はわかりません。ゴルファーは、コースを自分で攻略して結果を得るのです。

パターンの認識： これは、どちらのゲームでも非常に重要な要素です。何千時間も費やしてコートで生徒に教えているのは、彼らのパターンを認識する意識をいかに育むかです。クロスコートのラリーが続いていて短いボールが来たらアプローチショットにつなげるとか、ロブに対してはオーバーヘッドで対応する、等です。チェスでは、パターンの認識の優れたプレーヤーが一般的により強いプレーヤーといわれています。過去に相手より多くのパターンを見てきているので、対処法を知っているのです。

無限の不確定要素： これから起きることの可能性はあまりにも多すぎるので、相手がどうしようとしているかを特定することはできません。チェスのゲームでは、10の120乗の手がありますから、それぞれに事前に対処することはできません。ゲームを始めるときには、白にはオープニングと呼ばれる20種類の手があり、黒にはそれらに対応するディフェンスと呼ばれる20種類の手があります。ですから、チェスの最初の1手に対する対応の可能性は400通りもあり、さらに、4手が進んだ段階では、3,150億通りもの可能性が生まれてくるのです。

テニスでは、相手の打球がどこに弾むかを判断することは大切なことです。ゲームの分析家は、特にサーブの場合には、ボールの落下点の傾向を観察します。それぞれの落下点は違います。そして、それを見ただけでは、それぞれの打球の回転、スピード、距離、高さ、方向といったものはわかりません。それぞれの変数を方程式に当てはめたとしたら、答えは無限大に広がり、全く同じショットは無いことがわかるでしょう。とすると、テニスのショットの方がチェスの動きよりも不確定であることがいえるかもしれませんね。

連続性： お互いが同時に決断して行動を起こす「じゃんけん」のようなゲームと違って、我々のゲームは連続的であり、プレーヤーは交互に行動を起こします。相手の動きやショットを見極めない限り、あなたのショットの選択や戦術は決められません。

テニスでは、相手の打球を確認した後でも対処法の選択に困ることがあります。自分の順番がくるまで何が起きるかわからない状況下では、思い通りのショットが返せないこともあります。2009年のウィンブルドンの決勝で、ロディックはセカンドセットのタイブレークを6-5とリードしているところでボレーをミスしました。彼の強いサーブがフェデラーの弱いリターンを引き出し、彼はそれをフェデラーのフォアハンドを狙って強烈なアプローチショットを打ちました。フェデラーはそれを打ち損じて、ロディックのバックハンドに浮いた返球をしてしまいました。しかし、ロディックはそこで、打つべきか、見送ればアウトになるかもしれないとためらったのです。ためらったまま打ったボレーはサイドラインを割りました。相手のミスにつけ込むことができなかった場合、解説者が「おやおや、彼は打ち直したいと思っているでしょうね。」という言葉をよく聞きませんか。

チェスでは、相手の手が複雑すぎて、完全に読み切る時間や気持ちの余裕がないことがあります。そんな時、本能に任せることで、その場面を受け入れたり拒否したりすることがよくあります。チェスのゲームは記録されていますから、後でその局面をやり直して、そのときの決断の是非を判断することができますが、ロディックのようなケースはやり直しがききません。

中央でプレーすること：

それぞれのゲームで用いられる戦術の多くは、チェス盤もテニスコートも同様な幾何学的領域からなる四辺を持っていることに由来します。a1からh8を結ぶ対角線(図1参照)は、チェス盤でもテニスコートでも最も長くなります。チェスの最高級の選手(グランドマスター)は、その長さで盤面中央を通ることから、ビショップを対角線上に配置することを好みます。ピタゴラスの定理($a^2+b^2=c^2$)でも表されるように、対角線は側辺よりも長いのです。ネットの最も低い部分を通り、エラーをしにくいもっとも安全なコースはクロスコートになるわけです。対角線が28.77あるテニスコートよりは、チェス盤の方がわかりやすいと思いますが、原則はいずれも同じです。

チェスのゲームの初盤(オープニング)では、駒を有効に使うために盤面の中央を支配しようとします。典型的で最良の方法と考えられている2つの駒の動かし方は、ポーンをキングかクイーンの2マス前に配置する、つまり、図1にあるように、2人をできるだけ早い機会にネットにつかせるのです。

テニスでは、ネットを早くとってバリケードを作り、コート中央部を支配することで、相手のクロスコートショットを封じ込める作戦をとります。ルーク以外のチェスの駒は、盤面中央に近づくことで、動き方が増えます。テニスでも、コート中央を支配するとできることが増えてきますよね。

では、ナイトを例に、どこに配置すべきかを見てみましょう。2+1(2つ進んで1つ横へ)という動きによって、最悪の場所は2カ所にしか進むことができないコーナーです(図2A参照)。角にいては、盤上でできることは限られてしまいます。チェスでは“A Knight on the rim is dim.”(縁にいるナイトはかすんでいる)という表現があります。テニスでは、アプローチショットを低く深くコーナーへ打てと教えていますよね。チェスのルーク以外の駒でもそうであるように、コーナーに追い詰められたプレーヤーができることは限られているからです。

ナイトを適切な場所に配置できれば、図2Bにあるように、8方向への移動が可能となります。g1からf3に動いたとすれば、それは最高のポジションへの動きとなります。そして、もう一方のナイトがb1からc3に動いたとすれば、彼らの動ける先はごらんの通りとなります(図2C)。

これらのナイトのポジションは、テニスではすばらしいダブルスの布陣となります。完璧にコート中央を支配し、相手はリスクを冒して攻撃せざるを得ません。まさに我々のダブルsteamに目指してもらいたいポジションです。わずか2手で、白はこれだけのマスを支配してしまったのです。

関係動作という考え方：

というわけで、ゲームの基本は似通っています。プレーする面も戦術も似通っています。では、それらをそれぞれのプレーヤーの向上にどのようにして役立てたらよいのでしょうか。練習コートを狭くして、考え方のトレーニングをすることです。チェスをする中で、テニスプレーヤーには行動を連携させる考え方を身につけさせることができます。テニスでは、相手をコート上で操ることにつながります。次のショットだけを考えるのではなく、ラリー中にいくつかの戦術を用いて、2~3球先を読むことができるようになります。

チェスは1,400年もプレーされてきており、全ての戦術・戦略・陣形・展開・序盤・防御等、プレーに関する全てに名前がつけられています。これらの名前はテニスにも適用できます。

現在進行中のチェスゲームを見ながら、連携がどのようになされているかを見てみましょう(皆さんがチェスの駒の動きを知っていることが前提です)。そして、全く同じ戦術をテニスに当てはめてみたいと思います。

以下の図では、白が盤面中央で優勢で、2つのポーン、1つのナイト、そして、2つのビショップが配置されています。(チェスの動きの表記は次のようになります。1. e4, g6; 2. d4, Bg7; 3. Be3, c5; 4. Nc3, Qb6; 5. Nd5, Qc6; 6. Bb5) 白の最後の動きは、ビショップをb5に動かして、もっとも力があり、価値がある駒である黒のクイーンに攻撃を仕掛けました。これは、黒にとっては一大事です。ここでクイーンをとられたら、ゲームは基本的に負けとなるからです。では、黒はクイーンで誰も守っていないビショップをとってしまったらどうでしょうか(図3A)。

白は、相手のクイーンを角に追い込むための「囮戦術」をつかっているのです。黒のクイーンがb5にいるビショップをとって、そこに入ります。そうすると、白のナイトがc7に動くことができ、そうすると、キング(王手)とクイーンに対する「ダブル・アタック(フォーク)」という戦術となり、再び白が優勢となります(図3B)。こういったパターンをテニスプレーヤーに当てはめるとどうなるでしょうか。サーブをワイドに打つことで、レシーバーに弱いリターンをさせ、ネットに詰めてボレーで決めるといった具合です。

テニスのプレーに使えるような戦術をいくつか紹介しましょう。

PIN： キングに王手がかけられることになるため相手の駒が動けないとき、或いは、価値のある駒が無防備になるから動きたくないとき。バスケットボールの選手が足が止まってチームの役に立たない状態。

クリアランス： 駒が交換されたり、獲られたり、盤から外されたりして、邪魔がいなくなって何かを成し遂げられる状態。

デコイ(囮)： 相手の駒を悪いマスへおびき寄せること。

ダブル・アタック(フォーク)： 盤面の複数の場所に同時に攻撃を仕掛けること。

デスペラード(ならず者)： 駒を獲られたりゲームに負けそうなとき、それと引き替えに例えば、ビショップと引き替えにポーンを獲ること。

イニシアチブ(主導権)： テニス同様にポイントの主導権を握っている状態。

では、実際のテニスのプレーでこれらの戦術を検証してみましょう。www.youtube.com/watch?v=37qyvTRVus8 (もしくは、“Federer between the legs shot”で検索)で、2009年のUSオープンのジョコビッチ戦で有名となったショットを見てみましょう。そして、上に述べた戦術にどのようなつながりがあるかを見てください。

ジョコビッチのサーブから始まっています。つまり、主導権(イニシアチブ)はジョコビッチにあり、彼は良いサーブを打ちました。フェデラーはさほど勢いのない返球をセンターに返しました。ジョコビッチは攻撃的なショット(攻撃)をフェデラーのバックハンド側深く打ち、フェデラーをベースラインから遠ざけました(クリアランス)。フェデラーは勢いのない返球を、コート中央付近に返しました。

フェデラーがベースライン後方にいるのを見て、ジョコビッチはフェデラーをネット際のコーナー付近におびき寄せるため(囮)にドロップショットを打ちました。フェデラーはそれに追いつきましたが、頭上を越しての奥と、アドコート全面という、コートの2つのエリアを空けてしまいました(ダブル・アタック)。ジョコビッチは、フェデラーの頭越しにバックハンドのロブを打ちました(フォーク)。フェデラーはロブを追いかけて角度をつけて返球できそうな場所は見あたりませんでした。ジョコビッチは、スプリットステップをして、コート中央を守るポジションをとりました。ポイントを落とさなかったフェデラーは、ギャンブルに出て、股抜きショットをしました。皆が唖然とし、ジョコビッチは一步も動くことができませんでした。

チェスはコーチの手助けとなる：

チェスの知識が殆どなくても生徒に対する指導にチェスの考え方を使うことは有効です。そうすることで、次のことが期待できます。

- ・ 計画することの重要性の理解
- ・ 質問をすることで決断力の向上
- ・ 起こりうる行動への予測力養成
- ・ プレーのパターンを認識し実行する能力の向上
- ・ 我慢することを覚える

まとめ：

多くの人たちは、これらの概念を実行に移せるだけのチェスの知識を既に持っています。生徒の多くも、チェスをしたり駒の動かし方を知っているでしょう。

一つの導入方法としては、屋外用のチェスの駒を手に入れて、クロスコートのターゲットにはビショップを、ダウンザラインのターゲットにはルークを、ロブのターゲットには飛び越えてゆくナイトを使うことです。これらの大きな駒は、megachess.comで購入できます。

試合前のウォームアップに、連係動作を意識させるような戦術を使った簡単なゲームをさせましょう。チェスをチームメンバー同士がプレーして、お互いの知識を分かち合うようなチームをまとめる道具にしてはどうでしょう。速いペースでテニスポイントの展開を考える訓練をするために、時計を使った5分間のスピードチェスができるようになると良いでしょう。ともあれ、チェスとテニスの融合をお試しく下さい。

【筆者略歴】 Jim Egerton: 企業のトレーナーの経験を持つPTR認定インストラクター。40年以上に亘って、競技テニスと競技チェスを続けている。イリノイ工科大学でMBAを取得した講演者として、様々なセミナーや会合で好評を博している。ビジネスやスポーツや教育関連の顧客の戦術的思考のトレーニングにチェスを用いる“Chess-Now Ltd.”(www.chess-now.com)を設立。イリノイ州Wheatonにある“Wheaton Sports Center”のメンタルスキルコーチとしてテニスとチェスの統合を図っている。

【翻訳・監修】 鈴木真一： アド・イン桜テニスクール(柏市)代表 / PTR JAPAN代表(2010) / PTRマスタープロフェッショナル (2008) / インターナショナル・テスター & クリニック / PTRプロフェッショナル・オブ・ザ・ヤー (2001) / JPTRプロ・オブ・ザ・ヤー (1986) / 「テニス欠点矯正法」 監修