

日本でいちばん危険なのは クリエイティブであること

河合 平尾さんには、僕の編集した本に原稿を一度、書いていただいたことがありますね。そのとき、原稿を読んでいてお互いの考え方が非常に似ているなと思いました。

平尾 今日先生にお会いできるというので、久しぶりにその本を出して、自分が当時どういうことを考えていたのか読み返してみたんですが、基本的には僕と同じような感覚でスポーツをとらえていらっしやいます。そのときは「夢と遊び」というテーマで書かせていただきました。スポーツはまさしく遊びであって夢である、と。

河合 ところが、そこが日本の場合は非常に弱いんですね。

平尾 強制的にやらされている感じが、まだまだ強くて……。僕は自発性ということがスポーツにおいても非常に重要だと思っんです。たとえば、神戸の震災のときに、「ボランティア」という言葉が話題になりましたけれど、要するにボランティアというのは自発性の話なんです。ところが日本のスポーツでは、この自発性がものすごく希薄です。日本人というのは社会のなかで闊があったり、集団の責任を負わされたり、個人の力が使われてしまうので、それ以外の目的にはなかなか力が発揮できない。その

ためスポーツに対して、自発性が希薄なのかなと思ったりするんですが……。でも、本来スポーツとは、そういうものじゃない。自分の夢を実現したいとか、遊びだからこそ夢中になるというような気持ちが強くないと、スポーツそのものがあまり進化していかないんじゃないか、という気が僕はしています。

河合 それは、日本人には昔からその「場」のなかに溶け込んでないといけないという伝統があるからでしょうね。

平尾 その「場」を重視するということですか？

河合 そうですね。たとえば英語では、一人称単数は「I（アイ）」しかないけれども、日本語では「僕」「私」「オレ」などとたくさんあるでしょ。英語がどんな場合でも「I（アイ）」を使用するのは、個人が優先されているからなんです。一方、日本語では「場」が優先されている。つまり、公の場では「私が」と言っけれど、家に帰ったら「ワシが」と言ったり、ケンカするときには「オレが」と言ったりね（笑）。

平尾 確かに、「場」を優先させていますね。

河合 これは、ものすごく長い伝統を持っているんです。本当はそのなかからでも個性は出てくるはずなのですが、伝統に安住していたり、押し込められたりすると、個というものはものすごく弱くなってしまっんですね。

平尾 それは、すぐよくわかるお話です。

河合 日本は、その「場」のなかに入ったときには、よほど特別なことをしない限り一生を安泰に生きていける。これは僕がよく言うことなんですけれど、日本でいちばん危険なのは、実はクリエイティブであることなんです。周りと同じことをやっている限りは、そんな心配はないのに、クリエイティブなことをすると周りからはじかれてしまふ。そういつた伝統があまりにも長かったので、日本人はよっぽど意識して抜け出そうとしないと個を出すことができないんでしょうね。

平尾 その場にそぐわないことが、非常に危険視されてしまふということですね。それは僕も、よく感じます。「出る杭は打たれる」という言葉がありますが、人が、違うことを言い出したりすると、ほとんどのケースがつぶされる。ものすごくリスキーなんです。だから、いかに異論を唱えているとは思わせないで、最後にそこに落とし込むかということが必要になってきます。漸増主義というのでしょか。周りに気づかないよう少しずつ変えていって目的を果たすというやり方をしないと、「正論で一気に」では、なかなかうまくいかないことのほうが多いですね。理屈ではこちらのほうが正しいなと思ってもうまくいかないのは、違うところで違う力が働くとか、場にそぐわないことが異端に映って、それに非常に抵抗を感じるからなんですな。

河合 もつと怖いのは、日本の場合はその「正統」の基準がないということです。異端というの「正統」があつて初めてその対極に異端があるわけです。基準がないから、仮に誰かが危険なことを言い出したとしても、みんなが付和雷同してしまつて同じ方向に流されてしまつことがある。アホなことをするときには、結構みんな一緒にアホなことをしますよね。でも、たとえばキリスト教徒ならばキリスト教という基準があるから、これが正統でこれが異端だという境界線がハッキリしている。日本の場合は本当の意味での正統というのが明確にあるわけではないので、ただみんなと一緒にいることがいけば危険度が少ない、という状況をつくりだしているんです。

平尾 スポーツでは、何か新しいことをやるうと思つたら今までとは違ったことを打ち出さなければいけないんですが、もしそれで周りから浮いてしまつたら新しいことは成しなくなつてしまいます。そこがものすごく難しいですね。

河合 それはプロ野球の世界を見てみると、いちばんよくわかりますね。日本のプロ野球はまだまだ古い体質を持っていますから、非常に才能のある選手はアメリカへ行つてプレーするより仕方がないという、ものすごくバカなことが現実に起こつている。それと、非常に才能のある選手が、コーチにずいぶんつぶされているでしょう。

平尾 それは、指導者がコーチングをするのではなく、技術の押しつけをするからです。

コーチにずいぶんつぶされて……企業は昨今、社員に対するコーチングにもっとも注目している。一方、日本のスポーツ界も、コーチングの重要性に対して再認識し始めている。

河合 そうそう。

平尾 ラグビー発祥の地でもあるイギリスでは、一八四〇年ぐらいには、教師のことをコーチと呼んでいたそうです。コーチという言葉が最初に出てきたのは、一六世紀ぐらいで、当初は馬車のことをコーチと呼んでいました。ですから「目的地に届ける」というのがコーチングの基本的な概念です。つまり、馬車がコーチであるならば、行き先を決めるのは乗客である選手のはずなんです。選手自らが決めた行き先に、どういう形でいちばん早く安全に届けるのかを考えてやるのが、コーチの役目なんです。

河合 とところが、日本のコーチングはそうじゃない。どう見ても、目的地に届けてやるという気持ちじゃないですね。行き先さえも、監督やコーチが決めてはいけません。平尾 最終的には、コーチングというのは自発性をどう促すかだけ。中身の細かいところは、本人のやる気次第です。本人がやる気にさえなれば、自分で情報を探してきて実行します。ところが日本ではその部分が逆で、コーチが自発性をなくさせたりスポーツを行うおもしろみを奪ったりしていますね。

河合 昔からあることですが、日本には「苦しいほうがいい」という考え方があります。そのほうが忍耐力を養えるというわけです。だけど、平尾さんの言われたように、どのようにしたら目的地に届けられるかを考えるのが精神であって、精神力イコール忍

耐力だという考え方は大間違いでしょう。忍耐力だけでは、選手は伸びません。「自分はこの方向に行きたいんだけど、どうしたらいいか」と聞かれたら、コーチとしてきちんと答えてあげられなければダメなんですよね。

平尾 そのためにも、コーチというのは絶対的に経験が多いほうがいい。いろんな経験を積んで自分なりに消化して、さらには他の方法も比較検討して、そういうなかで自分たちのいちばんいい方法を考えることが必要なんです。ところが、ひとつのやり方しか知らない人が多いわけです。

河合 そもそも、コーチになっている人は、前任者に選ばれた人が多いでしょう。自分の言ったことにたてつかないイエスマンみたいな人が後任のコーチになるケースが多いから、いろんな経験なんかしてきていない。ひとつのことをずっとやってきたわけですから……。

自分の経験を理論化して 持っているかどうかも重要だ

平尾 先ほどクリエイティブなことは非常に危ない、と言われましたが、新しいことを持ち込んでウイルスみたいに侵されるのがイヤだから、よけいに拒絶反応を起こしてし

まうようなところがあると思いますね。でも、本当のコーチングというのはそうした異質なウィルスをどんどん取り込んで、逆に淘汰し血肉にしていって、新たな形の太い幹にしていく作業だと思います。

河合 おっしゃるとおりですね。人間というのは自分の知らないこと、今まで気づかなかったことを指摘されると、とたんに拒絶反応を起こします。それはスポーツの世界に限らず学問の世界も同じですが、それでは新たな視点は構築できません。

平尾 経験の蓄積ということと言つと、その経験を理論化して持っているかということも重要だと思います。たとえば、僕がラグビーを始めたときには、ラグビーのことはまったく知らなかった。その時から現在までには、ものすごい距離があります。その過程でいろんなことを悩み、いろんなことを考えて、いろんなことをやってみた。グラウンドのなかだけではなく、外でもさまざまな出来事があった。そういうものが自分のなかで経験として蓄積され、どういつプロセスでこうなってきたのかを自分なりに理論立てて持っている。実は、コーチにはそれが非常に重要なことなんだと思います。コーチにたたかれ、しばかれて、気がついたら「オレ、ものすごく強くなっていた」というのでは、いくら名プレーヤーであってもコーチとして必要な理論的なものは持っていないということです。「名プレーヤー、名コーチにあらず」と言われますが、

プロセスが理論化されているかどうか、ということだと思えます。

河合 確かにそのとおりですね。名選手というのは、理論も何もなしに素晴らしいプレーができる人のことを言います。でもそういう人は、人に教えないで自分が選手をしていたらいい。体系化したり比較したり悩んだりということをずっと自分でやってきた人と、そんなことは何もなしでもかくパツと直感的にできる人がいるわけです。だから名選手と名コーチとは、ぜんぜん別の資質だと僕は思いますね。もちろん名選手で名コーチになる人がいるのは当たり前ですけど、イコールではないですね。

平尾 そうですね。

河合 平尾さんがラグビーのことをとてもシステマチックに見ておられるのは、これまでのいろんな経験を体系化してきたからですね。

平尾 僕がラグビーを客観的に見られるのは、ラグビーを始めたころ体がすごく細くてプレーをするのにある種の制限があったからです。それをどうカバーしようかと常に考えていました。ラグビーの場合、そのカバリングは個人レベルではできない。たとえば、いくら相手の体が大きいからタックルに行きたくないと思ってても、タックルに行かなければいけない状況が発生するとそこから逃げられない。だから、タックルに行かなくてもいい状況をつくりだすことが必要になってくる。それをシステムとして、

どうつくるかということを考えていたからなんです。

河合 つまり、個人ができないことはシステムでやるうということですね。

平尾 ええ。ラグビー、サッカー、ハンドボール、バスケットボールはゴール型の球技ですね。これに対してバレーボールとかテニスというのはネット型の球技。そのほかに野球やソフトボールなどのベースボール型がありますが、ゴール型とネット型やベースボール型とのいちばんの違いはターンオーバーの有無だと思います。要するに、予期せぬところで攻撃が相手に移ってしまう攻撃権の入れ替えがあるわけです。しかも、攻撃と防御の間には、攻撃しているときには防御はしなくていいという関係が成り立っている。したがって、野球のように九回守って九回攻めるわけではなく、ときにはずっと攻めつ放しのゲームもあるわけです。つまりゴール型の球技なら、攻め続ける状態をつくれる可能性がある。僕は基本的にはそういう視点を持ってラグビーというゲームを見ています。

河合 なるほど。おっしゃるとおり、ずっと攻めることができれば守らなくてもいいわけだ。そういう考えは、ラグビー界では異端ですか？

平尾 一般的ではないですね。今まで日本のラグビーの考え方は、「こう攻められたらこう守る」とか、「こうされたらどうなる」という理屈が多かった。だから、相手がこ

う攻めてきたら、ああ攻めてきたらとディフェンスばかりの練習になる。でもそんな練習をしても、試合では必ずしもそういう状態になるわけではないんですよ。だから、そんな練習は無駄なんです。そんな練習に時間を割くよりも、守らなければいけない状況をいかにつくらないかを考えたほうがロスが少ないし、合理的じゃないかと思えます。

河合 だいいち、そんな練習はあんまりおもしろくないね。

平尾 そうなんです（笑）。アタックに関しても同じで、もしここでスクラムになったらこんな攻撃を仕掛けようと思つて練習しても、終わつてみたらそんなスクラムは一回もなかった、ということがあるわけです（笑）。

河合 無駄な練習なわけですね（笑）。

平尾 ラグビーというのはアマダクジのようなもので、ひとつ角にぶつかるたびに状況が刻々と変わっていく球技です。だからセットプレーで何をしたらいいかではなく、もっとベーシックなものがあります。僕はそれを「判断力」という言葉に置き換えているんですが、個人がそこで正しい判断を行えば、思っているところにボールを運べるでも個人が判断を間違つたら、思いもよらないところでスクラムを組まなければいけないようになる。