

飛躍の鍵は「弱さ」と  
「非効率」にある。



理解なき時間は、ただの砂。

表面上の調和と効率を捨て、  
真の成長を手に入れるためのパラダイムシフト。



30年を「ただの砂」にする残酷な真実

「考えを理解しないで過  
過ごしてしまった30年間。  
これはもうただの砂」

同じ空間に  
いるだけ + 本音を隠す = 【無意味な時間】

前提を  
ぶつけ合う + 違犯感を  
放置しない = 【生きた時間】

# Paradigm Shift 01: 「お願い」の正体



× 誤解

「お願い」 = 負け。「告ったら負け」のような卑屈な勘違い。相手に下に見られるという恐怖。



○ 真実

「お願い」 = 機会の提案。相手をリスペクトし、自ら価値の主権を握る能動的なアクション。

# Paradigm Shift 02: あなたはどちらの「ゲーム」をプレイしているか？

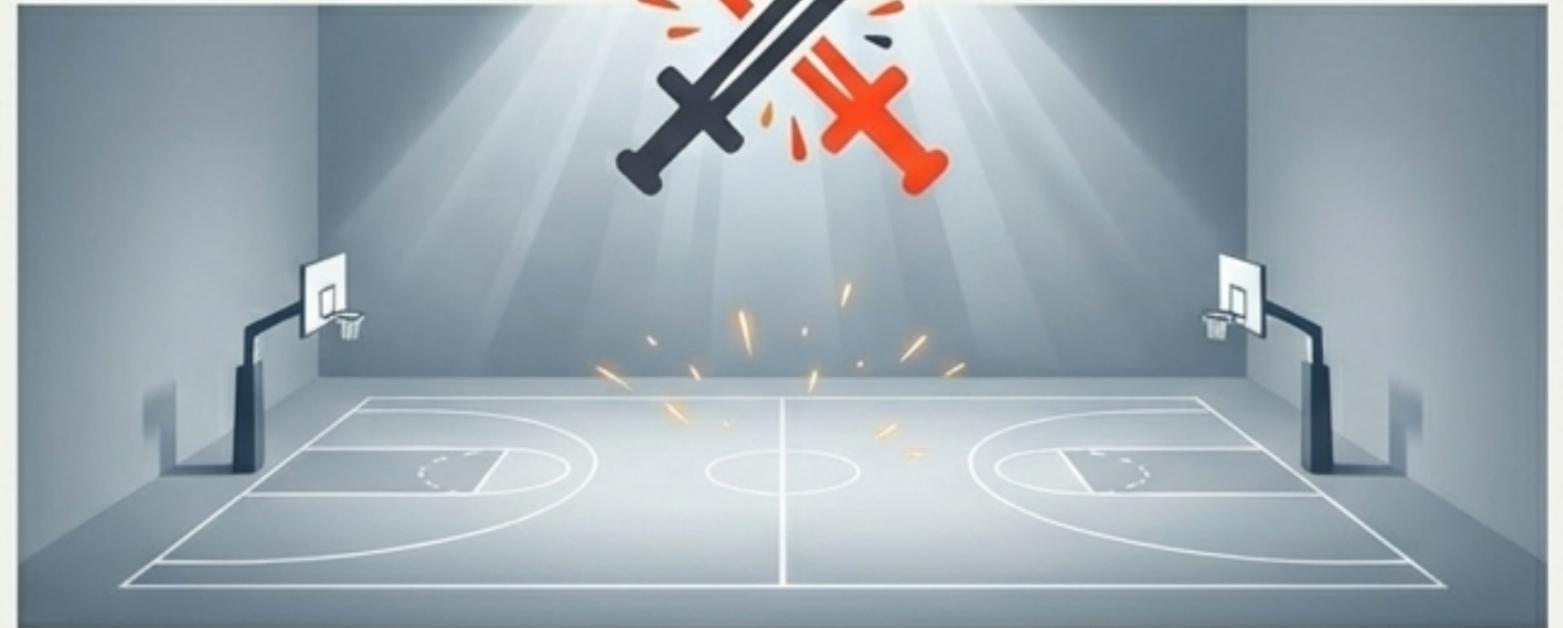
【関係性を重視するゲーム】



波風を立てない  
嫌われない努力  
偽の協調性

深い理解には一生到達しない。

【理解を重視するゲーム】



なぜそう考えるのか深掘り  
前提の衝突  
違和感への勇気

真の信頼と飛躍的なチームワーク。

**Paradigm Shift 03: 「要領の良さ」は、弱さの隠れ蓑。**

**「負けられない人、要領のいい人は伸びない」**

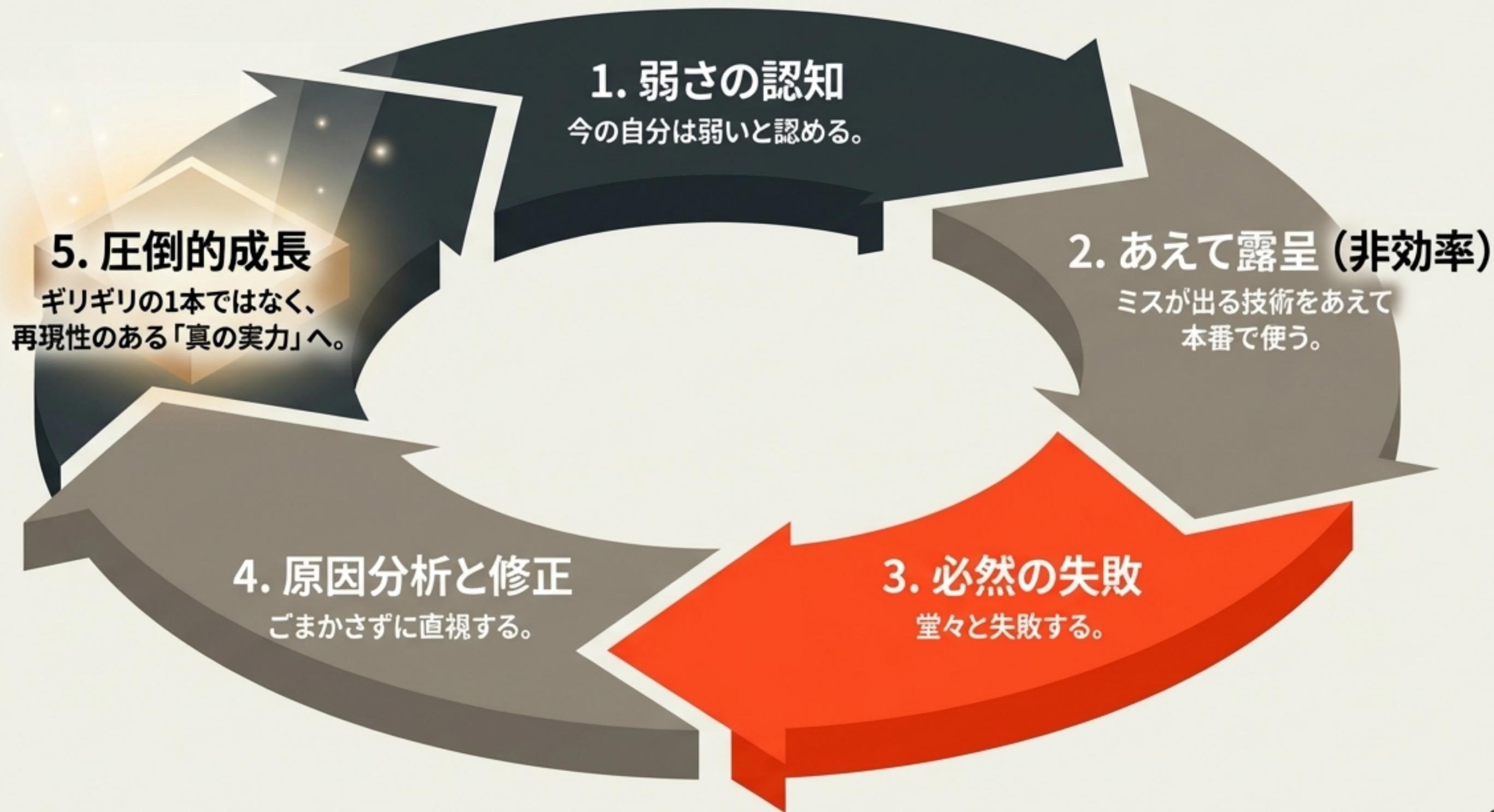
**要領よく点を取る人は、成功率の高いパターンしか使わない。**

**結果として、苦手な領域（弱さ）から逃げ続け、いずれ成長が止まる。**

**本当に強い人は、目先の勝利をごまかして取りに行かない。**



# 成長する人間の絶対構造：「非効率」の選択



# Paradigm Shift 04: メタ認知の戦い (インベーダーの秘密)

**ただ打つな。  
相手の「意識」と勝負しろ。**

序盤にあえて中途半端な配球でテストを行い、相手の「がっつき度」を観察する。

がっついてくる相手は、後で確実にミスを誘発できる【ドル箱】になる。

「塩澤選手は形がインベーダーみたいだけど、下のレベルの意識を読むのが天才的。ただのショットではなく、相手の意識をコントロールしている。」



# AIを「答え合わせ」に使うな。 「鏡」として使え。

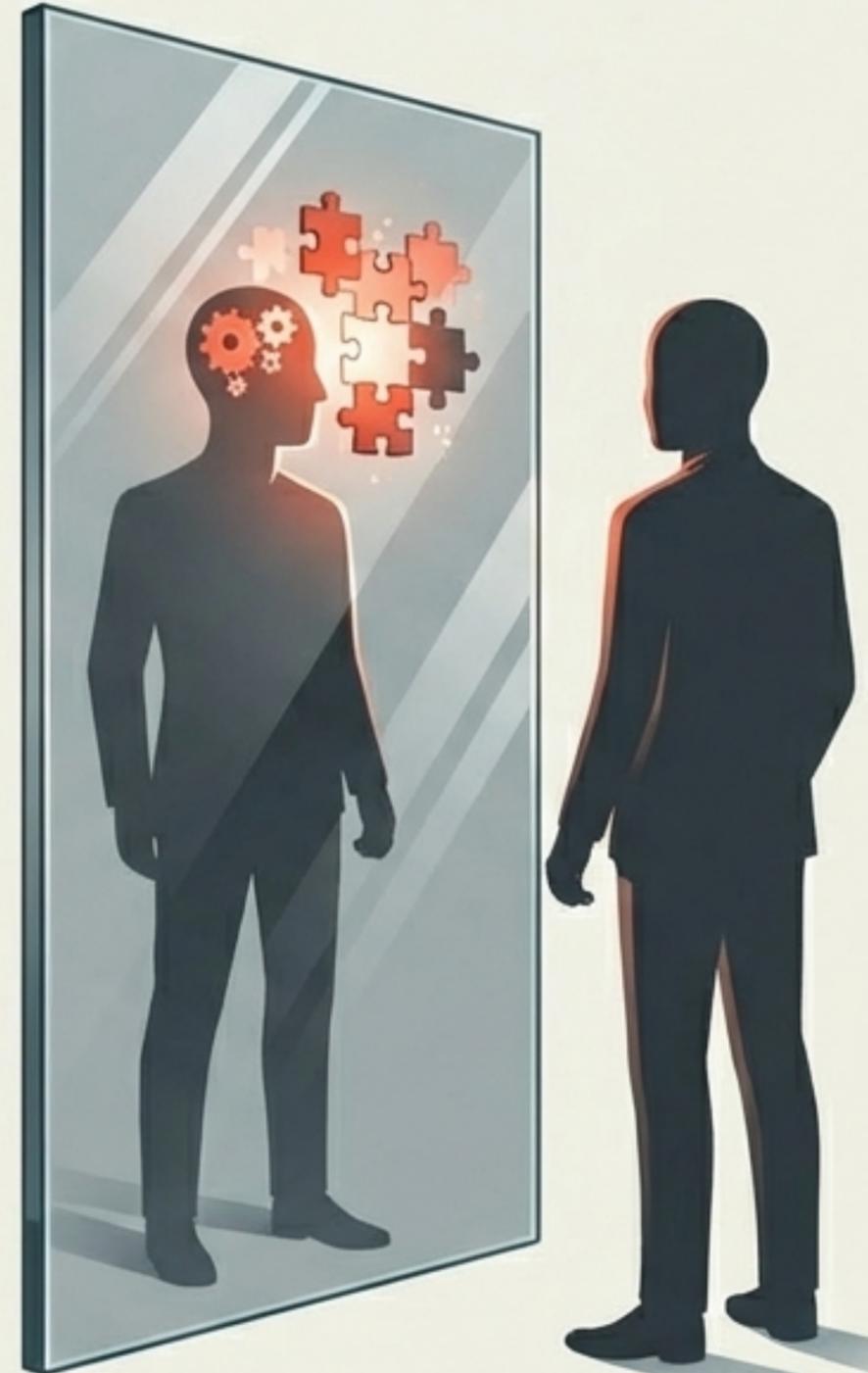
AIの回答に「なるほど」と満足してはいけない。

## 【問い直す力】

「なぜこの結論に至ったのか？」

「自分の前提条件は正しく伝わっていたか？」

AIを活用して、自分自身の思考の癖  
(バイアス) を暴き出すこと。  
これこそが最強のメタ認知トレーニング。



# 自分が「小さく」感じたら、 それは進化のサイン。

「視野が広がれば広がるほど、自分が小さくなっていく」

新しい環境や高いレベルに触れて無力感に襲われた時。  
それはあなたが弱いからではない。あなたの【視野が広がった】決定的な証拠。  
落ち込むな。成長の喜びに変えろ。

# THE 5 LAWS OF BREAKTHROUGH

## (飛躍の5法則)

### 1. 弱さの開示

非効率に堂々と挑め。

### 2. 理解のゲーム

衝突を恐れず、前提をぶつけれ。

### 3. 機会の提案

「お願い」で価値の主権を握れ。

### 4. メタ認知

相手の「意識」をテストし、勝負しろ。

### 5. 進化のサイン

自分の小ささは、視野拡大の証明。

# 結果ではなく、「行動」を目標にせよ。

【制御不能な目標（結果）】  
を捨てる。

【100%制御可能な目標（行動）】  
を設定する。

 「今日は絶対に勝つ」

 「絶対にミスをしてしない」

 「ミスをしたら、  
必ずペアと目を合わせる」

 「やっちゃった時は、あえて感情に出して共有する」

やれば必ず達成できる。これが確実なアウトプット習慣。

# 安全地帯(セーフゾーン)を焼き払え。

AIですら「効率よく安全な回答」を返しがちな時代。

人間が真に革新を生み出すのは、あえて泥臭い【非効率】を選び、

弱さを直視した時だけだ。

波風を立てない「関係性のゲーム」を終わりにしよう。

衝突を恐れず、理解を求めよ。独自のスタイル(インベーター)を築き上げろ。

さあ、最高のアウトプットをコートに刻み込め！

# この「熱狂」と「真理」の全貌を、 その目で確かめよ。

2026年3月5日 PHOENIX-AICHI オンライン教室（録画アーカイブ）

なぜコーチは「ムチ（鞭）」を買ったのか？

塩澤選手のインベーター軌道の真髄とは？

テキストでは伝わらない、本気の熱量を体感せよ。

【 [WATCH ONLINE CLASS VIDEO] 】