

**伸びない勢は
対人関係に囚われる。**

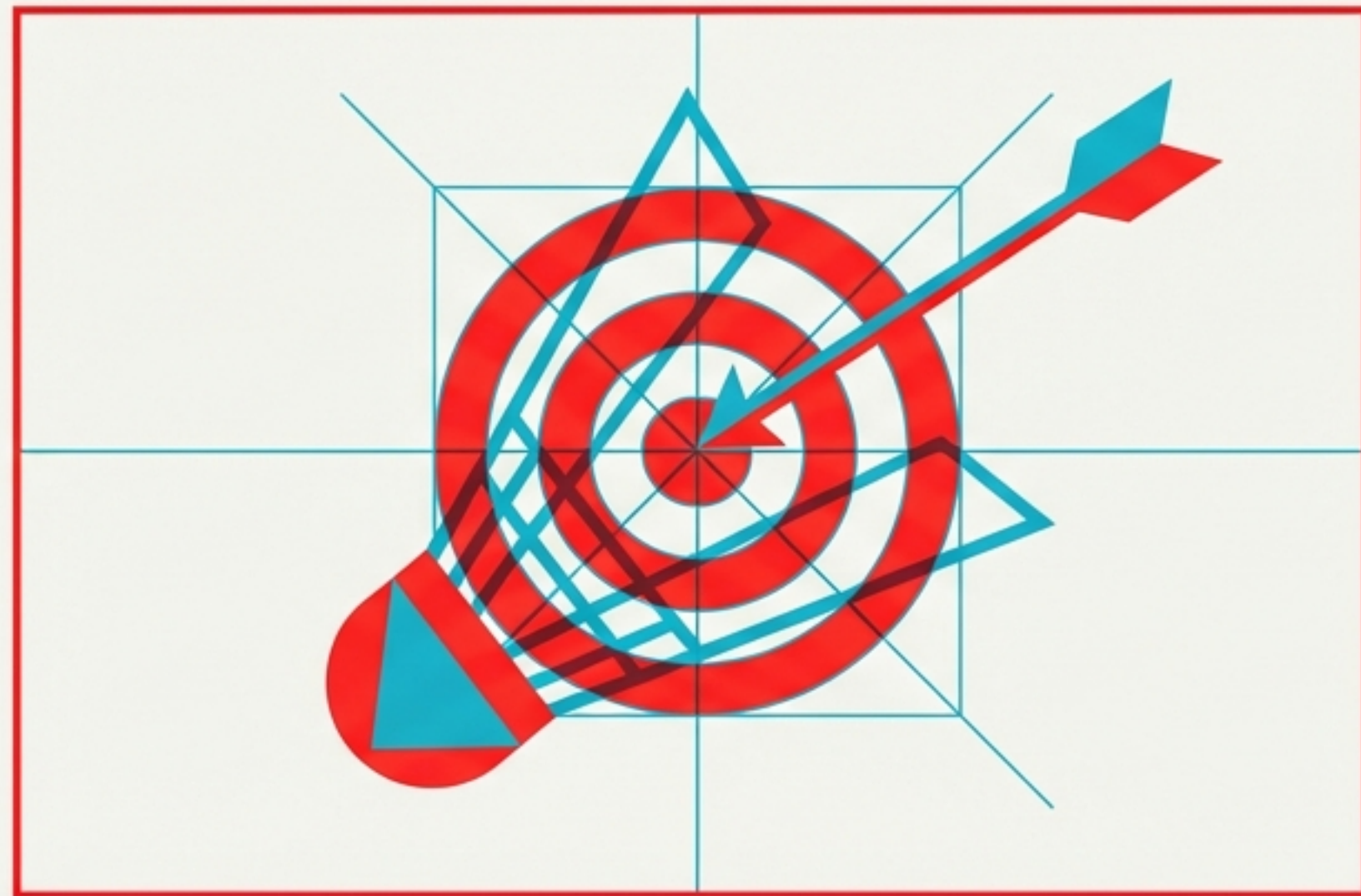
**課題より評価を気にするな！
現実から逃げない成長の因果律**

**「なぜ、努力しても
成長が止まるのか？」**

才能の限界ではない。



**シャトルではなく、
人の顔色を見ているからだ。**



人の顔色ばかり見ている人が、シャトルの真実を見抜けるわけがない。

気配りの仮面



「空気を大事にしたい」

「先輩より目立たない方がいい」

「和を乱したくない」

肥大化した「保身」

本当は、未熟な自分が露出することを恐れているだけである。
課題に向き合う勇気がない状態。

嫌われないゲーム

他者の機嫌・空気

感情・恐怖

隠蔽・保身

何年やっても変わらない

成長のゲーム

自分のズレ・現実

因果律

直視・修正

再現性の向上

コート上を支配するのは感情ではなく「因果律」である



バドミントンは、空気で上達しない。因果でしか上達しない。そこにあるのは感情ではなく現実だ。

評価を優先すると、成長のフィードバックループが破壊される



結果：競技から逃げ、何年やっても変わらない。

**因果を見ることは、
未熟な自分を見ることだ**

「私は足が遅い」

「私は判断が甘い」

「私はフォームが不安定」

「私は再現性が低い」

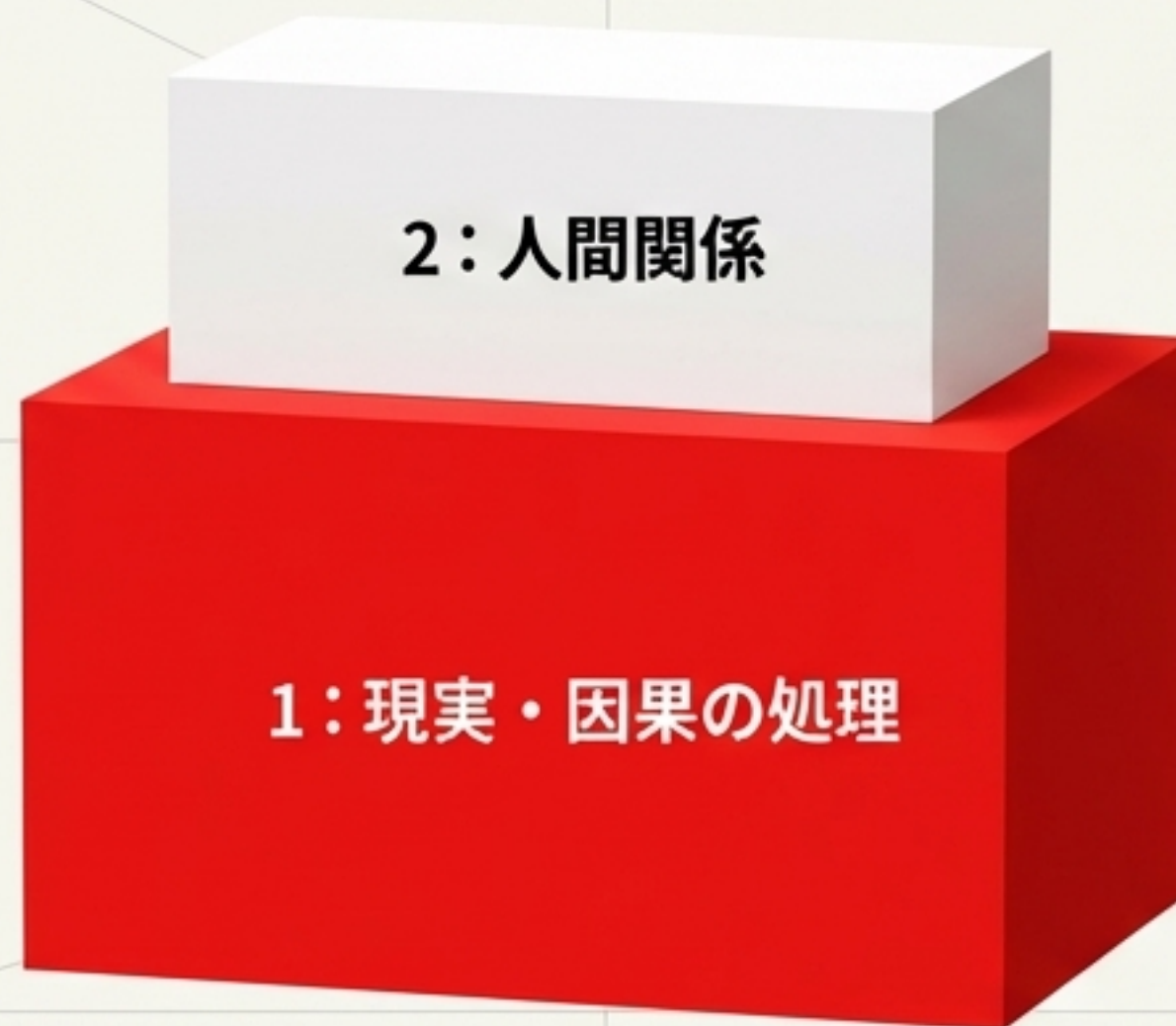
**この現実を直視するのは痛い。だから人は、無意識に逃げる。
その最もらしい逃げ道が、「対人関係への過剰な意識」である。**

成長を決定づける絶対的な「順番」

伸びない勢



上達する人



人間関係を軽視するのではない。どう見られるかを気にしたままでも、課題を優先する。順番を間違えないことだ。

「怖くてもいい。恥ずかしくてもいい。下手だと思われてもいい。それでも、見るべきものは自分の現実だ。」

競技とは、
自分のズレを
ごまかせない場所。

現実がはっきり返ってくる場所。
言い訳ではなく、
因果が支配する場所だ。

そこから逃げない
人だけが強くなる。

現代の「評価社会」という罠からの解放



可視化された罠

SNSの普及により、他者からの評価がかつてないほど可視化された。



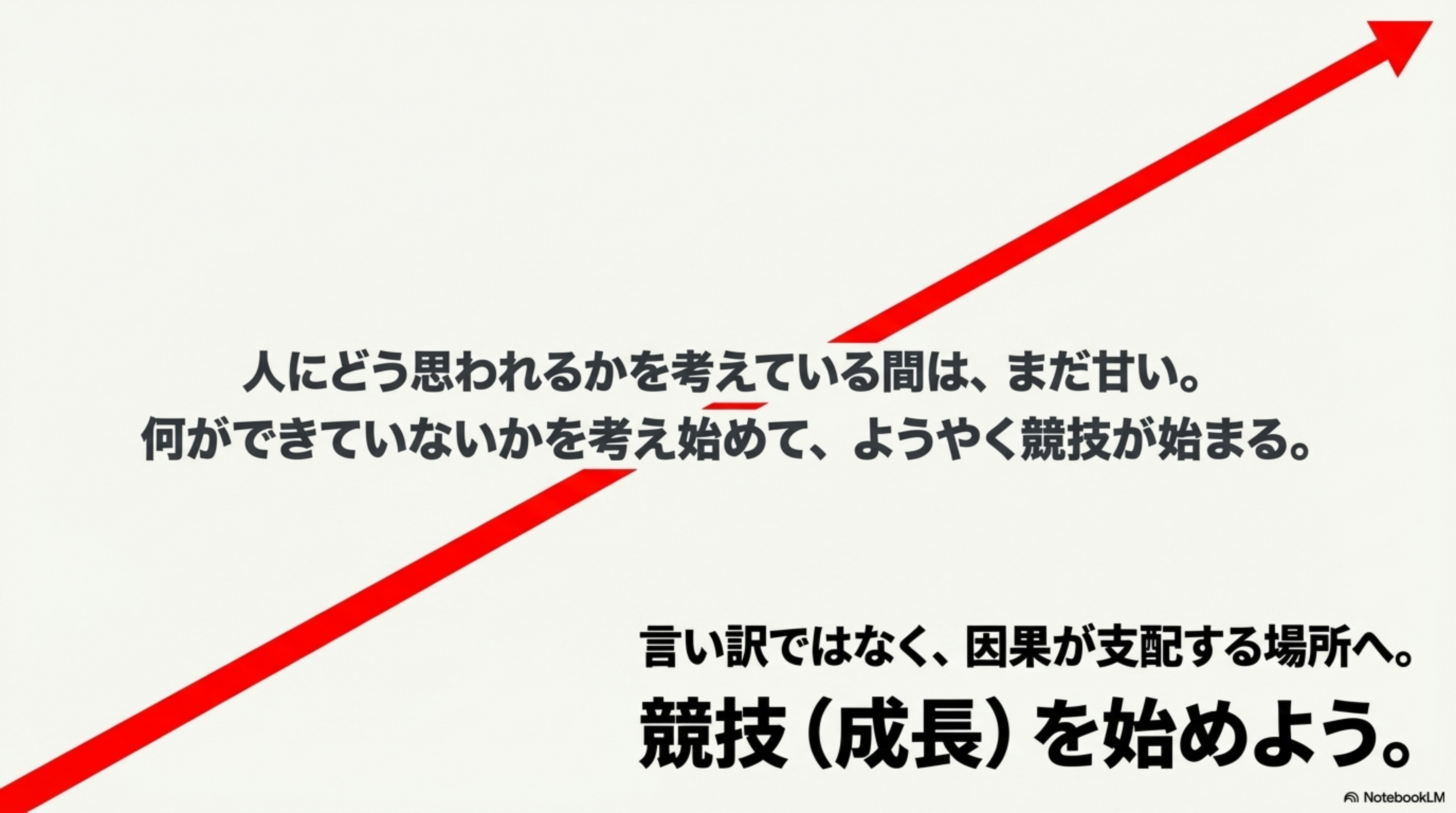
強制参加のゲーム

多くの人が無意識のうちに「嫌われないゲーム」に参加させられている。



成長の最も尊いプロセス

「恥」や「恐怖」という感情を乗り越え、高い解像度で自己のエラーを修正し因果と向き合うこと。これこそが成長の真髄である。



**人にどう思われるかを考えている間は、まだ甘い。
何ができていないかを考え始めて、ようやく競技が始まる。**

**言い訳ではなく、因果が支配する場所へ。
競技（成長）を始めよう。**