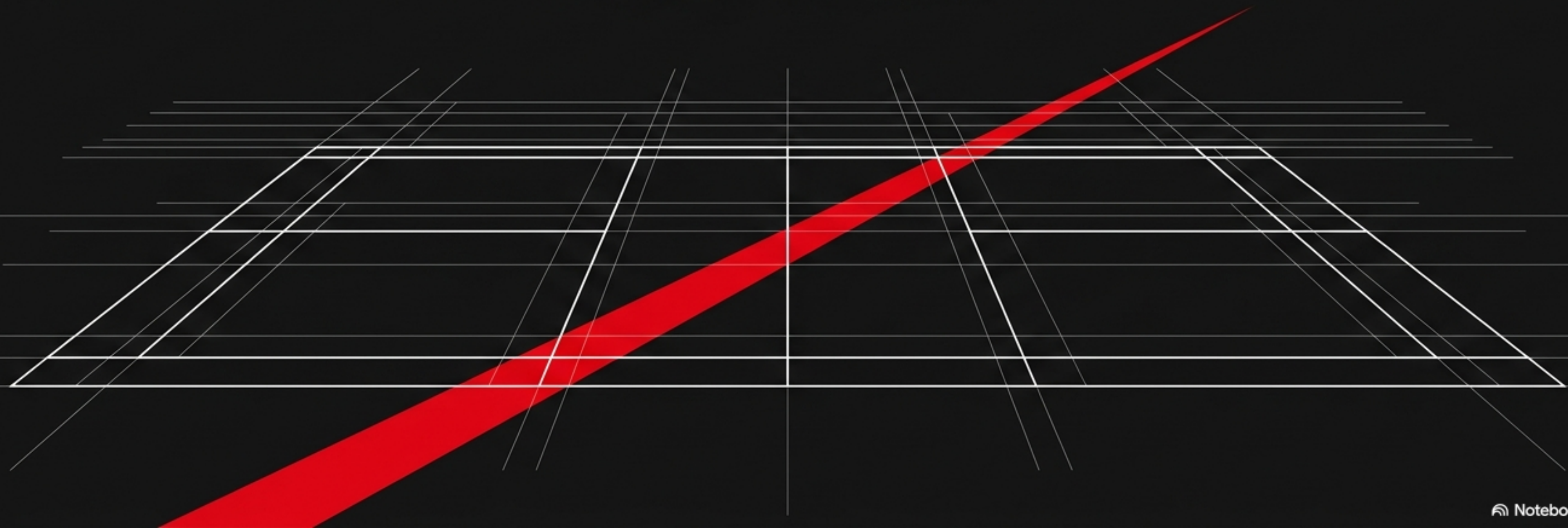


シャトルを追うな、人間を見よ。

勝敗を分ける「人間研究」の極意

THE CHESSBOARD ON THE COURT



「自分はセンスがない」

「打球才能がない」

「打球ないかな」

「もっと強いスマッシュが打てれば」

「打球才能がない」

「ショットの精度が足りない」

「ショットの精度」

「が足りない」

「自分はセンスがない」

「才能がない」という言葉は、
最も便利な逃げ道である。

人間研究を怠る者は、
ラケットを持った独りよがりである。

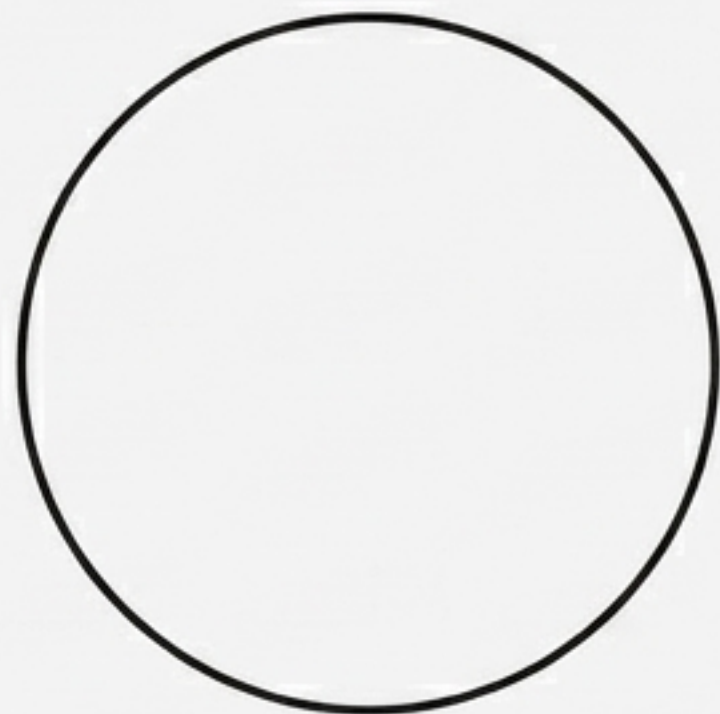
コートで、
自分の「打球発表会」を開いていないか？



対人競技の相手は、
壁でも、球出し機でもない。

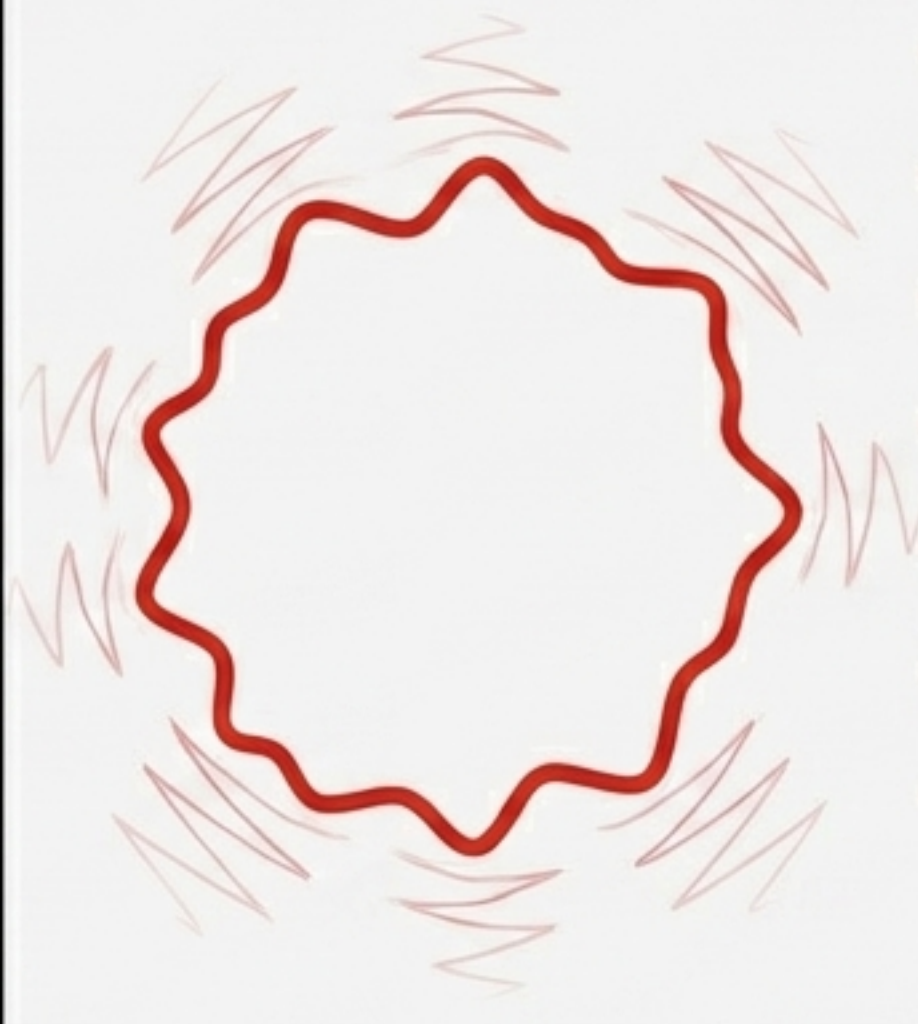
無感情 / 一定 /
物理法則のみ

無感情 / 一定 /
物理法則のみ



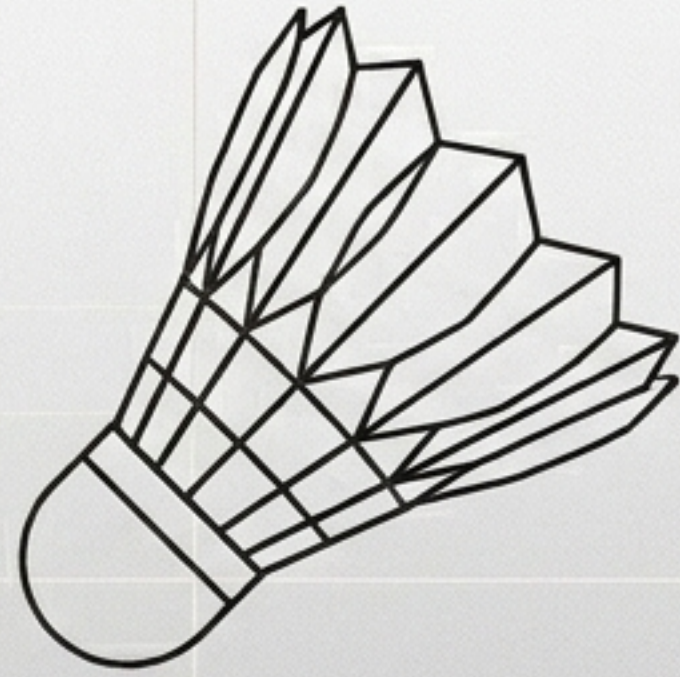
ネットの向こう側に
いるのは「人間」である。

- ・焦る
- ・迷う
- ・欲張る
- ・怖がる
- ・見栄を張る
- ・同じミスを引きずる
- ・苦手な球で脳の
処理速度が落ちる



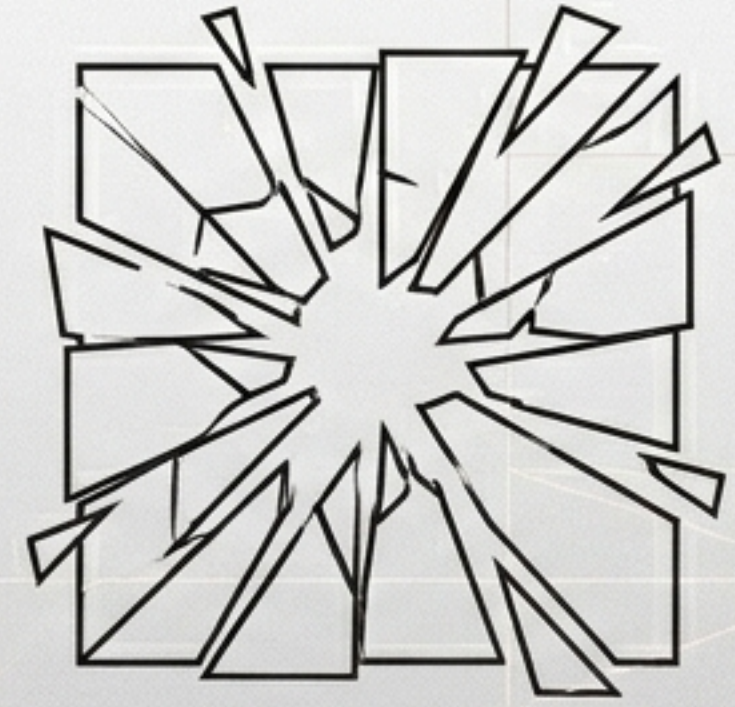
ここに勝機がある。

打球技術は「目的」ではなく「手段」である。



手段

意図

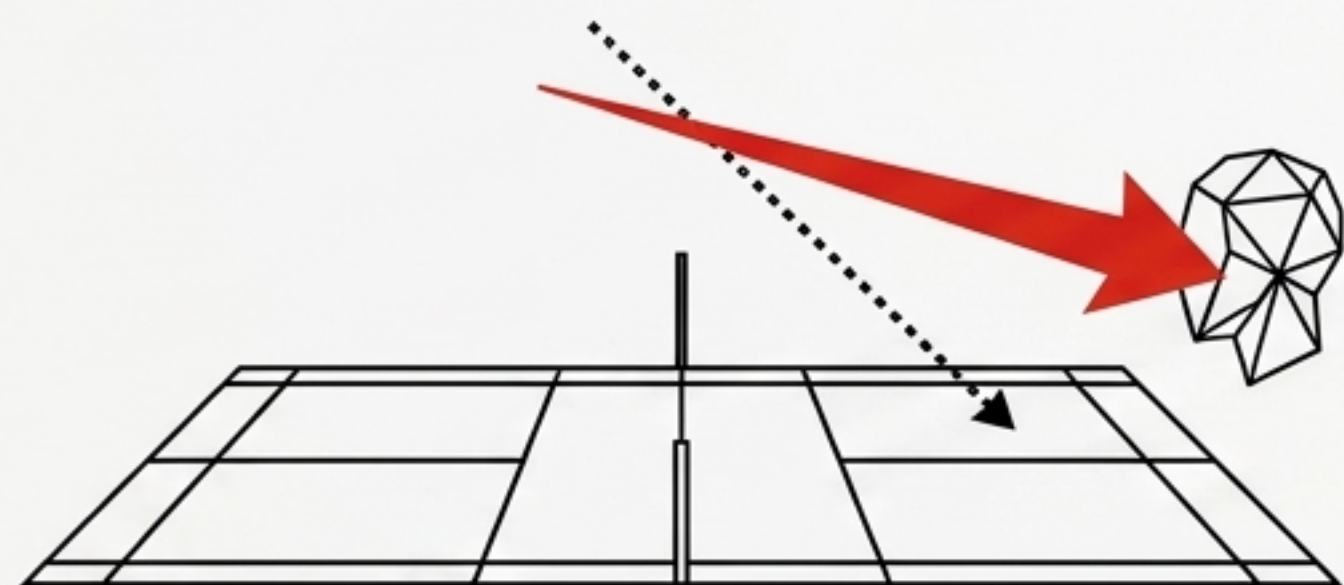


目的

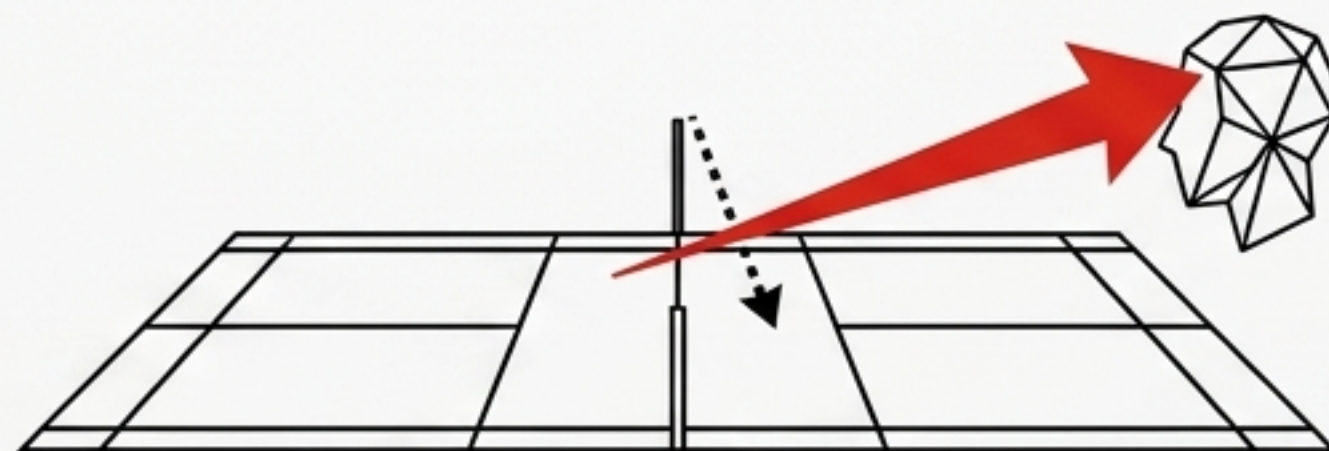
× 誤った認識：練習＝自分のショットを磨く場所

○ 真の認識：練習＝相手の状態を崩す武器を作る場所

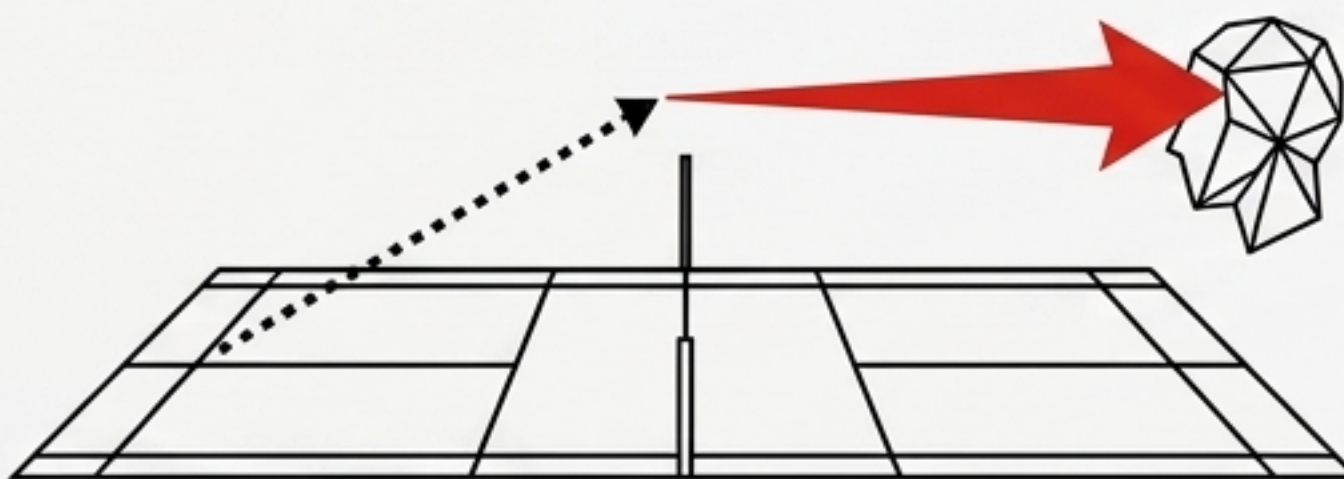
ショットの武器化プロセス (The Weaponization of a Shot)



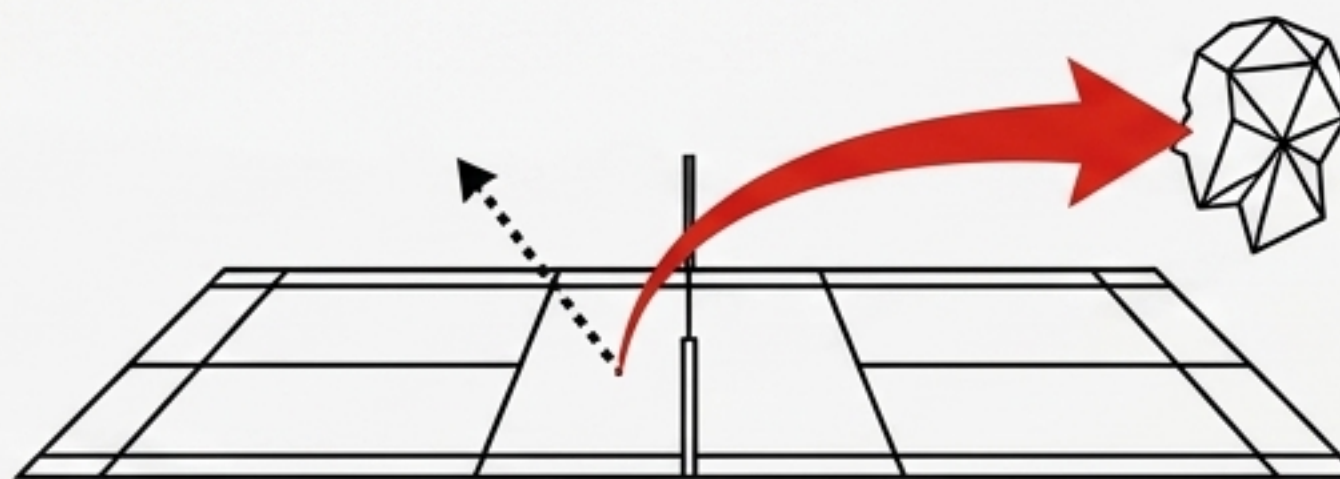
物理的軌道：スマッシュ
心理的意図：相手の心理的余裕を「壊す」



物理的軌道：ドロップ
心理的意図：相手の警戒を「外す」



物理的軌道：クリア
心理的意図：相手に「嫌悪感」を植え付ける



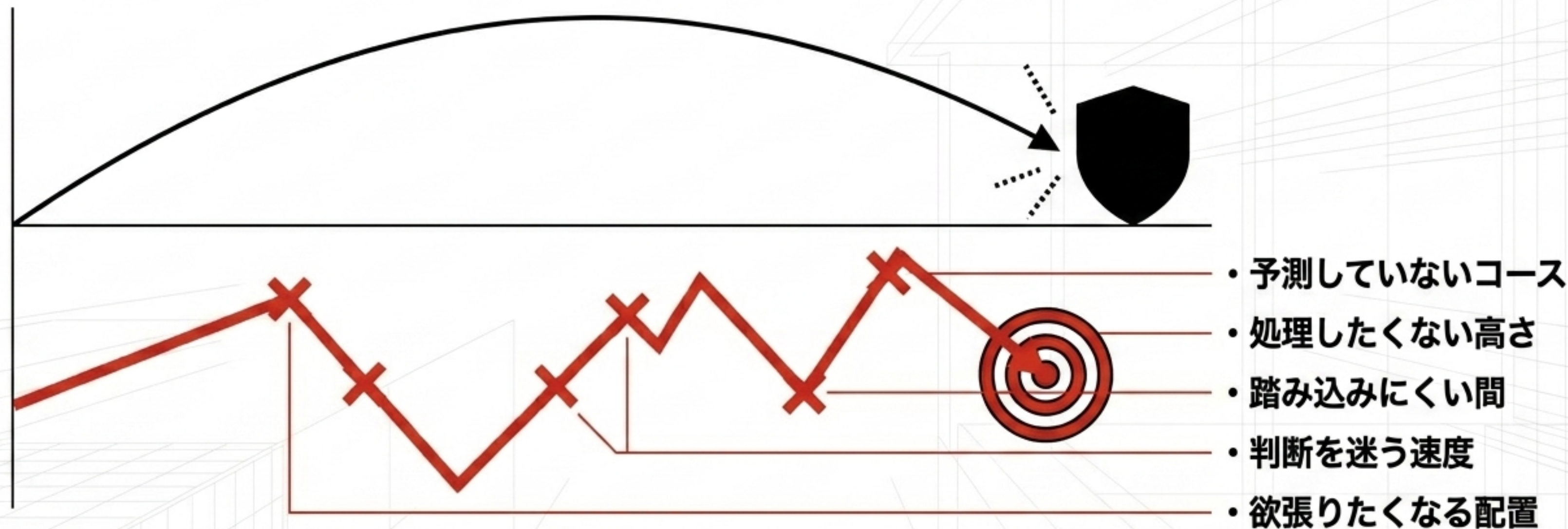
物理的軌道：ヘアピン
心理的意図：相手を前へ誘い出す「罠」

現象への態度マトリクス (Reaction vs. Creation)

| | 敗者 | 勝者 |
|----------------------|------------------------|-------------------------|
| フォーカス - どこを見ているか | シャトルを追う。自分の技術表で相手を見る。 | 人間を見る。相手の奥にある「反応」を観察する。 |
| 目的 - 何のために打つか | 質の高い「いい球」を打つため。 | 相手の脳に「負荷」をかけるため。 |
| 行動 - 現象に対して どうするか | 現象に反応する。 (Reaction) | 現象を作る。 (Creation) |

なぜ「美しくない球」が決まるのか？

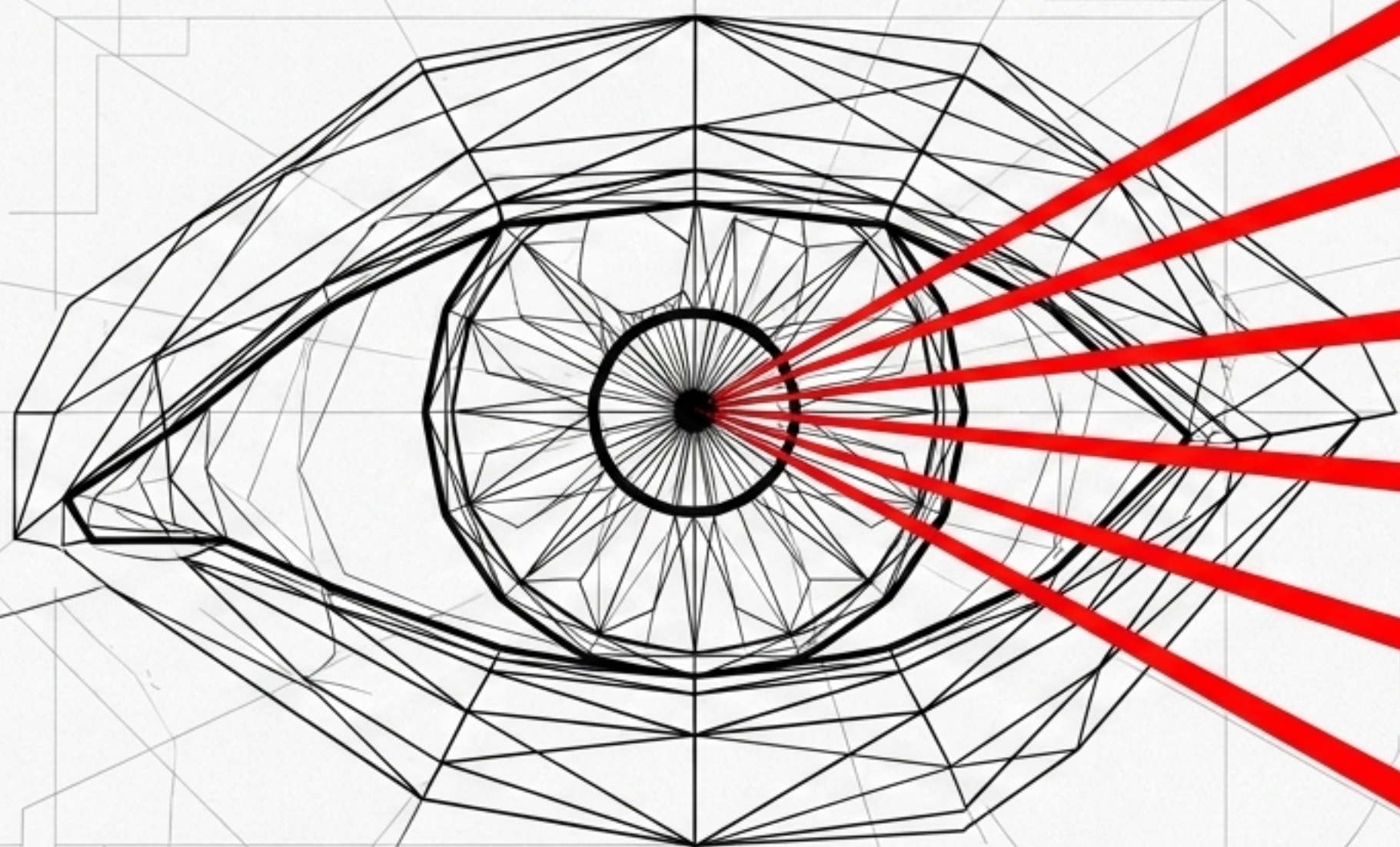
勝敗は、球の美しさではなく「認知負荷 (Cognitive Load)」で決まる。



ただの高品質なショットは返される。相手が勝手に崩れる状態を作れ。

「人間研究」の解像度を上げよ。

表面的な技術ではなく、人間としての反応を観察する。



・ミスのあとに強引になるか？

・リードすると安全運転になるか？

・追い込まれると一発で決めたがるか？

・前に落とされるとムキになるか？

・速い展開になると視野が狭くなるか？

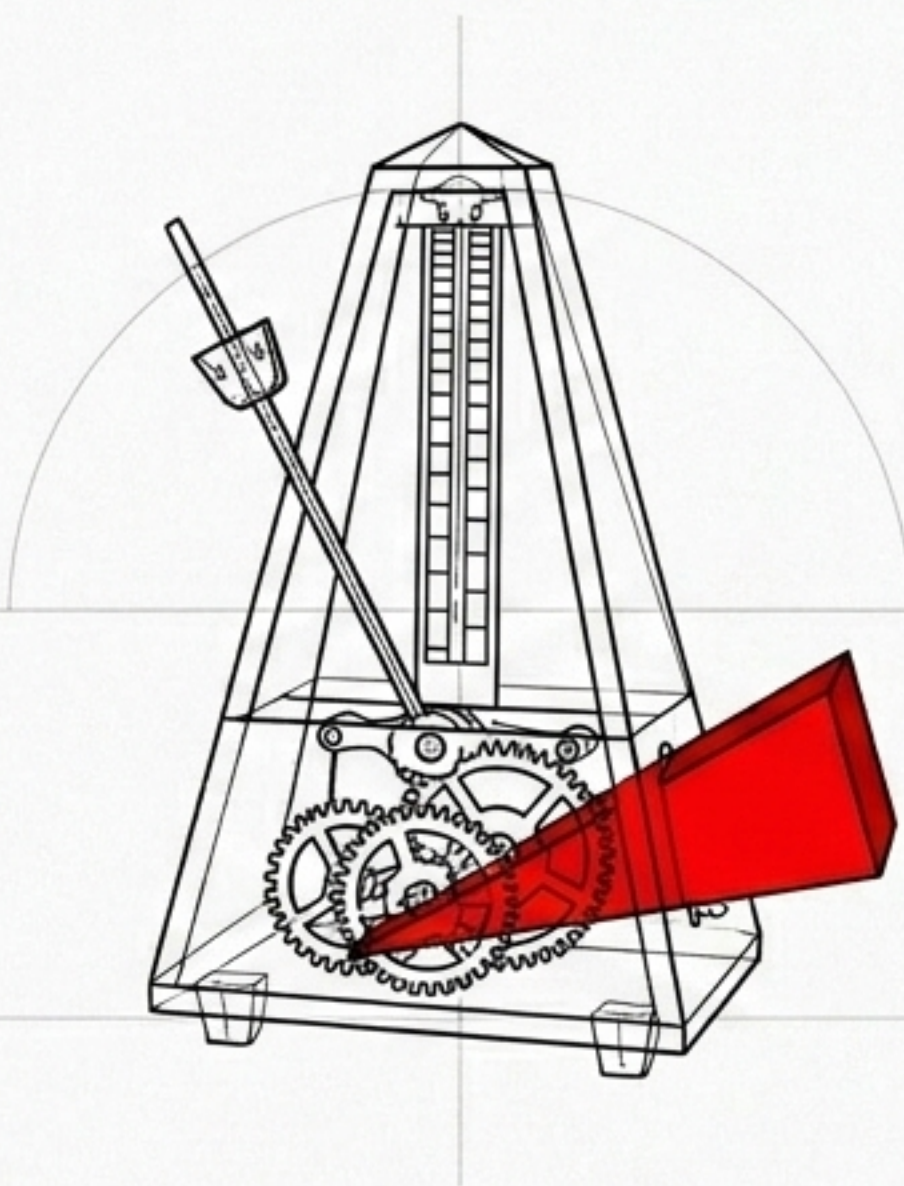
・審判や周囲の目に意識を奪われるか？

破壊すべきは、人格ではなく「状態」である。



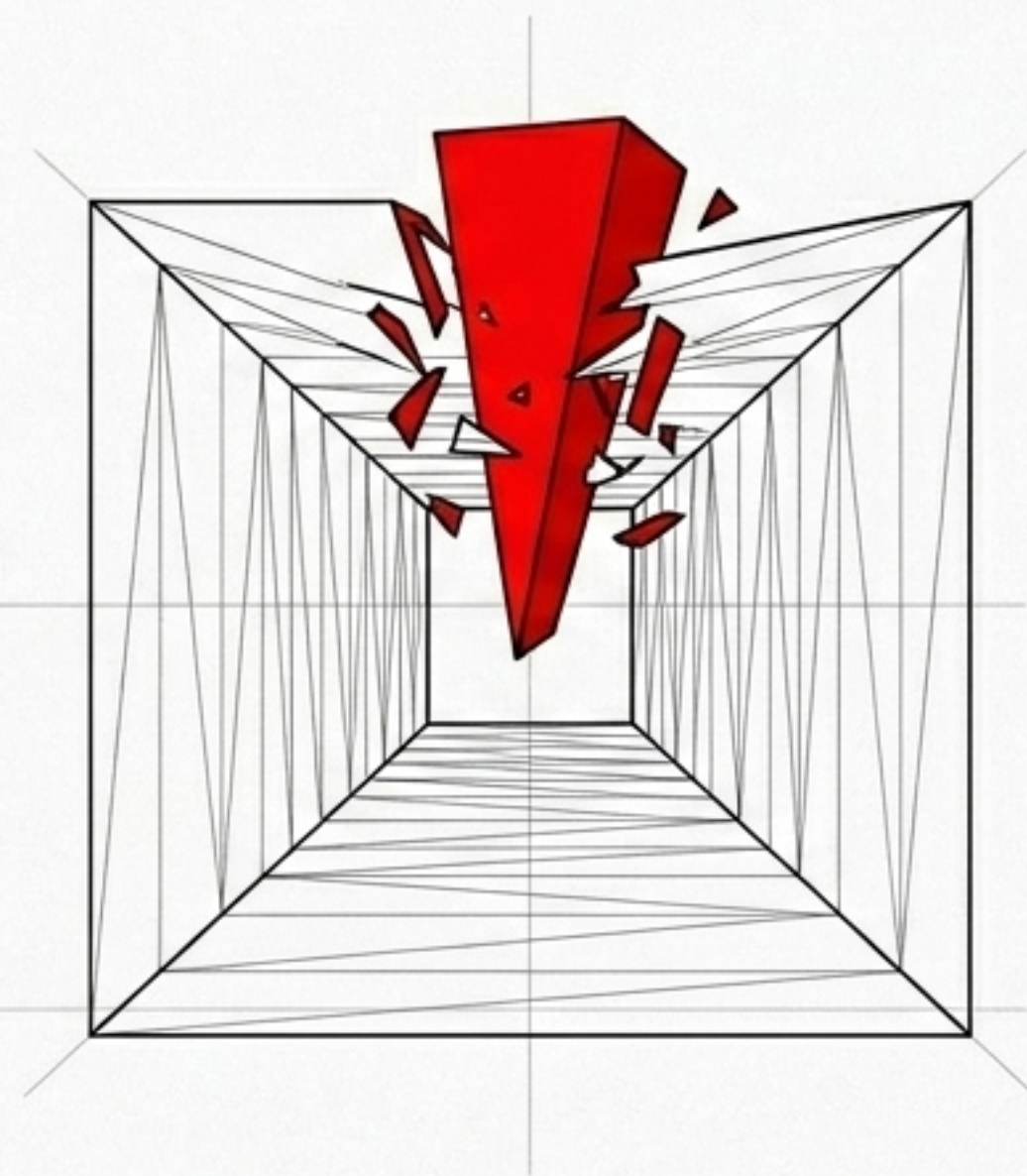
安心を壊す

「これなら大丈夫」という基準を狂わせる。



リズムを壊す

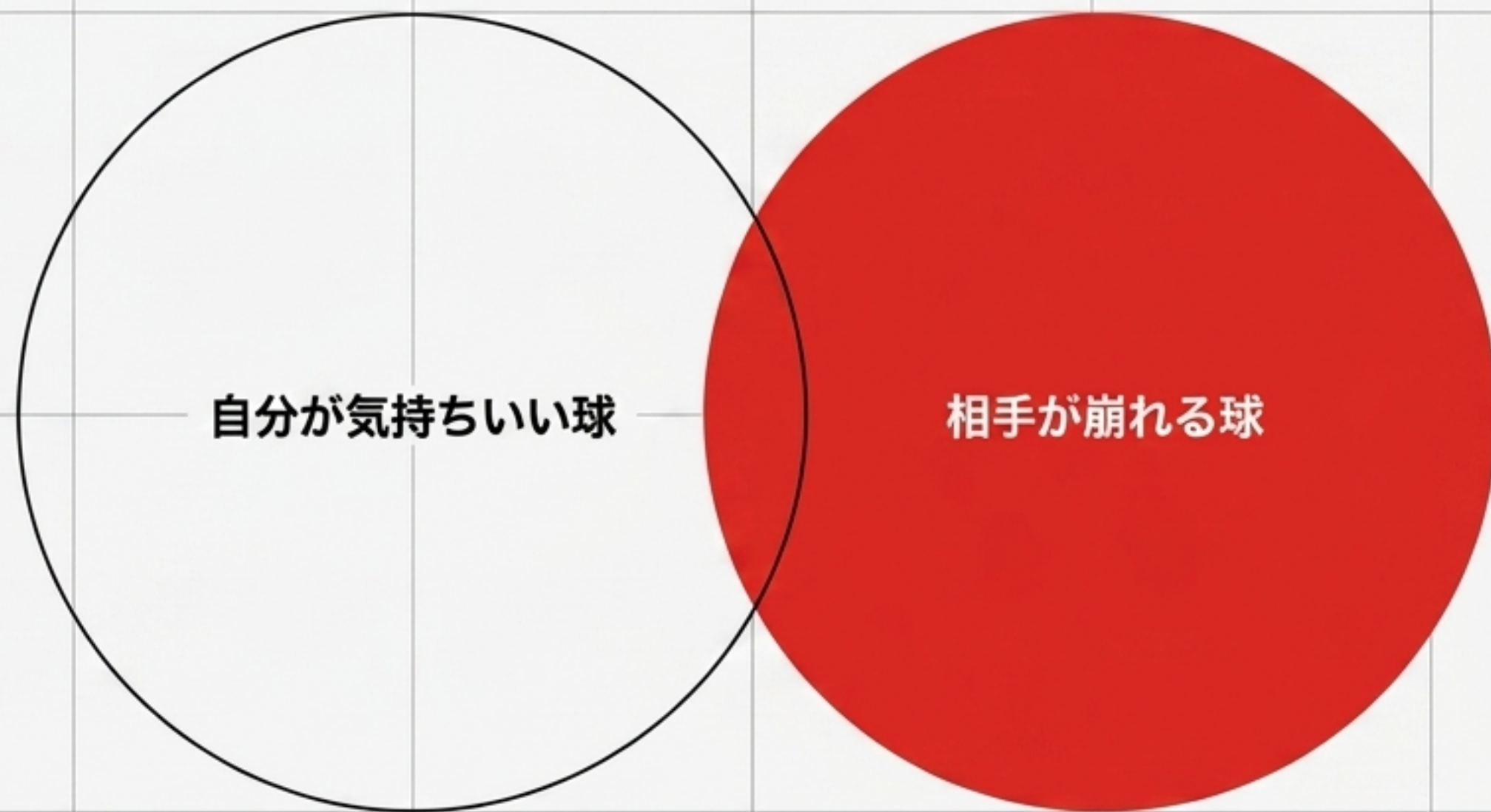
得意パターンと時間の流れを分断する。



予測を壊す

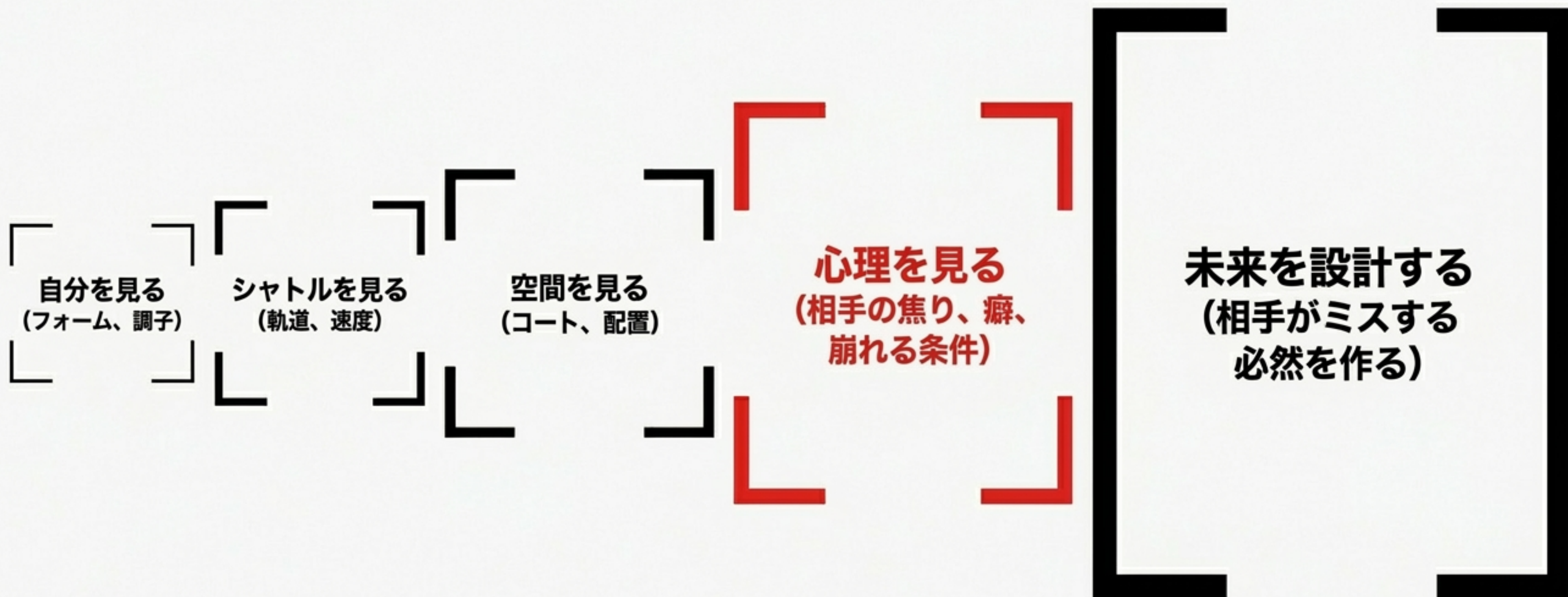
脳の処理速度を強制的に低下させる。

対人競技の残酷な真実 (Venn Diagram of Cruelty)



多くの競技者は、無意識に左の円（自己満足）を追い求めている。
「自分が上手く見える球」と「相手が崩れる球」は違う。
「自分が打ちたい球」と「勝つために必要な球」は違う。
右の円に踏み込める者だけが、強くなる。

視界の拡張：現象を作る設計者へ



技術練習をしているだけでは、勝負の練習にはならない。

PRE-MATCH DIAGNOSTIC：次のコートに立つ前に

- あなたは、相手を見たか？
- 相手の癖を拾ったか？
- 相手の心理を読んだか？
- 相手が嫌がる展開を作ったか？
- 相手が崩れる条件を試したか？
- 相手の人間性が揺れる瞬間を観察したか？

これらを怠り「才能がない」と嘆くのは、あまりにも早すぎる。



バドミントンは、打球競技ではない。
人間の弱点に、シャトルを通す「人間研究」の競技である。

シャトルを追うな。
人間を見よ。