

第5回：人生の岐路

まず、セミナーの吸収度を上げる。

場を作る側の視点と、消費者の視点は全く違う、
どちらに立つかで吸収度が変わってくる。

ビジネスの用語で仕掛ける側の視点とも言われる。

セールスの視点でもある。

あえて、場を作る側の視点って言ってる。

セミナー主催者は、
どういうセミナーをしようかな？と思って準備するし、
前日に遊びに行ったりもしないし、早く寝ようと思うし、
ちゃんと”この日（セミナーの日）”を意識して行動する。

セミナー前もスタッフと打ち合わせしたりとか。

これが場を作る側の視点。

昔は、消費者側の視点の時もあった。

どんな感じかというと、
前日に遊びに行ったり、夜遅くまで動画を見ていたりとか、
今日という日のために準備をしなかったことがある。
これは、消費者視点。

場を作る側は、
今日という日のために精一杯頑張る。

今日を精一杯盛り上げよう。

これからはいかに、
自分だったら、どんなセミナーをするだろう？
という視点で、セミナーに参加した方がいいし、考えた方がいい。

自分なら、このテーマだったら、どういうセミナーをするだろうか？など、

そういうのをいっぱい考えたほうがいい。

セミナー前日までに、
講師（場を作る側）とどれだけ同じ緊張感を持てるかが変わってくる。

何が得られるか？

場を作る側と同じ感覚が入ってくる。

感覚をインストールすることが非常に大事。

感覚があれば、テクニックとか聞いていないのに、
自然とうまい文章とかが書ける。

いわゆるコピーライティングテクニックは、
それは、ノウハウと言われ、最も抽象度が低いもの。

次は、マインド（思考、考え方）。
つまり、マインドがないとテクニックを手に入れても無駄になる。
この上に、感覚が位置する。

マインドには、
ダウンロードと、インストールがある。

ネットビジネスで多いのは、
多くの人は、ダウンロードをしているけど、インストールできていない。

ダウンロードは、語れるけど、実践していない、
知識としてだけ保持している状態。
→マインドコレクターともいう。

「こういうことが大事です、こういう意識で行動しましょう」とかは言える。

パソコンのデスクトップ上にダウンロードしてるけど、
一向にスペックは上がらず、容量だけ増えていっている、状態。

インストールしようと思えば、
背景にある感覚が必要になってくる。

インストールソフトとか、環境。

コピーだけとかじゃない。

数学とかでも一緒。

数学の感覚さえあれば、勝手にできる。

ノウハウは定理、公式。

これをいっぱい覚えても、成績は上がらない。

原理原則、考え方が必要なので、これも必要。

どういう背景があって、どういう風に使うのか？

じゃないと、使えない。

これはマインド。

さらに使うには、感覚が必要になってくる。

場を作る側と同じ視点に立つ。

例えば、

どれくらい同じ緊張感を持って、講師が倒れた時に、自分が喋れるか、
それくらいできるように準備しておく。

それくらい準備しておくと、

用意してたのと違って、めっちゃめっちゃ情報が入ってくる。

本を読むときも、目次だけ読んでみて、

「自分ならこういう本を書くな」と考える。

全然考えた違った内容でも

著者の感覚、マインドが流入してくる。

直接セミナーに参加するメリットは、

感覚が入りやすい、同じ空間にいるから。

だからと言って、オンラインだとそうならいのか？というと、そうじゃなくて、

オンラインだと、

いかに自分がその場にいるかのように聞くかが重要。

音声をただ知識として入れることをしても、
結局インストールされないので、ダウンロードになってしまう。

それさえしたら、勝手に文章とかもうまくなっていく。

習慣、マインド、神話をデザインするのが大事って書いたけど、
エネルギーが高まるような習慣をして、
マインドをしていって、神話をデザインしていくということ。

「自分はこういう人間だ！」って固定すると、
マインドはインストールされない。ダウンロードはされるけど。

これがマインドをインストロールする上での障壁。

インストールすると、パソコン全体が変わるはず。

脳科学でも言われているけど、
人は全員多重人格で、脳の中に無数の人格が存在する。

獣フレンズ的で、動物的な人格もいるし、理想の高い人格もいるし。
いろんなのがいる。

それらは全部自分の中にある。

ユング提唱、アーキタイプという理論があって、自分の中に人格（アーキタイプ）があって、
いろんな人（アーキタイプ）と出会うことで、
いろんな人の要素を取り入れることができる。

最終は全人格を取り入れ、
調和させることができ、調和させることができる。

自分を固定すると、パラダイムが入ってこない。

パラダイムは固定するものではなくて、採用するもの。

嫌いって言ってるのも、好きになることができる。
採用したらいいだけだから、共存できる。

いかにそれらを調和させられるか。

ある意味、脳の中で政治が行われているイメージ。
エネルギーが高い時と低い時は、人格違う、政権交代が行われている。

なるべく政権を維持したいから（党の人数を増やしたいから）、
エネルギーが低い時の行動は、常にエネルギーが下がるような行動をする。

本来取るべき選択の逆の選択をする。

エネルギーが上がると、政権が交代するから。

エネルギーが高い時は、よしやろうってできる。

自分の思考だと勘違いするから後悔する。

エネルギーが高いときは全体が調和していて、
いかに調和するか。

なるべくいろんなパラダイムを採用する。

神話の法則において、
特に重要なポイントは人生の岐路。

上の部分に青はみんな経験している。

下の方にどうやっていくか？
人生の転機をどうやってデザインするか？

人生の転機は、自分で作る、
これが神話をデザインするということ。

例えば、今日が人生の転機とかって決めたらいい。
書き換えるチャンスで、自分で作るもの。

このセミナーを送ると、

今はアイデンティティクライシスなうで、
自分にとって転機かもしれないけど、確信は得られません、

っていうメールが良く来るけど、

これは、人生の転機だって自分で決めるべき。

転機なんだろうかと疑問を持ってはダメ、
これが転機だって、意味づけをできるかどうか重要。

大学デビュー理論も、
セルフイメージがガラッと変わってる。

今が抜け出すチャンスだ！って思うから。

変化があった時に、
自分で定義する、決めた瞬間に神話は動き始める。

そういう時に、
もちろん、引き戻し、露払い現象が起こるけど、
まずは自分で決めるってのが大事。

全ての人間は、必ず、人生最大のチャンスがくる、
人生が変わるのは一瞬、その一瞬の選択で決まる。

一瞬だけ選択が与えられて、
さあ正しいほうを選べ！みたいな感じ。

これで、本当に変わる。

すくなくとも同じチャンスは来ないし、
一瞬の選択のためにそれまではある、頑張る感じ。

そのために、習慣をデザインしエネルギーを高め、
エネルギーがないと、選択できないから。

マインドをインストールし、
マインドは正しい選択肢を選ぶもの、

マインドはコンパスみたいなもの、判断基準。

いいマインドがインストールされると、
より広く、長期的なより広い視野で思考ができる。

一瞬のためにエネルギーを貯めて、思考する。

多くの人は、チャンスすら気づかない、気づけない、
たとえ、気づいたとしても選べないし、
エネルギーが足りないと正しい選択をわかっていても選択できない。

「あ〜、人生が変わるチャンスあるのにな〜」ってなるのに気づけない。

人っていうのは、後天的な無意識なプログラムがある。
先天的なものとは後天的なものがある、先天的は置いておいく、

これを後天的で無意識のプログラムはリミッティングビリーフという。

1つは5歳までに作られるプログラム、
2つは13歳までに作られるプログラム、

- 1、インナーチャイルド
- 2、インナーペアレンツ

1、母親に十分な愛情をもらってないと満たされなくなる
愛情欲求が強くなる、自分を満たして！って。
→これが種になって、これを育ててしまうと、承認欲求になってしまう。

みんな、承認欲求を増幅させてしまう。

承認欲求が増幅すれば、最終的にダークサイドに落ちる。

5歳までにタネを作ってしまう。

自然と気を引こうとか、
そういう欲求を増幅させていくと、
自然とエネルギーを奪おうとする。

気を向ける＝エネルギーを取ろうとしている

2、思考の癖、親のプログラムが移っている
人は言語化できている領域は非常に少ない、
そのほかに莫大な情報をノンバーバルな領域で思考している、

さっき言った通り、いろんな人格があるので、
つまり、同時並行でノンバーバルな領域で情報を処理している。
言語化していないだけで。

微表情とかでも分析したりしている。
分析した結果、おこってるなってぼんって出てくる、

処理は省略される、結果だけが言語化される。

莫大な情報が自分のフィルターを通して、言語化される。

簡単に言えば、親の思考の癖が移る。

つまり、なんらかの刺激に対してのエコーがあって、
そのフィルターが移ってしまう。

例えば、クレマー気質な人は、親もそうな場合が高い、
クレームを子供の頃から見ている、その思考の癖が移っている。
刺激に対する反応として、悪いプログラムがインストールされている。

本来こう思ってるけど、
人は言語化すると、そう勘違いしている、

例えば、恋人が出て言ってって言えば、
出て言って欲しいんだと思ってると思っ込んで、
でもノンバーバルな領域では、仲直りしたいと思ってるはず。

親もそういう反応をしている。
本当に思っていることと、言葉として出てくるものが違っている。

人は、言語化されると、出て言って欲しいのかって思ってしまう。
顕在意識のパラダイムを採用してしまう。
本当はそう思ってたのに。

言語化したあとに、
自分はこういう風に考えてるのかって勘違いする。

そうか、自分は認めてほしいのかって思ってしまう。
本当は違う、深い部分ではそれは望んでいない。

無意識のプログラムは潜在意識で作られる。

顕在意識では、人は成長したいと思っている、
潜在意識では成長したくない（現状維持したい）と思っている（ホメオスタシス）。

もっと深いレベル（光の記憶、魂のレベル）では貢献したい、成長したいと思っている。

間にある、潜在意識のプログラムが邪魔している。

幼少期に色々プログラムが作られる。

全然違うけど、言語を学習するときは
9歳が一つの壁で、9歳までの言語は直接インストールできる。

それ以降は、すでにインストールされたソフトを使ってでしか理解できない。

余談だけど。

人は誰しも人生の岐路がある、
この瞬間が分かれ道だつてのがある。

ステージが高い人は人生の岐路にすごく敏感、
自分にも他人にもそう。

敏感になってほしい。

肌感覚で、正念場がわかってくる。

成功しない人は、気づかない、
今この瞬間が人生の分かれ道って気づかない。

この瞬間の選択が超重要。

あえて、こういう現象が起きてる時は、
人生の岐路の可能性がすごく高い。

人生の岐路に立たされた時に、絶対やってはいけないこと、それは、「親（家族）に相談」すること。

絶対やっちゃダメ。
割と多くの人がやってしまう。

本当に人生これから変えるぞって時に、
家族に相談して、いい選択肢はほぼないと思った方がいい、成功者全員言ってる。
親が孔子とかブツダだったらいいけど、ww

なんでか？

例えば、
学生で起業しようとして成功のルートも見えていて、
あとは進むだけで、本人も分かっていると。

大学を辞めたら、そのまま進める、
でも大学がブレーキになっている。

ここで大学を辞めるかの2択があって、大学の先生に相談してしまう。

同級生に相談するとか。

明らかに相談すべきじゃない相手に相談する人が多い。

人生の岐路に立たされた時に、引き戻される人は、
潜在意識では、引き戻されたいと思っている（ホメオスタシス）。

潜在意識の強烈なブレーキがかかって、
わざと自分を引き戻してくれる相手を探している。

引き戻してください、っていうオファーを出す。

そういう人に限って、引き戻される行動をとる。

“わずかな”ブレーキが人生を壊す。

マインドはほんのちょっと変わっただけで選択肢が変わる、

人のネズミのDNAは97%一緒。

ちなみに、ハエとは60%一緒、
チンパンジーと99%一緒。

ということは、わずか1%で違う。

マインドは設計図、
マインドが1%変わるだけで人生がガラッと変わる。

むしろ、その1%が重要。
マインドをインストールしてる人と、ダウンロードしてる人の違いは、1%以下。

この1%で人生は全然違う。

ステージの低い人は、
ステージの誤差がわかっていないし、
ラベルを貼ってる人の方が高く見える。

人生の岐路に立った時は、
ものすごく慎重になったほうがいい。

チャンスを潰すのは執着心、
今までやってきたことを潰す、人脈を手放すとか、
もっと言えば、もったいないという感情が執着を生む。

本当は次に進む流れがきてるのに、
明らかにエネルギーの源泉がわかっていたとしても、
今までの人脈とかがどうしても足かせになってしまう、
人はもったいないという心理になってしまう。

そうなると、
ある意味、そこにエネルギーのパイプがつながっていて、
そこに意識が取られるということは、
もったいないと思ってる場所にエネルギーが漏れる。

ノンバーバルな領域ではどこにエネルギーを注ぐべきか分かっている。

でも、潜在意識のブロック、ブレーキがかかって、
それにちょっとしたブレーキをかける。

わずかにエネルギーが下がって、
そのわずかに下がったせいで、正しい選択が取れない。

だから、本当にエネルギーを
注ぐ場所はどこかって考えた方がいい。

人脈を手放すって表現したけど、
人脈は切れるわけじゃないし、
必要な人はあとで絶対につながる。

志を掲げた時に、
必要であれば、もっといい関係性、形で復活するはず。

一瞬を見逃さない方がいい、
長い時間一瞬のためにエネルギーを貯める。

これのいい例が、
ワンピースの頂上戦争が終わって、
ルフィが泣き崩れて、執着している。（アイデンティティクライシス）

ジンベエ（ある意味、メンター）が
失ったものがばかり数えるな、
お前の本当に大事なものはなんじゃ、

そうしたら、ルフィが仲間がいるよ、
ある意味執着を手放す、

ここでエネルギーがぼっと戻ってくる。目覚めるといふか、
あれは、この神話の法則2.0に沿っている。

もったいないはチャンス。
勿体無いつて思った時は大事だと気付いた方がいい。

執着を手放した時に、
莫大なエネルギーが返ってくる。

そこに対して、積み上げたものは、エネルギーだけで、
また別の形で返ってくる、

たとえ手放したとしても、
そう確信することが大事。

有形なものをエネルギーに戻しているだけ。

そのために神話をインストールして、デザインする必要がある。

肌感覚でわかってくる、
このチャンスを逃したら終わりだっていうふうに気づくことが重要。

この瞬間って時に迷いなく、行動するマインドが重要。

こんな風に人生の岐路について解説したけど、
どっかをダブルクリックしたら、展開する感じで、
情報量を深めて言ってほしい。

人生にはなんども人生の岐路がある、アンテナを立ててほしい。

瞬間瞬間の選択の連続で、違う人生に変わっている、
ほんのわずかな情報の差で、人生が変わる。

メルマガ

【主人公マインド】

「どちらかを選べばいいか迷ったら
後からストーリーにする時に『面白い』と感じる選択肢を
あえて選ぶようにすればいい。」ってこと。

これが「主人公マインド」である。

なぜ、多くの人の間違った選択肢（ステージが上がらない選択肢）を選ぶのか？

それは、
「今の自分のパラダイムで考えるから」である。

選択肢A（人生が変わる）
選択肢B（現状維持）

があった時に、
今の自分のパラダイムで考えれば考えるほど、
選択肢Bを選んだ方がいいと、思ってしまう。

ステージを変えようと思ったら、
今の自分のパラダイムの枠外からアイデアを引っ張ってこないといけない、

これが「系の外の視点」。
漫画で言えば、作者。

ここぞ！という時に、
作者が「面白いストーリーになるように」意図を入れる。

まるで覚醒したかのように、すごい行動をとったりする。

これを「神がかった行動」と呼ぶ。

漫画において、作者は神。

作者は漫画の外にいて、
それを「系の外」と言う。

ストーリーはプログラミングに似ている。

初期設定をしたら、あとは勝手にキャラクターが動いて、物語が展開していく。

プログラミングと唯一違う点は、
「神がかり」が起こること。

つまり、「系の外」からの操作が行われる。

それと同じで、
面白いコンテンツを作ろうと思ったら、
今の自分のパラダイムで考えるのではなく、
「系の外」の視点で考えるといい。

系の外からアイデアを持って来れば、
通常じゃ選べない、選択が取れるようになる。

今のパラダイムで考えたら無理だけど、
主人公マインドを持っていると、
「今はよくわからないけど、必ずこっちを選んだ方が最終的にはうまくいく！」
と確信（コミット）できる。

コンテンツは、知識をまとめるだけではつまらない、
そうじゃなくて、相手にパラダイムシフトを起こしてもらうことが大事。

そのために大事なのが、「主人公マインド」、
そして、それを可能にするのが、系の外からの視点。

セミナー講師と同じ視点に立つことも、
系の外の視点。

なぜなら、セミナーは閉じられたストーリーであり、
講師は唯一、その系の外の視点で、ストーリーを作っているから。

家族などは、
過去のパラダイムで自分を見ているから、
その自分で見てくる自分になってしまう。

彼らの存在がいるから、
「自分の神話を面白くするためにキャスティングされている！」
と思うといい。

【嫌いな人が大好きになる方法】

零戦で戦っていたアメリカ人と
戦争が終われば、親友になった。

原田さんにとっては、
戦争をしていたのはもはや、前世。

全ては自分の神話のためのキャスティング。

辛いことがあっても、
試練をくれたおかげで大ジャンプできるぞ！

ストーリーにすることを前提に生きた方がもっと面白くなる。

ネクジェネ通信は、
「1通1通で完結するようにする」ようにしている。
これは、前回を読んでいなくてもある程度わかるように作っているから。

でも、
「今までの内容がより深まる」ようにも作っている。

ワンピースも同じ構造で、
途中から読んでもわかるし、でも全体がストーリーなので、
他もきになる。（途中参加の人は1から読みたくなる。）