

# 0x01 学习的目的

---

学习的目的就是为了更好的掠夺资源。

链条是：

学习-->掌握知识（精神力变强）-->实践（客观实操能力变强）-->反思（纠错机制，确保正确）

这里先把思考的结果放在最前面，我也实在想不出别的客观目的了。

实例，就拿游戏举。

因为我打游戏打多了，最后导致我回溯&反复思考一件事，真实世界到底和游戏世界有什么区别。

最后结论就是本质的机制上没区别，然后游戏的机制简单一些，现实生活机制复杂得多，因为变量更多。

因此这里用游戏中抽象出来的思维来现实中解决问题，我觉得是可行的，只是技术细节上需要做调整。

我从小游戏玩到大，可以说我打游戏的精力和思考和时间远比正儿八经读书要多。

网游，从原来的冒险岛，梦幻西游端游，再到后来的lol，以及lol手游等等，都投入了很大精力去玩。

单机，那更加多，我喜欢玩RPG类型的游戏，从原来的仙剑，空之轨迹，轩辕剑，到后来战神，艾尔登法环之类的，也花了很大精力。

打游戏无非就是环形学习曲线，看攻略，然后玩，然后再看再玩，直到越来越强。

不管什么游戏都是这样。

本质就是一个通过学习，然后利用学习到的东西去实践，然后利用实践产生好的结果变强的过程。

一天变强一点点，打到了好的装备，升了一级，然后效应逐步累加，最后变得很强。

游戏玩得越多，越敢说这个话。

所有游戏的本质就是变强效应累加，然后让人觉得爽，有正向反馈，因此能够继续玩下去。

好，能够让人坚持玩游戏的效应讲完了，接下来重点放在如何变强，即在游戏中变强的本质核心是什么。

我认为就是掠夺能力。

战略思维也很简单，先通过单点的自我增强，完成单点的进化。

然后融入一个团队，利用团队分工的力量，进一步增强实力。

团队的本质在于，一个人做一块事情，利用分工完成一件大的事情，效率贼高。

然后这件大的事情完成了，获取的奖励，就算分到团队成员的头上，也会比一个人单搞要多，况且有的东西一个人单搞也搞不懂，比如有的副本。

因此游戏里经常会叫，缺一个医生，缺一个大唐，或者缺一个圣骑士，缺一个奶，这样拉人，其实就是需要各个属性的人搭配，才能把大盘子做下来。

剩下的就是进阶了，不断强化自身，然后不断融入更高级的团队，不断强化自己的话语权。

资源从来不存在无限，就算是无限，有的人也会设法利用一些套路，然后转化为有限资源，或者给资源分级，或者给资源定各种规矩等。

话语权强化的本质就是向着资源分配的核心节点靠拢，然后利用话语权去掠夺别人，让自己处于不败之地。

因此这里的掠夺是一个广义词，不仅仅局限于暴力的去抢，去pk，去杀别的玩家，抢别人的装备，还有做商人，控制市场，控制物品价格，搞垄断等一系列操作。

掠夺能够摆脱个体盈利的局限性，因为一个人再强，再能肝，个体的力量也只有那么强，极为有限。

但是掠夺，别人辛辛苦苦打的装备，你直接搞走，相当于别人给你白打工。

别人为这件装备付出的劳动力，就被你霸占了，因此相当于你聚集了两个人的力量。

然后有人有疑问，那我还升级吗？我自己不发展吗？就纯掠夺？

发展，只是为了更好的掠夺。

掠夺的目的就是为了比别人强。

游戏中主打的就是一个等级森严，能够获得快乐其实很大程度上都是比较出来的。

我比别人强，因此我快乐。

这就是很多人砸钱游戏的本质。

我就是和你们不一样，哪怕我花点钱，我也无所谓。

花钱博取关注，本质上也是一种掠夺，即营销层面的掠夺。

别人关注到他了，一旦注意力被固定，那就没人关注我，那么原本属于我的关注度就被他掠夺走了。

那么有的女玩家和他相互关注一波，可能就被他抢走了，就没人和我在游戏里面结婚了。

那么可以递推，很多优质女玩家被像他一样的人搞走了，我只能在剩下的里面挑选，最优的那个批次，是轮不到我的。

这个逻辑本质就是，他，通过他的各种手法运作，抢了我的优质资源，他抢走了，给人家固定了，我就没机会了。

不仅仅局限于女玩家，还有各种副本开荒之类的奖励啊，各种服战奖励啊。

他资源好，他先上，好东西就被他搞走了。

他第一个拿到，他就有定价权，就有话语权。

一步快，步步快，有的游戏不是lol，不是一个人只能出六件装备就限死了不准出了的。

那么开始写逻辑链条。

要想游戏玩好，即

快速学习-->掌握游戏规律-->实践看看规律对不-->根据实践的反馈获得正向成果，并且修复之前技术不到位的地方-->再次反思学习-->继续实践-->环形增强-->从单点打资源到加入帮派/工会之类的地方-->利用团队力量进行优质独家物理资源以及独家思想打法交流置换，利用圈子的力量变强-->尝试硬掠夺和软掠夺（硬的就是把人杀了直接抢或者直接骗，软的就是利用各种规则偷偷抢，例如统一哄抬某些装备的价格之类的，钱到手了还没人找麻烦）-->获取他人的资源，复合增长单体实力-->利用控制的资源尝试控制别人（因为现在市场规则已经定死了，普通散人玩家只能听你的规矩，因此可以框定市场整体价格，然后利用散人玩家没有定价权以及定规权来用已经积累的现有资源控制他们，即他们的产出其实是大于你给他们的资源或者钱的，但是他们没办法，因为市场上找不到更高的价格接盘，价格被你控制了，这里本质上就是利用规则掠夺他们，从中搞差价赚）

讲到这里，我得再举个例子说明一下，就是最后一步，获取他人资源。

假设我在游戏里面是个药贩子。

我卖药的熟练度很高，然后可以出品成熟的金创药，物美价廉。

但是现在游戏里面已经有一个专门卖药的帮派了，他们在市场上卖的药，不但比我便宜，而且量还大。

他们就是利用量大走规模效应来赚钱，薄利多销。

那我没办法了，如果我价格降得比他们还低，从我的成本上来算，我就会亏钱，而且我卖药还得自己摆摊，出货的速度也没那么快。

因为人家是规模化，团队化运作，供应链完善，分工明确，因此降低了成本。

而且人家不但产出金疮药，还产出各种搭配金疮药使用的东西，使金疮药的效果更好，套餐绑定出售，看起来价格还更划算。

与此同时，他们提供了一个收购窗口，就是他们从外面收金创药的价格，价格低于他们的出售价，但是高于我的成本价格。

虽然这个价格不怎么样，比我自己摆摊卖出去肯定赚得少一些，但是他们有多少都收，收得量大。

因此我就选择直接卖给他们了，同时还加入了他们帮派。

逐渐的，他们和其他几个做药的帮派在这个区形成了规模，即散人药贩子很少能够赚到钱了，大家也不怎么研究药这个技能了，都是直接买，因为快，而且好。

然后他们几个帮派一对，发现市场已经被他们垄断了，其他的卖药的对他们构不成威胁，于是就开始统一涨价。

就算有些刺头，那就是能谈的就谈，不能谈的就在公频造谣打压，说骗子之类的，搞得没人买他的药。

然后涨价也不会太离谱，就涨到一个玩家勉强能够接受，但是肯定没有原来便宜的价格。

此时他们涨价的底气有以下几点，一是已经垄断了整个区的药价，二是垄断了整个区大部分的会做药的玩家，那么即便现在有散人，做了一些药出来，但是也没法满足全区那么多玩家的需求，毕竟玩家打怪总是要吃药的，是刚需，散人供给不够，其余部分就只能找他们买了。

而定价权一拿在手上，就形成了掠夺的根基。

药的价格 = 药物本身的制作成本（原材料）+ 渠道费用 + 研发费用（提升药物制作熟练度的成本）+ 掠夺者的故意升高的溢出价格

现在定价权在我手上，后面溢价要升多少，这个就全凭良心了。

这里单机游戏不论，我玩的只要有社交属性的游戏，基本都是这么玩的。

别的我不知道，反正冒险岛，梦幻西游，DNF这三个游戏，我就是这么玩的，不敢说巨富，但是在没冲点卡，没氪金的情况下，装备和钱还有召唤兽都还是可以的，就纯用游戏机制玩。

## 0x02 学习逻辑简化

---

其实这个是我从学语言中得出的一些感悟。

我在学英语的时候，发现一个问题。

有的单词，有的句子，我完全不知道为什么他要这样读，但是听了几遍，自己读了几遍，也就顺了。

然后多采样，多听多读，自己再根据之前那些句子的规律造句，应用几次，慢慢的就熟悉了。

因此我理解学习的本质在于模仿。

因为英文我觉得完全没有逻辑可言，他就是这么读，你能说出来什么逻辑。

任何语言都是，他就是这么读的，书汉语就读书，英语就读不可，有什么逻辑可言吗，一定要这么读吗？

那么即便不是英语，换到数学，本质都是基于某个绝对成立的公理，然后不断的递推。

$1+1=2$ ，怎么解释呢？为什么一定是等于2，2又是什么，等于！可不可以？

有些东西是没有道理可以讲的，公式本身是对于世界某些规律的描述，规律就是这样，因此没有道理可以讲。

语言本身也是对于某种事件的描述，因此这里抽象来看，数学语言也好，英语也好，汉语也好，都是对于世界上某些东西的描述，是一种指代语言。

然后不同的东西，逻辑不一样，因此指代方法不一样，因此数学的表达式和日常语言用语的表达就不一样。

如果抛开描述指代的本质，仅仅片面的谈对应指代符号，这个肯定是有问题的。

我们学习想要达到的效果，是让个体更加熟悉这个世界的各种规律，然后运用规律产生效果，让自己变强。

因此第一步在没有任何素材依托的前提下，肯定就是模仿。

模仿会了，对现有机制熟悉了，然后再创新。

创新的本质就是另一种排列组合，说新也新不到哪里去。

因为这个世界上的元素都是限定的，即，调色板上的基础颜料是限定的，就这么几种。

即，我们的创新，是一种无法在增加基础颜料元素的基础上的创新。

那么就是排列组合。

即利用现有的元素排列组合的应用式创新。

即，世界上的所有东西都是存在的，他可以这样用，只是你想不到罢了。

所以学习实操的逻辑链简化为以下步骤：

大量模仿-->积累人类应用的知识素材-->从原有素材中递进-->排列组合创新

这条链现在看来我是觉得没什么问题，因为这条链解决了学习过程中几个关键的问题：

1.重复研究冗余问题：很多问题有人已经解决了，你不看，然后闷头在那搞，就算搞出来了，意义何在？对这个课题有什么新的推动吗？

2.时间成本问题：新一代的人可以快速获取已经解决的问题答案，然后节约大量的研究时间投入到新问题的解决上，这一来一去，这边节约了，那边用上了，时间成本大大下降。

3.素材丰富度问题：单靠自己研究，素材丰富度很单一，没法快速组合。现在利用积累的大量知识库，可以快速排列组合，或者利用AI进行排列组合，锁定解决问题的方向。

## 0x03 硬件量化&适配问题

---

硬件就是我们的身体。

这里感性的简单分一下，大脑是我们的知识学习器官，身体是我们的供能器官。

大脑抽象一下，就是一个输入输出模型。

输入是素材，大脑作为cpu处理完，然后输出。

这里引入天赋这个变量。

天赋没那么玄乎，就是大脑的性能。

有的人大脑性能天生比别人强，就说他聪明，有天赋。

有的人天生大脑处理数据的单元比较强，学数学好使，就说他对数学有天赋。

有的人天生处理文字的单元比较强，学语言好使，就说他对文学有天赋。

这里理解为，都是cpu，但是用来设计处理任务的类型不太一样，因此有差异。

所以找到自己的天赋，这句话翻译一下，就是：

你的脑壳内置cpu适合处理xx任务，但你不知道，现在请你找到，然后以后就处理这个任务。

找到的方法就是遍历，什么任务都试试处理一下，看看哪个好使，以后就专门处理这个问题。

这个问题，理性来讲，应该在小时候就得到解决。

所以我们可以看到，美国那边，很多天才黑客，很小，但是技术就很强的了，可能十几岁。

也不止天才黑客，各个学科都有这样的人，而且小小年纪取得很大成就。

中国这方面的量就小了很多。

为什么？因为应试教育学的学科太他妈多了。

我脑壳明明就不适合处理数学问题，一直要考到高考才罢休，一方面耗时，再一方面起不到正向强化，别人处理几下就处理好了，我他妈处理半天，烦都烦死了。

早早分流，然后就单一问题专精处理，对于很多天才来讲，其实是最好的培养方法。

中国的教育是求大基数的产量，规模化培养，因为人太多，没法区分谁是天才，也没法特异化培养，那只能说，批量喷洒，你是天才，那你就想办法克服自己出头，你要是不是天才，你也差不到那里去，反正我知识强行灌输给你了，也帮你摆脱了文盲这个阶段，至于没法克服的天才，那不好意思，生死有命富贵在天，你该认还得认。

总结下：

聪明 = 大脑的cpu运转速度快，性能高 = i9

就xx有天赋 = 大脑的cpu适合处理xx任务 = 架构选择问题

有天赋，而且聪明，那么输入素材给大脑，转化效率就高（学得快），然后输出的损耗也小（知识保真），实践起来问题也少。

那么同样的人，拿自己有天赋的问题处理，去打别人没天赋的问题，在其他变量一样的情况下，这个结果还有悬念吗？

这里除了天赋问题，再谈一个脑壳的架构问题。

我们的大脑架构会有差异，但是是小的差异，整体架构还是大差不差的。

因为这种架构，会导致我们大脑处理机制的问题。

比如人脑天生就不擅长处理并发任务。

或者说并行能力很弱，这里在不断切任务的时候可以看出来。

例如lol，那个小地图很多人天生就看不惯，不是他们的原因，是因为人脑的机制不适合多任务处理。

一下要看看小地图，一下要关注打架。

同时线上打架的时候容易被抓，也是一样的。

我们大脑不是多线程，切的时候，相当于暂且断开当前处理的任务，然后处理另一个任务，然后再跳回来。

很傻逼的一个机制，但是没办法，只能将就着用。

因此我们才发明了计算机来帮我们处理并发任务。

还有一个就是情感问题。

我这里根据个人理解来讨论情感的作用，我认为客观来讲是没什么作用的。

就是说，一个人的情感因素，不影响做一件事的最后的最后的结果。

事情的结果是由客观因素决定的，而诸多客观因素，很大程度都是可以被控制的。

人类的情感由激素决定，激素由外界事件以及食物&药物&基因等决定分泌程度。

基因没法改变，不能改变的就叫定量，那就直接剔除。

因此路径变为通过控制外界变量掌控情绪。

掌控情绪，让身体走向正向轨道，然后让大脑能够安静的处理任务。（类比于电脑主机供电电源稳定，cpu散热加上了，让cpu工作环境良好）

然后完成事情，走自我增强环形轨道。

然后再走上面的掠夺资源路径，然后进一步增强。

人这辈子感觉也很无聊，就是一个增幅的过程，还有人觉得多元化，我是不这么认为的。

赚钱也好，搞艺术也要，本质就是追寻一个增幅，赚钱要越赚越多才有感觉，搞艺术要不断突破所谓艺术高度才有感觉，都是增幅的过程。

现在之所以玩电子游戏没意思了，没以前有感觉了，是因为现实生活这个游戏太好玩了，元素太多了，单纯打电游，已经没法给感官兴奋了。

说白了，体验过现实有些好玩的东西，再去玩以前的电子游戏，那还有什么感觉呢，还能有多大感觉呢？

因此也可以解释魂系游戏的大火，就是人缺少刺激了，突然来个难的游戏，打过了觉得好爽，本质追寻的不是受虐的过程，而是打过了之后的那个爽的感觉，多巴胺内啡肽大量分泌的感觉，仅此而已。

因此也可以解释为什么有钱人还要一直赚钱的原理，我们理解赚到一定程度就已经衣食无忧了，为什么不享受生活呢？

因为他不赚钱没感觉啊，假如他已经赚了一个亿了，该玩的也玩了一遍了，那么生活中还有什么能刺激到他呢？那必然还得是赚更多钱才能刺激到他啊。

而且一个亿以下的生意他做起来就没感觉了，就像打游戏，已经升到100级了，你让我再去刷30级的怪，我有什么感觉，爆出来的装备也看不上眼，也没难度，没挑战，刷完得的钱也看不上眼，这不是一个道理吗。

因此也可以解释玩游戏最好不要开挂，也可以解释为什么那么多富豪容易破产。

玩游戏开挂这里不讨论封号的因素，原本开挂前是一刀999，现在开挂，一刀9999999，刷任何怪都是一刀99999999，刚开始可能兴奋，那么兴奋之后呢？还有什么能满足的？就没有兴奋点了，那就只有弃游了，玩腻了，不玩了，而且这个腻的过程会很快。

游戏可以不玩，那现实生活呢？开挂一次，之后没感觉了，大概率就开摆，然后人就废了，就把对电子游戏的态度移交到现实中来了，就觉得玩起来没意思了。

这里的开挂，指的是采用非常规手段，让自己短暂感受本来不属于自己的这个级别能够拥有的东西。

有的人可能喜欢，但反正我不喜欢，因为没意思。

那游戏内容都已经提前暴露了，我还打个啥？等我打到那一关了，我还有什么新鲜感吗？

然后那么多富豪破产是因为他要追求更加高的刺激，更加好玩的东西，然后更加刺激的东西又很危险，没玩好，就破产了，但不追求又不行，因为玩低端的没意思。

零零散散记录了三大块，其实也是想到什么就说什么，权当记录。

后续如果有新的想法，就再补上吧。

Done