

问题：孩子很平庸，非常失望，该如何调整积极面对？

题目描述：自己对孩子太过急切，像极我爸当年的那个样子也是我最讨厌的样子。如何养成心平气和看待孩子这一路走过的印记，如何放下那份自私的执着？

每一个人都是平庸的人，即使是那些被神化的人也一样。

之所以平庸会变成一种很让人焦虑的问题，是因为大部分人都把生存看作是一种竞争。仿佛这个世界上食物有限，地皮有限，想要活下去就一定要胜过什么东西，要排在前面，否则这就指向失败，指向灭亡，甚至更惨——指向受欺负、受剥夺。

他们说，“弱就是原罪。”

看到这些话，说实话，我心在滴血。

一方面是同情。

无论对错也罢，对世界是这样的认知，生活的体验该是多么惨烈。人生百年，随时随地都在担忧自己会被淘汰，踩在脚下，出卖，无视，甚至消灭。

无间地狱，一百年啊……

乃至“人终有一死”反而成了一种安慰了。

唉。

第二个滴血，是人会形成这样的认知，并不是毫无道理的，是真的受了无数令人痛苦的对待，被“现实”教育成这样的。

“现实”并非没有“责任”。人们会形成这样的无助感、恐惧感和挥之不去的危机感，“现实”并非没有责任。

这的确不是一个玫瑰色的世界，这里面存在着贪婪、残忍、无耻和卑鄙。这都是事实。

尤其是这个民族在近代史上经受过史上空前的集体伤害，这份伤痕已经深嵌在民族性的深处，刻在了每一个人的灵魂上。

因为有这样的伤痕，所以有这样的焦虑。这样的焦虑驱使着人瞪大怀疑的眼睛去审视一切，而这份怀疑永远也没有足够的证据能抵挡，几乎总是发育成“果然我没看错”的新事实。

“我害怕这世界是地狱，于是我怀疑它是地狱，我仔细检查过之后，发现这世界果然是地狱，所以我要告诉我的子女，这世界是地狱，让他们继承这份恐惧，教会他们如何怀疑，引导他们仔细检查，直到我们能放心的相信——他们也真的认识到了这世界的确是地狱。”

“不要相信任何人，不要指望任何人。任何人都要剥削你，你要活命，只能凭着自己的优秀去争取被剥削的机会，好多少换得一点筹码。”

“你唯一的‘机会’，是爬上去，成为别人必须依赖或者不能不畏惧的强者，好收割他人，成就自我。这样也许可以为你的后代争得一些生存优势。”

所以，平庸是罪。

第三个滴血，是深感无力和羞愧。

看着这个黑色的循环不断的辗转往复、代代相传，让一代人深陷，然后又让一代人深陷。看着那么多恶魔玩弄着这召唤恐惧的游戏，让人仇恨人，让人猜疑人，让人伤害人，从而又激起受伤者的仇恨、受伤者的猜疑、受伤者对他人的再次伤害。

绝大多数时候，我都只能看着。

我有无数的雄辩，能将这中间的荒唐一丝一缕的拆开来给你看个明明白白。但我知道那都不能保证你依言放下了这份焦虑，一定就会得到你想要的“好结果”。

最让我滴血的是，我比你更知道，这份让你夜不能寐的焦虑感，对你却同时是最大的安全感来源。

放下焦虑，你们会觉得自己没有做到全部该做的努力，会害怕瘟疫从那唯一没有堵住的破洞里渗进你们的防毒衣。

你们怕到时候原谅不了自己。

让你们痛苦欲死的东西，拿走了，你们可能立刻就活不下去。

你们焦虑得要死，但是谁如果硬要来用你们难以抗拒的逻辑拿走它，你们却又会视如要你们缴械投降的魔鬼，会耻笑，会逃跑，甚至会拼死相杀。

只能手里握着【也许】能让你免于这份折磨的一份方子，心里怀着“但愿你们就此顺遂，永远用不上它”的乡愿，等着万一你们真的遇到了过不去的坎，能让你们尚有一试的可选之路。

大大的“也许”。

下面就是这个“也许”。

---

人是不必一定要胜过别人的。

人要有价值，只需要自己坚持追求“付出大于索取”的原则。

你的能力再弱也罢，只要你是一个净帮助，对人而言确实“有你比没你显然更好”，你就已经安全了。这才是人安身立命的根本。

但不要以为“保证自己是净输出者”是一种简单的事。这一点世界上的绝大多数人都无法稳定的做到。

因为他们有充分理由觉得别人对不起他们，不配得这份输出，而且如不赔偿，天理难容。

而且最艰难的是——他们的理由的确是有的。

对方的确是对不起你，亏欠你，伤害你，甚至是出卖你，因为他们觉得不这样做自己会活不下去。当你学明白这一点，你会发现即使是公认非常善良的人也会不自觉的这样做。

没有人能例外。包括告诉你这件事的我在内。

我也无法自我管理到不会伤害人、欺骗人、辜负人。

要坚持“保持净输出”这样一个简单的策略，你需要原谅。

一直原谅，一直原谅，即使被人辜负到死、被人出卖到死，也一直原谅。

原谅他们是为了生存，原谅他们是因为害怕，原谅他们不知道自己到底在做什么。

只要你有一点不原谅，你就立刻会获得一切充分的理由重回那条无间修罗场，转走另一条“生路”。

那条“比别人强于是比别人有资格活下去”的路；那条无时无刻不恐惧自己并不比别人强的路。那条知道自己终将衰老和迟钝，并被不知何乡的青年轻松埋葬的绝望的路。

那条你会深夜来问“孩子平庸，深感失望，怎么办”的路。

如果你坚持走“净输出”这条路，会有无数的人觉得你会死于群狼分食。——事实上，也的确有这可能。

有无数的人会对你做出可怕的事——有时仅仅是为了证明你的路是错的，以免他们自己要怀疑他们的路。他们怀疑不起，因为赌注太大，怀疑押错宝是一种难以想象的折磨。

但是，你不用害怕你自己平庸，你真的不会害怕，而且是永远不会。

因为无论谁与你相遇，都是 ta 的幸运。

有足够多的人会看到这一点——尽管其中很多需要经过很多坎坷——这些人将会是你的家人。

一群坚持“无论如何都要尽力做到净输出”的人合在一起，是不可能在这世上没有一席之地的。

何况，和无限恐惧的生存相比，死亡没那么可怕。

先愿你能有这样的平安。

你平安了，你就知道当你的子女成年，你能给 ta 的最好铠甲是什么。不是什么通天彻地的“专业能力”，也不是那种所谓的八面玲珑的“情商”，而是一个善良、温柔同时理智、现实、强健的人格。

更本质的说，这份人格的有无，才是真实意义上平庸和不平庸的分水岭。绝非什么专业能力、学历资格、体能“智能”。

因为有这个人格的人有更大的机会得到同类的前辈的识别和帮助，也更能耐得住寂寞、伤害和挫折，有大得多的机会安安静静地完成那必要的一万小时训练。

ta 反而有大得多的机会真正的不平庸。

实际上，人的学习是从社会化完成后才真正开始的。在社会化真正完成前的那个教育过程，如果没能及时完成正确社会化的使命，而仅仅是教授了大量的信息，本质上是失败的。

在这个方向性错误的“教育”里表现“平庸”，根本不值得担心。有无数浪子回头的青年，因为真的知道了学习的重要性和意义，面对着艰难之极的条件也完成了举世瞩目的学业——这绝不是只在古代才有的故事。

其实这个世界对人的专业技能要求极低，远远低于对人的社会性功能的要求。有人看出你社会性功能上的优势，给你资源和机会，你不必老去担心你会在专业技能上不能胜任。

几年以后，你会发现那些整天痛感所有人都对不起他的人在面前才是真的平庸。

——尽管他的指责都是确实的。

编辑于 2021-05-15

<https://www.zhihu.com/answer/971074538>

---

评论区：

Q: 人们眼里对同类的同情所剩寥寥，恐惧与焦虑一点一点填满人心，那还能装得下爱呢？人和人之间的关系被异化着，而问题的根源总能延伸到政治层面，那又是不可说的境地。只有真正在人活不下去时他们才会反思，答主先生宽心就好，总有一天会都活不下去的。

A: 希望不至于

---

Q: 你的回答，犹如漫漫黑夜中一盏明灯

A: 多看看我名下的收藏夹整理的答案 (<https://www.zhihu.com/people/mcbig>)

---

Q: 深以为然~

为人父母，最重要的是身体力行，传递这份对世间美好的相信。这样的想法，不是要否认和无视生存的困难和焦虑，而是相信自己有融入人群，越变越好的可能。为了孩子，为了自己，值得一辈子努力。

---

Q: 人是不必一定要胜过别人的。你的能力再弱也罢，对人而言确实“有你比没你显然更好”，你就已经安全了。——想起两个弱智的人，三四十岁了一直活着。对他们的家人而言，一定是有他比没他显然更好的吧。

一直原谅，一直原谅，即使被人辜负到死、被人出卖到死，也一直原谅。——原谅会妨碍我行使自由吗？如果“原谅”是在不追究某个人之余继续保持对世界的好意，“算了”是在无法追究某个人之余撤销对世界的好意以为报复。那么，我可以选择一直原谅。只是我要尽可能保证我始终在付出时保持量力而行不亏待自己，而且慎选付出对象，就可以不计较结果，我愿赌服输。

这样想来，我的确不用畏惧自己不比他人强，只要我有自由意志并且签好遗嘱“意识不清禁止施救”，我就有信心做到付出大于索取，毫无思想负担地活着。天高海阔，我心安祥。

B: 谨慎选择付出和交往对象

---

Q: “一直原谅，一直原谅，即使被人辜负到死、被人出卖到死，也一直原谅。”

原谅他们是为了生存，原谅他们是因为害怕，原谅他们不知道自己到底在做什么。”这段真的好认同。自爱爱人，然后制止减少自己或他人的伤害，给自己慢慢成长的空间，不追求绝对的善，绝对的好…不过我能够更大程度在保证自爱的前提下，原谅他人。是假定他人和我都是无法真正隔离的人，我看到仇人痛苦其实不会快乐，我要的不是他人的痛苦而是他人的道歉弥补，是容许他人犯错，相信他人能改错，也容许自己犯错，相信自己能改错。

---

Q: 净输出不代表要一直原谅，比较公认的稳定的博弈策略是善良的以牙还牙策略。

B: 用博弈策略的角度，大概可以这样理解……

“一报还一报”是往复型策略，答主说的原谅可以理解为“用现在对他人的原谅来换取他人给予的合作”，在前几轮“以合作回报合作”，以达成良性循环。在先抛橄榄枝的选择下，主动性也会更强一点，容易占优势，并且在前几次的回合之中，我们也大概可以摸清情况，后面到底要怎么做，全凭个人选择。博弈是一轮一轮的，每个时期根据局势的不同也会有不同的策略变化，答主这个策略是倾向于开局来个“好彩头”。

C: 通过善良的以牙还牙，可以筛选出长期合作的伙伴，然后持续原谅的策略就可以用了

B: “一直原谅”不是倾向于某个特定的人或者群体，而是侧重于开局“以合作换合作”

D: 一直原谅，会吸引到同样保持这种观念的人，但凡能吸引到一个，那么之前的原谅又算得了什么呢？

E: 以牙还牙的策略很有问题，你如何保证自己是“善良”的？因为人都有偏见，你觉得你是善良的，他人是邪恶的，但是被你报复的人，也觉得自己是善良的，你是邪恶的。甚至你可以回头看看，过去你“正义”的伤害别人，真的是正义的吗？里面有没有夹杂着你未发现的欲望和偏见呢？

就像青少年在叛逆期，觉得父母的观念愚蠢腐朽，觉得父母限制了自己的自由，等自己当了父母之后才知道，他们讲的也有一定道理，虽说不用言听计从，但是起码，绝不至于那样敌对争吵。所以你要如何知道你是善良的以牙还牙？现在觉得的善良的报复，十年之后，你还会这样认为吗？

拓展阅读：“人不犯我我不犯人” <https://www.zhihu.com/answer/1867459058>

---

Q: 人们因他强盛而欢欣鼓舞

---

Q: 又是一篇极好的文章，挺想赞赏的。不过口头表示一下也足以啦。这听起来很幼稚，也确实很幼稚。但当我发现自己是那几百个固定给你点赞的忠实读者之一时，会将自己和整个中国的人口对比。想到这几百个人差不多是一百四十万分之一时，就会觉得自己极度幸运，并感激于此。

是种种因素结合在一起，才让这几百个人愿意一直寻找你的文章里所描述的隐藏的进项和那双能看见的眼睛。是种种因素结合在一起，才让这几百个人愿意根据你的文章反思、改变自己的价值观，萌生出继续前进的念想。

---

Q: 对的。之前惊讶老前辈焦虑某些年轻人。我就感觉到了一种：我一定要往上爬，踩人，爬到最高位置的想法。攀比心很重，无论在家里，学校，宿舍，工作的地方。都感觉到了这种心理

---

Q: 请问该怎样定义净帮助呢，是看主观意愿还是客观结果？如果好心办了坏事，算不算净帮助呢。农妇放生入侵物种，致生态破坏；程心圣母，险致灭族。

A: 这事其实复杂得很。我要慢慢的说。

看掉我名下的那些收藏夹。其实那是一个总答案。很多问题是彼此关联的一团，不明白那个，也就无法明白这个，无法割裂。一个答案的“漏洞”往往在另一个答案里补上了，而那个“漏洞”也的确确实其实更应该属于另一个问题。

---

Q: 为什么要选择“安身立命根本在于净输出”这一条路？

因为把生存看做竞争那条路，躺着的全都是伤痕累累的灵魂啊。要么是你欺我，要么是我诈你，最后全都搞得伤痕累累却好像什么也未曾得到过。最可怕的难道不是穷途末路、穷尽一生后，回首时发现自己伤痕累累却好像又什么都未曾得到过吗？

当然竞争那条路上的毒苹果，确实是太诱人了。所以啊，要有稳定的价值观再上路，令人悲哀的是，太多人都没充分实践过良好的价值观就稀里糊涂赶着上路了。

---

Q: 找到你了。很久之前看到的答案，最近一直心心念念。

坚持保持净输出。一直原谅。即使被人辜负到死、被人出卖到死，也一直原谅。

A: 原谅不表示吃亏哦。查一下原谅的具体做法

B: <https://www.zhihu.com/answer/1699737693> (#原谅#)

---

Q: 请教下先生, 原谅和算了有什么区别...?

A: 到对应的问题下去问。我咋有印象好像有答过似的。

B: 你发过一个想法, “不是原谅, 而是算了”

A: “原谅”是在不追究之余继续保持好意。

“算了”是在无法追究之余撤销好意以为报复。

看起来都“没有追究”, 似乎给过失方的体感是一样的, 实则后者对过失方堪称终极惩罚。

---

Q: 这是多么大的恻隐之心

---

Q: 您的理论是不是有点矛盾啊! 您一边鼓吹人吃人这种道德价值观, 一边鼓吹做一个对人有益的人, 这难道不是被吃人吃的一种方式吗?

B: 我的理解是, 试图在吃人的模式下寻找到一条出路。

如有疏漏还望您指正。

C: 在哪里鼓吹了人吃人?

B: 当时我没细看, 鼓吹这个词用的可还行。

我猜 ta 说的是这篇, <https://www.zhihu.com/answer/807668245> (#人吃人#)

---

Q: 不理解第一句话“每一个人都是平庸的人, 即使是那些被神化的人也一样。”那些诺贝尔获奖者那些数学天才在其专业方面怎么看也不是平庸之人啊。

A: 未能免俗。甚至很多人比普通人更笨

天才见多了就见怪不怪了。

---

Q: 尽可能去原谅会让索取趋于无穷小, 因此哪怕付出的价值也是个无穷小, 但只要是正的, 净输出公式就大于零, 就一定是一个净输出者。

---

更新于 2023/10/22