

1.对于任何事物我们都不可能一开始就了解全貌，所以就算有很准确的第一映像也只是某一部分的第一印象。

2.对于好的东西或者说不错的东西，我们了解得越多就越能喜欢他。

3.喜欢和爱是因为知识和了解。不喜欢大多是因为浮躁而沉不下心来了解。浮躁多是人的生物本能而不是理智选择。

4.对于我个人来说，我喜欢能及时反馈的事情，所以把工作和学习提炼出优秀到位的及时反馈机制这个很重要。

5.游戏的及时反馈能马上再视觉听觉的感受中体现，对于程序员来说学到知识的反馈只能通过代码的练习了。游戏中一个按键或者一些直观的动作或者伤害数值我们就能很清晰很明确的知道了自己的反馈，也即是自己的进步提高。

即使像是超级马里奥的这种大部分时间都是同一属性的人，也能通过很明确达到不同的关卡来获得我们的反馈和成就感。

理智的来说这些成就是很个人很虚无的，但是人却是非常需要这种成就感的，哪怕这种成就感只有自己一个人知道，我们也很确信我们需要这种成就感的。

学习知识同样能让我们获得这种成就感，但是过长以及这种不确定性的反馈让我们对于这种成就感的确信变得很虚无。

6.所以让这种虚无的反馈变得比游戏的反馈更加的切实和强大，这是解决问题的核心。

7.两个完全不同的东西，如何对来自己来说变成相同的内核。所以想象力出现了。就像支持我们继续玩游戏的期望一样，我们永远想着到达了哪一个状态会怎么样，所以我们可以忍受现在的无聊和痛苦，因为我们很明确的明白如果这样我们就一定会得到那样。这就像是一加一一定等于二一样确定的事情。但是学习却不是这样的，对于未来的不确定性是我们望而生畏的主要原因。

8.如果我们的内心不再一个东西上面那么我们永远也不会成为大师的，也一直都会痛苦下去的。

9.如何把这种不确定性变成

