

## 周报 20250701-20250711

### 【教育】

最近关于孩子教育和爸爸有一些争议，我和爸爸都认为孩子在家庭关系中应该处于平等位置，即家庭中每个人既要享受独立决策的权利也要承担决策后犯错的惩罚。

在实际执行过程中，我的操作路径是在孩子沟通自己的要求后应该在合理情况下尽力满足，爸爸认为即使合理要求家长也应该遵循个人意愿选择是否要满足。比如，孩子在沙发上玩玩具，爸爸走过来坐在沙发一边，孩子和爸爸说：爸爸你走开，你挡住我玩玩具了。在我的观点里，孩子已经和家长沟通了，就应该尽力支持他，所以如果是我，我就会答应孩子的要求，我的行为的背景是：我总是和孩子说遇到事情不要哭闹，要想办法沟通解决，沟通解决不行再想想有没有别的办法。但在爸爸的观点里，沙发不是孩子一个人的沙发，每个人都有权利使用，并不一定孩子提出要求就一定要满足，所以这件事的结果就是我儿子和他爸爸都很生气，小朋友大哭一场。最开始，我觉得爸爸这个观点就是在用大人的强势来欺负小朋友，所以我质问爸爸，你让他告诉他有事先沟通，却在他沟通之后告诉他你不能答应他，你这就是在欺负他。爸爸的观点是，为什么沟通就必须同意。我想了一下，其实爸爸的观点也没错，站在平等的角度上来讲，家长的确是拥有拒绝的权利，也许拒绝能让他想到更多的新的解决办法。所以

现在来看，我用温和的方式培养孩子沟通意识和解决问题的意识，爸爸用他的方式也许培养孩子的抗挫折能力，当然这个过程中，短期内会牺牲他父子俩的亲子关系，使得孩子觉得爸爸是个不可理喻的人或者说是个 trouble maker。

对于这件事，引申出了我关于人独立性的思考。我认为成年人最重要的两个基本素质：独立 和 专注。独立的核心是诸事向内求，而不是向外求。在上面的冲突中，在家庭关系里，父子俩会短暂的处于对峙的状态，对我而言，我所做的是尊重爸爸教育孩子的方式并接受孩子哭闹的结果，或者建议爸爸要和儿子沟通清楚他这么做的行为背后的意义，然后引导儿子在沟通被拒绝的时候不选择哭闹，而是再想别的办法。整个过程中，我虽然抵触爸爸的沟通方式，但实际上并没有以结果为导向的阻拦或是试图改变；对孩子，我依然按照我的意愿引导他在需求遭到拒绝时，尝试新的解决办法而非哭闹，当然孩子和爸爸都可以选择拒绝我。每个人都有自己的做事方式和处事态度，存在即合理，不被理解只是因为拥有不同的认知和性格，所以在执行层面，不过多干预他人的行为，只提出我的观点和意见，尽最大限度保留我自己、孩子爸爸、孩子的独立性。

人的意识认为的好坏都是基于特定的环境和目标下产生的结论，所有的经历其实都是人寻找灵魂的途径的观点。比如：分手，失恋过的当事人可能很痛苦，认为这件事是件坏事，但这只是当事人在当下环境中产生的对过去美好回忆的依恋情感，无法割舍

的也是过去的回忆，所以抗拒而后痛苦。但其实跳出特定环境和时间来看，这段感情不结束会不会带来更大的伤害呢？又或许这段感情或这个人在你的人生轨道中能为你托举的能量已经完成了。所以事情本身没有对错好坏善恶之分，正反面都是人根据自己的内心产生的，如果以事情对错来作为做事的原则就会迷失自我。但如果以保持个人独立意识以尊重自己也尊重他人为前提，就会环境中找到内在的平衡和自我与外界的平衡。

思考惯性的二元性，我们习惯于把事物以好坏优劣区分然后再以分别心对待。比如：我们区分害虫和益虫，然后我们用分别心来对待害虫和益虫。然而好与坏其实是站在人的角度看的，所以人根据是否有利于自我将大部分事物做了二元区分，并根据自己的二元区分来调整喜恶，讨厌坏的，迎合好的。但站在事物客观性的角度讲，存在的即使合理的，没有好坏之分，好与坏都是从利己角度出发的主观评判，就像站在自然的角度我们是无法区分害虫和益虫的。跳出二元性的评判标准，跳出“我”的视角，从宏的角度去理解和思考问题，就如同站在三维空间里看二维的世界，点也许是线，线也许是面...

浏览信息的时候看到了荣格，然后联想到荣格的 16 种人格，然后莫名其妙跑去做了一个性格测试。发现结果还挺准的，回想报告分析的结果和我平时的行为路径基本上八成以上都是匹配的。看到很多网友对于自己属于某种性格的庆幸与懊悔的情绪，如果性格测试是帮助我们认识自己的一种方式，但从另一方面讲，

知道自己的不足的时候，会不会做事情下意识就会反应自己在某方面并不擅长而出现逃避心理呢？从前不了解自己性格的时候，第一反应是可以克服一下，现在了解自己的性格了，会不会想天生我就是这种人，干嘛要和自己过不去，但再反过来，更加了解自己不和自己对抗也是一种方式。所以不定义和不被定义，反而更能遵从本心吧。

## 【学习】

学习伪标签生成策略，最近在 生成-推翻 的逻辑里无限循环。每一遍都是在推倒前面的思考策略重新开始，随着实践和思考的加深，逐步推翻原来的认知。我在每次推翻之前的结论，生成新的结论时，都伴随着欣喜和恐惧。欣喜是自己离目标似乎更进一步，恐惧是这一次的结论大概率也是有问题的。

关于算法的思考，区块链中有 PoW、PoS、Raft 算法，计算机中经典算法有：递归算法、动态规划、穷举等算法，人工智能中有 BoW、TF-IDF、CL、RNN、Embedding 等算法。每一种算法的产生都是为了解决某一类特定的问题，比如在计算机存储资源有限的情况下，通过算法实现存储利用率最大化，降低空间复杂度；或者以提高执行效率为目的算法，降低时间复杂度。而每一种算法背后的设计理念其实是蕴含着设计者的文化哲学的。

比如 Raft 算法或者是 BoW 算法，这两种算法的核心思路是：投票。投票思路类似现实社会的投票机制，无人干预

时，每个节点完全平等，完全的空心化。但如果程序设计者为了达到某种程序层面的目标人为给某个或某几个节点增加了权重，那么这些节点就拥有了特权，一定程度上特权足够大的时候，会覆盖掉部分小权重的节点的话语权。

**Raft同样包括三类角色。**



再比如 PoW 算法，思路类似淘金，所以大家都称之为挖矿。拥有更先进的生产工具、更多的矿工的矿主更有可能到金矿。穷举算法思路类似包租婆拿着一把钥匙开门，从可能的一只开始依次尝试。

算法是计算机世界解决具体问题的方式，如果说人在遇到问题时，通常会结合有限的资源（金钱、人脉、个人知识储备）和 有限的大脑（大脑想出来的解决方案），那么人在解决计算机遇到的问题时，通常也会结合有限的资源（存储资源、算力资源）和 有限的策略（各种算法）。

之前，我学算法一直停留在算法策略本身上，但是当我对物理世界的哲学多了更多的认识时，我发现我对于计算机的认识又多了一个层面，它不再是冷冰冰的数字机器，

而是一个包含了人类设计哲学的具像化体现。