

这篇文章要探讨的如何 fire (financial independent,retire early) 的问题。

为方便讨论，我会给出具体的项目策划，步骤，人员配比，和物料清单（尽可能），以及背后的机制和原理。

鉴于现在的 ai 都是用户问他一个问题，他先给出答案。同时把 chain of thought（思维链，推理过程）隐藏起来，用户想看就看，不想看就放着。

我觉得这种设计不错，
所以我也采取同样的模式，先把结论放出来，如果读者好奇这个结论是怎么来的，可以再去下面翻看我的思维链。
好，以下是 结论

1-首先我认为存钱大概率是实现不了 FIRE 的。这个社会的现金是有限的，一个人把钱存起来，既不消费也不投资，就相当于他的下游收入减少了，下游的人就会想办法让存款者把钱吐出来。。

哪怕是有钱人，只要做的是合法生意，他的总资产里 活期存款 的部分应该是占比很小的。就算超级富豪也不得不把个人账户的现金变成 固定资产，保险 之类流动性很低的资产，或放在不能随时提取的对公账户，普通人就更难了。

长期来看，我们应该追求 现金流最大化，而不是 存款 最大化。

当很多人把钱存起来 不消费/投资 时，这个社会就会出现出台一些政策来防止 流动性枯竭。

有时候可能是央行降息，印钱，工资和物价一起上涨，存款购买力下降。

这种方式做多了容易引起众怒，也有一些地区的方式相对科学一些，比如日本。
他们的士大夫们会制定非常严格的消费者权益保护法，促使所有商家都只能生产那种 高质量高价格 的商品。
所以他们的商场里，你会发现虽然哈根达斯，明治都很便宜，但这可能已经是能找到的最低档的雪糕了。

高档的无毒蚊香，30 一盒，放国内算是便宜了，但却可能是普通消费者能找到的最低档的蚊香了。

二三十块钱一把的，制作精良的指甲刀是能找到的最低档的指甲刀。。。诸如此类。。

在这样的环境下，消费者是很难通过降低生活质量的方式来省钱的。所以他们人均月入几万，生活质量也比我们高，但是一般普通日本人的 活期存款，可能不会比中国一位送外卖员多。

总而言之，个人认为通过存钱来实现 **fire** 是不现实的。我们要研究的是怎么消费/投资才能最大化
现金流。

而且，抛开社会机制不允许不说，长时间高强度劳动，又伴随低消费，这种生活可能会带来健康风险，这更是得不偿失。

2_哪怕不是为了存钱，我也不觉得刻意降低消费能实现我们的目标（除非您有明确的投资事项而需要存钱）。实现 **fire** 的目的是为了提高生活质量，但是降低消费没法实现这一点。

或许有很多人认为只要不受消费主义的洗脑就必然会过上低欲望，低消费的生活。但我觉得
低欲望， 低消费，
高欲望， 高消费
并不总是一对的。

比如我就是一名 高消费 的 低 欲望者。

有些人可能像我一样，对电子产品，逛商场，吃吃喝喝，房子，包包衣服，花天酒地这些多巴胺的追求没那么起劲，也不会很在乎世俗的眼光，为了面子而不得不买一些自己不需要的东西。

但是我要去看歌舞剧，听交响乐，买正版书，我想弹钢琴，我想买斯坦威，我喜欢清幽的环境，连平时吃个饭都要尽量选一家贵一点的，人少且环境安静的餐厅，以便吃饭的时候能想点问题什么的，我希望以后有钱了可以去海外的一些贵族学校读书，跟着诺奖级别的科学家学习，跟全世界最聪明的人做同学，近距离体验，欣赏那种智力美感什么的。

这些欲望，都要透过消费才能实现。但这又跟一般的消费主义不一样，这种消费，带来的，并不是感官刺激所制造的廉价多巴胺，那么，这算不算消费主义呢。

再说了，哪怕不是为了自己，有时候也希望让家人过得好一点什么的。

总而言之，虽然我不认为地球上这个叫 生产链 的系统有存在的必要，并不觉得这种用金钱来分配资源的金融系统的设计有多高明，但也没想过像一些乌托邦主义者一样跟这套系统对着干，感觉没有必要，也不符合天道。

还有很多人可能是想着以后有什么要投资什么的，可能要存点钱，这个其实也可以。这个我觉得也说得过去，但是如果好项目的话，大概率是能够找到投资人的。自己多存一点，前期可以作为启动资金，但是我个人觉得意义不大，但确实是一个可行的方案。

比如，在特殊年代，数学家 陈景润 就故意存钱，因为他不善言辞，担心万一有人故意刁难让他失去工作，他只有有存款的话，还能在出租屋里继续他的数学研究。
今天这个年代虽然没那么严重，但真的没有存款，万一没了工作也是很麻烦的事。因为现在

很多底薪的工作其实都会对身体的健康有影响，而且非常浪费时间。

3-需要一个团队。

这是我单干几年后总结出来的血的教训。

有一些人会觉得自己需要一个团队，因为他忍受不了 社交隔绝 而带来的 孤独感，以及独自决策时那种对不确定性的恐惧和压力。

我个人觉得，这 并非 我们需要团队的理由。

或许，社交隔绝 会让人孤独，独自决策确实有压力，但是专注于项目时，这种孤独不但 会消失，甚至让快乐加倍。

反之，不够专注的人聚堆，虽然可以缓解孤独，但也不代表他们能把项目做好，这种团队往往只是乌合罢了。

另外，

说起团队，很多人脑海里浮现出的可能是影视作品，诸如中国合伙人，奇迹笨小孩，我和父辈，三国演义，我来自潮州，阿信的故事。。

之类的关于白手起家的影视作品里的情节，

以及一些李嘉诚，马云之类的名人企业家传记的内容之类的。

这些作品都有一个问题，就是他们很习惯于把成功归功于个人的艰辛，意志之顽强，及其所受苦难之深重（毕竟影视作品要追求戏剧效果）。

如果是好莱坞的话，还要在此基础上加入某种奇怪的 美式鸡血 元素。

超级英雄们，尽管遇上艰难险阻，但主角团永远活力四射，激情澎湃，在其强大的能量下，一切困难迎刃而解巴拉巴拉的。

既然吃苦和激情管用，队友的作用就顺理成章的成了相互扶持，彼此支撑的战友，而不是剧本杀里的 冷静，理性的 议事者，推理者，分析者 了。

但我个人觉得这些故事/传记 不太现实，

现代社会大部分赚钱的项目都是 脑力劳动，虽然说每个项目都或多或少会有一些艰辛，煎熬，需要激情推动的部分，甚至有时候这些部分还占用不少时间，以致可能成为很多人日后忆苦思甜，向孙子吹嘘“想当年”的素材，但既然是脑力劳动的话，最核心的部分应该是那种在一个舒适的环境下，喝着咖啡，哼着小调，赏着美景，悠哉悠哉地在脑内完成的 创造力 的部分。

如果某个项目，其成员们都觉得很辛苦，为了成事，他们要克服所谓的艰难险阻，强调所谓的艰苦奋斗，那应该选错了项目了，或者这个人本身有问题（比如短视频刷多了，没法长时间集中注意力进行深度思考。。或者电视剧看多了，习惯性给自己加戏什么的 drama 型人格）

注意，我不是说所谓的 努力 没用，也不认为 脑力劳动 一定能成功

我个人的经验告诉我，如果像那种电视剧主角团那么吃苦的话，大概率不会成功，但也不会失败到哪里去，中国是一个只要愿意吃苦就或多或少能吃到一点点大佬的残羹剩菜，富不了也饿不死的地方（可能是跟他的 金融体系 和 以工代赈 的政策有关）。

相反，如果我们选择把这种普通人认为必然很艰辛的过程做成一种像狼人，剧本杀，密室逃脱一样的 智力游戏，那么，失败的几率其实是很高的，但是一旦成功，那钱也是白捡的。

但是，如果我们选择奋斗的话，这篇文章就没有意义了。想 FIRE 的只要像那些外卖单王一样，闭着眼熬一段时间就是了，何必研究什么呢？

之所以有这篇文章的存在，就是因为作者吃不了苦，作者情愿写几万字的本章，也受不了送几小时的外卖的苦。诸君之所以会看到这篇文章，正是因为诸君愿意承受孤独的苦，无聊的苦，思考的苦，阅读的苦，也吃不下任何生理上的 discomfort 的苦。

如果选择后者，则我们需要一个团队。这个团队做什么呢？不是用来缓解孤独，减轻压力，而是

推理，研究，彼此发现逻辑漏洞，完善推理链条，并且分享想法，激发创意与灵感。

如果还是觉得难以理解，可以回忆一下小时候打游戏的经历。自己一个人慢慢玩当然也能通关，但如果旁边坐着跟你同样贪玩的小玩伴，偶尔就游戏中遇上的问题聊两句，你会发现时间过得更快，更不容易疲倦。但前提是，同伴也是游戏爱好者，如果坐着的是家长，老师，或者任何不喜欢打游戏的学霸，他们虚心向你请教这游戏怎么玩，有什么好玩，你会觉得很烦，觉得自己在他们面前打游戏的样子像个小丑，会感到本来好玩的游戏变得索然无味，还不如做作业有意思。

为什么，跟玩伴一同研究游戏如何通关，是一种智力游戏。而后者只是在按照标准流程，按部就班地表演而已。

具体来说，团队是如何让整个过程更具有娱乐性，同时大幅提高成功的概率和效率的呢？

3.1-团队的作用:

3.1.1 防止低级错误:

具体来说,就是要让项目立项,及中途修改时要有投票和审核,这样可以避免一些冲动决策。缺了这一步,有可能会出现项目做到一半才发现自己低估了项目难度。放弃则前功尽废,继续投入看不到尽头的,骑虎难下,进退两难的尴尬。同时也可以防止一些完美主义者中途忍不住对计划各种修修补补,导致永远做不完的强迫症。

有些讲创业的文章推崇那种领导个人独断,其他成员只负责执行的军队模式,理由是作者觉得这样可以防止团队为了鸡毛蒜皮的事无休止的议论。这不是不好,但前提是领导由投票产生,并且有卸任机制。这种做法,对于十人以上的团队或许有用,因为人数达到一定规模,其信息交互就变得很麻烦,此时,就需要透过分级选举,以代表制的方式集中意见。但两三人团队,选举是没有意义的,如果不能透过协商达成共识,那么只能直接解散团队。

现在很多人,不知道是教育的问题,还是因为实在太忙了,逻辑严密地讨论问题,这种小孩子打游戏时都能自然做到的事情,对他们而言却难于登天

比如,写此文之前,作者在一家餐厅吃饭。听到里面的两位管理者吵架:

A说:跟你说过不要用铁铲子直接铲锅底

B说:我没有,甚至我看到其他厨师这么做我会制止他们

A说:我都看见了,还说没有。

B:没有没有没有。。。

这种对白没有任何意义,除了情绪输出之外,几乎没有交换任何有用的信息。

除了情绪输出,成年人还特容易受主观偏见的影响,比如

声音好听等同于逻辑严密,

自己不喜欢听的内容视为恶意言论,

表述生动,眉飞色舞等同于事实。。之类的情形很常见。

在我看来,这其实算是某种脑功能障碍,只是现在有这种障碍的人多了,我们觉得很正常。挑选队友的时候,我们必须尽量避免这种不好的习惯。

关于如何挑选队友的问题,鄙人会像油管老高一样,在下文专门开一章讲解。

3.1.2

防止重复造轮子,减少试错次数。

(重复造轮子: it 术语,指一些不必要的重复发明,花费大量时间处理前人已经处理过的,有成熟的解决方案的问题。“轮子”在这里代指的是 解决方案)

经常有人好奇，为什么一些功成名就之人，以及他们的子女要花一两百万人民币去长青藤之类的贵族学校读一些诸如理论物理，天文学，哲学，艺术之类的，既难毕业，出来也没什么好岗位，跟他们家族生意也不相干的学科。

而且这些学校往往都有免费的公开课，他们上课的视频在网上可以免费获取，如果仅仅是为了获取知识的话，并无报名入读之必要。。（甚至现在 ai 时代，很多基础问题都可以问 ai 而不需要老师了）

对此，我听过一个比较喜欢的解释是这样的：

课堂上的知识，在网上确实是公开的，但是诺奖级别的学者，他们的思考方式，以及他们脑内的，对某个问题的独特见解，那种智力美感，只有跟他们聊过天，且深度交流过的人才会有所体会并感受到那种震撼。。

比如，我问 导师 一个问题，导师 能跟我这样说：

你可以去看某某大学，某某某的论文，他们团队研究过这个问题。。

然后我会发现自己的想法已经有人尝试过，并且前人还得出不错的答案。如果我当初问的是三流学校那种一问三不知的导师，我可能会花费好几年时间去研究一个前人已经研究得非常深入的问题。

或者，当我提出一个创意，老师可能会说：

嗯？这个方向我感觉挺有意思，但我估计你这样是行不通的，不过，直觉告诉我，你可以试一下 这样这样 改进，那或许能行得通。

我闻之惊叹，拍案称奇：WOW，妙啊，怎么我没想到！

并且我尝试按照老师的 直觉 做，发现他的直觉还真是准的。

（当然，国内大部分教授达不到这种水平，他们有时候更像是对接学生和学校之间的中间人，而不像是导师。。毕竟公办教育要看纳税人愿不愿意掏钱，大部分的公办学校应该还是请不起学术大佬的
)

其实我们做项目跟做科研也很像。

大部分项目的，大部分工作内容，其实是在重复这样的过程：

观察现象，
猜测，分析背后的成因，

实验检验猜测，
回到第一步

比如摆摊卖蛋糕，
发现 客流量 和 营业额 没有同比例增长，
分析原因是因为附近客流中 年轻都市女性 占比低（假设前提是：年轻的都市女性 比 普通穷人 更爱吃蛋糕。），
把摊位换到 音乐学院 后门，问题解决，流程结束。（音乐学院都是女生）

如果问题没解决，猜测可能是周围同类型竞争者数量多，
换一家 音乐学院，或位置换到 前门，
如果问题解决，流程结束。

若未解决，可能要从原因分析那一步重头做起，
或许，营业额 没有随人流增长而增长的原因，并不一定是女性比例不对，也有可能是其他未知原因？
比如定价问题，卫生问题，推广或质量方面的问题。

反正这些科学步骤重复多了，问题一定会解决。

不论是一个小摊位，还是大型跨国企业，其运营都离不开这样一个不停试错，迭代的过程。

整个过程并不复杂，但需要细致入微的观察，逻辑严密的思考，外加一些不走寻常路的创意

正如盲人摸象，因为每个人注意力放在不同的细节上，其所观察到的信息，以及所知道的知识结构不一样，而且人类自身的情绪所带来的主观偏见也会影响人们对客观世界的认知。

所以我们人们需要团队，像玩狼人杀或剧本杀一样，成员把自己观察到的现象和推理的过程分享出来，共同探讨，这样可以最大限度的保证其推测的准确性，以减少尝试的次数，提高推测的准确率。准确率很重要，虽然说尝试的次数足够多一定会解决问题，但是尝试需要成本的，减少尝试次数，就相当于增加了 利润

3.1.3 激发灵感。

还是回到上面名牌大学教授的例子，其实诺奖级别的科学家跟普通科学家相比，知识储备不一定有很大差别。他们跟其他人不一样的地方在于他们的 灵感和直觉。这种直觉，决定了一般普通的科学家和爱因斯坦之间的差别。

要在科学领域做出一些成就，不但需要扎实的知识，严密的逻辑，更需 直觉。尤其是在

【假设】的这一步，有些天才科学家（比如爱因斯坦）仅凭借 直觉 能作出正确的假设（光速不变），普通人观察了很多的自然现象，收集了很多的数据，得出来的 假设 依然还是错的（比如那个年代的科学家对迈克尔逊莫雷实验的解释）。

有些人要通过实验才能验证出某个 假设 的真伪，有些人仅仅凭 直觉 就知道某个假设的问题所在。

有时候，实验或许是 检验真理的标准，但不是 发现 真理的方法。

现在这个年代，有能力检验真理的人很多，能 发现 真理的人很少。

因此，很多人，其实是需要别人给他们一个假设，然后他们在这假设的基础上进行推理，他们才能够发现那么一些真理。所以整个社会都强调实践的重要性，实际上，实践只是耗时但并不重要的一环。

在做项目的过程中，我们也会遇上非常需要 直觉 的情况。虽然，哪怕没有这种 直觉，我们也可以解决大部分的问题。

只是，我们会做得很辛苦，我们只能做 检验者，而没法成为 发现者。这注定了我们不会比上班轻松多少

以摆摊为例，关于关于摆摊的地点，卫生条件，产品的生产工艺，自动化方案，供应商挑选/管理。。这些具体的业务，其实都可以通过重复的试错得到解决。

但是关于产品创新的问题，这是要依靠 直觉 的部分。

有些人，可能会天然地知道添加某种材料可能会产生某种特殊的口感，很适合于哪一部分的消费者。

哪怕没做过菜，也天然地知道某两种材料可以搭在一起能创造佳肴、或产生黑暗料理。。

大部分人应该是没这种直觉，他们只会知道越贵的材料越有可能受消费者欢迎。

有些人的大脑会不断冒出一些奇奇怪怪的想法：

一款玩法独特的，市面上没有的游戏。

一段有趣的故事。

一种新的商业模式。

一段新颖的广告词。

一个很好玩，有趣的营销方案。

一个笑话

一种产品的设计

一套针对某种问题的解决方案。

正如有些人为了听一些学术大咖的 灵感 而花费大价钱去贵族学校读书。

如果我们想做好一个项目，把它做到极致的话，团队成员之间相互分享这种 直觉和灵感 是必须的，不然的话，我们大概率只会做到跟同行一样，不会做得比他们更好。

目前国内大环境也不好。做得跟其他人一样不是说一定赚不到钱，而是必须得卷，自己会累，最后钱或许赚到了，但生活质量不会提升多少，还不如好好找一家公司上班。

3.2_团队成员的构成

3.2.1

成员人数:

初期的话，三个人是比较理想的，不行的话两个人也可以。

三人团队的好处是，有两个人的意见争执不下的时候，可以有第三者拍板。（有些人觉得可能直接让一个人持有绝对多的股份就不会有真吵，实际上这种大股东一票制的方式很容易让小股东觉得大股东在挥霍公司资产）

3.2.2

成员性格特征:

正如前文所言，现代社会，大部分有价值的项目都是 脑力脑动。

一个人能做好某项 脑力劳动 的话，他在这个过程中感受到的大概率不会是

“快乐，激情，兴奋，豪迈，追逐欲望，追逐梦想的激动 ”之类的，俗称“感觉良好”的状态。

更不可能是 沉闷，无聊，痛苦，煎熬，失落，恐惧，焦虑，愤恨。。之类的负面情绪。

成功的团队，成员们在工作时感受到的，

大概是

非遗工作者做手工时的那种宁静，福尔摩斯在脑海里回想现场细节时的沉浸，小男子观察蚂蚁搬家时的好奇，小女孩对着布娃娃时的暖意，小学生第一次打开 STEAM 的新鲜感。

这些感觉，通通可以统称为 禅。

如果一定要说什么科学依据的话，可以参考一些关于神经科学的入门书籍，比如<贪婪的多巴胺>之类的。

如果团队成员激情四射，鸡血满溢，他们大概不会持久。这种团队更适合做一些依靠爆发力和执行力的短期项目。这些项目能赚钱，但是又急又辛苦。

长期的项目都急不来，这些项目，往往需要成员保持长时间，甚至一辈子的深度思考，这种性格的人很难做到。

因为这种激情背后的神经机制，可能是他们的大脑短时间内分泌了过多的多巴胺。人体的多巴胺分泌是有限的，多巴胺受体也会产生疲倦，一下子分泌过多，意味着他们接下来要进入某种低谷期。

这是物理层面的限制，不是简单的靠个人意志可以克服的。

反之，如果成员做项目时，总是缺乏好奇心，思维迟钝，厌恶学习，逃避思考，焦虑，易怒，注意力不集中，缺乏创造力。。

这意味着他们可能缺乏一种叫 GABA 的神经递质。

GABA 能让人感到镇静，专注，小孩子在使用一些高级脑功能，比如逻辑推理，语言习得，艺术创造时，大脑会分泌特别多的 GABA，所以很容易看到他们专注于沉思和创作的样子。

成年人在这方面的能力一般比较欠缺。

成年人也会有专注的时候，但往往是透过恐惧，危险来驱使的，比如高速行驶，赌博，吵架，看恐怖片的时候。。

很多短视频，其实也是利用这种原理，透过一些诸如对某某敌人，某种社会现象的批判，背后加入各种慷慨激昂的音乐，配音者大声的朗读，从而制造某种假危险，让人产生轻微的恐惧，这种恐惧往往伴随着快感。

这种恐惧/快感引起的专注，更多属于某种杏仁核而非前额叶的功能，跟小孩子那种 GABA 引起的那种深邃的宁静天差地别。

这种成年人的，浑浊的，恐惧的专注并不会提其智力，除了让牛马对苦难更加耐受之外，对完成脑力劳动的项目没有任何帮助。。

总而言之，团队成员的性格很重要。

有创意，爱推理，注重逻辑的人聚在一起聊天，他们每个人会因交流而变得更有创意，更爱推理，逻辑更严密。

思想狭隘，愚钝，逻辑跳跃，呆板的人聚在一起吹牛逼，会发现他们越聊思想越狭隘，智力越低下，也就是所谓的 集体愚昧，群体不理性，傻子共振。

那么，这种既有艺术家的创造力，又有福尔摩斯一样的推理爱好的人，他们一般会有什么性格/行为 上的特征？

以下是我根据个人的生活经验以及一些相关的研究总结出来的一些特征：

(1) 他们可能会 “同时” 对 艺术/文学/哲学 和 科学/数学 这些常人看起来相互冲突的科目产生浓烈兴趣的人。

他们会在数学中公式中看到帕格尼尼一样的 结构感，同时，从教堂玻璃彩绘的中发现 数学/科学 一样的秩序感。

对普通人而言完全不兼容的思维体系，在他们看来是 和谐统一 的。

我相信这个结论，除了因为符合我个人的生活经验之外，同时因为一份调查研究，好像是哈佛的一份统计表明，那些 诺奖级别 的科学家，他们当中的艺术爱好者的比例要远远高于普通的科学家。

哪怕从平时大众所看的影视作品，比如生活大爆炸，福尔摩斯等，都不难发现高智商的主角团文理双修的特性。

国内，因为物质条件限制的原因，有些理科生哪怕对艺术充满热情，大概也不会发展出相应的能力。但这种对 艺术 的感知的神经元 是不会消失的。表现出来就是他们如果学理工科，会比其他理工科学生更有想象力，对既定俗称的知识有更多的质疑。

反之，如果他们学艺术，文学，他们思维可能更严谨，对机械，逻辑，这些东西有着比其他文科生更高的接受度，而不会闻之色变。

(2) 他们有一部分人会成为语言爱好者。

据我所知，很多著名的数学家和物理学家都会对 语言 产生浓厚的兴趣。

最著名的，可能是奥本海默吧，以及几个还在世的 AI 大佬（名字忘了）。

对于普通人而言，语言习得，不过就是死记硬背，根据语法规则进行听说读写的，非常机械的过程。

但是对于他们而言，语言和数学一样，其实是某种 符号系统 ，他们会感受到每种语言背后的美感，以及使用不同语言时，性格及思维方式的变化。

他们可能会觉得每个单词是有性格，每个句子是有结构的。

他们在语言习得的过程中，会有一种大脑正在被构建，从无序变得有序的感觉。

我用 习得 而不用 学习 这个词，因为这样更准确，对他们而言，这个过程更养成习惯一样，只是某种 自然而然 ，不带任何努力的， 非刻意 的过程。

其中我看过一篇神经科学相关的研究，大概就是研究团队发现那些著名的数学家，在做数学题的时，使用的是他们的语言区域。

而一般普通的数学家，其脑内数学区域和语言区域是分开的。

另外就是，现在有一些研究表明，人类在学会语言之前，大脑的语言区域其实很有可能是负责艺术和工具创作的。

所以很多人说 语言是一门工具，其实是不准确的。事实上，使用语言的过程，更像是创造工具 的过程，更准确的说法，应该是每一个句子和单词都是工具，但语言本身，其实是思维方式，或者辅助思考的工具。。

而且还有一些更神奇的实验，比如，对一些数学不好的学生进行语言训练竟然会提高他们的数学成绩，反之亦然。

这些现象，背后或许隐藏着什么更深层次的原理，恐怕在未来数 10 年内也不会有答案。但是，我们有理由相信 语言 跟 人类的智力 有着千丝万缕的联系。语言爱好者，很有可能同时也是 艺术，推理，解谜爱好者。

如果我们要把创业做成一种智力游戏的话，那么从 语言爱好者 当挑选伙伴也是不错的选择

(3) 有些人会关心公益，社会福祉，环保，动物权益等事业，一般不会是那种人类中心主义者，而且对集体主义，民族主义之类的各种 “主义” 不感冒

比如这几天，朋友圈很多人在发 918 纪念的内容。

他们对这些东西一般都不会太感冒，并非他们对人类所经受的深重苦难感到麻木而缺乏怜悯。

恰恰相反，他们正是因为对人间疾苦有着深刻的感受，才会去思考这些苦难的根源，进而意识到，这种苦难，并不是某一个特定的人或者群体制造的。地球人的苦难，植根于更深层次的，人类大脑的天然的缺陷。如果这种基因带来的缺陷没有被修正，那么一群人聚在一起，就像一台设计得不是很好的分布式计算机，因为各种病毒，木马的占据，哪怕其输入是正确的，最后结果也是天然地输出各种错误的计算结果：战争，屠杀，批判，攻击，混沌。。（比如历史上很多大规模悲剧，一开始只是一群善良的人想尝试在人间创造天堂）

他们知道暴力可以消灭某个 具体的 发动战争的 野心家（分布式计算机网络的某个节点），但是消灭不了把这种 野心家 推到权力顶峰的机制（病毒或 bug 本身）。人们总是会把希望寄托在那些给他们制造痛苦的 谎言家 身上，而烧死那些给他们带来真理的布道者（系统总是给被病毒感染的节点更多的运算资源和更高的权限，而关闭杀毒软件）。

他们知道，很多人声称自己心系人类福祉，要为此那个事业而奋斗，其实只是在宣泄内心的恐惧，寻找安全感，而不是在认真思考解决方案。

他们对深受苦难中的人类有着深刻的同情，但是他们也知道解决这种痛苦不是自己力所能及之事。

但是，他们有时候也想做些什么，因此，他们有时候会采取一些行动，做点公益，关心一下环保，动物权益等大家觉得毫无实际意义的事。而且，他们会比其他人更关心自然环境和动物权益，不是他们觉得人类并不重要，而是他们能够意识到万物是一体的，正如他们不喜欢民族主义，爱国主义，因为他们知道不可能从人类整体中，分离出某个特殊的群体，在总体受苦之际，这个群体独善其身。他们也不认为人类能从动物，植物中分离出来，在自然受到破坏，动物因人而受苦的情况下让人类能独善其身。

另外，从功利的角度，把成员对公益事业的参与和关心程度作为某种评价标准也是合理的。很多人觉得，如果一个人花时间去关心公益会占用其在本职工作上的精力。其实这种逻辑是错误的，如果一个人对公益事业完全没有一丁点在意，大概不是因为其专注于本职工作。更有可能的是

1. 他除了工作，就是各种垃圾娱乐。这些人，娱乐上没有深刻的体验，工作也大概不会做得很好。不可能是合作对象。

2. 他已经被各种生活中的琐事占据了全部的注意力，生活重担把他压得喘不过气。这些人，他本身就是公益要事业要帮助的对象，是我们有钱后，实现 FIRE 后要去帮助的对象，而不可能是搭子。

诚然，现在一般企业，尤其是国内的企业，在招人的时候是不会考虑这个人的对公益事业的热情的，甚至会主动屏蔽那些热爱公益的应聘者。主要是因为这些人更好被控制。

(4) 很多人会特别热爱大自然，并且对噪音污染，水体污染，光污染，视觉污染，空气污染等大城市特有的污染比较敏感，有时候看不到地平线和蓝天白云，这种对普通人而言无足挂齿的小事足以让他们感到抑郁。

有些不理解的人，会戏称这种性格为星际种子综合征，中二病，或纯粹的矫情什么的。

值得注意的一点是，这跟他们所受的教育关系不大。我见过没怎么受过教育的农民，他们会本能地厌恶有些人往河里扔垃圾的行为，本能觉得不能吃猫狗，本能地觉得屠宰动物时要尽量减轻他们的痛苦，并且对一切大自然的馈赠充满感恩。

他们可能因为受教育不多，语言表达能力有限，说不出之所以然，就是隐约觉得这种行为有点问题。

这个可能跟他们的生活习惯有关，因为他们要花很多时间在思考和各种细节的体验上。而污染会阻碍他们集中注意力，所以他们会比其他人更容易感受到这些因素对自己的影响。其实这些人类活动所引起的各类污染对每个人的影响都是差不多的，不然的话，写字楼，学校

什么的脑力劳动场所不需要建在城市里绿化比较好，也较为安静的低密度区。只是很多人的娱乐方式都比较吵闹且刺激，很少把安静的娱乐，所以没有意识到这些东西对自己的影响而已。

(5) 他们可能很擅于交际，但往往不怎么喜欢交际，朋友很少。

他们擅于交际，仅仅只是因为他们的头脑比较活跃，知识丰富，思维清晰，风趣幽默，而且超级有耐心，不怎么抢话，总是静静地听完对方所说的话，总结出中心思想，并顺着话题接话，让这个天永远聊不死。总而言之，如果他们愿意的话，跟他们聊天的普通人会很感觉良好，觉得这个人又有才，说话又好听，但前提是，他们愿意。。

而这个前提通常是不成立的，

对于他们而言，跟普通人聊天，其实是一件很累的事，以致他们经常显得沉默寡言，他们明明知道每一句话要怎么接，却总是显出一副不会说话，说话就得罪人的样子。

主要是因为普通人的聊天内容里，那些家长里短，职场斗争，家国大事，社会热点，宏大叙事，吃喝玩乐，悲欢离合，成功失败，朝代更迭，流言蜚语，吃瓜八卦。。。充斥着人类内心深处的 无奈，无知，无明，无感，争斗，狰狞，欲望，期望，愤怒，痛苦，恐惧，配合着激动的表情和横幅的唾沫，他们为了不扫对方的兴并让对方知道自己也在共情而不得不配合着表演，这其实是非常累人的事。

大部分人在这些闲聊中，看到的是 烟火人间，觉得这就是世界日常，而他们看到的，其实更像是 人类社会这部巨大无比的机器，每个人都像如同无意识的机械齿轮，无知地，麻木地被某种力量所推动着，永不停息地转动。

这些闲聊，其实有时候只会提醒他们，人类是痛苦的，今天如是，明日亦然，太阳底下无鲜事，新鲜的是痛苦的形式不一样。。

(6) They use their brain,they meditate, ruminate, conjure,think for sheer entertainment , But 自然地 end up in 功利性的 fruit.

Most ordinary peoples are self-proclaimed 功利主义者 ,but They deliberately spend their brains resources on the 功利主义相关的 question 上, But unexpectedly end up in 不切实际的 想法 上。

Usually, if you talk with 普通人 Whose are self-proclaiming to be, or be regarded as a 功利主义者, 你会发现一个很有趣的现象:

They usually reject talking about the topic of USELESS, like Science philosophy,art, Academic, history.... Anything that regarded to be not directly related to money making.

if you Insist on talking these topic with them ,they could get furious,then reject, and

scolded at you:

不要一天到晚讲这些没用的!!!!讲点实际的!!!!

ok,

since most ordinary people are always shouting :

money money money!!!!

I want money!!!!!!

I TM Desire, want ,eager ,being thirst to ,love and like.and be fond of

MONEY.....!!!!!!

And you think:

fine!

那我满足你,

let's talk about money 吧。

But when you actually talk to them with the topic about MONEY making,

Like the nature of the money,

The Commercial logic of a 策划中的 business plan,

The concrete questions encountered in an ongoing project.

Consumer Psychological analysis,

Marketing 方案,

specific data about an emerging market And the mechanism that cause those data pattern.,

the 货币发行机制...

The accounting principle...

the Scientific KPI for 员工绩效 measuring...

suitable 股权结构 for 小公司

etc...

Any kind of topic which could be , or extremely slightly possible to be,
Even a little bit unobservably 烧脑...

could cause their rejection,

They reject ,and get furious,and scold:

不要总是想这些没用的...

It made me feel confused about what the heaven would be USEFUL ,PRAGMATIC, for them.

For them the 可行性方案 usually referring to those 机会主义的项目,

For example,

selling umbrella in the raining day , At the entrance of subway..

getting in touch/making acquaintant with some 大佬, 接一个大 project, Earn a big amounts of money,

Without handling any 烧脑的问题,
Only depend on
Enthusiasm,passion,diligence,
hardworking...the so called 天道酬勤。。

Or you just simply tell them a 市场机会, 行业风口, let them join in and 捡钱。。

Come on!!!! if I TM 有这个信息差, Knowing where exactly is the 风口 ,
I 早就 自己做了!
I 还 TM tell you?
我脑子有坑是吧?

So all of their thought just started from 功利性的 topic. finally Deteriorate into a 不三不四, 不切实际, 没有营养的 口嗨, 没有逻辑的幻想。 But they won't realize it...

Just like the author of the
ZEN 与摩托车维艺术 has Once said about Ordinary people:

They shout:

I am seeking 真里, ,

And when the truth locked the door

“ Go away!

I'm seeking for the truth.”

puzzling...

And how do the smart talk?

Their Conversation sparked from a very useless,unrealistic topic,like ART, philosophy, but, unnoticedly, 绕 back to hit the point of Utilitism purpose like money making,轻松减肥, 泡妞/仔技巧... Or vice versa.

To think,
or not to think
is not a question,
for thinker

Whether a question is interesting or not is the sole determinant

3.3

团队分工

我们国人很喜欢去批判一些 只想不做 的人。但其实,我认为 空想 不是问题。空想 之所以会成为问题,是因为 空想者 自己是没有机会透过实践检验自己的想法的。这样的话,他们不会知道具体行动会遇上什么困难,很难发现想法里的逻辑漏洞。

但是,其实现代人很忙,很多想法是没有时间去实践的。
因此,团队的意义在于,有人可以只负责空想,而有时间的人可以负责 实施。

所以,团队可以分成 三类人, 分别是
咨询者+执行者+投资人

投资人 顾名思义 就是出钱的那位。

咨询者 则负责 空想, 提出 IDEA, 做策划, 提出改进意见之类的任何智力劳动。
还是以摆摊为例, 他们可能负责研究改进食物质量, 降低成本, 人流调研。。诸如此类的课题。

执行者, 则是负责具体执行的人。以摆摊为例, 大概就是那位去出摊叫卖的人。

。 , ,
这里有个要注意的是。

(1)

这些角色是可以兼任的, 成员可以既投资, 也参与策划、研发。

可以既出体力，也投资，
可以既提供智力服务，也参与体力劳动，
当然，也可以只从事 1 项，做只思考不执行的空想家，只投资不参与经营的放养人。
或 3 项全做。

但是，原则上，我个人认为团队核心成员 不应该有 纯粹的 执行者。

执行者 必须兼任 投资 或 咨询 ， 不能做纯粹的体力劳动者。
为什么呢？

因为我们活在一个人力资源并不那么稀缺的地区。无脑执行 的工作其实很容易被替代的。
所以，原则上，团队有钱之后，应该把这些 只执行，不思考 的 机械式、无脑重复劳动 外包出去。

(2) 团队初期，执行者 可能只有 1 个人，此时，执行者 对 咨询者 提出的 方案 应该 具有 一票否决权。后期，执行者有多人，其代表应该对 方案 有一票否决权。

意思就是说，这个方案，不论如何符合逻辑，如何高明，负责执行的人，都应该有一票否决权。比如，还是以摆摊为例，如果 咨询者 发现某个工厂门口的生意很好，决定让 执行者 去这个地方摆。执行者 觉得离家太远、或附近有熟人怕丢人什么的，哪怕只是觉得风水不好，太吵，太脏之类的无厘头的理由，他都可以直接一票否决，哪怕他赞成了，也能执行罢工权（当然，他不能一票赞成）。

为什么呢？

首先，这样可以保证团队 娇生惯养 的习惯。吃苦 这种事情，如果一旦开了个口子，就很容易一直滑坡到 无苦不吃，没苦硬吃。

第二，之前说过， 执行者 原则上是要外包出去的。这个岗位越轻松，外包时价格可以压得越低。

第三，如果有一天，业务要扩展到海外，尤其是那种高工价，劳工权益保护非常严格的地区。那么，我们现有的工作环节里，给员工带来不舒服的方案都要改，不然很可能会吃官司。到时候再改的话，可能成本会非常高。

(3) 咨询者 的工作量衡量机制：

执行者 和 投资者 的参与度很容易量化

而 空想家 的角色，其工作量是很难衡量的。

所以，为了确定他真的 空想 了，必须有一个 区块链一样，有一个工作量证明机制。

比如，必须每隔 3 天或一个星期，大家找个地方，就经营中遇上的各种问题展开讨论，并做好会议记录。

这种会议，可以流于形式，可以为了开会而开会。

但是，必须有一些约束机制，比如

会议时间规定为 30 分钟到 2 小时不等，
哪怕没有任何实质性的内容，大家也要一同发呆。
直到规定时间散会，途中不闲聊，不玩手机。

各人发言时间要有限制，发言前要先向主持人申请之类的，免得整成座谈会。

其中我见过一个团队，他们的会议规定是大家虽然坐在一起，但面对面也要用键盘打字沟通。这样有个好处，就是可以防止那种想到什么说什么造成的思维涣散，以及很多聊产生的兴奋感，这会导致一些话题越扯越远，最后离题万丈。

总而言之，这些机制，其实都是为了确保 这是一个 （在普通人看来）无聊 的过程。
这种 无聊，是为了 证明 空想家 是那个 爱思考 的人。
因为大部分爱思考的人都一般都有一些特性，就是他们对 无聊 是极度耐受，甚至充满享受的。

还有最重要的就是，因为有这种 机制，空想者 才会每次开会之前都做足功课，想很多东西，发现很多问题，等着开会的时候分享。

如果读者好奇这个机制有没有用，我倒是亲眼见过一些日本企业是这么做的。
一个例子就是日本职场，因为他们的劳动法非常严格，员工是不能随便辞退的，而且如果给他们太多能力范围外的工作，把他们做出病来公司也得赔钱。。那么，公司遇上不称职的员工，那能怎么办呢
答案很简单，不给他们分配工作就行。
这样，他们会没事做。
很多人好奇，没事做不能玩手机，看微信吗？
理论上可以，但问题是，
如果员工玩了手机，做了跟自己本职工作不相干的事，然后又被发现，那么申请劳动仲裁的时候，老板那边的律师就可以抓住这一点主张降低赔偿额度，这样老板的目的也达到了。

员工因为没有被分配任务，他就会很无聊，上班就成了寺庙修行一样无聊的事，大部分人最后受不了就会辞职。但是如果真的很热爱自己工作的人呢，他们会自己找到该做的事，最后自己会快乐，老板又能赚到钱的双赢。

团队做什么？

我觉得做什么都可以，实在不知道做什么的话，就直接从 摆摊开始 就 OK。
为什么呢？

投入成本低，
反馈快，上午立项，晚上就能算盈亏，
对成员的知识库没有要求，如果做 IT 的话，可能要求必须会写代码之类的，召集成员就

比较麻烦。

确实，有些项目在风口，赚钱比较容易，除此之外都比较难。
但

其实如果要把项目做成 智力游戏 的话，不论什么项目，其遇上的所有问题，最后都会变成 科学/工程+艺术/哲学 的组合，所以，理论上其实是一样的。

就以摆摊为例，

大街上摆一个摊，可能面临的 具体问题 包括：

--

A--The relation between 人流 and 营业额。

B--The 生产工艺流程 of product and 自动化

C--卫生标准

D--开放式 kitchen 构建

E--如何让用户参与到餐品研发环节

F--如何让 滑蛋 更滑？

G--煎煮牛排的时候，对其通电，使其肌肉收缩、跳动，是否能让其更鲜美？

H--能否用 高压，高温 的氮气对食物进行 Heat ？

I--如何对加盟店进行监督，让他们遵守总部制定的管理体系，但又不会给加盟者带来太多麻烦？

这些都是 science/Engineering 问题

而 哲学/艺术 问题，我能想到的，则包括，但不限于

A--食物的 spirit 是什么。马云跟大学舍友看世界杯，是不是几十万的国宴比不上 2 块钱的 华丰+火腿肠 呢？

B--麦当劳的早餐，鸡蛋堡+咖啡+薯饼 的组合，如果作为午饭，还有没有那种 阳光的味道 呢？

C--如何做出 山 的味道，海 的味道，春天 的味道，夏天 的味道，青春 的味道，初恋 的味道。。。

在我看来，如果任何一个项目，参与者 没法做到这 科学+艺术 的程度的话，基本上就和打工没什么区别，个人看来意义不大。

OK，主要内容讲完了，以下是 思维链。

失败过程和经验总结:

我本来是一名程序员，目标是 FIRE；

而我采取的策略很简单：

辞职做游戏。做一款小游戏拿去卖，能卖多少是多少，买不了回去打工。就这么 简单。

开始开发前，我调查了一下国内的市场，一些身边成功和失败的案例。

发现国内的知识产权法规不完善，导致开发者一旦被侵权，创意被抄袭很难维权。

比如，我知道一些案例，A 做了产品，注册专利/版权。B 直接抄袭。A 告 B，B 输，上诉，再输，上诉，到中院终审还输，拒不赔偿，A 申请强制执行。。

B 要么没钱，要么赔完然后继续侵权。

要么赔钱也没用，金额根本就抵不上 A 损失的金额，且很多时候官司打完，产品都已经没市场了。

如果像愤怒的小鸟，我的世界 这种简单但创意十足的游戏放国内发行的话，原作者可能会面临被很多人抄袭，市场上产生大量的魔改，而自己却没法维权的风险。

但如果他放在国外平台出售，比如谷歌市场，**steam**，确实可以保护版权。但销量小的话应赚不了多少，金额大了却可能面临合规风险，可能是受技术工作者的价值观影响吧，我总觉得处理这些法律问题比写代码麻烦多了(多年后我发现其实也没那么麻烦，就是税的问题而已，那时候不知为何就是对这东西很排斥)。

最后我想出来的一个办法是直接把整个游戏做的复杂一些，比如做一个愤怒的小鸟是不行的，如果一定要做的话，就要增加一些更复杂的功能，比如玩家可以网络对战，有的人做小鸟，有的做猪。可以战斗中收集材料 **DIY** 自己的小鸟，外加一个市场系统，玩家可以自由交换自己 **DIY** 的小鸟。。。诸如此类。。

反正就是尽量让它变得复杂，增加工程量。这样的话，小团队人手不够就很难抄袭，而大公司虽然有能力强，但是他们因为受到媒体的监督而会收敛一些。大公司要入局，最起码会以收购的方式，而不是直接抄袭，虽然收购价可能让人失望，但总比白干好。

从我过往的工作经历看，粗略估计自己全功率输出的话，效率可能相当于三个普通程序员悠悠哉哉的总和。

于是我设计了一个游戏，粗略估计这个项目的工程量，大概是三人团队两 **4** 年左右的工作量。我当初估计这个工作量足以吓跑大部分小团队了。

我原计划是用 **4** 年时间，没日没夜地赶工完成这样一个项目。

我曾一度坚信这招对我而言是可行的，因为我跟很多为了赚钱才做这行当的同行不一样，我把写代码视作人生中为数不多得的乐趣，而不仅仅是谋生手段。

因此，我效率会比他人更高，同时更不知疲倦，所以直接用工作量换竞争优势的策略，于我而言“理论上”应该是可行的。(但后来我发现实操起来完全不一样)

直到这样尝试了两年多，我发现不对劲：

开发进度远远落后于我的计划。

于是我暂停了计划，开始寻找原因。

刚开始我以为是我高估了自己的效率，并低估了项目的工作量。。

但是，后来我翻开我的工作日记，发现这不是原因。

更深层的原因是我总是隔三差五修改已经成型的设计，这种来来回回的修改，增加新的元素，又删除，再增加，再删除，导致工作一直做不完。

而且更奇怪的是，我回顾自己之前的一些修改，发现很多修改是没有意义的，比如我可能今天觉得应该加这个功能，明天又觉得没必要而把这个功能删掉，后天又觉得要把这个功能加回去之类的。导致我的很多代码写了又删，删了又重写。

但这就是最终原因吗？
明显还不是。

这也是一个很表面的原因。如果失败的经验仅总结到这里，那是没有意义的，仅知道现象，却不知道其成因便没法制定解决方案，那还不如不知道。

刚开始，我尝试从心理上找原因，看了很多心理书籍，对自己内心一顿分析，发现一点用都没有。

我不是说这些书籍不实用，如果我做的是产品设计，那么为了了解用户的心理，这些书是有用，甚至必要的。
但是当谁要去分析自己的时候，这些书就不好使了

因为这种 定性分析 的结论往往难以测量，不可证伪。用书本的理论去解释自己的行为，很容易混淆 归纳 和 归因。

比如，

刚开始时，我透过阅读一些心理学书籍。得知一些完美主义者，他们在做事的时候会不停的去修改已成型的想法，导致工作永远都做不完。

一名完美主义者知道这种知识，对完美主义者而言是没有意义的。这种完美主义倾向几乎是强迫性的，不会因为他们 理性上 知道完美主义会拖慢工作进度，导致项目延期就停止对完美的追求。

且过往的生活经验来看，我过去从来没有这种倾向，这种倾向是我做了这个项目之后才出现的。

与其说 完美主义 是项目拖延的原因，还不如说 因为我们把 过度追求完美导致项目被拖延的这种”现象 或 行为模式“，归纳 为 完美主义。

这不叫分析，也不是总结，这是 文字游戏，是用一个自己不懂的词“完美主义”去 描述 另一个自己不知原因现象“朝令夕改”，这种解释根本就没法指导实践。

如果不找出这种行为背后的，可被测量的，明确的生理机制，神经科学方面的成因，这种 归纳 是没法解决问题的。

除了 完美主义 这个例子之外，还有什么 沟通能力不行，执行力不足，爱拖延，懒惰，缺乏自律什么的。。几乎每一本心理分析，商业书籍和网上的帖子都会提到的各种所谓的 常人失败的原因分析，大部分都是 归纳，而不是 归因。
是对现象的 描述/归纳，而不是 解释。

比如边工作边玩手机，分心，烦躁，不是 因为 兴趣不足，而是 我们把 边工作边玩手机之类的 行为 归纳 为 兴趣不足

工作时间短，易疲倦，迟到早退，一工作就想上厕所，不是 因为 懒惰，正确的逻辑是!：这些 现象 是 懒惰 的表现。

此处就不展开了，真的展开来讲的话，估计 10 万字都写不完。

如果读者需要一个实际的例子，可以看这篇知乎答案。

https://oia.zhihu.com/km_paid_content/share?km_pst=3AYYryvWDsmg7BPQWZFl05sxJS1dqM2Y0ahd8hIrGniQMYeaA0wT2HIQ_S3xQxPqJkB5MYcjLLM7Qo6qJJU_uKn6iQ%3D%3D&share_code=5GDmHXNpURAY&utm_psn=1946176610630875098

在这个链接里，题主问：为什么我感到无故疲倦？
这是一个很好的问题，正儿八经的科学/工程 问题。
但高赞（数万赞）回答却是：

因为你 内心失序 啊。。。巴拉巴拉。。

实际上，他所表达的其实就是现代人生活太复杂，感官刺激性娱乐又多，可能导致一些前额叶的损伤，神经递质分泌紊乱，但又非得要发明一个新词： 内心失序。。然后洋洋洒洒罗列一堆现象阐述什么是 内心失序

最后每个人看了都觉得很有道理，实际上不知所云。

这些关于个人成长和成功的文章，其描述的 现象 都是 objective,客观存在的，但是这些现象与 个人失败 之间 的 因果关系，往往是作者幻想出来的。而且这些文章还经常混淆数据相关性 和 因果性。

意识到这一点，
我不再看心理学，商业之类的 定性分析 的书籍，转而开始看一些科学和工程方面的，定量分析的 定量分析 的资料。

看得最多的，是

一些关于 环境因素 对 大脑 影响的论文。这里指的 环境因素 包括噪音，空气污染，光照等等

看多了之后，我越来越确定，其实并不是因为 朝令夕改 而导致效率低下。恰恰相反，朝令夕改的这种行为，正是因为效率低下所导致的。

为什么会出现朝令夕改的现象？

是因为我的效率一直在 上下波动，当我发现自己效率低下时，主观上感觉自己能力不足，有一些需求难以实现，于是就把它删掉。

当效率上来时，我又感觉自己可以了，于是又把这些需求加回去。

所以导致整个项目改来改去，其实经过很多改版之后的版本 和 原版本 并无太大差别。。

事实上，开发团队都会在开发过程中遇上客户和产品经理对已经定好的项目进行各种毫无必要的修改，导致工作量徒增的情况很常见。

仅仅是改需求并不足以导致项目拖延至此。

后来我发现，真正导致项目拖延的，其实是工作环境 (我的办公室) 有一些会影响大脑的 物理性因素，使我产生了 间歇性的 脑雾，严重影响注意力，导致思维能力极度低下。

得出这个猜想，是因为我通过录像，录屏，发现自己工作的时候看手机的频率非常高，比以前办公室上班的时候高得多。

上班的时候看得少，并不是因为有老板监督。而是正如前文所提到的，写代码对我而言是如同大部分人打游戏，刷手机一样的娱乐，所以我没有那种工作累了刷刷手机，微信上找人聊聊天来缓解疲劳的需求。

另外一个现象，就是

从录屏可以看出来，我的输入经常停顿，写了又删掉，然后重写的内容又跟之前删掉的雷同。

这些都是分心，或 脑雾 的表现。

而且主观上，我明显感受到，大脑经常一片空白，对着屏幕却不知道自己要干什么，注意力不集中。这些现象都是我成为独立开发者后才出现的。

总而言之，上班的时候，我觉得写代码是人生一大乐事。但自从辞职从事独立开发后，我发

现自己几乎没有体验过写代码的乐趣，经常想到写代码就头疼，一直靠 意志力 死撑。完全找不回那种在办公室写代码时候的那种很明显的，深度的宁静，也就是俗称的 心流感觉。

我最初以为只是环境变了，心境也随之变化，因此一直尝试各种自我调整。但后来才确认是由 外部物理环境 所引起的大脑的物理状态的变化。

但是，虽然能确定是 外部物理环境 的问题，但具体是 什么因素 引发这种 脑雾 的生理现象呢？

一开始我以为可能仅仅就是年龄的增长所引起的一种自然现象。

但后想一下似乎并不合理，因为哪怕年龄增长导致的大脑的结构的变化，也应该是 渐变式的。

如果我在办公室上班的时候没有这种感受，不可能成为独立开发者后，换了一个工作环境，便在短时间内，毫无征兆地在断崖式衰老而出现种生理现象。

于是我又猜测，可能是因为颈椎病导致压迫神经，以及肩膀的长期肌肉僵硬，血液流动受阻，加之长期贫血而产生的一些大脑缺氧。

证据之一，就是，换了办公地点之后，我经常感到困顿，无精打采。

我上班的时候没这种现象，是因为我公司附近有一家按摩店，下班后路过感觉肩膀酸痛就会去捏一下。

那段时间我的肌肉一直是放松的。辞职之后收入减少，这些支出便砍掉了。肌肉长期绷紧得不到放松，于是就引发了一系列生理问题。

对此，我加强了锻炼，并增加了每天躺卧的时间，肩膀和颈椎是舒服多了，但是 脑雾 并没有明显好转。

接下来我又检查了很多因素，比如坐椅的人体工学，办公室的空气质量，灯光亮度，换上更护眼的屏幕，改变食物结构。。。

确实是有一些改善，但还是收效甚微。

这个问题是困扰了我很久，直到有一天，我无意翻了一下大学物理课本，其中 声学 一章提到，人耳能听到的声波的频率有一个范围，有一些超出这个频率的声波，比如 低频噪音 和 超声波，人耳听不到，但是它会对人体产生影响，长时间暴露会产生诸各种奇奇怪怪的疾病。

包括但不限于昼夜节律被打乱，情绪低落，莫名其妙的疲倦，心血管疾病，听觉衰退，脑雾，记忆力下降，易怒，注意力不集中。。。等等。。。

这些生理症状都跟我的情况高度吻合。

于是我开始猜测，有没有可能是办公室的噪音问题影响了我的神经系统？

之所以有这个猜测，是因为这个地方确实很吵。近马路边，有很多大货车，泥头车和摩托车经过，基本上是 7x24 小时的噪音环境。

而且四面还不是 泊油路，而是 水泥路，减震效果差。我测过大货车经过时候，阳台能听到的音量，最高的时候能够达到七八十分贝，而且还是深夜。

而且我非常怀疑大货车在等红灯的时候，它的车身可能跟周围的居民楼产生了共振，以致室内的墙体发出一些 低频噪音。这种低频噪音一般人耳听不到，但是会产生 耳压，导致心率不齐（类似于飞机起飞时的耳压，只是他是波动的，所以会影响人的心率。可参考现在一些新能源车在高速行驶时产生的 低频共振现象，b 站上很多类似的视频）

噪音对人脑的影响是确定的，关于这方面的研究论文多不胜数。尤其是那种人耳听不到的低频噪音，长期暴露可能会产生的健康风险更是引起很多科研机构的重视。

但是我一直不确定的是，我这个特定的工作环境的，这些特定的噪音，对我这个特定的人的特定的大脑究竟有多大的影响？

这种影响是否足以造成 脑雾？足以导致我生产效率大幅下降？足以导致一名编程的狂热爱好者想到写代码就头疼？

为了弄清楚这个问题，我做了一个量表。每 20 分钟记录一下当前的情绪。然后发现，当我听到这些汽车噪音时，我确实是感到不舒服，会有一些轻微的厌烦感和抑郁情绪。（包括我写这篇文章之前，为了记起这种感觉，我还亲自回去感受，确认了一下）而一离开这个房子，哪怕去到楼下的花园呆 1 分钟，这些症状立马就会消失。而一回到房子，待 10 分钟左右，这些症状全都又回来。

主观上，我坚信 这些噪音对我的大脑影响非常大，是造成我这两年的项目拖延的主要原因。但 坚信 不代表 事实。

我一直对 这个 结论/猜测 非常谨慎，因为不能排除这可能只是某种 心理作用。

最主要是，能精密的测量 低频噪音 的设备很贵，动不动几万到十几万，我也不可能为此而专门买一台

比如，有没有可能是我先预设了噪音对我的大脑产生 不可忽视 的影响，然后每次听到这些噪音，在心理的暗示下，这些本来 可以忽视 的影响就变得真的 不可忽视。。？

这个问题又困扰了我一段时间。

但随着时间的流逝，我渐渐找到了一些 实锤证据，确定不是心理作用。

其中一条我觉得难以忽略的证据，就是我在这房子待久了之后，我发现自己如有超能力一般，不看日历也知道是星期几。。

只要当天我感觉自己心情特别轻松愉快，那么大概率是周末。特别烦躁的，大概是星期三或四。

一开始我以为是因为每天的噪音的分贝不一样，所以特意测了一下，但发现分贝并不会随着星期几而有明显变化。

我之所以能分辨日期，是因为最烦人的噪音源是那些路过的大货车，这种大货车的车流量每天是不一样的。

车流量变化会导致两段噪音之间的 间隔 变化，假设平时间隔 5 分钟，那么到了周末，因为车流量减少了，这个间隔可能变成 15 分钟。

间隔延长，意味着安静时间增加，神经系统得到充分的休息，整个人就会舒服很多，当我发现自己身心愉悦轻松，我就知道应该是周末来了。

根据生活经验，人脑不特意关注也可以估算一段噪音的分贝。如果 30 分贝的噪音，心情烦躁的时候听起来像 70 分贝，我们可以说这是一种心理作用。

但因为人脑是不可能不看表而精准地计算时间。除非整天什么都不干，所有注意力都放在噪音上，不然人脑也不可能发现两段噪音之间的时间间隔的变化。

如果一个人能够通过自己心情的变化来推测出两段噪音之间的间隔发生了变化，那么基本上就意味着这两段噪音之间的间隔跟声场中的人的心情有关，也就是噪音确实影响了大脑。

确定问题后，我把办公地点搬到一个安静的地方，那种编程时的心流状态又回来了，效率又回到上班时的水平。

这个经验给我我很多的启发，引起我很多的思考。

首先，我好奇一个问题：

噪音影响我的大脑，导致我的效率严重下滑。这么明显的现象，成因又如此简单，为什么我一直没有发现？

不应该是在我第 1 天开始在新环境办公就应该发现吗？

我之前一直都没有考虑过噪音问题，大概率是因为压根没有留意到噪音的存在。

这种噪音不是像汽车喇叭声一样忽然来一下的突发性惊吓。作为噪音源的大货车，它们是陆陆续续，接踵而至地经过的。

车子由远而近，又由近到远的过程，其分贝 是缓慢增加，又缓慢减少，就像一个正弦曲线。

这是一种温水煮青蛙式的噪音污染，正常人的大脑，没有相关的生活经验，也没有人提醒，其实是不会刻意留意到自己正在一个噪声场里面的。

人们不会因为听到噪音而本能地捂耳，导致他一天被超标的噪音轰炸成百上千次而不自知。

而且因为多普的效应，噪音的频率也不是固定的，同样的分贝，有一些频率听起来比另外一些频率更难听，对人体影响更大，有一些频率可能就只是普通的背景噪音，不但不影响，甚至能帮助人集中注意力。(比如咖啡厅的那种背景噪音，俗称的 粉红噪音，有研究表明人在这个环境下注意力是更加集中的)，我估计这种频率的交替变化，让人脑更难识别，而且更容易产生眩晕，呕吐，胸闷，脑雾 之类的生理现象。

人在这个声场中待久了，人其实并不会意识到自己处在一个噪音的环境，只有当他离开了，发现周围变得安静了，他才会意识到自己之前是被噪音包围的。。这也是我一直没意识到这个问题的一个原因所在。

但是。。这些只是表面原因。

再回顾一下整个解决问题的过程，我一开始，甚至都没考虑过环境对大脑的影响，以为只是简简单单的心态问题。

因为上班族一般不会遇上这种物理环境影响效率的问题的。写字楼都是专业的设计师团队设计出来的。随便建一栋楼造价几千万上亿，这些显而易见的坑，大概率在立项时都已经规避了。

比如能保证足够光照的落地窗，新风系统和隔音玻璃，这些都是很多写字楼的标配，而且办公楼都在商务区，商务区一般都是政府规划出来的，噪音较小，空气较好的区域。

而很多独立开发者是在自己住处工作的，这些环境并不是专门设用来办公的，很多细节没有考虑，一不小心就很容易踩雷...尤其是住在人口密集的大城市，租的不是很高档的房子的情况下最容易踩雷。（便宜的房子或多或少都是因为有一些坑，高收入的，注重效率的人都不足租，所以才便宜。）

而且，最危险的是，因为人脑在受到影响时，他的智力是比平常要低下很多的，当人的智力低下的时，他更加难以发现自己处在智力低下的状态，并且找出导致刺激低下的原因。这就形成了某种恶性循环。

环境影响，智力低下，观察力下降，环境更进一步影响，智力再进一步低下。

如果不是因为我个人职业原因，让我养成了这种写工作日记，时刻观察现象，寻找背后规律，实验验证猜想的习惯和思维方式，如果我是那种遇上什么问题就第一时间给自己打鸡血的人热血奋斗逼，我可能再过几年，甚至一辈子都不会发现这些问题。

Anyway,

虽然花了不少时间，但最后还是解决了这个问题。改变了一下工作环境就恢复到在写字楼上班时的效率。

解决这个问题花了不少时间，如果用这些时间来推进项目的话，搞不好我已在低效率的条件下把项目完成了。表面上看确实有点投入和产出不成正比，磨刀误了砍柴工的感觉。

但如果让我再来一次的话，我可能还是会做同样的选择。因为这个问题实在太典型了，或者是因为我们从小到大接受的都是那种奋斗者的教育，老师教的是有什么问题先从自己身上找原因，不要去责怪别人，抱怨环境之类的。这种教育非常强调人的主观能动性在改变客观世界方面的作用。以致有时候我们经常忽视物理环境对效率(主要是大脑的效率)的影响。

。 。 。 。 。 。

但是仅仅总结到这一步是不够的，从发现自己的效率低下，到找出效率低下的原因，这个过程中经历了很漫长的时间，如果把这个过程也视作整个项目的一环，那么，很明显，我们还要追问：

为什么在这一环上，我花费了这么长的时间？

(
题外话：

而问题解决后，我并没有重启这个项目，因为后来在这个过程中，我看到了 AI 技术的飞速进步，这是我始料未及的。我读书的时候，这种神经网络是一种数学概念，我见过最实际的用途，也只是有人用它来分析股票。如果真的要做出像 chatGPT 这种能聊天，能写代码，算数学题的产品，那时候我以为是几万年后的事。

想不到竟然真的实现了，真的有点科幻照进现实的感觉。我意识到，随着 AI 的继续进化，技术大佬只要找到合适的提示词，他通过非常简单的描述，一人完成一个 100 人团队的工作。

作量。

单纯的透过增加项目的复杂程度和工作量，已经不可能形成防止他人抄袭的壁垒。

不过那是后话了)

一个大型项目遇上一些意外，一些奇奇怪怪的阻碍项目进度的问题，这是很正常的事。

再回顾一下我解决问题的整个过程

_发现项目进度不如预期。

_透过日记，发现自己朝令夕改，由于不决，举棋不定。

_从心理学上寻找原因。

_透过研究工作室的表现，发现不是心理上的原因...真正问题是大脑的间歇性宕机，脑雾，效率低下...修改项目只是因为效率波动而不得不作出的妥协

_排查健康原因，发现大概率是环境问题

_排查各种环境问题，最后锁定噪音这一项

_通过测量,记录改变变量等，找出噪音影响电脑的证据，排查心理作用。

这当中经过很多步骤，一步步接近真相的过程，不失为某种不错的探索。

但这个摸索的时间其实是可以大幅缩减，甚至省略的。而且，这次遇上的是噪音问题，万一下次遇上的是其他问题，比如 空气问题，温度问题，光线问题等更隐秘的问题呢？每个问题都花时间去探索一次，项目永远做不完。

探索未知，是一件非常有意义的事，甚至可以说是活在世上的意义。失去这种探索精神，恐怕人类不会走出非洲，恐怕我们不会知道大地的形状，宇宙的浩瀚。

但是，就我这个案例提到的这个项目而言，这些探索不是必须的。因为关于如何保持专注，提高工作效率的问题上，市场上已近有太多现成的，成熟的，低成本的解决方案。我这些探索，属于从复造轮子… (it 术语，从新发现/发明一次前人已经发现/发明过的东西) 。

通过这个思考的过程，我发现 团队很重要。

其实团队很重要的这个命题，像我们这种接受集体教育环境长大的应该都是耳炫目染，烂熟于心了。

但是我自己是从来没有想过为什么，我相信大部分人也是如此。因为没有有一个直观的认识，没有相关的生活经验，所以我一直都是对这句长辈的提醒不以为然，遇上任何困难都是尽量选择像赛亚人一样 单打独斗。

而通过这个项目，我第 1 次明白到 团队是如何提升成功的概率，及具体的原理和过程。

比如我上面提到的项目，如果我有一个团队的话，最起码可以避免以下两种情况。

1_

如果这当中有类似经历的人提醒我一下，我或许会优先排查噪音。而不是所有物理因素排查了一圈之后才想起 噪音 问题。哪怕团队中没有相关经验的人，没有人想到是噪音的问题，他们当中只要有人能想到不是心理作用并给我提醒，我们可以提早很多开始检查办公环境问题。

2_当我要对项目做出修改时，因为这种修改会增加整个团队的工作量，如果当中有一个团队协商投票的流程，那些不必要的，没有意义的修改则可大幅减少。

因此，我意识到团队是很重要的。

当然，我们身边也有不少案例是因为加入了一个不合适的团队而导致的失败。

所以，关于应组建或加入一个什么样的团队的问题便成了我思考的重点。

这个时候，一些 **qualitative analysis** 的心理学方面的书籍就派上用场了，如果不了解一些人性的弱点，就很难知道人们是怎么失败的。

于是，我看了很多这方面的书，比如什么 与神对话，当下的力量，**seth material** 之类的灵修资料，和一些正儿八经的大学心理学教材，还有佛经，圣经 之类的宗教古典。

这些资料大部分给我的感觉都是...怎么说呢。。说得好像都对，但是。。没有解决我的问题。

看得越多，我越觉得迷糊。我最初只是想弄清楚自己想要跟 什么样的人 组队。但是，看得越多，我越发现好像很难给 人 明确的定义，因为人太复杂了，很难从一些表面的言行看出某某人是个 什么样的人。

有一些人很勤劳，但是他们只是把勤劳作为逃避思考的手段，并且这些人往往缺乏创造力，因为这些勤劳经常是被恐惧、焦虑，而非好奇心和心流所驱使的。

有一些人很爱思考，但过度的思考让他们堕入虚无，失去动力，裹足不前。

有些人只想做自己喜欢的事，但苦苦追寻，却发现自己喜欢的，永远是自己没做过的事。

有些人虽然能沉下心十年磨一剑，但驱使他们的，可能只是社会所赋予的，无聊的不甘和好

胜心，是自我的缺失而非由内而生的热爱。

有些人把坚持做自己厌恶之事视为某种责任心或成熟的标志，但却总是忽视天地不仁，以万物为趋拘，无视客观规律，逆天而行，妄图以自己的苦难改变客观规律，以道德绑架胁迫上苍就范。

有些人表面上看激情四射，好奇心旺盛，兴趣广泛，知识渊博，但可能只是某种知“道”分子。

有些人表面上很专注如一，实际上只是对新事物，新思潮的恐惧，只是因循守旧，食古不化。

有些人看他活在当下，无忧无虑，他是真的活在当下。有的人从来不思考未来，没有期盼，看起来活在当下，实际上可能只是害怕想了也没用的那种无力感和期望落空的失落。

有些人事事未雨绸缪，看似每日忧心忡忡，己人忧天，实际上他们并不忧愁，他们只是在享受这个预测未来，未卜先知的游戏，透过制造一些担忧来消磨时间，丰富人生的体验。他们玩的就是那种心跳。

而有些人总是目光长远，总是期盼，开口闭口明天会更好，并以一切努力确保更好的明天如期而至，实际上只是为了一个可能发生的，“不会更好”的明天而已人忧天，只是被那种与生俱来的对不确定性的恐惧吞没而难以专注当下。

有些人说自己死也得创业，只是因为不想打工。有些人声称自己没有野心，只想一辈子安分守己，籍籍无名地做一名 trivial 无足轻重的打工仔。实际上只是野心太大，容不下一点失败的可能，希望尽量减少不必要的风险，力求一鸣惊人，一击即中。

我接触过很多的穷人，他们声称对消费主义不感兴趣，他们热爱储蓄，节食省用。他们住最差的房子，吃最便宜的垃圾食品，用最慢的手机，从来不去旅游，不去电影院，不逛商场。

但却浪费大把大把的时间在短视频，无效社交，酒精，打打闹闹和各种廉价的垃圾娱乐上。

实际上他们的行为只是出于对自由市场制度的恐惧，他们习惯了按部就班，循规蹈矩的生活，担心一旦习惯了高消费便不得不为了维持消费水平而不得不费尽心思研究各种千奇百怪的客户的需求，为解决他们千奇百怪的问题提供各种千奇百怪的解决方案。

这个烧脑的过程对他们而言是无趣且充满不确定性的恐惧的。

有些人挥金如土，爱财如命，他们拼命赚钱，超前消费。他们报班，读名校，旅游，健身，看歌舞剧，买正版书，住舒适的房子，请佣人，吃质量最高的食品，要求最安静，最优雅的就餐环境。

却远离电子娱乐，对纯粹排解寂寞而产生的无效社交嗤之以鼻，永远吃七分饱，对糖和肉保持最低限度的摄入，生活规律，早睡早起，床前不看手机。

表面上看，他们是钱的奴隶，是消费主义的牺牲品，实际上他们只是想躲开穷人的环境里充斥着的，无处不在的脏乱，喧嚣，无序，粗糙，无趣，堕落。。

他们赚钱不是因为想做富人，而是想成为贵族，他们想保持优雅和灵魂的质量，实践对美的，纯粹的追求。

从形式上看，人类的所言所行，其所选择的生活方式，其实来来去去就几个模板，比游戏里的怪物都还简单。

但背后的逻辑千奇百怪，并非读几本所谓的灵修或心理学著作便能参透的。

所以，很长时间内，在团队需要什么人组成，谁可以组队的这个问题上，我不免感到困惑，举棋不定。

直到后来我看了几本书，这几本书分别是。

禅与摩托车维修艺术
太傻天书
纳瓦尔宝典

这几本书探讨的其实都是现代人为什么如此痛苦，要如何方可获得幸福的问题

他们有几个共同点，

1-作者都是理工男，聊的虽然是哲学，但使用的是标准的理工科研究方法：

观察具体现象，
分析原因，

设计实验，
预言现象

从人们赚钱的方式，行为习惯讲起，引出人类共有的一些认知盲区和逻辑错误，

虽然最后聊的还是哲学，但不会给人一种“我觉得他说的都对，但又好像 **get** 不到其意思 ” 或者“我觉得他那里说得不对，但又说不上来的那里不对 ” 的感觉。

而是你看完，认真思考了一下之后会恍然大悟：

哦。。原来是这样啊。我明白啦。

又或者能直接指出作者那里说得不好，犯了什么错误，应该这么这么写才对。

就以

禅与摩托车维修艺术 为例。

我相信很多程序员都看过或有所听闻（毕竟其名字太怪异）

作者从摩托车维修这种非常沉闷，非常理工的琐事聊起，话题一直延伸到哲学，宗教，艺术。。剖析现代人痛苦的根源。

如果你是理工男/女，你自己有修车，**debug** 代码等的工程上的经验，你可能会更容易有共鸣。

比如他提到，其实所有的 摩托车故障 ，只要不停地交替使用

归纳 (**induction**) 和 推理(**deduction**) 这两种方法都可以得到解决。只是有的人快点，有的慢点，主要取决于他的经验，学识，勤奋程度等各种变量。

这里的 摩托车问题，所隐喻 的，就是 现实生活中的 工程问题。

我可能要先解释一下什么是 归纳，什么是 推理。因为可能有些同学对这两个词没有概念，已懂的朋友可以直接跳过。

实际上每个人天生就懂得这两种思维方式，陌生的只是这两个词而已（这是初中逻辑学的内容，我不确定初中生有没有开设这门课）。

比如打王者荣耀（其实我没玩过王者），假设你们 **5** 个人打对面 **5** 台电脑。

你 **10** 次开局走中路，**10** 次被对面 **3** 人埋伏打死。

不走中路的话，被打死的概率最多就 **1/10**。

您就能够归纳出对方最起码有三个电脑特别爱走中路并埋伏。

这是 归纳法。

然后你会总结出 一条叫 中路必死定律，根据这条定理，你推测出如果不是你，而是其他队友走中路也会被埋伏。

这是 推理。

但后来你发现，如果其他队友走中路，有时候遇到埋伏，有时候不会。而你走中路几乎是 100%被埋伏。

然后你会好奇，
为什么有些人会被埋伏，
有些人不会被埋伏？
难道是人品问题？
不可能，除非腾讯暗中收集了每个人的人品数据并用于训练电脑。

然后你得出一个猜想

“难道电脑只针对我？”

这也是一种 归纳。

然后你换一个账号，换一部机器登录，你估计这样电脑就不会埋伏你。
这是 推理。
然后你真的实践了，发现情况没有好转，还是被埋伏。

你推翻之前自己的猜想。

关于为什么被埋伏的问题，你毫无头绪。
只好不走中路。

但后来偶尔有一局，你局势所迫，不得不走中路。你发现自己走中路时却没有被埋伏。。而那一局，你选的是皮肉特别厚的 坦克。

然后你又细心观察了一下，发现被埋伏的好像只有 奶妈和射手，这两者有个共同点，就是 血量少。
于是你把哪个定理修正为：

肉不够厚的，走中路必然会被埋伏。

然后你根据这个定理推测出，

1-如果你选一个肉厚点的坦克走中路，你就不会被埋伏。

2-又或者你选的是奶妈，虽然天生肉不厚，但是用一些道具把血加得足够厚，走中路也不会被埋伏。

3-你选一个天生肉厚的坦克，但是如果走中路之前已经被打掉了很多血，那么你走中路也会被埋伏。

4-被埋伏的概率只与血量有关，与选手账号职业，人品等其他因素无关。

然后你设计这如下实验：

选坦克，走中路。 预测 不被埋伏。

选坦克，先被打掉一半血，走中路， 预测会被埋伏。

选奶妈，走中路。预测会被埋伏。

选奶妈，修改血量上限，走中路。预测不会被埋伏。

换一个账号，重复上面流程。

最后你发现实验结果全都符合你的预期。那么我们可以暂时，只是暂时，认为这一个 定理 是对的。

这是 推理。

只要你不停地重复观察现象，收集数据，提出猜想，设计实验，重复这个过程，只要次数足够多，你们最终会破解控制电脑行为逻辑的那套算法，找出电脑的弱点，以最快的速度击败他们。

（当然，这个例子举得不是很好。

现实中的职业玩家打败电脑也不会有什么好处，但如果竞争对手是一群依靠勤奋练就出惊人的手速，通过背诵让所有常规策略烂熟于心，支队伍风格了如指掌，积累大量的战斗经验做到对所有“常见的”情况应对自如，以致作战中能本能地采取对应的策略。。同时，他们又刚好缺乏一个灵活多变，没有人能猜透其想法的指挥官。。那么，这样的竞争对手，不论再强大，我们都可以把他看作一台电脑，通过观看大量的比赛录像找出破绽，做到以弱胜强（如果有大量的录像留存下来的话）

）

世界上大部分的问题都可以通过交替的使用 归纳和推理 来解决的。

换成现实生活，就是大部分项目，工作中遇到的问题，只要是执行层面的问题，比如营销方案的实施，拉投资，技术问题，售后问题，团队的组建等等。。都可以透过增加试错来找到解决方案。

但世界上，有些问题是没法透过增加试错次数解决的，就是如何以 最少的试错次数，最低的成本 发现客观规律并找到解决方案 的问题。

就以打王者荣耀为例，如果战队用的是广州城中村那种 1 块 5 一度的高价电，一台电脑 24 小时耗费 10 度就是 15 块钱，5 台电脑一天 75 块钱，一个月两三千。甚至他们干脆可能就在网吧练习，一个小时 15 块钱那种。

哪怕机器成本不考虑，我们也要考虑到长期对着电脑屏幕对眼睛的伤害，高速移动手对肌肉的损伤。

只要面对成本问题，团队就不得不思考如何以最少的尝试次数找出电脑行为规律的问题

因此，不同于漫画世界，现实世界的人类，必须面临一个逻辑悖论：
增加试错次数可以解决任何问题，唯独不能解决如何以最少的试错次数解决问题的。

为了阐述这个问题，<禅>的作者以科研工作中的 假设 为例。

我们都知道，科学研究要遵循一定的范式：
观察现象，归纳/假设，推理，得出预言，设计实验。
其中 假设 这一步是很奇怪，没有人知道假设 怎么来。

比如在爱因斯坦的那个年代，大部分科学家会 假设 光是在一种名为 以太 的介质中传播的，光速应该等于其初始速度叠加上 以太 的速度，顺着以太走的光会快一些，逆着以太走的光会慢一些。。。

如果这个假设成立的话，下一步我们就要透过测量光速的变化，找到 以太 。

投此时，大部分科学家依然不愿意放弃 以太 假设。

试图用各种的方式强行解释为什么没有找到 以太，比如有人觉得地球运动的时候带动了一部分 以太，有人觉得可能是一个方向的长度被压缩了。

但是爱因斯坦，他从一开始就假设以太是不存在的小X，光速是不变的， c 常数，他甚至都不知道迈克尔逊莫雷实验的存在。

在光速不变的假设前提下，爱因斯坦推理出了狭义相对论。后来他又根据等效原理的假设推演出广义相对论。
这些理论到目前而言，都跟我们已知的观察结果是吻合的。

其实很难说以太的假设就一定是错误的，但是很明显，在这个假设的基础上，人们通过长久的努力/试错也并没有得出什么有价值的发现，如果一直坚持这个假设，大概直到今天也不会有什么发现。

书中提到，有些科学家认为自然界提供了假设，但爱因斯坦认为自然界只提供了实验材料和数据，并不会提供假设。至于假设怎么来的，他本人并不知道。

像爱因斯坦这种科学家，并没有经过任何试错/实验，仅凭直觉便已经知道以太的假设是没有前途的，这是一种很难以解释的现象

那时候的爱因斯坦不是专职科学家，只是一位在专利局上班，利用业余时间研究物理的业余科学爱好者。

其他科学家所知道的，爱因斯坦不一定知道。而爱因斯坦所知道的东西，其他科学家也知道。比如，麦克斯韦方程组求解后发现电磁波的速度是个常数，跟参照物无关，而这个常数又恰好跟那时候的测出来的光速一样。

但尽管如此，人们也不会放弃以太假设而认为光速就是一个常数，因为这超出了他们的认知。

扯远了，以上是我对书中内容添油加醋的转述，我的物理也学得一塌糊涂，不知道这种描述是否正确。

总而言之，作者认为，科研中的假设部分是构建在无法解释源头的直觉之上，难以凭借唯物主义思想解释的现象。

假设是否正确，合理，有前景，不取决于科学家的决心，意志，经验，毅力，道德水平等一个

人努力 可实现的要素，而是一些更内在的，难以名状的，我们称之为 直觉，神谕 的 无形无实体之物。

一名科学家，不会因为比同行更努力，更坚持不懈，百折不挠而有更高的几率找到正确的 假设。

恰恰相反，很多努力只会损害人的大脑，让失去发现细节的眼光和跳出常规束缚的创造力。

回到关于如何实现 FIRE 的问题上，这个逻辑也同样适用。

如果我们要实现 FIRE，大概率我们要去完成一些项目。

任何的项目，都有 成功率 正比于 试错次数 的部分，这是要花时间最多的部分，但也是可以积累经验，熟能生巧的部分，也就是努力可以加快进度的部分。

也有 倚靠直觉和灵感，时间的堆积不会带来成功，努力反而弄巧成拙的 创造力 部分。

(题外话：其实这两部分是同等重要的，但因为如果我们生活在一个人力资源非常便宜的地区，试错部分工作大部分是可以外包出去的。所以显得 试错部分 变得没那么重要)

基本上随便找一个行业都能看到这样的分类。而且，这世界上，大部分人，以及由这些人组成的团队，据我所知是 两种问题 都处理不好的。

而很多生意其实是建立在这个假设前提（或事实？）的基础上的。

比如，在写这篇文章的时候，我正在修车店修车，正准备花几百块，让师傅给我借一个自己动手几十块能解决的小故障。

其实除了需要昂贵设备的情况外，大部分车子故障，车主自己动手都能以修车店十分之一的成本解决。

大部分车主也知道这一点，但为什么自己不动手呢？

经济学课本对这种现象的解释，大概是 专业化分工提高社会的总体效率，车主自己修车的成本收益比过低，机会成本问题（少开一天车可能少见 1 位潜在客户。。空出修车时间来做别的是赚得更多），潜在风险问题（比如不注意产生的安全隐患，住院成本，配件损坏问题，偶发性事件让期望收益变成负数）。。。云云。。。

这些解释数学上行得通。
但我觉得，这更像是对

”为什么地球上，车主自己修车的社会大多没被留存下来？能否以数学描述一下，地球淘汰这种社会的机制？
”

的问题的解答。

而不是：
某位具体的车主，姓甚名谁，车子坏了为什么不自己修？

的问题的回答。

而针对一个单独的个体，我更倾向于书中作者所言的：

他们感受不到当中的禅意，
有一些繁琐的过程，对有耐心的人而言是享受，对他们而言是一种煎熬。他们情愿花钱也要
逃避这种煎熬

（当然，我相信专业修车工也感受不到，所以他们叫 修车“工”，而不是 修车“师”）

修车的过程是怎么样的呢？

比如
我，一位文科生，
看到空调不制冷，先上网看一下空调原理。
看了几个视频，大概觉得自己学 会 了或学 废 了。

好，试着给空调通电，
发现 听不到压缩机吸合 并 震动 的声音。

第一直觉是以为压缩机坏了，花 1000 块钱买一个压缩机，换上去还是不行。
好家伙，退货不包运费，退货损失几百。不退，新压缩机留着以后用，损失 1000 的流动资金（折旧不算）

然后又想起有可能是没雪种，又花 200 块换雪种，还是不行，200 又没了。而且后来才发现雪多少是可以直接用气压表测出来的。

接着又思考是不是那个温度传感器坏了，电脑以为周围的温度很低就不启动压缩机。。于时
又换了传感器发现还是不行

最后才意识到其实只是压缩机前面那个 保险丝坏了，花几块钱换个保险丝就好了。

这是我这样一位，连万用表都不会用的，文科生车主 的修车过程。

当中充满了冒险，失败，总结，反思，沉闷，心跳。。

以我这个半吊子的文科生车主，

只要对原理有个大概的了解，也能勉强根据一些现象猜出问题根源，只是准确率不如专业人士高，拆卸装配的时候不熟练而比较慢，也可能会拆坏一些东西，产生不必要的成本，有时候不注意甚至可能有危险。

(题外话：非常不建议非专业人士像我这样自己在家修车，尤其是现在的新能源车，那是带高压电的。我是为了方便举例。)

所谓的修车，就是猜和试的的循环。

有时候第一次没猜对，再仔细观察，多尝试几次也会修好

这个过程，连上小学的小朋友都能做到，只是受过严格的理工科教育或者 有经验的 修理工(有经验 的具体含义，就是犯错多，别人犯过的错误他都犯过)，他基础好一些，试错成本低一些，需要的次数少一些。

但在我的这个例子里，哪怕是小学生，只要试错次数足够，不出事故，他最终会意识到保险丝的存在。他不会直接换压缩机，而是先测保险丝，再查传感器，雪种，最后才是最贵的压缩机（当然，有时候保险丝之所以会被烧，是因为压缩机自身的故障导致的。这种同时有两种部件出现问题的情况，排查起来会更加困难，但也是可以通过堆试错次数来解决的)

如果有电路设计经验的理科生，他哪怕没有看过车子的维修手册，不知道其电路图，都能以己度人，根据自己的习惯猜到厂家可能会给压缩机这种高功率的器件接个保险丝。

经验丰富，基础知识扎实的修理工会省下很多金钱和时间成本。但这不是普通人跟他们的本质区别。所谓的经验，并非某种像天赋一样的，努力不可跨越的鸿沟。

(题外话：

我想这也是为什么现在大部分公司都想招重点大学毕业生，或有多年行业经验的跳槽者，因为这些人试错成本很低。实际上就是相当于把自己的培训成本外包给公立大学或者上一家同行，最后承担成本的还是全体纳税人，这我觉得不是什么长久之计
)

总而言之，虽然说这是小学生可以完成的工作。但哪怕是理工科博士也大多会感到厌烦而避而远之，花大价钱去修车店找中专生帮忙。

因为这个过程对于大部分而言是非常 **frustrating**, 非常无聊的。

他可能要花大量的时间到处查找相关教程，
有些资料可能看着感觉会，跟着实践就废，
有些螺丝被隐藏在角落，大半天找不出来
有些部件，比如车门内侧板，明明螺丝都拆完了，但还是拆不下来。网上说要用暴力撬开，听起来很不靠谱，但排除所有可能的选项，剩下的再不靠谱，也只能相信是真的。修理者只能怀着惴惴不安的心情，心惊胆战地试着翘一下。

有时候他可能会被一些无厘头问题给困一下午。
有时候可能会拆坏一些零件，买错替换件而导致钱包出血。
有时候可能会被一些零件划破手指，会不小心触电或被烫伤。
有时候会弄得全身脏兮兮，满手油污。

实际上这世界上大部分人，包括专业的修车工，对这些工作都是厌恶的。对大部分人而言，这些工作或许不辛苦，但是却很沉闷，因此会让人感觉时间过得很慢，从而引起烦躁，抑郁等负面情绪。

所谓的修车店，其实就是请一群克服不了这种负面情绪的人，让他们重复试错，做到熟能生巧，为另外一群克服不了这种负面情绪，不愿意去试错的人服务，中间赚差价。

修车是很烦的，所以车主情愿花钱请修车工。

这是修车店的赚钱原理，这种原理也可以用到其他的生意上。

去政府官网填表也很烦，所以很多留学生花几千块请中介填。

其实客户/客户自己可以写代码，仅仅是根据一些入门级别的教材，把代码写出来，实现功能也很简单。但要对他进行优化，让自己三年后还能看懂自己学的是什么，要改掉所有已知的，未知的漏洞，要不停地调试，修改，阅读，查阅。，是一个很需要耐心的过程，所以我们需要程序员。

记账这种事，原始人都会。但会计要核平账目很麻烦，熟悉各种会计准则也很麻烦，账实相符工程量特大，一不小心还可能会坐牢。。一般人也不适合做会计。

包括我写这个文章也很烦，虽然总体上的中心思想是明确的，但是行文顺序，逻辑，该举什么例子，哪些地方要展开来说，哪些地方要简洁带过。。。这些都要思考，要试错。。。错别字，语法错误要检查，修正。我要把它发到那些平台？每个规则都不一样，我要作那些相应的改良，比如知乎随便发，还可以留联系方式。小红书随便发，但是字数受限制。豆瓣随便发，不能有联系方式。百度随便发，但有可能会莫名其妙被删帖。。。这些都要思考。

每一个项目都有那么一大堆

“表面看起来不难，重复试错却很烦”的破事。正如《禅与摩托车维修艺术》的作者所言，普通人对这些东西是不会产生一种“禅心”的。

大部分人听到“禅心”这两个字，联想到的可能就是坐在莲花之上，菩提树下的佛陀，绕着他的是蜿蜒的透明小溪和鸟语花香。而《禅》的作者坚信，**佛陀坐在变速箱和齿轮旁修行，与它坐在莲花上修行一样自在。**还要刻意加一句，如果“您不这么认为，您大概是在侮辱佛陀。”

打工仔在他所从事的工作上缺少禅心，大概也没什么问题，更不会有像作者所说的那种“侮辱佛陀”什么的。

毕竟钱是老板出的，有没有“禅心”拿的都是差不多的工资。就是可能会有点内耗，有点累而已，但是那是工作，忍忍就过了。

但是如果他是这个项目的股份持有者，这个时候他是没有旱涝保收的工资收入的，如果他还缺少这种“禅心”，那他大概率有几种结局。

要么是

1-把自己累死

or

2-焦虑死

又或

3-一工作就分心，一分心就想娱乐，最后娱乐至死。

而且最重要的是，在这种自我强迫的环境下，人会失去一个很重要的能力：

松弛感

正如前言，所有的项目都能分为 直觉/灵感 和 试错 两部分。
试错 部分是可以 通过 努力 加快进度的。

但是 直觉 部分 呢？需要的是松弛感，是那种 心流 ，内在的宁静，叮 的一声，脑内灯泡亮起的 A_Haaa moment

比如，游戏开发者，努力可以加快项目进度。但游戏的创意玩法，以及其框架，可能是洗澡时花洒淋头，热水触碰到坚硬的肩膀的那一瞬间，叮~一下，脑中冒出来的灵感。努力可以增加一定时间内试错的次数，让该成功的项目尽快成功，该失败的项目早点暴露出问题，但其实这个项目的成败在立项那一刻就已经决定了。

如果你是餐饮从业者，努力能让你学会很多菜的做法，练就出无与伦比的刀工和翻炒技艺，甚至你可以通宵达旦设计机器，让你的厨房全自动化。
但是，努力不会让你忽然领悟食物的灵魂。
你的脑海里不会想这些问题：

如果我是马云，跟大学舍友聚会看欧冠时，两块钱的华丰方便面加 3 元火腿肠是否胜过几千一碟的法餐？

是否有人跟我一样，早餐必须吃麦当劳，不是因为好吃，而是觉得这个时候的麦当劳很美？

早上第一缕阳光的麦当劳，咖啡和鸡蛋堡，温柔，洁净的阳光透过落地窗洒在笔记本的咖啡色封皮上，让此刻 6 元的穷鬼套餐胜过满汉全席？

努力更不会让厨师忽然想到对食物的天才般改进（当然，不改进可以防止很多黑暗料理，但他永远不会成为厨神。no risk,no gain），比如

我觉得这个煎饼果子 里的素菜先切碎，火腿肠换成猪肉碎，先用烧烤汁煎煮，小许盐，鸡精，蘑菇粉以增鲜，皮的表面打上致密小孔,使内外受热均匀。。这些改进，能否让它吃起来更有层次感？

蒸煮牛肉的时候，是否能通过氮气增加气压，高压环境或许可以让牛肉更松软？

在保存/加热 肉食的时候，给肉通电，让肌肉收缩，跳动，能否让他们更鲜美？

能不能对广东人常吃的鸡蛋肠粉进行改进，以让它变得像西餐一样可以配合咖啡食用？

用桂花替代韭菜炒蛋会别有一番风味？

很多诸如此类的灵感，都是那么一瞬间，人类在完全放松的时候，大脑叮~的一声出现的，难以以现有的科学理论严格解释的，人们谓之 神谕 的声音。

灵感这种东西，
努力不但逼不出来，甚至其所产生的负面情绪，各种应激反应只会让人变得思维迟钝，行为呆板。

如果某个团队只擅长处理 试错类 问题,市场好的时候，他或许能赚到钱，但是会很煎熬。

如果要实现我们 FIRE 的目标，一些 直觉 ，灵感，创意 是必须。不然团队只能一直在各种缺乏创意的重复劳动中打转（除非等到风口，那是命）

但是，如果一个团队只有创意，在执行计划时实现创业的过程中，却被自己内心的烦躁所煎熬，基本上可以确定他们会有很多想法，却没法落地。

。。

因此如果要组建团队的话，团队成员应该由这样的人组成：

对世界充满了惊奇与好奇，大脑里存在着各种天马行空的想法，并以这种空想为乐。
但是在具体的实施计划，实现想法的过程中，也能体会某种禅意，那种难以名状的，内心深刻的宁静的人。

那么这种人在哪里呢？

按我个人的理解，这应该不是一种简简单单的性格，而是某种特殊的 脑功能。

这种脑功能应该很多小孩子天生就有，但是很少人能够一直保持到成年。
而有极少数的成年人在失去这种脑功能之后，又因为某些机缘巧合的机会重新获得。

比如我们关注一下小朋友，你会发现大部分小朋友在使用一些高级的脑功能，比如艺术，逻辑，还有学习新语言时，他们是会体现出一种超乎寻常的沉浸，成年人难以达到的专注。

在他们身上很容易 同时 观测到 毕加索的 艺术细胞， 福尔摩斯 的气质

并且，他们似乎更容易耐得住寂寞，能够自己跟自己玩而不感到无聊，很容易进行深度思考，有很强的观察力，经常能发现事情背后隐藏的真相。

这些特质，应该是跟他们的大脑更容易分泌 GABA 有关，具体的科学原理，据我所知，科学家还没有完全摸透。反正小朋友比成年人聪明，是有很多确凿的生理性证据的就是了。

(GABA，一种特殊的氨基酸，起镇静安神之作用。缺少了这个，人类会感到焦灼，浮躁，不安)

我当然不可能直接找小孩子合作。

但如果能找出具备这种特质的成年人，而这未成年人又刚好以追求提前退休为目标的话，那么我们就有合作的可能。

我当然不可能直接用仪器去测他们大脑分泌了什么神经递质，从而判断他们的性格。能做的只能从一些言行入手判断。

我印象中，这些成年人，似乎都有一些共同的特征

比如

1-对待 文科（包含艺术），理科，语言，等不同的科目，尽管使用的是不一样的脑区，不同的思维方式，但那种深邃的宁静的感觉是相同的。

他们在推公式的时跟在绘画的时一样感到自由。

在莫扎特和帕格尼尼中，他们听出某种古典的结构美，和数学几何一样的结构美。

优美的文字能够触动他们的内心，严谨的推理，也让他们感到安全感。

而且他们很有可能是像奥本海默一样的语言爱好者。可以把学习一门新语言这种平常人看来无聊至极的事情当成某种排忧解难的娱乐。对他们而言，语言不仅仅是为了交流，更是某种艺术载体，他们能清晰感到每种语言背后的美感。

2-对噪音，空气质量之类影响专注力的污染源比较敏感。

这也是由他们的娱乐模式决定的。普通人大多可以透过世俗化的娱乐，比如吃喝玩乐，闲聊，刷手机之类的获得某种有限度的幸福感。这些娱乐不需要太集中注意力，因此对环境的要求不高。

而他们幸福感的来源虽然也是形式多样，但都需要进入某种“心流”状态。编程时需要专注，做数学题需要专注，绘画，作曲需要专注，甚至足球篮球滑板等体育运动，他们也需要把注意力集中在每一寸肌肉上。

他们当中大部分人还没做到可以完全无视环境对神经系统的影响，甚至多数人就是因为天生比普通人更加敏感，才让他们能自然而敏锐地觉察到环境中存在的污染源而避免很多可能存在的，现代人都或多或少有的脑损伤，所以他们才能感受到很多普通人感受不到的快乐。

更何况很多身体对外部环境的应激是写在基因层面的，不是说简单的不去注意就能忽略的。

他们如果长期暴露在于干扰太多，不利于进入心流状态的环境，其实就相当于把普通人困在一个没有任何娱乐的纯白的房间，时间久了他们会因为无聊而发疯。

所以他们会表现得对噪音，混浊的空气这些大部分的城市人都已经习以为常的污染源特别敏感，或者说是敏锐吧。因为他们其实比普通人更加注重神经系统的健康。有些人甚至极端到不愿意参与那种过度嘈杂的交际场合什么的而被人视作不合群。

3-非常矛盾，他们在人群中，往往被认为最有深度而有趣的人，但他们却容易感到人群很无聊，在人群中，他们反而会感到寂寞。他们有时候觉得自己不属于这个喧嚣的世界，总是自己觉把这个世界看成一个巨大的传销机构，旁氏骗局，每个人都在玩着一场很无聊的，设计得不是太好的 rpg 游戏，在无意识地进行着某种宗教仪式。

这也是接着上一条提到的，他们对环境的敏锐而衍生出来的一种特殊现象。

现代社会，技术发达，各种娱乐一应俱全，普通人是很难感到无聊的。

所以普通人他们对环境是不敏锐的，普通人的思想和行为模式有点类似于佛教经典里面所说的那种“无明”，或者现在有一个词叫做“顿感”。

比如普通人不会介意自己在吃饭的时候，旁边的那个人在看短视频，手机外放声音，因为他们不会在吃饭的时候思考。

普通人他们不会想着有钱之后去一些贵族学校的读书，去享受那种诺奖级别的学者所带来的智力美感。而是豪车美女山，花天酒地，声色犬马，珍海味什么的感官刺激。

因为对环境的要求不一样，追求不一样，享受的方式不一样。。

这导致他们经常跟普通人格格不入，人们可能会觉得他们在“装逼”，高傲，自负，孤僻什么的，而且普通人会对他们产生某种莫名奇妙的恐惧，担心这些人会威胁到自己美好的幸福生活而对他们进行批判，排挤，并试图 pua 他们，让他们变回所谓的正常人。

而他们却很难向普通人解释，让他们明白自己其实也很爱人类，自己并无恶意，更不觉得自己高人一等。

最后他们只能选择闭嘴。

然后就变成了普通人，看他们像极端分子，他们看普通人感觉像传销。

4-他们明明物欲很低，但却很需要钱。

这也是接着上一条提到的，他们的性格跟普通人格格不入，比普通人更敏锐而衍生出来的一个现象，而且这种现象在发展中国家，尤其是工业国家特别明显，在落后地区和已经去工业化的发达国家，这种现象都很少。

下文我会讲解其形成的机制。

我们从他们的娱乐方式开始入手讲解。

他们或许有着跟普通人一模一样的娱乐方式，但是他们享受这种娱乐的原理是不一样的。

就以打游戏为例，普通人可能追求的是刺激，他们追求的是心流。

他们可能会比普通人更容易进入心流状态，但再怎么容易也是一个小概率事件，尤其是那种非常深度的，几乎是与神合一的心流，对他们而言也是可遇不可求的，所以他们对环境还是会有要求。

比如，空旷之地，10 米外的人手机外放声音可能会影响到他们，楼顶电梯房发出的一些低频嗡嗡声可能会影响到他们

因此，他们当中有些人可能会尝试在到处都是噪音和废气的大城市营造/寻找一个能方便他们进入心流状态的宁静空间。

而且这个空间周围可能要有绿林密布，鸟语花香，要有新鲜的空气，蓝天白云，能赏云卷云舒，观花开花落，得阳光明媚，但不能毒辣，阳光洒在湖面上，洒在小溪上，波光粼粼，春风拂面。。

在过度工业化地区，尤其是大城市，这些农村唾手可得的東西都不会便宜。

这导致他们明明是物欲没多少，但是在各种改善环境上的花费却不少。

比如，
周末去咖啡厅呆一天一两百就没了。

去城市周边的森林公园什么的，最起码也得买一部车，因为这些所谓的森林公园一般公交系统难以到达。

有时候想看书，去市区图书馆特别麻烦，在出租屋附近租的自习室，好点的也是二三十块钱。

有时候他们去餐厅吃个饭，其实本来对食物没什么要求，但是他们想在吃饭的时候作一些思考，所以会挑一些贵一点，安静一点的餐厅。

最后就是因为环境的关系，导致他们会比普通人多出一些额外的开销。可能一个月几千到上万不等。有人称之为所谓的小资情调，消费主义之类的，其实就是为了改善环境，保护神经系统而不得不支出的开销。

这种现象只有在工业发达的 发展中国家 才有。

因为 落后地区，大部分环境都很原始，什么噪音污染，空气污染什么的都很少。

而发达地区，因为已经去工业化了，环境保护的很好，人口也比较稀疏。。

所以最后变成了人口密度高，过度工业化，过渡城市化的地区，其实大部分都集中在发展中国家。

不过总体上说，他们还是幸运的。

如果他们出生在一个非常不理性的社会，比如是 90 年代的印尼华侨，1940 年的德国。。有可能还要向这个大众支付巨额的保护费才能保存自身。

纳瓦尔宝典的作者，一名 it 业的风投。他认为，对于这些人而言，他们出生在最好的时代。如果他们出生在古代，不论是西方还是东方，他们的选择大概就只能寻求一些宗教组织的庇护，并且要为此放弃所有的世俗的快乐。不然他们大

概率会饿死自己或被愚蠢的大众物理消灭。

而在今天，他们不但没有生命危险，甚至还可以利用自己的聪明才智来赚钱。

5-有可能是直觉使然，也有可能是自幼接受的教育不一样的原因。这些人不一定是素食主义者或者环保主义者，但一般来说都会爱护动物，珍惜自然..会对人类有着深刻的同情。不单只是对待苦难深重的人类或穷苦的群体会心生怜悯，有些人甚至对着社会的统治阶级和一些像希特勒那样的公认的坏人也会心生一种深深怜悯。

6-他们会把对大脑的开发看成某种乐趣，而不是为了取得某种竞争优势而不得不执行的义务。

比如，他们无聊的时候，可能会突发奇想地试着用左手打字。

