
God-Theory

发布 1.0

Zeusro

2020 年 12 月 27 日

1	序言	1
2	狭义宇宙	3
2.1	一维	3
2.2	二维	3
2.3	三维	5
2.4	四维	5
2.5	五维	5
2.6	总结	6
3	广义宇宙	7
4	维度之间的联系	9
4.1	物质和时间的关系	9
4.2	物质和意识的关系	10
4.3	意识和时间的关系	10
4.4	降维	10
4.5	升维	11
5	神	13
5.1	二律背反性	13
5.2	弑神之路	16
5.3	神性修炼	16
5.4	神性崛起	16
5.5	神性坍塌	17
6	P 均衡	19
6.1	狭义一维世界的 P 均衡	20
6.2	狭义二维世界的 P 均衡	20

6.3	狭义真三维世界的 P 均衡	21
6.4	广义宇宙的 P 均衡	21
7	词汇表	23
7.1	G	23
7.2	H	24
7.3	P	24
7.4	S	24
7.5	Z	24
8	Indices and tables	25

CHAPTER 1

序言

佛教是神论的一个真子集。在佛教里面，有一种感官认识理论。

我们平时日常生活会发现，妹子的第六感总是很准。她们能够根据异性身上的一点蛛丝马迹，判断对象是否出轨。在我看来，第六感其实是**思维分析能力**。

如果说第六感是思维分析能力，那么对时间的感知就是第七感。只有理解了第七感，才能理解我所定义的一维世界。

理解第七感可以看破生死，这在《火影忍者》里面叫做轮回眼。拥有轮回眼的人，可以一眼看清身边所有人，辨明事物的生存，消亡规律。第七感是对时间的感觉。

第八感就更虚了，按照净空老法师的理解，**整個宇宙是一個阿賴耶**，理解第八感，就是理解意识/物质世界（二维世界）的关键。“要把不善的记忆清除掉。”所谓放下屠刀（执念），立身成佛。第八感能够洞悉一切。不过我更喜欢称之为幽默感。

第八感也叫忘性。理解第八感，如果不靠老人痴呆症的话，最简单的方法是靠自身意志力克服抑郁症。把世界理解为真实的幻象。

第九感叫真如心，即自性清净心。其实真如心不叫佛性，而是神性。真如心是唯一的究极真理。简单一句话解释，就是**我心永恒，唯心中之火永恒不灭**。

之所以不叫佛性，是因为宗教本一源，不分什么基督教，印度教，佛教，道教啥的。**一切万法，任情享受，法身般（bo）若解脱**。

既然万法皆空，自然一尘不染，以心控物。

神性自然有，不信自然无。

相信自己，就是最好的信仰。

2.1 一维

一维是 X 轴，X 轴其实指的是时间。

根据我所写的The-Seed理论——现实世界的虚幻解释, 系统（世界）的唯一属性是数据。而时间是数据的第一属性。所以，第一维应当是时间。

时间是第一维世界。时间本身是一个虚数，是一个相对的物理量。但是由于现行教育的傻逼，大部分穷其一生，都未能认识到这一点。

根据相对性原理，时间的快慢是一种主观上的感觉。有些人觉得快，有些人觉得慢。古语有云，“盈虚有数”。

2.2 二维

传统观念认为，二维是 $X + Y$ 。平面直角坐标系。

正常人一般把电视屏幕里面人为创作的平面动画作为二维世界。比如我们看过的所有电影，连续剧，动画等。

2.2.1 意识的第一性

也有把时间 + 意识当做二维世界的，这是唯心主义的基本命题——意识是世界的第一性。

意识的第一性，强调意识对物质的影响。这也很好理解，我们决定喝酒，这是我们的意识做出的，影响物质世界的一种决定。在这个场景中，意识是第一性的。

唯心主义最绝的是强调意识的唯一性。这种就有点扯淡了。毕竟我们死后，世界还在对吧？

2.2.2 世界并不是意识

唯心主义有一种观点叫做“我心即世界”。意思是说世界没了我，世界就没了，当我没了之后世界就消失了。这种观点的极致叫做唯吾独尊。

很多人对“唯吾独尊”的错误理解在于，自我中心主义造成了内心的极度狭隘。像我们这个亲爱的指天椒，他父亲对他的溺爱对他产生了终身的负面影响，时至今日，他依旧这么目中无人。

导出 01 号样本的人格 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/126720445>

从某种程度上讲，“我心即世界”是对的。因为当“我”死后，世界再无意义。

「Après moi, le déluge」

但是基于自我中心主义的行动策略有个问题在于，你对于世界的伤害，世界也会还给你。而且有时候这种报应来得特别快。

像我们这颗亲爱的指天椒，在我们找他讨要公道的第二天，他人没来上学。

我之前的老板就很灵性。他说了句“人在做，天在看。”我觉得唯吾独尊的核心并不是强调自我中心主义，而是强调自立自强。

然后，我心即世界是扯淡的，因为社会的发展并不以人的意志为转移。

2.2.3 物质的第一性

可以把 Y 轴认为是物质世界 (X,Y,Z 的合集)，这也是唯物主义的基本命题——物质是世界的第一性。

物质的第一性，强调物质对意识的影响。这点在物化社会下其实很好理解——我们喝了酒，酒醉后乱性。这就是物质对我们自身意识的影响。

但我不认同物质是世界的唯一性。唯物主义解决不了人们内心空虚这一问题。意识世界是一种无形但确切的一种存在。就像人会开心会难过，这些情绪难道能够简单理解为物质吗？

我觉得不能吧。

2.2.4 世界并不是物质

在唯物主义的世界观里面不存在灵魂。我觉得这种论述真的蛮无趣的。如果没有灵魂，那我们不就成了一堆行尸走肉了吗？

抛开灵魂不谈。我觉得二维世界也应该是时间 + 意识。举个例子，我们把《哈姆雷特》搬到现实里面演绎，那么这个“现实世界”难道就不是意识世界吗？“演戏”这种过程，实际上是对意识世界的完整还原。

意识世界是存在的，但这种存在需要领悟。没有足够的阅历和记忆力，是理解不了的。

2.2.5 总结

实际上，如果你仔细看连续剧就会发现，那些二维的画面是人类在现实里面演绎然后保存下来的。也就是说，所谓的意识和物质不存在第一性的顺序差别。此所谓“初时不知曲中意，再闻已是曲中人。”

唯心主义和唯物主义同时互为二律背反，同时成立，同时证明对方是对/错的。

其实，如果用佛教概念的话，这个论述很好理解：色（物质）即是空（意识），空即是色。

2.3 三维

传统观念认为 X,Y,Z 是用来表示当前现实世界里每一个人的物理位置。

其实，三维世界是时间 X，空间 Y（物质），意识 Z。

这个世界，是我们每个人内心中的世界。在《圣斗士星矢》里面，称之为“我的小宇宙”。狭义三维世界并不是人类独有。万物皆有。

2.4 四维

时间，X,Y,Z。这是传统的四维物质时空。

2.5 五维

按照目前世俗的定义，并加以扩展。

我定义了狭义五维。

狭义五维，指的是时间，X,Y,Z, 意识。

但我其实不是很喜欢这种说法。我更愿意称之为“真三维”。

真三维的定义是：空间（物质），时间，意识。

这三者密不可分。我将会在后面的章节，阐明这三个维度之间的关系。

2.6 总结

2.6.1 传统狭义时空观

一维：X。

二维：X + Y。

三维：X + Y + Z。

四维：X + Y + Z + 时间。

传统观念的时空观，一维，二维，三维合称欧几里得空间。

2.6.2 我的狭义时空观

一维：时间。

二维：时间 + 物质 (X,Y,Z 的合集) or 时间 + 意识。二维空间不分先后主次，意识世界与物质世界都叫二维世界。

三维：时间 + 物质 (X,Y,Z 的合集) + (个人) 意识。

我的狭义时空观，合称「狭义神之领域」(因为只有神才拥有无限的时间)，也可以称之为「狭义(个人)宇宙」吧。

广义宇宙，称之为 N 维。

一花一世界，即便卑微如尘埃，尘埃亦有其世界。

N 维的叠加遵循直角。

N 维的叠加不遵循直角。直角在欧几里得空间里面有效 (X,Y,Z)。欧几里得空间只是为了让人类能够创造狭义宇宙（比如动画片/电影/连续剧，楼房，那些稀奇古怪的发明创造）。

广义宇宙，是无穷狭义宇宙的叠加态。

按照我的狭义时空观，是无限 N 维空间的叠加态。

说句人话，就是你的世界 + 我的世界 + 二狗的世界 + 花草树木 + 邻居滑板车的世界。

你可以有自己的理解，包括你认为第一维世界是物质 (XYZ)，第一维世界是意识，第一维世界是时间。都没关系。没有所谓的绝对正确，只有个人的选择。对于我来说，当前世界只是一个基于时间序列数据库的超强的虚幻引擎。人的一生只是一本书，我的一生只是一个 RPG 角色扮演游戏，大部分局中人 (player) 只是符合大数规律的 NPC。所有的法律只不过是一种局部世界的基准规则。

具体的分析案例：

[1] Game-Theory <https://github.com/zeusro/Game-Theory>

[2] 知乎专栏：（非）合作博弈 https://zhuanlan.zhihu.com/c_1247091076932169728

[3] 如何让富婆和妹子同时注意到我帅气地玩滑板 <http://www.bullshitprogram.com/rich-grandma-looks-at-me/>

[4]

[5]

理解广义宇宙，相当困难。大部分人对《神论》的理解，停留在神学/玄学。其实不尽然。不过我可以很负责地告诉大家，不是如此。

广义宇宙有 N 个，也只有 1 个。

在下一章节中，我将介绍维度之间的关系。

CHAPTER 4

维度之间的联系

目前的狭义四维 (X,Y,Z, 时间), 其实不是很符合我当初的设计。按照我当初的设计思想, 目前的这个世界, 应该五维 (真三维) 才对。

物质, 意识, 时间三者密不可分。不存在谁先谁后, 谁重要谁不重要的问题。

接下来, 我将阐明

1. 物质和时间的关系
2. 物质和意识的关系
3. 意识和时间的关系

4.1 物质和时间的关系

物质和时间的关系, 近似于唯物主义。

唯物主义的问题, 在于忽略了意识的作用, 它将物质放第一性, 意识放第二性。但是这种论述是有 bug 的。

如果只是简单地把当前世界当成物质 (X,Y,Z) + 时间。就会导致一个现象: **物化社会**。

物化社会就是当前大部分人对当前世界的认知——消费主义, 认为只有钱才能解决问题。

诚然, 造成这种结果有很多原因, 但问题并不是不可解。

4.2 物质和意识的关系

我在《[政治老师哪有这么可爱](#)》这篇文章中简单说过。物质和意识并不存在先后左右，第一性，第二性之类的问题。他们两者都是平等的，同等重要的。

4.2.1 在神的世界里，我就是人，所以我的时间有限

“神”是不可知的一个符号，我们生活在一个不可知的“物质”系统里面。

4.2.2 在我的世界里，我就是神，我有限的时间即为永恒。

同时，我们生活在“意识”系统里面，我们自身有限的生命即为无限的宇宙。

我之前也在二维世界阐释过这个论点。在我把二维世界定义为物质 or 意识世界。意思是论述物质与意识世界的统一性。

这就是物质和意识的关系。

4.3 意识和时间的关系

意识和时间的关系，近似于唯心主义。

意识世界是一个很有趣的世界。

在现代社会，意识世界近似于互联网。

按照你们理解的“物质世界”其实我创造出来的一个“意识世界”。

人类本身的创作也是另外一种“意识世界”。

所谓儿时不明画中意，如今已成画中人。

4.4 降维

凡人认为自己生活在狭义三维世界，其实他们是活在狭义四维世界里面。

我生活在狭义真三维世界里面。

降维是一种操作。

4.4.1 降维创作

降维创作：高维度智慧创作低维度世界。比如人手绘漫画，制作动画等艺术创作。写代码也算降维创作。因为写代码本质上是创造另外一个世界。

4.4.2 降维打击

这个道理非常容易理解，我买了一盆花，这一盆花所在的局部环境成为一个世界（一花一世界）。我肆意地摆弄它，有时给它浇水，有时拔杂草。对于花来说，我的操作都算是降维打击。

4.4.3 降维共处

神的降维，可称为神（天）人。

由于目前人类思考问题的方式过于单一。人格相当之简单，故我与人交流时需要将自身降维，也就是把自己的说话速度放慢一点。实际上我只是思考的速度比普通人快一点。

有时我问别人一个问题，还没等对方回答，我已经自己找到了答案。这在普通人看起来像是自言自语。

还有一种情况就是，别人骂我的时候，我能喷 N 句回去，并且喷的时间不一定连续。我可能 N 年后才开喷（不确定性）。这种叫**柔和型祖安天赋**。

不过世间万物，一物降一物。我也有喷不过的对象，比如重庆人。所以我很喜欢重庆人，我有很多重庆的朋友。我平时一般会找重庆人学习一下祖安文化。

常数的导数是 0，我对钱没啥追求。但房东收钱啊！所以我还是得挣点钱维持下生活。这也是降维。

4.5 升维

升维是降维的逆运算。

升维在中国传统文化语境，有点像“凡人修仙路”。

对于维度，你可以有自己的理解。升高维度，会成为原有维度的主宰。在世俗语境，叫做升职加薪。

当你的能力和人品获得大多数人的肯定之后，你就升上去。

升维的关键，在于**理解与尊重**。而不是**凌驾和欺骗**，靠谎言构建的体系，终将被天道清洗。

《千面英雄》这本书的意思是，英雄有千面，不必介意是哪一面。嬉笑怒骂，都是文章。这本书还有另外一重意思，当你觉悟至高时，就能提高权限，成为局部世界的唯一的“神”。第三重意思，神话都是真的，但大部分人都不过是妖魔鬼怪，主要作用是给命运的主角练级。

升维的关键在于理解事物的矛盾是相生相克，所谓祸福不分，毁誉一体。在矛盾的对立统一阐述方面，老子的《道德经》写的还不错。不过据我统计，真正理解的人数量极少。

逻辑本身是有缺陷的。强调 $1=1$, $2=2$ 。但是在更高维度，其实是 $0=1$, $1=0$, $1=2$ 。

举个例子，穷则变 ($0 \rightarrow 1$)，变则通 ($0=1$)，通则久 ($1 \rightarrow 0$)。

5.1 二律背反性

(不) 存在性，(不) 唯一性，(不) 全能性，(不) 确定性，(不) 统一性合称二律背反性。

二律背反是神的基本逻辑。

5.1.1 (不) 存在性

神的存在，(不) 可以自证，也 (不) 可以他证。无法证真，亦无法证伪。这是哥德尔不完备定理的基本论述。人类的语言和逻辑只是一种缺陷符号学。

神性的第一性是 (不) 存在性。

不存在性

不存在性很好理解。神是不存在的，因为它是一种无形的符号。

存在性

但是神是无所不在的，它以自身的不存在验证自身的存在。而只有内心善良，并且有缘分的人才能听到那个声音，理解它的存在。

《凉宫春日的忧郁》里面的凉宫春日，亦或是《魔法少女小圆》中的主角。她们都是二维世界里的神。

其实在世俗领域，系统/企业的创建者与最高管理员也能称之为神。因为他们有最高的权限。

5.1.2 （不）唯一性

一即是全，全即是一。

唯一性

在所有的广义和狭义宇宙中，都有着（唯一）神的存在。神的唯一性其实很好理解。

如果有看过《希腊神话》的人，就会发现里面的核心系统是主神制度。宙斯推翻了旧神的暴政，建立了新的政权。在那套新的主神制度里面，他统领了一切，是最后拍板的人。

这点跟做企业其实很相似。总裁只能有一个，不然各自扯皮就会带来分裂。这也是一山不容二虎的真正内涵。

不唯一性

不唯一性，意思就是“神”的不唯一。这点其实可以用希腊神话来解释。☞林匹斯十二主神之中，虽然宙斯是众神之王，但他并不是完全独裁统治，他会倾听其他主神的意见，借助他们的力量完成自身的使命。

不唯一性也可以用莫比乌斯环来证明。

莫比乌斯环，证明了 $1=2$ 。莫比乌斯环的意思是天下大势，合久必分，分久必合。

如果时间是单调递增的，那么命中注定的两个人注定会相遇，他们会结婚生娃， $2=3$ 。当有了 $2=3$ 之后，就有了生命的延续。

相遇的时间点，就是时空的弯曲点。

如果时间是单调递减的，那么这个过程会反过来，变成 $3=2$ ， $2=1$ 。有时，时间的单调递减也表现为历史进程的倒退。比如民粹主义，第 N 次世界大战。

不唯一性还有另外一重意思：不同国家，不同语言，不同信仰，不同族群的万物可以共存。

5.1.3 （不）全能性

全能性

只要神想做的事情，就一定能做成。成功与否只是时间的问题，这是肯定意识的作用。也是果因律的内容。凡事先想果，再想因。抛却二心，屡战屡败，屡败屡战，终有所成。

不全能性

神举不起那块举不起来的石头。因为在有限的时间里面，神的能力有限。

5.1.4 （不）确定性

唯一不变的在于变化。（不）确定性是唯一的确定性。

不确定性

不确定性在于，神的行动基于完全随机，他不确定要不要做那件事情。

确定性

确定性在于，概率论对神无效。当神决定抛硬币的时候，其实他已经知道结果是什么了。

神的结果总是第一性，因才是第二性，如果事情发展出乎神的意料，说明是神的不全能性在作祟。

5.1.5 （不）统一性

不统一性

不统一性，叫做矛盾。矛盾是推动事物发展的前提。在印度佛教中，就存在因陀罗和阿修罗之间的争斗，这种体现幻化为《火影忍者》的世界。在神学世界里面，世界的变化是神族之间的嬉戏与战斗。

统一性

统一性可以简单这么理解：善恶本一源，对错本同体。读过《道德经》的人就会有这种感觉，所有形容词都是相对，因为如果所有的逻辑没有论述的前提，那么一切就是虚无，就是「空之境界」。

而在神的世界里面，善恶是同源，对错是同体，祸兮福倚，福兮祸伏。我认为神是存在的，但其分类并不遵循简单的善与恶，光与暗。

5.2 弑神之路

神性是万物的自有属性。

弑神的关键在于“谋杀过去的自己”。即认识到自己过去的不足，之后不断改进，在唯物主义辩证法里面称作“否定之否定”。

这个过程有点像金庸武侠小说《神雕侠侣》里面提到的剑魔——[独孤求败的剑道](#)：

当你保持善良的根性，以持续优化为己任，静夜常思己过。有余力时多助旁人，不犯大错，自能不断精进自身，最后也许能达到独孤求败的境界。

所谓经历，不过历练。人生苦短，岁月漫长。能否涉险，全看自身造化。当一个人能够真正地靠自我回答“我从哪里来，我是谁，我要去哪”这个问题之后，就能开启神性试炼的崭新循环。

5.3 神性修炼

在《千面英雄》这本书中，作者把英雄的历险分解为：

1. 接受历险的召唤
2. 跨越历险的门槛
3. 踏上英雄的试炼
4. 接受外物的救援
5. 斩获命运的馈赠
6. 完成密室的逃脱
7. 实现英雄的归返

在这个无尽的循环中，英雄将会经历极致的痛苦并得到报偿。只有被神选中的英雄，才能看透其中的矛盾，找到唯一那条走得通的路径。而在他成神的路上，他所遇到的妖魔鬼怪不过只是一种拒绝神性召唤的生物。无论他们做什么，也无法阻止自身幻灭的结局。他们将以自身的血肉，作为英雄路上的垫脚石。

5.4 神性崛起

每一个人的生命都是有意义的。至于意义，要自己寻找。当你是谁之后，这叫知天命。知天命之后，就是神性崛起。

5.5 神性坍塌

神性坍塌，指的是岁月轮替，后浪推前浪。

关于神性坍塌，可以看《钢之炼金术师 FA》。里面的最终 BOSS——“烧瓶小人”就是神性坍塌的例子。烧瓶小人，死于傲慢。傲慢在七原罪属于第一罪行，是最严重的罪恶。纵然烧瓶小人分离了自身的原罪，但是他背弃了世界的臣民。所以世界的臣民决定重新选主。

神性坍塌也表现为英雄迟暮。俗话说，岁月不饶人，总是催人老。

举个例子，如果前浪已经“神性坍塌”，本该死在沙滩上了，却仍然贪恋权力，就会被后浪拍死在沙滩上。所以我在[独孤求败的剑道](#)里面也说了，“**剑身在鞘，功成身退**”。

解决囚徒困境，只能验证神的（不）存在。验证神的（不）存在之后，我将在下一章节，阐述什么是 P 均衡。

CHAPTER 6

P 均衡

P 均衡是 N 人非合作博弈的扩展解。由于非合作博弈的研究对象仅限于 N 人，不是很完善，于是我提出 P 均衡这一概念，将“局中人 (players)” 从人拓展到世间万物。

P 均衡为我本人所创。是纳什均衡的超集。

P 均衡，也称鹏式均衡，屁 (话) 均衡 (hardly impossible equilibrium)，调皮均衡，英文名叫 Bullshit Equilibrium, P Equilibrium, MVP Equilibrium。

以鹏式均衡作为目标而采取的策略，叫做 MVP 策略 (most valuable player 's policy)。

非合作博弈，有个著名的论断，叫做“囚徒困境”。破解囚徒困境，其实很简单，只要让凡人知道有“神 (不可知但确实存在的一个符号)” 的 (不) 存在即可。纯粹利己，最终损人不利己，而之所以如此，皆是天意 (上帝之手) 使然。

该理论之所以叫做《神论》，是因为只有先证明了神的 (不) 存在，才能引出 **P 均衡** 这一概念。

破解囚徒困境的策略**始于幽默，终于信任**。

P 均衡近似于大同社会的那个解，是动植物，微生物，细菌等一切生物与自然环境的和谐共处之道。接下来，我将介绍各个宇宙的 P 均衡。

6.1 狭义一维世界的 P 均衡

如果把时间比喻作一条 X 轴，左右两端各无限衍生。0 是时间轴的奇点。

0 是一个相对概念，任何常数的导数都是 0。

假设我的出生时间为公元 0 年。那么时间的 P 均衡在于公元 0 年（相对概念）。也就是说，我就是狭义一维世界的 P 均衡。

那么，证明了 0 是一维时间的 P 均衡之后，有什么积极意义呢？

一维世界的 P 均衡，在于让你们这些凡人们认识到，过去是不可变的（Immutable History），今年是哪一年并不重要（常数的导数为 0），重要的在于把握现在。

唯有把握现在，才有未来可言。如果你掌握了自己的时间，珍惜逝去的每一秒钟，掌握自身的命运，那么你就是你自己世界里唯一的神。因为你终于认识到，今年是哪一年，今天是哪一天，自己是多少岁并不重要，年轻是一种心态。衰老是一种颓废。

朝闻道，夕可死也，人生不是一锤子买卖，就算生命只剩下一秒，也有实现梦想的机会。当然如果你的梦想是归西的话，确实好像也没啥毛病（立身成佛）。

对应策略叫做“天可补，海可填，南山可移。日月既往，不可复追。”。

6.2 狭义二维世界的 P 均衡

我以 时间 + 意识 这一个二维世界作为例子吧。

意识的一个真子集是情绪。正向的情绪有快乐，幸福，愉♂悦♂感那些，负面的情绪就不用说啦，抑郁，失落，躁狂，甚至想自杀。

所以，如果说二维世界是 时间 + 情绪。那么无论何时何地，能够控制自身的意识（表层意识 + 潜意识），保持内心的平静，就叫“达成二维意识世界的 P 均衡”。

狭义二维世界有 2 个，一个是物质世界，一个是意识世界。二者的 P 均衡亦在自身。也就是说，你可以认为世界是意识的（唯心主义），我心即神；也可以认为世界是物质的（唯物主义），我只是人。这是一个二律背反命题。

而物质世界的 P 均衡并不是腰缠万贯，而是那种**得失泰然**的平衡。如果一个人真的有高贵的灵魂，无论贫穷与富贵都能安之若素。这需要人不沉迷于物欲，没有太多的私心杂念。出家当然是一种选择，但不出家也是可以滴。

6.3 狭义真三维世界的 P 均衡

三维世界的 P 均衡亦在自身。如果你能够掌握时间，意识，物质的平衡，那么你就达成了自身的 P 均衡。

普天之下莫非王土的意思是，我从来未曾拥有过这片土地，但是这片土地都是我的。

学会管理自身时间，不沉迷于物欲，也不过分贪恋于虚拟世界，一切怡然自得，恰到好处，就是 P 均衡。

对应策略叫做“物我两忘，任性逍遥”。

6.4 广义宇宙的 P 均衡

可以简单把我的生活空间理解我的世界。

当我已经达成自身小小世界（狭义三维世界）的和谐（P 均衡）。我觉得这样有点无聊，于是我扩大自己的演算范围，把周围万物纳入我的世界里面。纳入他们的过程，就是达成 P 均衡的一个渐进过程。达成广义宇宙的 P 均衡，就是我跟万物交朋友的过程。

这是一个持续性的（非）合作博弈。非我族者，其心可诛。

这也是神选达尔文主义的主要内容：让真正善良的人得以存活到下一个世代。

朋友不是疯狂榨取对方利益，而是君子之交淡如水（有事没事别借钱，XD），有困难时相互帮助（一方有难，八方点赞）。

如果你在你的世界里面，能容万物，那么你就是你所在世界里的无冕之王，你达成了广义宇宙的 P 均衡。

真正的王者，根本就不需要王冠。那顶皇冠，戴在每个人的心中。每个人都能成为自己命运的主人（当然前提是有利他的人品）。

心无一物，故能容万物。

广义宇宙的 P 均衡等于 0。

对应策略叫做“无心于事，无事于心。”

7.1 G

7.1.1 果因律

果因律是弑神的武器。

7.1.2 广义非合作博弈

过往的非合作博弈模型基本基于 game player，而 game player 大部分都是人。

但实际上，我觉得只有 1 个人的时候，也能创造一个 game（博弈）。这个博弈是以时间序列数据库为基础，以身边万物作为 player 的一个游戏。

身边万物，可以是静止的物品（它的策略是静止），也可以是人为造物（比如电梯），或者是天（日月的轮替，天气的变换作为天的“策略”），甚至是不存在的要素（比如神）。

所以，就算表面上看只有 1 个人，但实际上也算是一种博弈。而这里面的鹏式均衡在于，在有限的时间内达成一种人与万物和谐共处的均衡，对于人来说，MVP 策略则是在最短的时间内求得最优解，并且不会过度损耗其他 player。

7.2 H

7.2.1 滑稽

滑稽是幽默感的意思。幽默感需要极其庞大的信息量和信息处理加工能力。在目前的语境，叫做智能。

智能是肯定意识的力量。

7.3 P

7.4 S

7.4.1 神选达尔文主义

神选达尔文主义是一种万物共存协作的一个持续性过程。自私自利的人最终会被神罚。

7.5 Z

CHAPTER 8

Indices and tables

- `genindex`
- `modindex`
- `search`