

Blog Archive 2026

2026 年博客文章合集

目录

博客更新	1
样式更新	1
排版更新	1
我为什么总在折腾这些把人逼疯的玩意儿	2
拍 Puzzle 这几年，我学会的不是解题，是承认自己真的不会	4
我最喜欢的，从来不是答案，是“门到底藏在哪儿”	6
我为什么越来越喜欢那些“不顺滑”的东西	8
粉丝送我一个 Puzzle 之后，我开始更认真地对待“被理解”这件事	9
都拍视频了，我为什么还想写博客	11
一个人做内容久了，最容易丢的不是热情，是语气	13
即使没人看也要发的那段时间，反而最像我自己	14
便宜 Puzzle 为什么更容易把人气死	15
我拍过那么多盒子，后来才发现我真正着迷的是“入口”	16
从机关盒到 Vision Pro，我其实一直在解同一种谜题	17
聊 AI 的时候，我最怕的不是它太聪明，是我们太想省事	19

博客更新

2026-01-08

样式更新

受 [YYsuni 博客](#) 的启发，我决定更新（抄袭）一下博客样式。把原本的黑红色调改为了现在的毛玻璃彩色背景风格，以红色为主色调，清新亮丽。

排版更新

受 [Tufted-Blog-Template](#) 的启发，我为博客增加了 Tufed 风格的旁注和脚注，可以响应式动态变化，当屏幕较宽时展示旁注，当屏幕较窄时展示脚注¹。

折腾永无止境。

¹这是脚注，宽屏显示在内容旁边，窄屏显示在底部。

我为什么总在折腾这些把人逼疯的玩意儿

2026-02-06

如果你是从 B 站一路摸到这个博客来的，那你大概已经见过我很多不太体面的时刻了。

比如对着一个球坐半天，最后憋出一句“这到底谁设计的”。比如手里拿着个看起来不大的小玩具，结果脸色越来越差。比如镜头里我还在硬撑，说“没事，这个应该快了”，镜头外其实已经开始怀疑自己是不是脑子哪里少了一块。

很多人会问我，你为什么老拍这些东西？

这个问题我以前的回答都挺随便的。“因为有意思啊。”“因为我喜欢啊。”“因为它们长得就一副欠解的样子。”

这些回答当然都是真的，但不完整。

我后来慢慢意识到，我喜欢的其实不是“解开谜题”这件事本身。我真正上瘾的是：被一个东西认真地拦住。

这话听起来有点奇怪，但你仔细想想，现在这个时代，愿意拦你的东西已经不多了。

所有人都在想办法把一切做得更顺滑：点一下就行，滑一下就行，自动推荐，自动续播，自动生成，最好你连脑子都不用动，结果已经送到嘴边了。大部分产品都在拼命降低门槛，让你毫不费力地通过。

但 Puzzle 不是。

一个稍微像样点的 Puzzle，不会惯着你。它不在乎你今天累不累，也不管你有没有耐心，更不会因为你皱了半天眉头就给你弹个提示框。它就摆在那里，冷冰冰的，很平静地告诉你：规则都已经给了，开不开是你自己的事。

这种东西对我有种非常原始的吸引力。

因为它诚实。

你打不开，不是因为网络波动，不是因为版本更新，不是因为系统抽风，不是因为平台算法没把答案推给你。你打不开，就是因为你没看懂。你解不开，就是因为你还没找到那条真正的路。

我太喜欢这种干脆了。

所以这几年我拍了很多机关盒、密码箱、异形拼图、迷宫、掌上密室，还有一些看起来像玩具、实际上脾气比老板还大的东西。有些贵得离谱，有些丑得离谱，有些一上手就让人觉得设计师是不是和人类有仇。但它们有一个共同点：它们都很认真地在“阻止你”。

我喜欢这种阻力。

因为一个好 Puzzle，真正有趣的地方从来都不是“答案藏得深”，而是它会让你感觉到设计者在跟你较劲。

你以为第一步应该这么开。它说，不是。你觉得刚才那一下肯定有用了。它说，想多了。你已经开始怀疑自己是不是摸到关键结构了。它突然又把你推回原点。

这种过程其实很像跟一个陌生人隔空掰手腕。你看不见他，但你能感觉到他留下来的思路。他怎么误导你，怎么诱导你，怎么在一个你最容易自信过头的地方轻轻摆你一道。你一边被气到咬牙，一边又不得不承认：行，你有点东西。

这也是为什么我一直不太喜欢把 Puzzle 简化成“智商测试”。

它根本不是那种东西。

很多时候它考的不是你聪不聪明，而是你有没有耐心，有没有观察力，有没有承认“我刚才那个思路错了”的勇气。有些 Puzzle 甚至就是故意让你先犯错。你必须亲自撞过那堵墙，后面那条路才会真的显出来。

所以我拍这些视频的时候，最不舍得剪掉的往往不是“开了”的那一刻，而是中间那些很蠢、很拧巴、很无语的过程。因为真正有意思的不是结果，是真人在那个局里怎么一点一点崩掉，再一点一点找回节奏。

说白了，我拍这些，不只是为了给大家看一个盒子怎么打开。我更想记录一种很具体的体验：你原本以为自己掌控局面，接着开始困惑，随后开始嘴硬，再后来彻底破防，最后某一个瞬间，突然“咔哒”一下，一切都对上了。

那一下真的特别爽。不是因为里面藏了什么了不起的宝贝，很多时候里面甚至什么都没有。真正爽的地方在于：你终于和那个设计者对上脑回路了。

你终于明白他为什么要这么折腾你。你也终于明白自己刚才为什么会变得团团转。

那一瞬间会让我觉得，很多“难”的东西其实都没有那么可怕。它们只是需要你慢一点，笨一点，老实一点。

而我自己，偏偏特别喜欢这种需要你慢下来的东西。

所以现在如果再有人问我，为什么总在折腾这些把人逼疯的玩意儿，我大概会这么回答：

因为它们不顺滑。因为它们不讨好。因为它们不急着给我答案。因为它们会在我最自信的时候狠狠干我一巴掌，然后逼着我重新看一遍这个世界到底是怎么拼起来的。

而这种感觉，真的很上头。

如果非要说这几年它们到底教会了我什么，我觉得可能不是“更会解题”，而是更愿意慢下来，更愿意承认自己没看懂，也更愿意尊重每一个藏得很深的入口。

而这件事，放在玩具上成立，放在技术上成立，放在做人上好像也成立。

有些门，真的不是为了让你立刻通过的。它们存在的意义，就是先把你拦住，再逼你把原来那套过于顺手的想法重新整理一遍。

而我对这种“先被拦住，再看懂一点”的过程，实在是没有抵抗力。

拍 Puzzle 这几年，我学会的不是解题，是承认自己真的不会

2026-02-10

如果只看视频成品，很多时候会给人一种错觉：哦，这人是不是会很会解东西。是不是手一上去就知道哪儿能掰、哪儿能推、哪儿在骗人。

其实不是。

我只能说，我比大多数人更习惯把自己不会的过程拍下来。这两件事差别很大。

因为拍 Puzzle 这类内容，最尴尬的地方从来不在于“我打不开”。而在于：你不仅打不开，你还得一边打不开，一边录。

而且录的时候还不能完全死掉。你得说话。你得组织语言。你得让视频看起来起码像是一个活人拍的，而不是一只逐渐失去灵魂的白色乌鸦坐在桌前发呆。

说实话，这件事是我后来才慢慢习惯的。

一开始我拍的时候，也会有那种很朴素的自尊心。会希望自己表现得厉害一点，聪明一点，至少别太狼狈。最好拿到手先观察两圈，然后很自然地摸到关键结构，像电影里那种“懂的人一出手就知道有没有”的高手。

现实当然不是这样。

现实是你有时候看半天，第一步都找不到。好不容易觉得自己有思路了，一上手发现完全不对。错一次还能装冷静，错三次开始心虚，错五次之后你就会进入一种很微妙的状态：嘴上还在说“没事，我大概知道了”，心里其实已经开始乱了。

而镜头偏偏最擅长记录这种乱。

它不会因为你今天状态不好就替你挽尊。你嘴硬，它拍下来。你沉默，它拍下来。你那种“再试一次，如果还不行我真的要破防了”的表情，它也拍下来。

后来我慢慢发现，反而是这种部分最有价值。

因为很多人喜欢看 Puzzle，不只是喜欢看答案。大家真正爱看的，往往是一个是怎么从自信走向崩溃，再从崩溃里摸出一点希望的。说得直白一点，大家看的就是“人”。

不是看一个完美的解题机器。而是看一个会卡住、会烦、会骂、会嘴硬、会突然灵光一闪的人。

我自己也是后来才想明白这点。拍这类视频，最重要的可能不是你有多会解，而是你敢不敢承认：这一步我真的不会。我刚才那个判断就是错了。我现在就是被这个破东西拿捏住了。

这件事说起来简单，做起来没那么轻松。因为人很容易把“不会”理解成丢脸。尤其是你都已经把“解谜”做成内容了，再承认自己不会，好像有点砸招牌。但做久了我反而越来越觉得，不会才是正常的。甚至可以说，不会才是这个内容成立的前提。

如果我每次都秒开，那还有什么意思。那这个视频就不是“解谜”，那是“炫耀”。炫耀当然也有观众，但那不是我真正喜欢的东西。

我喜欢的是那种很笨的、很真实的推进。

一点一点试。一点一点否定。一点一点推翻自己刚刚建立的判断。中间顺便骂两句。然后某一个瞬间，终于摸到门。

那种过程其实和很多别的事情很像。做视频像。写东西像。学新技术像。甚至你认真喜欢一个人、做一件事、想把某件事搞明白，很多时候都像。

你一开始都以为自己有路。走着走着发现不对。再往前走，发现更不对。最后你不得不承认，原来自己一开始那套想法就偏了。而真正的转机，往往就出现在你终于不再嘴硬的那个时刻。

所以这几年我从 Puzzle 身上学到的，可能不是“怎么解东西”，而是另一件更笨、但也更重要的事：承认自己真的不会。

这句话听起来很丧，其实一点也不丧。它甚至挺有用的。

因为一旦你真正承认“我不会”，很多事情反而开始动了。你会更认真看。你会不再急着证明自己。你会从“我要赶紧赢”切换到“我先搞清楚这东西到底想干嘛”。

而一个好 Puzzle，往往就奖励这种态度。它不奖励嘴硬，不奖励着急，也不奖励那种“我大概懂了”的傲慢。它反而更像在奖励一种很老实的观察。

我现在越来越喜欢这种老实。因为它会让你慢一点，也会让你更接近真实。

我最喜欢的，从来不是答案，是“门到底藏在哪”

2026-02-14

如果只看结果，解谜这件事有时候会显得特别无聊。

一个盒子，打开了。一个机关，触发了。一个谜题，答案公布了。一个密室，通关了。

就这？

你真把它浓缩成一句话，确实就这。甚至很多东西你看答案之后，会更觉得不过如此。“哦，原来是这里能按。”“哦，原来那个东西要反着装。”“哦，原来钥匙孔根本不在正面。”

看上去一切都很简单。

但我一直觉得，解谜真正最值钱的部分，从来不在答案。而在另一个东西上：门到底藏在哪。

这才是最迷人的。

答案是什么，很多时候只是一个终点。但“你是怎么找到那个终点入口的”，才是这个过程真正有味道的地方。

因为现实里真正难的事情，往往也不是“最后的正确答案”有多复杂。而是你压根不知道应该从哪儿开始想。

我拍这些年 Puzzle，很强烈的一个感受就是：大多数让人破防的东西，并不是因为它太复杂，而是因为它把“入口”藏得特别隐蔽。

你以为自己已经开始了。其实你还在门外。

你已经试了很多方法，花了很多时间，情绪都快上来了。但回头一看，会发现那一整段努力其实都是在错的平面上转圈。

这种感觉真的非常折磨人。因为它会让你产生一种最烦的错觉：我明明已经很努力了，怎么还是一点用都没有？

后来我越来越觉得，这可能也是 Puzzle 最像现实的一点。

很多问题不是你不够聪明，也不是你不够努力。而是你还没找到那个正确的门。你推的那堵墙根本就不是门，再用力也没有意义。你绕的那条路本来就是死路，再坚持也不会突然通。

所以一个好 Puzzle 最狠的地方，不是它有多会藏答案。而是它会让你在很长一段时间里误以为自己已经“进入问题”了。你其实没有。

这件事让我后来对很多别的东西也会下意识从“入口”去看。比如一个机关盒为什么高级？不一定是因为它最后那一步有多神，而是因为它第一步根本不愿意轻易让你找到。比如一个密室为什么有味道？往往不是谜底多复杂，而是你一开始根本不知道应该相信场景里的什么。再比如一个新技术为什么有意思？通常也不是因为参数，而是因为它改掉了你一个你原来习以为常的入口。

所以我现在越来越着迷“入口感”。我喜欢一个设计能不能把入口藏得漂亮,也喜欢自己有没有能力在被误导一段时间之后,突然意识到:不对,我刚才一直都在错的地方使劲。

那个瞬间非常有意思。因为它会让你一下子从“怎么都不对”切换到“哦,原来是这样”。世界不会立刻变简单,但它会突然开始变清楚。那种清楚感,比答案本身更让人上瘾。

我想这也是为什么,我会一直被这些东西吸过去。我不是迷恋“正确答案”有多耀眼,我是迷恋那道门终于显形的瞬间。

我为什么越来越喜欢那些“不顺滑”的东西

2026-02-18

我发现自己这几年有个越来越明显的毛病：越是“不顺滑”的东西，我越容易上头。

这话如果放在产品经理语境里，基本等于自首。谁会喜欢不顺滑呢？顺滑不是好文明吗？点一下就行，滑一下就行，路径短一点、提示明显一点，不都是大家梦寐以求的事。

但我说的“不顺滑”，不是那种纯粹做得烂。不是 bug，不是卡顿，不是脑残交互，也不是那种“设计师自己都没用过”的愚蠢系统。我说的是另一种东西：它没有第一时间把自己完全交给你。

我喜欢这种克制。

一个好的 Puzzle 当然是这样。你拿起来的时候，它不会热情地告诉你“请从这里开始”。它甚至懒得解释自己。你得先看它，摸它，怀疑它，试探它，判断它到底是在认真和你对话，还是在一本正经地忽悠你。

这种东西不顺滑，但它有内容。

我后来发现，我喜欢很多别的东西，其实也是这个路数。比如某些很古怪的机械结构，比如一些第一次上手会让你很不适应的新交互，比如某些乍一看“这有啥用”的技术玩具，真玩进去之后却会慢慢显出第二层意思。

现在很多东西都太急了。急着说明自己，急着抓住你，急着让你爽，急着在十秒钟内证明“我值得你继续看下去”。这种急也不是不能理解，毕竟大家都在抢注意力。但副作用也很明显：很多东西越来越像“标准答案”，越来越像“立即可食用的内容”，越来越少留出你和它互相试探的空间。

而我偏偏很迷恋那种试探感。

我喜欢一个东西先让我别扭一下。不是让我痛苦，是让我停顿。让我意识到：哦，它不是为了立刻被我消费掉而设计的。它有自己的节奏。我如果真想进入它，就得先把自己平时那套“赶紧懂、赶紧过、赶紧往下”的习惯收一收。

这种感觉很像走进一个稍微有点脾气的人家里。它不会冲出来跟你握手，也不会把所有房间门都给你打开。你得先坐下，先观察，先尊重它的秩序。等你真的摸清楚了，才会发现这里面藏了很多特别有意思的细节。

我喜欢那种细节。

因为它们说明，这个东西不是为了让你轻轻一划就结束的，它是为了让你真的停下来待一会儿。而现在这个时代，愿意让人停下来东西，已经算得上稀缺了。

所以我越来越不排斥“不顺滑”了。当然，前提是它得值得。如果只是烂，那还是烂。但如果它背后确实藏着一套更完整的逻辑、更深一点的趣味、更有性格的表达，那我甚至会觉得：谢谢你没有一上来就把自己讲完。

粉丝送我一个 Puzzle 之后 ,我开始更认真地对待“被理解”这件事

2026-02-23

有一期视频我拍过，标题大概就是那个意思：第一个粉丝送的 Puzzle，直接给我整难受了。

这句话一半是节目效果，一半是真情实感。因为它确实把我折腾得挺不舒服。但说实话，那次让我印象最深的，其实不是 Puzzle 本身有多难，而是另一件事：原来真的会有人因为看了我的视频，觉得“这个东西应该给你”。

这种感觉挺奇怪的。

你平时拍视频的时候，很容易把屏幕对面的人想成一个很模糊的集合。有播放量，有评论，有弹幕，有点赞，有转发。这些东西当然都重要，它们会让你知道“哦，确实有人看”。但很多时候，这种“有人看”还是抽象的。

直到有一天，一个非常具体的东西，真的从某个人手里走到了你手里。

那一刻你会突然意识到，原来屏幕那边不是一坨数据。是一个个很具体的人。他们有自己的生活，有自己的兴趣，有自己的审美，也有自己觉得“这个东西你应该会懂”的判断。

这件事让我挺受触动的。

因为送一个 Puzzle 过来，不只是送个玩具那么简单。尤其是对喜欢 Puzzle 的人来说，很多东西其实是很私人的。你喜欢某个设计，不只是觉得它好玩，而是因为它真的打中过你。它可能让你惊讶过，让你佩服过，让你破防过，甚至让你觉得“我靠，这东西我必须找人分享一下”。

而当一个人决定把这种东西送给你，其实是在表达一种挺重的意思：我觉得你会认真对待它。

这话对我来说，分量很大。

因为你拿到的已经不只是一个 Puzzle。你拿到的是对方的一点期待。你会下意识觉得，我得认真一点。我不能只是草草玩一下然后说“行，挺好的”。我得真的去摸，真的去感受，真的把它当回事。

这种压力不是坏事。它甚至会让我更清楚自己为什么要继续做这些内容。

我以前会觉得，拍这种东西主要是因为我自己喜欢。这当然没变。但后来慢慢也会发现，做久了之后，内容会长出别的意思。它会成为某种连接。

你拍一个很多人没听过的东西，讲一个很多人没见过的设计，吐槽一个正常人根本不会去碰的玩具。拍着拍着，底下开始出现另一群同样会被这些东西吸引的人。有人说“我也喜欢这个结构”。有人说“我一直找不到可以聊这个的人”。有人说“终于有人把那种又烦又上头的感觉讲出来了”。

这种连接很难得。

因为冷门兴趣最容易让人孤零零的。你会怀疑是不是就自己一个人对这种东西犯病。而当你发现不是的时候，那种感觉其实特别好。

所以那次虽然我被折磨得不轻，心里反而挺开心的。不是因为我真的很爱受罪，而是因为我第一次非常具体地感受到：原来真的有人认出了我为什么会喜欢这些怪东西。

都拍视频了，我为什么还想写博客

2026-02-28

这个问题其实我自己也反复想过。

都已经拍视频了，为什么还要写博客？

按现在的习惯，视频确实更“顺手”。你能看到东西长什么样，能听到我语气里的变化，能直接看到我什么时候崩溃、什么时候嘴硬、什么时候突然像中了邪一样灵光一闪。很多 Puzzle 类内容尤其适合视频，因为它本来就是一个很强调“过程感”和“现场感”的东西。

那我还写什么呢？

后来我想明白了：视频留下的是情绪，文字留下的是思路。

这两种东西都重要，但它们不是同一种记录。

比如我拍一个机关盒。视频里更容易留下的是：我有多烦，我卡了多久，我哪一秒突然开了，我那句骂人话到底憋了多久才说出来。这些都很真实，也很好看。但很多时候，视频是来不及把我脑子里那些更细的想法完整摊开的。

比如我为什么会被某个结构骗到。比如一个设计为什么让我佩服，不是因为它难，而是因为它“藏得很有礼貌”。比如我为什么会觉得某个新技术和 Puzzle 本质上很像。这些东西你放在视频里，是不能讲，而是讲深了就容易散，容易碎，容易把节奏拖坏。

文字不一样。

文字允许我慢一点。允许我把那些在视频里一闪而过的念头，重新捡起来，掰开，摆正，再说一遍。它不需要那么快进入状态，也不需要每十秒钟给你一个刺激点。它可以绕一点，可以停一下，可以承认我刚才那个想法还没完全想明白。

我很喜欢这种慢。

而且说实话，人有些东西就是更适合写，不适合说。有些时候我在镜头前能很自然地发疯，但真要说一些更接近自己内里的东西，反而会别扭。你让我对着镜头一本正经讲“这几年拍 Puzzle 我最大的变化是什么”，我大概率会先把自己讲尴尬。但写下来就不一样。写下来我反而更能老老实实面对自己。

这也是我想把博客留下来的原因。

它不是视频的附件，也不是“有空了随便更更”的边角料。对我来说，它更像一个后台。前台是视频，比较热闹，比较直接，比较容易看见情绪。后台是文字，比较安静，也比较像我一个人坐下来重新整理脑子的地方。

很多事情，只有写的时候我才会发现：哦，原来我真正想说的是这个。哦，原来我之前一直被某个表面的东西带着跑。哦，原来那个让我念念不忘的，不是某个具体的玩具，而是它让我意识到的一件事。

写作对我来说有点像二次解谜。第一次是在现实里跟那个东西较劲。第二次是在文字里跟自己的想法较劲。

前者解决的是“它怎么开”。后者解决的是“我为什么会被它吸引”。

这两件事我都很喜欢。

所以这个博客之后大概也不会只放视频同款内容。我更想把它写成一个稍微更私人的地方。它可以是长一点的整理，也可以是某次拍摄之后的后劲，也可以是我对某个玩具、某类设计、某种技术的碎碎念。

反正比起“更新频率”这种事情，我更在意的是这里能不能留下点值得以后自己回头看的東西。

视频会把一个人的当下保存得很鲜活。文字会把一个人的思路保存得更久一点。而我很想把这两样都留下来。

一个人做内容久了，最容易丢的不是热情， 是语气

2026-03-05

我这两年有个越来越明显的警惕，就是：做内容做久了，一个人最容易丢的，不是热情，是语气。

热情其实没那么容易彻底没掉。真喜欢的东西，你哪怕中间累、烦、卡壳、想停更，过一阵子多半还是会回去碰。但语气不一样。语气是会悄悄滑掉的。

你一开始说话是很直接的。喜欢就喜欢，烦就烦，开了就是爽，卡住了就是破防。你对着镜头也好，对着字也好，都还没有那么多“应该”。不会想太多这个说法安不安全，那个表达够不够体面，会不会显得不专业，会不会不够像一个成熟的内容创作者。

但做久了之后，人会慢慢长出很多壳。你开始知道什么样的标题容易点进去，什么样的节奏更稳，什么样的表达不会出错，什么样的句子说出来，观众最容易接住。这些经验都没错，甚至可以说很有用。问题是，如果你太依赖它们，最后很可能会把自己磨成一个“没问题的人”。

没问题，往往也就没味道了。

我自己很怕变成那样。因为我做这个号，一开始就不是冲着“做成一个非常标准的内容产品”去的。我本来就是喜欢这些怪东西，才开始拍。如果最后把自己修成一个讲话特别工整、情绪特别得体、什么都表达得刚刚好的样子，我反而会觉得很没劲。

因为那不是我。

我喜欢的表达方式，多少是有点毛边的。有时候会碎嘴，有时候会突然很认真，有时候会讲着讲着自己先乐了，有时候会被一个破玩具气到只剩一句“不是，这凭什么啊”。这套东西如果拿去做“标准答案”，肯定不标准，但它至少是活的。

而活的东西，通常都没那么平。

所以我后来越来越在意一件事：我不能让自己只剩“熟练”。

熟练当然很重要，它能让你拍得更稳，剪得更快，结构更清楚，表达更有效率。但熟练也特别容易把人磨平。你一旦什么都太会了，就很容易开始自动化。自动化选题，自动化开场，自动化高潮，自动化总结，自动化共鸣。最后连你自己都知道，下一句你准备说什么。

这其实挺危险的。因为一个内容创作者一旦开始自动化，观众可能未必第一时间看得出来，但你自己心里会先知道：你已经不是在说话了，你是在执行。

执行久了，人就会空。所以我现在会有意识地保留一点“不那么标准”的东西。不是故意装随意，也不是故意装真实，而是提醒自己别太快把一切都归纳完、包装完、优化完。

毕竟做内容做到最后，很多技术都会更新，很多方法都会过时，真正能一直跟着你的，还是那个最笨但也最根本的东西：你说话的时候，还是不是你自己。

即使没人看也要发的那段时间，反而最像我自己

2026-03-10

我一直觉得，做内容这件事有个很微妙的阶段，特别容易被后来的人忽略掉。

就是——几乎没人看的时候。

那段时间往往不好看。数据不好看，反馈不好看，连你自己回头看成品，也未必觉得多成熟。标题可能很生，镜头可能很愣，表达也没现在这么顺。你发出去之后，平台不一定理你，观众不一定看到，就算看到了，也未必立刻明白你到底在兴奋什么。

但很奇怪，我现在回头看，反而会觉得那段时间特别珍贵。

因为那时候我最像我自己。

没什么包袱。没什么“这一期应该怎么做才更对”。也没什么“大家会不会更喜欢另一种风格”的顾虑。就是单纯碰到一个我觉得特别想讲的东西，然后想办法把它讲出来。

有时候讲得笨。有时候讲得散。有时候讲着讲着自己先跑题。但那个劲儿是特别真的。

而且老实讲，没人看的时候，人说话反而会更直。你不用先考虑“这个点观众能不能接住”。也不用老想着“这一句是不是太平了”“这里要不要再抖个包袱”“这一段会不会掉完播”。你只需要面对一个很简单的问题：我到底想不想把这个东西发出来。

这个问题非常干净。因为当外部反馈很少的时候，唯一能支撑你继续做的，只能是你自己那点真兴趣。你必须真的觉得它值得，才会愿意录、愿意剪、愿意发。不然根本撑不住。

所以我后来越来越不敢小看那个阶段。因为一个人做内容，最底下那层东西，往往就是在那时候长出来的。不是方法，不是技巧，也不是所谓“人设”，而是你为什么非得讲这个、你到底被什么打动、你讲话天然会偏向什么节奏、你会对什么细节忍不住兴奋。

这些东西在“没人在意”的时候，反而最容易显形。因为那时候你没有别的东西可以借。

现在回头看，我反而挺感谢那段时间的。虽然数据不好看，表达也不成熟，但至少那个时候的我，真的没有拿别人的期待替自己说话。

便宜 Puzzle 为什么更容易把人气死

2026-03-16

我拍了这么多 Puzzle 之后，发现一个挺反直觉的事：

贵的 Puzzle 不一定最气人。真正最容易把人惹毛的，往往是那些“看起来也没多高级”的便宜货。

这事一开始我自己也不信。按正常逻辑，不是越贵越难受吗？你花几百上千买一个小盒子、小球、小锁头，结果还打不开，那不是血压直接上来。但真玩多了之后，我会越来越明确地感觉到：贵和气，是两套系统。

贵的东西如果做得好，它会先把你折腾得很惨，然后再让你服。你会骂，会烦，会怀疑人生，但最后通常还是会承认一句：行，这钱至少有一部分是花在脑子上的。

便宜的就大不一样。便宜的东西有时候不是在“设计你”，它是在“消耗你”。这俩区别可太大了。

一个好 Puzzle 的难，是有礼貌的。它虽然在跟你作对，但它是讲道理的。你走错一步，它不是因为它自己也糊涂，而是它故意要让你错。它每一次卡住你，背后基本都能找到一个明确的设计意图。这种东西哪怕你被它搞得很难受，最后还是会觉得“哦，原来你是在这儿等着我”。

但便宜 Puzzle 最常见的问题是，它连它自己都说不太清楚。你不知道自己现在卡住，到底是因为这一步真就这么难，还是因为公差有问题。你不知道这个结构是不是本来就那么涩，还是因为做工没跟上。你也不知道你刚才那个判断是不是错了，还是它本来就没做准。

这种感觉非常烦。因为你不是在解谜，你是在和不确定性打架。

我最怕的就是这种局面：一个东西表面上看是 Puzzle，但你越玩越不知道自己到底在跟“设计”较劲，还是在跟“品控”较劲。这时候人会特别暴躁。因为你连该怪谁都不知道。

而且便宜东西特别容易让人轻敌。你一拿到手，第一反应通常是：“这个不至于吧。”“这东西看着也没多复杂。”“应该很快就开了。”

完了，就这个“应该很快”，最容易出事。你一旦先入为主地觉得它不配难，你后面每多卡一分钟，心态都会更差一点。贵的 Puzzle 你会默认它有资格为难你，便宜的 Puzzle 一旦开始为难你，你会觉得它在越级挑衅。

所以我现在再碰到一些便宜 Puzzle，第一件事已经不是急着解，而是先判断：它是在认真跟我玩，还是准备莫名其妙搞我。前者值得耐心，后者只配被吐槽。

说到底，不是价格决定了你会不会尊重一个 Puzzle，而是它有没有拿出让你尊重它的完整度。

我拍过那么多盒子，后来才发现我真正着迷的是“入口”

2026-03-22

我拍 Puzzle 拍久了之后，脑子里会反复冒出一个词：入口。

不是答案，不是终点，也不是“最后怎么开”。而是入口。

一个东西到底从哪儿开始，门到底藏在哪儿，哪一步才算真正进入它，这件事我现在越来越在意。

因为很多 Puzzle 最厉害的地方，其实不是它把答案藏得有多深。而是它让你在很长一段时间里，根本意识不到自己还没进门。

这件事特别可怕。你会以为自己已经在解了。你会很认真地推、拉、转、拆、观察、分析，甚至会觉得自己思路挺清楚的。但过了半天你才发现，不对，刚才那一大串都只是热身。你连真正的问题还没摸到。

这种体验我太熟了。

我对“入口感”这件事越来越上瘾，和拍视频也有关系。因为做内容本身也是这样。一个题材有没有门，太重要了。不是每个好玩的东西，都自动适合拍成视频。你手里明明拿着一个挺牛的 Puzzle，但如果你找不到它的叙事入口，最后成片就会又干又硬。反过来，有些东西表面一般，可一旦你找到那个入口，整期视频一下就活了。

所以我对一个设计、一个系统、一个内容，第一反应越来越不是“答案是什么”，而是：它想让我从哪里进去？

而真正厉害的东西，往往会在这一步做文章。它不会把门明晃晃摆在你眼前。它会给你几个像门的东西，让你挨个撞过去。你撞得越多，最后真正那个门被发现的时候，你反而越服。

这种“让人先走错几步”的设计，我一边被整，一边真心佩服。因为它说明设计者非常清楚，人会先看哪里、先信什么、先忽略什么。一个人只有足够理解别人的注意力是怎么走的，才有能力把入口藏得漂亮。

而“藏得漂亮”在我看来，比“藏得深”高级得多。深只是难。漂亮是审美。

我想，这也是为什么我会一直把这些看起来很小的东西当回事。因为它们一次又一次提醒我：别太早相信自己已经找到门了。

有时候不是东西太难，只是门藏得比较深。而我偏偏很喜欢找门。

从机关盒到 Vision Pro，我其实一直在解同一种谜题

2026-04-04

有时候我自己回头看，也会觉得我的内容路线挺神经的。

前面还在对着机关盒骂骂咧咧，下一期突然开始聊 ChatGPT。刚拍完掌上密室，转头又去折腾 Quest 3。再往后甚至开始搞一些“穷人版 Vision Pro”式的小玩意儿，像是强行从解密区拐进了科幻区。

如果只看标签，这几件事确实不太像一类。一个是木头金属卡扣弹簧磁铁。一个是大型、生成式 AI。一个是 XR、手势、眼动、空间计算。表面上风马牛不相及。

但如果你问我自己怎么看，我其实会觉得：我根本没有换赛道。

我只是把解谜的对象换了。以前我解的是一个盒子，现在我解的是一种交互。以前我好奇的是，“这玩意儿到底哪能按、哪能转、哪能推、哪一步是在骗我”。现在我好奇的是，“这个系统到底把真正的入口藏在哪了，它对人的行为预设是什么，它改变的到底是哪一个习惯动作”。

本质上，一样。

我一直都特别迷恋那些“表面规则看起来很正常，但你总觉得它还有第二层”的东西。Puzzle 最直接，它就是明着告诉你：我有秘密，你自己想办法。

而很多新技术其实也是这样。只不过它们不叫自己 Puzzle，它们叫产品、叫平台、叫下一代设备。但你一旦真的上手去碰，就会发现它们和 Puzzle 的气质特别像：它们都有一层你第一眼看不到的规则。

就拿 Vision Pro、Quest 3 这种东西来说吧。很多人第一次看，关注的是参数、价格、清晰度、生态。这些当然重要。但我自己最先关注的永远是另一件事：它到底改变了哪个“默认动作”？

人和设备之间最底层的关系，其实一直是交互。鼠标键盘是一套规矩，触屏是一套规矩，手柄是一套规矩。你一旦熟了，就会把那套规矩当空气。但新设备真正有意思的时候，往往就是它开始让你意识到：哦，原来这套“空气”其实是能换的。

为什么我会去折腾那些看起来很“Vision Poor”的小改件？因为我一直觉得，真正有趣的不是“买到了未来”，而是摸到了未来是怎么工作的。

一个现成的高端设备当然很酷。但对我来说，自己拿着便宜方案去试错、去逼近、去理解那个交互逻辑，反而更上头。那种感觉和开一个高难机关盒特别像：你不是单纯想把它用起来，你是想知道它为什么能这样。

同样的事也发生在 AI 上。

我之前做过那期关于 ChatGPT-4 的内容，后来还写过一篇专栏。当时有不少人吵来吵去，有人觉得夸张，有人觉得危言耸听，有人觉得“你这不就是标题党”。这些反应我都理解。

因为 AI 这件事最容易让人误会的地方就在于：大家总把它理解成一个“更强的工具”，但我更愿意把它看成一个行为系统。

它当然会写、会答、会生成。但这都只是表面。真正让我感兴趣的是：当你给它一个环境、一套目标、一些规则之后，它表现出来的那种“像真的一样”的东西，到底意味着什么？

我不是说它真的活了。但我一直觉得，很多讨论都卡在“它是不是人”这个问题上，卡得有点太早了。对我来说，更值得琢磨的是：如果一个系统在结果层面已经越来越像“会自己行动的东西”，那我们到底该怎么重新理解“智能”“意图”“协作”这些词？

这个问题很像 Puzzle。不是因为它有标准答案，而是因为它会逼你去拆自己原来默认的理解方式。

所以别人看我的内容，可能会觉得“你怎么一会儿机关盒一会儿 AI 一会儿 XR”。但如果从我自己的脑子里往外看，其实它们一直是一条线。

这条线的名字大概可以叫：我想知道规则到底藏在哪儿。

机关盒把规则藏在结构里。密室把规则藏在叙事里。AI 把规则藏在概率和语料里。XR 把规则藏在手势、视线和空间里。

它们都不直接把门放在你眼前。你得去摸，去试，去撞，去错，然后一点一点把门找出来。而这种过程，我到现在还是觉得特别迷人。

如果真要说“转型”，那也许只是谜题从桌面走进了屏幕，又从屏幕走进了空间。但我脑子里一直追的，还是同一个东西：一个系统到底是怎么把自己的秘密藏起来的。

聊 AI 的时候 ,我最怕的不是它太聪明 ,是我们太想省事

2026-04-12

我之前做过 AI 相关的视频 ,也写过一篇专栏。每次聊这种东西 ,评论区都会特别热闹。

有人兴奋。有人焦虑。有人觉得夸张。有人觉得天塌了。还有一部分人会非常认真地争论 : AI 到底算不算“真的理解” ? 它到底是不是“像人” ? 它和人脑到底差多远 ?

这些问题当然都重要。我也不是说它们没意义。但如果你问我个人最担心什么 ,我的答案其实没那么科幻。

我最怕的不是 AI 太聪明。我最怕的是 : 我们太想省事。

这话听起来不够刺激 ,甚至有点扫兴。但我真是这么想的。

因为技术每往前走一步 ,人类最先显露出来的欲望 ,往往不是“我要借它看得更深” ,而是“太好了 ,这一步我可以不做了”。这很正常 ,人天生就会追求省力。问题是 ,很多事情一旦省过头 ,最后省掉的就不仅是动作 ,而是理解本身。

我拿 Puzzle 打个比方。如果我每次拿到一个机关盒 ,第一件事不是自己摸 ,而是立刻去搜答案 ,那我当然也能“知道怎么开”。但那个“知道”和我自己一点点被骗、卡住、推翻、重来的知道 ,根本不是同一种东西。前者是信息 ,后者是认识。

现在 AI 很容易让人误以为 : 只要我足够快拿到信息 ,我就等于完成了认识。但我越来越觉得 ,这中间差得太远了。

AI 可以帮你查 ,可以帮你汇总 ,可以帮你生成草稿 ,可以帮你把很多原本低效率的杂活瞬间做掉。这些全都是实打实的价值 ,我自己也用。但它最危险的地方也恰恰在这里 : 它太容易让人误以为 ,自己已经“走完了”。

其实没有。很多问题最难的部分 ,从来不在信息获得。而在你怎么组织它、怀疑它、检验它、把它接进自己的经验里。这些东西 AI 可以辅助你 ,但没法替你活一遍。

所以我一直不太喜欢那种特别轻飘飘的说法 ,什么“以后人就不用学了”“以后都交给 AI 就行了”。我听到这种话 ,第一反应不是兴奋 ,是别扭。

因为我会觉得 ,一个人如果跳过了那个自己真正跟问题较劲的过程 ,最后就算拿到了答案 ,那个答案也很难真正长在他身上。

这也是为什么我对 AI 的兴趣 ,始终不太在“它像不像人”那边。我更关心的是 : 它会怎么改变人对问题的态度。

如果它让人更容易进入复杂问题 ,那我觉得很好。如果它能把一堆低级重复劳动剥掉 ,让人有更多精力做更有判断力的事 ,那也很好。但如果它最后只是把大家训练成“更快地产生结论” ,那我会觉得挺危险的。

因为结论是最廉价的。真正贵的是你通向结论的那套过程。

工具越强，人越要小心别把“我已经拿到一个看起来像答案的东西”误当成“我已经理解了”。这两者之间，距离非常大。

所以如果非要说我对 AI 的真实态度，我大概会这么总结：我不怕它变强，我怕的是我们因为它太方便，慢慢把自己训练成只想抄近道的人。

而有些门，还是得自己走过去。哪怕慢一点，也值。