



当一个目标事物状态，清晰的呈现在主体面前，却对其成因一无所知，那么我们一般会通过什么方法来再造一个目标事物呢？

一般人会从常规方法典型方法出发，通过特例，从特例和灵感创意中创造出新奇方法，甚至有反其道而行的做法，那，这里面到有什么规律呢？

据我了解，方法的有效性应该和事物的基本作用原理高度相关的，按照思考习惯大致可以分成。

互为因果性：也就是A是B原因，B也是A的原因。

因果性：A是B原因，但B不一定是A的原因。

相似性：A是B原因，A和C相似或相近，C可能也是A的原因。

线性：A是B的原因，对A进行放大或缩减，B也同比率放大或缩减。比如2A是2B原因。

非线性：A和B有关系，但对A进行放大和缩减，B的反应不是同比率的反应。

相关性：A和B有关系，但A不是B的原因，比如医院死亡率高，但致死原因不是医院。

时变性：A和B有关系，A只在某些时刻是A的原因。A和B具有时刻或时间效应关系。

随机性：A和B有关系，A随机是B的原因，不知道什么情况下A才是B的原因。

解构还原法：

利用事物具有互为因果性的特点，整体可以分解为部分，部分可以还原成整体。这是人类最运用最频繁的基本方法。根据解构和还原的难度，事物可以分成叠加型，结构型，流程型，关系型，共识型，对手型，感觉型，系统型，创意型等基本的分解形态。特别适合叠加型和结构型关系事物，也适合**目标状态非常了然熟悉**的事物，适合倒推的目标，逆向推倒（递归策略，分解为子目标，以成功者姿态分析状态）随着人类意识的介入，而使要素和信息量激增，导致复杂性变大，事物纠缠在一起难以分解，更无法还原。比如创意性、感觉型问题，很难分解出一个小目标逐步去靠近大目标。不恰当分解会改变问题的性质，甚至把关键部分分丢了。适合于非常常见熟知的目标，不熟悉的目标不太适合采用。但无论如何结构与还原法都是所有方法论的基础，就和本文一样，相信可以把人脑的思考过程分解为具体的思考活动。解构还原法构成了人类的日常生活。

归纳演绎法：

比如用病因学办法帕金森综合症，其根本是利用因果性，相信病因一定隐藏在众多细节和过往经历之中，若能召集尽可能全部（比如上万人）名帕金森症患者，彻查他们的基因，调查他们的既往病史，生活环境和所有生活习惯，从中找出若干可能的病因共性。然后召集全部具有这些可能病因共性的健康人，测查基因等过往生活史，试图找出若干非致病的共性。现代流行病学广泛运用这种基于归纳演绎的思维进行有针对性的寻找病因，本质上利用的是因果性。归纳与演绎法的缺点是，受制信息搜集能力不能正确或完全归纳，如果事物的作用机理不是因果关系，而是其他非线性关系，归纳法就难以发挥作用。归纳法演绎法造就了几乎人类所有的知识。

类比法：

利用整体相似性，找出和目标状态相似的事物，类似度越高，抽象度越准确方法越有效，进行方法迁移，缺点是不彻底，不容易解决彻底，比如把禁毒比喻为战争，忽视了禁毒的社会性合理性产生土壤机制，这是人类解决问题运用最多的办法类型。缺点是类比的方式限制了思维，限制理解，限制方法手段，（证据是环，还是链，禁毒是战争还是治病）类比一旦形成，思维就被限定在这个框架内很难跳出了。类比法构成了我们日常的第一思维，其影响之深直达潜意识层面。

改进法：

利用和目标状态的部分相似性，着眼于满足或接近目标一个相近状态，也叫登山法（迷雾登山法，达尔文主义进化论式方法，逐步改善法，累计进步法）缺点是可能造成无法挽回的错误，或浪费了时间。对有效果的行动进行逐步改善法，如果行动结果可以和目标做对比评定（效果评估直截了当，易于对比判断），可以试错，缺点是可能进入歧途耽误了时间（典型例子医生开药，生物进化出不可逆转的功能，应试竞争，做菜逐渐加盐），一般都和试错法配合使用。（用到竞拍100美元上就完蛋了）改进法充斥了人类几乎所有的动机。

极限法：

利用事物具有的线性关系，改变问题中的一个要素，让其最大化或最小化，看看问题会变成什么样子，从中获得启发，有可能事物就变成了常见的样子了。或寻找更难的类似问题，思考其解决原理。方法适用于，1确定边界条件，2识别相关理论，3校核答案的合理性，4分辨出子问题，5找出限制解。（如伽利略研究自由落体时，先使小球先使小球沿斜面滑下，然后不断增大斜面角度，直到为90度，这种无限趋近的研究方法）

整体法：

由于事物是非线性关系的特点，无法分解事物或无法处理巨量全部信息而退而求其次的一种模拟方法，近现代逐渐没落，代表为传统中医对病理的假设。而现代以大数据技术的迅速发展，机器算法AI等工具可以快速全部或部分解读全部巨量信息为整体法重获新机，整体法不分解解构事物，把事物当成黑箱，用预设的结构或算法迅速完成事物的全部信息考量，直接得到意想不到的各种事物之间的相关性，而不对其相关性做出因果解释。模拟非线性事物的办法都隶属于非常复杂的系统法有典型的如仿生法，利用机器构建一个模拟非线性生物功能，从一项机能（功能、系统）的建立，要逐步着眼于与另一项机能成为互相耦合的互为因果关系系统，耦合关系会本身会产生破坏性因素，然后需要配套两个机能维护关系和消除破

坏性因素。依次类推，建立几个层面的多维系统。着眼于建立一项新手段（功能、系统）的建立，必须非常小心，一旦失败，连原来已经建立起来的系统耦合关系都可能遭致崩溃。

特例法：

根据事物相关性的一种研究方法，事物具有相关性，本质上是因为不具有直接的因果关系，而是具有很多复杂的因果关系链，使得相关性看起来超出我们的常识和一般理解，对于一些反常特例的现象视为解决问题的良机，研究其背后的原理，造成结果的偶然性背后的必然性原因，设法制造这些背景和原因，把握其原理，把或然变成必然。同理也可以对错误特例进行根源分析：对预选策略或方法的不可行性，进行深入的分析和研究，新方法中尝试避开这些方法中的一些或某些手段，如果全部避开就是以原来相反的方法进行（以子之矛攻己之盾），适合共识性目标，由于进入恶性循环，两难悖论的心理问题或人际关系难题。（教授罪犯逃避方法，教坏学生去学坏，反其道而行之，夜袭趁暗改变亮）

效率法：

如果事物随时间变化而出现显著不同，也就是事物有很强的时变性，比如学习，掌握，习得，顿悟，捕捉机会，等利用时间和时机效应训练、熟练及开窍，用以强化主体在特定领域的空间敏捷度，时间敏捷度，感知灵敏度，提升直觉，进而改变生理心理认知结构，进而习得一种技能，变成一类专家或天才的过程。方法主要用于，人类或具有学习能力的组织和事物的技艺技能的学习精进提升过程。（比如顿悟过程：一般是先全面收集吸收消化信息，结构化，试图用所能想到的方法进行尝试，过量思考，然后进入僵持困境，无法展开新思路，然后酝酿搁置问题，去做和事情无关的且轻松愉悦的事情，尽量不要继续想，然后利用潜意识消化之前的过量信息，等待顿悟。然后马上记下来，防止灵感丢失。）（直觉：是把推理过程压缩在潜意识中进行）（大数据就是计算机的各种效率极限，以大数据为基础，计算机通过机器学习不断触及更多大数据以实现不断增长AI智能。）（佳能的生方式，先僵化再优化）效率法的本质是特定时间或尽可能少的时间可以获得更高收益和效果的一类基本办法。也是商业社会赖以生存的基础。

控制论方法：

适合用于随机关系事物，使得主体可以适合动态随机变化目标系统，不追求控制实现唯一的结果，而是发挥控制力使目标被控制一个大致的范围内最终得以实现。（鸟网、称3次球）

有限的控制力，被积累起来，极大的扩大了主体的控制力（生物反馈疗法、坐化、姬昌学箭）。方法要加强对信息的搜集与实时反馈。信息量要与组织规模匹配。无视随机现象对行为的影响，用创造的行为作用系统产生独立于个人意志之外的目的性。从而避免个体行为的目的性传递造成对目标系统的反作用影响。（控制论的优点是解放一部分注意力）控制论所研究的是各种因果联系.....但考察的不是一个原因同一个动作的关系，而是整个原因群同这些原因产生的结果群之间的关系。不分析具体的行为和手段，侧重信息识别和动态反馈，不是着眼于一招一式的方法，一个变量一个手段思考的方法论，是一种抗干扰的行为系统，手段系统貌似具有目的性和意志力，控制论方法着眼于缩小目标变动的可能性空间。对作用目标获取的信息进行加工。（电梯慢加装镜子。也算是一种切断反馈链条的控制论思路）

事物关系的一些特点（尚未完成，白色字体）

互为因果关系-例如某些情况下，原因与结果，在交替决定和影响，比如房价与租金在某些情况下就存在相互交替决定的情况，如借钱，策划，名师出高徒，互为条件和因果的关系。在分析问题时。是表现代表为同一层次的典型特征。

因果关系-也叫因果论，决定论，大部分方法论的框架思维。主要由自己的行为对产生特定结果思维方式。如果我们认为事物是因果关系，那么我们会认为任何现象都有因有果，那么原因也有更前的原因，以此类推叫因果链，一般我们研究问题，要把因果链分析到多长，多远，取决于，能否挖掘到隐含的关键因素，或者挖掘到和与我们关系足够微小因素，忽略不计的因素为止。因果链是在时间维度上进行思考的典型思维，认定因果关系，是我们大脑中的时间思维起作用，比如，甲事情发生后几秒或几天后发生乙问题，我们会认为是因果关系，如果甲乙发生先后时间太短或太长，就阻碍了我们认定为因果关系，符合典型的因果关系，没有人毫无原因的获得了美籍，因果论思维容易产生绝对论和宿命论思维，把万事万物的原因归于一点。常规的因果关系只不过是思维的习惯而已，碰到难题往往都是习惯错了，需要寻找概率更低的小逻辑和小道理去思考，找触发现象产生的原因，主导因素、相关因素、启动因素、巧合因素，错误的因果关系（干扰原因，一看就有关，实则不然，长期调研结果有大量的干扰因素），或过于单一的因果关系。（高频率的随机情况，影响了判断）

相似关系-也叫概率论，本质是是一种概率关系，相似关系之所以成立，是因为人类大脑的秉性，人类对知识的认知存储是以相似性作为表征识别的，脑中信息提取的主要方式也是来

自于相似性形成的对应关系。相似性越强的两种事物，其内在一致性特征也越多，其符合更高概率关系的机会也越大。

线性关系-也叫线性因果关系，是特定因果关系符合常规数量意义上的倍增关系，值得一提的是，线性关系存在极限关系，典型的线性思维叫，一分耕耘一分收获，例如1块钱买一个馒头，100块钱能买100个馒头这是常规的线性因果关系的代表，但1毛钱可能买不到0.1个馒头，1万块也不一定能买到1万个馒头。超过常规数量一样，线性就变成了非线性关系的一种。

非线性关系-有些规律可寻的，例如波形震荡关系，正负反馈关系等函数关系，更多的是暂时无规律可寻的非线性关系比如混沌关系，严格意义上除了线性关系，相似关系，之外的其他关系都是非线性关系的一种。

随机关系-也叫概率因果，微观、微小事物随机现象多，例如混沌关系，受初始值影响极大，宏观，巨大的事物，随机现象少（牛吃草？随机消费）i问题就是典型的，如果要使口才好，可以足以应对各种随机场景和问题，单独的应对一些固定的问题进行训练是不行的。问题中也涉及大量的随机行为产生，对发生随机行为的兼容和纠错，也变成了解决问题一开始就要考虑的问题。我们面临随机问题，分成两类，一类是相对范围有限确定随机问题，一类是未知情况的随机问题。而对于寻找因果联系而言，随机问题造就的多是巧合因素。

循环因果-聚变、裂变、增殖反应堆就是互为因果逐步放大的典型效应，从吵架到打架，从互有好感到相爱，互动关系型事物的主要作用方式（振荡化学），循环因果产生的后果很剧烈，但此前每一步的同比变化，并不大。而且，每次因果转换，可能仅仅在几秒之内进行瞬间互换。时间短到无法用理性和意识来拆分瞬间场景，只能由着下意识跟随着感觉和直接做出直接的反应，所以，道歉往往都是事后才会想起来的事了。

