

这里面要提出一个风险的问题，与时间长收益大相比，风险也是同样，风险越高收益越高。

逻辑其实很简单，当市场收益趋于均值的时候，那么人们就肯定更愿意选择方差较低的，方差就是风险，而当人们都更愿意选择风险低的交易的时候，这种交易的竞争就会更大，那么收益自然会更低，风险越大竞争者就越少，所以理应获得的收益更多。如果风险大收益却一样，那么自然更少人愿意做这个事情，自然这个交易的收益就会更高。所以在做选择的时候则需要考虑风险和时间两个因素。

每个因素有两种极端变量，当然也存在更多的中型变量，我们如果只考虑极端变量则有四种情况，即：低风险低周期、低风险高周期、高风险低周期、高风险高周期。如果从收益上来作比较（其中低周期的收益应是在高周期内的整体收益，而高风险的收益则应该是包括了亏损的均值收益）数值可以假设为1：10：10：100。

而实际如果加入不同时间的收益和不同风险的收益数据就不同了，以低周期的收益做比较则为1:10:0:0，在到达高周期之前高周期的收益都有可能低于低周期，以高风险失败的收益做比较则为1:0:10:0，这种情况出现的概率要远高于成功的概率假设为10倍，那么高风险成功的收益做比较则为1：10:100:1000，以低周期高风险失败作比较则为1：0：0：0。这种情况出现的概率和周期都很长，所以大部分人在做选择的时候都会只看到最后一种情况，所以会选择短期低风险的投资。

那么假设我们有100元投资，在选择的时候如果全部投资高风险高收益我们会等不到成功就死去，所以最佳的正确选择则是30作为投资备用，10元投资高风险高周期，20元投资低风险高周期，20元投资低周期高风险，20元投资低风险低周期用来保障基本生活。

那么怎么区分风险和周期？以学校里面的学习内容为例，考试马上就会考的就属于低风险低周期，而考试可能会考的属于高风险低周期，考试不考但是以后工作中肯定会被用到的是低风险高周期，考试不考以后工作中有可能会被用到的是高风险高周期，大到一门学科小到一个知识点都可以采用这个方法。

在玩游戏的过程中也会碰到这种选择，游戏道具有短期可以一下子回复生命的血瓶是低风险低周期，有可以持续回复生命的道具是低风险高周期，有便宜的小装备属于低风险高周期，有昂贵的大装备属于高风险高周期。

每一个玩家在购买道具的时候都在无形中做着这样的高难度选择，而选择正确的合理的便更容易提高胜利的概率，而随性选择或者考虑不周的玩家在同样技巧的情况下自然就更容易输，同样在练习技能的时候也是如此，大量的游戏技巧是需要时间投入进行练习的。

但是不同的游戏技巧的难度和练习周期又是不一样的，我以王者荣耀的角色定位来做分析，辅助角色难度低影响低对应的就是低周期低风险，学起来很快而且对于赢输的风险很低，战士和坦克则属于难度低影响高也就是高周期低风险，刺客属于难度高影响高也就是低周期高风险，射手属于难度高影响高也就是高周期高风险。

无论是玩家自己的学习过程还是角色在游戏中的发展过程都可以用这样模型来区分，但是不同的是玩家的风格和道具的选择都属于不同的模型，而不同的模型搭配也就产生了不同的效果。

那么在日常生活中也很容易找到模型，比如化妆品、衣服、套路、能力来做比较，化妆品是短期使用短期就能达到效果且没有风险的属于低风险低周期，衣服属于长期有效果且没有风险的属于低风险高周期，而套路属于短期能学会但不一定就能适用于任何场合属于低周期高风险，而能力需要长期学习但是也只有特定的情况下才会被使用属于高周期高风险，所以人们在选择的过程中也基本会按照这样的顺序来选择。

具体到企业投资中，立马就能赚钱的产品也就是市场通用的产品属于低风险低周期，而需要持续的市场维护才能打开市场的产品属于低风险高周期，通过小创新来打开市场的产品属于高风险低周期，而通过长期研发新技术来打开市场的产品属于高风险高周期，很多成功的企业就是在这四种产品的投资比例上做到了最好的选择能够在市场中发展更快且长久不衰。

明白了分类，就明白了如何选择，那么我们再根据每个人所处的不同阶段判断做哪些选择，首先要明白其前期已经做过的选择，再根据其情况分析未来最佳的选择。

真实生活中的情况千差万别，最典型的情况是大部分人生活中生存的边缘，只能维持低风险低周期的基本投资，根本没有时间和精力和能力去学习和投资其他类型，在发展中国家发展初期人民的风险承受能力弱，短期都难以维持更别说长期。

而事实上在整个投资比例较为固定的基础的前提是低风险低周期的数值要达到基本生活标准，从生物层面保障能量补给上也需要基本的标准。

而在人类文明的大多数时期，普通人都是生活在这个标准之下的，而且由于文化教育的缺失，当生活标准上去之后又会由于多生孩子而导致标准再次下降，这便进入了人口陷阱，所以在人类的大多数阶段都是只考虑低风险低周期的，而唯一一个考虑高周期高风险的便是延续后代，所以人类文明的主要投资就分成了两部分：维持生活和传宗接代。

而到了工业革命之后，由于消费主义的普及才让人们脱离了人口陷阱，而让投资变成了四部分：维持生活、消费、投资、传宗接代。

其中维持生活属于低风险低周期，消费属于高风险低周期，投资属于低风险高周期，传宗接代属于高风险高周期，因为消费主义的产生才产生了更多的投资需求和投资主义，当然消费主义产生的原因也是投资者为了维持其投资周期而建立的系统，只是这个系统整体来看是有利于人类文明发展的。

回到基本生活标准，由于有了消费主义之后，人类的基本生活标准也发生了改变，导致虽然整体人均收入得到了显著的提高，生产力也得到了显著的提高，但是似乎普通人还是没有精力和金钱投资。因为消费主义提高了生活标准和传宗接代的标准，本来人的生活标准是吃，而由于社会的发展让生活标准提高到衣食住行，其中每一项的标准也在提高，有最简单的充饥型吃到现在的营养型健康型吃，其基本标准提高了很多。再加上更重要的住房，直接把基本标准提高到了发达国家标准，而导致其他投资资金和精力的缺失，而传宗接代的标准提高也同样压榨了中间两项的空间，导致人类生活又回到了最初的两元投资模型，而且不同的是这个模型并非依靠与自己的数据和努力，而是被动的受到了外界的控制。

那么如何脱离这些控制，首先是要从认知上明确真正的数据，而不是别人所呈现的数据。而提升认知的过程便是从短期投资走向长期投资的过程，要明确除了孩子之外还有自己的长周期选择，而这个选择的成本也是很低的，闲余时间学习一项新的技能便是开始，这些都属于低风险高周期的投资，而当选项更多的时候可以拿出一些精力选择高风险低周期的投资，当对风险有了基本认知之后再拿出一部分比例做高风险高周期的投资。

我们再拿数据来具体分析，比如2021年一个普通家庭的收入为10000元，5000还房贷，3000教育费，也只剩下2000来作为生活开支了，这样的情况下显然是没办法做投资的。

首先我们要分析这里面的一些数据，第一个数据房贷，有人说房子属于投资，但我认为此处是消费，而且属于提前消费，当然也可以说这个属于长期投资，但是这个长期投资是没有变现能力的，有的只是改善自己的生活环境，所以这属于提前消费，提前消费了未来70年的住房需求，那么既然属于消费就要明确消费是否超过了自己的标准。

是否可以更便宜的房子降低一定的生活标准，有人说不能，因为房价就这么高，房价属于客观因素，但是为什么不买一个要交10000房贷的房子呢，我相信市场上也会有，所以在买房的时候参考的标准并不是市场，而是自己的承受能力，也就是自己最大的生活承受能力，所以是房产的提前消费透支了自己的其他支出，实际

当然可以选择面积更小环境更差一些的房子，只不过居住标准更低一些，但是人生的选择就多了很多，实际情况会更复杂。

比如：对于投资认知不够所以没有其他选择就只选择了买方，经济增长带来的房价增长市场环境，工资在未来也有大幅增长空间。

其次是3000的子女教育费，这个与其说是投资不如说是逃避责任式投资被动式投资，因为在子女教育方面投资需要是多方面的，不仅仅是金钱，更需要陪伴和言传身教的精力。而多数家庭却把在培训班上花钱当成了自己逃避教育责任的手段，而且心理上也有有一种自己花钱越多也就是付出越多的心理安慰，结果就是在叫智商税。在整个教育过程中没有参与也就是没有把控空间，这就像把投资的钱交给别人打理自己却一点都不管是一样的，所以这个教育方面的资金支出显然是高于正确的投资额度的，而精力投入是少于正确的投资额度的，与其投资3000给子女还不如投资1500给子女1500给自己，和子女一起进步，这里面都有巨大的变化空间。

所以10000的总投资如果重新分配可以3000给房子，2000给子女，3000提高生活与社交，1000学习，1000投资理财。而当家庭收入提高的情况下，3000的基本生活可以不变，但是应该扩大自己学习的费用，这部分属于低风险长周期，以及理财投资的费用，这个属于高风险短周期，最后子女教育的投资可以在金额不提高的情况下质量也会有所提高。