

唐、宋、元古瓷收藏入门不可不知的金律



[唐、宋、元古瓷收藏入门不可不知的金律](#) [下载链接1](#)

著者:唐恺, 曾莉娜 著

[唐、宋、元古瓷收藏入门不可不知的金律](#) [下载链接1](#)

标签

评论

长知识。 。 。 。 。 。 。 。 。

向初学收藏瓷器的人介绍相关的收藏、

书内容还行，和很多入门书差不多，看了下没多少心动的内容，总的来说还行。

今天刚刚拿到书，这本...吴思1.吴思写的血酬定律中国历史上的生存游戏很不错，血酬定律中国历史上的生存游戏是吴思先生在五年前推出的一部作品，此次新版，增写了新的前言，对五年摸索的最新思路与心得作了简要的交代，着重对血酬定律的三个要点作了更完整的总结与表述。作者正式提出了血酬史观的概念，并预告了自己下一本的内容将继续从暴力集团与生产集团关系的角度解释历史现象，用暴力集团之间的竞争关系解释一些重大的制度变迁理清暴力掠夺生存策略的内外关系，考察各种生存策略的互动和演化，描述演化而成的社会秩序的基本轮廓。

血酬定律中国历史上的生存游戏早已成为吴思先生最畅销、最具影响力的作品之一，血酬定律中国历史上的生存游戏以作者一贯的幽默叙事风格以及丰富多样的取材，深入浅出地为读者说明影响中国历史的终极法则。书中探讨了不同朝代的性命价格、平民百姓的反抗策略、土匪绑票勒赎的利害逻辑、商贾巨富的抗害手段等主题，这些类型各异的文章，连贯起来看就是在讲中国历史以及社会的形塑原理。血酬定律三要点
血酬定律2003年，至今已过去五年，我仍沿着这条思路摸索前进。三个月前，我找到了对这个定律的更完整的表述方式。血酬定律有三个要点

一、血酬就是以生命为代价从事暴力掠夺的收益。

二、当血酬大于成本时，暴力掠夺发生。三、暴力掠夺不创造财富。

根据第一个要点，冒险狩猎或挖煤的收益不算血酬。暴力掠夺特指以人类及其所拥有的财富为对象的行为。

根据第二个要点，在暴力掠夺发生时，人类必定权衡成本和收益。成本至少有四类1、良心。同情心和正义感。2、机会成本。在权衡中，与卖命并列的还有卖力、卖身和卖东西等选项，人们会比较血、汗、身、财的付出与收益。3、人工和物资的消耗。4、暴力对抗带来的风险。无论是暴力镇压，暴力反抗，还是暴力掠夺者之间的竞争，暴力掠夺都要面临一定的伤亡风险。以上四类成本与收益的权衡，每类都能演义出一串历史故事。

根据第三个要点，暴力掠夺不创造财富，只能转移财富，这就会引出暴力掠夺者与财富创造者互动的漫长故事。

五年前，我表述的血酬定律包括了第一和第三个要点血酬就是对暴力的酬报暴力掠夺不创造价值，血酬的价值取决于拼争目标的价值。我还谈到了第二个要点的第四类权衡在暴力争夺的过程中，当事人的核心计算是，为了获得一定数量的生存资源，可以冒多大的伤亡风险，可以把自身这个资源需求者伤害到什么程度。

随后的进展是我找到了计算良心的方式，又算出了流血与流汗的替代关系，在第二个要点中补上了第一和第二类权衡。血酬定律于是有了更完整的定义。同时，我继续从暴力集团与生产集团关系的角度解释一些历史现象，用暴力集团之间的竞争

[唐、宋、元古瓷收藏入门不可不知的金律](#) [下载链接1](#)

书评

[唐、宋、元古瓷收藏入门不可不知的金律](#) [下载链接1](#)