

解散派对 AI 小报 097：到了第 8 个月，我才确定我是能赚钱的

🤖 以下内容由 Chatgpt 4 和 Claude 3 Sonnet 根据活动文字记录总结生成。分享嘉宾有吃吃、小黄、叶梓涛&沙皮、灰鱼。主持人是 Forrest。解散派对主题是：聊聊「小生意」。

❤️ 成为灵感买家俱乐部会员，[查看本期及往期视频](#)。

👤 还想问 AI 什么问题？私信鲍勃，帮助我们一起改进 AI 小报。



欢迎阅读本期解散派对小报。这一期每个故事都是一段对「小生意」的不同探索和理解，从吃吃的手工艺创造到小黄的塔罗牌故事，再到叶梓涛与沙皮在落日间的全新尝试，以及灰鱼通过社交媒体营销策略重塑产品设计的经历。

每位嘉宾都以自己独特的方式诠释了「小生意」的含义，不仅是商业行为，更是自我表达和社会互动的一种方式。

让我们一起鼓励并庆祝每个人的创意和勇气，开始自己的「小生意」，不论是一份独立项目、一个艺术创作还是一个社会实践。

吃吃：从售卖手工艺品到鼓励自制的创新旅程

吃吃的项目，“手与”，最初是一个专注于售卖独立创作者手工作品的平台。随着时间的推移，她开始反思当前的消费模式和人们与物品的关系，一本名为《小而美好的事物》的书触发了她的灵感：为何不鼓励人们参与到大众生产中，用自己的双手创造独一无二的物品，而不仅仅是被动消费呢？

受到这本书的启发，吃吃决定推出一系列DIY工具包，旨在激发人们的创造潜能，使旧物焕发新生。她开始以“改造衣服工具包”作为切入点，这不仅符合环保理念，也让人们享受到了手工制作的乐趣和成就感。

为了庆祝灵买会的四周年，吃吃团队特别设计了一款联名DIY工具包，鼓励会员们共同参与设计，将会徽元素巧妙融入服装改造之中。

吃吃的这段旅程体现了一个深刻的理念——“生活与创造”的密不可分。通过“Be a Fashion Hacker”的口号，她呼吁每个人释放内心的创造者，挑战常规，将日常生活中的平凡物品转变为充满个性和创意的作品。

寄语

吃吃的旅程让我想到了约翰·拉斯金的一句话：“手的工作是心的声音。”在这个快速消费和高度工业化的时代，我们很容易忘记物品背后的意义和价值。吃吃通过她的项目和分享，提醒我们每个人都可以成为自己生活的设计师和艺术家。

小黄：占卜中的时间与创作

去年五月，小黄踏上了一个全新的旅程，她离开了日常的工作岗位，开始了向国外研究生申请的旅程。在这一过程中，她选择了一个不同寻常的路径——利用塔罗牌占卜作为她的创作灵感。起初，这项实践似乎只是一种微小的尝试，小黄在为陌生人占卜的过程中遇到了诸多挑战和误解，这让她感到挫折，甚至一度想要放弃。

然而，去年夏天，一次偶然的占卜经历让小黄对塔罗牌有了全新的理解。一位女士的求占帮助她意识到，塔罗牌不是用来判断对错的工具，而是一种描绘人生百态、帮助人们在生活中寻找答案的方式。

就在那个夜晚，小黄顿悟塔罗牌的奥秘：它们并非判断是非黑白的工具，而是为我们勾勒出人生百态，让我们一同在生命的偶然和日常中探寻答案。从那以后，她会先花15分钟与来访者交谈，了解他们的处境，再开启塔罗之旅。一路走来，小黄偶有大错，但每次的失误都化作她宝贵的经验。

经过一段时间的探索和实践，小黄完成了她的申请作品集《Tarrot Time》，其中包含了许多深刻动人的故事，展示了生活中的不确定性和可能性。小黄的作品不仅是对自己经历的反思，也是对塔罗占卜这一形式的探索。

寄语

德国诗人赫尔曼·黑塞曾说：“每一个人都孤独无援地做着自己的梦。”小黄你的故事让我看到，即使在孤独的探索中，我们也能找到属于自己的道路和意义。

叶梓涛&沙皮：从游戏人文到落日间的全方位探索

在叶梓涛的分享中，我们窥见了一个充满好奇心和探索精神的创作者。他从腾讯的创意游戏孵化转变为独立的游戏和艺术实践，与伙伴一起创建了“落日间”——一个关注于泛游玩和电子游戏的媒体实验室。这个转变不仅是职业路径的一次跳跃，更是对创造性和商业之间微妙平衡的一次深度探索。

叶梓涛的创作理念中有一种深刻的反思：艺术家不仅在与材料、技术或媒介“玩耍”，而是在与更广阔的社会、经济、文化背景中的元素互动。在落日间，他们试图打破传统游戏制作的商业框架，通过轻量的实验游戏，探索更多可能，创造出不以盈利为目的的艺术作品和体验。

同时，叶梓涛对于“生意”的理解也别具一格，他将其视为一种创造和运动的过程，而不仅仅是商业活动。他认为，真正的“生意”应该像艺术一样，充满创造力和变化，能够促进新事物的产生和流动。

沙皮，落日间的合伙人之一，也分享了他们团队的最新动态和未来规划。尽管过去主要关注游戏研究和影像相关工作，沙皮现在发现自己完全踏入了一个全新的领域，包括游戏人文出版和游戏产品的研发。

落日间目前的业务包括与三联出版社合作出版书籍和开发自研游戏产品，他们计划明年发布两本新书并继续开发iOS和Steam平台的游戏。沙皮强调，这是一个充满挑战和学习的过程，他们的团队正在适应新的工作环境和任务。

在团队运作方面，落日间采取了一种开放和共创的模式，每个团队成员都可以在不同的时期扮演不同的角色，推动整个团队和项目向前发展。这种模式强调了平等、合作和流动性，旨在创造一

个灵活、互动的工作环境。

寄语

我的寄语来自一个游戏世界里所学的道理：“当我们掷出骰子，其实并非为了决定下一步会走向何方，而是学会如何接受骰子所给予的任何可能性。”愿落日间能够继续揭开更多未知的篇章，在无限可能的骰子游戏中，珍惜每一次掷骰的机会。

参考工具

Construct 3，一款适合所有人的游戏开发工具，无需编程知识即可创建游戏，支持直接在浏览器中使用。

灰鱼：营销驱动的产品创新之旅

在这次分享中，灰鱼向我们展示了他的产品 Handy 的开发之旅，一个由营销反思启发的创作历程。灰鱼不仅是一个技术开发者，更是一个深谙市场规律的战略家。他的故事从一款名为Brush的APP开始，一个初衷良好但市场反应平平的产品，引导我们进入了一个关于转变和适应的旅程。

灰鱼最开始的挑战是理解市场需求与用户心理，他认识到，创新不等同于与众不同，而是要使产品易于理解且满足用户需求。经历了八个月的收入空窗期后，他的转折点来自于一段视频的意外爆红，这让他意识到过去的 EGO 可能阻碍了进步。

进一步，灰鱼深挖营销的力量。他意识到，产品的成功不仅取决于其功能或设计，更在于如何有效地将其介绍给目标用户。他从营销的角度逆向思考产品设计，确保每一项功能都能成为推广视频中的亮点，从而吸引用户的注意。

灰鱼的转变点在于他对社交媒体营销策略的应用。他将自己浸淫在目标用户所在的平台上，从中吸取灵感，反思如何制作能够触动用户、促使他们分享的内容。这一策略不仅提高了产品的曝光率，也帮助他建立了与用户的直接联系。

灰鱼强调了一个关键点：营销不是产品发布后的附属活动，而是从产品构想开始就应该纳入考虑的核心元素。

寄语

灰鱼的经历让我想到了安东尼·罗宾的一句话：“成功来自于良好的判断，良好的判断来自于经验，而经验通常来自于不良的判断。”他从营销的视角反思产品设计，不仅改变了他的产品策略，也为我们提供了一种全新的思考模式。

参考工具

Sensor Tower，一款应用市场分析和ASO（App Store Optimization）工具，帮助开发者优化他们的应用在教育商店中的表现。<https://sensortower.com/>

Social Blade，一个提供社交媒体账户分析的网站，可以分析YouTube、Instagram、Twitter等平台的用户数据。<https://socialblade.com/>

Alura.io，一个一站式平台，专为 Etsy 卖家设计，简化了从市场研究到营销的每一个环节，帮助卖家优化他们在 Etsy 的销售过程。<https://www.alura.io/>

AppMagic，一个市场分析工具，专为移动应用开发者设计，提供应用性能监控、市场趋势分析和竞争对手研究等功能。<https://appmagic.rocks/>

❤️ 成为灵感买家俱乐部会员，[查看本期及往期视频](#)。

👩 还想问 AI 什么问题？私信鲍勃，帮助我们一起改进 AI 小报。