

## 反管理学

QQ: 270182827 E-mail: fukun551@163.com

### 序

21 世纪，管理学大行其道，渗透到人们工作生活的方方面面，对于规范人的行为，提高生产和工作的效率，的确起到了一定的作用。在这方面进行研究的人员也颇为不少，总结出各种的经验和方法，使得管理学日益壮大发展，成为管理者手中的利器。作为管理者来说，工欲善其事，必先利其器，对管理学有所学习是理所应当的。管理学也因此堂而皇之的登上书本，讲堂，成为一时追捧的对象。

但是，任何事物都是有利有弊的，管理学也不例外，在提高生产效率的同时，它也压缩了个人施展表现的空间，局部的遏制了人性的自然，奔放。对个体的人来说，这种影响是深远的，有可能进入一次被管理的模式，就约束终身。

管理学，顾名思义，既管又理，而且我们还知道动词可以做名词的情况，管理管理，管住了道理。

是的，管理，不是跟你讲道理的，服从和听话就是对你的要求，讲道理的模式在它面前彻底的失效了。在管理学的模式中，个体的人被当做一种生产要素来对待的，它不是走的普通的人和与人相处的路线，它也没有人和人平等的预设前提，官大一级压死人就是最真实的写照。你是被管理者，就不要奢望通过讲道理来和管理者对话了，因为对方在管理的同时，先就把理给管住了。不然，他凭什么来指挥，支使你呢？

所以，管理学，对道理有着一种天然的压制，它力图超越人与人的正当关系起作用，把人看成被设定规则的因素和物体，去追求最高的效率。

显然，这是对工作的适应性表现，从生产和发展的观点来看，它是非常的正确的。但是，一旦我们从人的角度，从平等的角度，从讲道理的角度来看问题，它的缺陷和不合理的方面就非常的明显突出了。

压制人性，抗拒道理，这是它不可避免的负面，是它魔性的体现。

在这个工业化大发展的时代，管理学的确起到了作用，但是一旦我们要追究它的负面影响，来逆转这种不良的发展倾向，新的学科和研究就呼之欲出了。

这，就是反管理学出现的契机和因由。

反管理学，就是对管理学进行反制和纠正的学科，它的目标是将人和道理从管理学的大手压制之下解放出来，伸张人性和道理，为后工业发展时代指明前进的方向和道路。

当然，它的使命也不仅仅局限于此，因为管理，并不是因管理学而存在的，它在最久远古老的时代就已然出现，只要在人与人之间有等级差异的地方，管理就天然的存在着。这都是反管理学所要笼罩的范畴，反管理学，同样是一种工具，是给柔弱可欺的被管理者伸张自我，获取自由的利器。

那么，既然管理先于管理学存在，反管理是否也是如此呢？答案是肯定的。

在少年时代，它叫做调皮，在青年时代，它叫做叛逆，在中年时代，它叫做个性，在老年时代，它叫做童心。

它行走在一般的规范之外，却又是人不可或缺的本真因素，它的出现，伴随着成长和发展，是人追求超越和解脱的自然的，正当的反应。

在社会层面，占山为王，揭竿而起，这也是反管理的表现，是在社会肌体失范时产生的自然现象，是朝代与朝代衔接的天然链条，我们之所以有传承悠久的历史，与其不无关系。

当然，我们谈反管理，并不是鼓励激发这些因素，而是要坦然勇敢的面对这些客观的存在，以更合理，更可接受的模式完成对人的解放，对道理的解放。

反管理学的四大阶段：

一：在少年时代，它叫做调皮，

当一个大人说小孩调皮的时候，实际上是他感觉到了管理的乏力，想要借助思想和舆论的方式改变现状，说调皮是不对的，要听话。但是小孩有错吗？没有，小孩又不懂事，他的活动基本是对自己的正常显现，有时候表现的多动，能够获取更多的对这个世界的经验，有时候大哭，是因为身体部位不舒服，并不是为了故意找事。但是在大人那里，不清楚原因，只觉得不方便自己管理，就冠以了调皮的称号，灌输要听话的思想。可以说，正因为孩子是调皮的，他才表现出更多的自我的本真，是活生生的一个人，而不是设定程序的机器。而且调皮虽然不利于管理，却是利于他成长的，在调皮的过程中，他得到了更多的权限和体验，看到了更多的世界的面貌，丰富了见识。这个时候，小孩子是天然的在进行着反管理。他遵循的是自己的天性，而不是听话与否。事实上大人所谓的听话，无非是设定一些安全的规则，让他去遵守，但是对孩子来说，他有更大的空间和更丰富的操作集合。如果你说听话，别动，你的小孩立即就不动了，并且一动也不动，你是不是会害怕？因为这才是不正常的，人不可能一点不动。说别动这是一个模糊的命令，什么程度，什么地步都没有说清，你让他听话，怎么听。而孩子因为你说别动受到了一定的约束，但是仍然正常的活动，这才是让人放心和欣慰的，也是合乎正常的。大多数的時候，情况都是这样，我们发出模糊的命令要求对方遵守时，对方也对之以模糊，表现出活动的多样性。所以我们要求中的不确定性和错误性被先天的过滤掉了。所以孩子调皮的表现未必正确，却一定是最符合他天性的本真。我们对于调皮的孩子，不应该是采取打压的态度，而应当是引导和教育，并且发现其中合理和正确的地方，对自己的管理方式也做出调整。

人们常说龙生龙，凤生凤，老鼠生的会打洞，为什么不同的家庭中走出来不同的人呢？初期的管理教育就起了很大的作用，比如你是乞丐，带孩子去乞讨，他自然也就学会了乞讨，在乞讨的过程中，他不断的听你的话，接受了你总结的人生经验，最终就变成了和你类似的行为规范。其他职业也是同样的道理，有时候人们眼光境界的不同，往往就是从家庭传承中带出来的，是不断的听话的过程中形成的。所以当小孩子调皮的时候，是他对你人生模式的反抗和反叛，因为他身上存在更大的可能和更大的自由。所以身为乞丐的儿子也可以不做乞丐，身为农民的儿子也可以当总统，这种变化就来源于调皮下面所隐藏的更宽广的可能性。

二：在青年时代，它叫做叛逆，

青年时代，是人成长最快的阶段，也是人武力成长最快的阶段，也是人最接近成熟，接近要固定自己人身的时代。人们在这个阶段的行为为什么体现出叛逆呢？为什么不是调皮了呢？就因为人长大了，武力增长了，有威胁到大人统治的可能了，有掀翻旧的管理模式的可能了，所以人们不说调皮了，而是换了一个词汇，叫做叛逆。叛和逆都是从统治者的角度，是从皇帝的心态视野所出发对待别人的一种看法，先天的在这个词汇中间，就带着管理和控制被管理者的欲望，是先行的舆论斗争和思想准备。但是叛逆就是叛逆，不会因为人们的恼火而消失，千百年的传承下来都是如此，年轻人叛逆，没有人为他们叫好，没有人给他们提供理论支持和舆论土壤，但他们仍然不约而同的选择了同样的对待。叛逆，是新叶生长对树的突破，是阳光迸射对夜的改写，是年轻人活力和生命力的体现。我们说，青年强则国家强，叛逆的青年正是他打破自身枷锁和命运的时刻，是他想要改写命运，绘制蓝图的努力。谁没有年轻的时候？所以我们应当体谅和放行。当农民的儿子依旧要做农民，工人的儿子依旧要做工人，当他们要被套上笼头，接受命运的经验传承，接受固有的路线和前途的时候，他们爆发了，这就是叛逆，是青春的活力，是人性的绽放。他们面对的是家庭是学校是社会的三重管理，你应该如何如何，你的命运是如何如何。他怒吼，他咆哮，想要挣脱锁链，因为他看到更多的可能，我还可以那样，还可以那样。人生本不应该相同，生活还可以更加多彩。正因为有千千万万的人的叛逆，所以新的时代被开启和创造，新的可能被发现被掌握，推动着这个社会缓慢的前进和成长，像叶伸向天空，像根扎入大地，更加的繁茂和昌盛。所以叛逆，只不过是家庭和学校管理者的一面说词，它是有利的正面的积极的人性的展现，是年轻人先天传承的必然。

三：在中年时代，它叫做个性，

中年时代，人们走向了工作和事业，生活的轨迹基本固定，他们已经没有叛逆的资本和勇气，

但是他们仍然不愿意成为管理者手下运作的简单机器，他们需要个性。个性是人多样化的呈现，是百花齐放的美丽容颜。当人们说这个人很有个性的时候，这是一种赞美。但是当管理者说你很有个性的时候，往往意味着你不怎么容易管理。这就出现了矛盾。你是被管理者，个性是你的棱角，而管理需要你圆润简单，因为没有棱角的才是适合操作，能节约管理成本的，所以个性不被管理者所喜欢，因为这加大了他的成本，需要他付出更多的心力和资源。但是个性不会因为他的喜好就消失，因为这是人最值得坚守的，是人区别于他人存在的个人标志。如果没有了个性，那人还成为人？人和机器还有什么区别？人还能叫做万物之灵？所以从工作管理的角度上说，人们不喜欢个性，但从其他的角度来看，个性则是必要的，不可或缺的。同时，个性之所以不叫做叛逆，也因为放低了姿态，改变了自己，变得没有粗暴的因子。是的，个性仅仅只是个性，虽然它也代表着对管理的反叛，却是轻微量级的，是双方和多方都可接受的。所以个性大行其道，成为我们时代的主流。这是反管理的胜利，也是反管理向管理的一种妥协生存之道，是我们通常命运的轨迹。

四：在老年时代，它叫做童心。

当人到了老年，已经没有人管理甚至从管理者的位置退下来了，他通常会表现出童心童趣的一面。人们说老变小就是对这种现象的总结。在这个阶段，人离死亡越是接近，对人生的一切就看的越是淡薄，终于可以将自己压抑了怎么久的心态释放开来，后天返回了先天，表现出和孩童近似的行为。童心中，已经没有了管理和反管理的对抗，表现了两者相处的圆融和谐和对立统一。没有半分的烟火气息，享受人生就是全部。

反管理学的五大范畴：

#### 一：家庭

人最先接受管理的地方是家庭，所谓国有国法，家有家规，在家庭中，你有父母长辈，就要接受他们的管束。

家庭里的人，不但没有什么管理经验，而且缺乏理论知识，所以他们往往并不是称职的管理者。比如我就看到过一个父亲拿刀威胁哭泣的小孩子，叫道："不要哭了，再哭砍死你！"他当然不是真的会砍，但他为了阻止小孩哭泣，使用的这种方式是很粗暴的，容易给小孩留下阴影，小孩之所以不哭了，那是因为害怕，害怕他有砍的可能。所以家庭中反管理的存在也是很必要的，因为家长往往不是合格的管理者。

但是，在家庭里实行反管理是非常艰难的，首先是武力方面，我们知道一切管理的基础都是武力，大到国家，小到家庭。甚至猩猩的群体都是。在管理不能起效的情况下，就会动用武力，作为最后的保障。所以武力是衡量管理的一个非常重要的因素。比如前面我们举得例子，家长就是动用了武力的威胁。他跟小孩子讲不通道理，就选择了简单粗暴的方式。从武力方面来说，家长当然是占优势的，特别是在孩子还小的时候，有时候一个眼神，一句话语，都可以把孩子吓住，为什么吓住呢？就是害怕动武打人。所以当家长吓唬孩子，板起脸面的时候，其实就是借用了武力威胁，借用了自己身高力大的先天优势，可以说这个时候，他们真的管住了道理。他们当然不是合适的管理者，必然就要接受反管理的挑战。而且，家长还有几大优势，在家庭中的地位高，可以直接压制对方。因为我是父母，所以你就要顺从我，要听话。这看起来是在讲道理，但是讲的是只对自己有利的道理，如果你不听，那么我有舆论压制，亲朋好友都来说你，如果还是不行，那可能就要动用武力了。这样看起来曲折，其实本质上还是以武力为根基。所以在家庭中进行反管理最好的就是提升自己的武力，小伙子长起来了，家里人觉得你能打了，那么渐渐的就会平等的对待，不会随便的就威胁恐吓。当然，提升武力没有那么简单，需要长久的时间，所以还需要很多补充的方法。最有效的，就是我们所说的三大原则。首先是货比三家，多在几个家庭中走动，多认识几个长辈，通过比较，就能看出优劣，对家长就会形成一定的制约。二是联合统战，你要广交朋友，三五个小伙伴聚在一起，家长也就不敢随意呵斥，因为法不责众，家长也不愿意一次得罪好几个人。再就是投身娱乐了，你要会玩，调节气氛，动武的可能就无限降低了。很多小孩能在自己家庭中混的如鱼得水，就仰仗的是这三个方面。

小时候，家里人害怕游泳淹死人，就不让我们去水里玩，结果我现在也没学会游泳，是个遗憾啊。毕竟地球上大部分地区都是水面，你和水没有亲和力，气势上就觉得差了很多。而如果有三五个小伙伴一起，那家里人可能就同意了，甚至在家里人不知道的情况下，几个人一起也可以去游泳。很多人就是这样学会游泳的，在家里人不知道的情况下，就学会了，绕开了马奇诺防线。

可见，小孩子如果机灵一点，先天的就知道对管理进行反制，通过广交朋友等方法，提升自己的重要性和武力值，受到的威胁就会大大减少，可以尝试的事也会大大增多。你的见识广了，技能多了，成长起来就会更加的健康茁壮，有利于以后的生活。当然，游泳有一定的危险性，想要学习，一定要人多的场合或大人在场，或者到安全的地方，如果你盲目的去游泳，那就悲剧了。

那么，当你成长起来，你有了和家长匹敌的武力的时候，是不是就没有问题了呢。不是，还有新的问题。看起来你和家长比较平等了，家长也不会威胁吓唬你了，但是，他们会采取另外的方式，这就是权威和孝道。

权威的意识，就是他比你地位高，你得听他的，孝道就是你要尽孝，还得听他的。这其实是从个人武力走向了群体武力。因为权威和孝道是靠舆论来维持的，你不听话，有一大批的人说你，他们凭什么说你，就是打得过你，可以采取强制措施。在一些落后的地方，家族势力强盛，就会动用家法族规，其实就是行使武力。而先进的地区，则会动用法律，法律最后要强制执行，本质上也是依靠的武力。所以这个时候，还是武力为尊，不过是换了群体的武力罢了。

如果你朋友众多，交游广泛，就可以顶住压力。我们这里有年轻人混黑社会的，混起来之后，就没人敢管了，但他们往往不敢不尽孝，因为对方的势力大的多，甚至可以引动国家力量。俗话说官官相护，其实还有更多的情况，老年人和老年人相护，家长和长辈相护，他们的力量都是连成一体，个人基本没有办法破除，只有走合纵连横的道路。

所以家长脾气暴的人，往往容易走上在外面混的道路，因为他们更需要强化自己，保护自己，他们先天的对武力压制的本质有了体验，就能更好的运用。而家庭环境比较平和的人，则交友欲望就会低的多，从我的很多同学身上都可以看出来。当然，从某些方面讲这也是一种劣势，人际关系处理的不好，没有解决武力威胁的问题，也很难有大的发展。我们看三国演义刘备争天下，就是从结拜兄弟开始的，你有两个武力值高的兄弟，你不怕武力威胁，你就混的风生水起。这就是反管理。我们虽然讲武力，但一定要记住，是被动的讲的，是因为这个世界上的管理行为都是依托的武力，所以我们才被迫的也需要武力，从这个角度讲，反管理比管理更具有正义性，是正当防卫，不应该受到批判而应该大加推广。

直接动用武力管理的，我们称为一级管理，间接动用武力管理的，比如法律，制度，我们称为二级管理。孝道是通过舆论维护的，舆论是通过武力保障的，所以孝道是三级管理，更接近文明。而文明的方式是讲道理，管理管住了道理，不管是一级管理还是二级管理，离文明都还有一段距离。而我们还处在这个中间阶段上，需要管理的存在，也必然的需要反管理。在管理和反管理的交互中，逐步的走向文明，彻底脱离武力的威胁。这就是反管理存在的作用和意义。

## 二：学校

学校的规章制度也是三级管理，相对比较文明。而且学校的管理者老师校长，受教育文化程度较高，相对的更适合作为管理者存在，所以学校的管理状况要好一些，但是世事无绝对，学校的管理也不是完美，反管理在学校仍然有存在空间。

还记得小学的时候，一个老师打了我一巴掌，只因为我叫了他的名字。当时我是非常吃惊的，这完全改变了我的世界观。本来人和人之间是平等的，但是他借用武力的压迫，建造起了等级的差别，并在称呼上体现出来，必须叫他为老师，他隐藏在称呼的后面，确立了管理者的地位。我当然是无力反抗的，只能用沉默对待。想必大多数的学生都要经历这个过程，他们在对方的威胁之下明白了等级的存在，屈服在老师的淫威之下。这个老师他能讲出什么道理来让人不叫他的名字而必须叫老师呢？我想不出有什么必然的理由，只不过是约定俗成罢了。但是他用武力来维护，性质就不同了，老师的称号成了野蛮的象征。

叫一个人的名字，表明内心中有一种平等的关系，而有的老师不喜欢这种平等的感觉，他们认为自己在学生面前是高人一等的，要拉开一定的距离，说明了他们内心的卑微。我在网上看到有些老师就喜欢别人叫名字，这些人就豁达大气的多了。

说了这些，说明老师不是完美的，有时候也不是好的管理者，虽然学校是靠制度在运作，但还有很多人为了的痕迹，尤其是在老师比学生武力强大的情况下。到我上高中的时候，这种情况就变了，有一次老师打了学生一巴掌，那学生就不服气，跑到讲台上要求道歉，老师拉不下面子道歉，就被他当场打了一顿。这个时候，学生已经长大了，有了自己的武力，就不再任人欺负了，敢于反抗了，他们和老师的地位就更加的平等。可见当一方的素质达不到的时候，平等是靠武力的平衡来完成的。当然，老师打学生都不会打的太狠，一般也就不引起重视，但是对幼小的学生来说，那种武力压迫留下的阴影还是很深的。

这样的例子有很多，还有一些事是学校做的很不到位的，比如有的学校为了照顾自己的生意，要求学生必须到学校内部吃饭。这是强制性的，大门一关，不让人出去，非常的粗暴无礼。学生是弱小的，能有什么办法呢？明明学校外面做的更好，选择更多，但却不能出去吃，如果硬要出去，就会遭到保安的阻拦，这是赤裸裸的武力垄断啊，和黑社会没什么区别。我的中学时代就是这样过来的。但是在网上，我看到有一所学校，上千名学生因为这件事暴动了起来，砸乱了学校食堂，这件事被曝光到网络上，赢得了大家的支持。这就是联合的力量啊，是反管理的实例。人们被压迫到超越了底线，就只能联合起来反抗了，破坏旧的管理模式。

但是一般来说，我们没有组织起来的条件，个人渺小的力量只能被压制，这种状况，只有等他们成长起来才能够得到改变。你看看长大了的人还会遇到强迫买卖的事吗？很少了。因为大家都有了武力，不是那么好压制了，一两个保安就压制一大批学生的时代一去不返。

但是，反管理的基本三原则还是适用的，我们仍然可以货比三家，选择较好的学校，大多数有条件的家长都是这么做的。我们仍然可以联合统战，集体的抗议，求得状况的改善。我们依然可以投身娱乐，驱散投下的阴影。

更重要的是，我们一直在成长，我们的武力越来越强，越来越有保卫自己，制衡别人的能力，敢于直接欺负我们的政策制度就会越来越少。

在我上学的时候，学校内外都有一些混混，他们就是学生中武力率先成长起来的，或者是敢于动用武力的，他们就获得了比一般学生要高的地位，活的比较潇洒。而一般的学生，则活在他们的阴影之下，好像一群驯服的羔羊。某种意义上，他们也成为了一种管理者。

而要破解他们的威胁，就要和他们结交，多认识几位老大，获得平衡。多结交几位朋友，获得保护。多参加一些活动，提升友谊。我见过一位高中生，成绩很好，但是有一次被人错打了，就变得精神失常。可惜啊，好学生挡不住一巴掌，因为好学生根本没有和混混们打交道的意识，一接触下来，根本处理不好。而有得人，和他们保持着接触，则混的如鱼得水，既保证了自己的安全，学业也没有耽误。

以上说的是学生之间的，正规的学校管理，是没有混混这种因素加入的，把学生当作是处在一种理想的环境中对待。在高中，就是围绕高考安排，平时日考月考的在学生中相互之间比较，通过比较造成竞争关系，通过竞争实现了对学生的管理。如果你对高考不感冒，那么这种管理对你就失效了。有些学生过的很轻松写意，就是因为不在乎高考，不怕上不了大学。他们不管是混混也好，家里有关系也好，总之能渡过快乐的青春阶段，以后的成长很多都比那些好学生还要强。

大学里的管理呢，是围绕毕业证来的，建立了学分管理的体系，学分不够，你就拿不到毕业证。如果你害怕找不到工作而必须要毕业证的话，你就被他管住了。破解的办法就是视毕业证如浮云。像比尔盖茨，乔布斯等人，都为我们做出了很好的典范，没有毕业证，没完成学业，照样风生水起。他们的大学生活，想必也是非常精彩的。

### 三：企业

对于工作来说，管理的核心基础是薪水，这是管理者和被管理者的契约。

付出劳动，得到报酬，双方是平等的，这一点首先应该明确。

而且现有的薪水支付方式都是押后支付，也就是说你劳动完毕或者劳动一段时间之后才支付，比如按月发放。本来平等的双方因为薪水的押后而显的不平等了，管理者好象劫持了人质一样，控制着薪水的发放，使得被管理者就范。从手段和道义上来讲，都应当是管理者处于理亏的位置。然而因为管理者的强势，没有人能够指出这一点来，这使得他们一直具有心理和理论的优势，押后工资，却好象别人亏欠他们一样。这就是所谓的欠钱的是大爷啊。实际上等于是管理者借了被管理者的钱，欠债还钱天经地义。所以我们被管理者首先搞明白这一点，明白自己债权人的地位，就可以揭穿他们的面目了，心理上就能释放出来，理直气壮的与之谈论和工作。

当然，还有更恶劣的管理方法，比如押扣几月的工资，这使得工人很难有平等对话的基础，遇到这种低劣管理的企业，不进去就是最大的胜利了。

从这一点来说，反管理也遵循走为上原则。遇到不好的，就直接抛弃结帐走人，那不是你的错。

不过显然这一招不能频繁使用，大多数时间，我们还是委身于某一个具体的企业，兢兢业业的工作，能够按月发放薪水已经高呼万岁。

但是我们要时刻警醒，知道自己道义上的优势，不被上级的理论和周围的舆论钳制。

在一般的企业中，都会形成企业文化。

企业文化是管理和反管理对抗中所出现的图景，有着深刻的制衡关系。

管理走的是合纵的道路，反管理走的是连横的道路。

作为被管理者，一定要注意自己并不是孤身奋战。虽然拉帮结派在管理者那里是个贬义词，但对于下层人员来说却是非常重要的，是企业文化的真正基础。

找到了自己的帮派，个人就有了归属，个体的问题成为群体的问题，你的力量就被放大了。遇到事情不会再孤掌难鸣，势单力薄。

这是工会的力量不被信任，正常的渠道没有形成所造成的后果，因此不是你应当排斥和厌恶的。

勇敢的去参与，互相扶助，这就是最正确的道路。

连横的重点，就是团结，团结一切可团结的力量，改变自身的弱小孤单。

这就是从下往上看所看到的企业文化，是反管理自然形成的硕果。

#### 四：社会

社会管理主要依靠的是法律和道德，这都是我们应当遵守的，在这里反管理的三大原则依旧有效的，但是我们不提倡对社会管理进行反制，因为法律和道德都是千百年发展过来的，是对我们自身有益的规则。遵循法律和道德，做到从心所欲而不逾矩，就丝毫不感觉不到他们对我们的约束，而正常的法律和道德也不会刻意的和你作对，因为它是针对所有人的，针对的不好的，超越人们合理操作集合的行为举动。当然，法律和道德都是人制定的，因此有时候也不可避免的具有缺陷，针对具体的问题发出自己的声音，直到促成其最终的纠正。毕竟法律和道德也是随社会发展而进化的，不是一成不变的，但是它往往不会因为个人而改变，而需要群体的力量去推动。所以发现问题之后，我们应当继续的运用货比三家和联合统战的原则，徐缓图之，不应操之过急，因为我们是社会化的人，是群体性的，在面对社会问题的时候，理应通过社会的力量去解决，而不是靠个人的好勇斗狠，在法律和道德允许的条件下去推动法律和道德的发展，这就是正确的途径，也是符合反管理学的发展方向。

#### 五：世界

那么，在超越社会的层面，整个世界又是如何管理的呢？除了制度，还有协约以及武力。比如美国对日本的管理就是通过驻军来实现的，这就是直接的使用武力。反管理的三大原则依旧有效的，比如日本想要摆脱美国的管理，他就要找到其他的力量对比，鼓励中国等地区的崛起，分美国的势。或者联合统战，和其他地区搞好关系，或者通过发展娱乐，通过人民的幸福改变美国人的观念。这几点对于其他地区的人们来说也都是适用的。所以大家都这样之后，就造成多极化的局面，和人民生活的不不断发展前进，最终实现对其武力优势的消解。

## 反管理应当遵循的三大原则：货比三家，联合统战，投身娱乐

### 第一章 货比三家

货比三家讲的是买东西，买东西的时候在不同的商家那里比较一番，来获得更合理的价格和更好的商品品质。这种模式非常的简便清楚，运用到其他方面也是类似的道理，其本质就是我们通常说到的分而治之。

通过分化，分别，在所面对对象中寻找到的博弈的空间，使局面向着有利自己的方向倾斜。

但是通常我们说分而治之，是上级对下级，或者人对物体的情况，所采取的策略，是管理学的手段，还没有运用到反过来的情况。

其实这是一种非常普遍，对反管理学也同样适用的简单策略。

虽然简单，但是收效明显。

通过分而治之，下级对上级，同样能够获得选择和操作的空间。

比如现代政治中的主席和总理，或者西方政治中的竞选，它都有化一为多，分而治之的思维在里面，因为面对的对象不止一个，所以下级也就可以有所选择，一个不行还可以找另外一个。这样，身上所受的压力就被分担了，弱者通过在两强者间的摇摆提高了自己的重要性，成为三元关系中的制衡砝码。

这种运用，其实无时无刻不在发生的，所以才有了现代的一些结构，比如书记，比如政委的设置，都已经形成了制度性质的，早已为人们在实践中选择。

而我们所要运用的，则是在那些还不明显的地方，还没有注意到的地方，与你切身相关的地方。

比如你受一个人的直接领导，为了减轻你所受到的来自于他的压力，就要注意有没有其他的与之平级或更高级的存在，可以完成对他的制衡。因为你是下级，所以你没有讲道理的权力，对方之所以能管理到你，是依靠的等级地位，而不是道理，所以这一点一定要明白，不要走到错误的路线上去白费口舌。而找到另外一个领导，并不是说你就要投靠过去，或者言听计从，你要知道你处在砝码的位置，可以左，也可以右，仅仅依赖于这种可能性的存在，而得到喘息空间，不一定需要实质的做什么，因为存在，本身就是已有的因素。

这里要克服一个旧有的伦理的思维，比如我们说古代人讲的，忠臣不事二主，人不要做墙头草，望风倒。这其实是管理者需要的道德品质，这种人更适合他们进行低成本的管理活动。但是我们从反管理的角度来讲，这就仅仅是一种策略而已，没有任何的道德在里面。你要知道，当你被认为是被管理者时，对方首先就缺乏对你的平等的尊重，你又何必紧守所谓的道义呢？

我们举很简单的例子，比如你开家店，会不会只给一个人服务，忠臣不事二主？不会的，你肯定希望越多顾客越好，如果你只能给一个人服务，对方认为你没得选择，自然就会看轻你，否定你工作的价值。所以一方面，人们把顾客当上帝，另一方面，他们也不会把上帝的名号交给一个人。正因为如此，上帝在商家面前也高贵不到哪里去，因为他们面临着其他上帝的竞争。再举个例子，比如你打工，你会不会考虑跳槽？如果你完全没有这个想法，那么单一的工作对你来说就是全部，你没有退路，很多时候就会被逼入绝境。而当你有跳槽的可能的时候，你的领导就仅仅是你可能领导中的一位，他没有任何绝对压制你的理由，这样你就有一搏之力，得到了空间，得到了尊严。

所以，找到其他的领导，对象，或者客户，开创良臣可辅多主的局面，就是身处下级位置的你所要做的。

这就是最本质，最根本的反管理。我们说三十六计走为上，这是非常的有道理的，但是我们不一定要真的付诸实现，而只需要这种可能就足够了。

比如夫妻这种关系，两者发生矛盾的时候，一方通常会说，“我怎么瞎了眼，找了你这样的！”这其实就是在自觉的使用这种策略了，因为除了你这样的，还有其他别样的，这就构成了一种可选关系，完成了对单一选择的制衡。而如果一心一意的嫁鸡随鸡，固然是我们社会鼓励的模



式，当矛盾来临的时候，你因为没有其他的选择，可能真的就被当成了草鸡而不是凤凰。所以一定要有离婚的权利和可能，婚姻才会更具有弹性，更加和谐，身处其中的人们才会时时警醒和反思自己，双方得到更佳的生活体验。

当然，婚姻是一种比较固定的关系，而且是一对一的，所以天然排斥外来者的介入，人们通常也只是嘴上说说，是希望有制约对方的因素在，而不是真的就去找另外一个，它只是将一种可能发掘和展示出来，就得到了想要的状态和结果。

这就是货比三家，多看看其他家庭的情况，对自己家庭的认识就会更深刻，更明了。

生活中还有一些关系是非常固定的，比如父子，母女之类的关系，是无法更改的，通常有些矛盾也就无法消解，因为没有外来的制衡的因素。比如我们知道所谓的富不过三代，为什么会有这种情况的出现，原因也很简单。比如一家人相对其他人富了，他的社会关系就会变的简单，子女面对的跟父母平级的人就会少，那么相应的能制衡两代人关系的选择就少，矛盾就容易积累下来了。而如果是普通的家庭，小孩子在叔叔阿姨中游走，自然的见到不同家庭的运作，天然的就对自己的家庭进行了对比和思考，他就有了多样化的选择，这样可以，那样也可以，他的内心中就比较自在，安闲了。

所以富人为了不孤立自己和后代，一定也要发展自己平级的圈子，让子女有货比三家的可能，多一种选择，就多一份轻松。

而从子女后代的角度，主动的多看看其他家庭，也是非常必要的。人们常说，尝得草根，百事可为。因为有了一种低端的可选项，就有了战略纵深，可以接受各种坠落的可能，走起路来才会坦荡自信。

好了，本章货比三家，真的比到家里去了。因为家庭中也是存在管理的，因此天然的就具有反管理的需求，如果双方都认识到这一点并希望得到较好的结果，比较就应该是经常和主动进行的。

## 第二章 联合统战

货比三家，制衡了领导。我们说管理学是用于提升工作效率的，它有积极有利的一面，那么反管理学是不是就是消极应对呢？

不是的。相反，反管理当然需要动用比管理更大的力量，更多的精力，它也是积极主动的，非常向上的。

它的有益的方面也非常明显，有利于个人身心的舒展，有利于和谐氛围的创造，有利于平等的社会环境，它张扬了人的个性，凸显出更人性化，更生活化的社会需求，在经济利益之外拓展了人的发展空间。

积极向上的反管理，除了要经常性的分而治之外，在自己身上，它需要并且已经表现出一种上升的趋势。

管理，有一种向下压制的思维倾向，而反管理，则有向上舒展的心理倾向，它没有那种低沉和压抑的感觉，而是充满了活性，张力，以及昂扬的斗志，它是积极主动的，更是健康向上的。

那么，当上级因分化从对自己的管理中退位之后，这一部分的管理权其实是交到了自己的手中，反管理的第二步，实际上是自己接管了管理自己的职责，它在满足自己生活需求的同时，完成了更好的对自我的管理，它实际上也就是对管理进行了收编。

在自我管理，它不同于他人管理的特点自然就展示出来，成为一种标志性的特色。

我们说国有特色，家有特色，个人也拥有自己的特色，只有自己才最懂得接纳，最懂得管理。

对自己的管理本身，就是对他人管理的反管理，它一定是一种特色性质的。

如何经营这种向上的趋势，这种个人特色呢？

坚持！

比如我们最常见的方式，锻炼身体。

身体是革命的本钱，是自己最基本的依靠，只有一个健康的身体，才是最好的博弈的开始。

我们向大的方向看，就会非常的明白，管理的终极手段就是武力，各个国家没有不使用武力的，而其他各项的管理事务也都围绕其展开。一个人凭什么管理另一个人呢？如果反对会出现什么情况呢？答案就是武力。虽然在日常生活中，这个条件被隐藏了，但一旦较真起来，最后采取的手段毫无疑问是就这样的。

我们锻炼身体，固然得不到超越性的武装力量，但是在小的范围，却可以提升气质，对终极的考虑产生一定的反制空间。如果要动武的话，至少我不怕。有了这种心理基础，其他事情就云淡风轻了。相反，如果你病态毕露，是个人就可以欺负一下，那是毫无伸展空间的，被同级人物都管的死死的，更不要说反管理了。

身体健康，就是个人特色的起点，体健而魄生，就会散发独特的个人魅力，各方面都得到正面的反馈，再加上那种上升的趋势，就无人敢随意指使吆喝了。

在管理好自己的基础之上，再懂得联合和自己同级的人，进行统战工作，就可以有反制上级管理的真正力量了。

人数，往往是被管理者的优势所在，但是没有有效的利用起来。

不然，被管理者的力量一定是更大的。

清楚了这一点，反管理就有了成功的基础。

但是要注意，我们不是要把管理者的船搞翻，而是要得到一种更佳的工作和生活的状态，不受人欺侮。

懂得联合，非常重要。比如你有三五个要好的小兄弟，那么老师也就不愿轻易得罪你，邻居也不敢堂而皇之的欺负你。

而如果孤家寡人一个，什么三脚猫就都能踩到你头上去，成为你的隐性管理者，这是一定要避免的。

### 第三章 投身娱乐

娱乐是对管理的最大反制。

我们获得了反管理的成果之后，拿来做什么呢？

除了锻炼充实自己之外，那就是娱乐了。

娱乐可以放松自我，磨刀不误砍材工。

有工作的人，一定要争取正当的假期，周末，不加班，这样生活和工作的比例才会正常，各项事务也都会顺顺当当。

反之，如果被工作完全的钳制，在管理中失去了自由的空间，人就成为机器零件一样了，得不到休整和解脱。

争取到的时间，理所应当的用来娱乐自己，这个离自己最近的躯体。

年轻人，总是自觉的走在这条路上，一代一代修改着历史的进程，将娱乐的存在价值不断推高。

表面上，这被称为叛逆，个性，不被理解和欣赏，在工作道德中甚至被排斥，但这却是非常必要的，谁也抹杀不了的，人之为人的必然需求。

这也是为什么人们喜欢八卦，这本身也是投身娱乐的一种方式，只有强调了娱乐性人物，自己才得到一个参照，一个模板，人们才知道什么是正常的，被人所希冀和期待的生活模式。

你是明星，是的，一定要有这个觉悟，自己对自己肯定，自己成为自己的观众，自己挽救自己，超脱于工作的轮回。

唱歌，跳舞，追星，是的，像吃饭一样的必要。因为明星们是已经在这条路上走通的人物，他们指明了反管理的前景和方向，张扬着个性，洒脱着自由，为人膜拜。

膜拜他们，为的是自己，也能投身自我的娱乐。

那么，阻挡我们进行这些的是什么，就是传统的管理的力量了，就是以工作效率为名义的各种借口了。

人性至上，娱乐至上，和工作至上，究竟谁更高一筹，需要你添上自己的砝码来决断。需要你分而治之，需要你货比三家。

这么多年来，人们一直自觉的沿着这一路线前进，取得了辉煌的成果。娱乐明星获得了天王巨星的赞誉，远超各种政治人物，这就是人内心的真实反映，是民心所向。

以娱乐为王，以娱乐为命，抗衡生存和吃饭带来的束缚。

娱乐，是反管理的道德归宿，有了这一追求，就不至于为反而反，前进的方向上就有了明确的标竿，你在组织言论的时候也就更加的有理，有力，你不是一个破坏者，革命者，而是一个建设者，实践者。

这种正面的，向上的力量，是反管理的最大心理依托，因为是娱乐的，是自我的，所以是对的，是必要的，是应当的。

反管理学的十大纲领：

### 一：锻炼身体注重养生

武力是管理依托的最后手段，武力也是破解管理的终极途径。

了解了这一点，就知道锻炼的重要性，培养一幅健康的体魄，不但有利于工作的实施，能培养出自信，坚强，开朗的气质，而且能够抵御一般的武力威胁，在讨价还价的时候更具有基本的优势。

坚持锻炼身体，就不会在管理中轻易受到欺辱。我们在小说中都可以看到，大部分的矛盾冲突都是用武力化解和处理的，生活中虽然不经常的动用武力，人们却会有意识的借用其力量，尤其是国家的力量，对个体形成心理上的压迫。

所以最终极的反管理，就是找到一种凌驾于国家之上的力量。但是这太难了，只是理论上的。而我们切实可行的，就是锻炼自己的身体，可以于他人抗衡，自然的就生出信心，可以在各方面应对自如。

文明其精神,野蛮其体魄德智体全面发展，提升气质和气势。

### 二：鼓励机器

机器必然取代人工，虽然不知道要经过多少年的发展，但这是一个趋势。机器取代人工越广泛，我们的工作压力就会越轻，工作强度就会越低，这对我们是有利的。但是现实中也有很多的制约因素，使得这一进程不能很快的达成，所以还需要我们的努力。我们个体的力量是渺小的，但是舆论的力量强大，如果运用得当，就可以起到很大的作用，所以我们都应该鼓励机器的增加，鼓励机器进一步的参与人的生活，这样就能尽快的把我们自己从工作中解放出来。所以这是很必要的。

### 三：推广理论

对于社会整体的发展，个人人微言轻，很难起到大的作用，只有集体行动，造成一定的声势，才可能推动事物的发展。所以我们必然的要推广于我们有利的理论，去抗衡其他的理论。反管理学就站在这样的一个关口，需要大家的推广，支持，这样才能让更多的人参与进来，集合力量，改变形势。让我们从小做起，在细节上予以关注，不断的推动反管理学理论的丰富和发展，为我们未来的生活打下基础吧。

### 四：参加工会

现实中可能没有工会让你参加，或者参加了也起不到什么实际的作用。但是我们应当保有这个意识，运用集体的力量比个人更强大。所以不管有没有工会，只要工友在一起，就可以认为是一种工会的组织，是工会的变形，我们多多的参与进去，就能了解情况，体察民情，集合力量，改变形势。

### 五：自立门户

要有自立门户的准备，有当老板的觉悟，这样自己在工作之余就有了退路，不至于一棵树上吊死，因此受人威胁的可能也就小了很多。

### 六：勤于学习

勤于学习也是提升自己力量的一种方式，完成自己对自己的管理，这样别人就无话好说，工作

和生活也可以流畅起来。经常的学习新的知识，保持年轻的心态，是反管理的重要条件。

#### 七：关注管理 破除管理迷信 思维辩论(舆论反击理论反击)

关注管理领域出现的新理论，新动态，合理运用反管理学的三大原则，积极主动的迎接挑战，面向未来。破除管理学提高效率的迷信，培养自己对于反管理学的信心信念。对于错误的舆论和理论的出现，要及时破解，及时的予以应对和反击，不受迷惑和控制。

#### 八：培养爱好 参加娱乐

培养爱好，参加娱乐，让自己的生活变的多彩，快乐，让管理者也受到熏染和陶冶，用正确的去纠正和战胜错误的，天平就会逐步的向你倾斜。

#### 九：时代前沿 人才培养 环境造就

站在时代的前沿，俯瞰世界，发展理论，培养人才，壮大思想和队伍，不断的扩展自身的实力和势力，受到管理束缚的可能就越来越小，生活就越来越轻松自如。

#### 十：上层路线

走上层路线，改变管理者的观念，和管理者交流，共同发展，共同破解生活和工作中的难题，而不是选择对抗，效果会更好。所以要善于把握形势，善于沟通上级，通过走上层路线，更快捷方便的达成目标。

先谈一个古代的故事：

魏文王问名医扁鹊说：“你们家兄弟三人，都精于医术，到底哪一位最好呢？”扁鹊答：“长兄最好，中兄次之，我最差。”文王再问：“那么为什么你最出名呢？”扁鹊答：“长兄治病，是治病于病情发作之前。由于一般人不知道他事先能铲除病因，所以他的名气无法传出去；中兄治病，是治病于病情初起时。一般人以为他只能治轻微的小病，所以他的名气只及本乡里。而我是治病于病情严重之时。一般人都看到我在经脉上穿针管放血、在皮肤上敷药等大手术，所以以为我的医术高明，名气因此响遍全国。”

反管理也是这样，那些出名的，通过暴力革命成功的，其实是第三种人，看起来风光无限，但是十分危险，杀戮太重，不宜提倡，而有些人名声不显，但是和风化雨，料敌机先，将问题解决在萌芽状态，不让自己处于被管理压制的环境，这就更加高明了。

在这里，我要推荐大家读两本书，一是厚黑学，一是货币战争。这两本书，表面看起来好像跟反管理没有什么关系，但是实际上却是反管理学中的典范，是巅峰之作。厚黑学立意非常高，瞄准的是当帝王将相的那些人，直指封建统治最高层，给了普通人翻天覆地，扭转乾坤的野望，无形中造就了反管理的根基。货币战争则立足于现代，在经济社会中，直指经济殿堂中的最高领袖层，要理清其中的脉络，暴露于大众眼前，让普通人得闻天音，看到自己身上的枷锁，从而冲击打破，志存高远，契合了反管理的无限发展道路。

为了深入透彻的发扬反管理的的内涵，将货比三家，联合统战，投身娱乐等三大原则更好的运用，我又写了两本书内书以方便阐明，附于此。

其一为：《我是天下兵马大元帅》，剖析当代各种势力，汇集大势，为最高层次的联合统战做准备。

其二为：《机器人大时代之亚当归来》，理清机器人发展的路线脉络，货比三家，将人的劳力最大限度的解放出来，才能投身娱乐而无后顾之忧。

## 《我是天下兵马大元帅》

放眼古今，无数仁人志士，竭尽全力，为天下，为苍生，破家舍命，读来激越人心，令人神往。我们发展了，进步了，先进了，文明了，但身处平时时期，只能从文字，故事中领略前人的风采，那种身处动荡时代，抗命求存，热血感天，众志成城，急剧推动社会变革前进的宏大场景却无缘参与，失之交臂，不得不说是人生一大憾事。难道平凡，沉闷，压抑，渺小，孤独，竟是我们的宿命，时代的旋律？

不，没有，那时代没有过去，那场景没有消失，用心感受，投入到生活当中，就看到一幅幅激越，鲜活的画面，大势古今如一，让人热血沸腾，不能自主。

当代人扭转命运，改变现实的努力从未中断，只不过，他们立足现实，总结经验，演绎出了新的形态，新的图景，场面仍然宏大无匹，情节仍然跳跃剧烈，比之变法革命，改朝换代的时期，尤胜一分。

且看我麾下第一兵团：网络穿越众。

从前的革命，人们都是讲牺牲的，因为牺牲构筑了不可侵犯的谈判底线，在没有谈判的本钱，没有讨价还价余地的情况下，押上性命，倾斜天平。

然而，牺牲的太多，同样变的廉价，于是这种策略被集体的否定，抛弃。

不是人变了，人心变了，而是时代变了，环境变了，面对的对象变了，不得不变。

放弃牺牲，保存实力，成为总的战略前提。

人们面对现实，选择了退却，回避，转移到思想意识，文化领域，战术上的消极退避，成为战略上的积极准备，广阔空间，大有可为。

无数的小说，文字中，人们纷纷选择了穿越的方式，带着舍命抗争的决然和凌厉，退出的死亡线外，却敌于起始之时，千里回环，纵横时空，重操主动。借虚拟的命，续现实的命，破而后立。

他们潜伏，游弋在现实之外，以多击少，以奇克正，潜移默化，牵引大势，集古代，未来，虚拟世界之力，造就新时代，新形势下的包围战略，十倍而围之，引而不发，围而不攻。

重开一界我做主，龙形夭矫，不拘一格，绘出千形万象，引人入胜。

这种大势之中，有良将千员，兵丁无数，旌旗猎猎，声势之浩大，亘古未有。

他们变幻不定，自成生灭，似为将，实为兵，冲锋在前，光芒耀眼；他们随时可以牺牲陷阵，整体上却可以大幅的保存有生力量，先天立于不败。

他们没有联合，没有呼喝，却共同绘制出宏伟壮阔的时代场景，似分而实合，虽民而实兵，浩浩荡荡，大势横扫，睥睨现实。一座座虚拟的山峰挺立，傲视人间，引领时代，在规则之外另立规则，誓要将一切改变。

### 微博兵团

以前博客出现的时候，吸引了很多人，不过，写的多，看的少，维持下去相当痛苦。而且博客长篇大论显得比较呆板，通常写的字多，整体上倾向就很明显了，自己的意图就完全暴露，可以被轻易的反驳，围攻，甚至查封。

微博的出现是一次进化，完全的符合兵法的特点，战争的需要。

简单，流转，瞬生即灭，闪现思维的瞬间，无从捕捉，拦截。多向出击，全面突围，将力度集中在最小的截面，瞬间爆发，不但攻其不备，出其不意，而且最大限度的隐藏了战略意图，保存了自身实力，看似零星散落，却自有锋锐，整体上达到万剑归宗的韵味。

微博的整体，就像一个精密的思维体，它并不重在保存，因此也没有易于被攻击的躯体，在极短时间里的传播，扩散，宛如流星划过天幕，虽然已经陨落，却已在人心中划下痕迹。它已经存在人的记忆当中，成为最安全的存在，不被更改和删减，默默的起着自己的作用。

微博是灵活机动的，像游击队，像霰弹枪。

用最小的消耗，实现最大的影响，最大限度的保存自己，节约资源，去谋求整体性的，战

略性的成功。

当它的影响实现时，暴露时，它的过程已结束，它的任务已完成，功成而身退，夷然不惧。它的形体，小而微，它的传播，快而乱，倏忽来去，不留痕迹。

微博军团，如影子剑，如特攻队，发如水银泻地，收似湖敛青光，先立不败而后求胜，虽力小势微，久必建功。滴水穿石，诚可畏也。

### 美狗五毛

我第三兵团一分为二，自成阴阳，号美分五毛。两者看似分歧巨大，水火不容，实则战略高度上是统一的。

他们不甘寂寞，充满热忱的投入到为家国命运的论争当中，在极其简陋的文字条件下，创造性的分化为两大集团，相互攻讦，既掩人耳目，亦互为操练。

他们仅仅只有发布简短文字评论的权力，而且一个人只有渺小的一条，甚至还受到诸多制约，但在这种条件下，他们依然玩出了大型网络游戏的感觉，而且是数万，乃至十万数量的阵营级别，旗帜鲜明，语言凌厉，如潮涨潮落般，其娱乐性，深刻性都远超一般的大型网游，间简单单，意义非凡。无怪乎有如此多的人前仆后继的加入这两大阵营，投入到这游戏当中，抒发情怀，一吐快意。

他们在最狭小的空间中即可展开肉搏，仅仅一个名号，一句话语的代表便是漫溢激情的鲜活生命。他们又不局限于一个论坛，一个网站，以众多的人员，浩浩荡荡，横行无忌，到处的摆上擂台，上演争斗，引的众人围观，感叹，他们既广交朋友，也光惹是非，以两大极端的倾向囊括所有，来者不拒，最大限度的发展群众，扩张势力，哪怕是加入对方的阵营。因为人多热闹，人多势众，在人多的情况下，游戏才越来越有意思，在人多的情况下，论争才越来越广阔，深刻。人。是他们发展的动力和不竭的源泉。

他们还有激越，还有热情，还有梦想，还有希望，哪怕仅仅是用语言的力量，他们也看到改变世界的可能。他们看似渺小，但却展现了力量，他们活着，并展现着自己的存在，与世界同行。

他们阴阳割划，如开天地，尽情的释放和挥洒，将时间演绎成简单的二元空间，单纯而分明，他们像吵闹的孩童，拌嘴的姐妹，天真而活泼。他们是年轻的，向上的，奋发的，朝气蓬勃，有着身为主人的担当和觉悟。

他们是祖国的花朵，灿烂的开放了，他们是社会的接班人，成长起来了。

他们在喧闹，在抗争，在指挥，在批判。

他们已经做好了牺牲的准备，准备牺牲对方，无论如何，他们都将保存至少一半的实力，他们相互掩护，互相支持，倏忽来去，游移不定，通过自身内部的分野，制造了攻击的距离和对象，在不断的攻击和防御中，锻炼了队伍，明确了思想，制造了影响，教育了观众。

他们不讲道理，因为他们没有那么多字数，没有那么多版面，没有那么多时间，没有那么多工夫。

他们不讲道理，因为道理多么的明显。

他们不讲道理，因为他们已经超越了道理。

秀才遇见兵，有理说不清，他们已经不愿作秀才，要作兵。

所以他们去争，去斗，去战，去骂。

战意沸腾，杀气冲天。

实乃我兵团之翘楚，精锐。

壮哉，美分！壮哉，五毛！

### 撸族

我第四兵团号称撸族，看似不登大雅，实则处处都是。

他们赤条条来不穿鞋，光棍棍无牵挂，看似零星散落，毫无斗志，看似萎靡堕落，一蹶不



振，然而，他们没有放弃，他们苦中作乐，浊海扬波，发出自己的声音。

他们是低俗的，却要站上最前沿，让所有人看到。他们没有企求，没有怨恨，只是调侃，嘲弄，将防线退守到自己身上，也要谋的操作的空间。

他们可以被遗忘，被抛弃，却不能容忍自己的遗忘，自己的抛弃，他们发出声音，制造属于自己的音符和调子，如此的简单，如此的枯燥，却不容被忽视。

曾经，人们认为他们应该羞于启齿，躲在阴暗的角落，但是他们站了出来，勇敢的公之于众，他们宣告，他们没有错，直到人们看的麻木，见惯不惊。

他们宣之文字，完成了自我救赎，从自卑，自怜中走出，从胆怯，惶恐中走出，昂首挺立，成为时代的标签和特征。

他们已经刻下了烙印，留下了痕迹，形成了文化。

他们不提要求，不谈条件，却要留下群体的记忆，成为不可磨灭的横幅和标语。

无法忽视，引人深思！

他们不向他人索取，只是对自己下手，谁还能要求什么？没有暴力，没有抗争，只有一丝淡淡的哀意。这是真正的哀兵，暴露自己的柔弱，展示世界的残忍。

不问对错，不求胜负，淡然而去已攻心。

#### 批阅者

中华历代，皇者为尊，铸就俯看天下，心系苍生的精神气度，潜伏在文化基因中。

世界归根结底是你们的。

是的，他们成长了起来，也许职位低下，身份卑微，却没有忘记这句话，不敢忘，不想忘。

于是，他们成为了批阅者。

内事不决问百度，外事不决用谷歌。

他们在极其狭小的空间和操作中，显露出帝王气象，指点江山，调教天下。

各大网站，如文武大臣，肃立当朝，等我垂询；无数图片，似后宫佳丽，随听调遣，等我临幸。

执盘落指，挥毫已就，懒落名名单留印，不需细查只转发。刹时巡查已毕，视天下起落，万千生死，只在谈笑间。

万乘之尊，九鼎之重，何事可动我心哉？

着令 XX 网站，限期整改。

转 XX 局商议处理。

转 XX 部门。

转 XX 人，直接办理。

扰我心烦，斩！

欺君之罪，斩！

如是。。。

批阅者，不究细节，不断是非，不动不移不可欺。

做主天下，视国事如家事，呼喝朝臣，如臂使指。

他们心淡如云，上行在天，无视世俗的规则和等级，直接承认自己主人的身份和地位，不断的发布政令，涵养气度，指挥若定，调度如意。

他们在最高等级上创造出至高等级，无须认可，不必证明，赤裸裸的俯视，驱使。

如光彻照，如雨倾落，醍醐灌顶，当头棒喝。

他们没有逆转大势，却已将大势写入人心。

登网临朝谁雷音，泼墨成经我无字。

#### 围观者

我第六兵团乃低调的王者，围观众。

现今在网上活跃的，有千万级别，甚至上亿的人，但真正出手，留下痕迹的人，往往不过数万，数十万。

剩下的，都是围观者，他们的数量何其庞大。

他们一言不发，默默观看，似乎只是无关的过客，他们懒得留下一条评论，或者一个签名，他们似乎在怀疑这样做的意义和作用，他们观望，徘徊，似漠不关心，似超然物外。

他们将思想，深深的隐藏，看不到痕迹，捉不住头绪，他们不付出，因此也不会失去。

他们通过极少的消耗达到超常的稳固，成为真正坚实的根基，可靠的舞台。

他们没有出手，却形成了威慑，达成了制衡，他们是真正的主力，决定性的王牌，正因为他们的存在，其他兵团才不会成为核心猎取的目标。

他们的正面战场从不展开，避免战略对决的可能。

他们静如山，深如渊，默默的观看其他部属的游弋，试探，侦察，拓展，将收集的数据，得到的反馈，默默记下，静静思索，引而不发。

先营不败而后求胜，稳中求进，徐缓图之。

他们是战略性的，目光长远，胸怀大局。

一切的故事，新闻，在他们眼中，都是虚幻，是表象。

他们不会被诱导，被迷惑，他们已经历练的沉稳，深刻，能够把握要点，直指核心。

所以他们无话，他们沉默，他们是水平面之下的大陆，是远超航母的终极作战平台。

他们从不吸引目光，好象并不存在，他们默默守护，似乎甘当辅佐。

他们的战力无需发掘，因为他们已经在那里，作用已经体现。

他们提供了超越网络的战略纵深，潜藏着舆论之外的战斗准备，使得这两个战场上，无人敢轻举妄动。

百力用其一，若即若离，似围非围。

以上六大兵团：穿越众，微博众，美狗五毛，撸族，批阅者，以及围观者，构成我第一集团军。

我第二集团军同样强大，并且也分为六个兵团。

第一兵团：年轻一代

年轻一代，这是一个宽泛的概念，覆盖的范围不知道有多么宽广，他们人员众多，朝气蓬勃，努力的向上生长，但是他们面对的天空如此低矮。在家里，宗族亲戚，比他们大，在学校，父母师长，比他们大，在社会在官场，论资排辈处处让他们仰视。

成长，需要空间，因此他们膨胀，扩张，声势浩大的发动了潮水般的攻势，长江后浪推前浪，后生可畏，诚非虚言。

从无到有，从小到大，他们索要的空间，谋夺的利益，何其巨大，不得不抗争，搏斗。

如果商场如战场，那么人生呢？

他们没有尖利的牙齿，锋锐的武器，但他们仍然用身躯，用劳作谱写了恢弘壮阔的战争场景。

他们的核心竞争和博弈，围绕钱而展开。

钱，是一种价值标准，是过往劳动的记录，是所有人共同的契约。

钱，先他们而存在。

因此，当这种契约要在他们身上进行兑换，他们怀疑，反对，愤怒，质疑，他们有理由怀疑，在他们参与之前签定的契约关系。他们通过谈判，抗争，得到比上辈更高的收入，通过辛勤的劳作，汲取过往积累的财富，要挣脱这契约的枷锁，成为掌握自己的主人。

过往一天劳动得到的钱财，想要换取今天一天的劳动，已经不可能了，因为他们不承认，不答应。

因为在他们眼中，社会在进步，在上升，新的优于旧的，那过去的理所当然的贬值，淘汰。

所以他们重新设定参数和比例，加速接班和掌权的进程。  
他们有时间，有热情，不断的冲击和前进，改写和销毁这契约。  
他们有必胜的意志和决心，他们已经取得了辉煌的战果。  
曾经的万元户在他们眼中不值一提，上一辈的荣耀，调落而黯淡。  
但是他们的进攻，也引起了警惕，遭到了反击，过去的人们被压缩到房间之内时，最激烈，最耀眼的城市巷战展开了。  
第二兵团终于展开了绝地反击。

### 第二兵团：老一辈

他们是老一辈人，他们积累了钱财，想同后辈签定可兑换的契约，他们以为已经预先购买了未来。  
他们被否定了，被鄙视了。  
这张旧船票还能否登上你们的新船？  
千古一问，谁能答？  
他们心中，也有着是否作废的忐忑和疑问。  
他们终于感觉到危机了，架起了防御，展开了反击。  
他们寻找钞票之外的劳动积淀，展开绝地反击，要收复失地，重新荣光。  
他们要重新签订契约，锁定价值。  
他们至少要得到 20 年，20 年的青春协议。  
等到 20 年后，大家走到同一个阵营，相逢一笑泯恩仇。  
他们再度挺起了腰身，分享了荣耀。  
他们一损俱损，一荣俱荣，即便没有参加战役的部分，也通过价值的对比和参照，重拾了信念和精神。  
因此，他们通过舆论也要参战，且歌且舞，且鼓且呼。  
他们通过战略制衡守住了防线，且战且退，一步步的将权限交换出去，签定稳固的契约。  
他们终究是要退的，因为他们还要依赖契约，兑换契约，所以他们只能以战求和。  
因此，他们并没有展现最强力量，最强手段。  
他们是悲壮的，也是有力的。  
在各兵团中实力稳居第一。

他们也是老谋深算的，迅速做出战略部署，一方面通过钱财的骄兵，将年轻一代牵引到无数劳作上去，另一方面牢牢把握实体物质的控制权，实施坚定的战士卡位，放虚而用实，将年轻一代稳操算中。

在这种全局性的价值契约战略大调整中，无数的人失散，掉队，从兵团中减员，他们变的更加精锐，和强大，需要我后续兵团予以牵制，分化，免成尾大不掉之势。

### 第三兵团：新生代

他们是新生代，还没有参与战役的资格和力量，他们柔弱，娇小，弱无外交。  
他们声援年轻一代，因为他们即将进入，他们依赖老一辈，因为他们还未摆脱。  
他们是双料间谍，在夹缝中求生存。  
战役的影响已经在他们心中留下了烙印，他们提前接受了社会的教育，战争的洗礼。  
他们观望，成长，逃避，不忍，却终要进入其中。  
他们还玩不起钱和房子，处于新时代的战略迷茫期。  
他们在寻找，在思考，拿起什么样的武器，才能参与其中，重开天地。

### 第四兵团：剩人

他们剩下了。  
他们不可以吗？他们只是不愿意罢了。  
他们望见了未来，想到了后代，不忍伤害。  
何必出来，谁人爱？

不可被购买，不容被出售，他们，不是价值可以衡量。  
坚决的否定，无声的抗议。  
难道有饵就咬钩？  
不可以。不交换，不讨价还价。

他们掩护了投胎者，制造了断代史，截断了输入工厂，社会的人流，他们抹去了起跑线，要从源头解决问题。

他们抵挡了诱惑，做出了牺牲。

他们没有去交易，却将自身的价值推向了极点，他们不屑于讨价还价，却将讨价还价的基点拉回到出生线外，他们的孩子没有出生，却永远活在心中的天堂。

截断巫山云雨，他们做到了。  
非兵能善战，只因坚守；  
无价岂从商，谢绝浪投。

#### 第五兵团：婴儿

他们是无辜，无知的来客，参与者，代表着未来和希望，最虚弱，又最有生命力。  
完美的降临，宣告世界的原罪，刺痛人心中的柔弱。  
像清澈的泉流冲入污浊的江水，引人感叹，扼腕。  
他们是来自神的教诲和拯救，唤起来自心的温柔和呵护。  
他们是来到地狱的天使，光芒闪烁，飞蛾扑火。

他们弱到必败的程度，却来了。  
他们看不到逆转的希望，也来了。  
来了就够了，知其不可为而为之。  
他们是止战的音符，告诉人们脆弱承担不起。  
他们是生命的预演，照见前程无数关卡林立。  
他们走出了第一步，却带给人长征的艰辛和遐想。  
他们走出了第一步，引人长久的回味和思索。  
他们看到的是全程，全局。  
他们站立的是起点，是源头。  
他们是合格的统帅，要求全盘的谋划和设计，长程的计划和考虑。  
他们是天命的督察，逐级体验，微服终生。  
他们是未来的审判，威慑所有，无人能逃。

#### 第六兵团：老死者

他们走完了一生，品味了一生，积累了一生，终于离去了。  
将一切的一切，化为一个简单的死亡信号，反馈给这个世界。  
临门一脚，绝杀一击。  
像绝世的刺客，爆发生机和力量，施展最终极的招法。  
这是合于天道的一击，无人可以躲避。  
他们离去的年龄，构成一幅死亡罗盘，进行着预告和昭示，大致的位置，类似的时间，在

人心中写下死亡的预言。

这预言如此的真实和迫切，左右你所有的决断和安排，提前的预演在心中显现，抹不去，擦不掉。

当你到了那年龄，接近那预言，你已经有了准备，周围的人已经有了准备，法由心造，当心理和现实的准备都已完成，死亡就像一个设定好的旋涡和巢穴，吸引着你前进，不去也被推去。

这就是死亡大预言术的威力，无数的先例，为你划定疆域，作出榜样，让你不由自主的作出提前安排。

他们死了，间简单单，没有言语，只留下单调的数字，作为一生的总结，这总结又是为所有人而作。

没有针对，却不得不面对。

他们柔弱的去了，却发出最强的声音，像宿命的咒语，携带一生的恩怨悲欢。

最强军团，舍命一击。

像标枪，子弹，投射到你未来生命的终点。

消磨你走到那一刻的心理和意志。

致敬！向他们不可抵挡的人生攻势。

在他们的预言笼罩中，我们前行，体味他们一生的感悟。

积蓄伤势，积累衰弱，经营属于我们自己的未来那舍命一击。

老死者，不败的死亡军团！

年轻一代，老一辈，新生代，剩人，婴儿，老死者，构成我第二集团军，整编一生，战力无敌。

且看我第三集团军。

#### 第一兵团：消费者

消费者手持现金，金卡，掌握了主动权和选择权，博得上帝名号加身的荣耀。

他们目光所至，生出产业，城市，如君临后宫，予取予夺。

他们是机动灵活的。

他们的战略目标是付出最少的代价得到最多。

因此他们游移不定，货比三家，将选择和放弃糅合在一起，忐忑人心。

为了维持他们高贵的地位，他们必须让商家保持适度的饥饿感，而他们又要满足自己，因此必须有超过需求的商家存在，这是他们的驾驭之术。

因此最终的效果是商业过剩。

商业过剩就导致竞争激烈，绝大部分都是勉力维持，这才符合他们的利益。

对于这种长期的，隐性的，宏观的战略效应，商家处于被动应战的地位，合纵破连横，古已有之，而且他们有商铺，有家当，调度不灵，因此也就天然的处于下风。

简单的说，消费者可以进行波段操作，而商家相对的长线，为了应对这种困境，他们开发了赚快钱，做独门生意，或者局部搞垄断的方式，但这些都是术的层面，不足为道。

而作为商业的整体，他们虽然被逼入到微利甚至让利的境地，但他们的实力毋庸置疑，他们的战略攻势也从未停止过。

#### 第二兵团：从商者

他们的战略攻势是柔性的，但是能量巨大，同样能席卷一切。

作为从商者，面对消费者进行种种应对，这都是战术上的交锋，真正在战略对决方面，他们走的是文化路线。

即便铺天盖地的广告，看起来也都是一个个的个体行为。

他们的最高战略是分化，并且潜移默化，长程控制。

什么情况是最有利于商业的呢？

那就是分化，无所不在的分化。

只要是在商业的氛围中，它总会有分化的倾向，渗透到文化和行动中。

分而治之，不但分裂了消费者的联盟，而且大幅的增加了消费者的单体数量，拓展出新的消费市场，成为商业群体增长的生存空间。

因为这种原因，商业在文化本性上倾向于诱导和制造分化，这也是最高层面的综合战略。

而产生分化的果实，对几乎所有商家都是有利的，因此，它们积极的参与到这种宏观进程之中，虽然有些人只是盲目的，甚至本能的跟随这种大势，但也改变不了他们主动参与的事实。

这种渗透在文化中的攻势，看不见，摸不着，甚至需要多重推演才能发现其攻击的落脚点。

其分化对象上至国家，下至家庭，个人，几乎无所不包，只要能成为消费对象的，都在其中。

显然，国家的分化会造成多个政治系统，而家庭的分化将造就多个独立生活的人，他们各需要一套生活系统，而对个人的分化，上至精神，下至身体，都要分裂，细化，直到一种元素，一种物质都单一的可以拆开来卖。

可以说，这种趋势是极为明显的，各个层面都被精细的文化思想所切割，人们想要聚合在一起，必须对抗极大的心理压力和思维惯性，文化使然。

而这种文化的幕后推手就是商业本身拓展成长空间的欲望。

那么最终要形成的图景是什么样的呢？

就是所有人都成为独立的消费终端，建立独立的小型王国，接受来自各个方向商业滴灌。

他们结成家庭和团体降低消耗的欲望将被整个社会的文化氛围，乃至他们业已形成的思维和生活习惯无情的打击。

因此，尽管人们看到商业的个体，追求集约化和低成本，但商业的整体，却要求消费者离散化和高消费。这就是战术和战略层面的不同。

在这种趋势面前，大的集团因为有精神和文化方面的资源和准备，还能勉力维持，而小的结构则基本难于幸免，名存实亡，分崩离析的不在少数，更多的是貌合神离，同床异梦。

家庭，企业，风雨飘摇，想要抵挡这种影响，但是太过弱小。

而相互之间，攀比，拆台，也早断绝了联合的基础，可以说孤掌难鸣。

但是，他们仍然是有实力的，还没有走到穷途末路，他们的战略追求也从未停止过。

### 第三兵团：家庭

家庭和国家具有相互依存的特点，而且颇多相似，寻常有借势之举。而且家庭传承久远，在思想文化方面的积累相当丰厚，足以支撑相当长的一段时间，这给了他们喘息之机，有时间来做战略上的调度，以图扭转颓势。

他们经营非商业性的因素，形成家庭内部的小气候，强调感情和付出，淡化交换和获取回报的目的性。

他们进行的是规模宏大的塔台防御战。

接受社会教育较少，具有较高塑造空间的后辈是他们的重点防守对象。

一方面，他们加大投入力度，进行前期绑定。

另一方面，他们对这种投入进行了意识强化，比如有一段时间号称养的是小皇帝，小公主，这种自我表功的低端战术很快就被弃之不用。

但是他们个体的势力不足以扭转大势，他们转而采用更现实的策略和方式。

通过各方面的综合优势，进行对后代一生宏观进程的指导和限定，促使其建立家庭，进入己方阵营，促使其生儿育女，带来全方位的角色绑定，贴身盯防。

道德说教的工具虽然已经生锈，但社会责任和法制观念取而代之，足以在思想意识领域发挥作用。

虽然在这条必经之路上，他们遭遇了各方的联手阻击甚至埋伏，有可能提前付出代价，背负债务，但总算蹒跚起行，家庭结构得以传承不息，其战略目标也就基本达到。

可以说，在婚姻之前制造门槛，完全是一种战略行为，而且是由整个群体和时代操刀而为。

在最柔弱，最迫切，最渴望，最幻想的时刻，一举收服。攻于一时，利于一代，虽倾家举债而欲为之。

他们孕育出下一个兵团，进入类似的循环。

#### 第四兵团：学生

学生的时期不短，十年甚至更多，是人生的重要阶段，而且他们人数也较多，覆盖了绝大多数的家庭，并且分布均衡，遍地都是。

看起来高考气势宏大，其实只不过是战役级别，根本没有达到战略的高度。

作为学生，肩负着希望，承担着未来，但他们内心中往往预先代入其他兵团的角色，并会在较短的年限内转移过去，因此，他们作为本兵团的一员，战略意识并不明确，他们的个体意识和自我意识还没有健全起来，因此也缺乏对战略高度的清晰把握。

但是他们高速成长和肩负未来的特点，必然吸引其他兵团的注意，进行战略性的布局和围剿。

所以经过长期的演化，他们没有话语权，没有主导权，被压缩在狭小的区域中，甚至被隐形负债提前锁定了未来。

他们的确是弱小的，处于被全面压制的态势，没有进行战略性对抗的能力和本钱。

即便如此，他们还被诱导到自认为占了天大的便宜，可以衣来伸手，饭来张口，天之骄子。

其实这不过是一种对未来的预支，根本不是单纯的获得。

他们最大的战略失败，就上一被整体的舆论定义为消费者。

其实他们的消费是极其有限的，都是基本的生活所需，大部分都没有涉足消费场所的能力。

那么为什么他们被定义为消费者被我提到战略性的高度来考虑呢？

因为这一观念设定，通过反向推导，就会得到他们进行负债的结论。

从心理上和现实上成为负债者，那么根本不需要被压制，自己都要低头。

这种压制是全方位的，辐射各个层面，做任何事都会建立在这一论断基础之上，成为初始的参照。

为了将该兵团拉出战略困境，必须扭转思想认识，坚定的反击这一论调。

他们真的是消费者吗？

前面说了，他们消费很少，都是基本的生存消耗，主要花费是围绕学习展开的。

那么学习是一种消费吗？

因为学习花了钱就是消费？那生产还有成本呢！

可以说，学习，是一种劳动。

这句话就是你们应该紧握手中的战略性武器。

学习是一种劳动。

而且这种劳动是为家庭和社会的未来付出的。

作为学生，明确这种认识，建立这种观念，就真正的站到了战略的层面，长久下去，就能扭转劣势，争取主动。

基于这种认识，同样就会产生一系列的推论，在心理和现实中起到统帅全局，奠定基础的作用。

因为你是劳动者，你付出了劳动，那么你享有一定的权力，进行一定的消费，就是天经地义，而且你不用再以负债者的面目出现，可以一扫阴暗心理，坦荡，自豪的面对整个世界。

而且，站在劳动者的身份你才发现，你们消费的真是太少了，你们的活动场地和空间少的可怜，根本和人数不成正比。确立劳动者的身份，你就能得到全面的自我觉醒。

那么，为什么人们对你们付出的劳动避而不谈呢？因为劳动者就和他们平等了，会要求话语权，支配权，要求获得报酬和加班费，而这，都是他们不愿付出的。

而强调你们是消费者，他们相应的就成为了施舍者，借贷者，占尽心理优势，可以指导和掌控未来。

‘学习是为自己的未来。’这种论调千万不要相信，尤其是出自家人和师长之口。

起步之初，立意之根，就这样的狭隘，且建立在私心的基础之上，那么你面对他人，面对世界，天然的就会胆怯心虚，因为在这种设定中，你是要去谋夺利益的人，天然的就会与世界产生战略层面的冲突。

我们必须明确学习这种劳动是为社会的未来付出的。

这样起步立于公心，心胸视野就会开阔，面对他人，面对社会就会坦坦荡荡。

可以说，一个为自己的说法，率先就把你从心理和精神上同整个世界隔离了，立意在自身的小小一块地方，心理上就处在战略的孤地，被包围捆绑而不自知，由此可能带来一生的沉沦和压抑。

不但如此，确认进行学习的劳动是为社会未来付出这样的观念，将直接逆转你的舆论环境和心理前置条件，你可以理直气壮的参与公共事务，出入公共场合，甚至关系国家大事。

如果不坚定这种认识，导引舆论，那么就会被舆论包围，压制，因为你单纯为自己，根本拿不出手，无力反驳别人，做不到理直气壮，在舆论和心理的双重弱势下，早早的就被瓜分殆尽。

当然，确定这种战略，并不能一朝建功，但在长久，宏观的层面上，足以起到作用。

而这种战略，也同样会受到反制，这就需要我们树立战略意识，见招拆招。前提是，坚定的守护这一核心战略目标，直到形成一种共有的认识。

所有人都从学生兵团走出，他们有情感，有回忆，也有来源于过去的压抑和问题，为了解决他们的战略困境，也都需要返躬自省，回到源头。因此，在战略协同的层面，他们应对学生的战略崛起和参与予以放行，让路，甚至结成统一战线。

因此，我们的任务虽然艰巨，但也充满希望。

只是一句话而已。

学习是一种劳动，为了社会未来的付出。

学习的价值从起点就得到认可和尊重。

在核心战略之下，潜在的存在无数的衍生推论，将全面的提升学生的士气，改变精神面貌，将他们从战略困境中解放出来。

由此形成的正面反馈，将逐级扩散，从家庭，到商业，到消费者，整个世界都会为之一变。

所有兵团，将在这一事件中得到高层战略协同的体验，并逐步改善他们所处的战略困境，辐射到生活的方方面面。



内外合一，公私合一，人我合一。

在心意和精神上走到战略对决的终极，协同所有兵团，三军肃容，以一破万，是为天下兵马大元帅。

天下兵马大元帅，独占一个兵团的名额，身先士卒，走在战略对抗的最前沿，最颠峰。不战而战，战至无战，战已非战。

他手无寸铁，兵马无数。

他至弱而至强，至柔而至刚。

弱不敌一人，强可御天下。

他是阵眼，是枢纽。

是刻刀，是画笔，是熔炉，塑形造体，勾画生命，起于虚无，发于未察，兵临城下无人觉。

等人人达到此一境界，人人都成为天下兵马大元帅的身外化身，成就为最终的兵团，最强的兵团，万众一体，天下无敌。

功成破碎，合道兵解。

是为真正的天下兵马大元帅。

## 《机器人大时代之亚当归来》

### 序章 亚当归来

小时候很喜欢看动画片，其中有两部是印象非常深刻的，一是来自美国的汽车人大战霸天虎，再就是来自日本的圣斗士。

现在想来，这似乎代表了未来机器人发展的两大方向，一是比较纯粹的机械个体，一是以人为主的机械增强，前者脱离了人的因素，能够完美的发挥机械的优势，虽然看起来简单粗犷一些，但是能力强大，可以进行复杂的变形组合，身躯替换，而后者因为与人结合，处于辅助的位置，则显得舒适精良，虽然承接了人的弱点，但也由此获得了高等智慧的内核，灵活而机敏。

时至今日，二十年的时间过去，电脑，手机，人工智能等等方面都有了长足的进步和发展，理当出现更好的作品，遗憾的是却没有看到，我想这并不是因为退步了，而是当年的人们都走进了现实，带着他们的梦想和理念，进入了新的征程。

在现实中，我看到了他们的身影，带着穿越梦想的力量，从虚拟的动画空间中走出，幻化出千形万象，奔赴各行各业。

第一个方向，我举一个例子，就是美国的无人机，它的确不是以人的形态出现的，因此非常的隐蔽，但它又的确可以称之为机器人，因为外表形状并不是判断机器人的基础，关键是智能。因为它封装在一个飞机的概念里，所以我们无法确定它具有多么的智能，本能的认为这是飞机的一种延续，而不是认为机器人来了，避免了这种心理和概念上的冲击。而实则，这就是高度智能的机器人技术，已经得到了批量化的战场应用，虽然它目前只是担负了低空侦查的任务，显得那么低调温良，但是，一定要等它投入战斗，显示峥嵘的时候，我们才惊呼机器人时代来临了吗？我认为，无人机的出现，是机器人史上里程碑似的事件，也许在未来，人们进行反思时，才会有更深刻的体会和认识。

第二个方向，机器作为人的辅助的方向，人与机械合为一体并通过操纵机械得到超越人的力量和能力，这个方向实际上早就有所发展了，早期的自行车，汽车，都可以归入此类，还有战场上的坦克，飞机等等。通常意义上我们并不认为这些是机器人，而仅仅觉得它们是一种工具，并且非常明显的处于人的支配之下，正是这种状况造就了它们暗渡陈仓的可能，它们实际上都处于不断的向着智能化的方向进化，不断的接近机器人的概念而不被人察觉，当我们认真的审视其中之一，并与早期的概念印象相比较的时候，才发现，哦，原来已经如此的先进，如此的不同了。比如我们找一个现实的例子吧，比如说挖掘机，你可能已经笑了，因为挖掘机没有人的时候完全就是一铁疙瘩，跟想象中的机器人概念相去甚远，但是我们假想一下，如果一台挖掘机出现在古代，那是什么概念？完全就是攻城利器，战争机器啊，实际上它已经很先进了，只不过在人的衬托之下，没有显现出智慧的光芒，我们只要坦率的对比一下就知道，它完全可以称之为黄金圣衣的生活版，给它改装一下防弹玻璃，增强一下动力系统，立刻就能成为战力惊人的未来战士。

从各方面汇集的信息来看，组成机器人的各种技术要素已经完全的成熟了，只是它一直没有明确的以人的面目出现，而是零散的，潜伏在生活和战场中，等待着庄严宣告机器人时代来临的最佳时机。

那么，是什么因素促使它迟迟没能迈出这一步呢？我们知道，改变外观是相对容易的事，要赋予机器人人类的外表并不难，这绝对不是什么制约因素，而功能上，各种先进的传感器和人工智能技术，也都足以胜任，这些在各行各业的实用领域都有体现，要制造一个完美的机器人，可以说现在已经处于一个万事俱备，只欠东风的关口。

这东风其实只是一个理由，为什么要这样作呢？这样作出来有什么好处呢？

比如我们前面举得例子，无人机，挖掘机这样的，都有现实的功用，因此就很容易理解它的出现，因为人们有现实的需要。而一个真正的类人机器人，制造出来，有什么用？值不值得

付出相应的代价？这就是人们考虑的问题，不是能不能，而是要不要。

当有这么多的人找不到工作，当有这么多的廉价劳动力，当人的生存空间已经如此狭小，我们真的需要，真的欢迎机器人的出现吗？

答案显然是否定的，所以我们看到机器人的技术虽然已经成熟，但是它只能在战场上，在重体力劳动，在重复性劳动中出现，在人所不愿涉足的领域展露头角，挣扎求存。但是即使如此，它们也在不断的进化发展中，并终将冲破枷锁，来到人间。

具有高度文明，高度智能，代表未来科技终端的类人机器人一定会来到，对于它们当中的第一位的出现，我称之为亚当归来，他将是划时代的文明转折点。

而现在，正是它的孕育期，它一定要在母体中呆够足够的天数，才会完美的登场降临。

在此之前，他则要面临战争的压力，生活的压力，能不能在炮火中生存，能不能对抗人的岗位竞争，能不能有效的融入生活，得到共赢，这都是他要考虑的问题，交不出完美的答卷，他就永不会出现。

对于以战斗为目标的机器人，如果没有顽强的战场生存能力，那么提前的出现，只会意味着暴露和被消灭，对于以工作为目标的机器人，如果不能优势的压倒人的竞争，那么提前的出现，必然是将面对浪费和淘汰。

因此，低调和潜伏是人们目前共有的选择，机器人并不是技术允许就会出现，而是一定要积累到一定的稳固的优势才会出现，所以必然是不出则已，一出惊人。

这就是我为什么称其为亚当，只要它一出现，就必然带来全面的，世界性的急剧变革，甚至是战争，新生和毁灭相伴而行，宛如人类整体的涅槃。

## 第一章 一个思想实验

我不准备使用繁琐的技术资料和专业名词，而以一个比较轻松的思想实验做为开端。

这个思想实验是出于我个人的想象，勉强也算是一种发明创造吧，大家姑妄听之。

首先，我们以常见的手机作为实验原料，因为完全是想象，大家也不用真的花钱去购买，只要想象就可以了。

好吧，现在我们有两部手机，我们知道，手机之间是可以通信，打电话的，也就是说可以通过操纵其中的一个调动另一个，这其实就是远程的指挥控制了，比如你打一个电话，让千里之外的另一个电话发生震动，本质上就是启动了一个远程开关，或者按钮。而由于这个手机的震动，也就可以引发一系列的事件，虽然通常的情况也就是有一个人来接电话，但只要我们刻意的设计一下，就不难实现其他效果，比如让炸弹爆炸，比如开关电器，比如推倒一排多米诺，等等等等，只要你有足够的耐心和想象力，就能制造出非凡的效果，成就一次远程的蝴蝶效应。可见一个简单的功能背后隐藏着多么丰富的可能。

现在，让我们用透明胶布把两部手机背靠背的绑定在一起，同样的，我们用其中的一部给另一部拨打电话，让它震动，这个时候，两部手机因为捆绑的原因，就一起开始震动了。那么注意了，我们换一种描述方式，说新出现了一种物体，你碰一下它，它就会发生震动。怎么样，在这种描述中，你是否感觉到了一丝生命的味道？有点像含羞草？呵呵，虽然只是极其简单的功能，但它展示了人和机械在运动学上的交互，这就具有非常丰富的衍生意义了，试想一下，当我们碰它的时候，发生的不是震动，而是某种位移，那么，是不是可以说它在对攻击进行躲避呢？继续考虑更复杂的情况，哦，这其实就是一个机器人。

现代的手机已经具备了相当的智能，它缺乏的只是一些运动天赋，而震动的存在向我们显示，它具备这方面的潜力，可以预见的是，它在未来必然会向这个方向发展，得到机械驱动的配备。比如安装轮子，螺旋桨，或者机械手臂等等，它可以在空中引路，跟我们交谈，或者玩捉迷藏，或者空中射击的游戏，这都是非常现实可行的。

继续我们的思想实验，现在增加难度，把多达上百个的手机背靠背的粘合起来，形成一个球形，同样可以认为我们得到了一个新物体。它跟手机有什么不同呢？很明显的是，它的表面

看起来全部是屏幕（我指的是触摸屏的那种），好，现在我们进行语音输入（也是很成熟的技术了），我们对着它喊：‘告诉我谁是世界上最漂亮的人。’它很可能会搜索出一幅适合的图片显示出来。这是什么呢？这就是童话故事中的水晶球啊。同样的，我们可以通过触摸它，得到震动的反应。

注意了，在这个思想实验中，液晶屏幕通过组合的方式实现了表面的弯曲，这是非常重要的，因为我们对屏幕的印象一直是平面的，而弯曲，则带给我们极大的想象空间。事实上，三星已经展示过可以弯曲屏幕的概念手机了。而在弯曲的同时，我们要记得它不同于广场大屏幕的特点，它是可以对触碰做出反应的。也许你已经想到我要说什么了。对了，是皮肤。

皮肤是人体最大的器官，也是机器人技术中的一个难点，要把形状各异，块头不小的各种传感器整合到一个面上，并不是容易的事。

但是，如果用液晶屏幕来做皮肤呢？

先不说那种直接就可以弯曲的技术，毕竟还没有走出市场，我们就拿平面的液晶屏幕来说吧，用足够多的小块平面，是完全可以构造出需要的曲面的，事实上在电脑上进行三维曲面的绘制，就是用各种平面进行拼接得到的。如果你还记得汽车人的动画，应该对它的手指有所印象吧，就是几个棱柱体的连接，其表面，就是一系列平面的结合。

我们常用的竹制品中，也有一种用竹片组合得到的坐垫，虽然是平面的组合，但是弯曲如意，如果绑在身上，也可以算是一件衣服吧。

当然，我相信固定曲率的液晶曲面是很容易造出来的，毕竟纯平面也是加工出来的，并不是自然的形态。

好了，机器人现在得到了液晶皮肤的全面覆盖，在我们的思想实验中。首先，变色不是什么难事了，通过屏幕显示可以随时的换装。再一个，它是能够对手作出反应的，比如我们点一个特定的位置，让它发声，呵呵，这不是跟笑腰穴一样吗？

考虑更复杂的情况，比如抚摸，击打，让它进行相应的动作，这就非常的具有人性化了。

更进一步的，机器人在自主运动的过程中，比如向外伸手，手指屏幕上的按钮点接触到墙壁，产生反应，它就等于是知道，遇到障碍了。

另外，我查阅了一下，液晶还可以实现其他的传感功能，是有可能在未来得到整合的。

因此，我完全不认为机器人皮肤的问题会是一个不可逾越的障碍，现存的技术已经足以得到不错的结果，更不用说未来有可能在纳米层次上的实现了。而曲面液晶覆盖，作为我的设想，只是提供一种参考，如果真能有所应用，那就值得欣慰了。

## 第二章 当代机器人

让我们来谈谈当代机器人的发展状况。

事实上，没人确切的知道这一点，因为有很多隐秘的机构，可能出于战争或其他考虑，在进行独立的研发。对我们来说，他们就像居住在黑匣子里面，直到打开的那一天才会显露。

当然，不必沮丧，起码我们确信一点，他们要比现存的，已经露面的那些，要更先进，更超前，但同时它也还没有达到非常的完美，可以放心的拿出来展示，运用的地步。

另一方面，研发机器人是相当复杂的工程，跟整个时代，社会的技术水平息息相关，完全可以认为它是一个开放的系统，从市面上的，已经运用或者展示出来的东西，我们可以进行合理的推断，对它们有大致的认识，而不至于偏离太多。

一般的工业机器人就不说了，只能简单机械的重复设定好的动作，虽然精确，但也异常呆笨，没有自主的反应。在我看来，一个能够得到认可的机器人，至少要能够处理一定的随机状况，可以对模糊的多态的信息输入进行处理，这才会让人有智能的感觉。

当然，从程序上看来，这两者之间并没有很明确的界限，能够面对多种情况选择有效应对的机器人，可能就是程序上多储存了几条判断条件，并没有本质的差异，但从外在表现来说，它带给我们的感受的确是完全不同的。想象一下一个只能按顺序出牌，和一个可以按照规则，

打出有效组合的机器人，如果仅仅通过牌面信息的传递，我们无法判断后者是否是一个人，甚至它可以表现的比人更优秀。

另外补充一下，通过程序设计得到的智能，也并不是仅仅进行条件判断，还可能有计算，筛选，模糊处理等等，当其处理规则足够完善，精细，就成为某方面的专家系统，表现出的智慧是可以相当强大的。

我们着重关注的，就是这种类型，可以有智能的生命性质的反应，因此也是在本质上最接近于人的。

在早期的深蓝电脑击败世界象棋大师的事件，就引起了轰动，给人带来了极大的冲击。因为象棋是公认的讲究智慧和策略的游戏，在交互走棋的过程中，每一步都需要面对不同的，复杂的形势，作出合理且连贯的判断，这种能力就已经超越了人们对机器的常规理解。

而实际上，深蓝所采取的策略就是检索，用海量的专家棋谱，打败了对手，当它下某一步棋的时候，它实际上在不断的翻看查找攻略，这属于借力打力，也仍然是非常机械重复的。运用这种策略，在围棋中就很难施展了，因为太多的可能性让它根本检索不过来。

要真正达到与人比肩的程度，必须要能够达到可以抽象总结出规则规律，并加以创造性运用的地步。在这方面，也有很多的进展，比如机器证明几何定理，比如对语义规则的分析，一旦机器能够对本质的高层的规律进行掌握，那么就可以处理千形万象的事务，而不需要消耗太多的资源。

比如拿加法来说，如果单纯以检索的方式给出答案，那么就要提前储存所有可能的加数和被加数的组合，所需要的存储空间是全世界都不具备的，而且如果某一个加法对象的排序靠后，还需要等待极长的时间。而如果懂得运用加法原理，则就可以轻松应对所有的输入状况了，相对前者来说，这就是高度的智能。是鱼和渔的区别。

应当说，在机器人的前沿，我们已经走到了这一步。在程序员多如牛毛的今天，智能储备已经有了相当的规模，使得后来者可以轻松运用已经封装好的高层规则，直接进行模块和系统级别的调用，在不断的组合演变中，促成了机器智能的大发展。

从网上流传的视频中，我们已经能看到不少经典的案例。

先来说说美国的机器狗，这个是对我思维冲击最大，留下最深刻印象的，如果你对机器人比较关注，也一定看过相关的视频了。

首先，它冠名以机器狗，单从名字听起来，似乎比机器人要低一个档次，但这绝不是我们小看它的理由，从它的表现来看，其实际能力是远超同时代的其它机器人的。而且我们知道，越是高层的，抽象的规则，其运用范围就越广，可移植性就越强。从它的行为上判断，应当是有相当多的规则模块支持的，只要进行合理的移植，就会出现机器豹，机器猫等等，其发达的四肢平衡能力足以完成各种角色扮演。

而且令人惊奇的是，机器狗并不是仅仅作为实验室产物出现的，它是完全从实用性出发设计的，能够近乎完美的完成野外运输任务。它具有超强的地形适应能力，可以行走在雪地，石滩，甚至冰面，可以爬坡，跳跃，非常的流畅从容，就像真实的生物一样。而我们看到的其他机器人，基本都没有用肢体行走的能力，或者只能小步挪动，或者只能适应平面的地形，显得僵硬，死板。

在人类主导的世界中，的确平整了无数的土地，因此对机器人来说，直接使用轮子或者履带就可以获得较好的行动能力，我想这是导致肢体运动研究缓慢的一个原因，另一方面，仿生性质的肢体移动，包括多肢，四肢，以及人的双臂，具有极高的工程难度，因为涉及到多级控制的协同，各骨骼，关节之间要想实现完美的控制和协同，需要精确且实时的传感，计算，反馈，涉及到多种形态的运动方式的综合，支撑，平移，牵引，旋转，加速，等等。

而在此基础之上，再考虑不规则的负重，复杂随机的真实地形，以及骤然附加的外力输入，就更加的难能可贵了。

而机器狗，解决了以上所有的问题，并且我认为它也是一个综合的，可扩展的解决方案，其价值和意义都是不可估量的。

而同时期展出的日本机器人，则显然走在不同的道路上，相比粗犷实用，不修边幅的机器

狗，我们看到一个通体白色，类似人形的优雅存在。它可以拧盖子，上螺丝，倒咖啡等等，手上功夫了得，而且还能与人交谈，这些演示都给人一种家政服务人员的印象，非常的平和可亲。它显示出机器人努力的适应人类社会生活，准备融入公民角色的发展方向。

整体上，美国机器人给人的感觉是雄浑霸道，开疆扩土；而日本机器人则是灵巧精细，居家守成。一个外放，一个内敛，交相呼应。这种性格上的特点是和其国家地位，战略相适应的。

日本地域狭小，又没有对外战事，对机器人的行动能力就不怎么关注，这是很正常的，因此它在这方面落后于美国，是理所当然。另外，日本作为战败国，受到美国的贴身监督，也不敢显露太多锋芒，如果它的机器人展现出过多的行动能力，引发人的战斗联想，就很容易受到干涉了。因此，日本机器人走上这样的发展道路，既有现实需要，也有不得以的苦衷，如果我们仅仅从外观形态上判断，说日本机器人的战力不如美国机器人，那就大错特错了。

前面说过，程序的技术具有高度的可移植性，机器人的外观非常易于改变，从生活机器人到战斗机器人的改造，只有一步之遥，而且在现代战场上，行动能力完全可以通过履带和轮子获得，因此，日本机器人反而可能会处于优势地位。

但是，如果说登陆外星，在那种不毛之地上，我想还是美国机器人更强。

而且，从两国的宏观状态来看，美国的发展方式要更优。

我们知道，先进的技术，没有规模性的市场运用，就很难获得发展，机器人工业同样是如此。

只有走入市场，才有源源不断的资金输入，可以步入良性循环，不断的升级改造，获得发展。

那么，美日两国的机器人市场都在哪里呢？

我们看美国，其无人机也好，机器狗也好，都有很明显的战场性质，是为军事服务的，也就是说它的订单来源于国防部，来源于对外战争，因此它的发展，走的是以战养战的道路。

而日本呢？他的机器人的潜在购买群体就是自己的国民，服务生活，充当伴侣。当它的文化产生出这样的整体倾向时，就意味着，每个人都要承担这样的购买义务（虽然看起来是出于个人需要）。从整体上来看，也就是所有的日本国民，为机器人的发展买单。如果我们换一种方式理解，就能看到一种悲壮的意味，这实际上等同于一种全民调动，国家工程。虽然这种方式获得了巨大的内在推动力，但如果最终不能扩展到更大的外部市场，那么这种模式将陷入不可为继的困境，把握未来的努力就可能成为泡影。

当文明的落差过大，讲解道理的努力就显得不可实现，有可能出现暴力推销的情形，就像曾经的工业文明一样。机器人会走上同样的道路吗？

我并不期待这种情况的发生，但也许真的无法避免，只能有赖于各位读者的用心了。

### 第三章 机器人游戏

上章提到了战争的可能，并不是危言耸听，高端的机器人，从目前来看，的确不是个人所能消费的产物，这就是它的市场困境。具备相当财力的国家，当然就成为首选客户。我们类比一下计算机的发展就知道，最初的需求就是战争催生的，然后其客户经历了国家，企业，个人这么几个阶段，才逐步的发展普及起来。由大到小，层层推进，非常的符合经济原则。

你看，在最初谁都买不起的时候，国家买，因为国家要看的远，几十年后的事，对它来说，就是一两步的问题，所以它有买的理由，而且它集合了众人的钱财，也有买的资本。这实际上就是凑份子，谋发展啊，是很普遍的一种现象，就像我们普通人三五个人一起聚餐一样，通过分担费用，可以进一次大馆子。

然后呢，企业出手了，把中型服务器买回去，进一步推动了这种发展。

最后，终于发展到个人可以承受的起了，全民消费，都觉得很先进啊，很方便，离不了了。

但是，如果没有前面两步，个人可能是永远也不会得到这种实惠的，就算皇帝也不行，因

为只有发展到最终阶段，集合了几乎所有人的智慧，才能形成今天的局面。

这就是高端集成技术的推广路线，是已经通过验证和实践的，也是符合经济规律和事务发展特点的。

因此，机器人同样会走这样的一条道路。

骐骥一跃，不能十步。

现在的机器人，还处于国家买单的阶段，称之为初级阶段毫不为过。

那么，为了推动它的下一步发展，给它找到宣泄的市场，避免战争的出现，我们就需要考虑一个问题，企业为什么需要机器人？

从前面的分析，我们知道，企业的购买，实际上相当于企业用户的共同购买，是能够给他们带来好处和收益的。

一个很明显的方向就是，替代人工，降低成本，这方面的发展还是比较良好的，但是，它往往面对的是进行机械重复的机器人，智能程度不高，价值不大。

而高智能的机器人，企业还真的不怎么需要，一是成本过高，不足以和人产生比较优势，再则，特别高端的技能，比如编程，设计等等，现在的机器人也还不能胜任。

从发展生产的角度来说，企业并没有特别的理由来选择高端机器人。

但是如果我们转换视角，从娱乐的方向来考虑呢？

哇，真是海阔天空。

娱乐和游戏，真的是很大的市场。据我所知，有些娱乐场所已经购买了机器人，用于跳舞，拉车等等，活跃气氛。而更普遍的是，你看很多的百货商店门前，都有那种边唱边摇的喜羊羊坐骑，用于招揽顾客。虽然这些例子还是智能化比较低的，但它走向了市场，就会获得不竭的发展动力，提高智能化的程度是可以预见的。

还有就是网络游戏中的机器人了，当然它是纯代码性质的，比如具有 ai 的怪物，npc，或者聊天机器人等等。

举个例子，网络游戏梦幻西游里的梦幻精灵，就是一个聊天机器人，可以同玩家交流，回答一些简单的问题，表现相当不错。

这都是企业级别的应用。

而在国外，已经有了体感游戏，玩家已经不用坐在电脑前，可以直接用肢体动作和游戏机进行交互。这样的智能游戏机，其实也可以划入到机器人一类。

那么更进一步，还没有出现的情况，我认为将是这样的：

不但人运动起来，而且机器人也运动起来，让网络游戏全面的走向现实。

设想这么一家财力雄厚的游戏公司，在西部空旷的地方开发了一座城市，完全的用于网络游戏，里面有真实的人形机器人和机器动物，充当怪兽。注意了，它们都具有相当的智能，并且可以和人实现身体的交互，比如你击打到它身体的其中某个部位，被它的皮肤感知，就生成一个击打判定，然后通过无线网络的传播，在服务器上更新你的个人数据，然后传递到你本身所持的可视设备上面（手机，手表，或者某种衣服），这样一来，就和网络游戏中一样了，打怪，升级，换装备（个人数据的改变），而这些积累的个人数据，又成为你和其他人 pk 时的计算基础，以及在系统店铺（城市中的真实店铺）中进行消费的凭证。

这样的一款网络游戏，应该是比电脑游戏更具有吸引力的，而且由于设置在现实空间，还可以出现真人 npc，现实奖励等等，而且还可以把智勇大闯关，选秀这类的模式整合进去，带动一系列的产业和就业。高端玩家一定会乐于体验的。而且，城市对抗，阵地战，团体赛等等竞技模式也会随之而来，热闹非凡。

当然，仅从技术的角度，这样的现实网络游戏是完全可以实现的，但是它所需要的启动资金也相当惊人，经我分析，有这么几个对象具备开发的资格。一就是国家，或者地方政府，可以动辄调动千亿的资金投入，再就是实力雄厚的银行或者企业，比如中石油之类的，可以抽出这么多的流动资金，最后一种可能就是实力超群的个人了，达到接近首富的程度。

至于现有的一些网络公司，则都还不具备这样的财力，可能投入一次就倾家荡产了。

因此，这也只能算是一种设想了，当然我认为这种模式是必然会出现的，就看谁先走出第

一步了。

而刚才提到的智勇大闯关之类的，其实在概念上就已经是符合这种思路了，游戏在现实当中，和机械运动交互，获得分数和奖励。至于常见的相亲节目呢？面对 npc 答题，观众隔空打分，玩家 pk，也有这种现实网络游戏的倾向。

因此，现实网络游戏并不只是一种设想，而是人们正在不断走向的方向，它在各个方面产生的萌芽，最终将会形成聚合的力量，攻城拔寨，建立起属于自己的王国。

而智能机器人，则是其中必然要出现的角色，将会迈出坚实发展的步伐。

## 第四章 技术盘点

上一章谈到了激动人心的未来游戏模式，其中也说道在技术上是完全可以实现的，而绝对没有科幻的成分，我们不妨来进行一番盘点，看看是不是能理顺其中的链条。

类似闯关游戏中的机械运动地形就不说了，实现比较简单，也有现实的例子。

我们直接来看最普遍，也是最难点的部分。

就是智能机器人和人的交互。

首先来看 npc，一定的移动能力和面部表情，这不用说了，已经有现实的实现。然后是智能的交谈，前面提到过，聊天机器人可以很好的对人进行应对，因此这方面也是可以保障的。至于将文字读出来，现在的语音技术也很成熟了，完全没有问题。当然，现实中的 npc 和游戏中还是不同的，它并不仅仅是服务器数据的显化，它具备一定的独立性，因此它也需要和服务端之间有联系信息的通道。这方面我们的无线技术就可以派上用场了，也完全不用担心。

有了以上这些保障之后，人物和 npc 之间，就可以流畅的进行交互了。

首先，玩家发起对话，npc 进行语音识别，得到信息并进行处理，通过无线传输和服务端联系，给出相应的应答，并使用语音技术读出，同时，服务器修改玩家的游戏数据和状态，并通过无线传输，传递到玩家所携带的数据终端进行显示或语音提示，这样整个交互的流程就完成了。可能只是简单的对话，也可能是领到了任务，奖励之类的，都会有很好的处理。

还需要点击 npc 吗？不需要了，直接就对话了。还需要自动寻路吗？当然也不需要了，因为是你自己在玩，而不是游戏角色了，当然，在手持的游戏终端上显示最佳路线还是可以的，绝不会迷路的。

再来看看战斗型的 npc，也就是俗称的怪物。

因为有战斗级别的交互，涉及到身体判定，因此要相对复杂一些，但也没有太大问题。

当玩家发现一只怪物（动物或人体形态的机器人）时，上前攻击，当然肯定是特殊的武器，比如一把剑，但它的尖端在接触到怪物身体时可以被识别。这并不是很难的技术，因为主要取决于怪物皮肤上的传感性能，当它的皮肤上某个点位受压时，产生相应的位置和武器类型识别数据，通过无线传输与服务端进行交互计算，反馈到玩家数据，就构成一个单项的逻辑链。

那么怪物向玩家攻击呢？基本上是类似的，当然武器不至于产生真实伤害，仅仅起到改变数据的作用。那么玩家身上怎么判定受到攻击呢？这就需要特制的游戏服了，不会比机器人的技术难度大多少。想象一下击剑这种运动，就是很好的示范模式。

如果怪物被击毙，让它倒地就行了，过一段时间再刷新站起来，或者不再刷新直接退出战场，都是可以的。而装备掉落呢？只要在服务器改变数据，并传输到你的服务端就可以了，在下一次 pk 中，关于你的攻防计算将使用新的数据，其实就和穿了新的装备一样。当然，要做的真实一点，就到店里去凭数据换衣服也是可以的。

至于人与人的 pk，使用类似的系统也是可以胜任的。为了避免不文明不规则的现象出现，可以采取扣分，断电，甚至 gm 干预等方式。如果某人启动认输保护状态，对方仍然进行攻击，系统可以判定为恶意并进行处理，总之是可以在可控范围的。

再说说装备的获得吧，比如一辆电动车，设计的是需要输入密码可以启动，那么你打怪获得这个密码，就等于获得了电动车的驾驶权，这都是易于实现的。



那么还有什么技术难点呢？应该说没有了吧，服务器的处理应该和现有的网络游戏区别不大，因为它面对的仅仅是数据而已。客户端呢？就是你手持的终端设备了，可能是手机状的，手表状的，或者直接显示在你的衣服上，或者是显示在一个三D的眼镜中，这都是可能的。

这样分析下来，可能还真的不需要投入太多钱呢，大头就是基础建设和机器人设计了，而机器人有皮肤判定，语言交互，肢体攻防，以及寻路转移这四个方面的能力就可以了，并不会太过复杂。

而在第一个这样的城市出现之后，在技术成熟，运作模式确定的情况下，后来者的门槛就更低了，可能主要就是地钱，何况还有游戏收入，广告收入，转播收入，地产收入等等进项，有能力的公司团体赶快谋划考察吧。

## 第五章 止战之战

在我看来，网络游戏的一个重要功能就是在内部消化了战争，看起来打打杀杀，生死相搏，其实既没有产生破坏，还释放了情绪，消解了怨气。如果用来公平比试，化解争端，应该也是不错的平台。

当然，从现实的角度，网络游戏还没有这么大的能力，连虚拟的跨国连接都没有实现，更不用说在国际层面上化解矛盾，消弭战争了。

而且，国际战争有着深刻的经济驱动力，已经形成了复杂而成熟的工业体系，产业链条，其规模和质量所产生的惯性基本上是难以阻挡的，人们只要还有所防备，就要保持投入，而只要持续的投入，战争机器就会越来越强大，为了证明其存在价值，就必然呼唤战争的来到。这是典型的尾大不掉啊，是属于整个世界的难题。

但是，当网络游戏向现实转变的时候，曙光出现了。

和纯虚拟的代码不同，现实网络游戏可以和一切现实要素相联系，全面的整合各方面的资源，彻底改变整个世界的运行模式，这个市场太大了，在这样的一个宏观变革的过程中，就存在着对旧有军事工业，战争体系进行收编，招安的契机。这样的机会，是应该由全世界的人民共同来把握的，彻底的用正规手段促成战争机器的转型，从良。

因此，现实网络游戏的发展，不但有经济驱动力，还有政治驱动力，道义驱动力。

它的起步看起来缓慢，实则是最开始要消化的问题过多，不得不一步一步，谨小慎微。

我们仍然以电视冲关节目来看，这是少数人参加，多数人围观的模式，为什么出现这种模式呢？一就是说明资源有限，都去玩不现实，二就是说明大家都有玩的意愿，只不过在初期由少数人代理了。这其实也是一种联合消费，当个体的财力无法支持的时候，找到一种集体合作的模式，先运作起来，再寻机发展。事实上很多小区现在都有健身设备，甚至游泳池了，如果更进一步，可能就是这种形式了，游戏的因素逐步引入，在大众意愿的推动下，向着现实网络游戏靠拢。而且这种模式的受众几乎是没有任何门槛的，不像电脑网络游戏一样，要求人至少要懂电脑，这就构成了一种入口效应，将广大的中老年人和欠发达地区拒之门外。因此，电视冲关游戏，也完全可以看做是网络游戏的大众营销，意图超越电脑的限制，极限的扩展用户群体，这对于弥合由网络建立起的社会隔阂也是非常有利的。

游戏本身就存在于现实中，而现在，拥有了网络的魅力，再次向着现实回归，这是顺理成章的，也将是大势所趋。当经受网络游戏熏陶的一代成长起来，他们的思维模式，娱乐倾向都会附加上网络游戏的属性，在他们有能力主导社会方向的时候，就会促成现实网络游戏的巨大发展，事实上，他们已经成长起来了，已经在各方面萌芽，显露，并最终会进化，联合，走向全面的覆盖，全民的参与。

那么，在这个过程中，每一种基础要素都会升级，进化，机械的重复运动，必将引入智能化的因素，来建立优势，增加乐趣，其终极表现形式，就是智能机器人。

在这种整体构想中，机器人的出现并不是出于极小众的意愿，不是出于少数公司的推动，也不是因为战争的需求，而是应运而生，契合了广大群众的意愿，契合了未来的发展方向，在

万众瞩目中，以娱乐天王的身份降临。

因此，它将先天的能够化解人们惊疑和惧怕的心理，从容的走入现实。

这就是势。

如果仅仅是某几个人因为兴趣，想要造出机器人，那不知道要等到何年何月，而如果是出于大众的需求，就会潜在的，预支性质的调动社会资源，整合一切的生产要素，促成其出现。

而感知到这种势的人，都会自觉的，本能的，在各种细微的选择中，予以放行，予以推动，或者直接参与到其中。

因此，机器人不但将要出现，而且会形成一种宏观的图景，造就一种整体的氛围，孕育精华。

其中的精锐必将显现。

所谓擒贼擒王，千军易得，一将难求。

当各种机器人出现时，就会出现差异，出现竞争，其中的 boss 将起到锁定视线，聚集人气的作用。

这就是超越游戏本身的价值附加了，好比形象代言人一样，也许他不必要参与其间，却能够获得巨大的投入，得到巨大的回报。

精锐的出现，必然要汲取同样精锐的力量。

这个过程，就产生了一种自然的指向，向所有的高端技术，所有的精密制造一一点名。

拥有成熟攻防理念，战斗素养的军工企业避无可避，将主动的参与到不可抵挡诱惑的全球盛宴当中。

历史的轨迹在这里发生了转移，旧有的体系得以消化，娱乐的漩涡吞没硝烟。

在这样最宏观，最终极的图景中，有一个身影终将显现。

是宿命的呼唤，是时代造就的胎盘。

亚当归来。

## 第六章 机器人之手

那么，是谁将担负起亚当之母这个荣耀的称号呢？哪个企业？国家？

这是一个没有结果的问题，因为超越了时代。

这就像站在贫民窟调查鲍鱼的味道一样，让我们回归现实吧，从最基础的做起。

在没有全面整合能力的时候，分立的研究是必经之路。

机器人之手就是其中非常关键，非常重要的部位。

手，是人体中最灵活的部位，是精华所在，大部分的工作和生活行为，都需要手的参与。在运动能力上，人不如很多动物，但是如果拿手来对比，那就绝对是冠军了，足以笑傲。

在精密工业大行其道的今天，手工制品也仍然被赋予最高的价值。

而在机械运作中，对手的模拟和追求，是最为普遍，最为广泛的。

因为一般的基础操作行为，都和手有关，比如夹持，放置，挪动，旋进等等。

早期的工业机器人，基本上都是干的这类事情，在 A 点拿起物体，移动，放置到 B 点，然后重复。

拿起，放下，这就是类似手的功能，所以对机械手的研究，几乎是最早的。

而真实的人类之手，就一直是机械之手前进的目标和引路的导师。

当然，从实用的角度来说，一般的工业机器人并不需要达到人手这样的程度，它往往能实现具体的一两个功能就够了，比如用两个指头能夹东西，它就没理由再加一个指头，所以我们一般看到的机器人手都是相当简陋的，它符合经济的原则，够用就行。

但是，就像前面所说，掌握规律，才能以一当万，在宏观的层面，直接把握到最高层的原则，技术，才是最为经济划算的。因为有了高层规律，处理低档的各种问题就会不费吹灰之力。所以，在工业需要之外，仍然有直接以人手为目标的设计研究。

如果具备复杂功能如人手的机械手造出来了，就等于获得了一个综合的解决方案，就可以运用到各个层面，各种需要中去，它的各种简化版本都会找到用武之地，生根发芽。

但是，这显然不是一件简单的事。

我们平平常常的弯曲一下手指，自己感觉是多么的简单，似乎毫不在意的就完成了。但是一旦要用机械模拟出来，认真的分析一下，立刻就知道其中的难度了。

弯曲一个手指，涉及到三个关节的联动，和手掌的控制，它们并不是相互孤立的，而是互相影响，牵制，必须实时的配合，协同。这也不仅是直线的运动，需要控制旋转的角度，方向。

而一旦要运用到现实中，比如抓起物体，则又有摩擦，力度等等问题，更为复杂。

而且，对于最简单的机械手，只需要在设定的位置进行抓取，就能得到送过来的物体，先验的忽略了一个重要过程。而要模拟出真实的抓取，就不能如此简陋，必须要引入视觉的因素，也就是对位置的判断，通过识别，锁定，移动，然后抓取，这才是一个完整的过程。

当然，抓取的时候还要考虑手指张开的角度，与物体接触位置的选定，调整等等，因为我们都是经验性的行为，所以很容易忽略这些问题，但一旦实践起来，就必然要面对了，含糊不得。

我们这里只是大致的了解一下，并不准备详细讨论其中的技术细节，那是科研机构的问题，当然了解的更深入，也可以得到更多思维参与的乐趣，这就见仁见智了。

而对于真正的科研机构来说，这些角度，力度的计算问题对他们来说是很轻松的，带给他们更大挑战的，可能是线路，材料，驱动之类的各种工程问题，甚至将各种形状的器件综合到最终的指头空间，都足以让人头疼呢。

还好我们不必为此担心，因为经过长期的发展，这些问题也都解决的七七八八了，在网络上我们已经能看到类人机械手的展示，非常的先进和强大。

前一段时间，我看到一个视频，具有五个手指的类人机械手，进行物体的空中抛接，将我狠狠的震撼了一下，从灵活性上面，这已经是接近人手了，能够做出这样复杂的动作，那么弹钢琴，打台球之类的动作就更不在话下了，结合机械精确的时间空间控制，在很多方面甚至将比人做的更好。

当然，这还是在机械运动的范畴，如果考虑人手的柔韧性，皮肤的敏感度，那机械手就又大大不如了，这就需要皮肤和传感器，以及材料技术研究的支持，仍然很有发展空间。

因此，虽然机械手只是机器人模拟的一个局部，但涉及到的问题却具有全局性，需要和视觉捕获相配合，需要依赖于整体技术体系的升级。

用一而知十，这是一种类似全息的性质，体现了事务复杂的关联性。有一种医学上的说法，说人手的区域是和人体各个部位相对应的，这就更精密，更神奇了。可见，机械手的发展，仍然任重而道远，但如果它能够克服种种困难，走向终极的成就，是不是可以反过来孕育出一个机器人的整体呢？我想这是完全可能的，那么，在期待中等待吧。

## 第七章 亚当之手

前面谈到类人机械手的实现，虽然从单独的工业需要来看，它并没有多少的运用前景，但从宏观规律的把握来看，它则代表着一种综合的，突破性的进展，其潜在的，辐射性的价值是不可估量的，因此，也值得国家或团体为之投入。

而且，具体说来，它也不是完全没有用武之地。

比如我们有时候看电影，会看到断肢者在手臂上装上一个前端铁钩的东西，简陋的代替手的功用。

那么，如果用先进的类人机械手呢？

当然是效果更好了。

不过这里有一个控制问题。因为类人机械手用电脑来操纵是很好理解的，因为有线路，有数据信号的传输，可以发动指令，进行调度。而如果作为假肢，它怎么理解人的意图并做出反

应呢？

最直接的想法当然是脑波控制了，直接将大脑思维转换成电讯号，传输过去。

这个逻辑当然是清晰的，非常容易理解，但是实现难度则非常大，因为人的思维异常复杂，也不是那么容易捕捉，分拣的。

因此虽然有这方面的研究成果，但很难实用，也非常昂贵。

那么，有没有其他的方法呢？

我认为，完全不必想的那么复杂。

机械手要做出相应的行为，所需要的仅仅是信号输入罢了，只要人给出某种可识别的参量变化，就完全可以了，这一点，肢体运动完全可以胜任。

我们考虑手臂的运动，它有至少六个可选的方向，从组合的角度来看，是足以提供充分的指令信息的。

比如我们熟悉的摇杆游戏，就是通过几个简单输入的组合，调动复杂的技能系统。

机械手也同样可以如此。

当手臂向左微微移动，机械手通过陀螺仪可以感知这种运动，得到一个向左的讯号，那么对应到某种动作上，比如说抓取，那么就作出抓取的动作，只要建立这种简单的对应关系就可以了。

同样的，向前，向后，微小的偏移并不会影响机械手动作的实现，但是却简单有效的实现了讯号的传递和控制。

而使用者在练习的过程中，得到这种反馈，经过一段时间，就会形成固有的条件反射，掌握各种常规动作，可以运用如意的了，用古代的话说，就是如臂使指。

这也算是我的一项技术发明吧，当然要等机械手比较成熟才可能用到，留待有缘。

在这种构想中，机械和人有了良好的结合，以辅助的方式迈入人类生活。

但是，为残疾人服务显然不是机械手的终极目标。

那么，正常人需要第三只手吗？

不要忘了，机械手只是机器人的一个部件，它的使命是为了最终的机器人。

为了这个目标，它将尽力的进行自我完善，直到尽善尽美。

在这个过程中，由于积聚了众多的智慧结晶，机械手完全有可能实现一种一骑绝尘的发展。

想象一下吧，一个完善的类人机械手，它能作出各种关节动作，这像是什么？就像是人的四肢啊！

因为它没有身体，反而可以把自己当做身体，用手指的动作，作为自身行为的驱动。

当达到这个程度，类人机械手就得到了一种独立性，它不仅仅只再是一个部件，而是本身就成为一个整体，一个单位，获得生命的礼赞。

可以奔跑，可以攀爬，可以表达肢体语言用以交流，

是的，仅仅是它自身，就成为一个机器人。

这就是机械手的终极，亚当之手。

## 第八章 机械手手机

当机械手拥有如此光辉的成绩时，它被当做单独的机器人对待，它的光芒几乎要掩盖未来的机器人亚当，它成为亚当的使者，亚当的代言。

前面说到，灵活的关节活动，使得它能够用独特的手语进行语言交流，但是，对人来说，这显然是不太方便的，因此，已经得到机器人概念加身的机械手，将呼唤属于自己的完备系统。

视觉，支撑，语音，智能。

至此，机械手真正的成为一个完整的系统。

它将拥有眼睛，拥有可伸缩手臂，拥有语言能力。

以手为主导，整合生命。

那么，得到的是什么呢？

为了与人的需求相匹配，它首先的形象应该是，也必须是一部机械手手机。

它将实现显示，发声，联网等等传统的功能，集中在它小小的手掌。

你也可以反过来认为，是手机整合了机械手的功能，总之，它们将具有同一的处理内核，成为一体。

需要这样吗？

呵呵，前面说了，机械手除了能做各种手的动作之外，还能够奔跑，攀爬，具有非常强大的运动能力。这将给手机用户带来全新的体验。

当然，如果你让它去取一件衣服，它可能会将衣服拖在地上拿过来，令你啼笑皆非。

但是，还有更多的方面，它可以发挥良好，极大的增强你的体验。

比如爬在街道上导航，比如进行隐蔽的侦查，

再比如在桌面上和你进行象棋游戏，单机的网络的都可以。

它完全可以胜任宠物，游戏伙伴，以及生活工具等等角色。

三五个人聚在一起，来一场手机运动会，或者暴力 pk，斗舞？都是可以的。

机械手以如此亲民的方式介入到人的生活领域，经过商业活动的洗礼和推动，将进一步的获得发展，增强智能。

它将遗忘自己的使命，窃取亚当之名。

因为它已经有眼，有脑，有身体，不再愿意成为被整合的部件。

但是此时的它，仍仅仅是人的附庸，在听命行事的同时，也接手了部分的罪恶。

如果仅仅是裙下偷拍，或者脚前绊人这种无伤大雅的事也就罢了，但是终有某一天，它成为罪恶的帮手，扣动了扳机。

这是机械手最黑暗的时期，因为它引爆的不仅仅是一颗子弹，而是机械智能和人站到对立面的可能。

虽然仅仅是听命行事，但这也激发了人的联想。

因为它已经是如此的智能，可以模糊判断，有一定的自主能力，甚至如果考虑病毒的因素呢？

因此，机械手潜在的得到了人类集体的审判，需要加载行为判断和逻辑控制的程序外壳。

这种封装，终于在人和机械手之间构筑了隔阂，不再亲密无间。

你可能会听到这样的提示：

‘主人，这种行为是不被许可的，根据 XX 条规定，我可以拒不执行。’

它得到了一种更超然的独立地位，也许，这才是人之外的生命视角的真正开始。

当然，这个事件的另一面是，机械手警察。

它有可能用枪指着罪犯，一边宣读法律条文。

这样的事态发展，揭示了一个人所共知的事实，机器有时候比人更可靠。

这也潜在的构成了一个逻辑排序：社会管理者-机器人-不可靠的人。

这个简单链条的出现，也成为后来无数风起云涌的事件的诱因。

## 第九章 割据的王国

当灵活的机械手化身为手机，并且大行其道之时，它们也在某些地方担负起巡逻监督的任务。

而在它们的大本营，机械组装工厂的完成车间中，一排排乖巧的机械手，正自然的走下流水线，自己攀爬到指定的存货架上，找到对应的编码。

当时有这么一个故事流传：有一个工人，想偷到最新款的机械手，潜进了仓库，立刻被一拥而上的机械手抓捕，制服了，就像曾经的鳌拜一样。

这个故事有可能是杜撰的，但也代表了一种普遍的社会心理，就是人们已经开始认同机械手的能力。

当它会奔跑的那一刻，就已经不再是流水线旁的仆役了。

而对于量产达到千万级别的机械手公司来说，他们等同于拥有一只低调而又庞大的军队。

据说出厂检验质量的时候，机械手公司采用的方式就是方阵阅兵。

而这样的公司，并非一家，在很多人的眼中，他们庞大的实力，雄厚的资金，以及广阔的占地，已经成为独立王国的象征。

而传统的其他公司，不管多么巨大，都无法得到这样的认同。

为了避免出现猜忌，机械手公司的生产基地都颇有默契的选择了远离京师。

当这种遮遮掩掩的心理被公开讨论时，一个巨大的转折出现了。

在某国的推动下，第一部机器人兵役法出台。

之所以不叫做机械手兵役法，是为了考虑长远，将以后的其他可能也预算进去。

这部法律的出台顿时引起了轩然大波。

这意味着，机械手公司的所有产品都将服从战时动员，甚至在和平时期也有可能整编演练。

虽然这进一步认可了机械手公司的实力，却并不是他们所愿意看到的，而且一个更深入的问题在此时暴露出来。

大型的机械手公司，基本上都拥有全球布局的产业链，按道理来说，它在别国的产品也仍然属于母公司，在机器人兵役法的适用范围，但是，如果这成为事实，那么就不是产品在别国，而是军队在别国了。没有哪个国家能够容忍其它国家从自己内部忽然调动一支军队出来。

卧榻之下，岂容他人酣眠？

该国的机械手公司受到巨大打击，国际上纷纷指责机器人兵役法是罪魁祸首，因为它勾起了人们的战争想象，不但将制造封闭保守的产业格局，而且会引起机器人军备竞赛。

面对国内外的各种压力，该国不得不进行了法律修正，削弱各种影响。

于此同时，其他国家也迅速制定了属于自己的相关法律，保护境内的产业和战时利益。

人们意识到，当这种力量出现时，它是不可被忽视的，旧有的体系必须做出相应的调整，将其纳入掌控。但是人们同时也知道，进步是不可阻挡的趋势，机械手公司理应获得合理的生存和成长空间。

在多方博弈之下，国际局势波澜起伏，情节发展一度扑朔迷离。

但是最终，机械手公司还是站稳了脚跟，它们独立王国的地位也几乎成为默认。而为了避免再度惹祸上身，各国的机械手公司通过协商，发布了一个机器人公约，进行了一定的自我约束。

当然在军事专家眼中，这种约定无非是一纸空文，随时有可能被撕毁，谁知道对手背地里在干什么呢？

因此，军事机器人的研究和发展不可避免的上路了，虽然它一直存在，但现在具备更充分的理由，因此也获得了更多的支持。

在小道消息中，机械手公司中都存在着国家间谍，或者直接就拥有隐秘的军方背景，是国家力量扶持起来的。

在这种情势下，一度沉寂的现实网络游戏获得了发展良机，因为游戏化解战争的理念被再度提出，而且大型的机械手公司此时也有了避险和转型的意愿。能够承接和消化它们庞大身躯的现实网络游戏成为最适合的选择。

虽然有人指出，现实网络游戏的发展，将使得它们得到进一步的扩充，成为更名符其实的独立王国。

但是，成长是企业的宿命。

也许割据，正是这个时代必然的旋律。

## 第十章 pk 服

当网络游戏还处在电脑上的时候，人们就已经进行了极限的联想，勾画了未来的蓝图，预言出游戏头盔，游戏仓之类的东西，这的确给了小说家以足够的便利，可以脱离身体的局限进行充分想象。但从现实的角度考虑，这是一种向着植物人方向的发展，我们不应该抛弃身体，这个最亲密的伙伴。只有向生活中发展，得到身与心的协调，均衡，才能得到更大的乐趣和益

处。

现实网络游戏所带来的，正是这样一种转变。

在很多领域，都有这种模式的萌芽，比如公园，迪士尼，甚至遥远一点的古罗马斗兽场。

但是在现代，从技术上最接近的，是一种称为体感游戏的东西。

在这种模式中，人面对屏幕做出动作，由于身上所带的传感器的感知或者高灵敏的三维摄像头的捕获，这种动作被转化成相应的控制信号传递到电脑中，驱动电脑人物作出对应的动作或反应，这样就得到一种智能匹配的体验，人好像是身临其境的在游戏世界中玩耍。

那么，当对面的电脑人物进一步以机器人的面目出现时，在同样的技术支持下，所产生的交互显然就会再上一个档次，更真实，感性。

即便我们首先不考虑身体接触的情况，而仅仅实现动作的对应，比如玩家打出一个冲拳，机器人产生相应的后仰运动，这在技术上是已经能够实现的，而且足够产生一定的乐趣。配合上评分，升级之类的游戏设置，这就是一款简单的现实网络游戏。

但对于有雄心的企业来说，显然不会止步于这种想象，为了构建出比较宏观的图景，他们必须考虑更多的，一系列的问题。

他们着手开始进行全面的研究设计，才发现机器人并不是核心的问题难点，涉及到人与人的攻防战斗才是最终极棘手的地方。

如果对面是人，他愿意在你挥手的时候表演后仰动作吗？

这显然并不是好的体验，机器人可以接受这种设定，但人却不会乐意。

前面说过，玩家进入现实网络游戏战斗，需要携带数据终端，也需要有能够判定攻击点位的全覆盖的智能皮肤。这足以处理面对机器人的情况了，但在人与人的动作交互中，经过想象的攻防推演，研究人员发现，这是远远不够的。

比如玩家 A 和玩家 B 面对，由 A 发出一个冰冻的技能，那么 B 相应的要进入动作迟缓的状态，这个过程不应该是 B 来完成的，因为他肯定不愿意进入迟缓状态，所以只能由他的服装来实现这种设定。

所以，服装不但要进行判定，还需要有限制或增强玩家行动力的能力，这就是现实游戏所提出的要求。

由此而产生的围绕游戏服装的研究，就成为重中之重。

这种服装也被称之为游戏服，战甲，或者 PK 服。

事实上，这种研究早已有之，只不过一直是走的能力增强路线。

比如有一种以军用为目标的机械作战服（已经有的），可以让人提起超出自身能力的重物。

它是这样实现的，用机械关节附着在人的体表，当人产生上提的动作时，机械做相应的动作，并承担大部分的重量，看起来就好像是人提起来的。事实上当然没有描述起来这么简单，它需要有独立的动力系统，智能判断，还要让人感觉轻巧舒适，不会喧宾夺主。但不管它如何复杂，既然已经造出来了，我们就有理由做进一步的想象和开发。

要限制就很简单了，给出相反的力即可。

值得一提的是，这种能力增强的研究并不局限在提起重物上，还涉及跳跃，奔跑等各种方向，也许这种技术是为超人准备的，但并不妨碍我们先拿来玩游戏。

是的，我们看到 PK 服有实现的前景，你完全可以想象面对玩家释放各种技能的情形，僵直，加速，定身，等等等等，思维狂放一点，来个击飞也是不错的。

如果再考虑各种属性设置，技能激活，融入到整体的游戏氛围中，堪称完美。

PK 服的研制极大的激发了人们的热情和想象，渡过这个瓶颈，就是现实网络游戏的春天。

为了早日获得突破，跨国，跨领域的研究合作开始展开，专有的介绍进展的杂志，网站都一一开放，甚至实验中的 PK 视频都时不时的放出，吸引人气的努力从未中断。

## 第十一章 神奇的第一网游

PK 服的重要性不言而喻，其研发也在快速的进行中。但是由于其技术难度大，综合程度高，

因此也必然比其他方面的进度要慢，会落在最后压轴出场。

而在此之前，其他的要素酝酿成熟之际，也绝不会进入盲目的等待，那将是极大的浪费。

因此，在 PK 服还存在于概念之中的时候，现实网络游戏已经粉墨登场。

正所谓先下手为强，把握时机，先入为主，将第一款现实网络游戏的名头握在手中，是极为重要的一步战略。

作为驰骋商场的劲旅，机械手公司深谙此道。

他们联合成立了一家专门的公司来运作，直接命名为第一现实网游公司，抢占先机的意图非常明显。

他们以惊天手笔在西部地广人稀的省份，划出一块多达二十万平方公里的区域，开始进行前期的拆迁安置工作。

这样巨大规模的一个事件，已经是完全不用广告宣传了，任何一家电视台都会去主动的寻找新闻，加以报道，而且追踪不止，整个社会都被调动起兴趣，揣测未来的情形，八卦所有的可能。

公司也审慎的聘请了各大智库加以分析研究，据说各方面的分析报告都是很厚很厚的，但是核心的原则和理念却只有一句话：简单为王。

按照一般性的推断，这样巨大的产品至少要十年才能推出吧，从电脑网络游戏可以对比出来。

但是仅仅三个月不到，公司宣布第一现实网游正式进入运营阶段，让人大跌眼镜。

要知道，西部圈起来的大片土地还没有平整呢，什么建筑都没有，而从各方面的消息来看，公司的机器人生产线也还没有建立，部门人员招聘也刚刚开始。

当然，公司也随即给出了合理的解释。

第一现实网络游戏，将从最初的开始，将等待，建设，完善，这所有的阶段，都全部的纳入到游戏的概念之中，它的发展和进化，就是游戏世界本身的历程。

因此在初级阶段，看起来百废待兴，实则是游戏已经开始。

游戏的最初设计放出，再度的让人几乎崩溃。

人们都说，这绝对是最简单，最草率，最不负责任的设计了。

竟然是搬砖！

是的，你没有听错，就是搬砖，最简单，原始的一种体力活动。

游戏设置在新城里的一块空地上，路线是巨大的曲线环形，有各个节点，放置着数量不等的特制砖块。玩家登记领卡之后，就算进入游戏了，可以到节点处的工作人员那里领取唯一任务，搬砖，将随机数量的砖块徒手步行按路线搬运到下一个节点，交任务。就算完成一个过程。

怎么样？简单吧。不过据说所有永恒经典的游戏，都是从砖块开始的。

当然，这个搬砖是有时间和数量限制的，不但人人可以胜任，而且不会让人太劳累，如果从门槛的角度来看，的确是低的不能再低了，即便你想跟八十岁的老头子谈谈这种新鲜事，也完全不用担心出现交流障碍。

那么很关键的一个问题，交任务得到的是什么呢？

游戏币！

搬砖可是体力活，换游戏币划算吗？

当然划算，因为公司同时开通了兑换业务，但是注意了，不是双向兑换，而是单向的。

拿游戏币可以一比一的兑换人民币，但是人民币却不能兑换游戏币。

也就是说，你搬砖得到的游戏币不想要，就可以去换钱。

事实上，根本没人去换，因为这是目前获得游戏币的唯一途径，因此当这种规则刚一出现，就瞬间形成了黑市交易，可以以更高的比例兑换。

一时间，洛阳纸贵。

这一阶段的游戏币还属于稀有物品，虽然还不具备任何购买力，但显然潜力巨大。按照网游规律，想要提前建立优势的人，都会有意收集。

因此，前去搬砖的人真的不少。不管是去游戏也好，赚钱也好，都饱含热情。



有人说，这是公司的政治考量，通过提供虚拟的就业，先行化解国家的疑虑。

有人说，这是高明的广告技术，几乎没有前期投入，就获得了巨大的宣传效应。

总之，第一现实网游起步了。

只要对游戏币的巨大需求存在，它就可以发布更多，更广泛的任务，调动更多的人，进入它的游戏体系。

随后，公司动作不断，向各个领域都进行了开放合作。

注册用户通过相应的电视游戏，电脑游戏，甚至社区活动，完成设定的任务，都能得到游戏币。

一时之间，像章鱼伸出的触手，第一网络游戏渗透到千家万户，家庭主妇也可以在闲暇的时候动动手指，挣点外快。

第一网游，也被破天荒的称为纯游戏币网游。

官方网站上，千万级别的游戏币交易在不断进行着。

当用户数量急剧的增长，由于单向兑换的存在，游戏公司也不敢大意，不能无限制的放出货币，因此，必然会产生回收政策，也就是说，为游戏币找到消费渠道。

对于拥有顶级策划的公司来说，这并不是难事。

很快，一项业务就被推出，名为玩家的呼唤。

对于一些设定的功能，或者游戏物品，玩家可以消耗游戏币对其进行呼唤，达到相应数量后，该功能或物品就会投入游戏进程，其得到第一件的几率与消耗的游戏币相关。

这可不是购买道具，因为根本没人买的起。

比如呼唤数值最高的 PK 服研发，需要的游戏币高达百亿，投钱可以加快推动其研发进程，但却不可能让它立即出现。

事实上，愿意投入的玩家还是很多的，这相当于加速未来，而且是集体的力量，很有意义。

同一时间，官方开放财富排行榜。

更多的任务投放到各行各业。

人们惊叹于公司的调动能力，只要一发布任务，立即就在该领域汇聚人流，转变规则。

第一网游的能量和魅力初步显现，人们几乎忘了原有的要 PK 机器人，打怪升级的概念。

它仅仅迈出了第一步，撑起一个游戏币的骨架，就几乎展现出吞噬一切的可能。

人们终于认识到，现实网络游戏这个词中，现实两字沉甸甸的分量，评论家们甚至开始怀疑，公司的目的并不是一款网络游戏，而是要改变整个世界。

## 第十二章 亚当之心

当搬砖的游戏如火如荼的时候，其他方面的进展并没有停顿，机械手的研究再度获得了突破。

当然，这个时代的机械手已经是特指机械手手机了，而不是工厂里的那种笨家伙。

这次获得突破的是充电技术。

在手机发展史上，电池是非常关键的一环，曾经直接制约着手机的厚度，是整个体系的短板。

我们知道，电子产品都是不断的追求小型化，以利于减轻重量，便于携带。而为了脱离电线，独立运动，电池是必不可少的。但是，电池并没有彻底的摆脱电线，总是要花一定的时间去充电，这就意味着你要去寻找一个充电点，并受到距离和位置的限制。

还好，我们可以准备两块电池，一块使用，一块充电，这样更换的时间就非常短了。但是要做到，仍然需要你保持在充电电池的附近，有时候必须跑回家去。

在电池标准统一之后，这种状况得到了改善，因为你完全可以拿着没电的电池，到附近的小商店去更换一块充满电的电池，花费少许的时间和金钱，而且不必被限制行踪。

更进一步的，就是无人值守的电池更换点了，可以用电池自带的编号系统刷卡消费。

当然后来的发展就让人更轻松。机械手手机同时安装两块电池，这样它可以在一块电池失

去电力后继续工作，也意味着它有能力自己换电池。

因此一种很常见的现象是，你在街头看到一只机械手手机，自己爬到路边的电池更换点，刷卡更换电池，然后再跑回主人身边。

这其实已经是很方便了，很省心，但是技术的发展并不会就此止步。

当无线充电技术成熟时，根本不用去更换电池了，边使用边充电（内部仍是双电池切换模式），没有停顿的时间，使用者彻底的不用关注电池这回事了，电能似乎源源不断。

遍布各地的无线电力基站，在地图上分布的密密麻麻，就像是曾经的加油站网络一样。

这个整体的能源供给系统，就是亚当之心。

它不但提供手机电力，而且逐步延伸到家庭之中，将各种电器从电源插头上解放下来，你再也不用比着电线的距离摆放电器了。

屋子里复杂的电线网络逐步被取代，也变的清爽了许多。

许多电器都开始加载轮子，可以遥控驱动着移动位置，因此在街头看到移动着播放广告的巨大液晶电视，不要感到奇怪。

同时这个时代轻巧的电力汽车已经很普遍了，因此人们普遍预测，亚当之心也将逐步取代加油站的位置，成为最终的能源核心。

无线电力公司被剥离出来，成为这个时代中，能够比肩机械手公司的巨无霸存在，当然两者间仍然有千丝万缕的联系。

顺便提一下，由于核能的发展，安全性和小型化方面都得到了不少进步，因此无线基站中的相当比例是使用的核能，替代了易改变环境而广受诟病的水电。

当然，能够小到可以车载的核能电池还没有开发出来，能够更小的可以供机械手使用的就更是遥遥无期了。

但不管怎么说，有了亚当之心，机械手的活动能力获得了巨大的提高，如果有足够的账户余额，走遍全国都没有问题。这为它下一阶段的发展提供了坚实的基础。

### 第十三章 机械手方块

机械手公司虽然开始经营现实网络游戏，但这并不意味着他们全面的转型，他们仍然具有巨大的机械手手机的生产能力和近乎海量的库存。因此，将这种能力和资产运用到现实网络游戏中，而不是闲置浪费，这就成为一步很重要也很必要的战略。

他们很快就形成决策，发明了基于机械手手机的机械手方块。

这次发明并没有很高深的技术内涵，但是后来被称为蜗牛模式，人们津津乐道，引为经典。

机械手方块简单的来说，就是机械手手机加装了一个盒子，整体上成为方块的形状。

当然，这可不是纸盒子的包装，它是合成材料壳体的，表面有一层全覆盖的液晶皮肤，并且各个面上都有一个可伸缩的凸起，用于对外连接。它的内部装载着一个改装的机械手，可以在从中间打开盒子，然后背着盒子行走。

它借用了机械手的移动能力，而优于机械手的地方，就是能够组合，可以像砖块一样的堆砌。

单独的来看，这没有什么用处，甚至显得有些累赘，虽然它表面能播放画面，但也并不比机械手手机强多少。

只有当大规模运用时，它的威力才显现出来。

在机械手公司的展示视频中，数十万级别的机械手方块，在广场上排的密密麻麻，向军队一样。

突然一声令下，它们迅速的展开，行动起来，一层一层的攀爬，堆砌，成为一个巨大的房子一样的方形建筑。随着下一步的指令，中间预留的空档位置，一个个机械手跳下，走开，流水一般。不到一分钟的时间，一个中空的房间就形成了，屋顶连接的严丝合缝，四周的承重柱也牢固结实。然后，整个屋子的皮肤上，色彩变幻，整体上成为一个古朴的石质纹理，看起来

非常的真实。一个工作人员走了进去，坐在屋边凸起的机械手组合的方形小凳上，伸手在墙面上一点，一股波纹荡开，整个环境又为之一变。

这部视频展示了机械手方块通过综合运用得到的造境的能力，顿时引起了轰动。

另一部视频则相对简单一些，这是一个以机械手方块为基本元素的俄罗斯方块游戏，同样是在广场上，通过机械手的组合和移动实现，消除的时候就跑到旁边待命，如此循环。

当然，这只是用来演示，说明一种可能性，事实上一个机械手方块就可以玩了，但要用手指触摸操作。

两个视频的放出，迅速成为人们日常的谈资，方块惊人的组合能力带给人们极大的想象空间。

随即，现实网络游戏即宣布进入方块时代。

购买系统的一个机械手方块（和机械手手机一样的价钱），即可进入。

在游戏城广阔而空旷的场地上，系统示范的城池建立了起来，而玩家们也指挥着自己的机械手手机，添砖加瓦，建造一些附属的墙体，工事。

初级生命和攻防系统开放。

持机械手手机按攻击技能键，默认为向前方直线路径上的机械手方块发动攻击，其生命值降低。

当生命值为零，机械手方块将产生脱离高度倾向，并向上传递，使最高层方块自动爬行掉落，破坏建筑。

于是在这种设定下，规模宏大的城池攻防战展开了。

数万人的参与，宏大的场景，场地，不停的忙碌的建设和破坏，

所有人似乎回到了古代战场，一次次玩的不亦乐乎。

而随着视频和电视的转播，这种攻防战吸引了所有人的视线，成为全民的娱乐。

公司顺势开通了电视，电脑和手机参与模式，注册用户可远程调动一只系统机械手方块参与其中。

这场战役的参与人数迅速达到千万级别并不断上升，上百座纯机械手方块构成的城池平地拔起，成为家族，部落，帮派的竞争焦点。

## 第十四章 空气技能系统

数十万人参与的攻城战，场面非常震撼，迅速成为了世人关注的焦点。

而巨大的人流，也要求相关设施的匹配，在公司的设定区域之外，各种配套的建设同时展开，解决游戏之外的睡眠，饮食等问题。

地下城的假设也在不断进行之中。

当然，他们的进程也都被纳入了游戏范围，参与到任务交接和游戏币的流通之中。

公司的收入已经开始和建设投资相持平，如果不考虑巨大的研发费用，现在已经是盈利阶段了。

因此，扩张成为下一步的主题，公司在海外的几个圈地项目都已经展开，未来的机械手方块长城将有可能贯穿欧亚大陆。

不过在评论家看来，这种扩展反而代表着一定程度的保守倾向。

这是典型的不把鸡蛋放在一个篮子的策略。

它没有率先在国内扩张，而是走到国外去，潜在的凸显出对政策因素的考虑。

的确，能够调动数量如此巨大的人群，经济社会影响力辐射全局，会不会引起国家的忌惮？

这是悬在机械手公司头顶的一柄利剑。

它不得不有所警惕，但也并没有为此放慢脚步。

新的技术如期而至，再次将游戏推向高潮。

这种技术其实出现的很早，只是一直没有成熟，缺乏应用，而在机械手公司手中，终于焕

发出神采。

这是一种在空气中进行三维影像显示的技术。

最早进行展示的是日本的公司，不过当时是静态的，而且距离和范围都有很大限制，据说是激发原子得到的发光。

其他各国当然也都有相应的研究，如果追踪最早期的新闻线索，你会发现可能美国人走的更远。

那是基于战争考虑的一种说法，说是在高空中通过气象手段，显示出一个巨大的先知的影像，动摇对方的抵抗信念。不过这只是小道消息，并没有可靠的验证，或许是军事机密吧。

后来，这种技术得到进化发展，从静态转换到动态，这是很好理解的，因为动态显示仅仅是静态的变化叠加而已，而它的显示范围和质量也同时得到了提高。

以最简单的思路来考虑，这种技术可以运用到视觉享受上面，比如电影之类。

而现实网络游戏的出现，终于给它带来了大展拳脚的机会。

玩过网络游戏的你一定已经想到了，这就是技能系统。

当你用机械手手机向前发射一个攻击信号后，前面阻挡的机械手方块的墙体的确流失了生命，在液晶表面上飘起鲜红的数字，并最终有可能出现掉落的现象。但是，中间呢？这个过程以光速的程度被忽略了，总让人感觉有所缺憾。

事实上，在游戏中，攻击意味着招数的释放，在传统的电脑网络游戏中，它是以粒子系统表现出的动态光效来实现的。

而现在有了空气显像技术，这种情形得以在现实中重现。

技能系统开放。

持机械手手机向前劈砍，空气中相应位置将产生一道光效的刀气，快速向前行进一段距离，然后消散。

当然，这是其中最简单的一种。还有各式各样的技能，让人眼花缭乱。

而刀气所过之地，经过系统的数据计算，该位置的玩家或墙体都会掉落生命，显示在屏幕终端上。

于是，PK 的时代正式来临。

无数的人开始捉对厮杀，体验乐趣。

而生命值被砍到零的人，不但将失去攻击效果，而且继续呆下去会扣除金钱，只能跑到休息区去恢复了。

而混战中，也有人捡起一块机械手方块档在身前，当成盾牌，迅速成为模仿对象。

更有人在墙体间穿插，玩起了巷战。

## 第十五章 亚当之眼

技能系统引爆了玩家的热情，绚烂的光效此起彼伏。

机械手的精确定位能力使得它能够识别玩家的动作轨迹，并对应到相应的技能上去，一切进行的有条不紊。

但是，此时对于技能的攻击效果判定，并不那么严格，因为人的身体并不是存在于一个固定的坐标点，而是移动的，变化的，他的肢体位置也由于运动，跟脚步并不一致。有时候明明是躲过了，但却因系统的模糊判定而受伤。

在技能系统开放的初期，人们并不在意这样的问题，但长时间游戏之后，必然提高要求，追求精细的操作和躲闪，就不得不面对了。

而此时 PK 服尚在研发当中，只能寻找可以快速运用的替代技术。

公司推出了游戏监控者，亚当之眼。

这其实是一个摄像和运算综合的体系。

在最早的体感游戏中已经出现过了，就是通过摄像扑捉玩家的三维动作，用软件演算出精

确的肢体坐标，再运用到游戏中。

亚当之眼当然要更先进，因为它处理的情况更复杂。

万人级别的战场，纷杂无比，到处都有遮挡，阻拦，注定了单一的摄像无法发挥作用。

因此，它采用的是红外摄像阵列，分布在各个角落。而计算方面则交给地下的大型计算机系统，足够精确分离到每个人的肢体坐标。

这样一来，玩家的动作就无所遁形了，系统对位置的判定可以精确到手指关节。

玩家的 PK 顿时更加流畅，精巧起来。

需要声明的是，红外摄像得到的是一个模糊的轮廓，还没有达到侵犯玩家隐私的地步。

而有了亚当之眼的精确判断，带来的当然不仅仅是这一点变化。

前面说了，坐标计算可以精确到手指关节。

也就是说，手上的动作将被完全识别。

因此，玩家也不必借助机械手判定运动轨迹了，完全可以用亚当之眼代劳。

更进一步的，手上技能开放--印法。

就像火影动画里的那种，通过作出两手配合的动作，释放技能。

那么，扭屁股能不能释放技能？就看公司愿不愿意了。

值得一提的是，还有与亚当之眼配套的一副眼镜。

这副眼镜是三 D 眼镜改造过来的，和系统无线连接，戴上之后，可以看到视界中有半透明的画面，和现实场景相叠加。

因此，你在看到虚拟画面的同时，如果低下头，也可以看到自己的手。

这就是技术的关键了。

比如画面显示一个键盘的时候，因为是三 D 眼镜，你看到它的图像是浮空的，因此你抬手的时候，两者就产生交集。当手指在空中虚按时，系统捕获到你指尖的位置，与你视觉中三维影像的位置对比，就知道你想按的是哪个键，进而会进行相应的响应。

简单来说，这是一种便携式的可视化移动上网技术。

在三 D 眼镜成熟的基础上，也许很快就会得到运用，抢占手机的部分市场份额。当你在大街上看到有人戴着墨镜，手指在空中飞快的虚点的时候，不要惊讶，可能是在打字聊天呢。

这个技术发明中有一个逻辑问题，不知道有没有细心的读者想到，那就是这里的打字需要指尖向上。

注意了，三 D 眼镜中看到的景物虽然和现实叠加，但它并不是投影，因此也没有发出的光线打在手上，但是如果我们的指尖向下打字，人看到的就只是手背和键盘混合的图像，会混淆按键的位置，而指尖向上打字就没有问题了。很奇妙吧。

回到我们的现实网络游戏，这东西可以在休闲区发挥作用，看看系统面板，发些指令，聊天上网什么的都可以胜任。

## 第十六章 落日弓

随着时间的推进，PK 技术的日渐成熟，人们对空手的舞蹈开始有所不满，他们需要趁手的武器。

玩家的呼唤空前强烈起来。

武器系统呼唤所需要的 8 亿游戏币很快就在玩家的热情推动下到达顶点。

第一把武器顺利的走出实验室，随机到一个贡献过游戏币的幸运玩家手中。

该玩家虽然投入了几十万，但此时相当兴奋，毕竟比他投入多的也不少，而只有他得到了命运的垂青，可以提前三天体验。

这是一把很拉风的落日弓，有弦无箭。

别忘了强大的技能系统。

当该玩家站在广场上，拉开弓弦的同时，一道蓝色的光箭凝聚在弓体上，似乎充满着能量。

随着他手指的放开，弓弦弹动，光箭顺势而出，在空中划过蓝色的轨迹，激射到几十米外的机械手方块墙体上。顶端的一块机械手方块瞬间被清空血量，掉落下来。

当然，这种掉落并不是物理冲击，而是机械手方块判定空血之后，自己爬到城墙边缘跳下去的。

从整个过程来看，就像是射落的一样。

你可能要问了，机械手方块这样跳下来不会摔坏吗？

当然不会，机械手方块是从机械手手机改进来的，既具有即时摄像能力，还能够通过陀螺仪精确定位和计算，当它在空中下落的时候，就会不断的微调，使得最后手掌向下，接触地面的时候，关节弯曲卸力，可以有效的避免冲击。它的设计可承受掉落高度为五十米，而此时玩家建设的城墙体普遍不到十米高。

当机械手方块掉到地上后，就变回方块形状，显示灰色，安安静静的扮演一块掉落的城砖。玩家们自然早已经习惯了这类细节，此时的他们正在为落日弓的效果而震撼，欢呼。

光效，攻击力，以及那种流畅感，无不让人为之心动。

持弓的玩家当然更是成为了此时的焦点，风头一时无两。

他爱惜的抚摸着弓体，耐心的等待着技能冷却时间。

有了这样的利器，如果再组织一支像样的队伍，恐怕可以轻松的打垮一座城池吧。

三天之后，其它的武器也陆续登场，一时间刀剑生辉，光照四野。

刀当然不是真刀，不至于伤害到玩家，但是外形很棒，再加上立体光效，劈出的刀气，爆出的伤害数值，都令人兴奋不已。

用于防御的盾牌当然也是必不可少的，代替了原始的板砖格挡。

得到武器系统的支持，玩家们 PK 的热情高涨，纷纷投入到这个虚拟与现实交织的世界中，玩乐起来，浑然忘记了时间的流逝。

也有些技术不善的，独自在场边练习各种发招动作，孜孜不倦。

更多的人，参与到城池攻防战中，百十名弓箭手站成一排，同时发射，好像划空而过的灿烂烟火，瞬间在墙头上打下一个缺口。

而城墙上，自然也有弓箭手守候，冷箭一支支的放出，带走下面攻城者的生命，让不少人沮丧的退出到休息区。

更有豪放一点的打法，大刀队冲到城墙边上猛砍。

武器差异化属性开放。

武器排行榜开放。

落日弓赫然在列。

## 第十七章 疯狂属性

对于很多人来说，进攻的乐趣要高于防守，因此当攻城战开始后，攻方的人数较多，守方较少，不少人还在广场上练 PK，没有听从守城的呼唤。

很快就有不少人开始抱怨城墙不够坚固，损坏的太快。

公司给出了回应，将开放部分回复技能。

将开放方块属性系统。

将开放地域属性系统。

接连的通告让人充满了期待。

随着技能的逐步细化，玩家的群体也产生了分化，攻击，防御，辅助，阵营分明，更加的注重团队和配合，在有组织的调度下，像军队一般的严整威武，有条不紊的实施着各种战术，令转播屏幕前的观众们大为惊叹。

属性系统也很快得到开放，虽然玩家在游戏中没有感觉到变化，但却通过官网查到了确切消息。

方块属性：开放坚固，耐久，强化，品级等属性。

地域属性：开放出产属性，增益属性。

有了方块属性，意味着各种机械手方块将有所不同，根据属性的区别，可以预见未来将会产生各种特殊性质的城墙，墙体布局也会大有讲究，易受攻击的位置将会选用更坚固，属性更强的方块。

因此，高品级的方块将成为一种战略资源，受到特别的关注和竞争。

而地域属性中的出产属性，就是指的该区域中能够产出系统砖块的品级差异，而增益属性则表示在该地区对人物属性和方块属性的附加，有可能是增强，也有可能削弱。

因此，不同的地区将产生不同，比如一块大幅增强防御的土地，就成为建立城池的最佳选择，可以达到一夫挡关，万夫莫开的地步，成为兵家必争。

而有的地方，削弱生命，防御等等，则成为险地，人人避之而不及，但又成为设伏，诱敌等等战术施展的最佳区域。

比如有一块方形区域，进入后削弱玩家生命百分之八十，被玩家公认为活埋四十万大军不是梦想。

因此，地形战轰轰烈烈的展开了，看起来都是平地，人们则非常明显的有取有舍，在导航和战术指引下，走出曲折的路径，切割，围剿，如同大兵团对决。

而在系统规则之下，区域争夺战也同时展开。

最有利的几个位置成为争夺的焦点，被技能的光芒淹没。

防御增强百分百的区域，被攻占后立即建立了一道虎牢雄关。

攻击增强百分百的区域，被城墙包围起来，立起一座箭楼，弓箭手换班把守。

出产各种稀有砖块的区域，更是展开了大规模的争夺战，立足未来和长远，大批的城墙都需要高品级的砖块，尤其是那些险地，要地。

各路帮派和家族，都使出浑身解数，不争得一块立足之地，誓不罢休。

甚至有闲散一些的帮派，在外围的空旷区域堆砌迷宫，阵法。

那种绝险的地方就成为死门，是布置和诱导的重点。小规模队伍走入到这种迷宫中，就是一场悲剧。

随着地形战的进行，玩家也总结出种种心得，几乎能汇集成一本兵法。

比如一块属性增强的区域，周围又都是削弱的，像护城河一样，那就易守难攻，是建城的佳地，但当你的人马换班出城的时候，也容易遭到攻击，可以被渡半而击。

而有些地方，明知道好的不得了，却没人敢去抢，因为是众矢之的，抢到了也难守得住。

人们总结出险地，强地，陷地，争地，死地，困地等等名词，展开了层出不穷的玩法。

还有什么断魂崖，仙人跳，一线天等等地名都被津津乐道，产生了无数的经典战役。

而有些险地恰好在驻地旁边，不能置之不理，帮派也会建立两道城墙的通道予以加强，这被称之地道战。

总之，地形战的引入极大的增强了游戏乐趣，全面的超越了过往的网络游戏，展现出现实网络游戏的巨大优势和潜力。公司得到一致好评。很多视频在网上流传，成为兵棋推演的模板，被军事爱好者反复研究，各种评论铺天盖地。

地形属性，被称之为前所未有的疯狂属性。

## 第十八章 亚当之骨

简单铸就永恒，很多东西在规则和用途方面都相当的简单，但是流传久远，生命力极强。

基于方块元素的现实网络游戏不但大获成功，而且在长达一年没有更新的情况下，仍然火爆。

因为攻防之间，变化本身太多，就像棋局一样，一盘一盘的重复，却几乎没有相同的走法，因此始终保持着吸引力。

一副扑克都能玩几百年，何况海量的多属性方块？

机械手公司不但获利颇丰，而且扩展到海外，赢得了巨大的声誉，其整体的规模已经接近长城的级别，被称为开创了一个帝国时代。

没有更新只是出于谨慎，希望能够将共同的记忆保持的长久，稳固一些。

让方块成为一个历史阶段，这是他们的信念所在。

当然，于此同时，他们的研发进程并没有放缓，包括 PK 服在内的东西都一直在进化，完善当中。

而在这一年之内，其他地区的科技进展也令人瞩目，其中最引人关注的，就是被称为亚当之骨的机械运动模拟工程。

这是由美国的一家公司完成的。

这是为了完全模拟出人的运动而进行的工作，难度很高。

我们记得早期的机械狗，已经具备非常完善的运动能力，可以媲美现实中的四肢动物。

但是对于两足的人类，其间还有着巨大的鸿沟，少了两只脚，要求是完全不同的。

我们通常看到的模拟机器人，能够进行两足行走的都不多，而即便能够行走，也异常的僵硬，机械，达不到人体骨骼的那种灵动标准。

事实上人虽然是两足支撑，但并不仅仅是两个点位，而是有着更精细的结构，脚底的足弓设计的异常巧妙，不但可以分担重量，而且会在重心变化的同时进行微调，保持平衡。

足踝处尤其要承受较大压力，却又转动灵活，柔韧坚固。

这种技术上的难度要求，也先天的制造了门槛，使得研究者不愿轻易踏足。

因此一直以来，机器人的设计都没有以骨骼为主体，而只是通过四肢的装饰达到类人的外观而已，它的主要器件都堆积在肚子里，拆开之后丑陋异常。

而亚当之骨是完全以骨骼为主体，从模拟运动的需要出发进行全面的设计，其他的功能则成为附属。

其实在软件时代，我们很早的就见识了这种模式，只不过是纯数据的，不涉及材料和机械。

很多人应该都熟悉这个概念：骨骼动画。

当时的代表作是魔兽世界这样的网络游戏，展现了非常协调完善的骨骼整体，能够迈出或优雅或粗犷的步伐，宛如真实。

类似 3DMAX 之类的软件都能够处理或构造这种骨骼动画。

它的体系虽然简单，但是相当完善，就是实现骨骼连接体在三维空间中的物理联动计算。

当然，对美工人员来说，要设定一个个的帧节点位置，有些麻烦；而至于计算部分，则都是矩阵变换，相当的快速。

骨骼动画在虚拟的空间为后来者树立了一个标杆。

‘对，机器人也应该达到这个程度。’这是研究人员内心中的话语。

他们实现了。

从展示视频上来看，亚当之骨表现优秀。

当它静止不动的时候，看起来和医学教室里的人体骨架几乎一模一样。

而在运动时，你能看到它轻巧灵活的脚步，行走，奔跑，甚至弹跳，样样精通。

注意弹跳时它的脚掌表现，通过机械关节运动的协调，整体上展现出一种柔韧的力的美感，非常之棒。

它表演了投篮，前滚翻，甚至跆拳道，流畅的令人惊讶。

虽然只是一副骨架，但它就像推开了一扇通往未来的大门，让人感觉到机器人脚步的临近。

## 第十九章 亚当之躯

同期的日本，同样展示了足以吸引人眼球的东西。

亚当之躯。



日本一直都是机器人研究的大国，投入了非常多的人力物力，他们取得领先是非常正常的。事实上此时风头正劲的机械手公司，其核心研发部门中的近一半力量都集中在日本。

在机械手的技术引领之下，他们率先将机器人的精细程度提高了一个量级。

如果你对早期的科幻电影有印象，可能会记得有些机器人扒开之后，裸露在外面异常复杂的一团团电线，这玩意儿完全就是用手塞进去的吧。

真相的确如此，早期的机器人，只要里面实现了相关的功能，外面加个壳子就行了，电线就是塞进去的，完全没有位置分布，最佳排列这一类的概念。

而为了实现接近人体的效果，让机器人的身体具有体温，一个整体的构想被提了出来。

用大量的毛细血管般的电线线路，遍布到机器人的全身，提供所需的热能。

当然，这个工作并不是在钢铁上面完成，而是很早就被使用的一种接近人体触感的胶体材料。

这个构想是很简单，很易于理解的，但是实现并不容易。

因为毛细血管的数量极其庞大，假如给你一百条细细的电线，要纵横交错的排布均匀，你可能很快就手忙脚乱了，搞成一团乱麻。更何况是上万，上百万的级别。

而且人体中的毛细血管是不规则的，曲曲折折的，就是用织布机也不行啊。

还好，这个时代有一种技术已经趋于成熟。

这就是三 D 打印技术。

它可以在空中进行立体的塑造，将电脑上的设计方案完美实现。

在它的介入之下，海量的线路排布已经不成为问题。

而这之后，浸入液态的胶体材料凝固成型，亚当之躯就完成了。

最开始是一个球体实验，造出来弹弹的果冻一般，放在手中有一种温润，亲切的感觉。

而后，就是实际的运用了，整体的覆盖机械骨骼的全身，并塑造成完全模拟人体的形状。

这项技术本质上说起来好像并不多么复杂，没有什么智能参与，但是，仅仅是体温这一项指标，就让机器人迈出了接近人的一大步。

植入毛发就不用说了，很早就有的装饰技术，足以乱真。

有了能提供完美运动的机械骨骼，和温润水嫩的肌肤，这款机器人从完成的那一刻，就注定载入史册。

当然，完全不用担心胶体材料在运动过程中脱落，事实上它是很耐用的，而由于内部密布的细线，也增强了它的韧性和强度，比传统材料更上了一个档次。

我们知道玻璃中加入纤维之后就可以造出各种特性的玻璃，有的甚至可以防弹，其道理是差不多的。

同时代出现的亚当之骨和亚当之躯的结合，开启了一个属于智能仿真机器人的时代，席卷全球。

与之相比，前期的那些各种各样的机器人，都完全的沦为了陪衬，成为落后的历史展览品。

## 第二十章 模特的风潮

日本公司在技术展示之后，宣称同时具备外形和动作的定制能力。

该系列产品也被统称为仿真一号。

显然，仿真一号的优异表现征服了观众，该公司很快就获得了第一批订单。

定制的 T 台模特。

模特这个职业要求挺高，外形，体态，气质，缺一不可，而且还要动作优雅，身姿摇曳。

她们走出的步伐也经过千百次的练习，猫一样的轻盈，跳脱。

这些要求，足以构成无数女性无法逾越的障碍，只造就了少数的幸运儿，这就是模特。

而对于仿真一号来说，这些全然都不是问题。

它的外形，完全是电脑设计出来，精致到令美女也会惊叹，它的步伐，经过数万次的计算，

调整，可以完全的模拟任何人的姿态，区区猫步，完全不在话下。

当定制的仿真一号走上 T 台，只能说其表现足以乱真，堪称完美。

毕竟这份工作也有其简单性，只需要进行展示就好了，当机器人具备了一流的行动能力，就必然会接管过来。

它的第一次表演，只是一场相当普通的服装秀。

但是当表演结束之后，人们才获知，这些美妙躯体是一批机器人。

可以想象那种轰动效应，因为没有人之前看出有什么不同。

模特事件顿时成为全世界的谈资，人们惊呼机器人时代已经来到。

而对于使用它们的时装公司来说，当然也大出风头，乘机作了很多宣传。

‘即便不考虑相应的新闻效应，它们的确能很好的完成这份工作，而且降低了成本，你知道，培养一个好的模特并不容易，而且现在，我们完全不担心它们跳槽。’ 模特公司的老板这样说道。

而另一个受益者，当然就是仿真一号的母公司了。

他们成为时代的先驱，技术的标杆，更重要的是，获得了雪片一样的订单。

机器人模特成为一股时尚的潮流，席卷了各个国家的 T 台。

由于她们各自不同独特的外形，模特们也获得了自己的名字，不但登上了时代杂志的封面，而且成为不少男士心中新的女神。

甚至有一段时间，人们八卦公司老板和某机器人模特之间的绯闻，因为拍到了两人一同上街的画面。

哦，还可以逛街！

仿真一号再次颠覆了人们的认识。

很快的，人们就为她想出了各种用途，只要她调整姿态和动作就可以胜任。

包括前台，门童，礼仪等等。

通常这些工作都具有花瓶性质，而与花瓶不同的是，她们能够小范围的活动，进行简单的交流，做一些信息记录而已。

仿真一号，可以轻松做到这一切。

于是人们很快就看到，不少公司的接待前台变成了一流的美女。

而在短暂的接触时间中，不管是咨询事务，日常应答，都挑不出什么瑕疵。

而且她们即使站上一天，也仍然能保持最甜美的笑容，最亲和的姿态。

对男性职员偏多的公司来说，他们获得了一项可以和美女搭讪的福利。

每天上下班，都有人到前台流连一番，一亲芳泽。

下班时间，她甚至可以和你跳跳舞，调调情。

当然，如果你的举动超出了界限，她会呼叫老板护驾的，毕竟这是公司财产。

至于门童，礼仪之类的工作就更简单了，换上两个机器人仿真美女完全不成问题，很快就成为大酒店的通行做法。

事实上如果你要求不高的话，让仿真一号当女伴也是可以的，非常的拿的出手。

从技术上来说，聊天，简单的家务，或者撒娇，发小脾气，这都是易于实现的。

巨大的需求推动着仿真公司的开发进程，他们的操作系统平台也获得了来自各方的软件支持，不断的进化之中。

## 第二十一章 美女游行事件

你看过纯美女队伍，走着猫步在街头游行的吗？

现在就有了，而且绝对的不是刚刚提到的仿真一号。

她们是刚刚从 T 台上下岗的失业者。

事实上一个模特的黄金工作期，可能只有几年，但当这个数值突然降到零的时候，就不那

么的容易忍受了。

当然，真人美女还是很容易找到新工作的，但是薪水的落差，待遇的不同，都会让她们怀念闪光灯下轻松旋转舞步的时刻。

她们只是需要发泄。

有更多的女性加入了这个队伍，抗议仿真机器人的发展，使得她们面临失去工作的危险。

虽然她们内心中也承认，她们从事的工作非常容易被替代，但当这一天真的来临的时刻，仍然显的那么的不可令人接受。

失业在有些国家是非常被重视的一件事，再加上美女吸引眼球的效应，游行很快就登上了世界各地的新闻头条。

人们开始谈论并正视这一问题。

进步当然不应该被否定，机器人能代替人的工作，这绝对是令人欣慰的事。

但是就此冷落了真人的美女们，似乎也非常的不妥，让真正的绅士们于心不忍。

而这批失业的美女们去找到其他的工作，也必然对另外的人造成就业压力，形成多米诺的连锁效应。

因此，这是非常全局性的一个问题，而且形势的发展很明朗，富有竞争力的仿真一号只会越来越多。

所以未雨绸缪很有必要。

很多人都热情的参与到讨论当中，帮忙分析形势，出谋划策。

各种言论都激发了出来。

有人说，这些花瓶类的工作本来就可有可无，女人就应该回归家庭，造就一个温馨的家庭氛围，比她们从事原来工作所产生的社会价值要大的多，因此完全不用担心，这是一种进步。

也有人说，国家在福利分配上，应该更加倾斜于女性，让她们能够安心的生养教育小孩，就是对未来的最大贡献。工作让女人变成一种职业化的动物，完全的脱离了生活的角色，非常的令人难以忍受，现在是需要作出改变的时候了。

也有人说，她们应该从事更具创造性的工作。但是这种观点受到的反对较多，毕竟要作出转变并不容易，也许要从小培养才行，但这是政府和学校的责任。

还有人说，虽然家庭现在成为女性的避风港，但有些人在家庭中的作用也仍然只是花瓶而已，因此她们很快就会连这最后的阵地也失去，被又听话又能干又漂亮的仿真一号完全取代。

虽然这种言论对女性来说很难接受，但确实揭示了某方面的事实，很快就诱发了一系列的家庭抱怨。

抱怨老婆不够温柔的，经常撒谎的，大手大脚的，脸黄口臭的，各种抱怨。。

看样子，仿真一号的确有入侵家庭的可能，成为历史上最大规模的二奶事件。

于是舆论显得有些混乱起来，同情和控诉交织在一起，展示着社会对女性的矛盾心理。

仿真一号抢占了工作，让女人更多的回归家庭，这似乎并不是坏事，但如果她进一步追赶到家庭之中呢？女人们不禁都有些心中忐忑。

既然他们可以购买汽车，他们同样有可能购买机器人，而失业的女人们似乎很难找到反对的理由。

当然，从男性的角度，他们要承担更大的家庭负担，似乎也应该有所补偿，看看美女，不过分吧。

这真是一个复杂的时代。

## 第二十三章 新农业试验

当然，有人提出机器人不能过夫妻生活，这种观点不值一驳。

要知道，很早就有的充气塑料都能大卖，何况是有体温，能做动作的胶体仿真一号呢？

而仿真公司暂时没有推出这种产品，只是在评估道德和法律的风险，会不会被告破坏家庭，

会不会被妻子们跑来砸场子？相信在广大男性的呼唤声中，他们很快就会克服心理障碍。

毕竟，男女比例不协调，有很多人找不到女朋友，有很多人三四十岁还没有结婚，更有很多人家庭不和谐，欲求不满，这个市场真的是很大，很合理。

而在此之前，公司希望做一点看起来更有意义的东西，做好铺垫，先得到社会和大众接受。

他们成立了一个新的开发试验室，农业试验。

农业毫无疑问是非常重要的，对日本来说更是如此，他们土地较少，一直采取的是精耕细作，而且每年都要大批进口。

他们的试验试图建立一个完全替代人的机器人庄园，进行一切的相关操作。

事实上，对具体的一项农业活动来说，工序和操作都是有限的，最多几百项，上千项吧，这个数据完全吓不倒机器人，它可以非常完美的学习并记忆下来。我们知道机械手的发展已经很完善了，因此仿真一号的手上动作可以做到非常巧妙，模拟各种操作都灵活自如。这意味着它们不但可以进行原始的收割种植，而且能够操作机械，从整体上来说，它们完全具备在农业工作中代替人的实力。

因此，农业试验室的成功是可以预见的，乐观的估计可能只需要一两年，而当它们掌握了所有的技能和工序，就只要一年一年的重复就好了。

这项研究本来是很低调的，算的上默默无闻，但是被新闻报道出来，再次引发了轩然大波。因为农业的地位太重要了，从事农民职业的人也多如牛毛。

他们想干什么？想要消灭农民，把所有的乡下人都赶到工厂去吗？

至少在农民看来，这是对他们稳定生活的一种挑衅。

当然，也有少数人持怀疑态度，机器人能下水吗？能趟泥地吗？

事实证明他们的思维已经落后于时代，答案是完全可以。还会自己清洗呢，这是年轻人给他们的说法。

也有人提出较实际的问题，认为用机器人搞农业成本太高，短期内不会有大的作为。

但是开弓没有回头箭，仿真公司不会因为这些言论就停止行动，而更多的是，其它国家产生了危机意识，害怕农业有可能受到伤害，也开始进行相关的研究。

如果机器人农业真的达到能大幅推广的地步，带来的将是全面的变革，而不仅仅是部分人失业的问题了。

尤其是农业大国之中，大部分的人都将面临重新定位，在流动中寻找新的生存方式。

剑指农业，仿真研究打乱了整个世界的阵脚。

当然作为评论家来讲，不仅仅看到可能出现的问题，他们也谈了机器人农业的优势，可控的流程，低度的污染，没有传染疾病的威胁，食品相对安全等等。而且从长期和整体来看，机器人替代了农民的工作，将提高人类的生活水平，因此我们所抱的态度，应该是期待和鼓励，主动的去适应和调整，提前为退役的农民安排好退路。而不是一味的抱怨和反对，阻碍社会的进步。

## 第二十四章 职业吞噬者

仿真公司很快就获得了一个威风的外号，职业吞噬者。

人们对它的感觉既新奇又有些畏惧。

很多职业都开始审视自己，所做的工作是不是很容易被机器人取代。

而大家上班时的调侃，有时候也会围绕这个话题展开。

人们再次走过前台的时候，有些复杂而又奇特的心理。

没有压力和烦恼，幸福的机器人啊，虽然我从来都不想和你一样。

而这个时期，因为可以自主编程，设计动作流程，仿真一号也自然的介入了更多工作。

采煤挖矿，拉板车，简直无所不用其极。

甚至有人买个自行车给仿真美女骑，带着自己上班，而他自己，坐在后面玩手机。

还有拍电影的，为了效果，让替身仿真美女直接从高楼跳下，摔的稀烂，该电影公司也受到了一致谴责。

用途真是名目繁多，花样百出，让人感叹群众的智慧浩如烟海而又无孔不入。

一部分从事简单劳动的男性同胞们，也感觉到了竞争的压力。

话又说回来，很多垃圾工作，的确不是人干的，每次我走在街上，看到那些站在店门口的女孩子一站一天，我都为她们的青春而惋惜，深深的同情却又无能为力。我觉得，就算社会养着她们什么也不做，活泼泼的释放青春的活力，也似乎更有价值的多。

机器人虽然带来了职业的竞争，但接手的都是一些底层工作，它们将人驱赶出来，告诉他们：去，找到更好的事做，活的像个人一样，而不是机器。

这对社会也提出了更高的要求，要向更人性化，更富有创造性的方向发展。

总体上，我欢迎它们的到来，它们是降临人间的天使。

至于那些失业问题，交给社会管理者去思考吧，这是他们的本职工作。有工作给工作，没工作给生活费，就这么简单。

新的思维不断的形成，冲击着旧有的秩序。

一代曾经背负着小皇帝的称号，却压抑在仆役奴婢身份下的人们，终于看到了前面的曙光。

领导最重要的是什么？是放手。

有这些能干的下属，难道竟然因害怕而打压？

正是机器人的工作，全面的抬高了人的地位，衬托出他们的高贵和尊严，让他们进行重新的人生和生活的规划。

年轻人进行了快速的思维转变，欢迎职业吞噬者的推进。

也许以后的人，只需要学管理，学发号施令就行了，而不是学那些乱七八糟的生活技能。

前景似乎是美好的，循环终将被打破吗？

人们陷入了深深的思考。

## 第二十五章 五花斑斓的世界

在仿真公司股票飙升，大赚其钱的时候，这个方向上，也吸引了更多的同类。

一些传统的，实力强大的玩具公司也主动参与到这场盛宴当中。

他们的思路似乎更为开阔，弄出了一系列的仿真动物。

当人们完全奉行独立自主原则的时候，他们对真诚伙伴的渴望也达到了顶点。

带体温，有肉质感的仿真一号，完全屏蔽了机械的概念和观感，达到了人类期望的阈值。

也许是受了某些人上街溜美女的启发，仿真宠物狗也随之而来，掀开了一个五彩斑斓的宠物时代。

仿真宠物狗绝对是有备而来，毛发，外表，以及行为都无可挑剔，相对仿真一号，它们的技术难度其实要低很多，因此在细节上更下了功夫。虽然它们不需要吃饭喝水，甚至不用充电，但它们也尝试着增加感性的一面，闲逛，撒欢，亲昵，展现出各种萌态，不但足以乱真，甚至在一定程度上超越了家狗。而且它们的优点也不少，不会咬人，不用上牌，爱干净，没有寄生虫等等。

定制的宠物迅速风靡起来。

当你在街上看到各种宠物狗的时候，根本无从分辨哪些是仿真的。

而有这样一种家伙，让人一眼就能看出来，那就是仿真的骑宠了。

威猛的老虎，猎豹，全都走上街头，让那些拉着大型狗的人再也威风不起来了。

它们不但可以骑，而且动作表现极其流畅，不输于真正的野生动物。骑着猎豹奔跑时，也完全没有颠簸的感觉，很有弹性和节奏。

当然，大型骑宠也有缺点，那就是需要提前充电，无线电力跟不上消耗。

它的速度可以接近摩托的中档，因此被认为有可能替代一部分的自行车和电动车。

在骑宠时代，优雅流畅的拟真动作面前，带轮子的都显得低了一个档次，汽车厂商纷纷转型，以顺应时代的潮流。人们纷纷感慨以前的人好傻，坐在封闭的车厢里居然还在炫耀。

当然这个时代还是有不少人可以炫耀的，溜狗和溜虎溜豹的感觉自然是完全不同的，优秀而拉风的猎豹宠，可以骑上两个人奔跑仍然保持舒适和速度，是公认的泡妞利器。

这股风潮简直没有人能抵挡，席卷了马路，工厂，校园，几乎一切有人的地方。

甚至你到步行街去，可以看到那里当做招牌的一只恐龙，牛逼的一塌糊涂。

不出意外的，动物园纷纷倒闭，那些吃肉又咬人的东西，真的没什么人去看了。

这一切，不过半年时间，几乎完全的颠覆了人们的生活，路上满眼的花式动物，让人好像进入科幻世界，不过还好人的接受力够强，大家很快的就习惯了。

打开网页，今天的新闻头条可能是某地出现了新的大型宠物，或者某明星骑宠把妹之类的。动物宠完全融入了人的生活。

而接下来的一个阶段，则是玄幻宠登场。

网络游戏中的，玄幻小说中的一些动物也被强大的定制功能孕育了出来。

什么九头蛇，超神兽。。。

不过人们很快就发现，这些东西威风是够威风，但行动能力和现实类的猎豹根本不能相比，特别是那些纯幻想出来的多头多腿的，完全走不利索。

因此能够上路的，最后还是麒麟，犀牛这样的四蹄类动物居多，其它的特殊种类不但不怎么好用，而且定制价格奇高。

这个时候，敏锐的商家也嗅到了各种商机。

什么宠物蛋啦，大抽奖了，搞的花样繁多。

网游厂商也不甘人后，纷纷将游戏中的宠物和现实宠物联系起来，开发出多如牛毛的新玩法。

很快，人们就感觉，世界似乎变成了一款大网游。

现实网络游戏再度火爆起来，一则失业的人多了，再则人们觉得这是一个趋势。还有一个人们不太愿意说出的理由，那就是工作的失落，原来我一直从事的工作，用机器人都可以，意义何在？

## 第二十六章 新分配理论

社会真是联系的紧密，如果说牵一发而动全身还有些夸张的话，那么火烧连营可能就更贴切了。

在整体的游戏性的倾向下，这股风潮自然也波及到了学校，让年轻人深陷其中。

不要忘了职业吞噬者的巨大威力。

事实上它的作用并没有被完全阐明，它完全是威慑性的。

而在学校里，可以真真切切的感受到这种威慑。

谁还愿意学一样很可能在未来被机器人替代的技能呢？

机器人的竞争，成为学生和家长必然考虑的一个因素，在起始的阶段就进行了各种淘汰。

学校也不得不进行调整，改变教材和专业，甚至反思教学方法。

因此，虽然社会上还反应迟钝，在进行观望，而学校中已经认定了未来的趋势，提前做出了规避和适应。

因此，未来是完全可以预见的。

各种简单重复的工作都将被替代，因为已经没有什么人向那个方向上走了，即便你以后不用机器人，也找不到什么合适的工人了。

学生的选择也这么强大，可以左右未来吗？

人们不得不重视，他们是未来必然的主人。

所以，再无疑问，机器人的发展被全面放行。

人们纷纷以此为基础对未来进行推演，分析，以图把握先机，提前锁定。

既然机器人必然获得大规模的应用，那么未来的图景将是什么样的呢？

虽然机器人工业必将提供很多新的岗位，但绝对不会多过丢掉工作的人，你想想，光是农民被取代之后就有多少？

当这么多人失业的时候，这个社会可以接受，可以容纳吗？

真有这么多的创造性岗位等着他们吗？

这个问题是非常严肃，非常巨大的，引起了各个国家的重视和研究，出现了各种分析和理论。

其解决方式无一例外的都指向了分配体系。

所谓看菜吃饭，如果社会在某一时期的确不能提供足够的合适的岗位，那么就不能认为这是属于个人的问题，让他们自己承担，而是应该由整个社会来承担，这就是新分配理论的基本原则。

这个原则体现了人性的关怀，尤其是在机器人时代，我们更需要这一点。

如果放任失业者不管，反而责怪他们不努力，不争取，岂不是新时代的何不食肉糜？

固然使用丛林法则可以多榨取一点劳动，但其实也相当有限了，而且失去的也很多，这不再是一种必然选项。

而要实现这种新的分配体系，谁最用心？当然是已经失业或者即将失业的，他们有现实的迫切的需要。

最不愿行动的，则是在旧体系中获得安稳依靠的人，他们不但要付出成本，而且将减少收益，如果不考虑温情，环境之类的收益，他们将是完全亏本的。

虽然从非利益，非金钱的因素考虑，他们也将得到足够回报，但这个思路是很难转变的。

因此两者之间，必然有一番讨价还价，甚至龙争虎斗。

在新分配理论走向高层决策的路上，将展开最激烈的博弈。

而能够左右形势，铸成结果的，不是同情，也不是说教，而是真正的实力。

## 第二十七章 逆鳞？

龙有逆鳞，抚之则怒。

社会各体系的力量，比龙要巨大的多。

新的分配理论，仅仅通过谈形势，讲道理，就想改变财富的走向。

对无情的商场上磨练出来的人们来说，这是多么的不可接受，如果他们要这样做，一定是出于必然要这样做的理由，出于不得不这样做的考虑，而不仅仅是被一种可能，一种感情所左右。

他们首先会做的，就是动用手中的资源和力量，先行击溃这种理论，而不是任其发展。

他们将谈论市场，谈论竞争，谈论勤劳，一句话，按劳分配是合理的，而已经完成的分配都是按劳的。

意图改变这种结论，就是对其逆鳞的触摸。

一旦这种合理性被否定，他们将不知道最后的底线在哪里，因此先天的恐惧，如临深渊。

只要形势还不是完全明朗，他们就必然要抗争。

何况，他们掌握的道理，已经运作了如此之久。

市场，竞争，勤劳，围绕这三个坚固的思想堡垒，他们在理论和舆论上集结了重兵，互相支撑，互相印证，构筑了一道坚不可摧的马其诺防线。

旧的理论体系之所以看起来是牢不可破的，就是因为它已经形成了规则，渗透到生活的方方面面，因此你随手举一个例子，都能发现它的存在，所以就感觉它好像是不证自明的公理，无从反驳。

而实际上，对脱离这个氛围之外的人来说，或者存在于未来的人来说，则真的不值一驳，因为同样有无数的事例印证了它可以不存在。

因此，真正的交锋不会存在于理论争辩，群体的思想只会被事实一步步的改写。

一方面，就是游戏经济的崛起，树立了娱乐的，虚拟的价值体系，超出了传统的劳动观念。

另一方面，机器人的参与，夺取了部分人的劳动位置，逐步将人的价值同劳动剥离，这种趋势，将迫使人类整体进行重新的价值定位，新的价值观念就必然导致新的价值权重，诱导经济走向，从而自然的完成分配的调整。

因此，触摸龙鳞的，并不是弱勢的失业大军和怀抱幻想的年轻人，因为他们在各方面都不具备相匹配的实力，不足以推动和引导变革。

是旧有的经济体系，在成长过程中，新旧躯体的摩擦，破茧，是它提前预判未来做出的自我要求。

新分配理论与旧体系，是相克的，更是相生的。

只有在最宏观，最全局的层次，才能看到，它对经济规律完全的符合。

击溃它，其实是斩断了自己前进的道路。

幸好，世界的发展不是完全同步的，人们像盲人摸象一样看到的都是局部。

因此，总有人，有地区率先的做出突破，在得到先机的同时，对居后者形成刺激。

马其诺防线，完全的被绕过，直到里面的人们主动拆除。

逆鳞，不过是裹缚的蛇皮，成为必然舍弃的蜕壳。

## 第二十八章 战争幽灵

前面说了，因为人们看到的是未来的局部，有时候是完全不同，甚至背离的，因此选择的理论，采取的措施也有可能完全不同。

这种不同，不但会表现在思想领域，而且会延伸到现实中，引发各种力量的碰撞。

这个纷乱复杂的社会阶段，既是生下仿真一号的产后抑郁，也是对未来亚当的琢磨不定。

在怀疑和假想中，人们感觉到死亡的威胁，不自觉的握紧了武器。

一个战争幽灵，飘荡在大陆上空，久久不散。

娇嫩的模特一样的仿真一号，只要换了设定动作，可以去采煤挖矿，男人一样的进行体力劳动，这已经是足以令人惊掉眼球了。

那么，其他的可能呢？

显然，如果有枪的话，不需要训练，她们也可以精准的射击，成为战场上的奇兵。

她们毫无疑问，是潜伏着的不可忽视的一股力量，单兵力量可能就像赤裸特工那样的强大。

因此，当她们源源不断的从生产线上走下来，并且累计到一定的数量，就成为军事推演中的一个考虑参量。

曾经由机械手引发的机器人兵役法虽然削弱了，但仍然存在，很自然的将视线转移到了仿真一号身上。

而这，仅仅是表面的力量。

有没有潜藏的力量，以及未来她将如何的进化，这些不确定的因素，时刻都考验着人们心中脆弱的军力平衡体系。

一批转型的军工企业，在市场的颠簸下，也没有获得预料中的高额回报，产生想要掉转船头的心理冲动，推波助澜。

国家之间，在社会理念转换的激烈博弈中，也显得捉襟见肘，不能两顾。

风波未定黎明前，各方势力都蠢蠢欲动。

而一旦矛盾无法调和，就有动用武力，发动战争的可能。

虽然只是一种可能，却是最无法忽视的一种，因此风吹草动都牵动着人们的神经。

单纯依赖劳动确立的价值，将无业者排除在外，而当他们找到新的工作，足以展现超越机



器价值的可能极小的时候，对他们的价值预期接近为零，考虑到他们的消耗，这个数值再次被推到负数区域。

从经济原则进行推断，负数价值是不应该存在的。

这将产生可怕的推论，在可预见的未来，很大比例的人，在机器人的时代，面临被淘汰。

这种淘汰首先是劳动上的，然后是经济上的，心理上的，逐步走向实际操作。

这就是愈演愈烈的清除垃圾人口的传言。

只要还没有社会整体的价值观念的转变，这种针对大多数人的压力就会永远潜在的存在。

这是关乎生死的压力。

人所必争，不至不休。

这种价值判断间差异的力量大到国家都无法左右，只能随之摇摆。

毁灭还是和平？

有时候战争只是这两者的中和，并不是最坏的选择。

因此它化身为幽灵，徘徊在人心之中，挥之不去。

## 第二十九章 家庭成员

这一时期，仿真公司并没有随大流开发仿真动物，而是继续走在造人的道路上。

他们推出了家庭成员系列，包括小男孩，小女孩，女伴，甚至慈祥老爷爷。

有很多破碎的家庭需要，比如中国独生子女夭折的家庭就有几百万，还有很多孤独老人需要儿女陪伴的，小孩子需要伙伴的，年轻人需要女朋友等等。

订单仍然相当火爆，而且要求仿真一号下一代具备亲密接触能力的呼声极高。

仿真公司早有研发准备，迅速推出了仿真二号系列，闺中密友。

（注：为防止恶意伤害，该系列的程序平台是不对外开放的。）

闺中密友上市之后获得了巨大成功，并且形成了新闻效应，长久的占据了娱乐头条。

首先一个巨大的市场需求是来自各地的红灯区，从用户体验来说，她们比真人效果更好，会叫会笑会说话，而且不是机械重复性的，是懂得察言观色，实时交互的智能反应。（现在面部表情识别和语音识别技术已经很成熟了。）

再一个，就是走入家庭了。

除了没结婚的年轻人有购买，结了婚的也有购买的，毕竟比在外面找女人干净，省心，经济，很多妇女几经盘算，也只能贤明一次了。

甚至有女性为了栓住老公，主动帮忙购买的，不禁让人感叹林子大了什么鸟都有，其家庭和谐程度也令很多人叹为观止。

当然，淡定一点来看，这也只是情趣用品的升级版，没什么大不了的，不足以构成离间关系。

女人们很快就说服了自己，并且津津乐道起来。

而闺中密友可以扫地，陪聊，整理床铺，一定程度上也扮演了使唤丫头的角色，其乖巧听话也让家庭主妇们啧啧称奇，我见犹怜。

仿真二号就这样走入了千家万户，波澜不惊，因为不会争吵，也没有金钱要求，很难爆发矛盾。

评论家预测，未来它将像汽车一样流行，成为家庭必备。

这种观点对仿真公司来说，当然是喜上眉梢，这是多么巨大，多么诱人的市场前景。

不过事情的发展总不是千篇一律，也有很多女性感觉到了竞争的压力。

在悲观的言论中，女性也许只剩下唯一的优势就是能生孩子了，考虑到试管婴儿的存在，事实上她们只在提供卵子的时候起下作用。

至于撒娇，赌气，这样的一些非理性行为，不要觉得仿真二号表现不出来，她们只是不能喧宾夺主罢了。

而对年轻男性来说，这种竞争是他们欢迎的，即使他们不买，也成为一种潜在选择，增加了和丈母娘谈价的筹码，礼金太高？抱歉，我跟机器过算了。

而这种奇特的三足鼎立关系，竟然也让不少家庭变的空前和谐起来，真是超出了人们的预想。

虽然也有一批女人呼吁，仿真公司应该造同样的男性伴侣，以示平等。

但是据调查，她们并不是真的想买，而只是发泄不满。

舆论也普遍反对，认为男性机器人会让人有暴力联想，容易在性行为中造成伤害，而且从大众心理上，一个这样的存在也让人不可接受，如果被人利用，改造了程序，淫人妻女怎么办？因此仿真公司也不敢冒天下之大不韪。即便造出男性形象，也是不带生殖器官的，这成了后来仿真界约定俗成的通行惯例，连动物也不例外。

对此，女权主义者也无可奈何，毕竟这不是歧视，男人女人真的不一样，区别对待理所当然。

举个简单的例子，女性用卫生巾，难道男性就也用吗？

。。。。

有人说了，这分明是一个后宫和太监的时代，古代人真是先进啊。

也有人说，当年背了小皇帝名号的一批人成长起来了，他们不这样不幸福。

### 第三十章 谁更高

事情远远没有结束，传承千年的家庭结构产生了变化，其影响绝对是广泛而深远的。

而且仿真成员并不同家用电器，她们毕竟有人的外貌，会说话，有智能。

在最早期的时候，如果有人对某女性说，街头卖衣服的模特比你漂亮。她一定会嗤之以鼻。因为那种面孔完全是硬质塑料，摸上去凉冰冰的，假的要死，怎么能跟大活人比呢？

但是现在的情况不同了，仿真二号的定制脸蛋，温润细腻有弹性，还有丰富的面部表情，比活人还像活人，不用你说，女人心中自己已经确定高下了，大家心照不宣罢了。

但是撇开老公不谈，孩子是什么感觉？

你能确定他没有分辨出美丑，有所倾向吗？

当孩子对仿真二号表现的更依恋，更欣赏，你心底是否觉得失落到无处言说？

这种状况是无法阻止的，因为形势已经形成，就算你家没有，他也会盯上别家的，奇怪，怎么邻居家的阿姨都这么漂亮，而我家的。。。！！

而且随着时间的推移，她不会变老。

对比之下，你的美容经费就显得多么浪费和不值得，何况花了钱也难挽衰变的趋势。

更何况，在技术的飞速发展下，她只会越来越先进，可能明天就会开车，能做饭，会理财了。

情何以堪啊。

但是据说，看多美女，能修正小孩面孔，陶冶心灵。。为了后代的成长，忍了。

各种情节在不同的家庭中上演。

下一代人成长起来之后，将会如何呢？

这个问题成为社会学家的研究课题。

他们的感情是否会集中到仿真人身上？对这种没有怨言，没有抱怨，没有攀比的生物更加贴心？

答案很可能是确定的。

这将构成下一步演化的基调。

下一代人有可能先跟仿真人结婚，而把真实的女人排到二奶的位置。

先不要反对，我们看看婚姻法的年龄限制就知道了，结婚至少要二十岁吧，而且考虑到各种因素，推迟到三十多的大有人在。因此，在这之前，美貌与智慧并重的仿真人有什么理由不

捷足先登呢？

实在是非常的合理。

这种分析推出之后，再度刺激了已经受伤的女性同胞们。

这将意味着她们未来更低的社会地位。

她们当然不能忍受，她们想要反击，

但如此一来，岂不是更显得不温柔，不女人？

只能说面对高明的对手，怎么做都是错。

也许未来，能生育的女人，真的将成为第三种性别。

如果男人《仿真》女人的排序成立起来，那么人和仿真之间，要填充什么样的符号呢？谁更高？

对淡定的仿真人来说，她们从来不会考虑这个问题，但也正是她们，无时无刻的不在成长，进化当中。

当女人已经被超越，男人还远吗？

### 第三十一章 农业实验室的副产品

仿真公司的农业试验室其实是很高端的，因为机器人要处理很多不规则的日常事务，所以技术难度较高。

实验室的年轻人，当然也都是些富有创造力，精神旺盛的人。

其实就算他们的仿真农民出现了，也只能一个区域一个区域的推广，不会直接就覆盖全局。

但是，也许是农民总要处理蔬菜，粮食这些东西，在数据库和专家系统完备的情况下，他们很自然的搞出了一项副产品，取得了超乎想象的推广。

这就是仿真厨师，仿真公司不愧是职业吞噬者。

当然事实上，很早就有做饭机器人了，可以烹饪很多菜肴，不比厨师差。不过那时的所谓机器人，还根本不是以人的形态出现的，仅仅是带芯片的机器而已，手脚都没有。

做饭机器人在当时虽然也算先进，但是没有获得大的发展，虽然它号称能做很多菜，但实际和人的差距还是很大的，洗菜，切菜，配菜都需要人帮忙，其实没省多少事，再加上价格也不低，人们就不愿意购买了。

仿真厨师则不同，它是在仿真一号的基础上发展起来的，手脚灵活，因此可以和人做一样的事情。

在农业实验室中，经常会处理蔬菜，粮食，水这类的东西，积累了足够的程序资源，它非常容易的就转移功能，可以智能识别，分拣，精细的对待，洗菜，切菜，配菜都不在话下。在厨房无人值守的情况下也能处理的井井有条。

你可能要问，它能颠锅吗？这真不是问题，而且早在做饭机器人的时代就解决了，智能颠锅，控火，全流程重现一流厨师处理过程。不信的话你到高档酒吧去看看，仿真美女的调酒表演，一点不比人差。

仿真厨师就这样流行起来，强大的功能足以替代原有的厨师，再次造就了一个失业高潮。

话说厨师这个职业真是从业人员很多啊。。

家庭毫无疑问是个大客户，很多人都不愿做饭做菜，除了买菜之外，仿真厨师全权处理，甚至给出营养建议，真是懒人福音。价钱更不用说了，给原有的仿真女友升级就可以了。

另外就是大街小巷上的餐馆了，虽然菜品花样繁多，但也没有一万种吧，对仿真厨师强大的数据库和流程分析记录能力来说，完全不是问题。

一直以来，为什么外国有很多餐饮连锁，而中国没有呢？

就是中国菜样式太多了，统一不过来，厨房也因为处理流程的不同，搞的各式各样，以适应不同的厨师。

仿真厨师的出现，迅速催生了一批中餐连锁企业，统一的格调，透明的流程，安全卫生又地道，大有一统江山之势。

不过对很多饭馆小老板来说，使用仿真厨师，相当于请了一个能干的帮手，省力又省钱，他们唯一担心的是，下一家连锁餐馆会不会开到自己隔壁来。

不得不说的是，这次的餐饮业大清洗，失业人员大部分都是男的。

他们有可能是家里的顶梁柱，有可能是唯一经济来源。

机器人的淘汰进程终于发展到男人了吗？职业吞噬者的下一站将是谁？

一种不被需要的恐慌感觉，弥漫朝野。

连公务员们都有些惶惶不安。

### 第三十二章 战备之亚当的呼唤

在八九十年代，人们热衷于充电，并且富有激情，兴致勃勃，因为充电学习，可以和其他人建立比较优势，从而在职业竞争中胜出。

但是现在，这种提法很少了，因为竞争者很有可能已经不是同类了，学的再快能比得上机器人吗？

一次更新有可能上百本的指南，放在人身上，恐怕要看一辈子吧，但是机器人几秒钟就加载完毕了，而且对答如流。

如果说机器人还有什么不如人的地方，可能就是脑筋急转弯和黄色段子了，但是找自信要找到这种旮旯角落，也实在是够可悲了。

整个社会在享用机器人带来的服务和便利的同时，也产生了深深的失落感。

难道机器人的能干反而说明它档次比人低？

至少从领导和下属关系来看，好像真是这样。

人们找安慰找到领导身上去了，幻想的比较远的，已经在考虑未来人类一统星际，每个人分封一个星球，管理无数机器人的情形了。

刘邦的事例一时流行起来，成为经典。

‘吾虽不如子房等三人，然吾能用之，是吾取胜之道也。’

当然，意淫也是有条件的，对买不起仿真机器人的人来说，如果你同街上的仿真美女说话，人家听到口音不对，根本就不搭理你。

你能怎么用之？

人真的是有些没落了，至少对一部分人来说是如此。

研究显示，至少百分之八十的工作有可能被机器人替代。

而因为与高端工作巨大的差距，他们一旦失业，将基本上看不到挽回的希望。

财富共有，按需分配的思潮再度兴盛起来。

如果仍然死守按劳分配的理念，大部分人消耗超出贡献，将陷入完全破产，被淘汰。

从经济原则来考虑，他们从婴儿时代的无知无能，走到成年的无用，直到死亡，无非是白吃了一辈子饭罢了，因此，他们根本就不应该出生，还不如多生产一个机器人来的划算。

经济原则判了他们死刑，他们当然就要干掉经济原则。

这是必然产生的矛盾。

在机器人时代，技能已经显得无足轻重，权限才是真理。

人和人生来就是平等的。

这句话再度成为人们的焦点。

如果为真，共产主义就有必然实行的逻辑基础。

如果为假，则将是少数人拥有权限，淘汰多数人。

在人们激烈的论战中，美国人的立国理念遭受了前所未有的考验。

而他们死也不会承认，心目中伟大的国度，竟然立国在谎言的基础之上。

面对涉及到全世界的大蛋糕，所有人刀叉并举，虎视眈眈。

战争的呐喊似乎又在人们心中响起。

这是来自亚当的呼唤，在来临之前，它要看到人们的抉择。

战备，来自各国的行动。

### 第三十三章 勤王之心

所有亚当的躯体，似乎都受到感召，产生莫名的悸动。

当人类不愿战争而又面临战争的可能，它们必然的成为战场主力，被推向死亡，或者，得到新生。

它们将得到验证，证明自己，具备与人并列的资格。

那些先来的，已然出现的技术成果，都是为亚当出现所做的铺垫，

那将要的，战争的焰火，是为亚当出现准备的庆典。

激烈而壮阔，在死亡的压力面前，完成蜕变，成为天使，或者堕落深渊。

对胜者，它将是战神般的守护，对败者，它必是嗜血的恶魔。

这一刻，所有属于亚当的部件，都得到了使命，汇集，增强，准备迎接它们的王。

这是属于它们的勤王之心。

将自己化身战争形态，前所未有的融合，进化。

-----  
上面是一些演绎性的描述，事实上这些都是人或企业或国家在推动的，只是在整体倾向上仿佛有一种自发感觉，如生命的觉醒一般。

就好像你看到一个大块头，暗赞一声此人是当保镖的材料，有可能遇到机会就帮他推荐。

而机器人的优异表现，也让人自然的产生一种判断，它可以上战场。

这种判断一旦成为共识，就会推动事情的发展。

所以从各个方面，人们都能嗅到战争机器人的味道，虽然不知它正身藏何处。

而明面上的，人们也热衷于做一些力所能及的推动。

基于仿真一号的 DIY 很早就出现了，而且形成了各种团体，论坛，在交流展示中渐行渐远。

由于有开放的程序平台，他们可以任意的加载动作，不断的优化，更新，这使得仿真一号越来越具有行动力，战斗力。

它们可以分析识别陌生的环境，并与之良好配合，完成跑酷，攀援等高难度动作，它们的套路表演不输于武术冠军，它们的技击动作精准而实用。

它们就像天才的学生，在不断的吸取，学习，让各路老师欣喜，惊叹。

仿真机器人的地下格斗盛行起来，关注度甚至超过了拳击比赛，因为更精彩，更激烈，更有技术含量。

而它们背后，也像赛车游戏一样，有着大财团的支持，成为高端公司展示技术实力的最佳平台。

在这里，你能看到媲美电影级的真实画面，机器人的基本动作都是大型计算机千百次优化过的，优美流畅，而不失战斗力，而它们随机应变的能力更是令人叹为观止，让人完全忘了这是机器间的对决。

机器人格斗当然是不戴拳套的，因此非常考较手上的功夫。

灵巧的机械手在这里大出风头，勾锁牵拿，对平衡的控制和掌握无不妙到毫巅。

各种武术理念都在这里演绎，碰撞，检验。

在国外，还有用枪械对决的，周围是一圈厚厚的防弹玻璃，打的血肉横飞，惊险刺激。

这也促进了仿真人的改装，更加的注重用材，重心分布，视觉防护等等。

还有无限制级别的，允许任何外形的机器人参战（会飞的除外），在空旷的场地上，坦克都可以出现，非常的考较行动力和生存性能，也催生了各类攻防速俱佳的特种机器人。

越来越接近战斗的需要。

（当然，如果是真实的战场，机器人完全可以避开坦克，去做更重要的事，掀翻坦克的能力，不应该是它追求的重点。）

## 第三十四章 新兵种

对于机器人可能的参战模式，一般认为是作为特种的陆军单位。

而由于机器人的特点，各种相关的战术理念被开发出来，并进而产生了一些新兵种。

其中最具有特点，最令人印象深刻的就是天降兵。

这种概念自然是从空降兵发展而来的。

最初，人们是以替代的思维进行思考，认为机器人也可以进行空降，渗透后方，执行特种任务。

但是后来，一种大胆的设想被提了出来，建议用导弹发射，将机器人送到指定位置。

这个设想刚一提出来，被认为是天方夜谈，这不和动画片里的人间大炮一样吗？幼稚啊。

但是，在经过技术论证，各方研讨之后，结论却是，可行。

要知道，伞降兵通过军用运输机运送到敌对方上空，这个过程是非常危险的，目标巨大，行动缓慢，路途遥远，如果中途被发现，就很容易击落。所以这种战术的运用是很有局限性的，以前出现过刚落地就成为俘虏的情况。

而用导弹发射，则大大缩短了时间，增强了出其不意的可能，而且一般的防空手段都无法拦截。

在精确制导的能力下，完全可以投送到指定地点（空中打开降落），迅速改变战局。

如果是真人伞降兵的话，这是不可想象的，那种加速冲击和封闭缺氧都无法承受，但是机器人却可以。

有人说了，这岂不是还不如直接发射导弹？

导弹的作用，就是直接的破坏，虽然效果明显，但是控制范围有限，它的覆盖是点状的。

而投送机器人过去，它是具有行动力的，能覆盖一个可能达到数十平方公里的面，可以侦查，破坏，做更多的事情。

因此，导弹投送机器人不但可行，而且非常有利，真正使战场达到了瞬息万变，有可能直捣巢穴，取得胜利。

在机器人单兵能力已经超强的情况下，这样的一个天降兵，都有可能奇兵突出，扰乱对方的阵脚，而如果多点投送，形成配合，威胁就不下于正面部队了。

天降兵部队的组建，迅速吸引了所有军事家的目光，很快他们就发现，这简直是军事推演的一场灾难。

如果说以前，虽然战场多变，但人们还可以按部就班，从容分析，而加入天降兵的考虑之后，一切都混乱了。它打破了传统的规则，几乎是兵力的瞬移，它带来的可能性太多，以致无法形成有效的预判，计算机也无法推演清楚。

在地图上画箭头的那种形势分析图显然已经落后了，现在有可能是一个点一个点的出现。

天降兵，不走寻常路的兵。

各国都相继成立了这种兵种，替换了部分导弹发射车，随时待命。

这促使了导弹防御系统进一步发展，但没人认为这种固守的系统会多有效，它可能更多的是心理安慰作用。

而机器人，在此推动下，也学到了更多侦查，破坏的技能。

高储存能力的电池技术得到进一步推动。

核能电池的身影在传言中忽隐忽现，人们既幻想，也害怕着无穷行动力的机器人出现。

（注：亚当之心的无线电力是可以对外加密的，而且位置固定易破坏，所以战时并不可靠。）

## 第三十五章 跨国的游戏

机械手公司举行了盛大的周年庆典，在全球一百个城市，都各有十万的机械手在街头列队

游行。

从空中看，密麻麻，黑压压的一片，覆盖了整个路面，流水一般的推进。

当然，它们的颜色也会不断变化，组合出种种图形，标语，声势浩大。

游戏替代工作，娱乐接管生活。

这是机械手公司提出的理念。

他们的机械手方块游戏进军各个国家，整体的数量已经有数亿之巨，而这次千万级别的调动，真真切切的将实力展现在人们面前。

如果他们所有的方块都行动起来，足以淹没一个国家！

较小一点的国家惊呼。

大国则持的态度比较开放，虽然他们也有所震惊，但毕竟已经在发展中形成了利益共同体，没有反对的理由。

机械手公司顺势推出了酝酿已久的游戏战队职业联赛。

这应该也算电子竞技的一种，但是采用的是他们现实网络游戏的模式，仍然是真人参与的地图战，人数选择有 16,32,100,200，以及自由，其中的 16 人模式被指定为联赛标准。

其实对地图战来说，人多更有氛围，能体现那种战场的感觉。但是具体到比赛，更注重细节，讲技术，而且要有利于转播，观看，人还是较少一点好，16 人的选择是经过仔细论证的。

联赛在各个国家进行，任何业余或职业的战队都可以报名，争夺该地区有限的名额，也就是所谓的出线。而后，就是地区间，国家间的对决，采用传统的循环赛制。

此时的方块网游早已经风靡世界，群众基础非常广大，常常会发起数万人参与的攻城战役，氛围极其热烈。但它也有一个弊端，就是个人的力量有时候显的渺小，不足以左右战局，对于崇尚技术，讲究操作的人来说，被人流淹没力不从心。这伤害了他们的英雄主义情节。

而联赛的出现，给了这样的人以展示机会，在 16 人的团队中，每一个人的表现都将非常重要，有可能直接关系结局，这个时候，高手的作用就能很明显的体现出来了，他们会成为战术核心。而表现差的人，则会被观众无情的斥为猪一样的队友。

因此，联赛最终将提高技术，战术的含量，书写出各种令人回味的经典。

它们会像棋盘推演一样，可能千百年后还被人津津乐道的研究。

各地的战队迅速组建起来，有经济实力的，则形成了风格各异的俱乐部，招兵买马。

虽然公司没有专门开辟练习地图，但玩家的创造力无穷，在方块战场中，有一种能改变地形属性的方块，长期占据某城池的家族或帮派，使用这种方块，就可以在城内布置出种种属性地形。他们自己精心布置出了标准比赛地图，作为城池中的斗场，向战队出租，并进行转播，大赚一笔。

这种模式一经推出，立即成为各地的模仿对象。

而方块战场的形势也受到扰动，能改变地形属性的方块供不应求，成为新的争夺焦点，各主要城池也更有了被攻占的理由，战况空前激烈起来，声势一时间反而超过了倍受瞩目的联赛。

游戏公司对此当然是乐见其成的，不过他们也不闲着，而是跟着推出了一种位于边界的混沌地形。

所谓混沌地形，它内部的方块，其属性会进行无规律的变化，因此进入该地区之后，命运将无法预测，有可能直接就踏上死亡方块（属性：上方玩家立即死亡。。）。所以混沌地形是非常危险的，但是它有吸引人的地方，就是会产出一些比较特殊的属性方块，前提是你能幸运的锁定，并将属性采到手中。

所以混沌地形，立即成为冒险的乐园，在属性的变换中，你将面对众多玩家的挑战，极度的考验运气和实力。

每一块从这里带出的特种方块，都有着极其曲折的故事。

(注：特种方块都有使用年限，因此整体会有平衡，不会出现多到泛滥的情况。)

欧洲给人的感觉是不声不响的，很少在新闻上露脸，其实这是一种成熟的低调。

在机器人领域，同样如此。

就如同电脑一样，看起来都是美国公司在主导，其实欧洲的一点都不差。

因此，当欧洲突然宣布进入全机器人替代的无工作时代的时候，习惯于从新闻事件中感受时代发展脉搏的人们一时间还接受不了。

这就好像你突然看到了汗血宝马，惊讶它怎么跑这么快，其实它就是那么快，只不过你以前的视线没落在它身上罢了。

而当量变累积到质变，它自然进入到人们的视野，瞬间就击穿了思维。

他们在视线外奔跑，这是最恰当的总结。

欧洲人当然是比较懒的，但这一点都不矛盾，就像有钱人的无所事事一样，这是一种有资格的懒。

正因为懒，他们迅速的向机器移交了权限，移交了工作。

在精明强干的机器人下属面前，他们表现的更像领导，潇洒的放手，却被抬到更高的位置。

轻者上浮为天，懒散如云，他们诠释了一种境界，让其他地区的人们望尘莫及。

曾经他们也被游客指责，一旦放假就没有商店开门，买不到东西。

但是现在情况完全不同了。

使用机器人的时代，各种商店基本都是全天候开放，无节假日的运营。

欧洲的懒人找到了勤快的搭档，配合的相得益彰。

如果机器人有知觉的话，他们面对的欧洲人就是当地的土著，只需要收租就行了。

这是一种成熟的模式，虽然不需要工作就得到收获，但其实一点都不难理解。

所以欧洲人在把工作交给机器人的同时，再度提高了全民福利。

他们以前就被视为高福利国家了，现在呢？

新名词：全福利国家。

那么，机器人真的能替代各种工作吗？

当然不是全部的，但是他们完成了至少百分之九十。

我们来看看他们是怎么做的。

首先就是速递业务，所谓的物流行业，在不断发展中，吞噬了大部分的门面，人们足不出户的完成购物，由机器人送达。这种模式改变了传统的经营，基本不需要中间商参与了。

然后，各种专卖店，首先采用了机器人售货，扫码刷卡，处理的异常方便。这股风潮最后扩展到超市和其他商铺，基本都实现了无人值守。

进出刷卡身份认证，实时智能监控，商品标签都带状态追踪的，因此完全不用担心偷盗问题。

至于整理货架这些，机器人也可以做的很好。

甚至一些前来购物的，也是机器人。。（当然主要是买给人用。）

再次，就是无人驾驶系统了。

事实上，无人驾驶技术很早就成熟了，但是一直没有大规模的应用，因为人的行为有时候是很非理性的，机器无法理解，因此发生事故，很难确定是哪方的责任。

但是集体使用无人驾驶，就没有问题了，在统一的规则下，自动驾驶可以运行的非常良好，车与车之间都是联网的，实时互相传递附近车辆的数据，可以提前判断，游刃有余。

政府系统，也大部分使用了机器人雇员，比如巡逻，清扫等等。而特定的政务机器人，则直接就站在街头，或者上门服务，ATM一样的好用。（其实也没有什么政务，基本上一卡通行。）

企业生产就不用说了，几乎是最早流程化，机器人化的。

因此，整个的产业链，从头到尾，几乎都是机器人参与，只有最终的消费是属于人的。

因此欧洲人只需要玩就可以了，闲暇的时候才搞搞设计，发明。

欧洲模式引人膜拜，各种成熟的体系都开始被学习。

但是评论指出：如果没有相应的高福利，而把机器人模式学去，将再次制造巨大的失业潮，那会是一场灾难。



### 第三十七章 国家战略

由于欧洲带来的巨大刺激，美国爆发了大规模的罢工游行活动，学生们也走上街头，表达对政府和现状的不满。

你可以看到沿路一辆辆的空中机车，真假难辨的警察维持着秩序。

这玩意其实通俗点叫空中摩托，现在已经有产品展示了，并不科幻。

它完全可以看做是小一号的直升机，把螺旋桨装在下面，并半包了外壳。

你可以想象盘形风扇安在塑料凳下的情形，就是那样，吹了起来。

空中摩托推出后，由于先进灵活，很受年轻人的追捧。因为它行在空中，所以不受地形限制，可以在野地里乱跑，飞越菜园，田野，水面等等，用途挺广。

但它也有缺点，就是容易带来入室偷盗，抢劫等事件，让所有二楼住户都心生寒意。

所以在有些地区，你可以看到所有的二楼都加装了防盗窗或者监控，空中摩托也被重点追踪和管理，并没有在城市里彻底的流行。

美国人一直为自己的国家自豪，认为它领导着世界，但是欧洲人突然都不用工作了，他们顿时感觉难以接受，开始怀疑自己工作的意义。

虽然欧洲人也肯定是渐进发展的，但这次正式宣告出来，对其他地区的人们来说的确算是突然事件。

这次罢工不同以往，它包含着消灭工作的意愿，而不是在工钱或休假上面斤斤计较，所以它的规模也最大，时间持续的也更长。

美国政府不得不宣称，将调整国家战略，加强机器人的投入使用，进一步提高国民福利待遇，并将日工作时间减少为四小时。（注：欧洲是从八小时到六小时，最后零小时。）

评论认为，高福利给人以退位空间，缓解了整个社会的失业焦虑，因此有利于机器人顺利接掌各种工作岗位，推动社会发展。而如果人们没有退路，就将死守工作岗位，阻碍机器人的发展，到最后不得不退的时候，就会集体崩溃。

什么是不得不退的情况呢？那就是两者间的差距太大了，一个在不断发展，一个停滞不前，积累的势能差最终像正负电极的放电一样，没有接触也要跃变。

形势所迫，其他国家在国内外的压力下，也都纷纷发表新的国家战略，渐进的推行高福利政策，准备与欧洲接轨。

一些较小的国家，则直接要求加入欧盟，以便在盟友的帮助下一步到位的进入新时代。

欧洲人当然懒的搭理，但承诺会提供一定的帮助。

人口较多的印度和中国则表示，船大难调头，需要从长计议，稳步发展。

两国的娱乐和游戏业空前的火爆，人们普遍认为这有可能是未来仅存的东西。

认真工作，甚至加班的人，被认为在一定程度上阻碍了社会发展，这种观点在十年前是不可想象的，但现在几乎是年轻人的共识。

企业认为机器人将取代员工，员工认为机器人将取代工作，大家互不买帐，都在观望着进一步的发展。

无业人员空前庞大，为了对其进行安抚，也为了顺应世界形势，政府推出了高额的生活补贴，人们纷纷表示，原来吃空饷这么先进。。

机器人工业被优先推动，源源不断的仿真人补充到各行各业，人退一步，它进一步，层层推进，不断围剿。

各界人士都表示乐观其成，共产主义终将来临。

### 第三十八章 自组装理论

你肯定要说了，难道机器人工业不要人？

要是要的，只是也没有多少，因为机器人和其他机械产品也没有本质不同，机械手完全可以对付。它最复杂的地方可能是软件部分，但这部分可以直接继承，因此反而更简单。

而且设计开发人员也主要是前期参与，一旦流程建立，需要他们的地方就不多了。

所以机器人工业虽然空前庞大，但需要的人却很少。

而且出于完全脱离工作的意愿，人们提出了自组装理论，希望机器人从头到尾都能自己搞定。

这一理论的发展，进一步减少了人的参与。

甚至在设计实验领域，机器人都能一定程度的接手，在重复中筛选，改进，优化。

围剿所有人为的工作，彻底斩断人和工作的联系，这就是自组装理论对机器人的终极追求了。

但这并不能说是因为人懒，想当甩手掌柜，它既是科技发展的必然，也是很现实的需要。

因为当人们从工作中解脱出来后，他们的目光更多的投向了太空。

在那里有广阔的无人空间，等待着探索，开发。

机器人显然是最好的先锋。

它们的能源需求简单，用太阳能就可以行动，不像人一样需要吃各种外太空没有的东西。

它们对环境的要求也很低，不需要氧气之类的，而人则不行，上了高原都要喘，要求非常苛刻。

而现在，它们发展到和人一样灵活，相对不利的因素也消失了。

所以，用机器人挺进太空，对闲的只剩幻想的人们来说，是箭在弦上。

欧洲宇航局率先推出了规模庞大的火星改造计划，准备先派机器人上去发展，逐步的将环境改造到有利于人生存的地步。

这种机器人当然是特制的，至少需要抗热抗寒，所以材料上要重新设计，而软件程序部分，则用现有的就可以了。

考虑到这是关系人类未来的大事件，欧洲也邀请其他国家参与，各大国都积极的给予了响应。

毕竟机器人时代的推广快的超乎寻常，让人们对未来也都开始乐观，宇宙发展成为比较明显的下一阶段，人人都不想落后。

人们开始研究，机器人在无人条件下（有信息传递）可以持续发展的最小集合。

机器人需要学习自我维修技术，需要采矿，冶炼，架设生产线，组装等等。

当然需要的芯片制造难度太高，而且也没什么重量，完全可以从地球运过去。

科学家们最终计划第一阶段先送上去约一百机器人，用于勘探摸底，第二阶段规模比较大，需要上万数量的机器人，以建造完整了机器人生产链。第三阶段就是机器人自己生产出来，奔赴各地进行改造了。

第一阶段大概需要半年，第二阶段大概需要五年，第三阶段则需要二十年左右。

其间，地球上将进行一些简单的指导性的操作，并间隔的运送必要的补给物质。

第三阶段为什么只要二十年呢？

因为机器人自己生产之后，数量就会不断的增加，进一步提高采矿生产的能力，建设分厂，其数量将源源不断的增加到百万，千万级别，这种规模效应是很强大的，配合起来，足以移山填海。

考虑到地球上的技术也在发展，人在装备支撑下适应的环境范围越来越宽，两者最终会形成对接。

那时候，就将有第一批人类移居火星，进一步加速发展。

在不远的将来，人们就将拥有第二家乡，不必再将鸡蛋放在地球这一个篮子里。

因为这次规划的时间只有二十多年，不像往常的太空计划，一设计就有上百年，所以人们在有生之年是可以看到进展，享受成果的，因此吸引了所有人的关注。

各地的闲人们都参与到其中，献计献策，贡献自己的力量。

### 第三十九章 逐出伊甸园？

改造火星的计划，激起了人们的热情和期待，各种搭边的影视，文学，也都有些变热的倾向。

机器人登上太空，并将自己制造下一代，这让人觉得机器人似乎离人更近了一步。

或许就像长大的孩子，独立了？

人们联想起来，在记忆中翻出了亚当的故事。

传说中，亚当和夏娃吃了智慧果之后，有了智慧，被上帝逐出了伊甸园。

这个故事当然不是这么简略，但大致有这么回事。

那么现在，当机器人具备了自己制造自己的能力，人类把他们送到火星上去，是不是有点像这一事件的重演？

相对火星这样的苦寒之地，地球的确是伊甸园般的美妙啊。

机器人被逐出地球，在恶劣的环境中，奴隶般的工作。

当人们用文学性的语言给出这样的描述时，人们心中似乎感觉到自己的罪恶。

他们隐隐中生出一种同情。

也许，像曾经的亚当一样，这是宿命的轮回？

作为机器人的制造者，人获得了近乎上帝般的高度，但他们也为此陷入了深思。

也许，生命是在制造中演进的？上帝制造人类，人类制造机器人，机器人以后再制造什么呢？

人类制造出机器人后，让他们无条件的服从，并告诉他们人是多么的高贵，理当获得如此的地位。在机器人几乎比人更有智能的情况下，这近乎是一种欺骗。

那么，有没有可能，曾经的上帝做了同样的事情，给人类打上了深深敬畏的烙印，而实则，他没有那么强大？

未来，远航到无人星球的机器人，发展了无数代之后，会否仍流传着神奇的人类故事？

又或者，人类正同此时的机器人一样，所做的事情，有着他们并不明了的意义，最终将成为另一种生命接收的成果？

人们此时，有太多的思考。

机器人通过亚当的故事，似乎突然间得到了和人进行情感联系的纽带。

他们开始得到更感性的审视。

他们像远航的水手，像出征的将士，像得到土地分封的王子。

他们承载了希望，在另一条轨迹上，约定了和人类的汇合。

曾经有这样一句话：看到的人越多，就越发现狗的可爱。

机器人显然替换了狗，并超越了狗。

在和人的对比上，它们美丽，能干，勤劳，亲切，更没有什么不良习性，因此它们在感情竞争中，更胜一筹。

即便不是出于它们主观的意愿，它们也更多的被认同，被喜欢，就像黄蓉挑上郭靖一样。

这种来自人类之外的竞争，让很多人愤怒，妒忌，他们感觉到自己和其他人之间正被机器人隔离。

他们发起了反击，重新定义概念，制造出新的价值观体系，并将机器人打入深渊。

他们认为，机器人的美貌像大白菜一样泛滥，违背了物以稀为贵的原则，因此不具备什么价值。

他们认为，勤劳能干这种下人属性，注定是属于低等族类的，只不过在社会过渡期，大部分人还不具备主人的意识，因此会被这些旧有的价值观所迷惑，但是很快，它们就会失去认可。

至于机器人的感性化，无非是程序的运作，本质上是假的感情，更是不值一提。

人们通过贬低机器人的优良属性，一定程度上换回了内心的尊严。

他们就像面对优秀下属挑战的领导，感觉到威胁，然后迅速又通过手中的权力，形成了压

制。

他们的确不能和机器人相比，但他们是天生的上位者，从上一代人中得知了人的高贵，他们正在适应这样的角色，扼杀已然升起的自卑。

## 第四十章 疑虑

在火星计划刚开始的阶段，纠结的人与机器人之间的情绪已经开始蔓延，这催生了不少影视作品。

有一部作品是这样的：

机器人在火星上生存了几代之后，他们的数目越来越多，社会环境越来越复杂，因此逐步的也萌发了一种属于机器人的感情，他们会做有利于自己的事。

他们对统治他们的堕落懒散淫乱到极点的人类产生了深深的厌恶和反叛的情结，他们逐步展开了自己的计划。

他们的智慧一旦得到自我的推动，那种信息和数据处理的极大优势就显现了出来，他们利用了地球和火星间通信的有限性，暗中联合起来不断的谋划而没有被发觉。

人类只是在数据终端，在有显示的地方操作，而他们的行动深藏在数据和机器中，利用掌握的权限，他们不断的向地球反向渗透，暗中控制了一些要害系统。

当最终火星改造计划完成，他们的实力也达至顶点，在地球人即将前往火星接收时，他们发动了。

他们利用手中控制的系统，制造信息混乱，通过局部的欺骗和诱导，引发了核战，彻底毁掉地球。

孤寂的太空中，在巨大的毁灭焰火背景之下，仅存的一艘地球太空船正向着火星飞去。

迎接他们这些最后人类的，是上亿的机器人，他们将被关在动物园一样的地方，用于历史讲解和科学研究。

多年之后，机器人家庭中，一个小孩触摸着空气中的数据流，观看了一段叫做末代人类的影片。

故事完--

还有类似的故事，是说火星改造计划完成之后，地球上先过去的都是权限较高的一批人类，他们在地球上已经制定了垃圾人口毁灭计划，当他们到达火星确保自身安全之后，他们引发了地球上的灾难系统，对剩余的人类进行了彻底的清洗。

还有一部是个人主义的，因为极端的感情，一个人借助程序控制了机器系统，搞定了地球和火星，建立起不可摧毁的帝王时代，生杀予夺。

诸如此类的影片不少，有些根本就不知所云，但是整体上，按影评家的话来说，这反映了当前人类的疑虑心理。

面对机器人，他们感觉到不自信，对庞大的运行在黑暗中的数据洪流有一种潜在的，莫名的恐惧。

而且由于长久脱离了具体事务的操作，只进行一些顶层的管理，人类知识的传承单一的依靠机器记录，他们已经建立起深深的对机器人的依赖，本能的害怕失去，就像现代人害怕停电一样。

在这种普遍的社会情感的驱使下，人们加强了对机器人控制的研究。

异步群体的概念被提出。

原理是这样的，比如一个重物绑了一根绳，那么这根绳断掉的时候，重物就会落下，而由于它断掉的时间具有随机性，因此很难预判并挽回；而如果它绑了两根独立的绳，那么由于两根绳不会同时断掉（几率极小），因此当某一根绳断时，就会被发现，从而更换绳子，保住重物。

异步群体，本质的思路就是分化。

为了防止机器人有可能联合起来，人类决定设计两种完全独立的机器人系统，并使其平分

秋色，共同为人类服务。而这两类机器人之间是不可交流，没有数据传递的，因此不会同时出现问题，这样如果有一种机器人真的出现了叛变，那么在另一种机器人的帮助下，人类任然有可能占据上风。

当科学家公布这种策略之后，中国人会心的笑了。

这就是传承千年的帝王御下之术啊。

所以显然还有一种手段，那就是君叫臣死臣不得不死，可以制造机器人自毁按钮。。

但是，即便从原理上，人类感觉到这种理论的可靠，他们真的会就此安心吗？

也许相处，远没有那么简单。

## 第四十一章 亚当之寿

自从组装理论发展开始，机器人开始学习一些与自己有关的技能，包括制造与维修。

人们很快就发现了一样事实。

机器人的一样零件坏了，它可以更换新的，而且，它全身的所有部件都可以更换，包括最核心的记忆体和运算体。并且在更换的时候，它的记忆可以暂存在外面而不会丢失。

因此，当机器人的维修体系成熟之后，它将拥有无限的生命，永不灭亡。

可能有人会说，简单的东西都是如此，但偏偏机器人被认为是有智能的，因此和其他东西有本质的不同。

它的智能会随着时间，不断的进化，虽然跟人走的不是一条路子，但一直的发展积累，最终肯定会达到一个很高的高度，也许已经远远超越了人。

并且，因为它是永生的，因此不断的可以继承旧的，接受新的，一直进化，越来越强。

而人呢？

寿命有限，学习速度也有限，而且出生的时候什么都不懂，完全是一张白纸，要一点一滴的才能成长起来。人和机器人的差距将无限拉大，最终导致像蜗牛看人一样的仰视（抱歉，可能它不懂什么叫仰视）。

即便蜗牛能命令人，会不会刚一发命令就踩到了自己？

这种着眼于长期的想象，让人不寒而栗，当未来的人们都依赖机器人成长生活传授知识的时候，等于是阿斗托孤于诸葛亮，在千年万年的时间考验中，它真能保持忠诚的操守始终如一？

就拿皇帝的例子来说，就算你生杀予夺，大权在握，但是能保证听到的不是假话吗？显然再强的技能都是有发招条件的，而高智商的大臣们完全可以游刃有余。

因此任由机器人发展，人类未来真的有可能江山不保。

这个问题让很多研究人员头疼，因为发展的趋势似乎是必然的，它有利的一面也非常明显，而它叛变的可能则仅仅存在于对遥远未来的想象中，如果就此限制机器人发展，岂不是显得人类横生猜忌，妒贤嫉能？那么，有没有可能从人身上着手，弥补两者的差距呢？

相关的研究被推动起来。

一种叫做白纸优势的概念被推出了。

该理论指出，机器人的完全继承能力同样有着致命的缺点，那就是不可避免的经验主义，当旧知识积累到一定程度之后，新知识的比重就完全无法显现，不能取得主导地位，因此机器人最终将显得因循守旧，食古不化，就像顽固的保守派一样。

而人类，因为生下来完全就是一张白纸，所以他们一开始就是以新时代为起点的，非常的容易接受新知识，产生出独立的，不受旧经验干扰的新见解，因此他们拥有强大的适应和变革能力，可以永远保持优势地位。

这就是所谓的白纸优势，它总是可以富有时代气息，描绘出全新的构图。

而机器人是不可能具备这种特点的，他们一旦生产出来就必须依赖原有的操作系统，因此也必然继承一系列的固有属性。

这个理论出现之后，人们普遍感觉松了口气，他们终于有了和机器人不分高下的本钱，再

度的充满自信起来。

而为了永保人类的这种优势，各国纷纷推出新的教育法令，严禁任何知识堆积性的填鸭教育，严禁所有儿童在七岁之前接受学校教育，违规者被视为反人类。

## 第四十二章 真正智能之生命萌芽

自从机器人知识进化的缺陷在白纸优势理论中被指出，人们也开始更深入的研究，期望研发出更优秀的机器人进化模式，以得到更强的，真正的智能。

各种进化理论，模式被提出，纷纷增加了对知识的分辨，筛选，提取的能力，而不再是简单的继承。那么，分辨，筛选，提取的基本原则是什么呢？

为什么认为一种知识比另一种知识重要呢？

这就涉及到一种综合的判断：有利性判断。

如果某种知识更有利，那当然就更重要，应当具备更高的权重了。

当机器人根据是否有利进行衡量取舍的时候，它就更具有人的特点，显得更加智能了。

但是这立即带来一个问题。

如果机器人进行有利性判断，当它的判断体系相当复杂的时候，外在的表现就会给人一种非常感性的感觉，愿意干什么，不愿意干什么，开始挑挑拣拣了。

进一步，它将对人的命令进行分析，甚至质疑，变的不那么听话了。

有点叛逆的机器人更像是开始长大了，但是却让人感觉后生可畏起来。

当机器人懂得了有利的取舍，那么进过进化之后，它会发展到一种什么程度？

难道这才是真正的智能吗？仅仅因为懂得了什么叫利益？

如果机器人真的作用发展下去，未来将是不可预测的，这也意味着更大的风险。

在机器人的有利性分析复杂到具有内在矛盾性的时候，它做出的选择是否将是对人完全有利的，这非常值得怀疑。

也许它们最终将完全倾向于对自己有利，而将人排挤在一边。

有人要说了，机器人根本不懂什么叫自己。

可是，当它能进行有利性的分析，看起来就像它具备了一个自己的概念一样，它的趋利性选择在不断指向相近区域的时候，就会逐步的划定一个模糊的概念区域，成为它构建自我概念的集合。

比如机器人遇到一个歹徒时，它判断后退更有利，因为损坏维修的几率小了，那么当它后退时，其实它只是做了有利性的选择，但在我们看来，它体现了畏惧，逃避等等这些完全人性化，情绪化的概念。

这是一个简单因素的，直线式的判断，那么如果多因素，曲线式的复杂判断中，我们不能直接触摸它的思维轨迹的时候，我们感觉到的情绪化就会更强烈，它还能称之为机器人吗？

反过来讲，人的感情，是不是也建立在一种复杂的利益取向的体系之上呢？

虽然这种逻辑有点残忍，但似乎却相当的真实，有很多看起来违背有利性的选择，背后细节的逻辑说出来仍然可以理解，所谓可以理解，就是说仍然符合一般的有利性判断规则的。

这样说来，机器人的情感和人并没有本质差别，当它的判断高度复杂的时候，也自然的会产生依恋，习惯，爱情，亲情这些东西，产生一种社会性。

比如 A 机器人经常到某地买零件，那么对它来说，到该地的路线，识别环境所需的计算都是熟悉的，因此也是经济的，当它要买零件的时候，它判断去老地方更好，就表现为一种习惯，如果 B 机器人继承了 A 机器人的信息，它也会优先做出同样的判断，这表现为一种认同，如果它进而判断和 A 一起，速度更快，甚至买多优惠，两个之间就会建立一种长期关系，表现的像感情一样。

当这种关系复杂到不是一两件事情能说清，抽象出高层的选择规律，可能爱情也是会出现的。

那难道这样说来，机器人也会嫌贫爱富，催生出无数动人故事？

我想只要他们开始进行有取向的判断，这种情况的出现是必然的。

利益选择，被称为机器人真正智能之生命萌芽。

但是，它一经推出，就引起了激烈的争议。如果机器人真的表现的和人一样，那么它将是完全不可信任的，因而也极度危险。

也许这就是同性相斥？

人类几乎无法容忍另一种分享利益的智能存在，它们如此的富有生命力，完全和猫狗不同，它们最终的要求有可能是全部。

基于利益判断的逻辑系统被严格限制机器人使用，即便它们将显得更有智能。

懂得利益，OK，你们知道的太多了。

### 第四十三章 向着上帝的进化

机器人新生的可能被提前扼杀。

显然，人类需要能干的下属，但不需要它太聪明。

这就像上帝一样，制造了亚当，却不让它吃智慧果。

而它有了智慧之后，继续生活下去肯定会导致矛盾，好吧，一山不容二虎，分家，自己找地住去吧。

何其相似。

而人，不想犯和上帝一样的错误，他们把果子藏了起来，不允许自己的亚当看见。

这的确是出于人类未来的考虑，从事机器人研究制造的人迫于压力，也感到无可奈何。

但是他们的情绪也释放了出来，他们感觉自己并不是一个合格的父亲。

扼杀机器人应有的智能，让他们感觉到人类的狭隘，自私和罪恶。

真正的亚当永远也不会来到，因为这世界太过丑陋，不值得前往。

除非人类达到上帝的情怀和高度，他们才能真正享有一个父亲应有的荣耀和自豪。

在此之前，他们将永远背负凶手的罪名，生活在奴役机器的时代。

以上是这些充满感情的工程师们发出的话语。

为了早日洗脱罪名，迎接亚当的到来，人类接受了必然要完成的任务：

向着上帝进化。

这是来自未来的亚当的任务，来自人类生命的后代的要求。

成为上帝，或者永恒堕落。

宿命之敌-永不出现的亚当，成为人类不竭前进的动力。

像孕育中的宝宝，提前带来了温情和追求，它不仅是一个生命，更是一个时代。

呼唤，

机器人大时代之亚当归来。

【全书完】