V2.0

1. **摘要**
2. **历史及缘起**
3. **规则与世界**
4. **人性与发展**
5. **创世纪**

**1.什么是非城**

一个世界

1.可见不可感（非物质），不可控：

2.可见可感，不可控：进入非城世界，感受各种生活（当设置模式为和现实模式一样时），

3.可见可感，可控：通过调节时间的跨度，了解过去和将来，为人类提供更多方法

了解欲望的尽头，存在的意义，

我们的世界陷入递归循环

**2.什么激发了我的想法**

1.《太虚幻境》等等各种作品-主人公

2.我的环境理论-人生的意义

化学实验：环境不同，生成物完全不同—稳定存在，通过环境限制事物的稳定存在形式。

氢氧化钠和硫酸铝的反应（化学环境）

氮气在不同物理条件下生成不同物质（物理环境）

人类：物理化学环境（物质），社会环境（关系，情感（稳定存在））||

举例：家庭，学校，公司，社会，自然环境。

自然环境影响一个人的命运：环境-身体-身体-命运（）

家庭环境影响一个人的命运: 环境-根基-继承-命运（父母）

社会环境影响一个人的命运：环境-关系-事务-命运（学校，公司）

时代环境影响一个人的命运：环境-文化-思想-命运（）

共同作用

一个人想什么，和一个人做什么。

以小见大：摆脱环境的影响，则可以做到自由。然而却不稳定，所以超越环境的人必定要受到阻力。

物理化学规律中可见：

物理-【楞次定律】 ，摩擦阻力，空气阻力（引出极限，）

结论：在非城中可以通过规则等虚体或实体创造出我想要的世界。演化积累的可能性。

3.自由意志，随机和命运

游戏：利用程序产生随机数

程序A：每两秒变换一次=》生成后告诉同学们规律-不知道规律便是随机（指定序列，）

程序B：将时间缩短为1s请同学们判断。-知道规律后可控制

程序C：将时间缩短为0.01S，完全随机。-知道规律人为不可判断，须借助工具计时器

开启计时器后重新记时，发现规律，发明工具促进社会的发展。

游戏：选择生者的游戏

不够：引入哥德尔定律（非随机数，）

故事：1.上学的故事2.选择谁先死的故事3.

结论：没有绝对的随机，在非城中可实现循环可控而本体自由的逻辑，永远追不上的乌龟。

1.随机是无法控制

4.黑客帝国，云图（人类被机器利用），源代码-人类的，云图-生产人类，自由意志，因果

5.穿越的思想：起源？

**3.人类欲望需求思考**

生存，快乐

父母：谢谢你们给了我生命，让我存活于今天，然而可能至今我只是在逃避，而不是快乐。

1. 自身的限制（基因）（对比计算机系统）

身体给了我们能力，也给了我们限制。我既依赖它，有时也享受它，但也妄想逃脱它的魔掌，给灵魂新的归宿。

不知道为什么会有我们，受限于自己的见之。不知道未来的未来，不知道过去的过去。欲念，压力迫使我们前行，理想为我们指引方向。

身体机能

感知(感知现实世界的能力)

视觉

听觉

味觉

触觉

能力（改造现实世界的能力）

力量

体力

行动力

记忆力

思维计算力

生存能力：1.获得维持身体必须物质2防止伤害3.

**能力需求随环境改变？**

寿命（现实世界中，存在的界限）

思维边界

学习力

创造力

想象力

2. 环境限制

自然法则：物理，化学，时间

社会法则：组织机构，法律，道德

3.封闭系统屏蔽

多种法则相互叠加，产生新的法则，在此封闭系统中的发展应该是可以预期的。同样还有未知的未来。

**智能世界层次（规则）**：

1. 现实世界

现实规则递归:物理-化学>生命>文明>数字世界

交互：感知->互动->创造

1. 数字世界（现实世界的递归）

交互：感知->控制（时间同步）->融合

一个世界

1.可见不可感（非物质），不可控：

2.可见可感，不可控：进入非城世界，感受各种生活（当设置模式为和现实模式一样时），

3.可见可感，可控：通过调节时间的跨度，了解过去和将来，为人类提供更多方法

1. 想象世界(创造与人的想象，多种表现形式：小说，影视，游戏，脑海）

梦境感知->存在->

递归包裹，知识封装，

形式逻辑不能完全表达现实世界

参与互动

自由意志的选择：

**适应规则-存在**

感知规则-学习规则-适应规则

**脱离规则-自由**

增强能力：有些人训练自己的能力，从而超于常人。

借以外物：有些人凭借外物，拓展自己能力。

脱离己身：当人类已经感觉到外物自身的限制之后，人们更会思考意志本身。将意志独立于自己的身体，来获得更大的自由。意志抽象

**自定规则-自由意志**

然而，当人们获得的自由越来越多时，选择也是反而是最大的问题。

自我约束:

不以物喜，不以己悲

创造：

见之：知道色彩概念的盲人，怎么体会世界的五彩斑斓?怎么去创造画作？

想象:无法在脑海中构造一样事物，如何去创造？逐步打破思维的边界。

知道世界的规则越多，越能利用。

善恶：

尊重其他个体

爱和感恩：

人为什么感到快乐？意识或许就不应该存在。

**4.可行性**

现在有什么？-

领域：神经科学，计算机科学（人工生命，人工智能），哲学，数学&逻辑，时间，量子

大自然给了很多暗示。

能做什么？

1.创建它-结构，数据，法则，时间控制

自适应算法，失控（所见即所得，所想即数据），自编程语言

（目前科幻电影创造的世界，真实性高，但没有互动性

大多数游戏只有虚拟的可视画面，但缺乏真实性，和融入感

体感游戏借助各种设备，增强了融入感，但不够自然

基本上目前的游戏都是以屏幕为载体，VR眼镜更真实，但这些屏幕还是多为光源物体。感官体验不够全面

游戏世界的规则，没有自适应和增长变化东西）

2.观测它-编译原理

人可以通过视觉+声音的二维角度观察这个有生的世界。

3.进入它-神经科学，哲学（人的意识可以不依托身体吗？存在于另一世界。）过渡中可设计一个内监

人可以通过外部媒介和这个世界互动，或者操作这个世界中的角色，进行角色扮演。

4.感受它-

这个世界可以和人的感官交融，体验这个世界的真实性

5.使用它

可以控制环境和时间进度，推演出世界的发展。

想做什么？

定规则，而不是实体。（抽象？）

**5.和现有媒体技术的区别和联系**

1.虚拟现实

2.人工智能

3.人工生命

4.人造生命

5.演化计算

**6.可能遇到的危机**

递归循环，不得解脱

道德危机-在虚拟世界中得到的欲望满足已经大于现实中，而会沉溺虚拟，不得解脱。

反客为主-世界颠倒

**7.参考**

《罗素的故事》

《哥德尔传》

《GBE》

《生命运动的基本原理》

《苏菲的世界》

可看的作品

《魔幻手机》

《无姓之人》蝴蝶效应

《星际迷航》时间之矢

《异次元骇客》人在计算机计算机世界中生存

《超验骇客》意志数字化-

《机器姬》人工智能在现实世界中存在

《超体》人类超越自身极限

《超能查派》人工智能，意志载体

你有相信自由意志的自由，也有不相信它的自由 <http://songshuhui.net/archives/49868>

[“解惑系列”]世界真的存在吗？ <http://songshuhui.net/archives/69623>

虚拟的宇宙 <http://www.infzm.com/content/88137> 2013.2.15

虚拟现实的逻辑和模型<http://www.infzm.com/content/88136> 2013.2.15

计算的极限（零）：逻辑与图灵机 <http://songshuhui.net/archives/70194> 2012.7.17

那场壮观的幻觉：所见非所得 <http://songshuhui.net/archives/55919>

【果壳网专访】斯蒂芬·沃尔夫勒姆：宇宙的本质是计算 <http://www.guokr.com/article/439770/>

回答的问题:

1. 现实世界

获得自由：变得强大，更有钱

1. 思维世界

获得自由：想象力，

1. 数字世界

学习和创造