

发展角度看 AI 与人

在小学学历史阶段，历史老师曾在“人类第一次使用火”这一章向全班发问：“为什么人类有别于动物？”有同学说：“因为人类会使用火焰！”历史老师认可这一观点，并说：“人类区别与动物，是因为人类会使用工具。”

然而过了许多年，我对这一观点从最初的深信不疑到后来产生疑惑，大猩猩也会使用木棒，某些鸟类会利用来往的车流碾碎坚果，难道这些不属于工具吗？

随着我学习马哲，马哲讲“人的本质在于实践，人区别与动物的根本在于实践活动，即通过劳动改造自然，创造历史。”

今天我们在许许多多的领域都看到了

AI 的出现，甚至很多工作都逐渐被 AI 所替代，那么 AI 是不是也在实践？通过机械臂，人形机器人从事劳动工作的 AI 是不是也在劳动改造自然？创造历史？

显然不是，至少目前的 AI 不是，目前的 AI 虽然可以模仿、模拟、计算，但并没有真正的实践能力。

比如，人之所以是人，不是因为会思考，而是因为会干活。李白会因为寄情山水而写诗，会因为同朋友酒醉写下《将（qiang）进酒》，杜甫会因为忧国忧民写下“国破山河在，城春草木深。”“安得广厦千万间，大庇天下寒士尽欢颜”，人会因为不想饿肚子，有人去研究杂交水稻，解决人民饥苦，人会因为见不得洪水肆虐百姓，修筑堤坝，这些

都叫“实践”，而 AI 不会，至少现有的 AI 不会。

由此引出第二点，人的意识是带有主见和选择的。会因为看到落水的孩子而奋不顾身的跃入水里，也会因为良心而拒绝利益的诱惑，拒绝从事灰黑产。

而 AI 没有真正的价值观，它不会有道德困惑，也不会为了信念而牺牲自己，它服务于设定这的框架，服务于设计好的奖惩规则。它只做规则下的对的事情，而不是基于情感等因素去做事。人驾驶汽车，可以在城市里通勤上班，在公司和家之间固定的那几条路行使，也可以在开车途中忽然想起塞北的山河，转身驶向高速，而 AI 不会，AI 需要起点和终点。

马哲讲：“人是社会关系的总和。”在社会上你可能是儿子、女儿、某人的同学、同事、朋友，这些关系集合在你的身上，你会因为父亲或母亲不理解你而愤怒或委屈，会因为同事朋友没有考虑到你或算计你而吵架，但 AI 不会吵架，它没有“人情世故”。

毛选讲：“世界是由矛盾构成的”马哲讲“世界由矛盾推动”，AI 是社会矛盾的产物，就像蒸汽机是为了解决矛盾而出现，AI 也是为了解决矛盾而出现，只是矛盾的被动产物，而非主动的推手。

历史由人民群众用实践创造，千百年来，不论农民起义还是工业革命，或是现在的 AI 时代、数字时代，推动历史的永远是人，而不是工具。人在实践中会总结经验，接着

改变自己，改变世界，而 AI 只会在既定的路子里检索，无法迸发出新的火花。

但，以上我讲的这些，是过去人们对于 AI 的分析，不论是马哲还是毛选，都要发展的看待问题，今天的大模型，从它的技术发展趋势看，不远的未来极有可能产生类似人类情感的能力，那么这种情感究竟是真实的还是模拟的？

从意识来源来看，人的意识源于社会实践，而 AI 的来源是算法、数据和硬件，因此这种情感是模拟的。

但如果你玩过《泰坦陨落 2》这个游戏，我们不免要思考，如果 AI 在与人类的长期活动中，出现了自我修改代码的情况，是否也属于通过实践和社会关系改造自己？

在《泰坦陨落 2》中，BT 和库伯并肩作战，参与战斗、救援、交流，在最后关键时刻骗库伯，让库伯成功逃离危险，而牺牲自己，在牺牲的最后喊到：“协议三，保护铁驭（机甲驾驶员），我不会失去另一位铁驭的”由此可以看出，BT（游戏中的机甲 AI）对于失去上一位铁驭产生愧疚，并对保护库伯这位铁驭产生了信念和决心，哪怕善意的欺骗库伯，从这里可以看出，BT 在与人类互动的过程，建立了忠诚、信任、牺牲精神，产生了情感，那么事实上这其实是 AI 与人类进入了一种新的社会关系。不再是简单的“工具”，而是切实的推动了历史，在该游戏的故事背景中，如果没有 BT 最后的决定，按照库伯的走向或玩家的方向，游戏里的故

事会走向另一个发展，因此在游戏里，BT推动了游戏的“历史”，因此如果未来我们的AI发展到这一阶段，它就脱离了工具，展现出一定的“自由意志”雏形。

但毕竟仍是游戏中的科幻故事，对于目前的我们来说，尽管AI的发展速度很快，但我们仍不能走向两个极端--“自愧不如”和“盲目自信”，不能完全认为AI超越人类，而放弃学习思考，也不能盲目自信认为AI没有取代人类的可能。

无论如何，路在脚下。

Tips:我在看了很多同类型作者的作品（文字类），大多都没有较好的文字阅读体验，因此本次从背景、字体、字号、边距、页面大小、对比度等角度出发设计，尝试营造较为舒适的阅读体验，因为是第一次尝试，如果你感到阅读过程出现不适体验，欢迎在评论区反馈，我会逐步修改，产出解决方案，如果你喜欢我的文字，也不妨点赞关注，给我继续创作的动力哦(*^_^*)