社会制度 （15 ， 7500）

1. 社会制度
2. 社会模型
3. 制度解决社会问题
4. 乌托邦里的社会制度
5. 社会制度

社会是由人和社会制度组成的，社会制度主要是人和人相处的规则， 其中包括明文的规则（如法律等）和潜规则。 作为社会的一个成员，每个人都必须根据这些规则来生活。 现在人们的很多痛苦来自于这些规则造成的限制， 这些规则导致人们很多时候不能去干自己想干的事情，直接的因为规则不允许，间接的因为规则带来的后果代价太大。 同时因为这些规则每个人不得不包装自己，不能做真实的自己，这样才能获取自己想要获取的利益包括金钱和感情。 很多小说比如曹雪芹的《红楼梦》和Leo Tolstoy的《Anna Karenina》描叙的都是在社会制度的限制下人的痛苦和烦恼。

当然这些制度的存在都是有一定的道理和优点的， 某种意义上也是人类历史积累下来相对优化的制度。

制度是个平台，人在制度的框架上和制度的限制下生活； 每个人都会在基因和文化的驱动下，利用这些社会规则和他人来实现自己的目标。 或者换个角度来看社会里的成员是在一个不停博弈的过程里因为大家的很多目标是互相矛盾的， 虽然并不是每件事情都是zero-sum game。 人脑的作用就是把这些因素结合在一起来争取自我利益的最大化。

社会制度的最大的挑战实际上是来自于人性特别是人的自私。 大部分的社会问题都是因为人的自私引起的，但自私又是在我们的基因里面最根本性的特征，根深蒂结的。 目前相对好的制度主要靠两方面来弥补人的自私：第一还是靠自身利益（短期的一些牺牲和妥协来换取长期的利益），第二还是靠文化（应该是这样的，这样做是好事。）

现有的制度基本上都是为了维护甚至扩大既得利益者的利益，所以很多压迫和强迫。

因为人的行为是很复杂，社会是更加的复杂因为社会是多个人际互动的组合。人跟其他动物的一个根本性差别在于社会的复杂性和集体效应。 社会可以有效发挥多人的力量而不是局限于一个人。 对于一部分人来说可以利用群体来实现自己的目的，当然也一定程度给被利用的人一定的利益作为交换。

不同社会群体的差别是规则的差别，每个群体都有成员都了解的规则，这些共享的规则造就一个群体。比如中国和美国的交通规则有差别，不光是明文的交通制度，很多也是潜规则，比如一个美国人只要觉得自己的行为是符合交通规则她不会特意去避让违法交通规则的其他车辆，而一个中国人开车时当然也会遵守交通规则，但更重要的是避让别的车辆和行人，不管别人的行为是否符合交通规则。 所以中国人开车时都假设别人会避让即使自己的行为不符合交通规则。一个美国人和一个中国人在一起开车就比较危险，中国人假设的避让美国人不会执行。

每个国家也是为了各自的利益而努力。国家之间的合作也是因为对合作的双方都有利。

1. 社会模型

2.1社会的模型

社会是由多个人组成的，这些个体的行为包括个体之间的互动的组合决定整个社会的状态。

一个社会的三大主要元素是人的基因，社会规则和人类文化。 对个人来说，这三大元素加上个人经历决定一个人的行为。

基因，规则和文化决定一个社会是怎么样的形态。 要改变社会可以改基因，改制度或改文化。

基因是人类行为的基础，跟其他动物一样的机制。

制度和文化是人类的特色。 文化是人类思想的积累含有更多的历史的成分，虽然制度也可以看成是历史的积累， 但制度更重要的还是当前的制度，总体来说制度也比文化更容易改变。

2.2 数学模型

利用计算机，我们现在可以一定程度模拟多人在一个社会里的互动从而预测社会的演变过程。

在著名科幻作家Isaac Asimov的《Foundation series》里， 他虚构了一门统计学的应用叫psychohistory, 结合统计学，历史和心理学用数学模型来预测人类的将来。这个是有一定的道理的可以预测大规模的人口正常的发展的进程；不过像小说里提到的mule的情况，它不可能预测特变事件。

现有的学科里最接近的可能就是宏观经济学了，近代的经济学强调数学模型，主要是大规模人群的统计模型。

博弈论（game theory）是相对成熟的一套数学理论， 可以针对小规模或大规模的群体来分析或模拟群体动物或人的互动。【加些细节】

随着计算机能力的继续提升，这方面的模拟系统也会越来越多，比如FuturICT的Living Earth Simulator。

2.3 社会制度的演变

人类的历史很大一部分就是社会规则的演变的过程。 现在的发达国家有相对好的制度，但都有改善的空间。 社会制度不是直线进步的，但总体由于种种原因在改善， 但这并不是必然的方向。

现在的制度决定现在的社会状态包括社会问题，将来的制度决定将来的状况。

Yuval Harari 2011年出版的《人类简史》很多都是讲社会制度和它们带来的负面作用，他的观点有点极端但也写出来很多人类社会的真实情况。

社会制度的改变得依靠文化的改变因为制度需要文化的支撑。改变可以top-down(统治者驱动，群众接受)或者bottom-up（文化的改变导致政府必须改变制度或者换新的政府。） 抽象的层面靠文化，具体的层面是靠现有的制度。

1. 改变制度解决社会问题

改变制度是解决很多根本性问题的最佳途径， 只是过去和现在我们并不具备改变这些制度的条件。 但是在新技术的支持下我们有可能设计一套新的社会规则让每个人都能幸福从而让整个社会能有最大的进步，一个颠覆性的社会进步。

制度和体系建立之后，很多人会去研究在这个制度来做下一步的改善。 我们是搭建一个平台，一个有无限选择的平台。 不是去给每个人设计一个固化的美好人生，而是让每个人都能最个性化地去选择自己的人生。 互联网的发展已经让我们看到了个性化服务的很多趋势， 乌托邦会把个性化发挥到极致：为你而定制的完全个性化的人生。 技术的改进会带来很多变化，有好的也有坏的，但是快速发展的技术让我们有条件去改变制度然后根本性地来解决很多现有的社会问题。

不管是历史上大部分时候还是现在，大部分问题都是很难解决的，最好的现实的做法也只能逐步多方面的去努力，像世界上很多善良的人正在做一样。 但目前我们来看不远的将来确实是一个难得的机会，能够有可能产生前无所有的影响。 虽然人性有劣根性，很多人还是有善良的一面的也愿意为别人为人类多做点贡献， 只是之前有这种愿望能真正产生的影响还是非常有限的。 有了新技术之后， 抛开现有的制度和思想，新技术和新制度相结合，不少问题都直接消失了，很多问题变得很容易解决，当然也会有一些新的问题会产生。

1. 乌托邦的社会制度和影响

【举一两个例子】

乌托邦的社会是特别的简单，所以它的社会规则也是极其简单. 主要原因是因为每个人都活在自己的虚拟世界里，在物理世界里的规则也就特别少。

从整个社会的角度，最主要的规则是保证每个人的自由。 很明显这是和现在世界上所有社会的规则有极大区别的。 这个颠覆性的制度的改变也是从最根本的层面来解决现在的很多的极其难以解决的社会问题。

在虚拟世界里， 每个人可以根据自己的需求而生活在不同的社会里并且可以随时切换， 所以社会规则也变成了可以选择的。 每个人什么都可以干，你干的每一个事情的环境和参与的人物都是你自己选择的。 这方面类似于现在的网游， 网游的流行也是因为它们能给玩家带来在现实生活无法找到的优越感和虚荣心的满足。 游戏都是有规则的，尽管每个游戏都只是一个简化的虚拟社会。

没有现在普遍的市场制度，人的创新动力挺有可能会下降，但是拥有人工智能的机器人的创新进度会完全超越人类的创新进度， 实际上人工智能可以被看成人类能力的延生。 整个乌托邦平台搭完之后， 绝大部分领域也不需要创新因为大家的日常生活已经非常幸福了，人类的幸福和创新的速度没有多大的关系了，主要的因素实际上变成了在人工智能引导下的每个人的自我摸索：在无限的可能性里选择自己想要的生活。