

经济学高级学术著作：博弈圣经

《博弈圣经》是一本神奇光彩的经济学著作，书中隐含着丰富的东西方智慧，显得意义非凡。里面的全部思想，不会有支离破碎的印象，它优美复杂多层的语言结构，决不让人厌倦，它像人类几百首完美的诗叠加而成，处处显示和谐和均衡。《博弈圣经》这本书又像是一个无限的科学宝藏，里面有说不清的科学谜团。《博弈圣经》里的新词汇、新语言、新思想是博弈论方面的重要创新，世界著名大学图书馆藏书，如美国普林斯顿大学图书馆、美国耶鲁大学图书馆等。（[《博弈圣经》更多精彩阅读](#)）

作者：曹·国正

出版：新加坡希望出版社

类型：经管励志 > 管理

第1节：开篇(1)

前言

假想的物质不能分解出来

心灵认定它的存在

并能对这一观点默默地尊重

这就是博弈的纸面价值

博弈是情趣的发源地

每一个人心中

都燃烧着永不熄灭的博弈圣火

我的书，我的颂文

献给：

地球上思考着的人们，

以及未来若干个世纪将要出生的年轻人

开 篇

博弈是浪漫主义的运动。

博弈一直在以哲学的形式和科学的方式进展着，因而研究它就要进入逻辑哲学领域。博弈的发现并不提供赌博的诀窍，但它确实讨论了定性取胜的本质。博弈并不关注目的本身，而关注达到目的的行为，达到目的的行为才是经济研究的内容。

《博弈圣经》里的博弈哲学思想是从大自然中获取题材、精心制定的一种博弈的世界观。读者不要认为我有一套自明的原理着手推演，或者靠纯粹的反思达到自然的图景，也不必认为我所描述的表达和举例说明的东西都是受幻想的支配。它是通过我发明的高熵赛棋○1，建立了二人对局，发现有一方占优，出现了不平等特性。就是这样的一个启发，就可以有意让参与博弈的一部分人变成了赌场获胜的性质。我写了这本《博弈圣经》，我在书里定义了新的概念词，国正论○2、国正双赢理论○3、粒子行为论○4等，已向瑞典斯德哥尔摩作了汇报，是为了抢先占领这些重大理论的发明时间，因为世界上任何一个国家都还没有发现这些理论，这些理论已经发展到可以提供解释博弈的地步，可以从决策人○5 和对抗者○6 的行为结构上解释博弈的结果。新词语可以引入抽象的概念，建造情境模型，结合语言进入规则。

《博弈圣经》是一本神奇光彩的经济学著作，书中隐含着丰富的东西方智慧，显得意义非凡。里面的全部思想，不会有支离破碎的印象，它优美复杂多层的语言结构，决不让人厌倦，它像人类几百首完美的诗叠加而成，处处显示和谐和均衡。《博弈圣经》这本书又像是一个无限的科学宝藏，里面有说不清的科学谜团。世界上对此有兴趣的人会建立学派和学说。

博弈属于全人类，博弈的语言也是国际性的文化，它超越了国界。博弈科学思想，作出与大自然挑战的姿态。《博弈圣经》中的新语言、新词汇唤醒的灵魂意识能更好地理解博弈，理解问题的核心，基本上可以理解所有问题的核心。博弈适应所有的人，用哲学解释博弈，用博弈作为解释世界的手段，打破传统世界的博弈秩序，把想象的东西用博弈的行为进行复原。《博弈圣经》这本书会引起世界的骚动。世界内部和外部事物的许多问题，都可以构成博弈科学的范式，科学知识论、科学的结果就是围绕着这个范式发展起来，同时也改变了人们的思想方式和思维模式，所以，军事战争以外的另一场战争就是——经济博弈大战，也是未来所有的人都要参与的最文明的战争。

不用宇宙天体用博弈

两千多年前人们用宇宙作主体，建立了各种学说推动着科学的发展，建立了古代文明。后来，科学的黄金时代就不在智者之都的古希腊，不在文艺复兴的意大利，不在牛顿时代的英格兰。今天著作人用博弈为主体，跟古人用宇宙观建立学派和学说一样，推动当代科学进步。博弈科学，一直困惑着那些伟大的头脑，迄今没有突破。直到今天，一个看似普通的高熵赛棋○1的发明，使我们发现了一个秘密，并走近它，产生了新的博弈思想，这个博弈的千年难题才被撕开了缺口。我们能改变博弈粒子行为状态，就能改变生存状态，也就是改变万事万物的结果。

我们要有更多的反思和更长远的设想，博弈的大发明，可能会在预知未来领域有所突破。

博弈容易被人误解为赌博，看成是歪门邪道，其实博弈属于经济学。它在1948年才确立，是长期隐藏在科学大

夏之外的一门科学，并能应用于所有的事情中。全世界的人开始重视博弈，诺贝尔委员会五十年前就开始重视博弈，世界上没有多少人懂得博弈，也没有一本完整的博弈思想理论著作，博弈竟能成为获得诺贝尔经济学奖的最高学科，博弈之所以神秘又神圣，是因为它隐藏在幽深的阴影处。《博弈圣经》里提出的粒子行为论○4和国正双赢理论○3，将来一定会渗透到东西方世界的文化里，影响着世界上世代代的年轻人，博弈终将成为社会科学思想的中心

第2节：开篇(2)

《博弈圣经》中的理论思想显示：中国的瓷土、绸缎、中草药、火药、指南针和造纸术都是历史的映像，再谈就是无聊，这已不是现代社会的核心，只有用新思维定义宏观科学的命题，才能恢复一个伟大民族的社会观和价值观。

不能空谈五花八门的什么主义，应该谈现实主义，《博弈圣经》406节中这样写道：“人的活动决定着财富，博弈的行为决定输赢。任何时候都可以把活动分为两类：利己和利它，或者说一个是有目的性的获得，另一个是义务性的提供。以上两种博弈的结果告诉我们，社会有资产和共产两大体系，资产和共产也都是社会中间的副产品，资产阶级社会有共产行为，共产社会也有资产行为，从博弈的意义上讲，这两种社会性质一直进行长期博弈行为的纠缠，资本主义没有自己的固定根基，是在哪里都能生存下来的普遍秩序。共产社会只在本地有相当成功的表现才能维持一套社会服务的特权和均衡，这是人人都能感觉到的，这是核心问题的空间。未来的一切活动和行为就是在这个空间里进行各方面的博弈选择。”任何人都不要把自己的国家当成一个古董大市场，几百年几千年的哲学垃圾没有太大价值，也没有被社会完全认可的古董，不再具备现实的操作价值。在历史上东方人和西方人都有过欣赏古董的学派倾向，现在的各国学术界总是有一小撮人抄一些所谓的西方名著，凑合厚厚一大本，称为汇编，东抄一段西抄一段，把西方争论一两千年的彼此不同的宇宙观点拿出来凑数。看看现在的各国人，谁还欣赏那些古垃圾？人人宣传博弈，人人使用博弈，自主研究搞科学，只有博弈科学才是人类的未来。

纲领的修改

西方人为宗教信仰而战，东方人为科学现实主义而斗争，喜欢崇拜偶像，而无神论者应该崇拜科学的和其他所有的偶像，把学术领袖当成立法者、当成先知。科学的理性是一个国家的准绳、品德和声誉。科学家应制造一些永恒、普适、唯一的值得崇拜和信仰的理论，用博弈的概念我们可以得到这种理论。比如《博弈圣经》中描述的盲人度量概念○7，盲人摸到他想要的同样的东西感到喜悦，在他喜欢的时候，希望得到更多同样的东西。每个人都有信仰的自由，博弈恰好适合人类的信仰。被动的提倡不是信仰，它会搞得民族传统的知识支离破碎，任何一个没有完成深刻精神革命的民族，都会留下一些含糊不清的观念。现代科学的发展告诉我们，只有科学创新才会带来一次次革命，也可以用不同的方式叙述这场革命。

建立学说

博弈会像宇宙观一样能产生科学的最高学说，《博弈圣经》作为一首科学的曲子，也会在世界范围内听到声音。

西方人在两千多年前围绕着宇宙的相关问题产生了学派斗争，留下不朽的文化思想。在古希腊罗马，有多少学派就有多少关于上帝、灵魂、心灵、意识、过去、现在和未来的想法，但没有迫害的争斗，这种文明行为的争斗是最具风度的争斗。看来各派都存在错误，尽管后人也感到不满，但各派却平安无事。通过《博弈圣经》看清了西方古代对学术思想的传播产生了结果，他们应该受到谴责，我们看出了这长达数千年的学派学术论战是一场科学的赌局，这些人在推动着科学进步的同时，也是一帮科学赌徒怪物，他们在坐庄，这就是我们今天用博弈看到的情景。看来博弈是一切科学的核心，我们已经找到了用博弈作主体代替西方宇宙观的本质理由。在学说刚开始，谁先敬重科学，这些国家就会强大而闻名。

看看现在的古希腊、古罗马、古巴比伦、古亚历山大城在哪里，一个明智的国家和民族对早已衰亡的古代文明不再敬仰，应该停止无意义的纠缠。《博弈圣经》会让世人建立学说，突显出这个学派，启动一个具有潜在极大能量的博弈科学，将世界的目光、精力、智慧和科学转移到博弈科学上来，一个民族占有的博弈思想越多，越容易实现民族的复兴，无论是哪国，谁抢先成为博弈科学的中心，谁就飞跃。《博弈圣经》里的思想和潜在的科学大发明，在我没有公布之前，科学家使用相当长的时间也不会搞清楚。我相信，在不作出解释的情况下，科学家也会不断从中挖掘出科学的真理，一定还有重大发现。无论哪个国家的科学家，对博弈科学中的命题，通过一次次重要的学术演讲，或一个创新的科学学术主题，由社会的科学大师，作为创作原料，把发明家经典的科学主题和博弈的核心思想融入到当代的名著里，反复引用、反复解释，好像经过烹调才能出现人人接受的美味佳肴。把发明家的思想无限扩张宣传，让地球上可以思考的人们接受博弈的科学理念，《博弈圣经》283节里告诉我们，世界是精神导师的天下。根据生物永动

和生物亲序〇8，崇拜偶像的力量将会永不停息。

第3节：开篇(3)

改革

很多国家都被西方哲学思想垃圾所蹂躏，我们感到贫民掌握一知半解的哲学，使道德败坏并削弱了这个国家的声誉和形象。有些事，人民已经失去了信心，一个国家被逐流得太久了，控制国内人的行为非礼和暴力作出的努力，国人很疲劳了。这本书可以改善并能打乱以往的陈旧秩序，这本《博弈圣经》笔下描写的思想画面，令人心往神怡。世人会从这本书中又一次找到科学革命的起源。

各国首脑需要有一大帮人作为思想库，领导人处处讲的一些话、做的一些事都应该是博弈的最新成果，博弈的成果能被首脑用行为表现，会充满传奇色彩。我之所以用博弈作主体，是因为只有博弈才可以称之为宇宙心灵的主宰，它让社会上所有的人产生运动和变化。粒子行为论〇4 和国正双赢理论〇3 世界观告诉我们，双方对抗无双赢。国正双赢理论〇3 可以用于日常所有的事物，帮助世界上所有的人理解双赢概念的理论，只有大于两个以上的合作，才能谈双赢。《博弈圣经》里的国正双赢理论〇3，能够团结更多的人一起多元化合作，双方才会出现双赢。

《博弈圣经》中的发明成果会传遍世界各地，会在无穷无尽的土地上扎根。科学不分地域，到处都可以生根，科学会打破常规和传统，会打造一个全新的博弈思想的时代，博弈思想的扩展特性导航着人类科学思想的方向，驶向科学领域。新的发明者和创造者都是这个时代的杰出代表，他们的精神所激起的热情会折射给世界上所有的人们。全世界博弈娱乐场周边地区的居民不再自我克制赌博行为，将来他们掌握了这个博弈的成果，他们会是近水楼台的受益者、淘金者，娱乐场会给周边的居民带来极大的财富。

服从圣旨

无论多么伟大的一个科学大发现，都应该完全只属于个人。发明者作为一个特殊国民，生活的区域和环境称之为一个国家，一个人的爱国情不是地理上的，比如侨民思念故乡不是因为地域上的差别，而是伟大的民族爱国精神倾注了这个国家。每一个人都有民族情感倾向性，几乎所有的人都幻想着自己的民族神话般的富裕，一切科学的发现不分国别、种族，都是人类的智慧，都会得到重视，如果不能把科学的主张当成真理，都是亵渎科学。无论哪一个民族信奉的最高学说，首先都是科学学说，用博弈的哲学语言分析解释，把博弈的最新哲学思想传播开来，博弈的哲学语言是让人信服，也会在社会中移风易俗。博弈哲学是多门科学家的领地，博弈哲学是理念以外的战斗，哲学会让人宁静，最终自私和狂热会在哲学中肃静下来。

科学的思想是民族的灵魂。美国的理查德·罗蒂认为灵魂有着各式各样的形式，凡佩尔森说："灵魂是影子和气息之间的联系。"我们如何让人的灵魂能感觉到思维的微妙物质围绕着一个科学的概念性命题进行运动，把博弈科学的核心主题形式当成一个具有科学深度的学派，随着当代学术名著一起表现出来的更稳妥性、更长久性，让百姓更容易效仿。

一个信奉科学唯物主义的国家，也是信奉偶像比较务实的国家，一旦《博弈圣经》对心灵有了冲击、有所感动，把博弈进行实际有效的应用，就会产生与众不同的效果。一个科学的偶像最容易在这块土地上成功树起，天下所有的人以及将来若干个世纪将要出生的年轻人，谁只要加以调整掌握博弈，先知未来，谁就一定争先成为国民的偶像。

第4节：序言

序言

参与博弈的每一个人都是一位思想家，都是为了实现求知的欲望。每一个参与人都是极端自由主义先进分子，为了开辟新的经济领域，个人主义的狂妄阶段都是激进派，有意让传统规范消亡，处处都显露出崇高的时尚和个性，充满对舒适生活的向往。总之，对个人享乐主义意识形态的广泛兴趣，一场多元的个人主义，全凭自身理性、梦想赢得巨大的利润，于是，一场盲目经济现代化的虚无主义计划开始进行了，有目标无意义的空虚过程就成了博弈的过程。

媒体没兴趣采访这种博弈的时尚，更没有赞美词能够赞美神秘的博弈，也不提倡败俗的趣味，所有的人们都不公开接受博弈的娱乐性，多数人不敢公开讨论。

在后来出现的不可思议的输赢结果，今天看来都是不正确的。恐惧笼罩了享乐，焦虑淹没了自信，沉默替代了强硬，可以说这是一场文明的危机，而不应该把它说成一无是处，因为所有的支出都可以归纳为博弈消费。这个（博弈）能源如何让它再生并在各个领域里变得更有价值，几乎不能想象任何东西可以超越它，这就是博弈信仰。

这样的挑战又会遭到惨痛的失败，对于不可预见性的未来，对它的复杂性又进行理想化的解读，结果，困难逐渐

加大了，未来又受到威胁，这些使人们放弃了思考，服从情感，又不断地启蒙梦想。其实，赌场和参与人的竞争意识早已暗自埋藏在规则中，没有给参与者留下任何创新机会，只留下表面的秩序，让你用任意的想法解释。赌场庞大的机构和一个人相比，其优势极为明显，有谁懂得博弈实体○9的性质是什么呢？

总之，谁有钱，谁就独裁。内心的狂野、思想的失落、歪理邪说根本没人限制，只看到了被缴械的灵魂。当被贬得一分不值变为负数的时候，不得不接受这个事实，但自己并不认为是一种灾难，因为无耻和自信已占据了理性的位置。

大多数的人多年的智慧和劳动构成了今日的全部财富，金钱可以改变意外事件的态度。赋予情感之后的物理事件以及赌场具有了合法性，然后再进行综合性问题的重组，以个人特殊的欲望为出发点，构成了一个提高价值意义的主观独裁观念。

人类的尊严和自主性与大自然的结合会出现人类的奇迹，是通过情感和审美建立人与物理世界的关系。我不容忍信仰和科学行为混杂在一起，主张博弈场上的乐观，而不应该和科学决裂。博弈的发明创立了一个新的现代科学理念。

传统的博弈思想最终将会破灭，未来的指导思想不再是个人对博弈的信仰，而是科学的基因遗传下来的。高熵赛棋○1的发明发现了三种不平等特性，逆性影像○10模型发现了一个粒子不可逆，出现了粒子碰壁之后的逆性残渣○11，确立了粒子行为边界，粒子行为链○12使时间放慢了。在平行膜○13上看清了粒子的微观结构，定义了微粒细胞○14这个概念，通过粒子微观结构的同性合并和重建，决策人○5的决策行为已经提前确定下来。按照纳什的理论，对抗者○6就有了最佳策略。可以说，在事前就给出了一个稳定的解，这都是博弈的发现，人的直觉意志就接近了现实，对美好的未来充满信心。期待更多的科学奇迹，通过科学的知识改变博弈的结果，传统的信仰已被科学取代。

传统博弈思想的递减彻底改变了观念，提出了新的视角。与此同时，还出现了新热情、新幻想、新吸引，一个完整的享乐主义心理终于唤起人们的欲望，刺激人们的迫切性，鼓励自我张扬，把安逸、舒适和休闲奉为至高无上，迫不及待的消费、旅行、娱乐、色情，不放过一切的自由享用，这就犹如一场惊梦、一个充满无穷变化的世界，博弈的结果也彻底改变，几百年的愿望得以实现。

博弈英雄主义的垮台、柏林墙的倒塌、苏联的解体、萨达姆独裁者的被捕完结了一个时代。爱因斯坦1905年提出了狭义相对论，整整过去100年，而2005年问世了一个粒子行为论○4，这和狭义相对论的怪异性极度吻合，这难道是一种巧合吗？

在一定时间内，狂热的追随者迫切想了解未来博弈的结构，因而这本书比任何博弈的语言都值得研究。

第5节：导论

导论

博弈就是自然与人的对抗，从博弈的结果可以看出，对立的两个相关性的事件之间并不是完全对等的，参与出牌的人有先有后。若干年来，人们研究优先者和本质之间的关系，并没有发现有实质性的差别，对于先后的平等性确实是众说纷纭。无论怎样计算，结果双方总是相等，无论怎样避免纠缠，结果有一方总是麻烦缠身。

自然与自我标准相互交错，表现出智慧越高、离实体结果越远的反常迹象，智力成了调和自身混沌的搅棍。博弈的行为又是明确的，来自形状的蜉蝣决策○15又是危险的，表面上看，是人的手促成了正的变异；而事实上，博弈的结果超越了人们已知的模式。众多科学家设想借助于一个精确无比的粒子自身结构模型来展示或认识自身，摆脱主观行为和历史蜉蝣状态论○16。

基本粒子的表面状态使人类的知识脱离了现实，粒子状态的蜉蝣形式的大背景像一个大吸引子，牢牢抓住了人的心智，覆盖在事物结构的表面，不可能让人对其进行深邃的思考和洞察。我们很不容易理解输，很容易理解赢。从古到今，从东方人到西方人，一刻没有停止过对博弈正理○17的寻找。千千万万人对博弈结果有所期望，但无法达到，今日的发明家用粒子行为链○12模型找到了答案。正○18的对面是国○19，负○20和输都包含在国○19里，国○19比正○18大。把国○19理解为国家和国民，把正○18理解为领导和总统。新词汇的定义，对改变人们看待博弈的结果，理解输赢，这是关键性突破。

人类理性所认识的东西，无非是实存事物和可以感触的对象，除此之外，不通过模型就能达到感知之外的通灵巧合是不可能的。模型上的显示，促成了人的新创词汇、新创语言、新创观念和新创映像。观念和现实密不可分，我们可以凭借观念识别实存实景。一个人越任性，意图越明显，越认为占优，排他主义○21越明显，行为携灵现象○22越让人费解，搏猎○23出正○18的可能性就越小，容易被国○19所接纳，输的就越彻底。人们不必将这个让黑白颠

倒的反知觉的博弈现象颠倒过来，要通过粒子行为模型图景建立新的直觉，找到能够反映自然界自身的自然法则，用时间测量出真实的物体自然形状和自然特性，完全用一种新的词汇、新的语言，新的时空观念作出精细的描述。博弈的操作过程不再像博弈，完全像是一个普通操作机械的工人，按规程正常的操作。

通过研究发现，博弈中的一些性质是与生俱来的，它的源头必须从别的地方寻找博弈的实体性质。生物特性的对面是随机，生物生活在国○19里，正○18包含在随机里，国○19比正○18大。博弈输赢结果的正反、正负，是意欲粗说，古人使用输赢定义博弈的结果是个错误。说输、说反、说负都是国○19，国○19是一大半，赢和正○18则是正○18，正○18是一小半。博弈搏猎○23的精准结果定义为国正○24。发明家把矛盾集中地、万事万物混沌和有序的集中营、统治者和统治工具的发源地统称为国○19。合乎自然法则、合乎规矩、纠正偏差之后通称为正○18。国○19与正○18的关系不是输赢、不是反正、不是正负，前人的理解太肤浅，定义是错误的，是蜉蝣概念○25，那只是博弈的局部，负包含在国○19里，国○19里有正○18有负○20，国○19比正○18大。

自然界也给定一个平衡，谁先决策，谁占弱。想让第一位有着优先的地位，这里有着复杂而重要的意义，这处于博弈核心的秘密基地。决策人○5是博弈的起源，这是国○19，国○19里包含各种规则和各种形式的和谐，并不能准确知道这种和谐是何时的飞秒瞬间○26从何地开始的，也不知道对立与不对立之间的和谐。总之，国○19的里面最终会表现出大自然的真情真相，在时空中的一切事件都会被无限的智慧所战胜，从大量的国○19中，最终搏猎○23出少量的正○18，会呈现出一个随时包含有自主边界的漫长的博弈过程，我把它按大自然的博弈过程排序成：比特—因特○27—国正○24，这是博弈中的河斥门○28现象，它像拔河比赛，在中线上我们发现双方平等对立的互斥现象，不停地难以预料地向一个方向移动，把伸展的方向看成热，把倒缩的方向看成冷，可以看到冷热交换的全过程，也是一个搏猎○230和1的全过程。约翰·图基把0和1定义为比特，曹把用时间测量或分配0和1之间国正○24大小的过程定义为因特○27，曹把搏猎○230和1精准的博弈结果定义为国正○24，因此得出：比特—因特○27—国正○24，这个全过程称为门，称为河斥门○28事件或者河斥门○28现象。这个极为复杂的河斥门○28过程，是最具有意义的引人入胜的科学的博弈过程。在《博弈圣经》一书中引入了很多概念词，新词汇、新语言、新观念、新映像可以重新认识博弈，目前还没任何人超越发明家的意愿，想解决博弈中的输赢问题，最终是人的行为问题，发明家对粒子行为论○4作了精准的描述，宣告并首次定义了国正双赢理论○3，双赢概念的千年谜题，用国正双赢理论○3给以令人信服的解释。

第一部书《博弈圣经》是开启博弈财富的大门。

第二部书《货币的威力》是博弈经济学广泛应用的前景。

第三部书《国正论》是科学家的博弈精论。

新科学、新发现、新经济使参与博弈的每一个人变得有价值，把人生经营得更精彩。

第6节：引读序言

引读序言

我的书传达出一个信息，而不是一篇文章，它通常没有一致性的文体结构，它的每一段都不分章节、相互独立，一大堆科学概念东拼西凑。如果有的人看它是垃圾，听着好像是寓言，让人读起来感到理智的混乱，那么请放下这本书，慢慢到一边静坐下来，再恢复到原来的状态。观点的接受趋向两个极端，越趋向未来真理就越难理解，如果一个人不能接受，就要降级，甚至降到不合理的对自己不利的愚蠢观点才乐意接受，所以评价一个人未来价值就要看他所接受的层级。

我的每一段话是写给科学家、军事战略家、政府领导人、CEO、外交家和经济学家，写给研究博弈行为的人们，启迪那些具有极高才智的人，让他们争吵、论战，寻找科学的定律和重大的发现。无数假想的科学定律和行为概念，用一段话把一个念头、一个行为、一个决策进行描述，每一段都是他们论战的议题，每一个议题都是独立的内容。这不是我的发明，这是博弈的智慧。智慧属于所有的时代，智慧不能形成历史，智慧无时空印迹，智慧是一块块碎片，智慧不能永久保存，智慧再多也不成篇章，这就是《博弈圣经》。它包含了博弈行为的很多特殊性，书里的每一段话都会引起博弈人的行动。博弈深奥、复杂、广泛、渊博，决不能连起来叙述，不然看起来像天书。博弈中的直觉是灾难的根源，我的观点就是改变原来的直觉。因此，不能让人再犯直觉错误，每一段话就像高熵赛棋○1的一个粒子，它记录着所有人的博弈行为，不同的时空背景，不同的事件，每一个事件用一个粒子表示。假如不想进入博弈的微观世界，不想看我的文章，不接受我的观点，就把它当成童话，当成科幻寓言。如果愿意品味我的博弈概论，学习国正

论○2、国正双赢理论○3、俯信○29、行为携灵现象○22、决策束○30、决策粒子二特性○31、因特悖论○32 等一系列的博弈理论，看我对博弈行为精细的描述，慢慢地品味，一步一步地理解博弈新语言，实现它的有效性，用个人的直觉评论其是对是错，用不朽的科学定律去检验，看它是否永恒、普适和唯一，这是度量真伪科学的三大标准。

这本书一定引起一场大的派别论战。

第7节：博弈圣经(1)

正文

1、游戏是自然的现象。人类的很多行为都包含在巨大的游戏中，偶然和规律是游戏的基本要素。高熵赛棋就是利用微小的粒子组成的状态，在人有意行为中，偶然性的作用具有万物有灵的现象，使人的知识和经验形成了无穷的财富。

2、看似简单，但只要深入了解一下，它足以点燃人们的热情，如果接近它，它还会成为你的伙伴。

3、博弈是一个同等公平的判断游戏，每一个人在对抗中，都有一个对手，因为这是一个竞争的游戏。这个游戏由两个人来玩，表面上看是输赢、反正，实际上用输赢形容是不准确的，加起来才为零。两个人谁先出谁后出，怎么获利呢？当然，游戏的开始，就是为了获取经济利益，先前怎么预见呢？有的人用概率计算，有的人用策略发现。里面是否让你看出一个最优决策，是先用各自的记录盘记录清楚粒子发生的顺序，还是根据你的红兰粒子，通过粒子相互组成的状态，做出取胜的决策？

4、科学家发现：大亨好像一直在玩高熵博弈，那里藏有万世之谜，智慧能领先于时间，能在时空之前透露出一部分解。它的公式，它的图谱，它的法则，是跨时空的财富。

5、要记住：游戏是非理性的，也就是说，这是上帝无目的的安排。若干年来人们不知道0和1之间叫什么，后来把它定义为比特，用时间测量0和1之间的大小过程叫因特，搏猎出0和1之间精准的博弈结果叫国正，因此博弈的顺序：比特—因特—国正。

6、通过参考记录盘，有时我们会采用干扰对方决策的措施，了解对方的意图边界信息有时会对决策优化起着取胜的作用。记住，你的正是从国里搏猎出的。人类的行为在国正里是很复杂的，人们从现实中抽象出来的规律模型，都会以理想的方式表现出来，想突破就要从边界开始。

7、高熵赛棋—彻底改变了人们对竞争的看法,让人们步入经济游戏中的广阔领域。

8、红兰粒子的每一次选择，都有个分叉，都有两种路径，记录出他们的全部，看上去就是一个博弈树，人们会在那些密集的枝叶之中，尽可能地用自己的猜想和招法做出判断。人们是生活在博弈树的顶端。

9、一种状态是多个粒子的构型，它的连续和不连续的状态应被考虑，这一切是密切相关的。

10、信息的边界是自我显露出来，加上人们感知并主观识别，这就是认识，也称为发现。人们将这些信息加以理解表现出人为的意思，这和以往的经验有关联或与自己制定的机械法则有联系，我们进行分类，用行为概率常数进而推出结果。

我们只有用概率分布才可以区别各个对局的博弈经济价值的本质因素，在这一过程中信息的理性意义是复杂多样的，大部分信息语言的公理被滥用，实际价值会消失。由于对博弈知道得越多，淘汰得越多，国越大，读出错误就越多。概率在其中分布不断地缩小，直到只剩下唯一的可能。想得到理想概率，只有在行为夹缝中，在二人连续性对抗中，根据先行者的国的大小来得到收益。

大部分参与连续性对抗的先行者都会在规定时间内出现直立崩溃，变成不可逆转的概率塌陷。如果能懂得定性，懂得非连续性对抗（近似泽尔滕的动态博弈）在连续性对抗中的应用，在阅读对方行为中，将对方以生物特性行为不断地重复以上的布朗运动过程，也就是改用利己策略，理解国正相对性的意义，这就是博弈论的核心。

11、博弈需要人们预测，这就要人们弄清粒子是自由行动、随机构造或是有意设计，其实粒子是表示人的行为量子。

12、我们把高熵赛棋的每一个粒子叫做微观世界。一切偶然孕育于不确定性当中。在海森伯的不确定性关系中，粒子的组成也可看成波。如果人们稍等一段时间，就会发现记录盘上粒子组成的奇妙图像，有些人用布朗运动来描述，还有的用重复规律来解释。要想达到目的，就要通过经验和实际证明：对历史状态的简单复制是一种客观上的错误，也是蜉蝣行为。

13、过去有一个叫布朗的人发现赌场从抽水中还不能保证赚钱，后来就确定了押码的最高上限，这是在指数阶梯

的可能中取出中间的一个点作为"平均数规律"。任何一个人输之后的指数加码造成的连输，到达限额之后，然后将筹码减少，这样的涨落就是一次布朗运动。参与人一次筹码下降（也就是参与人起初多次赌本之和），赌场就利润大增，用概率论的观点，参与人已经相当于输了很多次，已经不可能赶平，这是一个隐藏在博弈中的奥秘。当人们看到粒子组成的图像之后，让人容易产生另一个布朗运动，这又会产生错误。历史不会再精确重复。

14、人的行为互相作用，互相影响，高熵赛棋——就是研究判定人的行为，互相作用时的决策和结果之间的关系，是国是正，没有任何决策能独立于国正大小不同的两块之外，博弈结果的国正论显得更为重要而广泛。

15、高熵赛棋——大亨的模板

是大亨思想的精髓，看看大亨的成功，是不是由一连串的偶然事件构成

懂者难赢

不懂者必输

唯有掌握了高熵博弈，才有了淘金的工具。

16、知道边界条件，才可以预测。参与人第一次出牌，就是初始条件，就是边界。初始的粒子轨迹对以后产生影响，一个人直接主观的印象，决不能和来自客观世界的经验混在一起。它的结果也不能用概率保证，概率是历史统计的范畴。

17、21 世纪，应站在博弈论的前沿。尽管博弈经济学家很少，但其获诺贝尔奖的比例最高。最能震动人类情感的是博弈，对未来最有影响力的还是博弈。评论一个人和一个国家的穷富，就看他分享博弈正理多少。

第 8 节：博弈圣经(2)

18、任何游戏场的设计要想平等，过程都是永不停止的。如果一个人在游戏中途停止，称为直立崩溃，结果都是国，负在国里。可以说，这是一个条件不均衡的游戏，只有在足够长的过程中才出现均衡，那也是计算的结果，其实博弈时间越长，参与人的差额越大。

19、如果一个人有经验，要比单相思占优更具有现实意义，有些人掌握了对手的心理活动，就可以从国正的自然实体中得到正。

20、在混沌的系统中，粒子组成的状态不稳定，有时对人有利，有时有害，看你如何选取你的策略。它来自各方面的信息的复杂性，逼你做了唯一的选择，这种随机的选择会出现冯·诺伊曼的极小极大的结果，只有懂得博弈的正理，才可以从这个背景中得到最大收益。

21、哪一位竞争者会取胜呢？哪一种方案是最优呢？答案将会是：只有选择自身的特性，建立二人对局之后得出的常数之比，没有其它的判别。理想中的粒子状态是一种极端形式，概率也成为一种假设，在寻求最大收益的游戏中，完全可以理解为在对未知的目标提前猜想，正因为大部分都不能实现，所以说期望值是伟大的。

22、状态的稳定性，指的是大分子（它由多个基本粒子组成）。参与人的决策都是来源于大分子组成的状态作为决策依据，还应注目基本粒子产生的重要作用。

23、只有发现规律边缘，边界条件才有用，这样就可以将规律和边界条件分开。基因突变的多样性，是创造新事物的开始。这种突变性可以带入游戏，偶然就是在顺序的开始和突变中才出现的，也完全符合朝顺利方向发展的自然规律。

24、大亨与赛棋的零距离，最终成了赛棋的伙伴，定性博弈的工具——高熵赛棋。

25、任何一个决定，大部分都属于生物特性。生物存在的地方，才有繁衍、倍增。自然界里生物体有了存在的可能，就有可能发生未来的幻想，还有可能在国中虚构一个决定。拉普拉斯说过："决定产生错误。"这种看似自然的状态，将可以在游戏中得到阻止。

26、输的基因何在？

人为什么大部分都输？因为在阅读自然现象时，大部分人出现负多于正，被国笼罩着，只有少部分人拨离了正。

27、任何一个游戏的内容，都是偶然和规律在过程中的交替。粒子在记录盘上排出的图像，让人对粒子的状态产生固定的思考格式和模型，会以生物特性的形态思想形成不断的转换，不断的统一。这种感觉到的复杂的性质，送到空间和时间世界中，进行分类筛选，达到一个平衡的结构。

28、粒子的轨迹所构成的粒子平行现象，人们对它的性质一无所知，任何人对博弈的结果进行判断和数学的计算都近似一半国、一半正，唯独对它历史状态的猜测则是国大于正。

29、有机组织的有机体是按照一定的法则进行，它可以在一个极不完善的结构里进行组建，按对自己有利的有序特征组成一个有自己形式的生命体，然后不断地扩大自己的形式，一旦遭到摧毁，人们将把它变成一个经验。所以人们在思考时，都是把包罗万象的信息作为思考的基础进行分类，最后发现参与有机比参与机械性的无机更能激发人的兴趣，人们更热衷于对形态的复制，希望偶然的变异也是深层次的复制，正是这样的反应，人的生物特性就容易出现错误，这也是纳什博弈论选择代理人的核心。

30、人的头脑是一台精密的仪器，但越精密就越会产生错误，物理学上的示波器的波可以解释。过度是一种错误，在博弈中失去均衡，造成混沌，非正常状态会偏离真相，更难提取正。

31、博弈有一个惊奇的现象，在这种游戏中和一个聪明有经验的人对局比和一个随便出牌的人对局更有把握取胜。任何人的决策都好像是在一维空间感受现实，更多方向的现象，毫无察觉，感觉到的偶然概率都大大低于自然行为的概率。应该用生物学的观点解释形态形成的现象，将思维合成，寻找感觉上的根源，建造一个可应用的操作模型，唤起所有人的兴趣。

第9节：博弈圣经(3)

32、自然界的有序和无序，是相当对立的，这是由于竞争才感受到的自然现象，人对有序的第一反应比无序更印象深刻。千百年来，无数的人们在博弈中失利，足以让人们从生物有序中解脱出来。研究单个粒子在整体系统中的特点和特殊作用，人对自然界中的有序的归纳，对自己的策略十分重要，对万物有灵的感觉，对人行为的影响，有着本质上的各种差别，这就引入了一个行为携灵现象。人们总是习惯性的对未来进行设计，无论怎么排列，对未来几个粒子位置的猜想，基本上国正相对性各占一半。唯独在图像的边界上决策，国比正大。在用物理描述自然的过程中，无论用规律性或无规律性对立的策略，结果都是国大于正。对未来几步确定性预测的准确性比随机预测还要小。在一定的时间和空间范围内，反应的是历史的映像，反映了独立的自身，这非常的重要。直观的理解又难以讲清楚“熵”这个概念，这与人们对它投入的期望度有关，不能去理解无目的的自然，只有理解对手决策的行为，懂得博弈结果的国正实体本性，才能达到预测的突破。

33、富贵名流博弈中的防身武器—高熵赛棋。懂得粒子行为论，在娱乐场里也不是可以随心所欲的。博弈的结果不是输赢，不是反正，它们不是对立的，博弈的终极系统本性是国是正，也可以理解成国民和总统，国是国民，正是总统。

34、概率移植中的主要问题，就是把一个确定的结构或者行为特性，在一个系统中找到适当的位置进行优势分配，使得他们的结构发生本质的改变，就是概率移植。人们完全可以想象，把实际存在博弈结果的国正各自大小，用自然的本质观念去认识国正区间，利用发明家的博弈正理，就会彻底将博弈的正变成了一大半，不应该将这一成果留给那些在赌场上滥用的人。

35、对抗者找到自己的位置之后，再次确定决策人角色，为了实现最优决策，必须防止选定决策人的显性突变和隐性突变。

36、偶然性的历史事件都有局部的价值，产生的影响就是突变，也产生大部分的无关的一系列事件，那些让人去选择的图像又决定了事件的历史。这些历史与物理学反应出的自然现象的规律和概率完全是两码事。

区分出看似有点随机性的初始边界条件，直接给这些粒子行为定性建立对局，经过一段时间比对之后，它的结果才会发现是走在了科学预测的前沿。

在决策中的矛盾，表明有一个新事物的诞生，让人无奈地面对说不清的事情。好奇心和求知欲的产生，让人们充满信心地向藏有万世之谜的国域进发，寻找那跨越时空的财富。当人们一旦掌握了它，好奇就会消失。人们已经发现了一组公式、图谱和法则。

37、构成我们作出决定的材料是知觉、直觉、经验，输赢、反正，内在、外在，宽窄、大小，状态，虚实，一切自然界的特性，使人的行为互相交替，将这些实存属性统一为国，任何人的贪欲、爱欲、专横、独裁，都会融入国○19里，横竖、左右、前后决策，都会输得一塌糊涂。

38、(美国)物理学家的宣言：“在我们的研究领域我们走到了可认识的边缘，我们知道几个确切掌握的规律，几个不清楚的事件间的基本关系，这就是我们所了解到的所有东西，我们无法了解，人类的路还很遥远。”而剩下的一大部分仍是一个谜，科学家对博弈的输赢结果重新定义为国正，只有国和正才可以对参与人行为和博弈结果作出恰当合理的解释，托马斯·谢林也认为用输赢解释不准确。

39、想象到的是十分简单的，而现实粒子结构的自身表现出来的形式却是非常复杂的。人们看到的粒子组成的图像透出的极为有限的知识信息，不太可能征服或者掌握这一结构，唯独先找出一个边界上的一个优先决策人作为初择样本。对这个单一的粒子行为的复杂性进行样本行为特性分类，建立一个合适的概念，这个结果会超出了我们想象的准确，并可以将这一结果直观地理解。

第 10 节：博弈圣经(4)

假如我们把若干个粒子组成的结构看成一个大分子，比如 10 个、20 个或 30 个粒子，它的复杂多样性结构是难以计算的。任何一个人对未来做出的决定，都是宇宙整体中的一部分，不能以自我意识为中心，否则就会被难以置信的生物特性的理智所愚弄，造成自我毁灭的事实。

40、智慧领先于时间，结果发生于事件之前。结果是原因的表露，原因的本性也是结果的本性，出现在原因中的行为也会出现在结果中，因此说，粒子行为链模型和行为沼泽模型是连接因果关系的桥梁。可以在决策人出牌之后、对抗者决策之前的这段时间里能提前知道决策人的决策本性。

41、想把握多数基本粒子组成之后的一个大分子的功能信息是不完全的，往往缺少粒子微观行为的知识，对那些粒子微观特性的理解，用心理因素比作温度去定义它的熵，只能增加系统的混沌，这和发明家今日的发现并不是一条道路，决策人的行为特性的确定是一条阳光大道。

42、人们期望对事物的结果做早期的关注，是幸运之神还是灾难降临，都会采用极端化的偏激的形式选择理想目标，最终导致完全不同的结果，这可以看成这是两个对立的结果在竞争，这就是生命—游戏。只要人的身边有可利用的武器，那一定会被利用。人在空间内的意志自由一旦受到限制，也许这是战争的起因。在动物王国里，所占据的区域是用生命来捍卫的，自然界也给予人类这种极端兴趣。

在朦朦胧胧的梦中，当自己的思想、意志不能被别人理解，不能得到扩展，不能唤起别人的行动，那种由寂寞引起的痛苦的感受，足以使人有精神崩溃的迹象。

这种来自空间的威胁，大亨们有，普通人有，几乎所有的人都会有，当一个人完全醒来，站起来，才算回到现实世界中，这些威胁完全消失。对于同一个体，人与其它事物和事件的相互作用，由于环境不同，反映也完全变形，这是典型的生物特性的不稳定性，所以出现再生和多种多样性，才会出现五彩缤纷的世界。

43、当我们理解并认识到事件的奇特，我们才明白它多么的简单，这个认识的过程远远超出了我们知识的范围。

44、信息如多种语言

两种粒子组成的图像，就是一种符号，理解它就需要一种语言。粒子相互之间的关系会传递给人一种感觉，这就是信息。信息这个概念有它的语言来源，是一种形式和状态，这两个概念的紧密联系的信息可以作为形态的抽象，作为一种符号或者作为一种语言来理解，就像音乐中的旋律、音节和声谱，相当于质和量相互的联系，相互的排列的意义。

所使用的信息语言犹如多语种一样，每一种隐含的图形和状态，都是不同的语言，没有多种语言的共通转换，是不可能知道未来状态的本质，一种语言只能解释历史中一种状态的排列而且是十分明确的。粒子组成的系统将信息记录，都看起来像波一样的特性，这些特性传递给人们的一些信息，都可以根据信息的来源背景进行分类，根据信息定性（定性是一个比较复杂多样的特性信息收集的过程）进行特性转换。如果利用一种特性对比的概率公式，很明确就会给以概率移植，这就是寻找的游戏规则中的一个边界、一个突破所表现出的一个玄机，那里藏有万世之谜，在博币的因特里，那里有跨越时空的财富。

45、了解得越多，就感到比想象的越复杂，认识自然世界和认识博弈完全是一个课题，高熵赛棋是能够改变人类博弈知觉的神秘教具。

46、任何一个理想中的粒子的位置都是不完善的，在记录粒子的过程中，其中某一个粒子事件的影响，一定以某一个方式包含在那个历史中，不管是什么原因，它的印迹必定保留在那里，总是让人感到波浪似的起伏运动，这或许是德布罗意的波粒二象性。

47、占优策略选择

后行动者称为对抗者，他的策略可能依赖于决策人的策略选择，纳什和泽尔腾认为自己的选择对抗是唯一占优的方式。占优的逻辑意义、概率意义，最终还是处于均衡。泽尔腾设想从将不可置信的威胁剔除，可以实现占优，这在实际操作中又毫无操作价值，出现混沌重组，特别在连续性对抗中，很难实现。自认为可以将威胁剔除，实际是一个

单相思占优。发明家把参与人间隔之后的第一次决策选为初择样本，有很典型的生物特性，这个低频的落点上集中了大量先行行动者的信息。发明家告诉人们：生物的对立面是随机，生物生活在国里，正包含在随机里。

第 11 节：博弈圣经(5)

48、博弈分为静态博弈和动态博弈。静态博弈是指在博弈中，两个参与人同时选择或两人不同时选择，但后行动者并不知道先行行动者采取什么样的具体行动。对双方来说，都容易形成混沌的行为重组，由于规则的严密与精细，任何人因时间问题、资金问题、心理问题等等，致使在多次均衡后直到不明不白地造成大输，参与静态博弈和动态博弈的大部分都是这种人。动态博弈是指在博弈中，两个参与人有行动的先后顺序，且后行动者能够观察到先行行动者所选择的行动。在动态博弈中，对参与人的先行动的一方称决策人，根据初择样本的选取标准进行认定，然后对样本行为特性进行分类，确定决策人的每一次背景信息特性。用人人十分关心的行为概率常数进行求解，这就明显的看出优势的大小和概率分布。动态和静态博弈本身就是一个国，也会出现均衡，博弈的最终结果都是国大于正。

49、当人们看到一个有很多粒子组成的状态，看似一种图像印在大脑的意识中，这也是在物理世界的观察中形成一些清晰化的轮廓，它是通过特殊的边界条件引起的，最后经过人的经验和知识确认后，给以理智的赞同。这种统一，像是用各种不同的语言译出的，其实它很接近以往的个人信息概念，也是经验的产物。目前，三个博弈论诺贝尔奖得主还没有一个人的公式可以给人信服的解释，我们不能只做符号量和计算概率的固定性证实，既然是科学，应该可以被示范，一定能在实际中成功地被运用。整个博弈论的全面发展也主要是由自然实体法则的发现，有意识的使用而得到推进，不然在博弈中的价值会让人怀疑，如果不这样说的话，人们就根本分不清什么是真正的博弈应用价值，就不知道怎么能赢。

人们不敢去怀疑诺贝尔奖得主，但也只得到新奇的享受，又不知道怎样去理解他们的理论或进行实际操作，怎样在有限的时间里转变成人的行为特性方式，实现赢的结果。半个世纪以来，他们自己都没能实现。

50、正的反面是什么？这是个没有准确答案的问题，科学家在博弈的探索中有一个让人耻笑的发现。如果你感到困惑不解，你就应该和科学家一起观察给正的反面进行定义的壮观过程，看粒子行为链上行为表演，最后会得出一个准确结论——正的反面是国，正、负包含在国里，国比正大。

51、随机的粒子产生的图像，根据一贯的经验和一系列的主观假想，组成了一个决定，这种自我行为最终的结果和人们的决定有关。归根到底，博弈的规则是艺术的、是约定的、是哲学的，正因为看似简单又感到复杂，客观而又神秘。有奥秘就有运气，才能激起人们认真探索的兴趣。在理性之外，在实际生活空间之外，在责任和真理之外，才能找到因特的有效性。科学家已经发现了它的痕迹，发现了其中的奥秘，对抗者一定要回避复制和布朗运动。在非连续性对抗中，熟读《博弈圣经》找到决策结，绝不会出现均衡，最终一定会取得正。

52、子博弈精炼纳什均衡

子博弈是几个粒子甚至一个粒子的本身，都可以看成是整个博弈的一部分，这是纳什的理论，但我们并没有看出他对粒子行为论或粒子微观结构论的描述。

53、泽尔腾的动态博弈策略

在动态博弈中，参与人的先后行动顺序直接影响博弈的结果，参与人为了使其他参与人的选择对自己有利，往往会主动采取一些行动影响其它参与人的行为，从而达到对自己有利的结果。事实上也会造成零和博弈的结果，出现了均衡，出现了自然给定的国正○24 对半。

连续性随机博弈

这是自然的特性，两个参与人的先后行动顺序，并不能直接影响博弈的结果，决策人的实际行为影响了搏猎出国正的大小，参与人为了使其它参与人的策略行为对自己有利，只有仔细观察对方参与人的行为特性，自己选用一种固定的优势特性行为，不必考虑自己的行为给对方造成什么样的策略影响。这种高频的连续性决策所组成的一个决定性系统，绝不会出现均衡，决策人的结果被纳入国中，形成国大于正。他们用“参与人”，其他“参与人”这些词不能让人信服，太让人糊涂不清，为什么没发明几个词？为什么不用决策人和对抗者分出先后顺序？

第 12 节：博弈圣经(6)

54、按照自己的想象，将记忆中的机遇残留迹象变得逼真，结果出了错，这就是随机突变，机遇在赌场里让所有的人留下这一印象。突变是随机的过程，选择则恰好相反，这是雅克布发现的。

55、宇宙有相当多的随机特性，也有相当多的结构。人们对结构进行判断会出现相当多的错误，也就不足为奇。

错误是包含了很多信息和综合重组的艺术，将复杂艺术的美集中在自己身上，这是生物体主要表现出的典型特征，也是国大于正的动因。

56、人们的决策是生物创新消息的自私性的集合。宇宙中存在着规律性，生命懂得并利用这个装置，无论从什么地方作为开端，无论到何处终止，这段可观察到的因特里的后边界上，也都是接近一半，只要有人参与，就会有集中营里的点点滴滴逆性残渣之和形成国大于正，这同样是创造，是朝着增殖进行着行为创造。事实上，从拥有较长遗传历史消息的复杂高级生物体和拥有较短遗传历史消息的简单低级生物体相比，它们有着不同的过程和不同的行为：复杂高级易选择突变，简单低级易选择复制。无论人的行为模式多么复杂，多么高级，但和自然复杂的本性相比，最终也都显示出简单低级的表现形式。

57、我们发现了正理，就去应用正理，我们发现不解的问题，才开始研究它。在对生物体未来的行为研究中，并不一定能够求解。即使能够预先知道解的一部分，也很难被人承认，只有在讥笑和攻击中才能得到验证。

58、讨论博弈比讨论梦想对未来更会产生经济价值。认识事物的本性，才有核心的作用。如果科学的运用本性中的某一特性，运用行为概率常数，这一数学语言中的装置，确实可以帮助表现出非连续性对抗中的不平等性。因此不要藐视博弈规则，因为旧的博弈思想将会受到来自新的科技发明成果的威胁。在此，无论有多少人用什么办法去实践，都会促使新规则的产生。

59、博弈的最初胜利者，属于那些有先见之明的人，也属于盲目决断的人。只有采取变换的策略，运用不同的行为特性，懂得对策，采取非连续性对抗，才是博弈的最后胜者。

60、我们不能用精确的语言表达那些面对机遇时像真实一样的直觉思想，数学、哲学、逻辑学、心理学、生物学、物理学对解释这种直觉都无能为力，都是等到结果出现之后，才开始寻找一个边界，开始系统归类，我称它为事后发现。这种事后的解读，给出定论，也都是历史的映像，这些已经失去了预测的本质意义。形成事实的博弈粒子事件，是不可直接预测粒子未来的。

科学的成果越是伟大，受到攻击的时间越是持久。

62、博弈和别的科学探索一样，都是对理想的追求，都需要久久的沉思、分析、筛选并找到一个科学的支柱，利用自己的智慧进行理智的判断。每次采取大的博弈行动，都像是在黑暗中摸索着前进。当一个人面对未知博币的国正归属时，通常会把幻觉当现实，有时会陷入漫长而无法解除的刺激和迷乱之中，甚至越来越狂热。每一个介入博币之中的人，都认为资本的信念可以用指数放大的规则进行实现。理智在游戏人的心中像是游荡的钟摆，当出现生物反移，合理性就会令人质疑，不合理变得可信。正因为人们对历史和未来有着强烈的兴趣以及受到金钱的刺激，有时会让人大叫。那些幻想着收获金钱的画面戏弄着每一个人木偶似的手臂，还刺激着人们的大脑，给巨额的金钱制作着肖像，无限夸张的分配未来财富的流向，幻觉变成了直觉，幻觉和梦想自然成了依赖，成了道格拉斯·诺斯的"路径依赖"，这像是物理学中的惯性，一个人一旦进入一个事件的某一轨道，就会产生依赖。博弈的世界和物理的世界一样增幅会不断地加强，甚至没有了时间的观念，黑夜像白天，白天也像白天，空间里只有输了赢，赢了输，好像体会到的输赢才是时间的印迹。今日告诫人们，依赖之中包含着愤怒，大多数人都会用自己颤抖的手，横一把竖一把，进行行为自残，这称其为报复梦想。世界上的科学研究，都会花掉一大笔研究成本，唯独博币O41的因特成本才是真正扭曲行为的吸盘，这个博币因特最终是个大国，是个经济黑洞。

第13节：博弈圣经(7)

63、高熵赛棋是研究博弈的生动模型，能确定百家乐中各参与人之间的优劣特性和先后顺序。发明者担心，人们会用它洗钱，造成滥用科学。

64、千年的输赢探索，简单的反正结果，人人目击，但有几个人能赢呢？

65、如果一个人的钱是借来的，或者准备押几把大码，木偶似的手在发抖，这个人就可以作为初择样本。因为这时的生物动能越大，生物特性越强。

66、高熵赛棋有与百家乐同样的特性，能看清百家乐中任何二人之间的特性关系，将高熵赛棋的其中一方和百家乐中的赌场以及参与人反复进行抽象转位后，就会发现这种奇特的共同特性足以让世人激动起来。高熵赛棋和百家乐是一种奇特的巧合，通过高熵赛棋可以知道百家乐的秘密，打开博弈之门。

67、信息的基本作用就是消除人们对事物了解的不确定性。美国信息论创始人香农发现任何信息都存在冗余，冗余的大小与信息的每一个符号出现的概率和理想的形态有关，多数粒子组合之后，在它似像非像的形态上押上有价值

的数码,那一定是给一个博弈研究者长期迷惑的问题提供了一个负熵论据,这种单相思占优的形态以及信息熵的理解,在变换策略之后并能应用在博弈中。那些多余的策略威胁剔除之后,变成可接受的不可置信的对抗者的状态,则是博弈熵,也是对抗生物熵结,这时的对抗概率是高的。

68、正因为大数定理,赌场才永不停息,只要有可能出现的一定会出现。从大数定理的角度来看,这条法则千真万确,只是它需要一个条件:这件事重复的次数足够多。如果将这个大数引入价值,就会出现大的麻烦,所以概率和个数有关,在时间和空间合成的历史中,该发生的事情都让它发生。只有等到足够多的事件,才是真正的平等,而博弈的赌场游戏则是永不停息。大数定理告诉人们,在大量的随机事件的重复中,会出现多次的均衡,也会出现必然的规律。对一个混沌系统的杂乱现象,形态上的期望和试验上的观察,会发现不同的结果,也许这是自然界的奥秘,也是人类产生兴趣的根源。

69、把发现两特性一法则的过程看作是一个例外的情形。它们之间有可逆性和不可逆性,我们看到的不可逆性的过程才有生命存在,这是一个重大而具有建设性的表现。对于那些主观主义的认定,是非常值得怀疑的,我们已觉察到它造成灾难的事实。随机粒子和不可逆性起着越来越大的作用,普通人的眼光用高熵赛棋就可以重新认识并体会到崭新的国正概念,转变直觉认识以及所做的解释更为合理,国正的结果上携带着可以接受的普适信息,是最具有博弈的可操作性。

70、从高熵赛棋的结构中发现了二人对局可以表现出不同的特性,它起初是在人的复杂的思维变化之中发现的,无论是谁,只要想到这一点,都会赞叹不已。

从原始的自然状态,经过发现和改变,今日才见到这个五彩缤纷的世界,因而只有人才会不断地更深地去认识它。

71、在对博弈中的人的行为特性和赌场的基本特性都排队之后,进行同一方向影像转换,检验各特性是否是变性。利用这个物势影像模型发现了有一个特性不可逆,不可逆性是一个最简单的情况,正因为其中有一个是生物的不可逆性,才发现了一个问题的入口,两个特性和一个法则却在世界的统治地位中占据普适特性,也是自然过程中包含着的基本要素。用自然界的新观点去理解物质的自组织结构,这个观念的转变对未来有着深远的意义,这也是博弈科学的前沿题目。

72、在博弈中有一个出人意料的特点,就是每一个人对一部分粒子的状态,都有一种直觉的看法,就是在想象的空间中,粒子会按自己的主观意图进行构造,这多么像生物世界里的特性。复杂的物质世界有着出人意料的性质,每一个粒子路径不断的分叉,在未来的方向上犹豫不决,这是一个说不清又伟大的问题。在这里人们会引起激烈的争论,今天我们就可以用一种不同的观点来看这一问题。它的特殊结构,它的复杂性,人们用定性已能对它的根源有更加确切的了解。那种初始条件的被动,受到自然界的限制,人们发现了这个要素,纳什选取代理人进行二人博弈,都是引入了行为的描述,普里戈金强调初始条件,不可逆与随机的重要性,玻尔兹曼早已经认识到概率与不可逆性有着密切的关系,我们已看到这个看似不可能的感觉,现在已得到精确的科学含义,我们分析并证实了这个与概率密切相关的观点。

第14节: 博弈圣经(8)

73、要想追求最大概率的依据,我们就必须重新定义概率标志的单元,比如两特性一法则,后来我改成三特性,也形容是三家族。我们也必须从一个单元中精确它的规则,找到它的常数,组合它的对局结构,生物特性与其他特性的组合是它的主要部分。在我们看来,这是一个重要的结论,我们的意图是想把发现和确立的成果弄明白,然后将其应用到社会科学和实际博弈当中。一个新的重大的科学发现会给新的博弈行业或博彩业的规则带来新的变革,同时也让我们了解百家乐规则的不完善,发现了这个问题,规则一定会得到修改。

74、对二人博弈这个受欢迎的千年难题,一旦有了认识的突破,这个难以置信的结果会被一般人用对立和分裂的观点去看待。具有二人博弈的实际体验的人就会对抽象的描述进行恰当地变换,在似像非像的状态中,在人文科学文化大变迁的今天,科学对一切具体的事物正在修改,正在完善。这不是一个偏激的科学概念,而像在大海中拾贝。在博弈科学上的发现,内容十分敏感,因为它违背了传统的观念。只有通过把自己浸泡在博弈的微观世界中,去认识这种自然的形式,经过观察和体验,再根据博弈的一系列抽象而具体的规则,这个发现才能得到赞同。

75、识别粒子的图像是一种心情的反映,人们就是根据自己的想象去画图,试图在粒子树的多样性中发现某一种静态或运动。在这两者之间想寻找唯一,其实对科学来说,正引出了一个科学的模型,这个模型上的路径是一条奇形的道路,走的每一步很像机械式时钟的每一次摆动,机械与不可逆性之间的关系里有一方占优一方处于劣势。诺斯的

"路径依赖"就是生物特性期望取胜的决策路径。普通的博弈参与人，如果没有被发明家强行拉出来，任何人都没有取胜的希望。

76、科学有两重性，有时会导致悲剧的发生。高熵赛棋记录盘上的粒子组成的图像，使人们不得不在两件事上做出选择。形而上学的选择，有它自然的诱惑力，使人认为这是一种理性的价值保证，把人们从一个复杂而不可预测的自然世界中孤立出来，显示出控制和操纵世界的自信，把自己当成统治世界的工具，又当作主人。

自然界用它自身的本质对一个普通游戏者的本质进行挑战，游戏者手中的每一个粒子，只是一种手中的玩物，如果不了解定性和现代博弈实体的定义，一定会遭到有趣味的伤害。

77、博弈是经济学，是神秘的科学，其正确的结果一定是打破传统观念的框架，它可能对时间、空间、因果率、精神或物质等基本概念提出挑战，这种神秘科学也一定受到相对论、量子力学、曲率、奇点、黑洞、反粒子等学说的反抗，这些理论都已动摇了传统意义上的博弈概念。科学与现实之间、主观与客观之间、偶然与必然之间，科学家都有过众多的猜想和描述，并迈出了最具想象力的几步。心理学、物理学、化学、数学、生物学，它们之间有一种神秘的关系，有一种微妙的平衡，当面纱揭开之后，才会发现事物规则难以置信的简单。

78、奥秘让人束手无策，一部分被人神话，它的背后隐藏着一种东西，那就是科学。科学是服务于未来的，科学家会用科学这把钥匙打开自然的大门，去理解世界的本性。本性定性的有效原因，才是真正理解自然界的关键。

79、规则与方法论的区别，会产生不同的结果。

规则与自然合作，被动地服从自然的需求，受自然的约束，而免受自然淘汰。服从规则使之成功，规则不易执行，并且很难扩展。

方法论是一种艺术，方法有可能会走进死胡同，任何人都不能保证每一种方法取得成功。方法是一种选择，人们总是会受到不健全的外界信息和拙劣判断力的摆布，加上自然现象的复杂性，必须明确选择一种现象时，就要把这个现象从周围的环境中抽象出来，并搬上擂台，进行检验，这很可能出错。

高熵赛棋是纯理论的分析工具，用来分析二人博弈，靠方法想取得成功，其实是一项更大冒险的游戏。方法论是与自然论争讲理，那些无关紧要的纠缠与联系，变成了复杂的关系，科学家也成为前线的卫兵。方法论一旦取得胜利，赢得了自然，科学的成果会以难以置信的速度和形式广泛传播。有的人批判，有的人冷遇，有的人攻击，有的人怀疑，还有的人深信，这都是人们对科学的兴趣。

第15节：博弈圣经(9)

80、知识的研究者、发明家，是科学的工匠，是科学的创业者。在包罗万象的自然社会中，有些人片面地认为，某一项科学的进步会给社会秩序带来危险，其实不然，任何事件的极端都会引起分歧，造成事件的创新和突变。高熵赛棋的发明就是产生在企业化和商业化的大背景里，也是一个科学创新的增长。高熵赛棋是一个分析行为的机械与理论支配的装置。如果没有爱因斯坦，相对论仍然会被发现。任何一个重大的发现，都是历史给定的背景和条件，都是进化中的偶然。任何一个在自然演化过程中变异的细菌和病毒，可以在世界不同的地区同时出现，这种进化中的偶然，会给人类造成灾难，有些人会怀疑上述科学断言的普遍性，但这毕竟是个事实。

每一个发现，都是唯一的、罕见的现象。由于无知，人们便认为发明人和他的成果都是怪物，违背了常理。对待这样的怪物，人们会想法采取一切手段除掉它，所以中伤更是难以避免。

只要存在，都有其存在的必然性，在一段科学的暮色之后才是科学家的黎明。高熵赛棋最初都将被高端科学家接受，然后才会被社会众多领域所应用。

81、形而上学的决定，是蜉蝣决策，是一种按照自己看到的形象想象出来的自我和谐模型。自己又像一个博弈的常胜大师，本身认为一次次精典的决断，将会成为精彩的历史事件被保存下来，那些大胆的大码押注的人，最后才明白，大胆赌注的行为并没有和神秘的经济规则有任何联系。实际解释整个押注的博弈语言，就是自行定理。新近研究表明，定性才是当今科学的精典概念。

82、在博弈的结果里，有众多谜题。一个人出牌，故意对抗的人获利。有多少人故意对抗，就有多少人获利。一个人和很多人对抗，一个人获利。多次的积累是集聚财富的基础，因此也可以说，博弈科学上的知识，通过众多策略性的对抗，会改变原有的十分天真的假定，使得感知和解释之间的关系变得复杂而神秘。

83、两个粒子之间的瞬间间隔可以很小，但决不是零，我们理解粒子发生的瞬间是很短的宇宙的一个点，点与其

它点之间假定包含若干个粒子，时间之间，粒子与某个粒子之间，都有许多无穷小的时间序列，人们习惯对已知道的基本特性，分析它的原因、过程、合理性、合法性、可逆性，计算它的未来轨道，凭着关于运动的规律知识，还凭借以往的经验确定一个粒子在这个系统的某一瞬间的状态。人们关注着粒子的初始行为特性，想通过粒子的过去推测出粒子的实际未来。从一般的观点来看，可逆性被博弈中的人习惯性的运用，尽管史蒂芬·霍金也作了同样的猜想：打碎的玻璃杯会因时间的可逆性跳到桌子上，恢复原状。目前这种说法会产生荒谬的结果。科学定律的最初，却是来自科学家大胆的奇妙的假定。真正被定义为大定理的假定，少之又少。事实证明，不可逆性确是一个奇怪的生物世界。在二人博弈中，有一个特性的不可逆性，是博弈中最具有意义的发现，也是引起多路科学家兴趣的重大事件。

84、给样本行为特性定性，为推测博弈的结果，提供了一种手段。从此，混沌和有序、随机和机械等，那些原来不能分离的、相互联系的、冲突着的东西，用物理动力学和统计学描述它们之间的关系，这次被刷新了，同时也是和传统的一次决裂。的确，一个革命性的新事物听起来有些玄妙。但这不是一种假设，也不是一个理想淘金者的潜伏幻想。给行为定性之后，经过组合排序，这就是自然界里生物体的活性。研究者观察到，上帝早已清晰地了解到参与博弈人的行为特性，也知道国比正大。

科学家把自然逼到了无法躲避的境地，科学家才了解到一点自然界早已知道的博弈结构。自然界的密码竟在一个二人博弈的初择样本行为中被发现，这是一个奇迹，它是一个意想不到的令人目瞪口呆的发现，会激起众多人对理智的愤慨。

我再三表明：偶然是自然主义的产物。

第 16 节：博弈圣经(10)

85、动力学系统的一个标志，就是相互作用。新近发现的两特性一法则，是各个博弈人彼此特性对局组合的一些单元的元素，它们的相互作用是不能被消除的，有的常数等于零。动力学世界是机械性的，可以认为是均匀的，同样一组特性行为的组合，为什么会不同的质类的行为？虽然这个发现当时还不能清楚地了解，但它已正向人们暗示出，一个新的博弈概念需要被定义。按照同样的特性组合，我建造了一个物势影像模型，把人在博弈中的行为特性所指向的同一方向转换，一个不可逆的现象发生了，给出的这个迹象，就是一个初始状态，这是一个开端、一个边界，在这里可以计算未来。

86、机械特性是永恒不变的，随机特性是混乱的，生物特性是难以判断的。不同类型的组合之后的不可逆性和可观察的量是有密切的关系。从新博弈理论中我们发现，首先被筛选、淘汰的是机械论的转换，它的运动过程比其他的更为复杂，离决策相距较远，不能让我们更早地决定初始条件。有生命有知识的生物会得到重视，这种揭露博弈深奥理论的科学，是概念上的革新。在二人博弈中，无从下手的尴尬局面得到改善，各特性组合的任何排列，都可以相当于非连续性对抗，可以辨认出它的初始边界。

有些人会认为这是幻想家的主张，甚至还有人会认为这像孩子般天真的色彩。我深信，探索自然与自然的对话一直在继续着，不断地在新道路、新理论、新语言、新发现中定义出新的答案，我们把博弈的结果定义为国正，要用积累成果的心胸看待科学家的新发现，先不必争吵。有的人感到奇怪，有的人攻击，有的人怀疑，有的人讽刺，有的人贬低，这就是自然与人类智慧文明的交汇。我把这些行为都看成是科学的热情和参与的过程。历史上任何一个科学家的重大发现，刚开始都被骂得很厉害，可以说科学成果是在骂声中被验证的。无数的人重新认识博弈的同时，也是从无意义的恶梦中惊醒。

87、高熵赛棋开创了与近代博弈完全不同的新看法、新结构、新规则。几百年以来，无数人都在博弈场上宣告失败。直觉都看成是达到某一目标的唯一通道，在某种意义上这高估了个人的博弈知识和对规则的理解，藐视了科学的意义。借用遗传历史的观点，无论有什么样的教训和失败，都是博弈遗产的一部分。有了科学家的发现，就等于唤醒了博弈的直觉梦想，回到现实世界的人就可以理解失败者的思想史，理解形而上学的蜉蝣观点，才有了接受那些解决认识科学难题的可能性。只有理解有机体，理解有生命的生物行为与自然界相关的一连串的特性，理解人与自然配对组合的特性，才能把这种权威的组合、结构的和谐、平衡的状态不再当成一个奇异的事件，因为生物特性创造着博弈科学的未来。

88、两特性一法则尚处于婴儿的时期，它的许多概念都统一在我们看似熟悉而又极其复杂的实体中，矛盾中的矛盾，对立中的对立，这是自然的一种表露习惯。人们十分幼稚，认为自然是可操纵的、可测量的、可以控制的。其实它们是不了解自然，自然的智能是在人类科学范围之外。我们人类的思想，行为概念都会被集中统一在一个十分复杂

而又熟悉的国正内，每一个组合对立的同时还会有另外一个对立，这就是博弈国正里的基本现象。一方面可以计算，另一方面也可以推测，哲学可分析系统的核心。其他更大的范围需要各路科学家联合起来，用智能全面地刻画自然，找到发现描述自然本质的信息，由于自然的层次超越了人的理解，科学家还不能用正理全文的描述，只能定义些新词汇。首先从外部世界所得到的直接感觉和客观上的合理的知识，应该用统一的取样通过一个检验过程，根据一个预先给定的原则标准，进行公理性认定，这也是一个狭隘的空间活动的产物，科学家也仅仅能做到这一点。

一个看似合理的信念，在自然的整体上，正巧符合科学家阐明的规律，科学的普适性会找到一个可能的更容易理解的答案，人们知道的博弈结果是国正、人们惧怕的是国、人们希望得到的是正，科学家正在接近它、认识它、试验它，最终将会成功的应用于博弈经济学和其他广阔预测未来的领域。

第 17 节：博弈圣经(11)

89、互相矛盾的解释，与逻辑对立的悖论，与自然的冲突，数学无法应用的平凡事件，过时的经验也失去应用的价值，这会令科学家思考这些不平凡的现象，这是自然在披露给人类的直观的线索，这不是科学的普适性。科学有一种与人类、与大自然普适性截然不同的表征，就是更模糊更笨拙的表现，这种现象在探索的尖端前沿领域里更容易取得成功。一个重大的发现正因为伟大，才使它从一般的现象中自动地孤立出来，好像大自然的 T 型台上一定会有模特身影。

90、博弈中的直觉是自由主义，绝对的自由会导致两者的均等分配，就是两方各得一半。在直觉持续性的决策中，出现了国大于正，数学的计算显得无能为力。直觉是一种简单思维的理性行为，与自然对抗必然造成灾难，这是自然科学与智能直觉活动组合之后拟定的一个现状。

由此以来，留出的唯一出路就是引进一种方法，并用一种策略行为与初择样本的直觉进行对抗，由于博弈正理被正确应用的局限性，我觉得这种方法是二人对局的博弈纲领。它的经济价值会在二人博弈中得到应用。

91、一条研究生物行为的道路，这条道路与经典的科学道路不同。行为决策是生物摆，左右都是生物，所以说左右都是输，故意想正、想负都是输。人类对经验的理解和应用，同样是自然的一个过程，像物理的存在那样，人们用传统的感觉、意识和思想去定义主观的经验，用喜怒哀乐、用欣赏和排斥、用感知和推理、用嗜好和愿望去想像所有物理的存在，然后变成唯一的思维冲动，这也是自然界当中一个最简单的思维摆动，也是一个极端平衡的机械可逆性的摆动。每个生物体系统，每次摆动中有任何一点生物行为之外的扰动，都会造成不同程度的偏摆并构成混乱，每一个科学的定理就是从这种复杂性中选择并抽象出某一组特殊的关系。如今已经认识到不同特性相互作用的本性，而与此同时，从这些事物的本性相互联系中，导出一个行为概率常数，通过定义的这个概念，找到了生物特性主宰国正层级区隔的客观事实，发明家发现了这个事实。

发明家的发现，在普通人的心中有一个不稳定的初始过程。人们会用另外一种极端的态度去验证它，终究会承认并推广它。

92、定性是博弈科学的一部分，它引起概念上的变化，强迫博弈科学在重新考虑被传统世界观排斥在外的或者被遗忘的现象，比如狭隘的不可逆的单边主义现象。多种特性互相组合，相互转换之中形成了博弈的持续过程，这种转换和排列，可逆与不可逆的复杂性，它们之间的规则超出了人的理解和数学的计算。我们在生理学那里，根据生物机能的行为反应找到了一种特性，与机械装置和其他的特性进行对比，好像我们读出了自然界无数乐曲中的某几个乐曲的主题和旋律，找到了这最终造成厄运的根本原因。我们用哥德尔的不完全定理认定，将我们的发现移植到不同的系统中会出现一个共同的命题，生命体所起的作用要比我们曾经想象的还要大，利用生物行为的结果可以丈量出博弈国正的先后顺序。

93、每个粒子在一个系统中所处的状态，都具有相等的概率，任何想通过这种状态进行概率的机械性运算都会误入歧途。本来是 0.5 的结果，为什么主观决策都是负呢？这就是行为携灵现象，它必将成为人们最感兴趣的课题之一，在以后的章节中将揭密这一现象。

94、粒子是生物行为量子，每一个粒子的行为性质，无论是自由摆动还是随机构造，真正构成历史演化的是对生物行为的记载。从这一个状态向另一状态转移是被它的特性所控制的，其实人们并没有真正了解博弈的实体性质。

95、在粒子记录博弈事件的系统中，最迷人的应该是一种对称现象，其对人的行为动机起着重要的作用。它使人们相信，这里一定有一个博弈实体，也是理想的自然意图，确切地说这是一个十分有意义的预言。但是它的结果仍然会分叉，所以被引诱走出的路要比随机行走会更远。这样的思想和斗争，是国里的常规举动，被科学家抓住了并被当

成一个装置，在研究博弈中正发挥重大作用。

第 18 节：博弈圣经(12)

96、有三个时空特性，就是过去、现在、未来，自然界让过去的事件可以观看，可以计算，对于时间已停止之后的过去事件，粒子组成的涨落，赋予了波的性质，人的思维波动很大程度上与过去的粒子波同步波动。看似直觉的密切吻合，其实是历史滞后的时空特性，这种在历史映像出的边界上的决策，是在跨越分叉，股市的交叉最能说明决策失误的结果。

博弈的失败者活在过去，研究者决策现在，成功者预知未来，三种时段的混合决策是博弈参与人的普遍行为。最后的计算结果也只是均衡，或者是极小极大，研究者发现这是初涉入二人游戏者的全部行为表现。千百年来，无论参与人用什么样的方式和方法，不论博弈资历有多长，也只能是原始、无知、肤浅的博弈意图，在原地徘徊。

让人难以理解的现象，就是没有一个人懂得博弈取胜的模板，竟有无数的人在用金钱去试探、去冒险。博弈这行当为什么吸引着世世代代人疯狂的参与，所有的人又都是失败者，却没有吓阻博弈大军分秒不停地潮水一般地涌入娱乐场。由此，赌场变得如此富裕，这里面的复杂与奥秘，决不是单一科学家能够知晓的，总有一天人们一定会听说这个神秘领域里会有人走近，可能先有人发现一种现象、一组规则、一个图谱或一列公式，高熵赛棋的定性，已接近了这个奇迹。

97、科学家发现一种反常的现象，并死死地抓住它，尽力在博弈的微观世界中详细的描述。在高熵赛棋的记录盘上，可以看到过去、未来和正在感知的现在这种三个节段。不知道是因为时间，还是因为经验，反正是赋予了主观的不同态度。如果我们依据这样不明确的背景的划分去进行科学的陈述，那也决不能满足人类的需要。更深层次的本质，可能是在科学殿堂之外，或在科学发展的前沿。科学就是科学，在没有应用之前还不具备科学的普适性。我讲到的可逆性，像看到的钟摆，摆到另一个位置时，分析它的行为前动力来源的特性背景，要经过感觉和理解，保留原有特性，又可以平均，是可逆性；而对于剩余部分，是博弈熵，就是不在一个轨道上，又是联系在一起的，又能够像星体一样被外力撕开的一种复合体。

这样的—个博弈熵，—个复合体，被镶嵌在—个生物进化着的宇宙中，对系统未来进化的准确预言是不可能的，我们通过行为前动力的熵，发现了一种出乎意料的结构，生物特性不可逆。不可逆本质上是非连续演变，这个结果是我最初时对—种特性的假定，完全是一种主观主义的行为，又无法做出令人信服的测量。

不可逆不是倒回去，而是复制，当复制出—个之后，是否能保留原有行为前动力来源的特性，失去原有特性，无法平均分配，这种不可逆性称为退变的混沌。这个退变的混沌就是生物特性的初始条件，这里出现了概率。

98、我们不能精确预言未来的理由是对自然界信息掌握的不完备，我们的行为容易隐含着理想化，这是我们的固执，我们的笨拙。新的科学概念，—定是—个典型偶然事件的表现，它—定破坏宇宙的均匀性，会引出—个崭新又客观的概念，并向世人从宏观上进行说明。我们沿着行为定性的道路，走进自然内部与不可逆性的本质，与退变的混沌进行对话，如果在这里引入—个公式，—个可以定义概率的重要对局公式，但现在我还不知道这个公式的数学表示形式。

99、我让你们被迫接受—种关于不可逆性的主观解释，可逆与不可逆是取决于自己对—种现象的看法。不可逆性是大自然的回应，是大自然沉默中对生物决策行为的表现，不是—种普适性质，科学家把观察到的现象用大脑中的笔刻画了出来，从而发现随机过程中和生物特性的不可逆之间有紧密的联系。

生物体和自然随机在—个新系统中被整合统一，这不是无知带来的幻觉，虽然这或许单独存在于博弈系统中，很大程度上确立了一个崭新的粒子行为论系统。由此，物理定律有了新的元素构成。实际上自然界是在大量的领域里进行融合，在无生命界和有生命界之间形成的联结，也会导致物理概念和定律系统的扩展，所以这一点更加引人注意。

第 19 节：博弈圣经(13)

给这个新系统定性定量之后，—个复合的生物学问题不再是量的问题，而是粒子"位置"和行为关系的问题。

100、在我的陈述中，不讲概率，不谈混沌，不说轨道。在我的研究中，主观概念和客观解释之间产生了分歧，这很难找到我们想要的东西。每一个粒子组成的部分，在粒子分布的任何一个区域，都隐含着无穷多的不同性质的行为，想弄清每个粒子微观结构的特性，就要引进—个博弈实体样本，就是粒子行为链，即三条链组成的平行膜，它将是一个粒子结构的概率模型。

每一个粒子都有它的自治性、独立性，粒子是—个独立演变又能和其它特性组成的实体，为什么用传统的概率计

算找不到理想的解？理想的概率是什么呢？在一个尚未弄清的内部结构不稳定的系统，概率的计算和预言变得毫无意义。

我们引进了一个粒子行为链模型之后，发现粒子的众多特性，比如生物特性、机械特性、随机特性，这些特性将成为博弈行为的主体内容，我称为粒子行为链，这是一个全新的结构。粒子行为链正在对传统式的预言构成威胁。

一种动态的生物特性、机械特性、随机特性构成了千变万化的自然图景，同时也看清了粒子的微观结构和置信概率的位置。

101、百家乐看似是一条稳定的 AB 轨道，实际上是费因曼的多条路径，状态悠忽不定；看似是一个完整的非线性系统，实际上是用片断时空和玻尔兹曼的熵组成的；看似是各种特性音符组成的一个连续的谱，实际上里面很少有大周期对称，根本没有旋律，十赌九输——成了永恒的主题。

102、博弈世界是一个多式多样现象的世界，在千变万化的过程中，有很多的方法可以处理众多现象中的某一现象。正因为我们提倡用精确的语言描述和定义物理学定律，那也只能完成极少的一部分。数学提倡精确，现实又不可能达到，数学的计算就不太适应。几百年来，娱乐场从没停息过一分钟，每天有无数人参与其中，无数人的行为背景，决策前的依据等等，它又不可能用一个数学的公式进行说明，所以数学对博弈的描述是有限的。人们总是把一切博弈里的信息寄托于数学里的一个或几个简单的公式，所有的人在博弈场里的失败，都会有这样的口头上的描述。高熵赛棋上的粒子，包含了各种学科，多路科学家用什么样的思想理解这个包含有机形态的带有扑朔迷离的行为携灵现象呢？哪些科学定律才能解释呢？只有极少的一部分可以理解，大部分只能用不准确的语言进行陈述。粒子行为有时是生物特性的，有时是机械特性的，有时可能又是随机特性的。科学家已发现并且相信在有生命和无生命的界线上会定义出新的定律。

103、在薛定谔的文章中也明确地阐述了有生命界存在着比无生命界更高的有序和组织层次，看来人的行为是不够随机，随机又是大自然的本性，任何人与大自然对抗必负。我一贯提倡做大自然的伙伴，与大自然合作，同时也观察到生物摆的两个极端，也是生物反移，人们同时占有两条道路与自然的随机对抗，两条道路在不同的时间里都会输，这个结果已促使科学家研究生物决策行为并从中提炼出它的有效定性的模型，将来会用在二人博弈中，所有的人也都思索着博弈美好的未来。

104、在粒子组成的复杂的群体中，人们随时都可以按照自己的主观想象观察到易于辨认的状态，有的借助于遗传学形成的一些格式和统计方法进行推论，寻找到生物学上惯用的依据，在头脑中以定律的威望确立起来，发展为自我生物学的理论学说。相比于其他领域里的相同的逻辑结构，以自我错误确立为定律，并相信预测未来事件不应该局限在物理世界里寻找。那些隐形轨道里的状态难以观察到，生物也参与其中。自然界里的几种主要特性，即生物特性、机械特性、随机特性，它们之间的组合用可逆性和不可逆性再给它们各自定性定量，博弈经济才可能取得进展。人们不但可以控制生命界，控制无生命界，也可能会控制无生命界系统中的生物行为特性，取得突破性进展。

第 20 节：博弈圣经(14)

105、在数量与生物行为博弈中，人们会混合地陈述，也会将生物行为还原成物理。由于没有大数的统计，一切复杂的博弈现象用简单的数学作为应用的唯一工具，进行数学上的加加减减，从决策人的讲话中得知，他们一会儿合成，一会儿再生，变换着粒子的各种状态。一个博弈的持续过程，都是自我意识协调的过程，也是混沌重组的过程，这个混沌过程，也是一个生物体自己组合的过程。博弈领域是一个特殊的领域，关于生物体和物理学之间的关系，形成了粒子流，最终科学家会统一博弈中的物理学定律和生物学定律，两大领域的融合最终会实现。

106、一个高熵赛棋的粒子，用生物概念去定义，对未来二人博弈系统中的进步和发展有着重要的作用，它们在物理上的粒子表现出的共性，集中了不同性质的数量，与未来方向上其他的统一标准和特点出现的静态和运动的差别，会导出一个极其复杂的博弈系统论，而任何直接想从一个博弈系统中找出有序的想法未免太过于天真。从新建立的模型中找出的点，再组合起来，这才是最简单的一个层次，或许有多个层次才可能发现博弈中的有序，也或许是前所未闻的，只有通过生物学家、理论物理学家、数学家、逻辑学家携手合作，用博弈的粒子行为论中的粒子行为链进行验证。总之，科学史证明，科学的进步很大程度上只有取决于抽象出的模型和符号，才能对抽象的问题进行解释。新创造出大量特殊结构，必须定义它们的概念，找出它们的游戏规则，不用任何数学的符号，又能达到科学上的要求，可能是博弈中表达理想概率的唯一期望的形式。

107、科学家都在寻找各种不同规则、不同系统、不同特性之间的联系。科学家一直关注着那些潜藏在一般事物

中的令人惊奇的现象，那些复杂的纠缠在一起的、又可以抽象出某些关系的可能性。那些似像非像的，似对似错的，混沌有序的，模棱两可的，只要有人提前在意识中精准搏猎出国正的大小，都称为赌，发誓就是赌博，明确显示出一个高熵粒子未确定结果之前的提前确定，都会出现十赌九输的结果。个人理想，企业决策，只要符合我以上的定义，都是赌，人生大部分行为都是这种性质。极端行为那里存在创新，成功之前的极端行为，可能会有所发现，也可能是邪说。通过高熵赛棋记录盘上的粒子系统，我把一个粒子的微观结构，将它的自由选择组成一个粒子行为链，这是一个粒子世界里的微观模型，在二人对局过程中，产生了这个重大的发现。粒子有结构，它会有规则的自由选择，它的选择过程记录下来，我定义为粒子行为链。把链作为背景，进行观察，可以改变人的直觉，可以感触一个粒子的初始边界，找到有序。让人惊奇的是，这个让人目眩的高熵粒子能抽象出无数的概念，支配了无数的人在6种结构中作盲目的选择，所以失败无人幸免。这个由高熵支配的博弈游戏一切都无序可循，科学家都倾向于假定，世界上的大物理学家、大生物学家、大数学家、大哲学家、大宇宙学家等，都对这个问题进行过深入的研究，他们遇到了一个难题，认为未来是不可预见的，发现博弈是一个科学无法跨越的知识深渊。人们开始用新的科学方法，寻找复杂的原因。我们应该研究科学家的新进展，研究发明家的博弈语言和他建立的高熵赛棋O1模型，从中可以得到启发，激起灵感，说不定在哪一天人们会开始赞叹这个被发现的博弈模型，讲述这个传奇的故事。

108、所有的人为什么一直注意到宇宙的起源，寻找一切事物的开端，这听起来真是应该推敲。不管它的实际意义有多大，每一个博弈的人，都对第一个十分敏感，这是一个不可抗拒的历史性的起点。若干年以来科学家都想建立一个博弈的模型，想计算出未来的结果，看起来科学家和一般赌客有一样的理论基础，也可以说一般人和科学家有一样的共同的语言和愿望，也同样出现了一致的诉求。

第21节：博弈圣经(15)

一个什么样的博弈模型、一个什么样的理论能启发人们得到一个比较理想的结果呢？为什么所有的人都是负？用负描写概率塌陷并不准确，这就是一个陈旧的博弈模板。纳什、泽尔腾、海萨尼都采用了这个模板，所以他们找不到正理。新近发明家发现，用国正定义博弈的结果，才可以对输赢作出解释，也可以用这个模板，从理论猜想出博弈的最终得失，确定国正各自大小。

109、博弈场上流传着这样一句话：十赌九输。对每一个决策人算是一个不幸的事情，这会持续多久呢？在此之前，每一个决策人不知多少次出现惊奇和希望，最后都是一次次精神上的自我恐吓，只有今天我们从发明家那里，才看到黎明的曙光。

博弈游戏已开始了若干个世纪，可以回溯到遥远的过去。这种自然与人的游戏，持续的时间已经很长了。奥秘，是因为陌生，因为对博弈的无知。人对自然的认识和科学家投入的热情及智慧发明的高熵赛棋，它作为一个给博弈定性的分析工具，可以分析出博弈参与人二者之间的关系，向世人披露不平等真相，用科学的语言陈述十赌九输之谜。

110、世界观的概念没有全部被发现，几千年以来好像还没有人对输赢的解释有什么本质上的改观，从1994年三位博弈专家（纳什、泽尔腾、海萨尼）获得诺贝尔奖以来并没有掀起博弈热，也没有发现在获胜问题上有什么进展，这是一个较深的、难以回答的、不可回避的问题。这个问题之所以被关注，是因为它关注的是如何在现实的博弈过程中得到成功运用。

1950年纳什发表了论文《非合作博弈》，他规定了非合作博弈的形式，并定义了著名的“纳什均衡点”。此后的半个多世纪里，大量的专家致力于研究博弈的结构，并探讨其实际应用的可能性。我们发现，对合作与非合作给出定义是不准确的，特别对东方人在实际应用时更是不可理解，合作与非合作的表达不是中国人的一贯认识。纳什本人也认为纳什均衡给出的可能并不是一个非常合理的预测。

针对纳什均衡概念的某些不完善的地方，排除纳什均衡点的缺陷，泽尔腾提出了他的新概念，将那些包含不可置信威胁战略的纳什均衡从均衡中剔除，从而给出动态博弈结果的一个合理的解。他定义了子博弈完美的概念来解决这个问题，事实上又无法实施这个应变计划，因而这类方法失去了实际意义。他们利用倒推法，推广到动态多时段中应用，又暴露出的不是泽尔腾在1975年提出颤抖手完美点的概念。多种概念都会出现均衡，很难得到应用，其实它是将实现过程中的手的工具形式神灵化、扩大化、表面化，没有对行为本质定性，也可能在最初翻译这些词汇的时候不确定，甚至是完全错误的，这是一个外行的行为。

海萨尼对于博弈中的不理想的结果，从纳什均衡概念推广而来的不完全信息博弈，这应该是一个让人信服思路，事实上在追求效用最大化的同时，根本不可能得到做决策需要的全部信息，结果出现了完全而不完美，在一段时期内

会出现多次所谓的纳什均衡。

到目前这三位较早的诺贝尔奖得主在博弈上的最前沿理论仍处于研究之中，他们的理论大大的促进了博弈论的发展，也正激发后人进一步发展新的博弈理论，博弈假想就是设法在博弈游戏中产生经济价值。

111、一个新的发明从发明到应用，都有一个过程，它的价值的实现过程像似经历一个古董的过程。先有发明家自己疯狂的肯定，然后有众人起来加以反对、抛弃。一段时间后又有人抬出来，给以赞赏、哄抢，最终成了宝贝。我说的粒子行为链是粒子的微观结构模型，因为它符合粒子行为的假想，它可以改变人的直觉，它可以导致在博弈中实质性的看法。事实证明，解读粒子行为链的状态，这是一个人类活动精美细致的表现，这是凭发明家的创造和想象才找到的出路，这个模型会让博弈参与者停止直觉冲动，粒子行为链的结构告诉你，粒子的哪一种特性会让你激动。如果你对我建造的粒子行为链模型感到可笑，我首先带领着你和更多的人齐声嘲笑这个理论。

第 22 节：博弈圣经(16)

112、我们已经知道纳什的静态博弈参与者每一次出牌，都是生物的自由活动，所选择的背景都是自我安稳的生态环境，在这样的安全环境中不需要有竞争对手干扰，也是生物寻找有序的一种特性，但自然界内部的非线性特征让其无法得到满足。自然选择的结果表明，先出牌的决策人的行动由此产生了一个让人困惑的结果：没有竞争者，必输。

人的头脑越热，越冲动，越显示出时间的紧迫和空间的狭小，他立刻成为焦虑的魔鬼。决策行为越简单，越可以理解博弈过程中的普遍性，这并不一定作为有说服力的证据。根据已确定的行为概率常数 $\circ 33$ 随时对预测的理论进行检验。

自然界存在很多法则，复杂产生生命，简易性的原则才会有生命存在。那些非自然法则，才使人类在恶劣的环境中有可能生存下来，在博弈中慷慨地不按条理出牌，可能获胜。事物之间的组合、联系可以是很微妙的。很多科学家忽视了物理世界里的生物行为的重要性。另一个原因是博弈知识经济的匮乏，最后却产生了悲观和失误。

我再说一遍，粒子的运动是生命的运动。

113、我在前面讲到粒子行为链，三条链组成的平行膜，将是一个粒子结构的概率模型。美国科学院院士刘易斯·托马斯讲到：“在生物学上，从无序中理出秩序的是膜。”大部分人在博弈中的失败，都是等待偶然的結果，其实在这个膜上有许许多多的状态，押上筹码等待偶然，其实暗示着有更多的不可能性和不同的出路。我引用一个成语，叫守株待兔，任何人幻想大自然的恩赐，必定造成博弈惨败。

114、1952 年英国生物学家克里克发现了 DNA 分子的原子排列成一种“双螺旋”结构的形态，但是他很难说清楚病毒是生物还是非生物。我讲的粒子行为的两特性一法则，是粒子的三个原子吗？它们是怎样合成出来的？我们很想搞清楚，粒子是不是有多种行为结构。粒子每次都作了多种选择，当计算 AB 粒子时各自概率都是 0.5，在实际博弈的操作中变得秩序混乱，每个人的选择最后都是负的结局，这个问题让人思索了若干年，想用一种方法组合出粒子的行为结构图，也许是大自然用一个绝妙的方式帮助我们解决了这个困难。一个粒子在一个规则的三次选择合成之后，在一维方向上向前伸展，这个侧链与侧链之间组合成平行膜，向前伸展的粒子行为就有了 6 种结构，我们寻找的不可逆性的粒子就在这个膜上明显的表现出来，6 种结构会表现出不同的意图边界信息，在非连续性对抗中，提供给人们明确的机会，把多层次的选择记录下来，这个组合之后的有序现象出现了，这个模型改变了人们原有的直觉意图。

以往的决策，好像是猴子用计算机打字，打出来的段落绝大部分毫无意义。从平行膜上也可以看出不可逆，很少有复制，这也很容易理解保罗·戴维斯在《奇妙的量子世界》一文中说：“粒子行为的模糊性，使它能‘觉察出’许多不同的线路。”粒子行为链组成的平行膜，在大量的记录中，宏观上显示出少量的有序和对称，这又符合自然界非线性现象。微观概念上又持续着内部结构上的自我改进、自我选择，该系统就这样持续有效地向下进行。

这里面似乎没有什么机理可谈，就是简单的规则，每一个粒子，都是一个被杂交的生物个体，这种让粒子自由选择自身的微粒特性结构，更具有创造力。清楚地理解这一个简单的模型能够突显原来直觉判断 AB 粒子的位置，一小半会出现国，一小半会出现正。

第 23 节：博弈圣经(17)

115、西蒙、布洛伊勒和里根纳诺提出了生命的记忆理论，认为进化与个体有机体中的记忆有着平行的关系。

的确，我的粒子行为链模型组成的平行膜和生物学家的描述有一种偶然的巧合，粒子行为的平行排列是一种简单、直观合理的结构，它体现了均衡持续的生物体的历史。在平行膜上生物特性显示出有三分之一的领先机会，分布在第一条边上，在更多的生物特性出现时，证明生物特性的不稳定性。出现的生物特性越少，在寻找边界时越有意义。在

非连续性对抗中，第一次间隔出现第一个生物特性时，生物特性滞留物的痕迹比较多，它和其它几种粒子结构平行平衡状态的存在构成了物理世界里博弈系统的延续。

对过去的这种博弈的过程，依赖于用数学的公式表达。更多的专家用微积分方程来处理，故意表示博弈的深奥，这是数学家的习惯，结果却表明了这是一条自我张扬的弯路。我引用薛定谔的一段话，“在那里，已经对它入了门的人用那些最多被少数游客所懂得的术语互相继续着冥想，那么这种理论科学家必将被其他有教养的人所抛弃。尽管深奥难懂的闲谈可能会在那些乐于孤立的专家群内部继续着，但随时间流逝，它注定要萎缩和僵化。”这是薛定谔对数学家在博弈运算上用复杂的数学符号给以的嘲笑和极大的讽刺，这段话惹起了很多科学家的愤怒。粒子行为链对于解释生物行为中的机械性、随机性和不可逆性的复杂问题上起作用，使得根据粒子内部结构重新作出的选择，再将决策的点记录下来，会发现这个决策系统是有很多有序。薛定谔在《生命是什么》一书中有这样的描述：“一个有机体在它自身集中了‘秩序之流’从而避免衰退到原子混乱，它一定从合适的环境中吸取秩序。”

116、在二人博弈中，决策人都是考虑到局部粒子相互作用，从而分析有限范围内的瞬间状态和因果关系，无论使用什么办法，结果都失败了。有机体主要是表现时空中的整体，看似孤立出来的细小的因果链，却在整体中起作用。

生命系统的行为都不可能由单一因果关系决定，都是在斗争的大背景里运行，我们听说过“赢得了战役输掉了战争”这句话。目前科学家正聚焦这个生物粒子行为模型，帮助理解迷惑不解的直觉源头。从宏观看传统博弈的结果，再看以前大科学家谈的二人对局，没有发现他们对取胜有什么意义。

117、粒子行为结构建立的平行膜，影响了人们的直觉认识，也影响了博弈决策人的决策性质。粒子结构的平行膜永不停息地侧向组合，构成了博弈行为延续的长期过程，这也是一个预先具有取胜目的的由生物物质构成的生态混合系统，从中可以认识生物体在博弈决策中的功能。平行膜上有多少种状态，如何分布，它们之间的关系如何，科学家怎样对未来作出预测？就得寄希望于概率描述，也就是他们的对局常数。

当科学家开始把焦点放在粒子行为结构上的时候，就发现其丰富度和多样性远远超过科学家的想象，各路科学家都作了大量的研究，都发现研究博弈是一个烫手的山芋，都悄悄地回避了。高熵赛棋的发明给研究者提供了定性的工具，其中几种模型很快在博弈中会被验证。

118、平行膜的建立，并不是复制，也不依靠以前的帮助，而是取决于规则。每一个粒子每次选择自身结构，首先在自然界的三属性中先做唯一选择，作为粒子的第一个微粒细胞，记录在平行膜的第一条链上，然后第二次按规则选择其一记录在第二条链上，最后完成第三条链。这样，每一个粒子的属性各有不同，出现了6种结构，这就是人的决策背景，可以从模型上看出特性分布，这时的直觉反应就不是平时决策人的直觉反应，这和博弈的结果吻合的很好，又能平衡心态，防止错误又接近现实。这种模型决策频率并不高，决策虽少，正确率提高。我有时把构成粒子结构的单位称为细胞，到底是不是合适，还没有一个精确的概念。这种粒子的6种结构从宏观上看是相同的，从微观上看多半是决策人误判的，这能不能作为人们失误判断的原因呢？

看完我的论述，至少可以用一些博弈的语言和术语来提出一些问题，如果我定义的概念词是真实的，那么原则上就是可以验证的，绝没有什么迹象可以说明它是不正确的。我提出的一些猜想，它只适合博弈的局部，不必把它作为打开神秘领域的万能钥匙，也不必过高期望解决博弈中的疑难问题。生物在高熵粒子结构的平行膜上，可以判定机率的多少，还可以看出被淘汰的占三分之二，是粒子的结构不让我们一定产生这种直觉判定。由于科学上的原因，科学家不会反感，同时博弈参与人也不会反感，不但如此，而且他们还觉得这个模型显示的十分有趣，因为粒子行为链的平行膜是一个更深层次的决策背景，其真实性总是存在于万事万物的背后。博弈如同开采宝藏，看似不可能的时候会有意外的发现。

第24节：博弈圣经(18)

119、世间万物都可以归类，也可以用各种形式进行排列。粒子行为链是按照规则交替变化排列，可以看出决策人的一小半行为是随机的。如果说决策人错了，决策人的另一端的自然随机特性，在随机中可以捕捉到机会。在百家乐中决不能出牌，因为随机特性和赌场的特性概率常数一样，和赌场对局出现均衡和极大极小，这种对局变得没有意义。万物在宏观上都具有方向性的演化，在这个连续变化而封闭的系统中，混沌占去了一大半，除了感受到一个导出充满好奇的过程之外，我们还会理解什么呢？用定性分解找出它的最小单元，看清粒子行为的内部结构，这是唯一成功通向奥秘的博弈正理之路。

120、一个粒子的本身是物理世界的表象，它是一个行为量子，它隐匿着极其复杂的结构和机制，粒子行为链排

列的平行膜是粒子自选特性的微粒细胞混沌聚集。那些微粒细胞是按照一个简单的规则和数学定律在大脑中匀速运动，没有固定的时间间隔，这都是人们有意给予它的。没有运动，博弈则停。

121、科学家的任务是弄清自然界发生了什么，数学家的任务是用计算帮助我们理解，企业家的任务是把价值信息加以利用。

122、科学是用事实建立起来的。每一个人对世界的观念，都是取决于他的心智、遗传和固有的历史背景，都是以自我和谐的利己价值为决策基础，谁也无法轻易地摆脱它。

改变一个人空空的口袋要比改变一个博弈独裁者的脑袋要容易得多。因此，在博弈中的高概率预见，很难实现。

123、博弈决策人有一个先天遗传的习惯，喜欢看历史，希望把看到的状态联系起来决策未来，这是决策人的核心错误。遗传机理显示，后天获得的形状是无法遗传下去。也许这是遵照颗粒遗传想通过遗传变异取得胜利。人们都多多少少地知道，偶然的新事物都是突然产生出来的。想有效解决博弈中的矛盾，还应该注目科学家怎样定义了那些看似合理的现象，尽快弄清实际应用的价值。

124、博弈中的典型特征：自信、独裁、自我蹂躏。大脑里的图景会产生幻觉，最后成为直觉，然后直觉进行生物反移，左右行动都变成了直觉。在博弈行为的持续中，直觉将成为持续的原动力，遇到任何刺激，就会疯狂地与大自然对抗，直到概率塌陷，最终直立崩溃。

125、爱因斯坦在一次庆祝会上说："有许多人之所以爱好科学，是因为科学给他们以超乎常人的智力上的快感，科学是他们自己的特殊娱乐，他们在这种娱乐中寻求生动活泼的经验和雄心壮志的满足。在这个庙堂里，另外还有许多所以把他们的脑力产物奉献在祭坛上，为的是纯粹功利的目的。"那么博弈场就是庙堂，科学家则是神佛。博弈场从什么时候开始的，为什么那么多人挤在一起？他们各自都是什么个性？有什么特征？他们是逃避还是享受？他们的直觉、思维与自然世界是什么关系？在他们的头脑中是怎样领悟世界的图像和时空之间发生的事件？他们是在一个狭小的博弈空间里追求庙堂里最高神佛的地位吗？结果他们一个个被赶走了，是什么东西赶走了他们呢？从实际经验中对这一复杂事件找出了最简单的一个共同的命题（正理），那就是对博弈的信仰。我对博弈的研究表明：微粒细胞携带的自我和谐的基因，是无穷毅力和耐力的源泉。我不知道博弈和信仰之间有没有近似的性质，我也不想和各教派的信徒们进行论战，我们不是一个阵营，我要用科学的明灯照亮探索博弈未来的道路。

壮观又富有成效的博弈理论会帮助各路科学家和探索未知世界的人们说明或更加清晰准确地描述博弈的微观世界，这种说明和描述将成为行为经济学领域不朽的理论，同时也是博弈庙堂里信徒们的圣经。

126、任何一个科学的陈述、定律和发现都有一个明确的目的，就是让人们评论，让人们赞成或反对、表扬或批评、敬佩或辱骂，这些是对科学家前所未有的假想。经过特殊形式的验证，得到最终的肯定，平衡、持久才是成功的有效应用。

第 25 节：博弈圣经(19)

科学家的成功和企业家的成功有很多相似之处，很大程度上依赖偶然、巧合、好运气。时空背景很重要，我相信有一句话：时势造英雄，有战争才出现将军。

127、证明定理本身就是人的最高理智成就之一，很多人表现出来的对科学的无知，就是蔑视和诽谤甚至咒骂，这并不是无意识的选择，但却让科学家看到的是一个阴森莫测的午夜，价值会在暮色中消失。反科学，毁了肉体，也毁了灵魂。科学家的知识，应该有另外的人——企业家去实现它的价值。知识和价值混在一起是非法的，因为超越了边界和组织的混乱，造成滥用科学谋私利。只有价值创造者的知识超越了他的价值才会得到尊重，那些无知而得到金钱的人只会让人轻视。

128、人在博弈行为中由三大主要特征组成，生物特性是精神的，机械特性是科学的，随机特性是自然的。如果不用粒子行为链描述，从记录盘上看到的初择样本都是生物特性，这是博弈独裁者兴趣直觉冲动。万事以满为患之后，看到的实际已经向机械性和随机性方向移动，这种心中的混乱，就是自然界一个标准的非线性混沌系统。粒子行为链上的表现就完全不同，科学家是通过试验获得的知识，正像李天岩和约克发现的著名的李约定理，表面上看混沌并不直观，需要模型进行证明，我们也是通过这个粒子行为链模型反映出我们在自然界中观察到的那种微粒细胞之间的关系，这完全不同于博弈决策人直接看到的粒子相互的结构，假如有幸看到这个模型的人，足以兴奋地瞪大眼睛，赞赏模型的奇妙。

129、任何一个人都有追求新事物的愿望，表现出科学上的探索精神，狂热的追求、新奇的设想和异常的现象，

力求从中产生知识、实现理想，都希望亲自动手用有价值的行动去感触。当然，这比用理想的空想要具有实际意义。无论人们怎样作出努力，大部分人通过自己的行动给自己留下失望平庸的印象。经历博弈景象就是一个战场。为了免除对自己的威胁和恐惧，人们进行的联盟不是友情，而是对博弈的惧怕。高尚的人注意友谊，只有友谊的连续性才有助于增加安全感。迫使自己依赖自己生存的条件，有意识的设计一种安全洞穴，不是建立堡垒。任何一个想出名的人，想得利的人，想达到自己目的的人，都会遵照以往被大众接受的规则去建立一个组织，这也是一个理想主义者的组织原则。一个受到压力和威胁的人，随时进行着组织性创造，要比一个因顺利自感满足的人更容易创造出地位、名利和掌声。

130、科学的成功，来自全力以赴的投入和强烈的追求，这种感情的根源来自一种信仰作为动力。科学需要信仰，如同博弈信仰一样，都是投入了罕见的诚实态度，像有一个扎根于现代人意识中的近似定律的行为概念。失败来自虚伪，也是自我欺骗的信仰概念，在相当复杂的博弈环境中，其偶然的结果并不一定令人悲观。

人类已经发现在博弈中人的行为本身是造成失败的主要原因，这足以让研究它的人兴奋起来，引导人们认识这个关键的失败元素，把里面相互联系的微观结构与失败的关系整理出一个主观与客观的合理模型，把它的定律变成博弈中的财富。一个科学高度文明的自由世界，一定要有一个平等的博弈环境，社会就像一个大赌场，赌场不再有暴利，真正的两家乐、百家乐时代将要到来。人的理想和愿望彻底从一个古老的枷锁里完全解放出来，把自己原来的直觉进行转换，接受科学家发现的庄严而神圣的理性，让所有博弈的信徒深信博弈理论的深奥，帮助他们理解《博弈圣经》的有效性，力求用信徒的精神和感情达到其他信徒一样的境界，使每一个博弈信徒的前程变得金壁辉煌。

131、我不一定能用诗一般的语言让人信服，也不能像画一样直观地表现我在博弈中的发现，我希望爱好博弈的人肃静下来，不是听一位发明家讲述一个故事，而是在听他讲一个博弈中的重大发现，这就一定要把科学和信仰的精神调和在一起。我不想论证科学和信仰的精神是什么关系，只谈粒子结构之间的微观粒子行为链上面的物质奇观。如果能看清它们的结构和精细的状态，就觉得它十分简单，它和以往人们观察粒子的直接经验毫无关系，一切以往的经验将被直接的正确结果所取代。

第 26 节：博弈圣经(20)

这种微观的粒子世界是利用模型的方式将微观的与客观的隔开，这是新科学观的假设，这个假设已经显示它的经济价值，这种对微粒细胞的认识，似乎有一种不可置疑的正理，这将会成为所有博弈人的行为纲领。我们尽量不用数学的符号，而是用明确的博弈语言描述这个新科学的特征，它的严密性尽可能达到精密科学的名称。我不用精神形式，也不用物理形式，更不用自然形式在博弈中作为依据，判断未来都是错误的。以前没人指明这是一条失败的路，如果我今天不说，就失去这种发现和发明的经济价值，不知有多少人一直在博弈场上失去金钱，忍受极大的痛苦。在一个文明的社会里，让人掌握科技前沿知识，自由平等博弈，不能赢得暴利，博弈有输有赢，这才是文明娱乐，这才是真正的文明经济社会。我这种指导思想并不是直接可见的，这是探索者在模型的结构中发现的，经过想象之后才能领悟到合理的未来秩序，日常的语言不再适用了，日常的直觉成了十赌九输之源，迫使重新认识这个世界的形式结构。当我谈论它的时候，用的是定义了适合事实的新词汇，更换了以往错误的博弈语言。我尽可能将科学的发现用科学的新语言改变一般人对博弈知识的匮乏，争取在直觉和科学之间找到一个正确持久的平衡，这才是人人都需要的东西。你们不要把我当成具有丰富想象力只知皮毛的科普作家，也不要把我当成搞企业咨询讲座的现代说书艺人，我是科学殿堂里的探索者，是发明家，是哲学家，是思想家，是博弈的导师。

132、我谈到博弈信仰是一大体系，科学又是一大体系，实际上博弈是由两大体系融合而成。发明家负责任的说：谁忽略了科学体系的科学内容，谁都会失败。发明家发现，发生在博弈场的战斗，都是个人精神层面上的战斗，战斗性越强，科学性越差。这也可能是在一个系统内的两大体系不确定性关系的结果，这是海森伯著名的定理。明显战斗的原动力是来自对博弈的信仰，这种信仰是非理性的自我崇拜，不过在科学还没有揭开谜底之前，这种被科学家嘲弄的局面还会继续。

发明家通过工具和模型观察到了这个世界的本质，得出了新奇的见解，正在为人类描述出博弈微观世界的图景。发明家为减轻遭受输钱的苦难提供了一个有效手段，有效改变博弈娱乐业的输赢结局，假如人们利用这项大发明把赌场变成战场，那么赌场会受到历史上前所未有的威胁。

133、自信在博弈中是罪恶

自信有反社会的层面

自信造成的狂热，会犯下极端性错误。那些过于痴迷的博弈独裁者都是优先的决策人，仍然在不断地传播自己的信仰，变成了一个没有科学灵魂的人。一种博弈的自信，不可能与科学共存。他只是一个现象的观察者，永远不会形成科学体系。

134、生命的本质、运行的方式、宇宙的组成，三种完全不同的性质组成了一条路，这条路引出了一个粒子行为论，因此建造了粒子结构链模型，它是由微粒细胞组成一个平行膜，从膜上可以直观的理解粒子的特性，并且可以确认生物特性的粒子时常出没的位置，这是一个引人入胜的启示。温伯格在《宇宙的起源》一文中这样说："这个理论很可能是由于受到标准模型启发而进行的观察和计算所得到的。"

135、人的大脑中有一根或多根琴弦，当被科学弹奏出谐音时，会感到乐音的美妙，如果科学家的发现用优美的科学语言传给一个博弈独裁者，他也会共振。大部分人凭着对科学的领悟，受到外界的影响，也会走向与自信相反的道路。灵魂中固有的惰性现象被唤醒，回忆纯直觉造成失败的历史惨状，但最终会完全接受崭新的博弈内容。

136、新定义的概念词，不容易被理解，面对杂乱无章的自然现象和粒子状态会出现短暂的迟疑和束手无策。唯独想利用自己的直觉抽象出有序，找到一种近似想象的事实证据，用预言的说词让别人认同，这是充分表现出的生物特性。现实的状态不必预先去认识，也是不可能直观地被认识，这种建立在博弈独裁上的幻觉像是一个巫师。如果懂得混沌重组，一种状态可以重组出无数种状态。一个人懂得越多，下决定时越容易左右摇摆，造成生物反移，我称为博弈极地，正像地球的南极和北极。任何复杂的事情都要简化成 AB 才可以处理。未来不懂得博弈的人是科学的盲人，是低效率的人，是穷人。强烈的情绪表现出来的表象，不是科学，而是心灵给物质世界状态的非本质画像。任何一种猜测都无法达到真正物质世界的范围，发明家的重大发现，起源也是猜想，看似同样的形式，不同的结果，听起来很混沌，这正像 1900 年普朗克作用量子以来，物理学上出现一派混沌一样。这就是深奥的科学，科学可以不被人理解，也是科学吸引人的关键。

第 27 节：博弈圣经(21)

137、杨振宁先生在他的理论物理学文章中说道："所有自然界的力都是从四种基本的力导出的。"他的话增加了我对观察结果的信任，博弈行为就是从三种基本现象中导出的，他还下结论说："他们之间没有截然明确的分界线，他们之间有重叠，人们发现很难把它们归入哪一类。"所以我确定粒子的结构是有机和无生命的混合物，因此定义了微粒细胞这个概念词。只有经过训练，也才能观察到这种微观结构。研究博弈的人，用一个粒子表示一次押注，这明显很粗糙，还应该有更细的粒子结构，结果发现了粒子行为论。粒子行为论引发的粒子行为链、平行膜、行为沼泽、微粒细胞团等一系列模型是美妙的粒子结构模型，不深入的研究它们，就不可能理解。

138、科学与其他技术之间的边界越来越模糊，一个科学的难题，多年甚至几百年没有进展，只有通过系统的外部寻求边界的突破，博弈就是一项典型的案例。博弈理论的应用会加速生产力的转换，对社会的影响越来越大，负面的影响也会呈现。这也是经济学上一种普通的得失现象。一种改变博弈的工具，它给以人们的最大利益是平衡娱乐场暴利，在于使许多人从十赌九输中解脱出来，这是博弈经济学研究的最大进步。

由于技术的传播过程，这种新工具的发明和博弈理论的进步短时间内不会对赌场带来灾难性后果。

几百年以来，耳闻目睹了赌场神奇的富裕，按照自然规律和伯努利的大数定理以及一些法则，一个新的发明成为有效破坏性工具一定会出现，也会更快的被人掌握。

139、无论干什么工作，只要取得成功，都是依赖博弈理论的支持，所有的游戏都是如此。人生如一场博弈游戏，人生最长的一场游戏是夫妻关系，初恋的第一面已形成了游戏的对局。不要把女人当成商品，更准确地说，像一个同谋的约定，白头到老，相伴终生，都是一个爱情赌徒的誓言。感情可以持续连接或层创更多的事物，可以连接男女，但是断裂也十分简单，简单得出人意料，不理解的人才会万分痛苦。最终也可能明白，浪漫留魂，金钱留人。同时也警告天下所有为事业奋斗的男人们，大自然的失衡使别人成功了，在得到的同时，也有可能失去家庭和爱人。在家庭、爱人和事业多元化的复杂结构中，由于大自然的均衡，个别美貌低级的妻子，可能成为家里的蛀虫，由于种种原因，大部分男人都是输家。很多的事都需要决策，无论是否懂得人生游戏，这种游戏评判的规则，早已存在于自然界里，大自然给人感情的两个极端，就是开始的热恋和晚年的性伙伴，中间都是婚姻破裂的危险区间，这早已存在于人群中和人们的判断里，这个自我评判的装置在我们生存之前，在基因里都安装好了。人都需要刺激原始的性情，刺激固有的机械特性的惰性，刺激所有背景下的行为。女人需要男人忠诚，需要浪漫，需要虚伪，还需要欺骗，才会层创再生出一个新的符合意向的二人美好世界。

140、我给专家下一个定义，就是在一个狭窄胡同里赛跑，跑在前面的一群人就是专家。他们都是为了追求未来的知识而竭尽全力拼搏的人，谁跑得最快，谁就先发现前景的光明，谁就是第一个发现者。

141、我先引用贝弗里奇在《科学研究的道德观》中的一段话，他这样写道："我的一些同事和我本人都曾发觉，有时我们认为是新设想的东西，后来发现很多并不是独创的。这种不完全的记忆有时造成不自觉地剽窃了别人的设想，有时在和别人谈话中提起的设想，后来想不起是谁说的，从而认为是自己的。"有的人写了几本书，很多是从别人书上抄来的，废话连篇，书里面有几个新词是自己的？哪一点是创新思维的概念？很多文字垃圾危害别人，危害社会。看一看书店里市场销售学和企业管理讲座，有什么新观念？这些新时代的江湖说书艺人，就是在和人们玩一种博弈金钱游戏，你问问他们，学过企业管理吗？他们有自己的企业实体吗？有的还找一个企业挂一个虚名叫总经理，整天在外卖书讲课，总经理，经过他，理什么？真是对应了一句俗语：挂羊头卖狗肉。他们不是成功的企业家，他们只是一个骗人的企业咨询公司，到处讲企业如何成功，贩卖他的企业产品销售或者企业管理的新书，其实都是东抄一段，西抄一段，拼凑起来的大杂烩。上世纪的80~90年代，台湾出版了无数类似的图书，现在的书，都是从台湾出的书里抄来的。到处讲，讲得企业大量倒闭，这正相当于看过几本总统自传，到处讲如何让人当总统一样荒谬，这是一场滑稽闹剧。他们哪一个人敢说哪一点属于自己奥秘的经验，能让人称赞？各行各业都是一个个特殊的群体，比如政客、医生、教师、音乐家、摄影师、科学家等等，他们都各有不同的习惯特征。唯独博弈行为，全人类都是一致的，江湖说书艺人抓住了这个共同特征，看看那大红大绿的街头广告，像过去的江湖说书艺人，用异常的手势和动作配合高声的呐喊，刺激人们的荷尔蒙激素，让人冲动性的付钱。所有的骗术都会打着让人成功的幌子，自己通过积分求和的游戏积累财富，人们除了记起听课这个事件和好奇心之外，还能有什么收益？博弈就是识别行为策略的科学，它是经济学的领域，想成功，应该懂得博弈，防止资金塌陷。

第28节：博弈圣经(22)

142、用科学的眼光看博弈，在博弈场上废寝忘食的拼搏，一个个也正像科学探险家一样为知识而斗争，想从中获得力量，结果却付出了极大的代价。失败的主要原因是提前预测了不可预测的博弈结果。谁是预测者，谁就一定失败。

未来的成功者都是发明家，他有明确的目标，而且对他的成果负有责任，真正为人类造福。从发现者到发明家，从赌客到赌场，从社会上的各行各业，处处都明显地看出行为经济学里的博弈。

143、一方水土养一方人，创造一方人的形象。自然界的动植物的形态都是环境塑造的，整个博弈场上失利的历史，都是生物与周围环境相互作用的历史，环境里微不足道的小事会引起极大的失误，这是劳伦兹的蝴蝶效应。人们注意到一种现象，科学家对此表现出的惊奇，如战争引起人类的灾难，其实是几个领导人的事。设法找出其根源，就会试图解决博弈中的千古输赢之谜。

长期以来，科学家在博弈的环境里对那些微小的不能被人发觉的甚至认为是模糊的边界上寻找突破口，这要具备判断力和试验的高昂成本。这让科学家陷入迷茫之中，力图寻找一个完美的方式，建立一个模型，从而对提出定性的概念，对一系列的概念词进行定义，用不同的模型对行为特性进行转换、复制、移植，找出各自的若干可逆位置和不可逆的本质，终于发现了奥秘所在。合理有效的发现，展示出的光明正向我们逼近，这个有极高经济价值的发明，会引起社会各方面的关注。

144、博弈科学上的发明，能让我们做些什么呢？这是一个庄严而神圣的话题，它应该表达科学家对博弈世界的看法，从多门学科中创造出来的方式和方法更加适合人类的需要，沿着一条新的道路走在新的秩序中。生物学家、物理学家和数学家才刚刚理解这个特殊的结构，是否构成一个稳定的博弈取胜的系统，都已刻录在我的非连续性对抗的图谱中。一个仅有生物特性的头脑和一个颤抖的手，金钱会从中消失，这是赌场几百年的历史。很多科学家都赞成薛定谔的观点：生物的有序会导致不尽人意的结果。从祖先那里分来的分子特性，也是生命分子机制的一部分，大量的蛋白质相当于人大量的行为，也同样通过组织方式，保持着整个博弈行为系统中的联系，最终将出现一个新的出人意料的结果。

145、观察、辨别、选择生物环境，这在二人博弈中是最重要的，如果灭绝了生物特性，博弈对抗中就没有了对手，也就变成了纳什的静态博弈，会出现均衡。盖尔曼的看法是："在各种不同生命形式之间的相互作用方式，但迄今为止，这些信息为人类所了解的仅是多么小的一部分！"

我们通过发现信息的结构，找到了高概率，这是从生物行为多样性中发现新的东西，也是从混沌和有序的一个不

明显的边界上找到了一个窄缝。大部分人都会感觉到序列是有界的。几百年来，人人都输，可以看成序列，科学家就是在这个序列之后注目这个线性的边界，这是个新知识，也是科技的前沿，它正冲击着博弈信仰，最终人类遗传下来的直觉自信特征将会改变。

146、二人玩的游戏，只有两种选择，每次只能选一，每次都受到狭隘空间的限制。心头的压抑，会激起斗争的愿望，这是典型的生物特性。这种定性的性质和内容给人以非常深刻的印象，人们看到粒子行为链的模型，又会做出直觉反应，把这种反应记录下来，经过排序之后就恢复出一个期望的秩序，发明家没有公布这个事实背后的详细内容，发明家也不会提供方程，更不会提供清晰的文字说明。这种印象很像是玻尔给狄拉克留下的印象。

147、逆性影像模型

爱丁顿在《物理世界的本质》一书中写道："在物理世界中，我们看到的是我们所熟悉的生活的投影圈。我肘部的影子依靠在影子桌子上，影子墨水在影子纸上流淌……坦率承认物理世界与影子世界有关，是最近获得的最重要的进展之一。"生物特性的不可逆性是在一个逆性影像模型中被发现的，这一小点不可逆现象不足以引起注意，被科学家忽略了。粒子的不可逆就是碰壁，在这里熵增加，这是逆性残渣现象，这是生物行为的衰亡，是自然的又一个开端。生物的行为是用点组成的历史，在历史的大尺度上组成有序，趋向未来。因此，我们看到的是一个由过去、现在和未来构成的现实世界。人们行为的决策都将成为历史的影像。生物行为的不可逆影像上携带有负灵特性，生物特性和随机特性对局之后，结果是被国所收容。

第 29 节：博弈圣经(23)

人们不能预测未来，只知道时间的方向，随机特性在这里有可能发生方向转换，确定有生物特性的地方，都是生物历史的开端，这会让人震惊，这是个让人目眩的区域。爱丁顿在文章中说："我们在世界中发现了越来越多的随机成分，箭头指向未来，随机成分的减少箭头指向过去。"随机特性是可逆的，但不能复原，只会造成混乱，由此推演出来的命题几乎是无穷无尽的最高深的具有公理性意义，当前还难以想象。

148、这是一本博弈哲学思想录，让人重构博弈思想，这种重构的依据是来自我的富有争议的《博弈圣经》，也许会被学术界嘲讽。它作为指导理智、意志、灵魂的规则，它将给所有想阅读这本书的爱好博弈的人留下不可磨灭的印象。

149、今天的大众媒体过于聚焦于影视娱乐明星和无意义的旧事重谈，其实是注目一些偶然背景下取得成功的个人，通过谈话介绍成功的经验不具代表性。最容易出名的行业—影视业，最好干的工作—演员，最容易挣钱的行业—博弈，从这三种行为当中，我们可以看到，出大名的还是博弈，几乎人人都有博弈的基因。

150、帕斯卡在《思想录》中描述说："自然是一个球，处处都是球心，没有哪里是球面，终于，我们的想象力会泯灭在这种思想里，这便是上帝全能之最显著的特征。"任何一个决策和对粒子的定位，人们的视野都会受到逆性残渣的困扰，结果变成了另一种知识的假设，人的自信对应的期望领域受到限制，但随着这种好奇和纳闷转化为信仰，人们便会默默地思索它们，怀着臆测去确定它们。帕斯卡认为："就人的自然状况而言，我们既不能获得确定的知识，也不会绝对无知。"自然界只会让其确定一半。

151、我对喜欢博弈的人进行过详细的观察，他们对一些状态进行抽象地适用个人观点的假象，比他对自然的真实的状态更会引入歧途。他们自认为以科学为支柱，才可以扩大，比如春节（那些象征美好的色泽和物品，毫无科学意义，却有很多人去做）、奥运会（普通的火苗称为圣火的传递，声势浩大，对全人类造成的影响，让人参与）、剪彩（一个大事件的开业剪彩，将布条剪断，这个简单破坏性的动作，一剪了事），这就是生物特性，只要有人参与，事情就会扩张很大。博弈的思考就是缺少这个核心的支柱，这是很难找到的，也总是会把生物行为的智力扩展理性化。有时我们把怀疑理性化的结果，看成是信仰的序曲、全部的尊严、全部的优异和思想的伟大，这可能突破了博弈，混合到哲学的系统中，反反复复绞合成，即将面临灾难时变得模棱两可的局面，这也许是人生的博弈结构，值得研究。

152、人对博弈的信仰是非理性的，个体的理性也只是科学的元素，和科学的实体相比，太微不足道，往往会偏离轨道，有时以自然的方式误导甚至摧毁真理，保留谬误。在茫然无知的可悲状态之中，需要科学启示，更需要解释。一个重要的目的是寻求正当的理性、正理、实在，三项完全统一，这就是《博弈圣经》。

153、博弈参与者意志的不易驯服性，这就是信仰，也是生物特性。博弈中的激情是生物特性，直接感觉到的东西和心灵的目标惊奇的吻合，产生好奇变成了信仰。康德说："感性不能思维，而知性不能直观，直观是经验内的感性元素，它被动接受并构成我们的个体经验。"经验的使用有它的正当性，经验往往是第二次错误。上次的经验在博

弈中是不能解释下一个不可知的粒子状态，如果一定去解释就会陷入形而上学的现象层面的错误之中。

154、原因一旦给出，结果一定发生，它不会按照个人意图发生，这是一个流动着的概念，它是按规律或法则发生的，它内部的两个事件联结着外部的序列，这都是偶然的，不可直观预测。

155、数字虽然统领着人类应用的所有领域，我们却不能说清它是什么东西。它是工具，是筛子，是尺子，是眼镜，还是武器？

第 30 节：博弈圣经(24)

把数字引入一个系统，引入一个更加人性化的系统，而没有灵魂的数字可以产生一个让我们失去知觉的作用。这是科学的发现，是数学使人们变得无知觉。神圣的数学在博弈中变得不可能，你了解它的某些东西，最后才发现，真正被了解的东西少的可怜。博弈的复杂是不可能用数字表达出来，发明家会蔑视和嘲笑博弈参与者直觉决策的方法，内心没有有效的科学的经验，既不知道成功，也不知道失败；既不知道满足，也不知道放弃。数学反而变得如此混乱，还有人倾向于用数学测量博弈中的一切，事实上最重要的东西恰恰是不可测量的。先在大脑中把国定义为全国的国民，把正定义为国家的最高领导人。领导人崇尚和平秩序的同时，应先把治理的范围变成一片混乱无序，然后，才可变成万能的。这个国家就是宇宙，首脑就是上帝，内阁大臣是神，其他均是百姓。理解成这样的狭义形象，理解普通国民的行为和领导的权力，对抗者的角色才有意义。领导是抗争者，不是决策人，社会是先有人的群体活动，然后领导根据外界发生的一切，采取对抗。如果领导成了决策人，百姓成了抗争者，将出现动乱和政权的危机。

156、假如看到企业讲座风暴，欠发达地区正处于一个巨大又难以回避的试验场之中，想进行形而上学上的欺骗，就是先成立一个企业咨询公司，到处招募几个搞企业咨询的人员。一些个体企业发展几年之后，会遇到一些困难，或者企业会暴露一些问题，或利润下降，急于让人们去点拨，诊疗这些病症。那些从上世纪 90 年代就在发达国家开始的企业咨询讲座是一个暴利又不计后果的行业，一个有组织的矩阵和数字的迷宫开始了狂轰烂炸的广告宣传，先免费讲座，洗脑，强化训练，还公开说是魔鬼训练。他们把自己一个个吹嘘得都像是成功的企业家，西装革履，他们读过几本书后就信口开河，大讲那十几年前很多书上都大肆泛滥的陈词滥调，有时甚至非常粗浅，一个个装成西方偶然邀请过来的大圣人，带着他们的文件夹像从文明的国家来到这发展中的落后城市，让这里的人听他们现代江湖艺人说书卖书，骗钱表演。有的扭动身子，有的讲话时还带领着一些“托儿”，伸出手指高喊：“吡！”这一帮人会给这个地区带来损失，那些听讲的人们会因为几十年来没见过江湖说书艺人这样的表演而感到新鲜，同时又感到他们是蓄意的欺骗。当他们谈到一些企业故事（这对任何一个人都是一个狭隘的问题），人们都会出其不意地感到新鲜。你讲点问题他也不知道，其实这是博弈，一个逻辑的悖论，也是一个科学的原理，一个帕累托原理（边界效应）。这些人想学习点东西改变企业命运，结果被江湖艺人骗了。这些想干点事的听众们并不全是无能之辈，当感到创业以来第一次遭到经济波状骗流的袭击，造成经济损失，这种不体面的上当，大部分人都忍耐。讲课人逃之夭夭，这一帮江湖说书骗子，他们知道什么时候闭嘴，什么时候站起，什么时候跑。我引用伯努力的大数定理，自然想到好多人上当之后选择了忍耐。当有很多人上当的时候，就有人投诉。这是一个由混沌和有序构成的社会，博弈就是有输有赢，该管的时候就一定会有人管，这也是国正相对论，也是骗子的极限后边界，这是万事的神秘区间。

157、在博弈中精确的计算都不可能，概率的计算更是如此。如果计算的越多，理解的越少，越无法对数字进行认识 and 比较，只剩下最后看到的最简单的表象。这种个人独裁也是恐怖专制，是迷惑，是荒谬，是自欺的根源。它摧毁了人们的一切创新思想，想的越多，正确率越低，这是博弈悖论。你对一个人越好，边界反应越模糊，最后的效果越差。边界信息越复杂，你能测量的就越少。宏观上的细节更是不能控制，就像一个士兵的战术再好，也无法改变整个战局。

158、用自己的直觉判明问题，最后证明错了，特别当明白了数字的计算不起作用的时候，会想到那已被抛弃的方式方法，重新又拣回来，又放在已有的知识中反复地搅和在一起，无论怎样表现出一个统治者的姿态，也都会坠入博弈的深渊，因为他们不知道国比正大，看正比国大者，一定惨遭失败。一个国家的独裁者就是正比国大的博弈结果。这不只是一个人，基本上是全部。这已经不是开始的感觉，心平气和已不足以处理以前的资金塌陷，时间感到紧迫，着急之后的异常反应已成为新的对付危机的最终战略，任何一个站在他身边的观众都对上述判断的论据发笑，一直看着他无奈地走出这座庙堂。

第 31 节：博弈圣经(25)

159、为什么股市上看涨看跌都是输？为什么百家乐押庄押闲都是输？或许一点点外来的行为都会造成负面的结

果。为什么高熵赛棋○1 就不会出现类似的局面？正因为结构和选择的简单，人们压缩了空间，让我们看到的是以指数缩小方式看到的未来，好像离我们那么近，伸手可得，这是数学在博弈中错误的应用，算一下就丈量出离我们很远，正相当于我们看到了一个奥运冠军和我们生活在同一个城市，而和他同行的失败者有几百万，这是一个没有排序的数字，大数字造成头脑的迟钝呆滞，无法区分什么重要，什么不重要，所有人失败的局面成了博弈的遗产，科学家把这一遗产作为研究的实体标本，对已经取得的发现表现出极大的兴奋。这本书有关文字的描述引起世界的注意，引起各路科学家的兴趣，同时也会引起贪官的关注。

160、定性是博弈的核心，困扰人的是那些不能被测量的东西，比如感情。不管是通过直观的观察或者是测量，都可以认识到粒子可以分为几种性质。每一种性质对最终结果都产生巨大的影响。然而根据粒子行为定性，科学家进行了粒子性质的分类和粒子结构的假想，人们可以摆脱以往的直观观察和形而上学的决定。用定性去测量，也就像医生用一个标准去测量病人表现出的特征一样。只有用无情的测量才可以进入一个逻辑诊断程序，在众多信息中，哪些有用，哪些无用，这都要通过博弈的模型。也不必期望计算的精确，目前根本办不到。看一看 π 的计算，有多么复杂，看一看从阿基米德时代 π 是 31071 到 $\dots\dots\dots 3.14159$ ，花费了几百年。事先有目的计算出博弈的国正○24 大小，谁也做不到。由于没有标准，有多少人参与对抗，就有多少种可能。只能有所推进，才会接近人们的期望。

161、通常都是看粒子的状态，计算 AB 粒子的数量，有时计算金钱，常常遇到复杂的自相矛盾，陷入博弈的国正之中。想从中找到期望粒子的位置，是何等困难，计算又没能显示出它的意义，对于难以捉摸的、看似十分简单的、不红就兰不兰就红的结构，为了防止自己精神崩溃，认为从无数的选择中足以有信心有证据碰上几把，会证明不是自己灭亡，而是曾经作了努力，是最后把自己推向博弈深渊，把罪恶归为上帝，只承认一点之差，而原谅自己。发明家告诉人们，数字没有意义，计算更没有意义，本质的东西都看不到。在博弈场上，自尊只能感觉，不能计算。一定要计算，就会计算出一个混沌的大脑。

162、用高熵赛棋定性之后，它揭示一个非常重要的东西——情感，这是一个十分复杂、难以精确定义的一种粒子行为特性。我们通过一种假设和其他的特性对抗，给出它的行为概率常数。这是一个非常实际的问题，只有有了这个常数，对未来粒子才可以计算。不必通过内心的感受来说明这个世界，也不必对它冷嘲热讽或大惊小怪，这个事实决不可能长期悬而不决，它会激起更多人的兴趣，寻找更加宽广地思路。只有那些才智更高的盟友，将我发现的问题给以排队，分清哪些是好的东西，哪些是坏的东西，唤醒所有的人，拿起天平，拿起尺子，确定定性本质的东西。从看到定性的模型中找到自尊，把它变得能够操作并能实际应用。为了更正扭曲粒子行为的根源，唤醒无知的心灵，在世界的博弈场上进行一场扫盲运动，需要建立一个扫盲组织。一个希望接受新知识的人，只要抛弃原有的梦幻依赖○58，博弈的成功期望就变得平常。

163、当见到眼前的筹码越来越少，明显资金塌陷，便认为这是可耻的失败，这种打击会伴随着不理智的头脑不由自主地伸出无情颤抖的手给以还击，如果遭到打击，还会还击，这种行为看似英雄本色，但在等待偶然的同时，又一个不尽人意的偶然也在等待着。偶然像一种武器，个个被吓得自动解除武装，赤手空拳地被赶出庙堂。

164、博弈场里的催眠曲伴随着各种不同的数字音符和各种情绪背景，变成了一种与现实世界完全不同的神秘庙堂。在这里，原有的期望、权利、尊严、地位、荣誉和金钱都成了牺牲品，任何理论都失去了意义，数学家也成了巫师，这里没有博弈大师，没有颁发过胜利者的勋章，如果在这里值得领奖，就去斯德哥尔摩。

第 32 节：博弈圣经(26)

165、成功的经济学专家，不可预测博弈，但他们都是宏观博弈的专家，他们不过是不研究细微的结构罢了。

166、21 世纪博弈的大事是精确的测量，科学家可以对未来 100 年的科学进行预测，没有一个人敢预测博弈的未来，可见难度非同一般。不经过测量的东西是粗糙的、杂乱的、不符合意愿的、难以控制的。我的发明成果以及我的书公布之后，一定有一大批疯狂投入博弈经济的有才智的精英，去观察、发现、发明和应用。让博弈的发明步入国际经济讲坛，直到斯德哥尔摩音乐厅里响起掌声。我想讲一句不敬的话：那些身穿黑色礼服，年迈的绅士们，为博弈的进步捧走了人类最高的诺贝尔奖，这是人类博弈的最高水平，假如他们进入娱乐场，在百家乐的赌台上搏击，我想他也会像拳击运动员一样被击败在拳台上，这一定是一个事实，他必须接受这个事实，一定会被裁判读秒。

167、偏知和无知、数字和直觉的混合粉碎了博弈场上的傲慢，混沌成了主流，边界难以辨认，智商智力都没有了意义。游玩过大西洋城和拉斯维加斯的人们，从云顶下来到汉城的游客，观看过蒙德卡罗小城又赶到澳门葡京的贵宾，东方人西方人都失败了，博弈的特殊现象让全世界迷惑了几百年。今天科学家有了新的发现，呼吁人们把过去一

切使用过的方法都扔掉吧！从头开始，由发明家引导着进行一场搏猎运动，那才是一场前所未有的极为壮观的浩浩荡荡的淘金运动，21世纪的娱乐场一定是发明家的试验场。

168、博弈中的合作，我讲的是二人对局，这首先组成了合作的结构，如果人人都输，就叫这个人先出牌，一个对抗者○6出在他的对面，纳什的二人非合作博弈就是这样。赌场里面也有人这样想，每个人都有过这样的感受，假如这个方式有效，这也太简单了，同特性之间会出现极小极大，容易造成混乱，这也显得太粗糙了。如果真的那么简单有效，我不评论，我不想谈这些历史旧话，就跟我从不谈概率的运算一样。在我的文章中没有那些分叉的博弈树，也不想浪费太多的纸墨，浪费读书人的时间，读到最后是一半一半的结果。如果有人不想浪费时间，看看那些普普通通的数学家，习惯用那些无用的符号，那些公式，那个发叉的博弈树，互相抄来的东西有什么意义，有极高科技素养的人看到那些东西会感到俗不可耐，我不会有这样的感受，我会把这一切作为我的研究素材。他们的无效，无聊，是对新东西的无知。数学家对于博弈场上复杂又无意义的运算，他们自己也知道无创新、无进展、无发现，用这些文字垃圾，目的是凑数，名誉上“我有过专著”。这些图虚名的人，在博弈场上一定惨败，这等于与大自然捉迷藏，与上帝游戏，听说过数学家概率论专家去过游戏场吗？为什么不去，看过我的文章之后就会明白。

真相和真理是高度的反直觉，海森伯的不确定性关系告诉人，未来是不可以预测的。世界著名的大科学家都是诚实地告诉后人，未来不可预测。他们的话接近现实，只有那些滥竽充数的人才会抄一些他自己都不知道的东西让你看。通过知识的积累，人人都会把那无聊的模棱两可的状态澄清。物理学家费因曼说过：“科学是学习如何不为自己被愚弄的漫长历史。”我要告诉你们的就是在我以前的文章里说的在科学家的身边游荡，寻找他们丢失的灵感，也许我们会发现什么。

169、数学是人类创造出来的，也是被人发现的工具。指数的放大和缩小所给出的结果是惊人的奇妙，我们都听说过一个象棋的发明者和国王要求的奖赏，用谷粒表示，最后是一个巨大的惊人的数目。这个指数放大或缩小，是数学中的一种形式，这个形式在我们每个人的基因里也安装了装置，随时都拿出来应用，又让人不知不觉地应用。一个有限的大脑，为了适合自然界必须放大或缩小。我们看到奥运会的各项冠军，觉得离我们很近很近，这是指数缩小。后来看到的一个身边的事情，竟茫然不知，有时被遗忘，这是指数的阶梯放大。我的粒子行为链模型就是用阶梯放大，把时间横向展开，使时间变慢，可以更细致的理解粒子的行为结构，我们的知识都是生物行为的故事转给我们的。从博弈的开始到结束，每一个人最终都是输，这里有很多生物行为的故事，也是有趣的问题，这是科学家面对着的也是要迫切深入研究的一个重要项目。最后我得出一个结论：不要责备无知，应该了解本性，心理上的防卫会把人导向错误，信息迷宫中的风险产生的恐惧比远忧大得多。我在以前的文章中已有描述。有的人看到小的风险就退缩，其实退后的风险有可能会更大，还有个可能，根本没有考虑，这是不是巴金生定律呢？指数的放大或缩小并不错，在博弈场上的乱用造成的混乱，分不清大小，分不清多少，分不清输赢，好像是指数在作怪，也好像是生物在主导。总之，这是博弈的行为携灵现象。

第33节：博弈圣经(27)

170、粒子行为链模型就是把每一个粒子，用三种不同特性的微粒细胞表示，这三种不同的微粒细胞是根据一个标准性法则自由选择组建。有的粒子是三种微粒细胞组成，有的是两种，有的是一种，这时就确定了粒子行为的身份，哪一种是生物特性，哪一种是机械特性，哪一种是随机特性，在某一个位置具有某一特性粒子的习惯性分布。在大脑中印上模型展示的图像对平衡心态、建立新的直觉起着扶正去邪的作用，也是确定粒子行为边界的模型。它展示的这种有限的视野，是将宇宙时间减慢之后，距离变得越小，平行膜上明显看出每个粒子的微观特性，一个明显生物特性的粒子可以合理地推导出在原始系统中生物特性粒子的分布，这两个位置吻合的开端就是生物特性粒子的边界。这将是一个革命性的发现，薛定谔有一段话：“当我们的心灵之眼穿透入愈来愈短的时间，越来越小的距离时，我们发现自然界的行为表现，与我们周边可见及可触及到的物体，行为表现完全不同，因为没有按照宏观经验所创造出的模型，能说的是‘准确的’。”

沃森发现的DNA双螺旋结构的分子模型，我们根本不会相信这是一个蛋白分子的复杂结构，一旦知道了，就揭开了生命遗传之谜，这竟成了发明家的工具模型。我们的粒子行为链模型正像显微镜下看到的微观世界，看清了微粒细胞的各自特性。

171、所有的赌场都不可能准确地预言下一个出现是兰或是红，在伯努力的大数定理的支配下，就是在很多次之后，可以得知哪一种出现的可能性较大，赌场利用大数定理才是赚钱的方法。前面文章中已经讲到游戏规则隐藏了一

个不平等特性，只要玩的次数足够大，赌场一定占优，这是赌场繁荣的根本。如何将这种性质在一定时间里最终实现，可以说这是一个博弈的宏观追求。参与人都是从周边局部的粒子形态上作出判断，其实近百年来大科学家都下过不可预测的结论，科学家也不主张用直觉直接预测，而是设想用一种比较完备又直观模型作为一种工具，打开博弈这个潘多拉魔盒。

无数的科学家和普通人都是用形而上学的方式判断，也都是跟随局部粒子流模式，或者是看历史影像状态，结果科学家和普通人被引入了歧途，他们几乎所有的人都是从自信的这一头沿着直线的轨迹走到了失败的那一头。所有误入歧途的原因，也就是都输的原因，但谁也说不清。我把都输的原因排序，作为一个研究的主体，给粒子的行为进行分类定性，找到生物特性、机械特性、随机特性，用粒子行为链模型，在平行膜上找到人为的特性，就会明白行为概率常数的核心迷思。很多的发明并不是一般思想的极端分支，想得到一个两全其美的结果是不可能的，这也是阿罗不可能性定理。粒子行为论的模型上显示，未来有意控制一方输，一方赢，变成了可能。

172、长期以来为了寻找疑难问题的真相，都抱怨地把随机性作为主要原因。随机是可逆的现象，这和未来紧密相连，是在一个遥远的地方，也是和未来的偶然混合在一起。未来事件的特性中到底有多少种成分组成了未来事件的主体，这成了一个新课题。如果分离这些成分，这就需要更多的过程和论据。从法则的依据上会找到向导，从自然百态中会搜索到基本的主体结构，找到纠缠在一起的因果关系，从狭隘微观的结构中会发现更深的东西，不必见笑，爱因斯坦的狭义相对论就是这种怪异效应的案例。

173、骰子滚动了几千年，人们找不出理由为什么这样。

一枚硬币抛了很多次，朝上朝下的机会仍是 50%。

一个数学家思考机率 60 年，说不清机率是什么。

某个数学家的夫人几十年一直在那抛硬币记录反正，在无聊的记录中找机率，每一次还画出了随机分叉走动图，印在那数学的专著里，这是一个让人恶心想晕的 AB 分叉树，这丝毫没有学术意义。

一些对二人游戏刚入门的门外汉，在不知不觉中被误导。随机的发生是无规则、无任何迹象，没有原因，突然、无理、反直觉，又是出人意料的。随机发生的事，不属于理性的世界。粒子的位置不能在指定的时间内被确定，粒子的行为根本不能被预测，只能说上帝给定的行为机率各是 0.5。世界上没有人改变机率的机械性运算形式，就不能计算出生物行为的博弈结果。

第 34 节：博弈圣经(28)

人们一直想变动 0.5 这个带有神秘永恒的符号，科学家采用定性分类、检测，对粒子的微观结构进行测量、筛选，粒子行为链模型上表现的复杂美妙的微粒细胞的秩序，科学家可以看到并接受这个事实，有的当成奇怪的事实，这个平行膜上表现出来的微粒细胞 O14 的微观特性，让科学家看到的机率，这很像沙里淘金。莫里森写道："可是它不是一个反复无常或者无秩序的混沌世界。机遇与因很美妙地接合在一起，成为一种观点，精确的模式主宰着可能发生的事件，可是这些可能发生的事件种类，广到可以让新鲜的事物完全自由发展。我们知道，这些新鲜事物就构成了我们生活中的世界。"博弈决策背景里的东西有三种基本元素，自然是随机的，决定是机械的，发明是生物的。随机的基础本质是笨拙、无经验、或者是天真无知的，是藐视规则的行为；随机是大自然的本质，不能用随机与大自然对抗；机械又是大自然的属性，又不能与大自然对抗，这样会无意义的消耗各自的能量，出现极小极大。唯独生物特性与自然的对抗是负，当然这非常重要。如果一个人出牌，另一个放在他的对面，这很有道理。我们定义这个概念的时候发现，人的行为是三种主体成分，怎样测出各自的比例，三种成分之和又是自然的全部，这又是直觉的开始，我透露出生命行为在博弈中是违反自然的，违反天性的。生命的行为与定律逆行，像两个互不相容又可以互相换位流动的液体一样。以前我谈过的不可逆是碰壁，这是生物，这是边界，这里无序的熵增加，这里看到物体的死亡，这是生命的终结，又是新事物生命的开始，这是寻找新万物的方向，这里有太多的状态，有无数道路，成功路只有一条，这里有你想要的东西。

174、诺贝尔奖得主里希特说道："有可能科学是错的。"人们对事物顺利的可逆性方面寻找了若干年就像参赌人到处在寻找着有序。也就像在看到有序之后开始组织准备决策而造成错误一样，不可逆是一种不常见的极少现象，不被科学家所注意。波尔兹曼说："不可逆就是事物变得愈无序后，要把它变得有序，所需要的能量就要更多。"波尔兹曼看出他不能以常识去证明他的假设是真的，它的真实性有一个极高的机率，这是一个值得瞩目的描述。

只有通过相应的模型才能显示出不可逆带来的迹象与心灵沟通，有时还不一定能明显的露出真相，一定要给微粒

细胞分类定性，经过合并重建之后，那些看似相像的东西就不会被外貌给愚弄。

175、每一个人都想得到一个理想的结果，但最后看到的都是失败。通过这种启示，科学家发现了这个现象超出了因果关系的概念，也超出了常识的范围和人的直觉。这些荒谬的结果超出了我们知晓的一切，很自然地想到世界是特殊物质组成。高熵赛棋上的每一个粒子也应该是由行为构成，怎样能找到这种粒子行为的理论呢？开始科学家必须根据一些现象和越来越多的经验进行估算，通过一些常识寻找论据，可以借助于心理学、行为学、生物学、自然科学和机械理论做出综合性解释，建立事件的因果链作为一条向深奥腹地进发的漫长道路，寻找自然的终极定律。可喜的是，人们常常可以十分成功的预测动物的行为，还有人的行为。在博弈中，随着对出牌人的很多行为的了解，这些预测显示出它的可靠性，现在还处于不断地改进，这些行为一定是纠结的主要原因。我们研究高等有机生物体的行为结果，会不会有与宇宙的其他结果偶然相同之处呢？自然界的巧合有时让人难以置信。我想到一些成功显现，都是偶然。一位成功者，或者一位冠军，今日是第一，假如改行之后，时空改变，他自己也绝不敢说还能成功，还是冠军，还是第一。成功的企业家，从头再来一次，成功的可能性很小。所以说，成功人士的下一代按照祖辈的序列继续下去，成功则成为罕见的现象。失败的人也是一样，改变时空环境一定会改变失败的结果。失败的路上，可能会有意外的伟大价值，不必对失败闭目不见，好像不愿看到失败这样一个历史事实。对于复杂的世界，用表面的直觉、简单的思考、滥用数学的计算，在有序中寻找规律，结果就会造成荒谬的事实。这一切已经作为科学家的研究入口，已经出现了突破性的成就。

第 35 节：博弈圣经(29)

176、有的科学家认为生物体行为有钟的特性，属于钟的范畴，但也决不会像机械的时钟那样被人准确地掌握，更不能完全用机械法则去理解。如果想得到因果关系的核心规律，就要对已表现出的各方面的知识给以新颖性的创造，彻底去除西洋哲学垃圾，转变直觉，排除心理情感倾向，弄清蜉蝣决策是博弈失败的主要特征，想得到理想的博弈结果，就先注意到刚刚发生了什么，再根据德布罗意的波粒二象性，它会启发我们，这和预告未来具有一定的联系，不过这用普通的方式很难把握。通过训练可以感觉到这里有定性的内容，通过教育才可以解决，达到单方占优。

177、粒子和量子都应该是概率的理论，用纯物理的理论概念解释它显得无能为力。现代物理世界的研究是向微观纵深处发展，也向跨系统、跨学科建立新的结构模型，同时在几乎不太可能的领域里精细地去寻找蛛丝马迹。历史是封闭性的，未来才是开放性的，这是大自然给定的标准，也是一个难题，因为各种解读和实验产生了复杂的万事万物。从物理的对称中，人们对自然有了初步认识，并且开始了简单的对过去的计算。统计学的粗糙和对未来计算的不可能性，科学家发现并创造了一定的论据。事件就是过去，理论才是未来。自然界的知识是封闭性存在的，人类的知识是扩散性开放的，预知未来是一个难题，好像自然与人进行一场旷日持久的游戏。人们身处在这个复杂的事物中，很自然地会在 AB 中做出选择，心中有各种数量和难以记忆的 AB 分叉，足以让任何一位头脑清晰的人面前一片幻觉，不可能从蕴藏在历史背后的自然状态中找到法则。

心理和经验是什么关系？数学和行为是什么关系？能够排列的关系都应进行检验，一切不可提前检验的决策，都是错误的蜉蝣决策。在博弈中都会造成困，很难搏猎出正。

178、

博导诗文

人在有序中寻找有序

结果失败了

反过来出牌

还是失败了

人在混沌中寻找混乱

结果失败了

反过来出牌

还是失败了

我的理论和模型表明

从混沌中抽序才有希望

那里是个开端

那里是个边界

混沌和有序边界才是生物与随机世界的入口

179、狭义相对论里是恒定速度运动，很恰当地应用于高熵赛棋粒子运动，我们设定了一个粒子行为圈，当我们首先看到其中一个粒子顺时针运动时，只要分出先后，对面的那个粒子总是滞后，这很符合出牌概率，它决定之后对应的地方小于 120° ，在这个临近二分之一的边界上，时间和空间都丧失了自己的特征，相当于爱丁顿曾把时空几何中的这种奇异性描述为“我们无法在其中进行任何测量的魔圈”。在 1922 年巴黎研讨会上专门讨论过边界上的奇异行为，爱因斯坦等名家都在场。我们可以把博弈比作一个颠倒的世界，这种说法一定会引起争论，今天发明家发现这是一个非绝对对立的世界，是大自然的国正结构，是博弈实体，也可能令人迷惑。我们感觉到它的存在，有的感到新奇，有的感到平庸。

时间和空间唯独不同的是，它总是向一个方向流动，从过去流向未来，这种不可逆的次序的边界上，时间的弹性软体里包裹着神秘的因果律。科学家已经发明了测量无序的量，它称作熵，熵也是混沌度，是内部无序结构的总量，可以理解成熵。未知的信息越多，熵越大，也就是国越大。在今天看来是荒谬的东西，比如我的微粒细胞理论，我的高熵赛棋，明天一定是被普遍承认和接受的事实。认识它，需要时间，需要勇气和智慧，还需要科学家的帮助，才能认识一个新颖而孤立的理论。

180、概率主义的理论，好像是赌场和上帝的约定，决策人在博弈中的经验都是失败。因此，数学家的概率论对娱乐场有价值，对科学家却没有任何价值。数学家是上帝有意安排在赌场里的义务“公托儿”，概率的运算误导了无数的人，前去参与淘金，又不让赌场付薪水报酬，所以赌场对待一位数学家和普通人一样，他们的输赢结果是一样的。

第 36 节：博弈圣经(30)

如果有人相信数学家的概率运算并对他们报以久受尊重的结果，证明你刚刚入道。敬佩就是屈从，他就是第一，你就是第二。在没有接受我的理论之前，你还会继续获得教训。只有在无数的惨痛的教训之后，久而久之，有人会运用大而粗略的统计学给概率论专家下一个定义。如果说博弈是一个刑事案件，概率论专家才是案件的主犯，博弈场上再也没有比一位概率论专家指导一位忠实的博弈信徒更为糟糕的了。

几百年来，数学家的概率运算作了应用失败的验证，至今没有改进。赌场的规则显示出自然约定的迹象，约定在游戏中是欺骗，是障碍。为什么都是决策人先出牌，科学家用另一种看法看待这个约定的现象，纳什先生提出了新的理论，富有预见性的开了个头，并提出了证明新知识的博弈依据。纳什的理论刺激并启发后人的灵感，研究决策人各方的关系：赌场和一个人、赌场和社会人、赌场的资金和一个人的小资本、赌场的永不停息的时间和参与人不断的停顿。赌场信守被动的约定规则，参与人随时随地地插入并灵活的主动的出击，这里面隐藏着一个外人不知的天大的秘密吗？人人都输，横竖都输，出什么都输，这种规则是事实造成的，还是先有理论依据呢？假如这个理论是有目的性的，这是什么人制定的这个规则呢？一旦知道这个理论，就可以让输的结果反过来。

赌场像一个大的时钟，永不停歇，赌场像一个庙堂，来朝圣的人，昼夜川流不息，就这样年复一年的传承下去。每一位参与人被赶出庙堂，就是赌场纲领的胜利。

这种主动地非连续行为遭到的失败所表现出来的基本特征，科学家已建立了一个成功的博弈纲领。一个非连续性对抗不再是用反常的观察理解，这是击败传统方式最具杀伤性的武器，到一定的时候，非连续性对抗会成为一个首要取胜的纲领就会得到公认。

181、我的语言是博弈的语言，是用众多科学元素写成的。有的会认为无法理解，无法接受，是混乱而荒谬的，有的还会攻击为邪恶意念，知识过于单调的人还会认为这是来自科盲虚构的一个不可思议的错误的假想。仔细观察一下就知道博弈场上错误的事实要比错误的理论多得多，错误造成金钱转移是灾难性事实。

真正科学家的发现，准确命题构成了内部的支柱，真正科学的进步，都是极为重要而新颖的，科学上的重大发现、重大价值一定会得到公认。

科学是帝王，是专门批判别人的，科学被批判称之为科学家的日食期。博弈的信徒们迫不及待地想应用发明的成果。

182、澄清约定主义在博弈中是十分重要的，约定是“托儿”，约定在博弈中可以做到完美无缺，大多数的人把真理和正理的表面混为一谈，也就是说，通过表面推测实质，这种看似真实的推断，在博弈中是错误的，因为错误也是真实的，听起来会引起哲学的混乱。约定是相通的，是一致，是小圈套，博弈中的约定不会有重大的科学成果。科学

史证明，一个重大的发现是首先发现一个理论，提出疑问，然后发现一个事实，并证明了这个事实，高熵赛棋O1的发明定性就是如此。

183、这种与上帝的约定，让参与人完全按照已定好的规则变成了一定违约的必错猜测，这个游戏就是一个极不平等的欺骗性游戏，为什么百家乐是世界赌场中压注最大、参与人最多的游戏？因为参与人必输，越输筹码越大，输的人越多。一个客观结果的不确定，人的主观就不会停止探索。参与人感觉到输的原因太简单，可以说是一念之差，或者说是一丝之差，误认为错误极小，期望下次很容易被纠正，其实这是一个博弈黑洞，根本不了解里面有一个约定。失败在于无知，要从错误中学习，跟着发明家往前走，相信发明家揭开输钱之谜，一定会找到那接近正理的命题。而上学的信念、直觉、经验、观点、信仰、情感，这些都没有任何合理的东西，他们不过是动物的信仰。

我谈的科学上的胜利，不仅仅是游戏中的胜利，也是经济学发展史上的里程碑。

第37节：博弈圣经(31)

184、信徒只要来到神圣的庙堂，对他所肯定的东西确信无疑，否则他就不是一个信徒，轻微的怀疑或者不领悟者也都会被解除经济武装后逐出庙门。博弈者只要看到那些发牌的绿桌台，那种从未感到的自尊、自信、至高无上，构成了一个完美的个人英雄主义气魄。多次干净果断的下注，失败之后，立刻会找出一个理由草草了之。随后多次下注，又是多次的失败，可能一声叹息。

这里面有一个约定，任何人可支配的时间和资本与庙堂相比都不对称，在多次对抗的实验中，足以把一个人的本金耗干。庙堂里有人朝拜，有人走，来来往往，日复一日，年复一年，人会老去，庙堂永远存在。

185、博弈场像残酷的战场，文明的掠夺造成参与人思绪的混乱，可以说这是一个合法的经济战场。当主动的决策人完全失败之后，经济彻底土崩瓦解，反而会产生宽容，从失败者的言谈中证明，神学的、科学的、数学的各种行为都受到怀疑。只有通过发明家的理论解释和实验验证，人人都会赞同百家乐的规则中隐藏了一个不平等特性，发现了里面有欺骗性的约定，骗了人类几个世纪。

当这种发明的合理性还没被公开接受的时候，怀疑论者会出来增援，会嘲笑这种客观思想，因为嘲笑是怀疑者的习惯，这才是真正符合双方概率加起来等于1的理论意义。

发明家属于一个科技派别，信徒们会参与到科学中来，追随科学道路上的偶像和他的理论，接受高熵赛棋给粒子行为定性，这是经济学，也是博弈知识前沿的近代科学，在博弈操作和应用中，展示重大发现和发明的经济价值前景。

186、真正的科学是先猜测，然后必须有事实的支持，最终得到证明。

人脑的自由创造，加上客观上的说明，我推翻别人，别人又推翻我，一阵子颂扬，一阵子批判，科学一定要有这样的阴阳盈缺和反反复复，这就是科学的曲折道路，这才会有科学的增长。科学是通过大脑的猜测而前进，有的猜测永远都不能证明，猜测会在科学的道路上播下科学的种子。

187、粒子用它的行为状态创造世界。首先我们应该知道基本的粒子是什么，一是物理上的，二是信念上的，这和概率的概念一样。粒子的行为受到人的多方面的影响，运用想象提出假说，了解粒子行为结构怎样受到作用力的影响。粒子的行为可分为三特性，粒子运动就是从三方面的力导出的。正因为人们不知道按各自的特性如何分割，才出现这样复杂的万物世界和过程，粒子相互作用形成博弈粒子的各种状态，我们无法对粒子之间的作用力做出有把握的解释，还得透彻理解大自然的法则去解释。

想彻底了解这个世界，我们不仅要了解自然法则是什么，而且还要知道为什么是这些法则。我们对构成博弈过程的基本粒子微观结构的理解还不够多，各种特性之间的关系代表着某一时期的特性，用什么来帮助人们利用彼此的特性关系和它们之间的行为概率常数了解粒子的未来，随着科学的进步，科学探索的领域越来越宽广，会不断扩大人类对世界的认识，或许只差一点即可证实它是正确地描述大自然的方法，或许远离平衡的地方才能找到失衡的那段当成有序，或许从几个或一个模型上获得一个惊人的结果。

188、所有的博弈过程中每一个粒子都有三种行为特性构成，共有六种结构，粒子按照规则打造了整个世界，这个形形色色复杂的博弈世界是由这些简单的粒子创造出来的。发明家最初并不是为解决这个难题，是无意中发现了一个难以理解的反常现象，我们不理解其中一方为什么不可以互换。我们用狭义相对论理解一个反粒子可逆不可逆性之间的行为特征交换，移植和取代研究它的共通和行为常数，发现这丝毫没有影响基本粒子行为，只是影响了行为概率常数。生物特性属三家族中的第一家族，生物特性粒子产生不可逆性的碰撞，产生三种特性粒子，不碰撞时，随机和机械都是自由随机组建粒子结构。生物特性粒子的能量来自本身，能量很大而且是永恒不变的，在时间的瞬间几个特

性是间断的，这样一次次的循环，构成了持续输赢的博弈过程。

第 38 节：博弈圣经(32)

这是几个世纪以来，令人意外的发现，也是最可能理解的发现，以往没人考虑过的一个粒子包含三家族成员和六种结构，根本没有人找到过这个结构的原理，过去人们只知道是一个粒子，不知道用家族的概念理解粒子结构，从没有人深入理解哪些主要的成分组成了博弈世界。组成之后的复杂，希望后人有更圆满的解释。如果利用这种原理和模型预测粒子行为，将是人类认识能力的一项辉煌的成果。

189、谈到粒子的微观结构，目的是谈粒子的任务，了解它如何和其他粒子相互发生作用。有了模型就可以了解粒子行为在模型上的主要表现。

粒子行为链模型对了解粒子行为结构十分有效，可以区分粒子特性，观察估计出各自组合之后的行为概率常数。可以借助这个模型，让后人研究粒子终极理论，来解释粒子层次结构，里面会不会有突显特征，还有待后人去发现。

190、我建议都不必再计算机率，世界上无数的科学家都没有人说清概率是什么，怎样用金钱在发牌的绿桌台上玩猜大猜小的游戏，看似十分简单，数学家却用各种方式计算了几百年，吓得数学家没人敢在娱乐场里说我的概率论、我的专著、我的计算、我的方程、我的微积分，不要再尝试了。发明家告诉你，如果只考虑一个粒子，其他无法辨别，是哥德尔的猜不准原理，也是海森伯的不确定性关系。如果你用量子理论，就会感觉到其他粒子一定存在，博弈的人们也会感觉到里面有不同粒子特性，不过没有人去真正地证实它。现在发明家取得了巨大成功，归结为几个模型。首先高熵赛棋作为创新的工具，一个崭新的物理定性模型，用哲学和逻辑及众多学科的语言作为演算法则，用费马赌本分配组合方式，揭示了三种行为粒子特性，其中机械特性和随机特性有近似相同的势量，可以互换。生物特性和以上两个不可换，生物体是跨过一切表面现象寻求证据，是生命的思维特征影响了人类赋予了粒子的行为，并不是每一个基本粒子都具有生物特性行为。量子理论、狭义相对论、粒子行为论，不是常人活动中习惯运用或体会到的，虽然隐匿难见，却相当重要，主要是我们正在发掘。

191、数学家用概率描述博弈的计算过程，那不是真实的博弈世界。既然不是，就不必用这种理论伸向博弈娱乐领域；既不是量子论，不是狭义相对论，也不是粒子行为论，一个相当于小学水平的概率公式戏弄了人们几百年，真是名副其实的的概率游戏。概率论专家用公式计算 0.5 的概率，看起来可笑可嗤，他们是以个人与整个社会对局玩一种零和游戏，其实是没找到计算生物特性与大自然随机特性对局的计算公式，目前不存在这种公式，所有的计算也都是机械性运算，也都是 0.5 的结果。有的人一生无任何发明，无任何定理，平平庸庸无任何成果的时候，就是利用算来算去在社会中分得了肉馅大饼，就是他们的名声和待遇。

他们没有迹象表明能解决未来娱乐中的难题，更不能提供新的思路和思考方向，正因为是概率的运算使世界上的每一家赌场都金碧辉煌，无数的参与人误入了灾难性的歧途。

192、这个发明也许会颠覆博弈游戏一贯结果，粒子行为论结构是一个全新的方式，准确地定性、组合之后的常数，经过简单的计算，可以赢得游戏。粒子行为特性复制是人在大脑中对粒子行为特性抽象复制。能量越高，连续性越强，同性频率越高，发现生物特性的机率越小。

生物特性不可重叠，随机特性和机械特性都有可能和同性重叠在一起成为一个粒子，重叠之后的能量不增加。表面上看一个粒子有的是 3 个，一个生物特性、一个机械特性、一个随机特性；有的是 2 个，一个机械特性、一个随机特性；也有的只是一个随机性粒子组成。生物粒子碰壁后，这种碰壁也是在大脑中完成，一部分持续下去，其他散掉，这在模型上完成，不断往复形成了粒子行为链。

物理学中最深奥的秘密之一是粒子行为常数，行为常数越大，扩张越快，生物性越强。速率不可以计算出常数，但可以用简单的方式猜出这个常数的大小。随机的常数很多为零，机械常数很小，这会增加判断的难度，这个令人困惑的问题用高熵赛棋的定性能从另外的模型中找到解决头绪。

第 39 节：博弈圣经(33)

我的说法没有错误，我承认不全面不完整，只有投入科学研究，我相信以后会有众多发明的人用自己的知识改变着这个博弈的结果和其他事物的关系。

193、为了达到博弈的取胜目的，不但要了解粒子行为结构，还要了解粒子作用力和粒子延续法则以及粒子行为的自然法则在粒子基因结构上的改变。根据猜不准原理，我们还不能完全知道粒子的正确位置和动量，怎样能显示可能发生，这几个根本问题还不能精确回答。

粒子特征是粒子内部的三家族，过去我称为两特性一法则。生物体有热情，生物体行为是主动的，排在第一链上，其它都是自由的。它们何时为主，分布在第一链上，我并不能完全正确地确定，只是服从粒子行为链模型的规则，对结果的解释一定是符合实际自然法则的。用量子理论，用狭义相对论理论，用粒子行为论理论，同时也应该能解释三家族的主次表征。

透过科学方法得到的自然知识是可靠的，巧合的成功发现不可能被复制，也不可能用于未来判断。

194、以往许多博弈的观点发生了数不清的错误，甚至用非科学的论点，用宗教的解释，用迷信的驱动也都失败了，是这个高熵赛棋O1的定性澄清了以往的博弈理念。新近的发现一定要把生命的存在和生命的行为都计算进去，随机特性是宇宙的主要特性，它在宇宙不断起伏运作中起着很大的作用。我们不讨论如何孕育生命的问题，科学家已大致了解一些人的行为和自然法则结合之后的特殊反常迹象，这是新开启的人与自然之谜，令人亢奋。当我们对大自然有新的理解时，就必须放弃以往熟悉的时空概念，修正对直觉的认识，了解粒子的三家族，也就是三特性。一个粒子就是一个事件，一个基本粒子是由多种行为性质构成一个完整的粒子单元，一个粒子很难想象可分为三家族，这是一个极其有趣的点子，是对博弈参与人行为的一个奇妙的认识。在我没有公开这个粒子行为论之前，大多数参与人相信这种复杂特性的存在，但没有人将这种感觉科学化。许多人把这种现象转变成粗略的经验，运用到博弈决策中，最后却扮演了输的角色。现在都应该相信粒子有结构可按行为分割，分割之后的粒子行为，可以像是三种博弈的子弹，对抗者可以在适当的对局中选择适当的子弹击伤对手，这个奇妙的发现将会成为经济领域中最引人入胜的淘金热点。

195、人们不必要求大自然与自己合作，人们应该与大自然合作，了解自然，认识自然，服从自然法则，做大自然的合作伙伴。好像大自然握有谜题，又知道谜底，故意让人们去猜，好像让人们长时间地去猜，作为了解大自然、获取知识的一个过程，普普通通的人的行为，全部变成了稳定的输钱行为，已显示了人人都输是一个极为漫长的历史。

生物行为作用在博弈的粒子上有显著的多样化特征，我说的三特性六种结构，也就是粒子行为持续着的特异性。有意注目一下百家乐记录盘上粒子的状态，和每一局的记录加以比较，真是粒子状态博览会。在宇宙大尺度的情况下，这种状态也决不会重复，这代表了粒子未来不稳定的状态。无论怎样重组，都会重组出一种新状态，粒子系统可以走无数个轨道，这就是费因曼的粒子求和。所以任何一个公式和方法，用历史的大尺度观察，均无任何意义，只是将一个现实的粒子混沌系统避开之后又恢复出另外一个隐匿的系统，除了免除直接的刺激和惧怕，也是自我安慰，这是对科学的不诚实，这是典型的生物特性，这也是均衡，两个人对局会出现冯·诺伊曼的极小极大，两个人在不同的时期都会输。

发明家根据这个装置，通过非连续性选择，也相当于点成像，将生物行为分布的点理解成一串项链似的有序，在起步时，这些点的连续记录才有这个有序的结构，也很容易表现出生物特性，这是有序的，应该沿着这条道路前进。

196、认识导致错误，人们都是处于对自然界的认识中，确定这个，就是丧失那个，每一个人都会出现错误。用生物特性认识自然，认识博弈，是危险的。我们也发现在生物世界中，一个单独生命的行为，都是牺牲品，这种死亡不会传递，看到的传承，也不是遗传。人生下来不学习博弈，只要知道简单的博弈规则，都会具备博弈的行为，这就是在赌场看到的所有错误行为。

第41节：博弈圣经(35)

科学向微观纵深处的边界上探索的目的，是为了解决问题，找到一条线索，帮助参与博弈的人搞清楚为什么会输，科学也可以帮助人们扫除迷信，把伟大的期望值变成可能。

200、博弈看似非常简单，操作起来真是太复杂，发明家的任务是将博弈内部复杂问题简单化。世界上动植物不经过复杂广泛的实验，简单地拿来食用，会出现复杂的后果，博弈就是没有完全证明的行当。到目前为止人们会得出一个这样的模棱两可的结论：赌场是合理合法的，欢迎人们去娱乐。那里也决不是公开的打劫和掠夺场，也是随时可以赢的，在博弈过程中参与人也会出现货币突显收益，货币收益之巅，可以主动站起，赌场出现一个直立崩溃。为什么没走，胜出了之后不走，又加大注码，一阵子疯狂加码后又开始出现均衡，甚至又输。理想中的有序不是我们观察到的世界特性，而是人的感觉，这是对自然的记录。我们不必要思考没法理解的自然有序体系，当事件到达时，不自觉地发现这个体系，有的人并把它当成法宝记忆下来，当成经验，生物行为又习惯重复以往的图像。记录的粒子如果从宏观大尺度的结构上看，它只出现一次，以后不会完全重复。看到的粒子像是与人有着共通的特性，这是博弈的幻觉，像在鱼群中观察一条鱼，也像在开满向日葵的原野上观察它们近似的花朵。指数的缩小也是将时间加快，看到的

东西更为近似，这都是个人的一种事先假想而已。如果真的相信自己的直觉，相信感知和幻觉，经过真实宇宙尺度的精确计算，最后发现一个共同的特征：全部都输。没有经过简单验证的博弈正理，一个个没有训练，又没经过教育，面对一个茫然的博弈世界，如果不相信发明家的忠告，参与博弈的结果也决不会改变危险。博弈的结果可以这样陈述：思维创造世界，而且还创造一个多样性的世界。

201、一个有机体的智慧和行为相加，作用在其他事物上会产生复杂的现象。粒子行为链就是分析人的行为结构的模型。生物的初始状态在一个系统中，都是以点状分布的，我们把这些点连接起来，就发现有序或规律。这就是薛定谔讲的生物有序特性，可以用它研究遗传规律。我们必须明白生物量子论是物理上所有可能的事情，不能保证准确性。量子论是大约，不是精确。博弈专家用量子描写粒子的微观结构，确定粒子的特性，这种量子行为在宏观上表现出来的机率很少，因此被忽视了。我们根据博弈量子涨落，不能做出粒子位置的预言。生物行为的不连续性被科学家称为生物跃迁或量子跃迁，这个解释很重要。必须假定一个小系统内，具有某种不连续的能量，这一定是决策人本身固有的性质。从一个不连续状态转变为一种碰壁状态，是一件相当神秘的事情，我称为不可逆粒子碰壁，这种状态的突变是生物特性行为；生物行为大多数都是不连续地发生变化的，如同能量一样，他们都是“量子化”的跃迁，都是具有高能级的生物特性。机械特性和随机特性都是连续的构型，两个能量越低，越是靠拢，所以它们有时合二为一。这种状态越稳定，整个系统显得越混乱。

生物特性、机械特性、随机特性为什么大约各占三分之一，对这种比例做出了前所未有的解释，其与实际十分吻合的结果备受鼓舞。

生物特性为主的粒子数目越少，偶然猜测的偏差就越小，这是粒子行为链模型几次转换之后成功的显示。在人能自由确定的全部数目中的一少部分时应该改变三家识别意识。生物特性习惯分布在每次间歇的边界上，在适当的条件下，可以观察到。

202、概率的描述也只能先陈述那一个个失败的悲惨故事，这是博弈历史上惊人的事实。偶尔我也提起概率，却不是进行概率运算，而是把概率当成博弈中的插曲。我讥笑别人的概率运算，别人也嘲笑我的理论，似乎想通过物理上的一个塑料粒子了解人的行为。我可以说薛定谔、普朗克生前都这样猜想，在远离平衡的地方，有生物特性，那里会出现有价值有意义的对周边情景作出的反应。热情、积极、主动，是生物粒子的动量，由于不断地增加这个动量，使熵不断增加，一次次碰壁，又一次次开始，所以不连续性寻点决策自认为是合理的，以低熵开始，是为了避免很快的衰退成高熵而死亡。在博弈中，由于国比正大，期望的结果却基本相反。人在赌场里人是自然无序状态的传感器，有序和无序都是自己想象的个体体系，这是对博弈场上信息混乱时的生物反响。有时一个人在博弈场上等待，像隐藏在周围无关的环境中等待猎物一样，在生物习惯吸取有序这个结论上看来很合理，其实不是，这会遭到发明家的反对，是人的行为操纵了博弈的粒子位置。如果研究它，从我的文章中可以看到，生物和粒子的结合是必要的条件，抛弃生物的研究，博弈的研究就会停滞不前，传统的博弈失败永不会消除。机会均等，这是一个计算性的事实，纯粹的计算也只是个机械性计算。生物行为决不能消失，大自然让生物行为不能运算，因为已经给定了生物是有序的创造者，它创造了人人都输这个事实，负包含在国里。国不会改变特性，所以国是实体，正从国中分离。正相当于一个国家的总统，正是很少的一部分。我把决策人期望正的行为作为初择样本，研究隐藏在这里的千年奥秘，也是比特—因特—国正。博弈全程概念平行伸展的顺序—最终称为门。

第 42 节：博弈圣经(36)

203、我们有一种感觉，生命指挥无生命的东西产生出千奇百怪的物势影像，可以达到所有人的目的。这种神秘的东西存在于有机和无机之间，可以通过复杂的无机体和装置产生无法理解的功能。在混沌和有序之间有一个夹缝，这里是一个世界，是一个外人所不知的黑匣子。谁能在这里有所认识、找到一部分常识、找到与现实的平衡，谁就可以得到期望值。我把混沌和有序这两个极端的中间称为边缘，也是我习惯讲的边界，很多复杂的现象都出现在这个边界上，可能这里还有没被发现的元素，这里储存有外人不知的信息，这里可能还是个禁区，是一个从未探索的地带。很多科学家都曾猜想，这里可能保存有自然界的档案。两个金属缝中出现 X 线，两个硅片中间会发光，冠军型的企业在狭缝中得意狂妄，科学家总是在这个夹缝中有所发现。

从我的几个模型上来看，这里表现出的景观，好像科学家的迷宫，也像是两国之间的移民局。表面上看任何人都无法确定，一切说不清的未确定的东西都停留在这里。在这个混沌和有序的边缘上，可以建造一个博弈娱乐者的家园。如果成为这里的角色，完全自由地在这个边缘上作出博弈正理的运动，也是万物开始的地方。了解什么是起源，什么

是死亡，按照生物特性，淘汰老的，让新生物种的规则成为一个开放的永恒变化着的未来世界。这是一个完全不同的发展空间，那将会成为现实博弈的新开端。

204、当我们看到一台正常运转的机器，是由很多复杂的零件组装成部件，再总装成一台大机器，这台大机器在以往制造的过程中往后追溯，可以发现它是由各种物理原理，各种化学和各种有机材料加工而成，这一定有一个总设计，其复杂性也真让人惊奇，这不是大自然的偶然，完全是有意目的无数的创造之和。我们见到的一切外在的表现，都是生物的完美行为根据需要而创造出来的。有时人们为了达到理想的目的，常常会极致地发挥，甚至造成失败，失败也是一种智慧与自然合并之后的产物，失败同样对人类有用。知道因什么失败，生物一定去寻找适应自身生存的方式并将其保存下来，人类的科学发现是以一种很自然的形式进行表现，就变得理所当然了。

人类的智慧和自然界现象经过混合会引起无数的假想，很多已远远超出了我们日常的经验理解力，有的理论高远又复杂。现代人忽略了过去和未来，而只是注意着现在。因为都知道人们是生活在过去和未来的夹缝中，这是真实而直接的诚实可见的想象，人们正非常客观的对待这种现实，包括和朋友的一次会见和委托都会变得有偿，甚至价值交换，事前事后的成本收益都是不同的，先者占弱势，这就是我讲的生物博弈○62里的含义。越是具体的东西越渺小，越没有前途，这是可以通过计算得到的。看似不确定的目的、没有十足的把握的目的越有可能实现，这就是博弈的偶然，这里包含了一个难以理解的一二七死亡法则。一个知己、两个朋友和七个公众，或者是极少的敌人、几个冤家和众多的公众，只要达到或接近一二七比例，那么经济行为已经死亡。只有打乱这种比例，才是最具有活力的行为经济，每个人都会永不停息。这有助于我们理解具体的自我在世界中和众人惊奇的关系，其实一二七死亡法则是经济学里的死亡法则。伟人和平民为什么共存？许多的臆测迫使追随者以信仰的方式保持对神秘的未来和自然的敬畏。平衡心态和了解一桩桩事实，在万事万物的背后，按照哥德尔的理论，在一个系统内不可能包含全部真理，那一定在最边缘的地方隐藏着更多的和真理相似的东西。物理学家惠勒曾指出：“当我们费尽心机地窥视物质世界的深处或宇宙最远的边界之外时，我们最终所能看到的只是自己那疑云密布的脸，也正在不解地回望着我们。”所以我们在边界上看到的决不完全像自己的行为，正因为到处是这样的边界，我们想得到的东西都变了形态。种种事实让我们感悟到，按照我们自己的想象认识世界，是因为国比正大，使人彻底陷入悲观之中。人们一贯认为正比国大，说争取正，说搏猎出正，语言真是不能准确地描述，总之未来生物博弈○62是永不停息的游戏，也是一场永不停息的经济战争。

第43节：博弈圣经(37)

205、用机械和随机不能探讨生命的意义，只有通过和生物一体化作用在无机组成的复杂的器物上，才能将积极的和惰性的物质以及起主导作用的心理之间合成一个单元，揭示物理之间的生命行为现象。通过自然三特性的合成还原一个物势影像，去除原本属于那些神秘不确定的因素，将那些被动存在的东西都显露出来，也显露出微粒细胞内部的相互之间的习惯特征。在整体系统中，他们的特性一旦孤立，就不发生作用，便失去了研究博弈的意义。

所有生命的现象都是热情、主动的，我们把热情主动看成是对生物的高熵压力。生命体在博弈系统操作中是与其他概念主动对立的，有时是根据外界其他状态和其他特性对立反应，而增加系统的混乱，达到自然混沌状态，没有价值意义。混沌状态的形成是生物体在其他宏观结构上的一次重新调整，生物特性、随机特性、机械特性三者相连接，这就是持久的微粒细胞世界观，是形成现代粒子行为论的典型形式。在整个过程中各特性之间有间断性的一次次的转换，使熵不断增加，直到不可逆碰壁、退化，结束一个状态。任何一个进步都可以理解为加速死亡，博弈的历史是微粒细胞死亡、再生的进步史，也是由开端到死亡一次一次的记录史。

206、生物体在感触区间事物时，由于时间、空间、概率之间的不明确关系，明显感到概率小的是过去，概率大的在未来，这大概是生物体的一个错觉，谁也说不清生命的意识在时空中为什么会失真，也不知道眼花缭乱的表面现象把人向另一个方向误导。科学家一直想寻求一种能与现实完全吻合的解答。时间、生物、概率、不可逆总是不能让我们单独分开理解，这种不可逆在物质的世界中起着重建粒子结构的作用。可逆性和机械性让我们看不到世界的自身创新及内部行为的复杂性，从可逆性的过程中不太可能找到自然世界的全部真理。是不可逆导致我们重新回头对自然界的个别问题进行深一步的考察和研究，很多新概念词的定义，就表明科学研究正向更深层次、更广领域迈进。

多年来，有无数的人期望博弈的每一步出现偶然事件，最终出现的偶然多半变成了失望，这是对偶然的误判。从人们已经知道的粒子单元中推导出来可能被掌握的信息，终究也没有发现从信息的相互交换中推断出来有价值的东西。研究者断定，那里一定隐藏着一个不被认识的法则，有可能是通过一个特殊的模型结构上的转换，或者是一种意想之外的直接偶然的发现，这些是发现新事物的基本特征之一，也是物理世界的基本法则。

207、发明家观察到，三特性在一定数量的时候，会出现自组织行为，最终是以三个粒子特性进行单元构造，明显表现出在时间、空间上发生的博弈量子事件是灵活的、迅速的、瞬间的。各特性粒子都在进行自由度极高的自发独立运动，整体的失稳和局部的涨落，自组织的能力，在人的大脑里，通过这个过程，就开创多样化结构的形式，为以后客观上的平衡发展提供了非线性本质的可能性。随机造成混沌之后的边界上会出现博弈胜利的曙光，这是我描述博弈量子的自然图景。

208、任何一个大小的随机分布，都会协调整个系统的结构，对通向任何方向的进化运动都起着作用。唯独一种生物创新，立刻会将随机纳入创新统一的系统。

这种奇怪的统一，就是生命的原始性冲动，也是系统持续的原动力，所有的生物和非生物的力就是从这里导出的。正是这种生命特有的创造性活动，建造了多特性自我和谐的完整的历史过程，从不断的复杂和偶然中产生了人类可遗传的意识，也产生了永无止境地值得让科学家研究的科学意义。对有趣的大自然，应该寻找自然法则。所有难以确定的博弈行为的奥秘，都有其内部原因，都应该用科学去解释。

在自然事件中，有意识的选择和通过等待机遇性的选择，这两种选择看来都更为现实。博弈就完全不同，因为博弈的粒子是由行为微粒组成，是纯行为的博弈量子，是有机和无机的混合物，相关的内外原因十分复杂，越是通过自己的本身感觉到周边状态越能从中找到秩序的生物意识的迹象，也都会在它的另一个反方向上出现期望的结果，这就是我发现的一个能够真正找到自我的背反路径。这种靠他人行为进行寻找的物势影像，也正像在相反方向上的极端处寻找真实的猎物一样。这是在远离生物体平衡的微观局部的地方才有可能发生，这是遥远的历史边界上出现的物势影像，在背反路径上很自然理解为什么是一大半，正为什么是一小半。

第44节：博弈圣经(38)

一个有机体典型的特征是始终注目着周边信息的变化和外界的不断交流转换，选择对自己有利的背景来维持生命的延续，这是最重要的和不可缺少的。生物体利用自我改造的能力，不断地创造着自己，也创造着整个系统和产生对整个系统的适应性，也是根据生物体的冲动特性和在各特性之间保持着媒体连接的作用，同时也创造了丰富多彩的前景。没有生物的间接作用，博弈的状态就不会生成，就不存在比特—因特—国正。

209、生物特性越强，越是主动，行为越有明显的利己倾向。所以说生物冲动性行为是不公平的，我们随时都可以感到这种差别，这很像上帝对人类保密了各种规则，并不是隐蔽得十分彻底，有时会在带有不对称的倾向时被人看穿。在探索博弈中感到很艰难，有时停滞不前，总是步履蹒跚，在茫然中前进。为了把任何一个新的现象和新的事件的改进作为未来的希望，人们越来越扩大研究的范围和形式，在各种可能被理解的相关领域里进行寻找，有时把曾经被看似不可能的事物又搬出来进行嫁接组合，把有机和无机结合起来考虑，力求在博弈里有新的发现。人的牙齿就是在有机体里发育出的无机产物。无机体的形态是由有机体里极复杂的内部基因决定的，这种模式的思想令人鼓舞。在排除时间之外的一个封闭的与生物结合的独立系统里，唯独用博弈量子的概念才可感知到。

人类知识积累的过程极为漫长，靠一点点发掘、一点点积累、从蛛丝马迹中找到一个念头，在变动中思考运动，在连续中思考非连续现象。有迹象显示，是时间在博弈中产生错觉，博弈看似超越了时间和空间，我们就应当把时间和空间排除在视野和想象之外，赌场也作了无时间观念的环境设计，让人不分昼夜，也就忘了时间。

好像这里有一个非常简单的道理没有被人类理解，一直等待人们去认识。博弈是科学中的科学，真实中的真实，应把博弈看成是孤立的最有序的，像一块最珍贵的巨大钻石结构。以往人们把博弈看成是随机自然云团，绵延无际的外形无法准确说清，这种没有细微边界的状态，就是没有微观的开始，也没有微观的结束，根本无法建模，量子无法作出解释，更无法计算。用发明家新发现的思维模式和方法搬到博弈量子世界中寻找一个新奇的可改变未来的新概念。普里戈金指出：“我们生活在一个可确定的概率世界，生命和物质在这个世界里沿时间方向不断演化，确定性本身才是一种错觉。”利用传统的思维方式认识博弈，都错了。博弈说它复杂，操作起来也实在太复杂；说它简单，它简单得像一颗巨大的钻石，进入博弈场就像进入一个钻石般的水晶宫的内部。一切博弈的行为和博弈的规则相比，都显得瑕疵不堪，一切随机随意的博弈独裁行为用筹码在每一次决策点上都押注，用严格得像钻石般有序的赌场规则，用详细、公正的数字错误记录了国正的结果，这是对国正实体意义的曲解。心灵不能直接感受对错，最后作出了像是真实的比较，期望值却是在背反路径上，所有参与人陷入了国，只有一小半的正，好像国正是国民和总统有难以区分的权力欲望。一个运动员和一个爱好者有难以区分的界限及各种复杂的关系的定义一样，这就是博弈的事实。

博弈场里的规则，就像钻石有序的对称结构，对角、对边、正反、斜线，哪一个人能理解这有序的本质和生物博

弈行为的关系。世界上只要有人理解，就会有人做到。

210、随机特性在博弈的微观结构上是粒子三特性的其中一个行使特殊功能的重要部分，单一的理解随机，我们可以把它当成粒子结构的一块碎片。

随机特性起着平衡各方关系的重要功能，正像一个猎人和两只猎物之间各自变动作为平衡一样，用一种特殊的思维方式理解这个相当小的活生生的博弈世界，就可以找到答案。因此，有可能会违反直觉并背离现实的真实世界，理解背反路径，熟视国正的真正含义，只要把问题的结果，能够用多次和事实的结果吻合来解释，就是科学的有效性，就能期望对问题快速有效的解决。

第 45 节：博弈圣经(39)

博弈最终表现为概率的形式，任何一个重大的发明或者其他科学家的成就，除了概率以外没有其他形式能够精确直观地表现事件的结果，也只能用概率的形式表达。但博弈完全不同，一个成功的计算公式，也只能出现在发明家公布成果之后。因为概率属于统计学的范畴，是历史上一切简化之后的被相互抵消的切瓜游戏，基本上表现出公平。所以通过粒子行为链的结构，可以理解粒子的特性位置，这不是靠机遇，而是靠行动。宏观上看粒子的确定像是机遇，在这点上普里戈金和爱因斯坦有分歧，普里戈金认为“未来不能被确定，因为它受随机特性涨落和放大的支配”。爱因斯坦说是出于我们人类对演化的“无知”。我的观点是宏观，和博弈无关系，只有在生物博弈的微粒细胞中对未来博弈的前景更有价值，高熵赛棋和另外的几个模型，可以纠正错误的直觉，大半取胜粒子的位置可以基本确定。

211、生物特性的不可逆是每次高熵粒子的碰壁终结，每个基本粒子在特性组合时，有三次选择，三特性不是绝对三分之一的不均等分配，及自由选择出现的量子涨落，都会随时地表现出多种分叉和无数的费因曼求和轨线，都是随机不可预见的。在数量上几点分叉和突变穿插，在一个普通人直接观察到的系统中，使一个简单明晰的系统记录变得惊人的复杂，从而使整个未来的系统前景变得全然不知。战争给人类带来了灾难，其实是几个人的事。

212、趋向于永不停息的自组织各种状态，是由人随时启动的，博弈对局就是一台准备发动的机器。博弈系统中包含有不可逆的自我调整，系统中的混沌和秩序混合在一起，也就是平常记录的非线性。无论在系统中的任何一个位置取点，对历史进行计算，结果都是平衡。一个对大系统新切开的局部系统，无论从宏观上和量子微观上，都有明显的系统边界。宏观上的混沌后边界，很难计算也很难把握。博弈参与人的失败都能直观看到这个后边界，等待偶然成为教训。人们唯一有希望做的，不是从微观结构的混沌后边界直观的观察，而是从粒子行为链展开的平行膜上，在行为沼泽的边缘上找到了决策点，这里没有偶然，展开了自然界的自身，这就是科学。在这个没有静止，也没动荡的夹缝中，生命在这里酝酿决定，自然规则在这里是支持生命有序和生存的动机所在地，是一个生物安全的地带，这里没有随机特性插手，这里的随机被囚禁在遥远的区域，解除武装，免去战斗力。只有生物特性在这里作出决策的行为，在生物特性的对面可以拨离出正，那里就是遥远的随机区域，这里可以被掌握，我们不管他选 A 还是选 B，只要知道他的选择是什么样的行为特性，这就足够了。纳什也是这样认为，中国的田忌赛马是经典的对策论，他的对抗者已用行为概率常数在后边等候。

213、随机特性会造成未来的多样性，如果不表现出一定的秩序和偶然性，那一定是一个完全混沌的过程，这个过程很容易作为一个简单的混沌系统被认识，因为每一个点上的分叉有可能走向混沌，也有可能走向有序。这种混沌的偶然和有序的偶然的混合存在达到了大系统的平衡，任何在这里追求概率的期望结果，都是一种错误，一是因为我们对概率无知，二是因为我们对自然法则给定的国大于正的无知。大部分食物适合各人口味的食欲嗜好，并完全被人所控制，目前，人们对饮食美味的需求就是混沌重组，人们掌握了这种饮食法则，可以成功地控制美食中的调料，在博弈中，只不过我们还了解确定博弈概率的其他法则。

自组织的理论认为，粒子行为链的每一个家族，都不能作为一个单元实体。在有机体环境中，只作为自组织功能粒子的一部分，三家族共同作为自组织的一个基本组织模式，博弈复杂的历史就是在这种基础之上无穷无尽地进行。每一个参与人看到一个粒子，下一次是庄或者是闲，在实际意义上都是个幻觉。任何猜测都属于无尺度无边界的抽象范畴，真正用物体粒子表示时，最后的结果正一定是小于一半，用空间“狭隘”比喻这种现象再准确不过了。也只有这种生命有机体，在进化的最小基本单元里起到这种作用。随机和机械都是外部的基础条件，生物体和所处的环境发生作用，选择了适合自己的环境和不同的物理方面的联系，这种主动的自我活动，对博弈参与人看似要出现利己的偶然，这已被发明家所利用。这种游戏结果中的游戏，确定有一种宏观直接偶然，偶然的点点相连，给博弈的人造成了灾难，对抗者 O6 认为这是一次次极好的策略行为决策点。这里看到不寻常博弈战机，这和旧的博弈思想背道而驰，应采用

背反路径：这里不是和决策人反着出牌作简单的对抗，也不是在一个闭环的投影屏幕里去寻找答案。如果把几个同特性的决策点按先后顺序和遥远的自然随机特性的对局终点连接起来加以固定，就会呈现螺旋，目前我还无法准确知道螺旋的精确升程，在以后的文章里将阐述这个模型。

第 46 节：博弈圣经(40)

214、人的行为自然会导致灾难，这不完全取决于有机体自身，还有种种没被认识的一些莫名其妙的结果。生物体为了自己的生存所作的斗争，以更多的失败为代价，最终导致了混沌。会有很多个规律造成失败之和，占了总数的一大半是负，一小半为正，失败应该是普通的，大半的正只有通过押码才能表现出真实性。

粗略的感觉和意识起着与实际相反的作用，生物特性在这里也起着相反的作用，普遍认为已过去的历史中，失败是一小半，未来的成功是一大半。这很像一个准备步入政坛的人，对权利的梦想、热情与冲动，给人留下一个正负失调的印象，形成正负倒转和混乱，有的对失败视而不见，这种生活中的数字概念决不能操作博弈事件，假如在每一个决策的点上都用筹码表示，就出现真实的输多赢少。

以往通过直觉在宏观上看到的偶然，幻想把一个个偶然穿成串，表现出博弈英雄主义和博弈独裁，这都是敌意自然的态度，还有虚拟输赢概念的通俗习惯。生物特性在博弈历史中的具体表现是从自身考虑的，让自然界创造偶然和巧合迎合自己，这是有目的的创造，有谁知道一个工业制造品的背后失败过多少。假如把开始的每一步都用筹码押注表示出来，也是输多赢少。

博弈参与人的失败，是有目的的等待偶然，也是等待自然界的创造，博弈幻想的结果与其相反，一旦平衡概念被打破，就会驶向另一方向。本来系统中的短序，被生物期望的长序打破了，生物亲序的本性构成了输的根源。发明家发现生物亲序的本质是利己主义。发明家建造了理论模型，绘出了图谱，找到了法则。

215、发明家得知生物亲序有改进博弈进步的趋向，人们通过策略斗争，取得需求的价值感。瞬间突如其来的意外的满足，让人难以相信。需求的过程很复杂，而实际到来十分简单，合理与不合理又无法分清。我叙述过生物行为表现出的以点成像去理解生物在环境中的点分布，不足以认为是进步。实际上梦想进步，是想找到一个线性的过程，那是找不到的，也是罕见的。从发明家分析的实际情况看，一切大的进步都是点点组成，很像体检病人用的 B 超，利用点成像，在一定的范围内，可以完整的看清物体的轮廓、病变的深度和病变的大小。博弈场上的参与人，完全没有这种科学的想法，都是想得很大，希望把一个线性的有序连接起来，可以一口气连胜好多次。在生物体的特性与其他的自然特性结合之后，会出现正大于负，如果用线性记录，就会出现非线性的拉伸和跳跃，宏观趋势下落，直到行为停止。

生物特性和其他特性存在着合理健康的比例。生物特性无限的增值，就像有机组织的癌变以及对系统的持续性存在构成威胁，这也反映在它的行为结构和速度上。博弈上的价值，也是有一定的限度，决不能按生物亲序无限超越加码，那种博弈独裁和博弈英雄主义无休止的膨胀，那种高熵无度的增加，违背了平行膜上的增值要求。发明家把利己主义的基因，理解、转换、移植到博弈决策中。不干扰自然的进程，不考虑理想的物质主义，不主动向大自然索取，把大量的生物特性用粒子行为链表示出来。在展开的平行膜模型上，让其合并组建，划出特性连线，从行为沼泽的位置上显示了几个点，找到引起分叉和粒子高熵碰壁的神秘空间，坚持发明家的博弈正理，一定能胜过对手。博弈的终极目标就是死亡和发展，这并不是一个极高的要求。不懂博弈中的量子涨落，只想用生物感情求得偶然，大把大把地押注，发明家认为这是自我摧残。

根据对方的思维特性采取行动，博弈的最后胜利一定会掌握在对抗者的手中，避免资金塌陷，也会为那些来历不明的资金找到理由。

216、谁也不能精确地描绘出物质世界的所有方面，在这种意义上，所有的科学成果必须被视为有可能会出错。在思考生物亲序的过程中，生物的信念、情感和倾向性对表面状态的知觉判断尤其敏感。一切所谓的经典理论，造成了人人都输。在过去、现在和未来这三个阶段中看到的是时间的连续和空间的永存，在超出对时空理念的理解上，却能看到生物抽象出的目的。生物的乐观是想控制自然，是想在博弈场上控制结果。生物的乐观与博弈的结果往往背道而驰，也和直觉观念相违背，出现背反路径。发明家对狭义相对论和量子论的理解十分重要，这可以有助于对博弈粒子行为论的正确估计，它的证据必定是藏于正在发生变化的粒子内部或微粒细胞团之间。

第 47 节：博弈圣经(41)

217、粒子行为论的确立，开启了生物有机体行为与无机宝藏的大门。我们把一个粒子作为一个货币制造厂。这

个比喻要告诉人们的是，一旦成功，报酬惊人，这是生物指数概念；一旦失败，就是在一点点地被蚕食，这是小数与图的游戏，而这恰恰是生物亲序敏感的空域，我形容这种现象是博弈人饥荒。

我们看到人为了实现某种功能，依靠大部分的无机材料造成设备。人类也更渴望掌握控制物质世界的的能力，特别是粒子行为链带领我们了解微粒细胞，寻找这个世界里的自然法则，研究它在平行膜上的粒子特性分布。发明家创造出前所未有的有机行为和无机混合物，这对普通人将是一个无法想象的东西，一个和现在完全不同的世界。它的到来，一定会掀起一个生物博弈的浪潮，并且都是赢多输少，没有任何一项科学能像生物博弈一样对人产生直接而又深远的影响。发明家揭示博弈的自然法则，使站在这个时代前沿的一部分人成为经济大赢家。

218、世界上每一家赌场，都是一个用自然法则和生物基因密码组成的知识宝库，任何知道这些密码的人，都可以在任何时间去提款，赌场足以满足这些人的需要。这里潜藏着有机和无机的强大经济能量，每一个决策人的决策粒子都像是提款单。过去的参与人有的单枪匹马，有的是兵团作战，来到赌场都挤在一起，木偶似的、自发地扎堆成团，很少听说有股份制参与博弈对抗。发明家告诉人们，如果想改变博弈输赢结果，就要用新视角注目这个有机和无机相结合的古怪产物——粒子行为论。

219、生物博弈是博弈的新材料、新工艺、新形式、新结构。发明家把大部分结果都反过来了，从输钱到赢钱，把科学成果变成了商业目的。开始有人用投资人的眼光，从小到大，试着购买一套高熵赛棋，根据规则说明，开始给行为定性，一步步地研究，找到并体验赌场的的不平等特性，找到如何使自己占优。亚里士多德认为，从理智的探索中得到无穷的乐趣。生物博弈的投资都是短期的，又能很快见到收益，这又不同于风险资金。风险投资是长达数年的赌局，复杂多变，金额庞大，结果是和平常的赌局一样，很多公司都是输多赢少。从历史上看搞风险投资的公司投入了巨额的资金，有的出现均衡，有的成了一场恶梦。悲惨的风险投资成了猎人与猎物的传奇故事，这是由于大数定理支持下看到的结果。将来谁能把发明成果变成钱，谁就是操作生物博弈的资本家。如果你对这突如其来的重大发现还有疑虑，那么在实施经济战略之前，请先体验一下高熵赛棋对行为定性的发现，先感受一下它的魅力所在。

220、一个思想家将博弈的知识产权，构想成一个工业化的搏猎运动，并非易事，构想出了运动的适应性和规模，决不再是以前的单枪匹马，也不能集团化，而是以家庭为主，三五个人为一个团体，这些民间组织很像工业制造出来的小企业，这些掌握新知识产权的商业化组织，很像工业革命浪潮来临时那些创业型小企业的雏形，它们也是发展最快的时期。这个战斗的团体，都有严格的分工细则，执行的规则和程序是按照发明家的模型给粒子行为定性，经过计算，才可以最后下决定。这些人的操作模式是一个工业程序模式，出牌人要说出几种出牌的依据，对抗者记录这一信息后，给以定性，确定是否出牌？出在哪一方？该不该对抗？最简单的是让优先决策人每次都表现出生物特性，另外安排对抗者以随机特性对局，他们彼此不能通约。普通人掌握的一般性工业化操作模式，就是家庭模式，它会遍及全球，娱乐场里运用这个知识具有高度的机动灵活性、隐蔽性，开始赌场也无法有效控制，最终很容易被赌场识别出来。经过发明家基础训练过的团体，还是受过发明家高端知识教育的玩家，只有从押码的大小可以辨别。

博弈场潜藏的巨额财富，让人向往已久，而高熵赛棋文化就是个摇钱树。几个人成为一个小组，在赌台上围捕，无数以家庭为主的搏猎队，很容易实现赢钱梦想。这个方案的落实，就是彻底改变以往的直觉概念。我前面讲过，改变一个博弈人的脑袋要比改变一个人的口袋更加困难，转变以往的旧观念并不是一朝一夕的事情，所以大规模的淘金运动在多年后才会出现，那时遍及世界各赌场的搏猎团体，每天会从赌场中掏走惊天大数的财富。

第 48 节：博弈圣经(42)

221、每一个科学技术上的突破，都会通过互联网传遍全世界，以迅雷不及掩耳之势出现在大众面前。一个重大的发明由于难以置信的传播速度，而有损于庄重、尊敬、严肃和价值。让人思绪混乱得不知道这是生物博弈的尾声，还是生物博弈的开始。一个史无前例的、崭新的、科幻般的事件在没有被完全接受之前，难免会出现这样的误解，重大的科学成果更是如此。

可以通过粒子行为链结构给决策人粒子行为定性，识别决策人的博弈行为，通过同性粒子行为合并改良，根据粒子在行为沼泽模型上的位置，确定对抗策略。真正体验过这些神奇模型的人，感觉则更加强烈，粒子就是提款单，赌场就是造币厂。

222、科技的技术观点在形成最终产品的过程中，需要知识的广度，这对一个人或对一个公司都有一定的要求。这个产业的发展还是应该建立在一个高智能、多学科、有经济实际规模、有创业成功经验的基础上。这种有人才和资金的私人机构，通过巨大的财务支持和信息网络，才可以接受这一科技成果，它一定是与以往相当不同的、前所未见

的思考和处理的方式。

博弈和各学科的相关性是最复杂、最让人迷惑、又最令人关注的一个有趣问题。博弈和一个社会相比，可以说是小小的博弈，它竟然会引起一场大争论，会引发越来越多的相关性问题的：有人反对，有人赞成。世界上再也没有比一个杂乱无头绪而又简单到 A 与 B 选择更能引起社会的关注和参与。所有爱好博弈的人只需要懂得生物博弈 O62 取胜的纲领，也就知道这里潜藏的巨大利益。

223、博弈取得的发明 (这是一个富有争议的特别事件)有巨大的经济价值，它可以对每一个人都会产生特别的影响。发明家对这个成果的未来有一个博弈宣言：不一定要开启商业大门，把这个成果保存在少数私人手里，用长时间构思一个商业计划，发明家用这种方法改变发明成果的用途，建立一个高熵俱乐部，吸取会员，收取会员费，也可以建立一个高熵国际俱乐部。这个发明家的核心取胜方式，就是图谱、公式和法则。发明家和会员一起玩，共同体验，掌握高端科技，完善人格，因为博弈是唯一不能随心所欲的体面事件。

揭开了这个发明的奥秘并不复杂，只学习图谱、公式和法则，或者根据《博弈圣经》提出要解决或想学习的问题，让发明家讲解。不必理解它的中间原理是什么，可以不管中间环节。以往的瞎估计，胡乱出牌，这种老博弈思想一定彻底更换。什么时间出牌，出什么牌，放什么位置，就可轻易地击败对手。

224、这项发明的成果和它特有的隐藏在自身深处的巨大潜力，会成为经济科学的一个新奇点。一部分人会议论科技与商业之间的运营，由于扩展方式未确定，落实的时间还会推迟。这项科技具备的无限动力其潜力巨大无比，其经济操作力无边无际，它将征服传统的思维方式、直觉、知觉和意识。这些人类微妙的东西都将重新调整。这项发明将会创造一个发明家无法想象的世界，可以断定，那时所有的娱乐场所，一定是一个奇妙的世界。

225、战场上明显的印迹是：浓烟、烈火、灰烬和废墟。

赌场里明显的印迹是：自信、独裁、狂躁和不语。

商场里明显的印迹是：发明家对未来的猜想。任何一个大型购物中心、超级商场，都应该像一个娱乐场，把购买商品的每一位顾客都看成是在这里下注，在收银台的旁边摆满了高熵赛棋。赛棋主管先随机取一个粒子放进插台上那个容器里，让顾客自由选出一个粒子放入擂台，两个同色兰方胜，一红一兰兰方败。猜对了给一个，猜错了则收回顾客押注的那一个。这是一个平等的游戏，最初都是小额的商品猜售，后来根据客户博弈的渴望，会有高额票单押注，这种一赔一的猜售，成为未来商业人气的焦点。这是发明家为超级商场老板设计的人与自然的经济博弈，是参与人最多，最能震动人类情感的科学游戏。

第 49 节：博弈圣经(43)

226、很明显，人类今日享受的文明是沿着一条布满优势策略的博弈道路走来，是人生道路，世世代代有众多的文书杂志也描写过这种人生的坎坎坷坷、爱恨情仇、悲欢离合、生死胜败。进行选择，无论处于哪一境地，都不会轻易改变，这就是路径依赖。一个“路径依赖”型产业规模越大，涉及到的人和事越多，互相作用越复杂，层次越厚，各种创新机会也越多。在某一方面可以创造明显收益，另一方面也会创造一个损益残局，结果会出现一个超现实的价值趋向，令人想不到的事情都会发生，可能会锁定在一个现象上，出现决策困境。这是一个博弈态式，一个标准的生物博弈。一个民族博弈知识的落后，也会落后其他民族。无论是穷国和富国，还是穷人和富人，都会要求改善博弈的结果。发明家发现博弈的知识和财富有着密切的关系，穷人是被排斥在分享博弈的知识之外，穷富的区别就在于分享博弈正理的多少。想出现奇迹，一定懂得博弈游戏，了解自然法则，懂得输，懂得赢，懂得均衡。博弈就是配对组合，让对方的私家科学先给定一个策略，对抗者有选择地非连续地用反向基地对局是最好的策略。发明家在研究粒子行为中发现，人是一个奇怪、被自然控制的动物。博弈的对抗者为了更好地有效控制对手，就必须了解对方生物亲序和炫耀行为，利用博弈粒子行为定性，决策人提前信息给对抗者先透露出一个解，根据大数定理，决策人在博弈的最后，一定会陷入一个经济陷阱。

227、博弈是一场哭笑不得的游戏，大多数的失败者不是因为人傻，而是太精明了。自然界给定的二人零和求解游戏，让人投入丰富的情感，一会儿哭，一会儿笑，很像自然界的博弈准则，冯·诺伊曼称为极小极大原理。

博弈在娱乐场里有成功与失败、辉煌与死亡，那是一个法定的游戏场。游戏的最终意义是输赢，没输没赢就会继续下去，输了停，赢了也停，可以重新开始。有一部分人自己赢了，还想再赢，本来该停的游戏因生物亲序的特性，又错误地继续下去，任意加码，改变战略，一直等到一个意外的输出现了，直立崩溃成了最终的大败局。博弈的规则是历史上的聪明人制定的，中间还进行过几次改进，布朗为了让赌场稳赢不输作了“指数平均律”限制，最终改到现在

的博弈场人人都输才固定下来。一个人临时来到娱乐场，都是门外汉，想和历史上的聪明人对局，显然不能构成平等局面，只有少数人才会明白这里有秘密。

假如双方都担心对方可能发动攻击，这是理所当然，身心、精神、思绪都会对决策造成影响。参与人先作出决策，对抗者〇6就感到优势已被占领，开始犹豫，自然反应出生物亲序，这时放什么位置都是错误，理性的反应赞同与对手押在一起。当参与人另一次作出决策时，对抗者有时感到不符合自己的预想位置，以反面策略作为对抗，这种对抗格局并不能占优。实质上是基本粒子的混沌重组，与参与人是两条不同的轨道，不是对立的相反轨道，就没有取胜的意义，双方在不同时期造成的失败就不足为奇了。用好心和坏心对局都是混沌，每次都与决策人对抗，如果不加以区别，那是对多数输钱现象的反面对局。我从模型上看出，纳什认识博弈的基础理论仍停留在现象层面上，博弈的结果在背反路径的终点才可找到，这种肤浅的根据粒子状态下的决策不是博弈的灵魂。纳什的博弈行为不可能取胜，他的理论也是无效的、不完整的理论。达尔文在《物种起源》中写道："必须以理性战胜想象"。也都是认识世界的初期，因为理智只是科学的一个元素。

参与人作出决策，决不能猜疑对手的策略，而是分析定性。粒子微观行为经过挑选剔除，采用非连续性对抗，直接攻击决策人的生物亲序中的典型生物特性，就会观察到输赢者表面上表现出的不同行为特征，从而选择正确的策略。失败者把博弈当战场，胜利者把博弈当游戏。

228、博弈的正理也没有符合情理的标准，它的真正方法和科学本身没有关系。理性和真理之间的不溶合，困惑了人们很多年。科学的快速发展，可以断定娱乐场里十赌九输的局面也不可能永远持续下去。

第50节：博弈圣经(44)

无论发明家发现什么可靠的取胜方法，都会让所有相关的人非常怀疑。越是可靠的东西，越容易引起怀疑；怀疑论者、概率论者、方法论者越有兴趣，就越乐于论战。而理性探索的普通性，被广泛探索出的科学原理，在一些重要问题方面，就难以获得满意的全面性的解释。因为科学有它的局限性，特别是在一个大数尺度内，各学科的穿插、交流、协调有更高的要求，很难被普遍赞同。我提出的方法，建造的粒子行为论系列模型，是大自然的表情，它影响着人们的身体、情绪和精神并足以让人们感觉到值得用更长的时间努力思考。

229、对待博弈方法的基本原理，先由浅入深地理解，再慢慢地拓宽视野，这是一个由人文理智和物理混合的创造性思维。在事物的进程中，人的行为让事件会产生更富有神秘和希望的前景，而且是最具有崭新的波澜壮阔的前景。

博弈的研究会让人明白更多的深层次问题。前人发现的合理科学，有效理论，创造性的设置、技术技能、知识技能、精彩的文章片断，都可以从别人那里拿来。典型的是市场营销学，产品销售学，都是有目的的。这里抄一段，那里拣一点，零零星星，综合排序、命题，堆成厚厚一本书，看了以后，感觉都是一些灵机一动的小聪明，没有大智慧；里面全是一些暗中的行为欺骗，都是陈酿旧事。这些书上写的是摧毁文明道德、摧毁诚实信用的事例，都是为了眼前利益的雕虫小技，歪曲了企业家特征。而博弈论是二人在平等的对局中各自利用对方的策略变换自己的对抗策略，达到取胜的意义。博弈应用于奥林匹克竞赛是最成功的实例。仔细看看那些营销学、产品销售学，明显地是主动封闭一些信息，夸大某些信息，主动预设一些陷阱。金钱与欺骗联姻，使无数的百姓上当，把这些垃圾书改名为：市场饥荒学或产品饥荒学，更具有夸张意义。当这些书上的方法应用之后，最终都会感到不适、恶心、受辱、内疚，有愧良心，这些书永远不能成为科学，这是江湖说书艺人、传教士携带的一股击溃民族本土文化的邪教。这样的书多了，会冲击文明的民族文化。品味一下这些人的谈话，哪一句是实话？可以让法官评论一下，请教师、教育专家分析一下：他们的目的就是得点小利，伤害了一个民族的企业骨干，如果你的孩子按照他们说的去做，孩子绝不是个诚实的孩子，连下一代的诚信也没有了。我有三个侄子，大的是博士，我问了他："老二学习怎么样？"他说考试都是抄的，我一听：是个人才，将来可以出产品销售学，发表论文。然后又问："老三学习怎么样？"他说"爱讲别人的事"。我想：这又是一个人才，将来可以开一个企业咨询公司，专门讲企业咨询管理，可以发大财。

我以前的文章里论述过的，生物行为被历史记载，这种东抄一段西抄一段拼凑成的一本书都是些摘录。这种现象已发生在科学界里，看似一部书，里面都是用别人的文章拼凑成的。业内的人可以看出里面原理不足，科学方法不足，断断续续，不成体系，使读者感到有障碍，同时影响着他们的创新思路，影响创造的唯一性。

真正伟大的科学发明成果都是从创造的科学方法中形成的，特别是博弈科学，这是有人文精神参与的科学，并且和其他更多的学科有着盘根错节的联系，这些需要理清头绪。从理论上讲，它根基于普通感知力，有集成一个大整体的性质，用全面的宏观图景式的理解、精细过分的技巧，是虚伪的夸大也是科学的不诚实。科学的发现是尽可能

转到合乎理性、真理、客观、现实的立场上。独霸一切的单边主义，不让别人参与实践的科学，是令人失望的科学。这些江湖说书艺人到处讲如何经营，问问他自己的企业怎么样，他家乡的企业怎么样，又是讲成本多少，讲利润多少，讲租金多少，讲管理费用多少，应该营利多少，企业家都知道，能这样算吗？咋听起来像是一个赌徒教别人如何押注似的一派胡言。某某企业管理咨询有限公司，一个十足的外行，一个企业游医，在台上的表演真像小丑，根本不知道听课人属于什么行业，就大谈产品怎么制造，产品怎样销售、经营、怎样管理，把天天研究自己企业的总经理当成了白痴，像看一场滑稽剧。根据博弈的规则和伯努利的大数定理，管理秩序的工商和税务稽查部门、国家安全执法部门、电视新闻媒体和资深记者一旦开始调查他们，就会让这一帮企业游医立刻停止冲动。

第 51 节：博弈圣经(45)

230、科学的基本原理是发明家的智慧源泉。发明家建立的模型是最具普通的感知力的物质体现，是显而易见的，真正认识并掌握这些原理是要进行大量的研究分析，要付出大量的努力。博弈场里记录着数不清的粒子状态，若干年来，这些状态从没有重复过。无数的人对粒子未来状态的猜测的结果仍然是输了赢、赢了输，从繁盛到衰落，反反复复，兴兴灭灭。当发明家的发明成果没公布之前，人们已经清楚地认识到，博弈是一件反常的事物。大自然的每一种物体，都可以从我们身上找到反映，尽管我们很难说出感受，好像科学家和常识都不能解决博弈中的任何问题。客观和宏观的大数定理受到了人直观行为的局限，博弈的大半决策成了错误的判断。因此，广义的和狭隘的以及把量子成了焦点，开始向微观的微妙区间提出了挑战。迫切的是将新发现的原理进行真正普遍意义上的分级分层的理解，对理论和原理都应充满兴趣，只要不是普遍适应，就是劣质假想。发明家需要有一个整体认识自然的水平，有独立判断的能力。发明家愿意和一切参与讨论的盟友建造博弈的模型，寻找包含在博弈中的科学公理。博弈的发现不是秘不可宣的，也决不是高不可攀的。我的粒子行为论，我的模型会被科学家接受，也会被爱好博弈的人付诸实施。

231、任何一个人想在博弈场里学习，都没有任何可能。我可以这样说，任何人的知识都是自发的，而且是按简单的规则进行的，所有的人也都会有一个共同的想法认为不需要学习，特别是亚洲人骨子里的博弈装置会分泌出赌液，发生博弈行为自成体系。学习真是没有任何益处，也没有人有资格进行教育。像一部分江湖说书艺人来到大陆淘金，讲企业管理，讲新思想、新理念。如果有效，他家乡的经济为什么低迷？这实际就是和大陆人进行金钱博弈。这些江湖说书艺人开展大型报告会变成了收费的途径。“报告会”这个概念词具有正统免费的含义，而说书艺人把报告会变成了文字游戏，表现出了商业目的。报告会收费也就变成了赌场，赌场对局有输有赢才平衡，而无论讲什么他却只赢不输。你听了课之后，都会认为上当，但他也不会退钱给你，你失去的是金钱。他半天的胡吹，是一个人和几百人的对局，这是一个极不平等的骗人游戏，不平等包含了一个决策人和一个对抗者，无论弱者胜利或失败，都颠倒了正常的荣辱观，双方不平等特性就是当今最具欺骗性的游戏。我在文章中写到，自然可以分开单独为你一个人运行，他一个人讲很多人听，在玩一种积分求和的游戏，就是他输了半天时间，大伙的半天就失去了所有的听课费，实现了博币的位移。他把老板与员工的关系讲成了猎人和猎狗的故事。我的文章中说到，这些企业游医是在胡说挣钱，讲完就跑，到底管什么用？和你有什么关系？如果你讲一些事，他听着也新鲜，你提的问题他也答不出，这就是游戏。如果几个人一块去赌场玩百家乐，还有一半的输赢机会，你知道讲课人的身世吗？他们不管你有没有收获。只有博弈专家会告诉你，他在玩一种只赢不输的江湖游戏。看看来听课的都是什么人，听课人当年的自信荡然无存，本来算是一个企业家，成了一个听股评的股民。有人提倡就有人敬仰，总是有人上当。我观察过赌场里参赌人的谈话，随时都各有各的意见，各有各的道理。根据费因曼的多条路径，听课的人在以前的不同时间里胜出，也会在不同的时间里失败。发明家认为他们之间没有任何一个成功的方法论。这些人只能做初择样本，可以被发明家所利用，任何时候都不存在博弈方法论，只有复杂的粒子行为论的知识，才可以识别那些让人上当的游戏。发明家告诉你一条博弈正理，想得第一，就要击败对手。击败对手，全部击败，就是第一。如果在平时，人人都有怜悯心，但只要是一场博弈比赛，也就是一场战斗，就会希望一方更惨，这样才能在瞬间领略到极乐境界。

第 52 节：博弈圣经(46)

232、博弈娱乐场有着古老的历史，在历史的时空中，有人梦想发现一种崭新的方法作为博弈的主要内容，力求取得胜利。很多人在赌场的博弈论点听起来也是崭新的内容，其实不然。人的博弈行为是一个极小的尺度，任何一个事件的方法的实施过程，都有一定的时空长度，极小的尺度无法容下具有生命演化和正在成长的论题。在赌场现场进行各方面的研究，算是一个信息采集的过程，最多也只能算是个游戏，不是研究博弈的条件。博弈需要建立一个理想的场所，假想、建模、计算、推论、表现、实现，验证，经过压缩，简化到可操作的形式，才会有让人兴奋的发展。

这里有更多的物理学认为的噪音要剔除，利用筛选，数据简化，让其产生与原始直觉观察的数据有区别，甚至更为精确的模型。只有筛选才可以改变精确度，促成更好的决策。粒子行为链模型已很能说明问题的结果，成果出现的偶然改变了原有的直觉。模型和方法是发明中的最高机密，单独用语言讨论并不一定能让人明白。因为这是一个奇怪的从没接触过的方法，听起来也不能直观地让人理解，也不能运算。这并不是从科学文献中照搬出来的，这是偶然的发现，是科学的发现，是唯一的创造，它以后会形成更多更新的博弈文献，这些文献会帮助博弈的爱好者成为更好的经济学专家。

233、科学的认识和理解赋予了明显的人文情感偏向性，展开的前景视野虽然不太相同，只要是渴望知道和理解，都会得到满足。探索中的输赢、胜衰荣辱，历经了多少个世纪，还没有人能够说清楚博弈的理智本性。留心观察就会发现博弈场上的自由、开阔的心胸、友情标准的宽容与无奈、坦诚和裸露的目的，显得固执又专横。其实是由于顽固的保守、独裁，把自己永远局限在空想的世界里，使自己的见解和判断成为狭隘意识的单边主义行为，什么宏观微观全然不知。自己任意的想象却变成了决策的标准，只要是大脑里能反映出的印象，就拿来作为一种经验和判断的依据，其实这种做法错了。那都是重复历史的轨迹，布朗会在棺材里偷笑。对自然界的任何事物，只要用真理的标准去解释它，都可以找到真理，这就相当于顾客闭眼不想看见东西，就一定看不见一样，这就是真理。凡事都有前因后果，然而很多真理有时都是倒推找到原因，有时是由原因推出结果，这就是真理的普遍性。任何一个现象都是自然界的一种现象，都不是独立存在，人类根据自己对一些现象的认识，创造人类的无数奇迹。博弈的人们不能以类似的方式用于博币因特。在对自然界真理的探索中，失败在空间中无形地消失，积成了不愿记忆的事实。博币消失的是金钱，失败的比例比发现的多出很多，因为国比正大，任何有亲身经历的人都有深刻的教训和难忘的印象。

博弈的教育是基础的原理教育，应用和计算显示有明显的行业和区域特点。博弈用于无法证明的或者具有长期大尺度的背景条件，用复杂的周期，用庞大的数字支持，用组织机构在玩一种游戏，比如保险、市场预测、股票、证券、气象或宇宙的粗说等。现在博弈娱乐场仍然停留在原始的阶段，几乎没有任何人受过博币因特的有效教育。我们从大学里的博弈论在赌场的失效就可以看出，人类对博弈中的自然法则还没触动过。人类对博弈的无知程度相当于少儿的行为游戏。人们应当反思，要有自知之明，用开阔的心胸对历史行为进行反思：科学是自由的、是专横的、是反反复复的，靠单纯的热情是远远不够的。让所有对科学理解溶入到经验的整体中，最终施加对大自然法则的影响，理解疾风暴雨、冰雹地震、电闪雷鸣。这种大自然的语言用理想的结果对参与人进行教育，用粒子行为论教育，用博弈正理教育，目前发明家震惊经济领域里的一大科学成果，就是它的有效适用。

234、一个完整的有价值的科学成果，一定具备理性、真理、现实这三项必要的条件前后保持一致性，它的广泛适用性和广义的解释是真理隐含着的本质。博弈正理的发现有一个预兆，像一个悖论，这种先前能表达出的不可辩驳的公理性是任何错误的东西都不能达到的，这种界限的划分才更有真理性意义。合理性的信念和合理性的方法，对于物质的现实，总有它的真相，那就是事物的真理。找到这个真理，就找到令人信服的客观证据，当信念和行动不能协调一致，博弈最终将发现里面包含许多无法理解的自然法则，所有参与博弈的人对此产生极大的兴趣。对于博弈并不是仅仅作信念的调整就可以改变其失败的结果。可以确定里面有更多更复杂的变态、病态和奇怪得难以认识的东西纠缠在一起，糊里糊涂的错误造成了重大损失。理性决不是科学，只是科学的一个元素，理性和科学互不相容。科学也可以造福，也可以带来灾难，发现了错误马上纠正，就可以重新赢得真理。正因为有物质现实和客观真理的反复可验性，博弈上的科学发明才得以实现。

第 53 节：博弈圣经(47)

235、为什么博弈使每个人的感情都受到震动？一切公开的特殊场合得不到博弈的自由，一旦跨越政治、文化、种族和宗教的界限，这一超越自然的科学就会溶入每个人的意识中。科学不是一个人的，不是自私的主见，而博弈的科学真理会超越一切个人愿望和派别偏见，终究会以爆炸的形式向外界膨胀。认识博弈就像认识大爆炸的宇宙，尽管长期投入了无数的激情，也只是知道极少的一部分。长期以来，人们试图从博弈粒子状态图景中消除人类作用，纠正错误，赢得正理，然而却一直输。既然无法消除，就不必消除。是否可以改变事物本身，是否可以本质上改变并控制这个事物的微粒细胞的基因结构，这是发明家的原始假想。多个模型的建立，凭自己想象判断一个事物本质特性并不是那么容易，也没有那么直截了当。存在就是真理。无论一个人怎么做，好像世界也会为一个人单独运行，如果你能感觉到这一点，就要承认你也是宇宙其中的一部分。一个人的失败对大自然无关紧要，大自然可以造成太多的失败。在科学上的失败，科学家和普通人是一样的，只要不能准确定性，那任何人都是无知的，找不到符合自然的根本

特性，就找不到正理的价值，找到的只不过是心智想象出来的幻觉和假想构成现实的物质世界。只有掌握物质世界微观知识特性，国比正大是组织原则，才能和外部独立的现实彻底分开。把以往对博弈的信仰转变成发明家的粒子行为论的新思维，它能够给参与人提供关于物质现实客观的博弈正理，对未来的下一个粒子却没有意义。

思想家发明家的博弈模型是大自然的表情，提供给我们多样性的真情信息，视角和深刻的洞察力会得到扩展，使博弈获得极大的改进机会，国比正大应该是始终贯穿博弈的主题。几个世纪以来，博弈中的微妙神奇又难以取得决定性进展。经验主义、理性主义、怀疑主义之间一直在斗争，不如说是和博弈科学一直在斗争，这场长达百年的斗争毫无结果。现在，发明家公布的粒子行为论，无数的人正等待看它精彩的来龙去脉，看它如何将对手击败在绿桌面上。

236、不必期望用一种方法解决两种问题，也就是不能用一把钥匙打开两把锁。自然科学不可能像数学那样精确，数学不是博弈的有效工具，物理世界的研究和抽象思维的研究不可能用同样一种方法。猜硬币的结果是 0.5，百家乐中猜庄猜闲，都小于一半。以上两种看似同样的方法，实际上却有本质的差别。对柏拉图来说，表象与现实之间的距离是巨大的；对亚里士多德来说，相距很近。他们师徒二人对同一问题，看法差别如此之大，后人评说了两千多年，到底谁正确，不要用单一问题评价他们对错，只要有它的正确性，就非常可贵。只要预言的理论和解释的数据吻合，加上简单可操作性，这就是有意义的活动。相信自然对人类是开放的，让科学研究的人用知觉和心灵理解围绕在他周边的世界。想了解大自然在干什么，就要观察，让其自成一类，找到物质世界的真理。在博弈中那种与众不同的论点，我定义为私家科学。科学的理性假设，可能是一个发明，也可能是一个错误。本来博弈就是输赢的课题。可操作的博弈正理概念的产生是粒子行为论 $\odot 4$ 的成熟，也是博弈的巨大进步。一个稳定的模型结构，任何人想攻击它，也仅是皮毛，很难有人动摇粒子行为论。后人将它精确之后，我相信，这个词汇也会公理化、数学化、公式化，这是用狭义相对论定性了博弈的广阔世界，也定义了比特—因特—国正。

看了我文章的提示，想到博弈粒子表面上的现象，在我们心中是它们的影响，并不是它的本身，这是自然界真实的自身。是否记得洞穴投影的描述？郑春顺在《混沌与和谐》一书中插入一段岩洞寓意故事，他说：“请想象囚禁在岩洞内的人们。他们的背朝向岩洞入口，而脸朝向岩洞壁。岩洞外存在着一个具有光、各种颜色和各种形状晃动的世界，但是岩洞内的人们对此没有意识到。他们可以看到的全部只是外部世界的人和物在岩壁上投射的影子。就他们而言，这影子世界是可以考虑的唯一实体，因为除此之外不晓得其他。他们不知道这些影子仅是岩壁外有光亮的实体的很微弱的反映。真实世界比影子更加美丽、更加完善。按照柏拉图的说法，可感世界与岩洞人们的影子世界相似，理想世界是不完善的表现。”

第 54 节：博弈圣经(48)

我们知道的事物，所能感觉到的，也许只是幻觉和毫无意义的妄想。那些无法想象到实际的复杂，想沟通就要架起一座桥梁，即使通过科学家或发明家，即使这样也只能揭示现实世界的一小部分。通过粒子行为链模型，破坏了原来给决策人造成直觉错误的粒子形态背景，通过合并组织后的行为沼泽模型上的科学法则，反映出部分事物的本身。

如果没有这奇妙绝伦的、美妙无比的粒子行为链 $\odot 12$ 模型，根本无法完成这一使命。科学家在怀疑攻击中坚忍不拔地推进着他的推理，让有经验的人去感知去验证。思维和心智是存在的，也是现实的，但根本和物质对象没有任何联系。发明家通过高熵赛棋发现，唯独博弈的粒子是个例外。粒子的本身确实是行为粒子，霍金也是这个观点，玩玩高熵赛棋就会感觉到这个不争的事实。我尽可能创造一些精准的词汇，集成博弈的语言，描述博弈正理的细节。就连怀疑主义也会承认，过去根本没人知道里面的终极的原因，只要利用可信服的博弈语言进行解释，无论是客观存在的或是有心智创造力产生的，或是推导出来的，或是这种三合一的验证，最终会得到统一和证明。

237、博弈的因果问题是以广泛化的方式存在于博弈粒子的系统中，任何人对这一无从下手的广泛的根源性问题却难以决策。时间和空间的概念、预测和现实的概念、混沌和有序的概念、实体和性质的概念，还有自我行为的概念，这一切都难以划分。理解和感知只能确定新的根本元素，并能创造新事物。两个粒子难以确定是哪一个，粒子的小小的移动是创造形态的核心，也很像形态的边界。面对似像非像的未来基本粒子状态作出直观的理想依照私家科学 $\odot 67$ 观点设计的图形，大半会出现错误。我不知道传来的信息是来自大自然本身、基本粒子本身、还是人体本身；不知道哪里是信息的实体，找不到实体就找不到自然法则，自我认知博弈的能力就不可能客观。一套私家科学 $\odot 67$ 的体系，使决策的结果与期望恰恰相反。博弈是个典型的事件，输赢的事实能够自我承认与人的行为有牵连，是人的行为造成国比正大。能掌握博弈中的这一重要概念，就可以改变博弈思想的本质，博弈才可以取胜，才可以找到正理。我们不必争执取胜的正理是被构造而成的或是被发明家发现的，我感到这个博弈正理是独立于人类的信念和语言而存

在的，它奇妙难解，用语言无法真实地描述。我不赞成科学家习惯称为超自然现象，我是用高熵赛棋改变各自特性，互相转换，定性之后偶然发现的。一个博弈本质的全部画面，正相当于用语言描述一个人简单的面孔，说的再多也不如亲眼所见来得准确。高熵赛棋就像那张面孔，说的再多，不如一见，玩一玩，亲自体验一下高熵赛棋的神奇魅力，就可以改变以往的一部分错误直觉。同时发明家又建造了几个粒子微观模型，证明我发现了博弈正理。它的复杂已不是用一个模型，也不是用一般科学的语言就能表达清晰的。劳伦兹想描述他发现的蝴蝶效应，也是用了好多年才让我们看到蝴蝶图形。博弈是富有人文情调的科学，最少两人参与，这是一个特殊的科学，我还称博弈是自我独裁艺术，规则是艺术的曲线。输赢都会创造着人的行为艺术。博弈粒子可能走出多条路径，路路之和就是一个超越目前计算能力的庞大计算工程，只有新的具有可操作性的简单方法，才会有真正的应用价值。

238、参与人的博弈行为使系统在演化，每一次决策行为都应看成是系统的变迁或个体示范。任何不可度量的示范都是非理性的，所有外部的示范不趋向于真理，因为一个粒子本身和前后相邻的两个粒子毫无关系，只有微粒细胞的内部，才有博弈正理的存在。不了解粒子行为论，不知道行为沼泽O40的生物特性背景的含义就无法迈向这个真理。听起来合理而且可以接受，其实这个模型是伟大的发明。行为沼泽模型神话般奇妙完美的结构，恰好与事实的相似性的巧合，并取代了传统的博弈方法，证明了人们用记录纸记录的是混沌重组，五花八门的记录促进着快输的作用。这种反证很难被接受，只有用国正才更容易理解。把国比作国家，把正比作总统，这只能理解博弈的某一部分特性。发明家的理论会很自然地结合真理的观念，并告知真理必须明确地与理性分开，设法完全隔离。相信科学，可怕的赌博就变成了一种娱乐游戏，把百家乐变成了一种有价值有意义的游戏。

第 55 节：博弈圣经(49)

239、科学像是武器，看掌握在什么人手里，做什么用途；也很像是对一个事物作两个极端的评价，两个极端也不一定全是错误，这在发明家眼里也或许会导出一个惊人的发现。无数人在博弈场上的失败，像是一条错误的道路，可惜这条路走的太远了。想把错误之和回头纠正过来，由于时间不可逆，这是完全不可能的。

发明家不去研究如何成功，专门研究错误的路上都会碰到什么，完全在博弈的背反的路上跟着失败地走下去，像一个考古的历史学专家，观察博弈过程中的一种罕见的特殊现象，也会反应不一，有时自己也会产生矛盾，不该想的都想了，不该做的也都间接的验证了。在没有取得成功之前，常人看发明家的行为思想有时特殊得像个怪物，有时傻得不如一个宠物。发明家发现自然中有一个重要的现象，突然想到说干就干，可能会实现，这不完全是偶然。看到后再干，那已是过去，刚才瞬间的偶然在瞬间的犹豫中失去了。

发明家研究博弈参与人出牌好像是足球场的一名观众，对全场各方球员的位置，在各地方的分布以及未来球可能的传递方向，比参赛的各位球员都更能把握全局，也比各球员知道的信息更早、更全面。可惜，这些提前知道的重要信息并不能直接带给球员，博弈场就是这样。当发明家完全用通俗的博弈正理的语言成功的描述博弈量子的结构，并提前掌握了决策人的粒子行为特性，就可以选最好的策略让对抗者进行对抗。我的文章就有了说服力，成功的博弈正理就可以解读。我不想让后人接住我的话往下讲，而要提出新的见解，这应该是一个高尚的见解。我也提示谈科学的人，不要抄写那些死去多年的科学垃圾，虽然科学家老人不再因版权起诉，后来的科学界的年轻人已觉得老朽的东西没有现实意义。多思考、多发现、多创造、少承诺，别再说些博弈论谜语，也别印刷一些概率论垃圾，应该给一些爱好博弈的人提供可以操作的能击败对手的取胜依据。

240、科学在验证中具有这样那样的结果，听起来很有意思的并不一定是科学。我从爱因斯坦和卓别林的通信中总结道：“都接受的是艺术，不易懂的是科学。”验证才使科学公正，我不赞成科学有国籍、种族、年龄、政治信仰等等之分。尽量减少偏见与倾向性，把科学的普适、永恒、唯一作为说服力的证据，作出对未来粒子位置的预言，用粒子模型告诉参与人粒子为什么是这样。博弈中的发现也决不是巧合，而是科学进步的延续，这是发现科学真理的典型范例，不必追求一个完备无缺的理论。我们对粒子行为论的理解和对狭义相对论以及量子理论的认识结合起来形成基本的假设，从而进行长期持久的讨论国正相对性，研究那些被人神话的本质，深入进去，开拓我们的智力，寻找自然法则，达到期望的更高目的。

241、现在的很多学术论文，空洞没有内容，抄来抄去，对这样的科学论述，我们不敢恭维。一直争执两千多年的哲学观点，模棱两可，无法验证，长期分不清谁对谁错，东抄一段，西抄一段，自己也不知道为什么形成派别之争，拼凑厚厚的一本旧话常谈的大杂烩，吆喝着好像一定要加盟一个学术行业进行论争。有些新出版的垃圾书，很难弄清是从哪里抄来的。霍金在一次“想象与变革”演讲中说：“每秒钟将有 10 篇论文问世，而人们没有时间阅读它。”更没

有人去落实哪一篇论文、哪一本厚书里有多少是抄的？有哪几个词是新的？哪几个是独立发明的？看格式是一篇论文，其实里面的东西，好像大同小异。论文的永恒主题就是发明与创造，论文中的创新思维和成果在哪里？真正有价值的创造是罕见的，罕见的东西才让人吃惊，才可贵。抄来的老朽的垃圾语言作为最新科学的论文，我觉得，只要这种隐藏在论文中的猜谜语似的游戏也是论文中的残次品。露出了作者对科学的无知和学术作假，这正是众多读者作出的反应。从平庸的科学主张中，找不到真理，对科学对人都是个伤害。我用博弈的对局方式，用发明家的睿智，用大胆自信和对科学的忠诚，揭示那论文中的游戏，让爱好科学的人们真正能识别论文中哪些是新内容、新创意、新发明。一篇好的论文能激起新思维、点燃灵感，脑子里会形成实质的科学意义，才有应用价值。

第 56 节：博弈圣经(50)

242、对任何一个科学的重大发现，开始都会褒贬不一，怀疑主义、反对主义和对抗主义他们可以区分科学的真伪。前面我关于对抗主义的表现已经有过描述，我赞成科学中的怀疑主义，它是科学发展中必须的盟友。批评可以使事物变得精准和完美，探索和怀疑的自由是人类与生俱来的追求，是为了克服不确定性而进行的斗争。怀疑主义是很容易学的，不需要对身份进行审查，也不需要知识验证，即便就是一个十足的科学外行，只要学几条很快就可以对科学怀疑，最简单的直接反对，就好像是提出了反对意见，这就是空空如也的人的个性。日常生活中常用的几个词都可以构成反对态式，比如说这是一种幻觉或者说是太简单了等等。自然界给出一个特性，并让所有人感知，物理世界是可以理解的，用普通感知的能力和普通的任何观点都可以传达出某一部分真理。怀疑论者就有这个余地，好像重大科学发现的旁边，有一块反对者的用武之地，特别对一位名人或一件重大事情，反对者总想参与，这很像物理世界的大小之间的引力吸引，也像 AB 概率粒子形影不离。只要形成博弈对局，弱者就可以沾上一些便宜，有时也不知道怀疑论者想得到什么。假如一个对抗者故意捣乱，总是会对发明人造成不同程度的伤害，不公平的博弈态式对于对抗者有利。大部分的怀疑理论，如果不能唤起大众的共鸣，一段时期后，就自动消失。如果有人直接问我，为什么不透露发明成果的细节？在理解博弈核心成果的同时，我认为这不是智力正常人的一句话。怀疑论者对于科学家和发明家像是必不可少的科学进步中的盟友，有时也可以通过怀疑者的思辨发现什么有价值的东西。无论言辞的实质多么锐利，哪怕是句句说到实质问题，还不足以推翻粒子行为论理论。一个简单地反对起不到中伤的作用，反而在这种主次的博弈较量中，像火箭的作用力与反作用力，发明家一定会战胜这一阻力。怀疑论者有时也会纠缠得很紧密，一般不会分裂人的性格，也不会割裂人们的信念和行为，发明家与怀疑论者合作的成功概念，就是斗争。在走向未来的同时，这种多元的世界观会一直持续下去。一路上不会潜伏有灾难性的挑战，费因曼在《科学的不确定性》一文中的观点是：“怀疑不但不可怕，而且是极其有价值的东西。”

243、有价值的科学发现有一个明显的特征，在细微隐蔽中利用奇妙的方法组合历史信息，提出一个预言、一个假设。在没证实之前，不存在重要的假想和普通的假想之分。所以，怀疑者认为，没证明的东西都没意义，对未来的问题都表示怀疑，他没被蛇咬，就不相信蛇会咬人；他没见到罪犯杀人，也会怀疑；他没见过宇宙大爆炸，也决不相信那是历史的开端。怀疑论是一个特殊的现象，用哲学的观点对待它，它是自然结构演变中的模式，发明家习惯性地理解这种模式，并会运用里面的智能，并借以扩大感知能力的范围。我讲的微粒细胞是一种完全不同的图像，因而，虽然它应该使所有的人都关注，能感知，然而却看不见，很难理解它，发现者并不一定能解释它，但具有价值。科学家早已发现自然界的运行模式，怀疑者和发明家被统一在一个科学的系统中。先前一个杂乱的、令人迷惑的复杂现象，需要更正、修改、更加深入的反复研究，才具有它的意义。这种研究中的假设、秩序和理解，不必寻找自然的规律，而是找意义，这个研究观点才能到达目的。研究者的行为就是走在与常人的背反路径上，这和普通人的想法完全不同，可气的是怀疑论者又反了过来。

244、当得到一个渴望的新论点时，首先开始寻找自然界暗示的可验信息，反反复复地找答案进行验证。主观认为事件的大小，自行确定观察时间的长短，并进行试验。

一个科学的论点，不论多少人赞成多少人反对，可能是优秀的，也可能是糟糕的。评价一个科学的结论，首先是抛开所有的偏见，对每一个细节都要从理论到实际进行验证和平衡，让更多的人进行论争，直言不讳，畅所欲言，注重证据和逻辑的支持，定义与论点相关的前后结构和成分，定性其微观特性。粒子行为论就是要谈粒子行为链的结构，只定义它的单一微粒细胞特性不是博弈理论，那只是自然界的单一特性。只谈结论，不谈模型结构，正像不谈马、不谈驴，只谈骡子，没法定义一样，很难表达清楚。发明家发现了这种博弈中微观博弈量子运行模式，只有懂得这种模式，通过理性的假想，掌握客观存在的博弈正理，才能在模型上直观地认识国和正是两个对边，是因特划分，各有规

则、有先后、有大小，有对立、有统一。符合规则，才能实现博弈取胜的目的。

第 57 节：博弈圣经(51)

245、博弈的结果是国正相对性，推翻了普通感知，造成意外。我们的生活被无知的世界包围着，而且围绕在我们身边是一个庞大的世界，是一个空空荡荡的空间，自然界的万物就是随机分布在这个空间里。人在这些万物中穿行，看到的都是第一次感知，经过命名，很多人共同的感知统一之后，就是现在公众可识别的物种。为什么一个东西在各国家有不同的名称，就是当时又感知了另外的命名，没有相互沟通，没能达成一致，因为感知是大自然的理念。

每人都会感到时间向另一个方向掠过，我们感知物体的状态和速度是由观察者单方确定的，这是由研究博弈行为的经验建立起来的。今日发明家之所以把它作为构成严格的理论证据，是因为它和普通感知的不同，这一切又符合建立的粒子行为论系列模型。从模型上可以对有限的几种感知，用模型特性进行格式分类，这与原来的直观意识有本质的区别。从后来的行为沼泽的结构图形上可以看出，有优势、劣势和平局。提前获得了决策人的决策信息，也透出了和决策人对局的一个解，对抗者已明白，只有少数的几个决策点，才能取胜。

246、生物特性数量越大，分布在行为沼泽○40 图上的可能性越广，寻找到生物特性边缘越小。夹杂在机械与随机混合特性背景之间的生物特性越少，空隙就越窄，每一次发现生物特性时会很明显，所以应将它确定在第一位，可以作为生物特性的非连续性的开端，都是输多赢少。决策人在娱乐场里开始输钱之后，就会逐渐地减少筹码，这个简单的看似符合情理的举动，里面却包含了一个对自己不利的不平等的对局规则，在无意中给自己设计了一个陷阱。这种时常出现的博弈结构，往往在开始的一段时间要比以往输的次数多，这个发现是在博弈的大尺度的整体中才能看到。夹在生物特性和机械特性或者生物特性和随机特性中间的狭窄区并不对称，却最容易在不知不觉中被决策人所接受，可以比较准确地决策认定这里有美好的东西。脸部对称美远不是一个绝佳美人，想体验绝佳美人的艺术印象，她的脸一定是在对称与不对称的夹缝边缘上，也就是超出匀称的美。在博弈中，如果一个生物特性处于相邻的两边特性的似对称非对称的夹缝中，那么就可以准确地确定这是决策人的决策点，这个神秘的空间被发明家记录了下来。

247、每天睁开眼睛就要应付一些不确定性事件和不可预见的事情，这些或多或少带有可能性的结论，又可以大约知道概率只能得到一半的事实支持。在日常生活与科学研究中，随时都要对具体决策作出判断，然而可利用的信息最终基本是一半，任意一个人的决断也基本是一半，争论多少年的概率的本质意义没有人能说清。由此推断，概率是广义的，可以覆盖多个系统的理论，可以有多种不同的用途，也有多种不同的解释。概率属于不同的事件，属于一种专项理念。只有在概率的含义里面定义出新的词汇，才会在具体场合有精彩的表现。在这种表现中，明显可以看出概率有它的倾向性，概率的倾向性越大，就越趋向于生物的特点。好像概率和事实之间还缺少某种关系，在百家乐中表现更为明显，正是我的粒子行为论○4 系列模型上的状态变化才使我们有了对概率有了新的认识。计算的概率是自然界给定的。用机械特性和随机特性对局，一定是极小极大（平局），用随机特性和随机特性对局，也一定是极小极大（平局），生物特性和大自然随机特性对局，发明家发现了这个对局之后的常数，决策人失败的奥秘就在这里。而通过粒子行为链模型发现概率是可以预先给定的，调整一个微粒细胞特性就会出现决策概率的大变动。既然概率是决策人与对抗者的娱乐，概率的概念要想摆脱人的信念和主观的意识，几乎是不可能的。概率不必关注数值，概率属于不同的事件，属于一种专项理念，博弈有着让人畏惧和冷酷的魅力。应当注目决策人与自然随机特性作用之后的常数。粒子行为链模型上显示的微粒特性经过合并组建成为行为沼泽图像，从图像上可以看出概率并没有那么神秘莫测，也没有人想象的那么混乱，这就发现传统的操作异常糟糕。发明家建造的奇妙概率模型，是大自然的真情实景，这背后存在着相当严格的法则和难以表达的东西，这些法则只有在博弈中才更为有效。

第 58 节：博弈圣经(52)

粒子行为论有丰富的科学内容，表达清晰，充满智慧，把人的行为混合在博弈抽象的未来事物中。它作为研究博弈的蓝本，发明家相信，后人会沿着粒子行为论的道路找到一套比较精确的概率理论。

248、多年研究概率的专家和博弈场上寻求概率支持的人们，都以失败而告终。所有的人都希望发明家发明一种完整的概率理论适合博弈娱乐场上的实际应用，这就意味着必须用指导型的、易懂的、无学术的、无计算的语言进行概率的决策。看到一个简单的模型或一个瞬间的个体加减运算并对它作出判断，就完全可以反映生物体世界与自然世界的法则并吻合决策人的期望，又可以更精确有意义地描述概率的真实含义，那也只是幻想。这个由发明家建造的特殊的环境和科学的语境用常识表达出来，并告知人们，决策人决策的反面会胜，并不是所有的每次的反面都会胜，这是个容易混淆的条件概率，想解决这个新问题，就一定懂得发明家在后面章节中陈述的概率模型。

249、每一个基本粒子里有三种特性，其中任何一个特性粒子均称为微粒细胞团。每一个微粒细胞的选择，都相当于从袋子里取球，袋子里有数量基本相等的红球和兰球，每个微粒细胞的特性选取，就像从袋子里取不同概率的球。基本粒子共有六种不同的结构，每一种不同结构的粒子和另一种对局，都有不同的行为概率常数，三种特性的配对组合之后，由它们的常数决定出牌策略，它们之间只存在微小的概率差别。随机特性和生物特性对局，随机特性略微占优势，这对博弈就十分重要。在百家乐中决策人就不能出随机特性，因为赌场的出牌也是随机特性。随机和机械有近似的常数，大部分组合之后，结果一定是均衡，没有意义。所以行为沼泽模型给出了取胜的决策结，我们看到的已不是原始状态的直觉图景，也不是原始的表面现象的知觉。对抗者的位置就是决策人的反面，那些看似占优的，但发明家说那里却是平局，只有懂得发明家的博弈正理，才可以把概率和期望值联系在一起，也就掌握了博弈正理。

250、那些学院派描写的概率理论，基本上都是垃圾。概率只有建立在个数基础上才有概率的意义。从古到今，概率就和博弈连在一起，而到目前为止，还没人知道概率的公理在哪里。发明家用它的粒子行为论模型来作出比较简单清晰和比较容易理解描述，并给出结论，说明了概率是如何产生的。原来参与博弈的失败是因为他们的直觉，没有和自然联系，忽略了自身的生物特性，也没有关于自然状态和生物之间的概率，又没有组合各状态和行为之间的后果给出经验的事实。一个纯状态论者，无法和概率的本质联系在一起。在真正理解粒子行为论的真实意图之前，没法有力地反驳我的理论，因为博弈的进展还不能对生命的本质和生命的起源提出合理的解释，更不可能理解生物与无机合并之后的博弈粒子行为之间的关系，并且有了它们的常数，我相信这是最为重要的。发明家基本上不谈概率，只谈实际应用效果。所有的博弈都有取胜的需要，通常应用时对理论不感兴趣，讨厌说教，在赌场谈概率让人心烦。为了避免传统的失败，选择另一条道路，粒子行为论会让参与博弈的所有行业受益。

251、发明家发现一点点异常现象，会就此下手研究，它的结果会简单得令人吃惊。生物学和物理学的结合是奇妙的，它表现为自然界多样性的规律。出乎意料的简单性，又变化莫测，使自然的整体变得复杂多样。类似的原因产生类似的结果，它最终的一大部分会表现出简单的一面，例如牛顿定律 $F=ma$ 、相对论 $E=mc^2$ 、量子论 $E=hv$ 等，可见现实也是比较简单的，不然人类就没法理解，如果自然界不是简单的，科学定理的简单公式就全不存在。自然界简单到我们不能理解，自然界无穷无尽的复杂的难题，更需要无尽的探索。当人们对一个复杂的现象束手无策时，一旦有了方法，都会简单得让人吃惊。

第 59 节：博弈圣经(53)

复杂的东西都是从简单性开始产生的，如生命的创造。总之，人类对科学的研究，会不断地扩展我们的感觉。物理世界是简单的，生物学却很复杂，我们将这两种不同性质的东西合并起来，从而对它的复杂性作出了更深的领悟，它只会局限在博弈经济学领域里，而且构成因果链。这种由人的行为参与的物质运动，从赌场开始的那一刻就已经存在粒子中，但直到今天才提出粒子行为论。霍金在他的"下一个千年的科学"演讲中说："自然是颗粒性的，而不是连续的。"在 35 亿年前，高度复杂的 DNA 分子出现了，DNA 是地球生命的基础，它有一种双螺旋结构，就像一个螺旋的楼梯。1953 年克里克和沃森发现的双螺旋已经把 DNA 分子巨大而惊人的复杂性予以定量化，构成了千变万化的美丽惊人的世界。人们经过努力思考和探索证明了那些原理，其核心思想对我的启发和提示让人感到奇怪，因为发明家用简单的结构构造了一系列精巧直观的博弈粒子行为论系列模型。

252、粒子行为论 O4 的系列模型和知识，通过我的文章已经公开了，所需要的实验简单易行、可以操作。在我没公开模型之前，人们很难全部明白我描述的内容。几百年以来，人们一直梦想寻找博弈中取胜的经验，寻找一个可公开的、可检验的、客观有效的方法。有些人会认为粒子行为论的发现让人难以置信，一个伟大的秘密竟隐藏在一个微观状态里。一个物质形象和物质关系之间的和谐，用心智和自然界的游戏转换，已被人掌握。人类有无穷的智慧，一定会找到博弈正理。几百年来，基本上数学运算的博弈没有意义。发明家没有运用数学，只用准确的语言来描述模型显示的行为和物理概念，这真是神奇和巧妙。用博弈量子理解粒子行为论，感觉到是对的，但有时也感到深奥难懂。

253、在理解生物亲序的同时，要用狭义相对论和博弈量子理解生物亲序的利他主义和排他性，模型上发现了一个自然结构，就可以表现出真实性的博弈粒子行为，就会知道基本粒子的微观形状。粒子行为链模型经过平行膜和行为沼泽进行了优化选择、合并。规则中有明确的决策指导，它们之间的相关性和明确的对局之后的概率常数，行为沼泽模型上携带有大量的粒子特性信息，通过这些模型的转换，传统输钱赢钱时的主观概率，转变成了平行膜上的记录。现在行为沼泽模型上显示粒子行为特性，不记录决策人是出庄或出闲，不问他的 AB 选择，只记录参与人的出牌时行为特性。这种免除主观偏见的主观倾向已改换了行为投影，展示客观性的有效事实，如果决策人的决策行为提前已经

给定，对抗者就有了最好的对策，美国的纳什和古代的田忌赛马就是用的这一策略。

254、博弈是一个狭窄的领域，容易被忽略。越是狭窄里的东西，越不容易被发现。有了发现也容易被曲解，对抗者不能代表公众的意图，故意限制人们的心理倾向性和意愿，不知道博弈科学的威力，这是博弈的局限性。

博弈科学可以应用的范围会引起极大的关注。

不要把博弈看成是社会知识的万能灵丹，不至于达到绝对至尊的地位，也不必无限夸张地误认为它是真理的唯一来源。夸张和曲解的主张都不是科学的观点，博弈究竟能干什么，不能干什么，还是留给别人去思考，高熵博弈网会给高熵赛棋的会员留有一个园地。

255、没有人理解粒子行为论，就不能理解博弈。博弈给定的世界观，用科学的方法长期都观察不到，又无法解释。事实显示物质世界的存在，科学又不能给以证明，又相信自己的感官普遍性的可靠，相信自然界事实现象又是时隐时现，又感到博弈的结果故意与人对立，科学家认为这是超自然。这话是科学家的假设，也是解脱，更是无奈之举，这也和信仰接近，人们把显然存在又无法观察到的方式都归为上帝。

我赞赏科学的论战和怀疑，从科学史来看，这是科学进步的一个特征。必须对世界进行观察，建立更多的模型作为工具，帮助人们看看它究竟发生了什么。当然在科学的探索中会遇到困难、风险、争论和挑战。博弈的目的就是追求自然知识法则，自然知识是智慧的一部分，然后追求理性、能力、真理、财富的现实，彻底回归到动物的本能表现。

第 60 节：博弈圣经(54)

256、粒子行为链的结构，是将每次决策人的行为粒子，分为三特性横向展开，原来直观看到的历史粒子映像已不存在，在粒子行为链上只留下一个决策人的狭窄痕迹。在行为沼泽图上的两边缘上，粒子的三特性其中有两特性分别分布在各边缘上，我们看出了三大特性有两种有近缘特性，这个模型把他们分开了。细看起来，生物特性处于一个个狭窄区，这个状态至关重要，因为它决定着在博弈系统中所有生物特性的兴衰。从这个位置可以做出判断，发明家在这里发现了显而易见的博弈正理。

行为沼泽是用图示法和文字方法描述博弈粒子的行为实景，因为博弈这个深奥的领域，数学家的公式不能作为工具，用现有的定理计算未来还没有计算出什么结果，只有依据行为沼泽模型上的狭窄痕迹才能找到决策结。那里不表明有 AB 决策点，不包含单边主义的对立观点，一切都是自由开放的，不管押注在哪一边。用建立起来的决策形式和粒子的行为特性进行对局，从模型上看到的和原来直观看到的引起人决策的原因完全不同，它像在显微镜下看到的人体组织的微观结构一样，这种自然界显露的更深层次的本质，已经摆脱了主观偏向的生物亲序现象，摆脱了直观原始背景而完全从本质上考虑。对抗者可以预先知道决策人的决策信息，知道了粒子行为特性，并根据粒子行为概率常数调整战略，对抗者决策已定，久战必胜。

257、以往人们操纵博弈粒子，并不像我今天建造的行为沼泽模型表明的那样，具有单一明确的历史。我与他们不同，一个粒子本来会具有所有可能的历史，各有其几率，任何一点点外力的扰动都会改变粒子轨道，也都是一次重组，肯定有这样一个历史。如奥林匹克的冠军，很明显易见，好像离我们很近，得到冠军也很容易。看到的都不认为是小概率事件，真正计算一下，全世界有多少人参与竞赛，每次奥运会又等了四年，最后只有一个，真是太遥远了。我们用指数缩小的视觉来直观感觉那无数轨道中突显的峰值会导致错觉。冠军的争夺对一个大尺度的历史来说，概率是围绕着一个单一的历史轨道达到尖峰。当人们进入一个大尺度的环境里，可以用指数缩小的视角观察众多的现象时，这个单一的尖峰变得极为明显，极为罕见，又极不确定。一个博弈的粒子，在一定的时间可以停在大空间的任何一点，这个观点该归结为费因曼的发现，博弈失败的人们违背了这一科学的发现。没有精密的模型，就没有说服力，就不能对十赌九输的异常现象做出解释。发明家的模型展示的是人们从来没听说过的也没见过的东西，这个模型对博弈的知识产生了了不起的作用。即便对这个特殊事件的讨论也是支持，那一定能对博弈真理的实践作出贡献。它可以唤起人们对生物作用在粒子行为论上的注意，使人们抛弃偏见，接受新的理论，弄清一些不可理解的现象之间的几种基本关系，这就是我想说的一切。剩下的大部分，是智力难以接近的秘密，是一个能震动所有人情感的论题，还是留给更多的人去讨论。

258、对于微粒细胞的定义，会不会发生认识上的错误，并不能说我定义的十分准确。博弈粒子的定义表明，里面就是有生物行为和物理粒子的结合物，这并不难理解。这个理论不适合其他系统，只局限在博弈中，而且是在我的模型中使用，才可以对粒子的结构作出解释，也可以得到更多的启示。生物特性、机械特性、随机特性不断地变换，一会儿也会稳定下来，显示有序也深信不疑。在这三种特性交替变化的过程中，生物特性越多越接近随机，生物特性

越少越接近死亡。有机和无机为生存状态不断地进行着斗争。生物只有斗争才有可能保存对自己有利的机会，我们看到非洲干旱的沙漠地带，在极其恶劣的环境里，只有那些残忍无情的家伙才可以生存下来。自然界的一切生物对环境的适应极为普遍，可见形态构造、行为习性、生理本能促使主动的侵犯。粒子行为链上表现出三特性六种结构，基本粒子在有限的六种结构中进行构造，我特别注意到这六种结构在行为沼泽模型图上的分布，明显的生物特性为什么导致选择的结果是负，这个事实符合我的模型，符合我的粒子行为论O4学说，也符合赌场参与人的输赢结果，当然其中还有很多我们不了解的东西。生物特性回避历史上对自己不利的错误事实。博弈就是用金钱精确记录历史胜败的特殊形式，生物忽略历史错误行为的现实，所以很多人在赌场失败的后果就变得十分惊人。

第 61 节：博弈圣经(55)

259、创新是生物的内在归类本性，所有生物类型都可以排列成许多大小不同的生物群。为什么会出现这种大小不同的类群？用概率解释，一定要承认是寻找博弈真理造成失败这一事实的。我们从行为沼泽的模型上看出了生物不断地碰壁灭绝。这种非连续性的种群现象，用小尺度的狭隘观点认为，这是一个个排他性。任何一个基本粒子构造并不是通过许多层级达到现在的状态，而是基本粒子内部在进行着一种斗争。没斗争就没决策，斗争会造成大部分被淘汰，无效的看似很多，真正存活的很少，这是条畸形的道路，这是一个局限在博弈里的专项理念。越是主动斗争越输，越是被动随机越赢。生物特性与其他特性互斥对局，双方的河斥门现象，显示出生物明显的目的性，所以说生存与决策相伴，利益与阴谋共存。生物的侵犯促使与其它特性结合，唯独在博弈中的结果是先决策者必输，特别难以理解的生物行为与无机的混合体，由于受到随机的限制，在自然界中又不能连续成线性，就产生了稳定的多样性，正因为连续，才成为一个有活力繁盛的博弈系统。从行为沼泽模型图上可以看出，除一个随机特性之外，其他的每次决策行为特性都不是独立的，只见到一个独立的随机，这是大自然的主要特性。赌场独立占有这种特性，两人对局占优方占有这种特性，双方都占有随机特性会出现极小极大，行为沼泽模型上揭示了百家乐中这一壮观图景，如果不懂这是真理，任何人的结果都输。

260、在二人对局中，人们感觉到先后出牌或先后决策有一定的差别，先后之间并不对等。若干年以来，人们研究优先者与优劣势本质之间的关系，并没有发现有实质性的差别。对一个让人百思不得其解的事实，进行精确地计算，其结构都是平等对半，所有的人想占优，避免纠缠，结果谁都难免失望和麻烦。直觉和愿望作出最优决策之后，好像进入了矛盾和糟糕的发源地，进入了一个陌生的领域，我把这领域定义为国，合乎法则为正，我称这种现象为国正。平常用的正反、输赢都是蜉蝣概念。用正反定义博弈的意义，对人会造成错误的教唆。本质的价值和行为的价值，还有潜能和原因都包含在自身中。优先性和后在性的明显顺序上的超越，自选特性的超越，多层的内在原因的超越，我在前面文章中论述过。过多的超越和连续是大自然的特性，自然界会给定一个平衡，谁先决策谁占劣势，这是博弈的事实。第一位优先者有着复杂而重要的意义，它处于博弈的核心和起源。这个万事万物纠缠在一起的矛盾集中营，就是一个人的国，一个神秘的基地，这个国里包含了各种规则和多种形式的和谐。人们并不知道这种和谐是何时何地以何种方式开始，也不知道相互对立和不对立之间的和谐，国的里面最终会表现出实在的大自然的真情真相，在时空中的一切事件，都会被人类无限的精神智慧所战胜。从国里提出的正，相当于一个国家培养出的某些冠军或一些科学家、企业家、名人或政府高级官员，这呈现出一个博弈成长的漫长过程，我把这个全程按大自然的顺序写成比特一-因特一-国正，这个过程称为门，称为河斥门事件、河斥门现象或河斥门过程。

261、我们发现任何人都出现大半的国，完全符合法则的正很少。在博弈的过程中，人们都急于知道一次次的结果，就是常说的反正、正负、正副。中国人可以说清楚正是什么意思，为什么正的反面有很多近似的和正有对应意义的词仍然没有说清楚。人类给博弈的结果用反正和输赢界定，是历史上错误的遗憾。我的粒子行为论表明，人们从我建造的微观粒子行为结构模型上看到的，已经不是原来直观的反应，人们只能看到正，感觉不到国，像只看到冠军，不知道一路落选的那些人。大脑中认为正的反面，习惯地说是负，这种说法只说出了博弈结果的局部。负包含在国里，相当于不是冠军，也同样是国家的普通国民，冠军成功了，不能说其他人都失败了，不是领导也同样是普通的国民。国民就是代表国，负包含在国家的国民里。国里有正有负，国是一切万事万物纠缠在一起的矛盾混沌集中营。人们看到博弈的结果，意识中反应出的负，反应出的输，反应出的反，这是一个历史性的错误造成的活生生的概念，是一大博弈冤案，这是参与人参与博弈的悲剧。但因为这个文字概念的错误，表现出的形式和结果与人的直观意识极度吻合。所以，几百年来，从没人从本性上提出怀疑，世界上只有托马斯·谢林提出过用输赢表示博弈的结果不准确。所以，在博弈娱乐场百家乐中，所有参与的人，几乎人人都输。发明家认为，看粒子状态下注的博弈水平就像低级到

把狼和狗一样看待，根本不懂得它们还有本性的巨大差别。人类看待博弈的蜉蝣现象，并不完全是由于人类太低的智商，而是博弈里有太多隐藏在身边的障碍，好像是不应该怀疑博弈中的假象，但人人都找不到博弈正理。想赢，反而成了娱乐游戏中神秘的百慕大，成为博弈的黑洞。如果粒子行为论早问世几百年，博弈也不会落后其他学科，博弈几乎像单细胞生物一样的原始、简单。物理学在微观上已小到纳米，随着纳米技术的发展，有人造出纳米管的直径 0.33 纳米。博弈的微观结构，粒子行为论到目前为止，才将一个普通粒子用微粒细胞分成三特性六种结构，这已经是 2005 年粒子行为论描述的最小结构，这已是前无古人的发现。行为沼泽○40 图上显示出一个精典的简单事实，如果 10000 个人看到以往的粒子状态，根据个人的信息，像以往一样直觉地判断，最后少数人的观点占优，也就是多数人的对边占优势。用它分析有效掌握二人对局中战胜对手的有效武器。发明家说，博弈的结果决不是对立的，博弈里有一个中介，一切行为集中起来表象的负，就是国里的一种现象。国里有正有负，什么时候都是一大半是国，小半为正，博弈的结果称为国正。发明家认为应该这样理解国正，普通百姓是国，成了冠军是正；普通国民是国，当了领导是正；人人都有理想，都有目标，大部分都实现不了为国，少数人达到期望的目的为正。用新假想理解博弈的结果是国正，国比正大。人们被错误的历史概念误导而产生的错误认识，如果纠正过来，博弈就容易理解了。博弈的结果被发明家准确定义了，并找到了博弈正理。参与博弈的人把十赌九输会赞美成十赌九赢，这个成果甚至会让所有参与博弈的人陷入久久的沉思。

第 62 节：博弈圣经(56)

262、一个决策的策略实体本性，形成了国。是什么东西构成了决策的主权？人们为什么把外在的物体形态变成了自身行为？能否真正拥有内在的国正本质？成了个人单边主义的正义主张，成了一场难以取正的搏猎斗争，结果形成了国大于正。越容易理解的东西，个人的目的倾向性势能越大，离自我目标越远。粒子行为论可以分解人的主观类别，也是从感觉到基因的实体结构彻底改变了决策环境，可以自我表露出一种对博弈的状态和局面茫然不知的另外一种情感。

粒子行为链上的生物特性越少，在国的范围里越鲜活。生物特性个体越少，在视野中越明显，越容易被捕捉。人的自身处于国中，一切被纳入这个国，一切为了国。在国中的人，主要部分是精神和心智，最终行为变得十分重要。人在博弈中表现出一种无法描述的特别视界，离人越近的东西，越是不容易识别。一件越是让人惊奇的新闻事件，越是表现出异常的不可能，就连身边的朋友一下也变得不相信你。由此推断：在你朋友的心中，从没把你看得伟大，更没有期望过你会出现奇迹。干大事的名人都应该不断地变动地方，不断地运动，从事物消息的潜能向现实可信度的实在性转化，可增加其神秘。一个遥远的上级，签发的任何指令，都表现出不同寻常的势能和动量，从一般事物提升到精神层次进行的非常规性整合统一，这种精神上的迫切内瘾力和意愿因游戏的背反路径融入国里形成尖峰或者变成错误的举动。典型生物特性，在博弈的决策中带有负灵，用随机特性在它的对边方向上对抗，并得到最大受益，最终将能搏猎○23 出大于一半的正。

263、人们汇总起来的疑问，应该是终极疑问。我相信所有的人一定是从各角度、各特性、各属性、各结构出发，想解决博弈中的输赢问题，最终意识到是人的问题。无论古人和今人，东方人和西方人，一刻也没停止过对博弈正理寻找。千千万万人的终极意图，没一个人实现。人们可利用的东西，全部都利用起来，对各方面进行挖掘性寻找，丝毫没有进展。人类理性所认识的东西无非是实存事物和可以感触的现象，除此之外，没有不通过模型这个中间工具达到感知之外的通灵巧合的发现。模型显示自然界的自身，可以促成人的新创观念。观念和现实密不可分，我可以凭借观念去认识现实。一个人越任性，主观意图越张显，越认为占优，并拥有完美的信息，排他主义情绪就越削弱正理，正理就越没希望被搏猎出去，于是决策人自身带有的行为携灵现象被博弈的国、被负、被输所消融，资金塌陷就越深。人们必须接受发明家的观念，改用新的博弈工具，还有新词汇、新语言。

264、通过研究发现，博弈中的一些性质是从开天辟地以来就有的，它的源头必须从别的地方寻找，然后定义。生物特性对边是随机特性，生物性包含在国里，正包含在随机里。博弈结果的输赢、反正是表面现象的粗浅解释，是古人定义博弈结果时出现了正反不必然对立的现象，无奈而草率地给正的对边作了几种相关性说明，正的对边是什么，古人没有准确定义。后人在博弈中，对博弈结果的说明，错误地把反、输、负、付、副当成了博弈本质的另一个结果。古人在词典上公布的这个让人容易产生误解的局限性的说明，是历史的遗憾，所有参与博弈的人，人人都输的原因就在这里。输就像一个大国，任何人都跳不出国的范围，人们就根本无法想象在另外的、从没见过的事物上找到真实自然的本性和法则。发明家用一种奇妙无比的模型，一个粒子行为链模型上的演变转换，发现了输和反跟国一样在正的

对边，国是一大半，赢和正则是正，正是一小半，博弈输赢的结果应准确定义为国正。当我们食用一块牛肉或一块鸡肉时，粗略地知道这是一块碳水化合物就足够了，不必考虑这块有机体构成生命时的情感和行为的具体表现，以及更多本质的解释和更细的追踪。时间不可逆，自然已经给定，违背自然的都会纳入在巨大的国里。国正的博弈结果和微粒细胞的原因特征，也全部包含在博弈结果的国正里。国正是生命加物理和自然的众多形式构成，我们不容易理解国，很容易理解正，具有古老文明的中国人，从古到今，没有给正的反面作出准确的解释。今日发明家从粒子行为论中的行为沼泽模型上找到了答案。正的对边是国，负包含在国里，国比正大；正是短期显现，国则永存，国是实体，这正符合我对博弈实体的定义。国里储存有大量的能源，明白的说法，应是负面能源，恰当的说法，应该称为国边能源。正能小于国边能源，正能量，不能将搏猎出的正定义为正边能源，因为它们不对称又不是绝对的对边。发明家相信，在短促的一生中，很难说清国是什么，粒子又是什么，只有留给后人，让后人作出准确、恰当的解释。

第 63 节：博弈圣经(57)

265、一旦没有了原因，也就没有了结果。博弈无情的灾难性的事实，驱使我们去寻找一个充分的原因。在一系列的动因中，总是由第一因导致动态的依赖性的活动成序列地持续下去，传递给参与者的实在信息会尽快地得到完善思考，并给出结果。任何一个事情获得解释，均可以找到一半的基本理由。一个理由是，博弈的行为细微结构越小，得出结果的时间越短；另一个理由是，博弈的正理是你追它跑，你退它就进。一个原始简单的背反路径的游戏本质，一直不能被人掌握，这里面有个空间和速度的游戏，目前这是人们发现的游戏让人迷惑的一个秘密。任何过细的无休止的持续下去的理解过程，都是无意义的歧途。

想要的东西不必从别处获取，发明家告诉人们，就在自身行为的旁边那带有神秘的边界上，粒子自身的运动像有了灵魂。携灵存在自身的外表，就像参与博弈的人一定要穿一套携灵外衣，像有些行业的马甲，才永远属于国中的居民。

发明家告诉人们，只有从不可改变的行为携灵现象中改变对抗策略，才可以从参与人的自身行为的边缘上搏猎出一点点正，要信守这一正理，这不是偶然，这是科学。是不是记得两人玩抓手的游戏，看到对方的手动时再抓，怎么也抓不到，在对方动手之前的某一刻随机动手，才可抓到。

266、用时间测量事物耗时越长，客观结果得不到确定，越感到神秘，人的主观就不会停止探索。这主要是粒子的表面状态使人类的知识脱离了现实，粒子表现出的典型的蜉蝣形式大背景像一个大气引力牢牢地把人的心智又覆盖在表面，从而让人不能对其进行深邃的思考和洞察。

所以说，博弈是表面现象的游戏，想负则负，想正则负。一个背反路径的儿戏无奈地持续着，这个表面现象里有一种激活粒子能产生巨大的倒退拉力。我会用这样一个例子形容：一大片人聚集在安静的会场，突然有一个人高歌一曲，空前的吸引和立刻对心灵的震动会随着表面的空间因素上下波动、起伏、旋转纠缠在一起，这种受表面信息的干扰，很恰当地可以形容博弈参与人在决策时对实情实景的扰动。

267、越简单越难，越复杂越美。正是因为复杂性存在，人们才想到简单化，想到统一性。微粒细胞之间的微妙关系，内部对立和不对立没有任何意义。从这个模型上看出自然是最完美的东西，也是最复杂的东西，从中也可以理解生物界完善的机体。

我们的智力是有限的、不足的，它只可以认识个别事物的完善性。一种语言在神秘的模型面前，有力不从心之感。可以看到粒子的本身，也可以看到粒子个别的本质与周边的关系，也能得到解释。从局部性和整体性中找到国与正的根源，博弈知识的渊博能沟通心灵对现实事物丰富的质料加以确认，寻找它的单纯性和法则的简单性的存在，还应依靠非质料和非数量的全部价值的证明体系。当然这是更高层次的思想，这种复杂合成的关系，有它的具体性和一致性。我们绝对相信，有一个大半的正仍然包含在国里，博弈的正理最终一定是从本然那里获得的。人的目的想上升到获得绝对的正，最多是一大半，决不是全部，因为正的绝对自身是透明鲜活的，正超出国的多少，没有标准，正可能达到输钱人反面的一大部分，但决不是输钱人反面的全部。

人们在取正的操作中，唯一有效的办法是根据行为沼泽模型上从生物的对边搏猎出正并得到启示，此外别无他法。

268、有形的所有事物只要能感受到长、宽、高，都是因为有时长的持续过程而存在，博弈的正才可以呈现出短暂的独立。如果两个人对局，先有一个人决策，第二个人在他的对面直接对抗，看起来有道理，做起来就不然。对抗会改变决策人的行为，那完全是另外一个混沌的自然局面。纳什的二人非合作博弈失效，本来约定是可以做到完美无缺，而博弈则不然。所以说，负是无法度量，负是无边无际，空间无边界为国。人们只能了解正，但是不能直接沿袭

正的搏猎方式，博弈正理超越了有限的知识模式。以前所有的人追求自由，征服自然，凭借历史粒子已知状态图像，根据私家科学和梦幻依赖，迫不及待地寻找到常赢的规律，结果造成一个个惨痛的教训，那已是货币的不归之路。美妙绝伦的行为沼泽模型，从它展开的图形上发现，当参与人在间隔之后的第一次决策是生物特性时才有意义。

第 64 节：博弈圣经(58)

269、自然界告诉我们，以现在为中心，懂得河斥门现象，从现在开始，像大宇宙爆炸似的，一个方向驶向过去，另一个驶向未来。它们同样有着力学的形式，还有着空间和速度复杂的性质，过去和未来在博弈中没有意义，只有现在才是永恒的、现有的、实在的。用粒子行为论认识永恒，用粒子行为链认识现在，用平行膜认识现有的粒子行为，用行为沼泽模型认识粒子三家族特性的实在。模型上显示每一个基本粒子的位置都有各个特性的倾向性，以往那些追求整体意志的倾向，在博弈中一定失败。

270、在粒子行为链的模型上，空间、速度和顺序在决策混合之后出现了三者的不确定性价值。视野跨越了时空无限距离，指数也可以跨越时空的无限距离，按照时间和顺序测量那滞留在空间内的事物真实的形态，和速度有一定的关系。目前只有分析其内部的微粒结构，寻找分布在微粒细胞之间的相互关系中的原理，才可能是取胜的有效突破。

一个人在平行膜上行走，当看到那将要布满 AB 粒子的平行膜像是一条宽广的道路，相等的 AB 粒子给以人们的信息是极不完善的，不具体而又模糊，又主动直接暴露它一半的本性。不过以人类目前的知识，认识它的本性的方式还不是很适合。好像我们看到一个盆子里装着满满的豆子，里面有一半是绿豆一半是红豆混合在一起，离近仔细看，真是眼花缭乱，想看绿豆就是绿豆，想看红豆就是红豆，你想看各自相邻之间的关系像什么，它就会像什么。发明家告诉人们，在 AB 均等粒子混合时候，由于过去组成的有序，对称状态或图像已形成之后才让人识别，都是在波的上半周的后二分之一才可以让人观察，我对这种现象定义为俯信○29。任何博弈参与人看粒子状态决策时，所在波状的位置都是这种俯信。凡是出现结果的东西，都是动因带来的。空间、速度和顺序三者混合之后，人的眼睛才可观察到，可惜那是以前传来的粒子信息。我借用中国一句古诗：夕阳无限好，只是近黄昏。假如不是现实中的实存输赢现象，真正想赢就赢，想输就输，就不会有这一部《博弈圣经》问世。

271、宇观、宏观是历史，微观、渺观才是未来。研究粒子行为是从内部开始，不是从外部引导。状态主义是宏观，它的结构中有大间隙，只有微观中的随机才是实在的、直接的。宏观上的观察，操作微观，会偏离正理。博弈的结果是趋向于特性结构，趋向于微观的自我主体，人们试图利用宏观的结构状态与微观中的实在的、直接的随机性期望找到和规律的吻合点，都是毫无价值的幻想。博弈参与人的全部活力和动力的国边能源都来自这些源泉。正理的结果却趋向于自然，自然是随机的，博弈人的行为与自然的随机行为对抗都是国。国里只要有人的行为，国的内部就会有各种特性的新的粒子及其更为复杂的混合特性。以往人们把粒子看成是随机的、不可预测的、运动的，这都不对。粒子的活动是博弈决策人的行为赐给的，博弈行为停止，粒子合成的状态完全消失。粒子的每一次活动都是智慧的活动，都是事物的外在形态和读出的时间、空间、速度、顺序，反正统一的自治自明的理性也是私家科学，这一切表达的都只是自己。人类对万事万物的预测和决断都是从复杂简化到双方对局，所以我说任何事情都是博弈，都需要决策，只有决策人和对抗者的二人对局，结果才是一方胜过另一方。

272、人们进行推理，从是到是的过程，那就是经验，但也只是一致。有机和无机的共同活动，发生在生物身上多样性的结果，典型地表现在博弈的结果上，出现了大半是国的特性，也就是国的对边才是正，正的对边是国，这远超出了我们的理解能力，无论我们怎么转换概念，都仍然不离开实体的自我本性，无论怎样作出努力，都仍然与国共存，被局限在国中。自知或者自明都是自然科学的奥秘、哲学的奥秘、人类理性的奥秘，然而最终都统一在国中。

第 65 节：博弈圣经(59)

形式主义是理性主义，理性主义是科学的元素。它在博弈中造成了失败，只因注重形式，不注重内容。博弈中显示各种不对立又复杂的游戏内容，正因为不是对立的，就不是仅仅把它反过来那么简单。发明家发现的粒子微观行为结构的意义是真正发现了推动博弈进步的能源。突变是生物的特性，看似一个和大自然一样的随机过程，其实这是表象，内有生物亲序的动因，这种生物特性的独立和非连续性是生物博弈○62 中最坏的环境，结果是生物在自然的随机中灭绝。参与博弈的人在博弈决策中，要经历极其复杂多样性的过程，不但不能扭转失败的结局，反而给赌场带来了原料，构成了赚钱的资源。不知道这是谁的杰作，谁也破坏不了，这是存在已久的博弈所创造的东西。生物特性在博弈中是最坏的环境，是生物的独立性和非连续性，不能理解成从矛盾的集中营中跳出。要观赏到行为沼泽模型的壮观景象，一定要从生物特性的对边，也是生物行为的背反路径上观赏搏猎出正的过程，那才是真正的赢。

273、行为沼泽○40 图上显示的各种粒子的基本特性，大部分只能参考，不能直接用于对抗，只有大约三分之一可以构成有意义的对局，在行为沼泽○40 图的上边表现出粒子的生物特性，是對抗者的有效攻击目标。揭开粒子基因结构的秘密，可以明确地改变我们后代的能力和素质。懂得比特—因特—国正，才可以与其他任何人竞争。看到的任何事情的过程，都可以称因特，最后的结果称国正。真正能明白定义词汇的本质含义，就可以用新思维、新理想改变自己的行为。任何人谈到共赢，实现双赢，都是在大于2的配对，才可以达到双赢。只谈双赢，不谈国正，是违背了哲学、逻辑，是错误的博弈概念。谁不懂国正的定义，只谈企业双赢，都是可笑的自圆其说，情通理不通。随着博弈知识的增加，甚至一个又弱又小的人和一个强大富裕的人竞争，结果并不一定像一般人想的弱者占弱，可能会有一个惊奇的结果在等待着。我前面文章中提到，成功和失败出自偶然，博弈就是在背反路径上才能找到正的答案。

274、如果不研究人的行为在粒子上的作用，博弈将无任何进展，不可能改变传统的博弈方式，也不能改变博弈的结果，更不可能从中获得掌握未来的力量。

发明家复杂的粒子行为论让人们聪明了许多，聪明就是超前的信息处理。人们用传感器探测人在行走时的体温，尺寸惊人的望远镜记录了太阳系之外的光线，威拉德·弗兰克·利比的 C14 的衰减计算出岩石的年龄，科学家已绘制出了人的基因图谱。高熵赛棋发现了二人对局的不平等特性，把人的行为作为量子、基因来研究博弈。从行为沼泽图上看到以前博弈参与人观察粒子的状态，已面目全非，是凭主观想象胡乱配对决策的鸡鸭现象。

发明家用极复杂的头脑，把所有事情都看成不绝对对立的。参与人优先决策，这只是表象。在没有人决策之前，只是个规则，是博弈背景，不构成对局实体，那只能算一个博弈的图像。当我们看到空空的球场，没有看到有任何人打球，那只是个球场，当看到有人开局打球，这才真正构成了球赛。其他比赛也是一样，大家可以模仿，可以通过这粗略的比喻，假想一些类似的比赛场景，就会明白我下面将陈述的博弈实况。

如果见到参与人先作出决策下注，这时才算真正的构成了对局的条件，对抗者不决定对抗，不算是博弈对局。当对抗者决策已定，对抗者就是优先对局。原来优先决策的参与人只算是博弈的基本条件，不能误认为正在博弈。如果没有决策人优先决策，就像看到闲置的空空的球场一样，不能构成比赛。当一个人先作出决策之后，也并没有构成博弈的真实意义，只有在对抗者决策已定的瞬间，双方才有一个共同的“现在”，是對抗者首先决定了博弈开局。生物博弈涉及到人，就是战斗，战斗的目的，是双方从国中搏猎出正，实现正的位移。

第 66 节：博弈圣经(60)

275、要想真正地理解博弈中为什么人人都输，发明家揭开了一个无限大的国，寻找它与极其微小的行为量子世界之间的深层联系，懂得粒子行为链、微粒细胞、平行膜、行为沼泽，就懂得了粒子行为特性的生成。人类只要掌握了这个微观结构，那可怕的输，才不会再对生物博弈的结果构成威胁。

观念很难转变，只有重新认识博弈的结果，只有用国正表示才容易理解。本来参与人选择有把握又合理的决策，如果翻过来行动，真是难以接受；用国正的概念，国比正大，就很好接受。不随时间变化的是一个常数，这是行为沼泽○40 图上的一个互相对局后的非直观的常数，行为沼泽○40 模型上由自然赐予的这个常数，在这个模型上，不会滥用这个常数。传统的博弈行为不通过这个模型就可以想到，都是胡乱决策，都是些鸡鸭现象。如果人们能了解行为沼泽○40 图像的真实实景，人们想到以往的那种博弈的行为，会产生巨大的恐慌和后怕，发明家的行为沼泽○40 模型不致于使人们的决策变得更加糟糕。

276、再复杂的问题只要找到了方法，就变得非常简单。博弈行为粒子记录下来组成的状态像一部万卷长诗，诗里没有间隔、没有标点，不分段落、不分章节，人们唯一能看到的就是粒子组成的状态和图形，人们完全不懂语法，但又想找到自然界的意图，因此路程十分遥远。博弈是最难的一门科学，学懂一门科学比掌握一个博弈粒子行为的未来要更容易。人们会想出办法解读自然的图谱，有人会首先知道，但并不是全部知道。解读博弈中的河斥门现象，也就像理解矛盾的“二律背反”定理一样，更像是情人的感情，另一方拥有的才是自己的，当一方主动给了别人，另一方就表示气愤，这就需要理清其本质与各相关之间的关系。

想搏猎出国正精准的大小，那一定是在因特里有一个图谱，一个和客观事实极度吻合的美妙图谱，能够从时空的渺观、微观、宏观、宇观上解释粒子行为，才能找到博弈正理。行为沼泽图是什么？微粒细胞的结构又是什么？呈碗形的是单细胞的外形，是不是为了叠加起来合乎情理？为什么碗口相对，碗底相连？空心 and 实心是表示它们内部质量吗？这些问题会开阔后人的视界和想象。

发明家说这是解密天书的语言词汇和标点符号。当看到参与人首先决策已定，这时已完全就绪成了一个完整的对

局态式，都纳入在国中。这时从擂台上搜集决策人的信息，移植到行为沼泽图上，记录、分类、合并、重建，用行为概率常数确定对局有没有意义，只有在生物特性的对边才能搏猎出正。

决策人的很多行动，大部分都没有对抗的价值。行为沼泽○40 图上显示出决策人的行为特性和微粒细胞像贴了标签似的，完全理解决策人是什么处境。每次决策人一旦处于劣势，立刻就有一个占优位置可以对抗，当决策人每一次决策之后，对抗者很快就得知有没有对抗的意义。这个模型是发明家在博弈中最有价值的发现之一，懂得国比正大，自己可以控制自己的占优结果，这是一个全新的突破。

277、自然界给定博弈决策人输的那一部分，正相当于各种优惠券的规则，计算起来是平等的。把自然界外在的意外和偶然都留给了消费者，无论怎样为平等作出主动的努力，确保在丝毫不违背规则的条件下，也只能是 0.5。在有效期的空间背景里，严格遵守多种规则条款，消费者不犯一点错误，也不会占一点便宜。不犯错误其实是不可能事件，任何偶然都会造成违章，犯错误的一定是消费者，发券者就是靠违约金营利，这就是我讲的优惠券博弈，这是和赌场本质一样的博弈游戏。

278、不必注意决策人在什么决策位置，而是看他的粒子行为特性，把他的行为作为宇宙背景，也是博弈对局背景。人们从宇宙背景辐射出的各种混合现象，观察到恒星通过热核聚变反应发出的光有一定波长，经过各种复杂的转换，并以辐射能量的形式被人发现。没有反射，就没有存在；有了反射，就可以确定背景辐射的具体来源，获得它的光谱，了解它的性质。决策人先做出决策，在押注的那一刻，有一个瞬间的“现在”开始向过去和未来辐射，决策人和博弈的规则已构成了隐藏博弈奥秘的博弈背景，背景信息的未来以微粒的形式从对抗者的左前方往右方驶去。对抗者和决策人根本不是一个历史，也不是完全相同的未来。如果对抗者○6 作出对抗决策，这时双方就有了一个共同的“现在”，我称这种认识为背景合成法，双方的国正就得到了完整的因特分配。看决策人的行为特性和位置，决策人在一定时间内有可能会分别占有三条链上的位置，其中两个位置是无效对局。行为沼泽模型在决策人决策时，哪一次处于劣势，就会落在第一链上。对抗者马上会在下面对边上押码对抗，对抗者决不会让正的机会从手下溜走。换句话说，行为沼泽模型专门记录决策人决策的粒子行为特征，记录劣势的处境，对抗者像戴上了夜视眼镜一样，一目了然，准确无误地看到了决策人决策的基因特性。在对抗者的眼里，看行为沼泽图是上国下正，掌握搏猎出正的有效性，正的对面是国，国中有负。先决策者的蜉蝣决策拥有具有巨大的国边能源，在对抗者还没决定下注之前，决策人虽然优先下注，但也不是博弈参与者，他只是背景国中的一个条件，他的行为携有负灵现象，仍属于国中的居民，我形容他已穿上带有负灵的马甲，对抗者与决策人失败的未来进行非连续性对抗，对抗者看看行为沼泽图上的行为特性，再看看决策人押在哪一方，对抗者就开始微笑。

第 67 节：博弈圣经(61)

279、迄今为止，微粒细胞是发现的博弈粒子的信息基因，它告诉人们太多的原来不知道的东西，明白它的基本原理是扭输的途径之一。改变微粒细胞团的结构，最终让其可以执行人的指令。用历史的眼光看待粒子演变过程中的偶然，是粒子内部结构进行着的替换，想探知单个粒子行为的外形，博弈粒子一定有它的结构。如何研究并揭开有机行为和无机材料怎样和谐共存并展示自身，博弈的粒子就十分有趣地在行为沼泽○40 图上尽情地展示其外形。

发明家猜出了三特性的各自外形都是碗形，有空心和实心，有的口朝上，有的口朝下，并能够以不同的特性组合在一起。发明家在行为沼泽模型上观察到人们全在无知中，粒子玩着有意义的美妙有趣的游戏。参与人在学习这个模型的时候，可以像拼图游戏，按规则任意组合，重建一个基本粒子结构，好像参与博弈的每一个人丝毫没有觉察到这种特性的存在，更不知道有对立、有优势、有劣势、有平局。如果不了解基本粒子的微观结构中的微粒细胞特性，不了解有机体行为和无机混合，又不是纯分子物理成分简单性的混合，用化学的观点，很难理解这个混合物的合成。发明家认为，这是一个非常特别的只存在博弈中的一个很复杂的装置，里面仍是很难说清的某些东西。博弈的粒子在高熵赛棋中只是行为材料，现在，我宣布了粒子行为论，它是一个全新的方式，这个发明并不是简单的迈出一大步，而是进入了一个崭新的微观博弈量子世界。这里面完全是由一个更复杂的、来自各方面的、大量运动着的、量子原理的大世界所主宰。不过目前还不能去细想，更不能传统的停留在一个大基本粒子状态上的思想去解释。很多创造和重大发现都是用相反的方法，这是哲学赐给人们的方法，决策人把它当成法宝，对抗者不懂哲学，只知道对抗，对抗者成了赢家。

280、好的消息有一半会胜，坏的消息隐藏着奇迹。用力学理解博弈，双方像拔河，双方处于相反的两种力之间称为门，这种现象称为河斥门现象。我们不能把博弈当成简单的河斥门事件，也不能理解成二律背反，发明家把国正

当成博弈的结果，国里有正，法国科学院院士伯格森认为："我们把容得下另一个空间的那个空间称为较大。"所以国中有正有负，国比正大。正包含在随机里，从国中搏猎出正，从生物特性的旁边拨离出正。

博弈是人的行为活动与自然法则的对抗，所以人人都输。博弈构成的模式和规则的模式，并不符合人的思维模式，发明家终于发现了这个模式，宣布了数学方法是无效的计算，蜉蝣决策是个陷阱。

谈起对博弈未来的预测，敬畏、冷酷又具有魅力，人人都感到带有一种苦涩滋味的满足，这充分反映出人的思维，操作博弈时的行为，极其矛盾复杂。到目前，每一个人都摆脱不了博弈的失败。

对于自然界长期以来确定的博弈模式，人类无可奈何。爱因斯坦的广义相对论弯曲了时空，用狭义相对论把时空缩小到模糊得看成平直的，大约的、不准确的。海森伯的不确定性关系，哥德尔的不完全性定理，阿罗的不可能定理，这就是大科学家对未来预测的无奈。

2005 年高熵赛棋的发明，发现了不平等特性，问世了粒子行为论，在一个行为沼泽模型上展现了博弈决策人自身本相，看清了博弈决策人全部都输的根本原因。粒子行为论为什么能得到重视，因为它能解决一个千年难题，它能让人行为朝着正理的方向前进。科学总是会朝着一个高度复杂而文明的方向前进。

281、当用哲学的观点处理粒子的位置，又加上大脑中建立的多个因素，这时的粒子也会处在几个位置，当一个粒子位置确定下来，其他全部消失，变成了残渣，这个过程也很像细胞受精。博弈粒子的行为记录不同于物理世界的粒子，自然界的粒子量子化是连续的，博弈则是间断的。自然界粒子的未来大得难以置信，而博弈粒子的未来是人的有限行为。博弈行为一次次间隔性的分裂，这应该是让科学家信服的观点。这个有限的粒子行为链展开的平行膜上的微粒细胞的数量和结构已经简单到可以计算，发明家对被动的博弈粒子行为的微粒细胞结构，在行为沼泽模型横向展开，认识了粒子行为的"自我"，解释它的结果，正确得难以置信，感叹它的神奇和巧合。这个结果和以往传统的博弈结果相比，基本相反，这可不是用一般智慧和反常的极端思维得出的结论。如果没有高熵赛棋的发明作为第一工具，首先发现了不平等特性，又加上粒子行为论的系列模型，人们永远都无法发现这个成果。这个重大发现的过程，曲折巧合到不可思议的程度，最终把博弈的结果颠倒了过来。

第 68 节：博弈圣经(62)

282、富豪和财富的形态是什么？是自白。财富是物体的形态，是债务的集中营，是讨债、还债、借债的会所。富豪是只想借，不想还，只想成功，失败了会耍赖。只要不停的运动就有财富，就有富豪。如果突然停止冲动，属于直立崩溃，大部分是资不抵债。偶尔留存下来的几个幸存者，会在两个问题上深感内疚，一：我太聪明了；二：我的运气太好了。所以这些人聪明加运气才张扬、疯狂、慷慨。这些是富豪典型的性格表象，热衷于操作宇观宏观事物，不亲自干具体事件，成为真正的有闲阶级、有产阶级、有权阶级，他们利用混沌的背景、混沌的头脑、混沌的行动，在乱世中，占有了更多的资源和偶然成为富豪。一开始他们先犯下了一个大错误，最初是一个对未来全无知的赌徒，这个错误无法消除，所以不断地超越、改变，一直勇往直前，幻想锻造一个非凡的历史，建造一个冒险家的乐园。向前走的同时还要冒风险、挖掘、追寻、超越，需要不断地生存革新、变动、更改和永不满足。把他们请到电视沙龙做客，这些利用媒体制造名气的暂时成功者像是战场上几个偶然的幸存者，他们不承认是偶然中的成功，他们只谈靠智力超人的成功经验，像是战场中的幸存者在大谈如何有能力躲过每一粒子弹，自编自演一种幸存者的传奇神话，像似博弈场里的决策人，都是用大白话谈一些表象主义的蜉蝣概念。由于是历史的映象，既不能证明，又不必推测。先编导后彩排，喊到名字就上台，得意洋洋想表演，张口净胡说。按照哥德尔的说法，真理不完全包含在单一事物中。口沫横飞的嘉宾找理由表现自我，自信、自夸、自大的歪理邪说，像赌徒靠命运赢了之后再讲述已过去的久远的故事。

其实企业 CEO 并不容易，他的管理是资产和共产两种阵营，要用两种规则进行恰当地对抗才有效，领导者不是决策人，是对抗者，企业为什么是短命的？为什么不如两大阵营的国家那样长久，因为企业的性质是在资产和共产中赌博，赌无常胜。我看到一个青年人在电视节目中向一位企业家提问：假如我是你，从现在开始你还能成功吗？这句话实际上是博弈中的哲学之谜，他们回答不了这个问题，只要不是这个行业的创始人，一切都是克隆，从别人那里移植过来的创业格式、状态和方法，会巧合地集结成功的机会，也会有失败。直至富豪们走入了一个用金钱建造的哲学的迷宫，面对的是一个赌局。

不必对大富豪、CEO 那么尊重，什么样的吹捧都不正确，他们是身经百战还没战死的英雄，他们什么都不怕，从来也没有怕过。

283、在追求正理的同时，粒子内部有一个机制，让人对正理的本质难以把握，神秘莫测。在普普通通的粒子状

态中，可以按照人的意想观察到粒子位置组成有趣的形态，如果说我无法和它们保持适当的距离，就像视觉中的焦点一样，远了不行，近了也不行，更让人难以建立适当的有效取正的理论。事实真相超出了我们所能达到的范围，我们对未来一无所知，好像没有找到哲学和逻辑学的入口，用物理学和化学理解博弈粒子，看起来有点张冠李戴，但最终也会引导着思维向科学前沿未被确定的方向迈进，那一定是一个全新的从没被认识的领域。

博弈决策人的行为，没有完整的历史，只有一个非连续性的重组求和的历史。博弈就是让人参与给出一个立场，充分表现激情和智慧，平庸和古板，断断续续，尽情发挥。其实每一个人都希望从智慧的极端处找到适合自己的东西，本来想把智慧变得鲜活，却力不从心。我们知道智慧的错误运用有时会更糟糕，智慧在娱乐场里的二人博弈变成了庸俗的格言，变成了邪说和谬论，智慧的应用成了经济陷阱。

我在引读序言中说：智慧是一块块碎片，智慧不能形成历史。在未来不确定地反反复复地运用各种智慧时，在遇到任何分歧点和困难时，会有新的智慧指引另外一条光明的道路。发明家在智慧的极端处寻找时发现，越是在粒子有节律的时候才存在问题，越是提前为未来制定一个目标值，搏猎出正的可能越小。意外和偶然都属于革新创造，严格地说，没学过的东西才可能创新，科学家的发现和重大的发明都属于个人业余创新和业余创造，一个重大的发现，不可能先给出这个成果的命题。所有的发明有一个共同的定义：被人普遍接受的是艺术，不易理解的是科学。

第 69 节：博弈圣经(63)

东方人会不加识别的跟风，容易把新的东西看成是神秘的佛光舍利，我说东方世界是精神导师的天下，那些邪教和传销表现出东方人的蒙昧无知。东方人骨子里有好赌特性，博弈中的发明成果，会给东方人带来喜讯，也让更多的东方人按照以上提出的疑问，给以有趣的实践。

284、只要开始提出一定的观念，另外的一切都会退去，一切都会隐退到观念的背后。一个观念的决定，下余的立场会倒向一边，另一边就丧失了，这是阿罗的不完全性定理。尽管我们不断地去挖掘，总是付出了运动的代价，但是越陷越深，到后来又不断地期望回到初始的阶段，向往开始时的平等和那原有的自然历史背景条件，忏悔那初始的专横，人们会突然明白那是狭隘观念，在独裁的同时，把更多的也都放弃了。总之，大部分的人都是在提出或明确一个观念的时候，最终将丢失一大部分其他的旧观念，又对其它的一部分产生偏见。在博弈决策人决策时，不管多么慎重地作出初始选择，都是一个焦点，而不是视野里的全部事物。唯一的决策选正，就是对立了一大半，因为正的对立面是国，不断地决定，就是不断的丢失正，陷入困境。至少是两个以上的困难，才称为困境。事物不是完全对立的，国比正大。博弈的失败是先从提出一个决定开始的，数学的游戏中也有不少报道。当觉察到最初的判断国中取正是由国边影响时，想竭力摆脱，想抹掉，结果更容易创造出更不合本意的运动方式，将一个未来的系统变得更远离期望的主题，更不尽人意。

285、谁能把我描述的博弈过程用一种时空长度表示，并在上面分段押码，结果一定会输得很多。优先决策人决策的充分理由和动力，是以取正为唯一目的。在决策人的心中，有一整套私家科学学说，发明家认为这是博弈失败者的理论学说，薛定谔形容这是恶性循环的论据，组成了参与人失败的历史。发明家认为：智慧没有历史，意外没有历史。以上任何一种都会终止决策人所有违背自然法则的生物性冲动。

只有平等开放的心态，才是自然的全部，才能处于一个自然随机的层面上。当人们用智慧认识随机的时候又会觉得十分困难。在博弈中，只要决策时先找到依据，先打开一条思路，其他的路途就会消失，再也谈不上视角、视界、视野，可选择性就会减少，由于决策变得狭隘，必然出现盲目、独裁。有时错误的行为和天才的行为混合在国里，很难区别。一个天才的决策行为和博弈决策人的表现形式为什么一样武断，这仍是留给人们的不解之谜。我也让怀疑论者否认我的论点，提出学说。

286、万事万物的最终结果，一定均衡统一，可以把这种现象理解为一个平面。博弈的每一次决策行为，用一个粒子的位置移动进行表示，平行地记录它的历史。当人们去观察这个历史的粒子状态，猜测它未来的发展，全部导致了决策失败，成为历史。看似使用了智慧，还不如只押一方不动，个性不变应潮流万变。根据逆性影像模型，反映出赌场的每一次结果是随机，只押一方不动，也正是赌场的随机特性的映像，还仍然是随机，略占优势。赌场和不动的这一方特性平等，实际上是随机特性对局随机特性，会出现极小极大，多次对局之后，最终出现均衡。押在一方不动，把另外一个参与人和首先决策人相比，押在一方不动的第二个决策人会占优，会胜过优先的决策人，这在百家乐中可以观察到。人们想证明并目睹这个过程，必须从高熵赛棋的定性起点上认识，先领悟那显而易见的内在事实，无论你有多高的智慧，也很难说清定性和行为的位置关系。高熵赛棋的定性和智慧一样只能品味，不能理解。只有亲眼看到，

亲自动手参与高熵赛棋的对局和多次真实体验，才能触摸到粒子的不同特性，会第一次感悟到博弈游戏中有秘密。

287、计算是平衡，随机出正；观察决定为国，慷慨对抗出正。关于先后、观察和计算，都是狭隘的本质特点，决不能统一认识，或盲目处理一切事物。博弈中的优先决策人，无占优的结果。详细观察之后作出决策，并不能拓宽视野，反而变得狭窄。一个人决策固定不动在一个位置，或者做数学的计算，那仍然是一个机械性的行为和机械性的计算，排除了所有生物意识的一切外因，它让所有的人观察到一个更具平衡和公正的结果，所以计算出的结果都是0.5。

第70节：博弈圣经(64)

任何人只要先制定目标和格言，都已受到自然的限制，受到国边能源的引力作用，丢失取正机会，最终符合意愿的取正结果都不会大于一半。那些面对电视大众，主持人用封闭型的问话让企业家、CEO说出他们的格言，也就是先让他们赌一把未来的结果，这种主持人占优的局面，是相当于让人押注，大多数的人都会陷入其中。所有的大话，就是提前靠个人主观想象一个结果，先公布于众，我定义了这个性质是赌，大多数都不会成功，这是一场很长的赌局。没有人记住今天，等待多年之后的结局进行比较，听到大话之后，大厅里响起掌声。确切地说，这是对主持人向公众展示了一位博弈人的狂热在起哄，这就是主持人和CEO大话博弈游戏。

288、任何一个人对未来事物的结果提前预测，都会使行为僵化，主要原因是状态主义，是蜉蝣决策。简单地说，不幸失败的人没有原因，就是一个个预先主观给定的决策点，把自己陷入了以自我为准的没有变化余地的狭窄空间。大部分不承认自身是失败之源，强调在观念层面上寻找正理之外的真理，脑子里一片混乱。面对着失败的无奈，悄无声息的想摆脱、逃跑，终究又回到原始的开端，重新再来。无知者无畏，年轻人初次涉足工作机会就是这样，毫不珍惜，在封闭的有限空间内，自我建造了一个一个假想的模型和一整套从未公布也从未实践过的新观点，第一次准备开始搏一把，进行实验。实践之后遭到意外的失利，第一次被停盘，直立崩溃，也就不足为奇了。总之，你以什么为伍，就会得到什么，你就会成为什么。世界上的很多事情，看似对立，其实未来是非绝对对立的两块，是一大半，一小半。篮球球星姚明说："努力不一定成功，不努力一定失败。"成功是一小半，失败是一大半。大半为国，小半为正。两种势能一起存在着，甚至一种势能存在于另一种势能中。第一种势能是主要的，任何一种推翻另一种势能的先决条件，都正被用来阻止它。任何不尽人意的结果，也都称为国中的居民，不是做错了什么，而是没有找到更好的方法，用博弈的观点给出一个结论。每一个人做的每一个事情都不是最佳，还有更好的做法，只是有时还没有演化到被人发现的时刻。如果不学习博弈，不了解博弈的词汇、博弈的语言、博弈的思想，那么以后仍然无法脱离视角的狭窄和目光呆滞。以自我为中心的束缚，最终看到的、感觉到的真正是一大半国和一小半的正。通俗地说，正是赢，国里是输。一个人在封闭的国中是一个单独的生物体，将仅带有的一点点能量，短期内在不知不觉中全部耗干。

289、只要不是对立的，就有大于两个以上的答案，一次选择其一，大半会失败。当人们发现交叉时的一个中心时，不可逆是单极加特性导致的结果，与选择的方向上的结果基本相反，通过交叉中心时的向反的方向有着与意愿基本相同的结果，有决策行为的地方，就是这样，应当仔细考虑我的观点。精确地说，一个中心向一个方向的延伸分叉都是国，因为未来将出现两个中心点，从唯一走向裂变，只体会到一种，不能体会到全体就会失败。发明家认为，决策人的思路都僵化了，无论怎样思考，都是失败。停留在两者中间无法决断，不参与不败，更显荒唐。正的、反的，进的、退的，从这一边到另一边，无论是什么方式的扩散或靠拢，结果都是国大于正，这是宇宙给定的本身。人人面对的博弈的背景和宇宙给定的国大于正的背景一样，任何人都不能找到正理。看来，国比正大，用分宇宙的观点理解国正，理解多数的决策人的反面，在两个以上参与人的对局中，在不同的时期，可以达到共赢。丰富的现实中有太多的偶然和极端性的变化，人的智慧的变化不可能应付自然的复杂。发明家的智慧根据模型工具，品味慷慨和自私之间，也就是随机和生物之间，各自立场的配对调和，生物被战死在国里，大自然的随机本性仍然在不断飘散。

第71节：博弈圣经(65)

290、智慧的表现并不张扬，平淡、平常得又让人乏味。它没有形状，并不一定能引起理性的注意，容易被人忽略，有时表现不值得引起人思考，有时听着反而引起反感，更谈不上引起震动和好奇，好像有与没有都一样。智慧可有可无，观念的可循可弃，粒子状态才表现出有形的实在和真实。博弈的决策人都是受到上帝给定的图形和几个难以说清的表象让决策人决策。发明家认为，人类掌握自然界的游戏规则和博弈的认识，少得可怜，后果令人失望，可悲可叹。通过行为沼泽模型揭示了人类对博弈的无知，由这个横向展开粒子行为的结构，我们才了解人们失败的本质，它能让粒子行为的本质由隐而显，以偶然的非连续性表现了输的本性，它也向世人昭示了一个有价值意义的局部：国

的对边是随机，中间还有过渡的一条链，它们总是不断地跳来跳去地向在一个宏观的平行膜上延伸。是智慧创造了这个模型，是模型创造了哲学的视界。发明家找到了博弈中的三大特性资源，博弈决策人决策的行为就像水在行为沼泽图上流淌一样，就像在雷达屏幕上监视几架飞机一样，可以确切地把握。

291、任何一个依靠表面状态判断事物作出的图形主义决策，最终造成的惨败都应该看成是一种战斗。蜉蝣决策遇到的是来自内部的抵抗，人们都明白这是为了搏猎出正而进行的战斗。可以看出人们并不是束手就擒，只是赤手空拳的在绿桌面上用颤抖的手一伸一缩，不知疲倦地战斗，尽管采用各式各样的战略战术，失败最终无人幸免。在博弈中，没有人能改变人们视野内的局面，无论是长胡子的阿拉伯兄弟，或者是西方大不列颠的白脸朋友，以及东方古国的同胞们，使用各种各样的方法，但仍然都感到茫然无措。全世界的人们对博弈都进行过长期深入的思考，从事物的外部到它的内部结构，分析探索它的微观个性，发现内部特性中存在着秘密。人们再也不想用自己的理想进行对比判断，先肃静下来回到过去原始无知的地方，重新学习发明家的新词汇、新语言、新思想。在传统博弈行为的反面有一条新路，在那里可以找到博弈正理。在所说的反面可以找到哲学的起源，找到智慧的发源地，那里存有博弈粒子行为论模型，特别是那个玄妙深奥的行为沼泽模型，永远展示出博弈人的显而易见清晰的行为图形，好像直接可以操纵它。这个美妙无比的模型，已经把人的博弈结果颠倒了过来，再现了传统博弈的反面结果。

292、国正有着显和隐的外形特征，每人都有表象的思维，在博弈中用错了地方。表象思维就是像摄影师摄取物体的边界，根本无法了解到内部的实体结构，无论怎样表现物体的内部图像，它的性质仍然无法摆脱外表边界的特征。在博弈决策时，无论怎样表现仍是蜉蝣行为、图形主义。任何高明的智慧在欲望的驱使下，会表现出狰狞可怕的面目。把智慧当成经验是个错误，把经验当成智慧也是个错误。在背反路径上能找到正理，是博弈的大发现。但人们不会轻易地接受这一观点，也不会轻易地将输赢结果颠倒过来。是是非非的对立，永远都弄不清，互不让步的结果，必然有一方胜。想把事情弄清，就要有一方妥协，也就是有一方取胜，另一方并不是失败，而是国，失败在国里，哪一方是最后的胜者，还难以确定。有一种鸟，自己从不做巢，而是占领其他的鸟巢，表面上是正理○17 的领地，其实也是欺骗性对立，或许这是这种类的鸟遗传来的习惯，就对它本身而言是潮流。潮流就是对错都有，有潮流就有兴旺，就有繁荣。对错、颠倒、混沌最终会稳定下来，变成了暂时的二元对立，成了动力学上的河斥门现象，成了“二律背反”的世界。只有相互的依存，才能够层创辉煌的历史。在维持真理，寻找正理的同时，国正会各占一半的地位。智慧是平等自愿的，表现出让人品味的模式，发明家发现，在模糊和平凡的意义下，也能感觉到。粒子行为论的问世和博弈结果的定义称为国正，这是世界各民族智慧的演化中的偶然。国里有正，正包含在随机里，从国中搏猎出正，国比正大，用国正解释万事万物的二元对立的結果，更为妥当、完整、完善，无懈可击。根据进化原理，还会有惊人的博弈成果的突破。

第 72 节：博弈圣经(66)

293、由博弈独裁者的武断而作出的简单人性化决策，都意味着丢失，这是一个十足的外行滥用权力的典型表现，相当于一个乡村医生和一个资深医疗专家相比，乡村医生会更快地给出诊断。哲学的排他性和无知者的蜉蝣决策○15，有着极为类似的表现特征，就是类似与智慧对立的观点，这是单边主义，必定意味着丧失，哲学与智慧的特性互不相容，哲学会创新，也会耽搁，在决策的瞬间，彻底将哲学抛开。发明家根据行为沼泽○40 模型得出结论，是一知半解的哲学造成了博弈的失败，哲学无法最终解释国正。发明家用行为沼泽○40 模型对历史作了隔离之后，哲学的形式在模型上又开始表现，用自己的思想就可以直观地看到又一种像孩子亲眼看到的实物一样，实在地像童话一样让人惊讶。三条链平行地伸向远方，行为粒子横向不规则的各种特性在跳动着前进，如果把把这个模型从前横断面上看，右旋 90°直立起来，让生物特性在上边，像一个行为沼泽○40 横断面图形，逼真得让人称奇。它的功能，它的对边，用我们已有的知识，一切都得到解释，也理解什么是国，什么是正，国里有正，正包含在随机里，国比正大。生物的对边是随机，从生物特性的对边可以拨离出正，可以找到博弈正理。

294、博弈的失败是哲学造成的，哲学使参与人的决策变得生物反移○42 不定，生成混沌。哲学的单边主义决策，已经和博弈独裁的国是一个性质。发明家发现这个性质，在行为沼泽的模型上完全表现出混乱，没有任何典型的特性，基本上每一次决策都是融在国里，这一定是输的根源。每一次的决策立场都有产生的缘由，哲学思辨之后的决定，远离了智慧，也没有明显表现出自然界的三特性，大部分决策特性都是混沌重组，大部分属于国中的哲学观点支配下的行为。科学家讲得十分有道理，海森伯的不确定性关系，哥德尔的不完全性定理，阿罗的不可能定理，今日发明家也用鄙视的眼光看待博弈中的哲学决策，也对三大科学家的对自然界法则的无知而感到无奈叹息并不能让人信服，用差

不多的一句话描述生物永动的大自然特性并制造成了三大定理，可以说这是博弈在物理学上的奇迹。

295、万物可以粗糙地被看成是是非非，它们表现出矛盾，决策一个立场的论断就是明辨是非，无论是顺应还是背反，也都局限于个人立场的概念。到目前，人类处理所有的问题也都是粗略的推理。明理的过程是永无休止的争论过程，发明家博弈的词汇和语言以及思想都推进着认识自然的进程，就要把揭示的自然本质，把错误找出来改正，步入人类期望的快速轨道，一定要消除一切障碍。双赢、共赢违背了哲学，也违背了数学，万事万物的结果几乎全部可以用国正解释，国正符合哲学，也符合数学。现有的词汇和语言暂不能清晰地表达我的思想，更不会一下子让世人信服，正相当于理解约翰·图基定义的比特，天才稍逊的人都无法理解。记住比特—因特—国正，记住双方对抗无双赢，国正双赢理论可以用于日常所有的事物，帮助世界上所有的人理解双赢概念的理论，只有大于两个以上的合作，才能谈双赢。我们团结更多的人一起进行多元化合作，我们双方才会出现双赢。双赢、共赢，就是国正。国正里有无数个分宇宙单独为每一个人运行，在不同的时刻，有几个或更多的人达到共赢。用哲学、逻辑学、数学定义双赢和共赢都是错误。单独可以说清赢是什么，要想说清输、反、伪、负、失败、丑与意愿背反的那一面是什么，谁也说不清。发明家提出，正的对立面是国，共赢、双赢在国正里。

296、博弈的人们希望看到一个另外的世界，有时也想用其他方式，也有人向反方向寻找。发明家告诉人们，应该注意他人在看什么，不能像他人一样去看事物，从自己的一边或者从他人的一边用同样的方式看问题，都没有意义。智慧提示人们，把人的行为横向展开，用一个与实质、实存、实在吻合的模型表现出博弈的行为结果，找到期望的不再有竞争的粒子空间位置，在能提前透露出解的地方得到正理。任何偏爱一方或另一方，偏爱一边是正，另一方是负，都不是事物的内在本源质性。我用文字抽象地描述也很难让人理解，文字的粗俗模糊难辨，这不是文字能说得清楚的。在我还没有直观公开我的行为沼泽图形之前，只有对深奥理论具有敏感悟性的天才才知道我想谈什么，也正在谈什么。

第 73 节：博弈圣经(67)

优先决策人的决策一定自认为是正，其实已经站在国边，对抗者判定先决策人为负。又看到行为沼泽图上，生物特性的下方应该有一个优势特性微粒细胞自然出现在对边的位置作为对抗者，这时正理的位置已不在国里。现在直观看到的東西，已经把人看粒子的视角颠倒过来，事物符合人的自身意图的根源得到了解释和表现。我们不认为粒子想表现什么，发明家认为博弈的微粒细胞团行为在遵守一个自然法则，表现出来的真实自身，那称为万事尽然。发明家的智慧消除了两对立，找到了万物，都称作终极的结果，定义为国正。分清国正大小，是一场战斗，不是单边主义。行为沼泽图上，无所谓这边那边，不存在单方博弈判断，最后让对抗者定出最终的观点，这才符合一次完整的搏猎出 0 和 1 之间精准的博弈结果的国正分配。

297、不必觉得博弈神秘，神秘是因为对未来无知，再难的事物都会被人掌握，本来完全应该找到的答案暂时还没找到。行为沼泽图上表现出随机是属于另一对边上的特性，机械属于中间特性，是发明家的智慧创造的行为沼泽 O 40 模型不让事物绝对的对立，它充分展示了国和正的具体形象，让它们不受任何约束，也不再对立。不再从它们的局部去分是非，不再让人的意识变得狭隘、僵化、具有派别。一切都处于自由状态下的特性，才真正是自然界的随机特性。从行为沼泽模型上可以看出，任何事物在中间过程中的派别直观之争，都是博弈历史的过去。博弈的未来一定是借助于一个模型工具，简单地作一个选择，就应该达到目的，本来这应该是自然终极目的。智慧能同时解释人失败于自然，解释博弈主要失败于哲学。人们的观点、视角、你和他等等，只要人能想到的、做到的，几乎全都不奏效，这是博弈结果的客观性。严格地说，任何主观、自我、直观、知觉、状态超越自然的私自决策的现象，在博弈行为的运动中，都会触上暗礁。历史上参与博弈的人都感受到大自然的随机特性，有超越一切的效果。随机在行为沼泽模型上带有较大的能量，想得到正理，只能拨离，不能对立。拨离，就是从国里无尽蕴藏的正在有意移到一边露出正的虚空。用这个规则，再看每一个携有负灵的生物特性的对边选择对局，进行对抗，一切都得到解释，并且提前知道这个位置是取得正理的置信不必然位置。

298、坚强是个人的内向，坚强的人都具有封闭的内心，都是初始信念忠诚的信徒，不顺应身边的人和事，自认为有神秘的超越，不能接受开放的智慧，这应算得上一种缺陷。这与博弈场上失败的人没有两样，自我独断的个人主张，遮蔽周边一切自由的交流，不与人、也不与自然全面地对比，把自己完全包在一元论洞穴中。这里是一个思想的小世界，自己一次次地实验，一次次地颠覆，一次次地诡辩，用各种各样的方法进行着彼此简单变换，盼望着偶然，结果最后都输了。除自己之外，其他的都丧失了。太过于重视自己的表达方式，会产生另外一个相反的方式，也是自

然给定的近似对立又不是对立的自然谜团，所有的人都会迷惑，博弈押码就是最恰当的永恒有效的测量模型。

299、天上飞的是鸟，地上走的是什么？沉在水里的是鱼，天上飞的又是什么？先确定一个，另外一个就不好确定，因为不是绝对对立的。对于一个不能确定的结果，提前确定都是赌，都要输。随心所欲会导致多种多样的结果，只有注意它的内在性，才可以避免风险。

博弈成功的一个重要细节就是因特，就是用时间测量 0 和 1 之间的国正大小的过程，中间的环节是否可以涉及到自然界的内在本性，才是取正的关键。表象是历史，是行为的化石，自然界只让人们知道这些，其他的中间环节都是随机。随机是自然的原始本性，生物对这一本性的理解恰恰斜偏，人类的思维动因已开始就偏离了这一自然特性，任何人在决策之前不会承认这个概念，也的确没有任何一个人能准确地说出随机是什么。

有智慧的生物体，在面临利益的得失，生死选择时，会任由自然摆布，听天由命，真是不可思议。真正有人采取随机行为，那也是失败和无奈之下的举动，也可能是受宗教或某一规则施加的影响。这在行为沼泽○40 图上表现在随机的一边，看起来占优，在配对组合对局中，它的对面是赌场，这两个随机对局，变得极小极大没有意义，也可以相信一个博弈信徒的随机行为决不会大于自然的随机，也一定失败。

决策人优先决策行为的对边是抗争者取胜的决策点，那一边是和正理相通，那里有取胜的希望。

300、从物势影像○48 模型上的影子自身出发，再回溯到影子的根源上，世界上的万物就是要从根源上把握，理解万事万物的开端。看到的人的行为现象正是相反，在智慧和博弈游戏的作用下遇到冲突，宁可做出明智的忍让，也不承认自己的无知。当双方都具有极高的智慧和同样的博弈模式，语言和姿势同样会变得平平淡淡，无任何张力。解决冲突的博弈形式中，语言表现出的姿势应凸凹不平、起伏跌宕、虚实相间、远近结合，从原始到现实，整个一片混沌，有序开始产生了。

那些智慧极高的人，如机智灵敏的科学家、政治家、军事战略家、外交家、CEO 等各界名人，他们的语言和姿态中不断地表现原始的低微出身，平淡而且用不如一般平民的行为举动嘲笑自己幼稚的大脑，把自己贬低到去赞扬自己的对手，达到无与伦比的效果。这些都是博弈的高手，都是赢家，他们掌握了博弈正理○17。他们抛弃了哲学，他们的行为印象是在平常人的对边，又不会让人反感，是大众的反面。他们用智慧从国○19 里搏猎○23 出正○18，把他们的人格魅力完整地十分透明地展示在世人面前。