

### 从计算机到人工智能

#### 陈宏光

在 Computer 出现后的很长一段时间 里,计算机和电脑常常是同一个意思,指的 是同一样东西,因为 Computer 仅仅被视 为一个擅长"计算"的"机器

1996年,IBM 开发出一款超级计算机 "深蓝",并请来当时国际象棋领域的顶尖 高手卡斯帕罗夫与之对弈,"深蓝"以2:4 惜败。第二年,经过一段时间的"训练" IBM 派出"深蓝"的升级版"更深的蓝"再 次约战卡斯帕罗夫,并最终3.5:2.5(2胜3 平 1 负 )取胜,这是计算机首次在公开比赛 一名国际象棋顶尖棋手

当时,"深蓝"尤其是"更深的蓝"吸引 了全世界的关注,人们在赞叹的同时,许多 专家也作出了分析: 计算机之所以能够在 国际象棋比赛中战胜顶尖棋手, 主要胜在 超强的算力。换成另一项棋类运动,也就是 中国人更为熟悉和喜爱的围棋, 那么计算 机的水平仍显业余。究其原因,围棋的变化 更为复杂,而计算机强在计算,却不会像人 类那样学习和思考

但是,随着计算机软硬件的极速发展, Computer 已经不只是一种强于计算的机 器,人们越来越习惯于"电脑"这个称呼。

时间来到2016年,这次出场的已经不 再是一台电脑,而是被称为新型 AI 人工智 能系统的 AlphaGo (阿尔法狗)。它在围

—这项人们此前一直认为电脑无法战胜 人脑的棋类运动中,战胜了顶尖棋手李世石, 第二年,升级后的 AlphaGo 又战胜了同为顶 尖棋手的柯洁。AlphaGo 的胜利,不但有比 "更深的蓝"强数万倍的算力支撑,更值得注 意的是,据说 AlphaGo 学习了海量的围棋实 战棋谱、甚至在其升级版实现了无须真实棋 谱支撑的自我训练。

无论是早年输给计算机的卡斯帕罗夫。 还是前些年输给人工智能系统的李世石、柯 洁,都在心理层面受到了颇大震撼。卡斯帕罗 夫曾经在多年后表示,人类在游戏领域"是注 定要失败的";在输给 AlphaGo 三年多后,正 值盛年的李世石宣布退役;而被 AlphaGo 零 封的柯洁,也在最后一盘棋告负后当场落泪。

最近,ChatGPT 仿佛一夜之间火爆起 根据介绍,这是一个"人工智能技术驱动 的自然语言处理工具"。也就是说,这次人工 智能已涉足"语言处理"领域,并且据说有着 出人意料的惊艳表现。

从相关报道中 ChatGPT 的表现来看,它 已基本可承担笔者所从事的编辑工作, 也就 是基于所提供的文字、数据等材料,按照特定 需求生成一篇语句通顺的文本。如果身为编 辑不在自己的"智能"和"技术"上下功夫,只 是一个"体能驱动的自然语言处理工具人" 那么被人工智能替代恐怕是早晚的事了。

## 体验飞盘的快乐

#### 朱非

近两年来,飞盘成为很多运动达人的 "新宠",在训练场、草坪、甚至是一块空旷 地带都有可能碰到飞盘玩家。这个周末,小 区运动群里发起了飞盘运动接龙, 群友们 个个都跃跃欲试,我也不例外。

飞盘是一项对"小白"非常友好的运 动。最基础的动作莫过于抛盘和接盘,反手 抛盘则是初学者必备技能, 技巧在于要用 手腕发力,将大拇指按在飞盘上方,其余四 个手指则紧扣在飞盘内侧边缘,然后肩部 对准要抛掷的方向,迅速向外水平抛出。接 盘分为夹盘、摘盘和捞盘,夹盘就是飞盘过 来的一瞬间,将其夹在两个手掌之间:摘盘 是当飞盘越过头顶,四个手指向上,纵身一 跃用虎口接住;捞盘则是飞盘飞至腹部以 下,四个手指向下,将盘捞起

我们的场地就近选在了植物园的草 坪,鉴于新手居多,活动便分为两个半场进 行,上半场为基础练习,下半场为比赛竞 技。练习之前,熟练的小伙伴先行示范动作 并进行细节讲解,之后我们便两两一组,开

始了抛盘和接盘的练习。尽管动作不够标准, 方向时常偏航, 但大家都在欢声笑语中化解 了尴尬。在纷纷掌握了基本动作要领后,我们 稍事休息,便开始了激烈的对战。比赛场地两 端各画一条线为得分区、双方队员在各自防 守的得分区站成一排,接着由防守方先行发 盘,攻方接到飞盘的人轴心脚必须站定,不能 拿着飞盘跑动,否则就是违规,而且要在接盘 后的 10 秒内抛出,待飞盘落地则要转换攻守 角色。最终将飞盘传至己方得分区的队友,接 住即可得分

在飞盘竞赛场上, 队友之间的默契协作 尤为重要,每次的抛盘和接盘都是一次考验。 最为触动的是比赛过程中时常能听到队友的 正向反馈,即使丢盘后也会得到暖心鼓励,得 分后更是会收获掌声喝彩。赛场上每个人都 尽情跑动,洋溢着笑容,找回了儿时的快乐。

盘不落地,永不放弃"的飞盘精神,时刻 提醒着我们遇到困难要坚持不懈, 才能收获 意外的惊喜。春暖花开之时,我们一起约飞盘 可好?



## 小小母婴室折射城市温度

#### 徐荔

今年春运期间,一则火车站多名女性 自发为哺乳妈妈围出"人墙"的信息冲上热 搜。几名陌生女子自发来到哺乳妈妈身边, 围成一堵"人墙"帮她遮挡,为这位哺乳妈 妈保住了体面。女性之间互帮互助的温暖 让我们感动、褒扬,而另一方面,类似的信 息并不是第一次出现, 这是否也值得我们 思考关于母婴设施建设的问题?

2021年11月,国家卫健委、国家发改 委等 15 部门联合印发《母乳喂养促进行动 计划(2021-2025年)》,不仅提出要保护哺 乳期女职工权益,还在母婴设施建设方面 要求:到2025年,公共场所母婴设施配置 率达到80%以上;所有应配备母婴设施的 用人单位基本建成标准化的母婴设施。

如今上述目标的推进程度如何尚不知 晓,但从个人体验来说,上海在公共场所的 母婴设施建设的确是有所增加, 尤其是新 建的大型商场里,几乎都设有母婴室,其中 不少环境舒适,确实让有需求的宝妈们方 但同时也要看到,部分公共

场所的母婴设施或许是建立时间较久,后续 维护保障跟不上,导致利用率不高,仿佛沦为

此外,更为"艰难"的是在用人单位推进 母婴设施建设。对于一些大企业来说,辟一 隅作为"爱心小屋"不是难事,但对中小企业, 受办公场地、资金实力等限制,要配备母婴设 施着实可能是面临难题了。要解决这道难题 还是需要相关各部门精准施力,精细工作,不 要让这些企业掉队,让所有处于哺乳期的"职 场妈妈"都能够感受到尊重、理解和关爱

近日,市卫生健康委等部门印发了《上海 市母婴设施建设和管理办法》。《办法》对母 婴室设置要求、标识和导向指示标识、管理维 护、紧急预案等方面做出细致明确的指引和 规定。这对宝妈们是个好消息,也期待《办法》 的执行让母婴设施建设工作更加落到实处。

正如有媒体评论的,母婴室设施建设折 射的是一座城市的温度。从母婴设施数量达 标,到设施建设的专业化、人性化还是需要法 律保障、政府监管等方面层层发力

## 消费维权需坚持再坚持



陈方敏

最近开始了一年一度的"3·15特刊"筹 备工作。策划选题的过程中,结合自己作为一 名消费者的亲身经历, 我发现消费者维权是 个你进我退的过程, 最重要的就是坚持再坚

因为两只眼睛近视度数不同, 我在网购 隐形眼镜时通常是分两次下单。在一次购买 某品牌隐形眼镜时, 商品页面明确标注了下 单即赠送护理液,但我收到货后,却发现两个 包裹中,只有一个包含赠品护理液。当我找上 客服,说明情况后,客服却表示,每个 ID 限 领一份赠品。然而翻遍了整个商品页面,商家 并没有明确标注每个 ID 限领一份赠品,也 就是说客服所谓的限领一份说法不过是在搪 寒消费者。直到我指出这一点,客服才表示会 补发一份护理液。

还有一次我为家人购买的小米 11 手机 突然黑屏死机,送去小米售后服务中心检测 后,小米给出了刷机的解决方案。然而刷机后 不到2个月,手机再次黑屏死机。直到手机这

次出现问题,我才发现自己的经历并非个例,小 米 11 系列手机大批出现主板、WIFI 被烧等问

在了解到小米内部出台了"若遇手机(不开 - 黑屏无显示不识别端口)三级故障,给予 更换全新套机支持"的规定后,我决定要求退货 退款,或者更换新机。但面对我在公司已有政策 支持下的合理诉求, 小米客服先是坚称手机只 能维修,后续又表示可以再送上一份价值 200 元的礼品。经过反复寸步不让的沟通,客服才表 示如果检测出确系手机主板有问题可以更换一 部同型号新手机

这两段维权经历中,但凡有一丝退缩,我的 合法权益都不能得到维护

一些企业就是抓住了消费者怕麻烦的心 理,能拖就拖,能推就推,实在不行再按法律规 定承担赔偿责任,以此降低违约成本。如此往 复,最终的受害者还是消费者。

所以说, 消费者维权一定要合情合法合理 地坚持再坚持,不给企业的不良行为留下空间。

# 春来花似锦 处处赏花人







### 猫头鹰终于送来了通知书



2月11号,由华纳发行的游戏《霍格沃 兹之遗》终于跟玩家见面,作为预购玩家,我 提前3天玩到了游戏。游戏里的故事发生在 哈利波特系列大约一个世纪以前。这其实是 一个挺讨巧的设计,毕竟哈利波特的故事早 已被哈迷们谙熟于心,用游戏的方式重复一 遍相同的故事不但难以做出新意,还容易被

挑剔的粉丝们吐槽

虽然没有熟悉的角色,但当我打开游 戏,在飞行课上第一次骑扫帚飞行在霍格沃 兹城堡的上空时,我就知道,这款游戏买值 了。游戏里对城堡的还原可以说是从里到外 的完美。以至于我在独自探索大理石楼梯 时, 完全被这些会变来变去的楼梯弄迷了 路,折腾了好久才终于从楼梯上下来。城堡 里空间巨大又复杂,直到通关我依然搞不清 城堡的构造。但这并不妨碍我沉迷其中,甚 至由于不认路,还增加了一丝探索的乐趣, 常常在迷路瞎走的过程中突然邂逅魔法世 界的彩蛋或惊喜。

对于游戏的主线支线剧情,很多人评价 不一,我个人感觉总体剧情比较一般,但由 于魔法世界还原得太过逼真,剧情上的小短 板并不影响整体的游戏。玩家扮演的是一位 能够看见和操控"古代魔法"的天选之子 "古代魔法"是游戏的一个创新设定。简单来 "古代魔法"比现今魔法世界所存在的魔

法更加强大, 大部分巫师甚至没办法看见古代 魔法的痕迹、只有少数人能够使用这种强大又 神秘的魔法。

当然,在魔法世界,肯定少不了三大"不可 饶恕咒",游戏玩家可以通过支线剧情学习黑魔 法,也可以在战斗中使用。游戏没有设定道德值 系统, 玩家即使使用黑魔法也不会有惩罚或影 响主线结局。但是在我看来,"古代魔法"是一种 比不可饶恕咒更强大的存在。即使遇上难缠的 敌人,一个古代魔法终结技也能解决问题,如果 不够,那就把五个古代魔法技能槽全都招呼上

当然,这是一个自由的魔法世界,很多玩家 乐于做"黑巫师"。哈利波特原著里的阿瓦达索 命咒虽然无解,但也只能单体伤害,而游戏里直 接把"啃大瓜"做成了一个群体伤害清场技能。 这让很多玩家彻底"堕落"成"黑巫师"。有时候 我甚至在想,是不是"啃大瓜"原本就是这样,只 不过一百年后的汤姆·里德尔同学学艺不精,压 根没有发挥啃大瓜的真正实力

-个同时掌握"古代魔法"和 '黑魔法"的天 选之子在英国的魔法世界横行无忌、路见不平 随手就是一发"啃大瓜",这让很多玩家直呼离 谱。可是,我们都明白,游戏里的肆无忌惮只不 过是为了弥补现实的缺憾, 在这个自由又真实 的魔法世界, 所有像我一样苦等多少年依然没 有等来猫头鹰的"霍格沃兹在逃学生", 用自 己的方式演绎着属于自己的魔法传奇