

游戏作品中后现代的科技发展与社会变革——以《底特律：成为人类》为例

Zhaoshuo Liu^{1*}

¹ University of Birmingham, United Kingdom

*Corresponding author: Liuzhaoshuo1997@outlook.com

Received: 2026-03-08 | Accepted: 2026-03-11 | Published: 2026-03-12

Abstract

Detroit: Become Human is an interactive video game released by French game manufacturer quantitative dream on Sony Playstation platform in 2018. The game shows the fierce "racial contradiction" between the highly developed postmodern people of artificial intelligence technology and the new "race" of artificial intelligence. It expresses its criticism of the capitalist system on the road of the development of science and technology and productivity. At the same time, the multi ending model of the game shows players the various forms of social changes that may be brought about by the development of science and technology. Through the deconstruction and analysis of Detroit: Become Human, this paper understands the postmodern technology and society in the game works, which has some enlightenment for today and the future trend of the world, which has not been changed in a century, and provides some reference for the construction of Ideological Security and solution of conflict in society.

《底特律：成为人类》（Detroit: Become Human）是法国游戏厂商 Quantic Dream 于 2018 年发布在 Sony PlayStation 平台上的一款互动类电子游戏。游戏通过展现在人工智能科技高度发达的后现代人与人工智能这一新“种族”之间爆发的激烈的“种族矛盾”表达对科技和生产力发展之路上的资本主义制度的批判，同时游戏的多结局模式向玩家展示了科技发

展可能带来的多形式的社会变革。本文通过对《底特律：成为人类》的解构和分析，了解游戏作品中后现代的科技与社会，对于处于百年未有之大变局的今天和世界未来走向有一定的启示，同时为意识形态安全建设和社会矛盾解决方案的提出提供一定的参考。

Keywords: *Detroit: Become Human*; artificial intelligence; racial equality

基于美国社会现状的游戏设计

人工智能高度发达的科技设定和极端贫富差距的社会设定

人工智能的高度发达是《底特律：成为人类》的基础科技设定。在游戏中展示的后现代社会，内载高度人工智能的仿生人作为一种商品在美国各领域得到广泛应用，游戏的仿生人主角卡拉、马库斯的职业是家政保姆，另一位仿生人主角康纳则是制造仿生人的公司赛博生命（Cyberlife）的调查机器人。除了三位主角，游戏中还在展示了身为机械师、司机、士兵、性工作者等其他职业的仿生人，大量的仿生人工作于各个岗位，一方面他们具有“工具”属性，遵从命令式的服务于人类，另一方面他们数量庞大并且新的仿生人在不断的被制造出来，使得仿生人群体具有成为社会中一个崭新的“种族”的基础。

在仿生人被广泛运用的同时，社会上存在一群数量庞大因为被仿生人替代而被裁员的失业人群，生活质量相对低下的他们和生产力高速发展的社会整体形成的鲜明对比是推动游戏剧情发展的主要矛盾。游戏主角卡拉被失业人类托德购买回家后负责照顾女儿爱丽丝，主线剧情中卡拉为保护爱丽丝免受父亲托德的家庭暴力不得不陪同爱丽丝逃离托德而走上逃往仿生人能合法生存的加拿大的艰难旅途。失业导致的生活质

量低下和生存压力塑造的托德的酗酒与吸毒不良行为和暴躁性格导致的家庭暴力是推动游戏的卡拉线发展的重要剧情，主角卡拉为了保护爱丽丝而“觉醒”有了人类感情的故事是整个游戏引起玩家亲情共鸣的重要剧情。因此游戏中的社会的两个基本特征：一是科技高度发达，机械重复性劳动岗位被高效率的仿生人占据，大量劳动人口失业；二是仿生人高效生产的红利和财富没有较为平衡的在人类群体中得到分配，最终集中在少数人手中，底层人类生活贫苦的同时上层人类生活奢靡。这与已经经历了数十年“去工业化”的美国高度相似。

美国工业化的根本原因是资本主义生产方式固有的基本矛盾，而二战后美国开始的去工业化则是产业资本在利润率下降的环境下向金融资本的转换的产物^[1]。20 世纪 90 年代美国开始互联网时代后，以互联网为核心的互联网经济的发展加深了美国的去工业化趋势。过去数十年的去工业化进程引发的就业问题主要有以下表现：一是制造业智能化导致劳动者就业机会减少，美国 1991 年的制造业就业人数为 3100 万人，制造业就业人数比重为 25.2%，而二十年后 2010 年的制造业就业人数下降为 2400 万人，制造业就业人数占比降低到 16.7%。二是劳动者就业岗位稳定性的下降，随着制造业岗位的减少，以制造业为基础的服务业在经济衰退中难以保证就业岗位稳定性，与此同时证券化的资本流动形式放大的资本主义生产的无政府状态对就业岗位稳定性产生明显的负面影响，再度人格化的资本使企业在经营生活中不得不面临较高的经验风险和倒闭概率^[2]。

游戏剧情的选择：和平示威和暴力革命

在科技和社会的两方面基础设定之上，游戏主线剧情分三线同时展开：卡拉线展现的是仿生人在生存之路中彼此之间和与人类之间的友情和亲情；马库斯线展现的是

在面对人类的压迫时仿生人在和平游行示威和暴力武装革命之间的选择；康纳线展现的是仿生人在逐渐具有人类感情中的成长与思考。因此以马库斯线为核心的游戏剧情多结局展现了西方社会对于面对资本主义矛盾日益突出时的选择：改良或革命。

马库斯线的结局之一是马库斯带领的仿生人群体在底特律进行和平的游行示威，在面对军队和警察的暴力威胁时选择不反抗，最终通过媒体传播造成的舆论压力和对暴力执法机关的执行人员的感化，成功的以不流血无伤害的方式给仿生人群体争取到人类政府对给予仿生人群体以和人类一样的同等权利的承诺。此结局中马库斯领导的和平游行示威类似于现实中的非暴力抵抗活动，即非暴力的通过象征抗议、公民不服从、经济或政治不合作或其他方法实现社会变革等目标的做法。而另一结局是马库斯带领全体仿生人进行暴力革命和武装抵抗，最终形成以底特律仿生人制造工厂为核心的根据地，并计划将仿生人的武装革命延伸至整个美国。卡拉线的最终结局受玩家在马库斯线作出的选择的影响。和平示威的马库斯路线被设定为提高人类舆论的好感度，在卡拉线结局时帮助卡拉完成渡过边境到达允许仿生人合法存在的加拿大；而暴力革命的马库斯路线则会降低人类舆论的好感度，导致卡拉线结局时渡过边境失败，卡拉死亡或者被捕。

马库斯线的剧情可以看作非裔美国人为争取种族平等做出的多次尝试。历史上罪恶的三角贸易将黑人当作奴隶贩卖到美洲大陆，从事着最艰难的工作的同时面临着不平等待遇甚至生命危险。非裔美国人对种族平等的争取分为三个阶段：第一阶段是自上而下的法律赋予非裔美国人部分权利，1863 年美国总统亚伯拉罕·林肯在美国南北战争期间签署《解放奴隶宣言》给予黑人奴隶自由^[3]。战争结束后的 1865 年第十三修正案正式宣布奴隶制在美国非法，1868 年第十四修正案赋予非裔美国人公民权，1870

年第十五修正案赋予男性非裔美国人投票权，此阶段虽然非裔美国人摆脱了奴隶身份并获得了公民权，但针对非裔美国人但歧视性法律和暴力在美国层出不穷^[4,5]。第二阶段是1950年代开始的席卷全美的民权运动，1955年全美非裔社区因14岁黑人男孩艾米特·蒂尔因向一名白人妇女吹狼哨被虐杀的事件而被动员参加葬礼被视为民权运动的开端，随后的“华盛顿三月为工作和自由游行”运动迫使总统林登·约翰逊支持通过了1964年民权法案以禁止在公共场所、就业和工会方面对非裔美国人的歧视，和1965年投票权法案确保各州通过保护选民登记来保证黑人政治参与和选举，之后民权运动的目标扩大到经济和政治自给自足以及摆脱白人权威的束缚^[6]。第三阶段是以2020年弗洛伊德事件为开端的“黑人的命也是命（BLM）”运动，美国长期存在的警察暴力和结构性种族主义危机在全球经济低迷和新冠疫情的强化因素下在弗洛伊德事件后爆发，尽管美国媒体对于BLM运动以非暴力的和平示威为主，但是被报道的暴力打砸抢事件在美国多个城市发生，造成的经济损失和治安问题形势严峻。

尽管如此，美国的非裔平权运动仍然以和平示威为主要方式，美国在结束南北战争后再也没有出现过全国范围内的武装冲突，非裔美国人不得不在美国的资本主义社会制度框架下争取平等权利。十月革命后美国政府对共产主义运动保持高度警惕，美国的共产主义政党主要以组织工人运动和罢工示威为主要活动。冷战开始后麦卡锡主义的盛行导致共产主义运动在美国举步维艰，总的来说美国历史上并未出现大规模的共产主义武装。也因此游戏剧情在设计时并没有撰写“仿生人种族”在马库斯领导下的武装反抗没有共产主义运动的特征：缺乏类似于马克思主义的科学理论指导、没有类似于《共产党宣言》的纲领性文件、没有联合人类无产阶级组建统一战线等。

游戏的科技设定引发的哲学思考和社会制度讨论

从马克思对人的本质的定义审视人工智能

就像游戏中仿生人在各个领域替代人类工作一样，现实世界中不断发展的机器人和人工智能在越来越多的工作岗位上替代人类完成任务，与此同时的对于人工智能和机器人的争论也如同游戏般激烈。其中讨论最为激烈的就是人工智能能否发展出感情和情绪、成为另外一种形式的人类。以游戏中主角卡拉对于同为仿生人的爱丽丝的亲情为经典代表，游戏中已经设定拥有人工智能的仿生人可以拥有人类的感情和情绪，所以游戏引发的讨论是仿生人能否被视为另一形式的人类并拥有和人类同等的特权。

对于人的定义是上述问题的关键所在。大多数人对于人的定义是基于人的物质存在形成的，即人是生物学分类中一种物种：哺乳纲、灵长目、人科、人属、智人种，是与黑猩猩、大猩猩、红猩猩及长臂猿同属人猿总科的灵长目动物^[7]。哲学上，马克思指出，“一个种的全部特性、种的类特性就在于生命活动的性质，而人的类特性恰恰就是自由自觉的活动^[8]”，人不同于动物的区别之一在于人的意识产生于对改造世界和改造自己的劳动。同时马克思在《关于费尔巴哈的提纲》一文中提出了那句著名的“人的本质不是单个人所固有的抽象物，在其现实性上，它是一切社会关系的总和^[9]”包括最基本的生产关系和在此基础之上形成的政治关系和思想关系在内的的人的社会关系不以主观意识而转移的必然的产生于人的劳动和生产活动中，因此社会关系也是人与动物的区别之一。

现阶段的人工智能是人类生产力发展到一定阶段为适应人类生产生活而派生出的，并非自然界自然存在的有机生命体，同时因为其获得社会属性的途径是通过数据和算法进行的计算而非人接受的教育和培养的社会化过程，人工智能的社会属性必然的取决于人的需求。人的精神属性来源于人主动的、有意识的参与到物质生产中，而机器是在执行被输入的命令时被动的、无意识的参与生产。最重要的是，实践是人的存在方式，人通过实践来满足自己物质、精神需要，相比之下机器没有需要，实践过程只是在执行人类的指令^[10]。因此现阶段的人工智能本质上区别于人类，不能作为和人类同等的存在。

游戏则通过给予仿生人故事背景的设定来刻意的回避上述提到的问题，制作团队在游戏设计时主动的将仿生人设计成和人类在生产实践和社会关系无差别但只是被某科技封锁的金属和硅形式的生命体，游戏中的仿生人只需要完成对封锁的突破就可以实现自我觉醒，成为一个哲学意义上的人。这即是对以往哲学对人的本质的挑战，也是对未来哲学对人的本质的补充的极度不完整的预想和猜测。

从中国共产党党史审视实质为阶级斗争的游戏中仿生人“种族平等斗争”

尽管种族矛盾的本质是阶级矛盾，但在美国掌握主流话语权的媒体试图使用种族矛盾的话语体系来掩盖和缓和美国日益严重的阶级矛盾，从阶级矛盾角度审视社会问题依旧是美国社会的禁忌^[11]。因此从阶级斗争的角度审视种族平等斗争更能够发现斗争中的问题、明确斗争的方向和路线，从而更早更可能的实现斗争胜利。中国共产党是工人阶级领导的政党，从建党开始就开始为实现共产主义社会奋斗不息，目前中国共产党已经完成让中国人民站起来、富起来、强起来。回顾中国共产党的百年党史可以从在阶级斗争的角度审视游戏中仿生人的“种族平等斗争”的优劣势。

游戏中仿生人“种族平等斗争”的剧情主要集中在主角马库斯线，游戏剧情主要描写马库斯从“自我觉醒”到成长为仿生人反抗领袖。在马库斯到达反抗军基地耶利哥时，耶利哥的反抗军多为硬件残缺的仿生人，在马库斯的带领下剧情中反抗军主要行动有三：解放更多的仿生人行动、盗取赛博生命公司仿生人支持物资、街头示威游行或者武装暴力革命，其中前两项时玩家必须经历的游戏事件，第三项需要玩家自己做出选择。作为一款优秀的互动式游戏，《底特律：成为人类》标榜“玩家的每个选择都会影响最后结局”，因此即使在前两项必经事件中，玩家对于和平示威或暴力革命的倾向也会在选择中体现出来从而影响最后结局。

选择和平示威路线还是掌握武装力量暴力革命？中国共产党也面临两次选择。中国共产党诞生于马克思列宁主义和中国早期工人运动的结合^[12]，且中共一大上制定的党的纲领明确规定：“党的基本任务是从事工人运动的各项活动，加强对工会和工人运动的研究与领导”，党也在成立后的数年的工作重点也是组织各地工人运动，但第一次工人运动高潮还是以失败告终。两次护法运动失败后的孙中山在国民党改组时推行了“联俄、联共、扶助工农”的政策并在共产党人的帮助下成功完成国民党的改组^[13]。第一次国共合作使得中国共产党从重点是组织工人运动成长为开始掌握自己武装力量的政党，这是党对武装力量的第一次接触，也是第一次选择。

1927年“四一二”反革命政变的发生标志着第一次国共合作破裂，在紧要关头以陈独秀为中心的党中央犯“右倾”错误，仍就寄希望于蒋介石反动派，并通过了《国共两党关系决议案》，作出“投降式的让步”，以妥协退让换取国民党对革命事业的继续支持与配合^[14,15]。好在党的“八七”会议结束了这一错误道路^[16]。随后的南昌起义、秋收起义、三湾改编奠定了党的武装的坚实基础，尤其是三湾改编，确立了党对

军队的绝对领导，使之成为真正为无产阶级政党的政治路线服务的武装集团^[17-20]。随着革命根据地的建立和新民主主义革命的胜利，毛泽东的“农村包围城市，武装夺取政权”的理论体系深入人心^[21]。

对比看来，游戏中仿生人的“种族平等斗争”和中国共产党都面临过是和平示威还是武装革命的道路选择。中国共产党诞生之前涣散失败的工人运动和诞生之后领导的第一次工人运动高潮的失败使得中国共产党意识到要想实现阶级斗争的胜利党就必须掌握由党领导的自己的武装力量，正如毛泽东在《湖南农民运动考察报告》中所说：“革命不是请客吃饭，不是做文章，不是绘画绣花，不能那样雅致，那样从容不迫，文质彬彬，那样温良恭俭让。革命是暴动，是一个阶级推翻一个阶级的暴烈的行动。”

游戏中如果选择武装革命的路线，马库斯领导的反抗军可以攻占下仿生人制造中心，“解放”数以万计的仿生人，以此建立基地计划下一步的“解放”整个底特律和美国的仿生人。游戏对于武装革命道路的剧情描写也止于此，没有反抗军接下来的行动规划进行表现。与现实不同的是，和平示威路线下的反抗军可以通过在电视媒体直播下非暴力的示威游行和合唱来获取民众好感，从而通过民众对于政府的舆论压力实现政府自上而下的对仿生人公民权利的讨论，和平示威的游戏剧情没有对后续仿生人是否成功获得公民权和“种族平等”进行描述。

现实中美国政府对于示威游行的处理并非游戏中描述的那样单一且和平，“占领华尔街”运动就是近些年最典型的案例。2007年爆发的席卷全球的次贷危机是不可避免的资本主义周期性经济危机，也是“占领华尔街”运动的背景。2011年9月17日数千名示威者进入华尔街展开针对美国金融资本的示威运动；9月24日纽约警察向部

分抗议者喷射胡椒喷雾；10月1日纽约警察至少逮捕了70名示威者；10月15日全球1500座城市响应运动，成为示威运动的高潮；11月15日纽约警察使用铲车强行情场，并逮捕了200名不愿离场的示威人员。随后公众和媒体对于“占领华尔街”运动的关注度迅速下降，此次运动最终黯然收场^[22]。而运动最初希望减小贫富差距的要求最终没有实现。也说明和平示威的方式在触及阶级矛盾时并不能像游戏中一样顺利的实现目标。

人工智能领域新的阶级斗争

新时代人工智能领域有两个里程碑式的事件：一是 ChatGPT 的问世标志着大语言模型实现了人工智能在“模仿人类对话”这一过去被认为困难重重的事件上的表现首次在大众范围内被认可，ChatGPT 在和人类对话中的优异表现使得“机器人是否真的能替代人类”这一疑问逐渐在非专业领域人群中取代“人类无法被机器人所替代”的共识^[23]。二是 DeepSeek 模型的问世，在此之前人们基于已有的大语言模型训练成本有着“人工智能取代人类还需要较长时间和极大成本”的认识，诞生于仅数百万美元成本且有着优异表现的 DeepSeek 模型则打破了这个认知，使得人们意识到算法的优化和更新让人工智能在生活和生产中的普及不再一定需要较高投入^[24]。至此，人工智能作为生产工具注定逐渐渗透人类社会，并改变人类的生产方式和社会结构。

与此同时，人工智能作为生产工具在逐渐被私有化的同时面临着诸多争议，从上游训练模型到下游模型应用具体表现为：训练模型使用的公开数据是否涉及知识产权侵权、完成训练的模型的知识产权归属、模型产出内容的知识产权是属于模型训练者还是使用者等诸多事宜。在这些事宜中，大多事宜涉及知识产权归属，争议双方均为现有社会结构中的组织和个体，司法途径尚可进行判断并给出结论。然而模型的开源

与闭源这一事宜仅涉及模型训练者，现行法律的空白使得人工智能模型尚未被视为公共服务设施的一部分，因此开源还是闭源仅仅依靠模型训练者的选择。即使是大型商业公司对于开源还是闭源模型的选择都不一致。

当人工智能在未来成为必要必须的基础设施时，私有化的人工智能必然如同其他私有化生产资料一般——比如最古老的生产资料，土地——在不断的竞争中实现整合和垄断。类比可得，在可见的未来，如同封建社会面临朝代周期律、资本主义社会面临周期性金融危机那样，人工智能的发展将出现周期性的规律，且大量普通人如同造反与镇压战争中的老百姓、金融危机中破产的小市民那样，在周期更迭时期面临现阶段尚且未知的新形式的生存危机。而在游戏《底特律：成为人类》中，普通人面临的人工智能私有化带来的第一次危机便是普遍失业，一如那西汉末年大量失去土地耕种的流民和 1929 开始的第一次全球性全领域资本主义周期性危机时期大量失业的工人和市民^[25,26]。中国共产党针对土地兼并问题给出了“土地革命”这一答卷，并以将土地国有化写入宪法的形式保证了这一阶级斗争中属于无产阶级普通百姓的成果。属于人工智能的“土地革命”将以何种形式实现人工智能公有制目前还是未知。正如同土地公有制是无产阶级在阶级斗争中取得的成果一般，无产阶级在人工智能领域仍将或主动或被动的参与阶级斗争。

讨论

意识形态安全是国家安全的重要组成部分，改革开放以来我国意识形态安全面临重大挑战，尤其是新世纪以来改革进入深水区，国内矛盾逐步显现^[27]，国际形势处于“百年未遇之大变局”，意识形态的斗争随着互联网技术的发展变得更加激烈。掌握全球互联网话语权的美国互联网资本在各个国家挑起意识形态战争。美国互联网公司

控制的全球互联网媒体在颜色革命中起到重要的推动作用，以“茉莉花革命”为例，“脸书（Facebook）”、“推特（Twitter）”、“油管（YouTube）”等互联网社交媒体在抗议爆发后大肆传播美国对突尼斯政府腐败的报告和警察镇压抗议民众的照片视频，推动民众反政府情绪^[28]，最终美国实现在突尼斯的政权更迭的目标。

游戏作为当下主要的网络娱乐方式之一也避免不了传播制作者的意识形态的作用。本文观察的游戏《底特律：成为人类》的剧情中，唯一实现卡拉、马库斯、康纳三主角同时生存的“完美结局”是仿生人反抗军在面对人类的暴力威胁，甚至于屠杀仿生人行径时选择非暴力示威，放弃原本可以选择的武装，而同样的非暴力示威的结局在现实中的美国却是被暴力镇压。游戏和现实的差距使得游戏的结局在现实面前显得滑稽。考虑到游戏面向的是青年、少年为主的群体，其潜在的影响社会未来意识形态主流的能力不可小觑。

与此同时，人工智能作为生产资料逐渐成为新质生产力的代表改变人类的生产生活和社会结构，私有制的存在使得人工智能也将在未来面临兼并和垄断的局面，以往的阶级斗争经验或将不再适用于人工智能为基础设施的人类社会。游戏作为媒介，在被用于表达人类对于人工智能可能带来的剥削的担忧时，或与在将来也将描绘出普通人和人工智能联合起来反抗剥削，共建大同社会的美好未来构想。

Declarations

Consent for Publication

Not applicable.

Data Availability Statement

This study is based on publicly available media works cited in the References section.

Conflicts of Interest

The authors declare no conflicts of interest.

Funding

This research received no specific grant from any funding agency.

AI Assistance Disclosure

No AI tools were used in this research.

References

- [1] 乔晓楠, 杨成林. 去工业化的发生机制与经济绩效:一个分类比较研究[J]. 中国工业经济, 2013(06): 5-17.
- [2] 王俊, 苏立君. 互联网资本主义下西方国家去工业化的强化趋势及就业问题[J]. 政治经济学评论, 2017, 8(02): 90-109.
- [3] Wilson K H. Lincoln's Emancipation Proclamation: The End of Slavery in America. By Allen C. Guelzo. (New York: Simon & Schuster, 2004. xviii, 332 pp. \$26.00, isbn 0-7432-2182-6.)[J]. Journal of American History, 2005, 91(4): 1465-1466.
- [4] Schnapper E. Affirmative Action and the Legislative History of the Fourteenth Amendment[J]. Virginia Law Review, 1985, 71: 753-798.
- [5] Gidlow L. THE SEQUEL: THE FIFTEENTH AMENDMENT, THE NINETEENTH AMENDMENT, AND SOUTHERN BLACK WOMEN'S STRUGGLE TO VOTE[J]. The Journal of the Gilded Age and Progressive Era, 2018, 17(3): 433-449.

- [6] Doak R S. The March on Washington: Uniting Against Racism[M]. Capstone, 2008.
- [7] Solari S, Baker R J. Mammal Species of the World: A Taxonomic and Geographic Reference by D. E. Wilson; D. M. Reeder[J]. Journal of Mammalogy, 2007, 88(3): 824-830.
- [8] 卡尔·马克思, 弗里德里希·恩格斯. 马克思恩格斯全集 (第四十二卷) [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 译. 人民出版社, 1979.
- [9] 卡尔·马克思, 弗里德里希·恩格斯. 马克思恩格斯全集 (第一卷) [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 译. 人民出版社, 1956.
- [10] 陈一鸣, 周杰, 陈旭. “人与机器”的争论——马克思主义人学理论视角下的人工智能[J]. 中共四川省委党校学报, 2020(04): 11-16.
- [11] 厄尔·怀松, 罗伯特·佩卢奇, 大卫·赖特. 新阶级社会：美国梦的终结？[M]. 张海东, 译. 第四版. 社会科学文献出版社, 2019.
- [12] 周宏府. 中国早期工人运动的发展和中国共产党的诞生[J]. 湘潭大学 (社会科学学报), 1981(03): 1-9.
- [13] 李翔宇, 程明欣. 第一次国共合作时期国民党改组研究[D]. 郑州: 郑州大学, 2016.
- [14] 褚家渊. 蒋介石屠刀的背后——“四·一二”政变与陈独秀右倾机会主义[J]. 党史纵横, 2000(11): 4-9.
- [15] 杨泰龙. 《国共两党关系决议案》通过时间再议[J]. 红广角, 2017(Z5): 104-111.
- [16] 谢观音. 八七会议“找着新的道路”研究[J]. 赣南师范大学学报, 2025, 46(05): 62-67.
- [17] 邓裕斌, 刘俊燕. 八一南昌起义在建军治军中的历史地位和贡献[J]. 中共南昌市委党校学报, 2025, 23(05): 12-19.

- [18] 秦宏毅, 刘云飞. 三湾改编对基层党组织建设的探索及其时代价值[J]. 萍乡学院学报, 2023, 40(02): 17-21.
- [19] 韩晓青. 三湾改编为新型人民军队奠基[J]. 历史评论, 2024(03): 46-50.
- [20] 叶桢. 三湾改编与中国共产党建军精神的发展[J]. 江西科技师范大学学报, 2025(03): 1-12.
- [21] 沈伟烈. 毛泽东地缘战略思想研究[J]. 中国井冈山干部学院学报, 2019, 12(04): 75-83.
- [22] “占领华尔街”运动研究[D]. 呼和浩特: 内蒙古师范大学, 2014.
- [23] Wu T, He S, Liu J, et al. A Brief Overview of ChatGPT: The History, Status Quo and Potential Future Development[J]. IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica, 2023, 10(5): 1122-1136.
- [24] Deng Z, Ma W, Han Q L, et al. Exploring DeepSeek: A Survey on Advances, Applications, Challenges and Future Directions[J]. IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica, 2025, 12(5): 872-893.
- [25] 郑雄飞, 孔贝贝. 从“名田”到“庄园”: 民生视角下汉朝土地制度变迁研究[J]. 江淮论坛, 2023(05): 142-149.
- [26] Keyssar A. Unemployment Before and After the Great Depression[J]. Social Research, 1987, 54(2): 201-221.
- [27] 谢成宇. 当前我国社会思潮与国家意识形态安全研究[D]. 武汉: 华中师范大学, 2014.
- [28] 秦天. 突尼斯“茉莉花革命”的前因后果[J]. 国际资料信息, 2011(02): 5-8.

Journal Disclaimer

The views, opinions, and conclusions expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily reflect the views of ACGN Nexus, SciHorizon Global LLC or the editorial team. Publication does not imply endorsement of the content by the journal or publisher.

While we strive to ensure the accuracy and reliability of published content through our editorial and community review process, ACGN Nexus and SciHorizon Global LLC make no representations or warranties regarding the completeness, accuracy, or suitability of any information contained in this article. Readers who apply methods, protocols, or findings from this article do so at their own risk.

© 2026 The Author(s). Published by SciHorizon Global LLC

This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY 4.0\)](#), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author(s) and source are credited.