

在我的認知中，任何可能奪走你目前所擁有東西的人，都是你的敵人。例如當你次次考試年級第一，卻突然有一次年級第二，那麼那個第一就是你的敵人。只要有競爭關係存在，你的敵人也必然存在。但不同於以往國與國之間不是你死就是我亡的仇敵，現代社會的敵人更多的給我們帶來了好處。

擁有敵人，我們便可以時刻處於戰鬥狀態，為了目標不斷努力。每個人的目標都不一樣，有的人認為必須次次考第一，有的人則認為合格是自己最後的底線。但無論是誰，他們都面臨著一個共同的敵人——別人家的孩子！長久以來，父母總會拿別人家的孩子與我們進行對比，一旦我們的表現更差，那麼免不了會迎來一頓數落。別人家的孩子奪走了父母對我們的信心，讓我們成為父母眼中的差孩子。因此，為了戰勝別人家的孩子，我們就應該時刻準備好，在每一次的挑戰來臨時做到最好，達到父母對於我們的預期。這樣一來別人家的孩子就不僅僅是你的敵人，更是你的助推器和參照物，讓你可以擁有一個不斷追趕的目標，並最終達到自己和父母的預期，重拾在父母心中的形象。

有別於別人家的孩子和我們之間僅僅存在於成績、日常行為等方面的良性競爭，來自同行之間的惡性競爭更能給我們帶來壓迫感，激發出我們的新思維。時下火熱的手機遊戲「王者榮耀」在誕生初期，因為玩法機制遠比不上同行业公司不同工作室的另一款手機遊戲，差點成為了廢案。當時，騰訊創辦人馬化騰要求旗下兩家遊戲工作室各自研發一款手機遊戲，以遊玩人數決定推出哪一款。當時的王者榮耀因為玩法單一，遊戲機製過為簡單而不被玩家喜愛，幾乎就要關服停遊。再加上對手工作室的遊戲的成功，以及其他遊戲同行的不看好和嘲諷。王者的工作室可謂是內心渙散。但是，隨著負責人下定決心改革遊戲，並帶領團隊日夜奮戰三個月，最終王者榮耀擠掉對手甚至許多同行，成為時下最火熱的遊戲。如果當初不是同行之間的惡性競爭關係，誰輸就宣告徹底失敗的前提，相信王者榮耀的工作室不可能頂著如此巨大的壓力，對整個遊戲進行巨大的改動。是那些敵人的存在與壓迫感，給工作室上下帶來「不成功便成仁」的拼搏思維，才最終讓王者榮耀獲得成功。

時過境遷，現在的敵人不同於以往會讓你付出生命代價的敵人，現在的敵人更多的在於對你心理層面的衝擊。他們會讓你感受到壓迫感，迫使你不斷的去進步，並最終達致成功的巔峰。可以說，每個人都需要敵人，否則只會失去前進的動力。