

shokora0614 / June 20, 2019 02:11PM

[哲學2 李義傑 S06190029 楊沅勳 S06190042 期末報告](#)

遊戲哲學

形上學討論:根據康德綜合判例批判,判斷力是一種接合感性和理性的材料,我們假設在遊戲上體驗遊戲的是感性主體,遊戲規則本身是理性主體,我們就是在這裡讓人類找到愉悅的可能,遊戲的愉悅還有受人類對於現實世界的限制所做出的想像,還有規則簡單化,以及將每個程式的質點符號化外加美感處理。愉悅的可能還仰賴著時間的有限,根據現代的時間哲學觀點,時間並不存在,而是人類心靈對現象連續的考察,終究受人類大限所制,根據上述兩原則,AI不可能是體驗遊戲的主體,而是進行遊戲的主體,理由有二,第一點、我們難以知道AI的發展有無可能到完全使用人類的感性材料,或者人類的感性材料只是不必要的附帶屬性,第二點、無聊本身對於感性主體來說,是因為將有效益事件做完,卻還有時間,所以做沒效益的事情解決時間過多,但對於AI來說他們可能是永恆的,畢竟,AI可以互相幫彼此更換零件。

知識論討論:形上學的限制以至於AI只能往理性主體的方向發展,它應當是建構類似感性能帶來愉悅的理性規則,而不是體驗遊戲的感性主體,作為規則本身,AI則可以有兩個方向,AI可以扮演著玩家的角色,AI亦可以做為製作遊戲的創造者,AI若是以玩家的角色與作為感性主體的人類進行互動時,那樣的關係我們留到倫理學討論時再提及,另一個方向是AI若作為製作遊戲的創造者,那麼AI就得考量,何謂愉悅感、遊戲藝術的美感,還有規則制定的多樣性,這是目前若是依連結主義說法,左腦運算能力所不能及的,面對這樣的困境,正是遊戲哲學認識論可以探討的內容。

倫理學討論:作為感性主體的人類,擁有競爭和合作所能帶來的愉悅感,在競爭方面,作為愉悅考察的討論而言,不管是太強或者太弱都不是好的策略對於遊戲,而競爭方面AI佔有運算能力的優勢,但若作為遊戲製作者規定規則本身時,就要適度地將AI的運算能力調製符合感性主體的運算能力水平,強是一種挑戰性質,而弱是成就感的關鍵,但這只是粗略的競爭型態,競爭本身還有策略的問題,策略涉及人性,作為理性主體的AI是否能有符合人性的抉擇的運算能力,正是一種對AI的考驗。再來是合作上面的討論,合作上正好相反,弱是挑戰性質,但強本身也是讓合作的關係更好,身為感性主體要求自身的「隊友」的水平能到哪裡,也是AI作為玩家時設定上要考量的。

結論:若AI無法成為感性主體,那麼我們的遊戲永遠無法對他們有意義,且即使AI能夠有情感,若AI無法感知到時間對人類的意義,那也無法使AI對我們所謂的「無聊」有相同感受,所以若要使AI擁有情感,首先要讓他們能夠體驗到時間對人類的意義,也就是要賦予他們人類對時間最大的恐懼——也就是消逝。另一方面,若要使AI成為遊戲的創造者,則是在目前理論上可行的,目前最大的難題是,AI如何對遊戲的平衡進行合理的更動,在這方面,我認為在大數據處理功能由於人類的AI,應該是能夠做的比人類完善,以卡牌遊戲為例,AI能夠判定某些牌在整體數據上,優於其他的牌過高,就能立即判斷要對那些牌進行削弱,而削弱的比例,也能從過去人類的削弱紀錄,去作出合理的調適,在多次的平衡後,便能使AI能夠進行比人類更優良的平衡處理;在更進一步,我們能夠做出兩個AI,以相互競爭的方式進行,一個AI負責削弱,另一個則進行大量的模擬,在釋出平衡前,能做到最完善的調整。最後,討論到AI若要和人類共同進行遊戲,該怎麼讓AI能夠在制定的規則上,能夠和人類有幾乎一致的起跑點,還有AI在某些情況下,是否會做出考量人類習性的所謂「最佳判斷」。