

메타윤리학

김택민

사회 시뮬레이션

- 공리주의에 기반
- 단기적 감정, 장기적 정신건강, 신체적 건강, 돈, 건강한 인간관계, 자유 등의 가치 중 어떤 것을 윤리로 삼는 사회인지를 플레이어가 조절:

상세

- 사회의 윤리:
- 사회의 행복총합 = $w1 \cdot \text{감정} + w2 \cdot \text{정신건강} + w3 \cdot \text{신체건강} + w4 \cdot \text{돈} + w5 \cdot \text{인간관계} + w6 \cdot \text{자유}$ ($\sum w_i = 1$), 모든 인간은 사회의 행복총합을 최대로 만들 행위가 무엇인지를 계산하여 그것을 **윤리적 행위**로 삼는다.
- 자연적 욕망에 의해 의지하게 되는 행위는 **자연적 행위**로 삼는다.
- 플레이어가 사회 전반의 자유도를 높게 설정할수록 윤리적 행위 대신 자연적 행위를 선택할 확률이 높아진다.

상세

- class Person {
- 감정, 정신건강, 신체건강, 돈, 인간관계=[], 관계건강, 자유
- 1인행동: 잠자기, 일하기, 혼자있기(치유<—>자살)
- 2인행동: 사랑<—>살인
- 인간관계: 자비<—>증오
- 모든 행동이 자신과 주위 모두의 모든 파라미터를 변동시킴
- }

인간

- 사랑은 좋다. 그러나 모두를 사랑하면 질투를 산다.
- 윤리적 행위는 모두를 행복하게 하려는 노력이다. 그러나 내 자유를 해친다.
- 살인은 나쁘다. 그러나 사랑하는 사람을 죽인 살인자는 살해하고 싶을 것이다.
- 세계의 반이 굶주리고 있다고 해서 나머지 반 전원이 기부할 의향이 있는 것은 아니다.
- 장기적으로 봤을 때 아무리 나쁜 결과가 뒤따른다고 하더라도 마약중독자는 단기적쾌락에 대한 중독에서 빠져나올 수 없다.
- 그냥 너무 좋은 사람이 있고 그냥 너무 싫은 사람이 있다.
- 폭력이 나쁘다는 것은 모두가 공유하는 상식이다. 그럼에도 폭력은 늘 어디선가 일어난다.
- 좋고 나쁨이 없는 이러한 인간사회의 아이러니를 뼈대만 가지고 적나라하게 표현하고자 함.

프로토타입 시연

- 아직 버그가 많은 스케치버전
- 코드를 버그 없게 정리하고 시각적인 아이디어를 발전시켜서 완성하고 싶습니다.

