

大家好，关于人工智能为什么火很多朋友都还不太明白，不过没关系，因为今天小编就来为大家分享关于人工智能为什么火爆的知识点，相信应该可以解决大家的一些困惑和问题，如果碰巧可以解决您的问题，还望关注下本站哦，希望对各位有所帮助！

本文目录

1. [为什么这两年人工智能突然火起来，是哪些技术方面得到巨大突破了吗？](#)
2. [从心理学的角度说说《狼人杀》这个游戏怎么就火了](#)
3. [ai绘画为啥突然火起来](#)
4. [人工智能可代替大部分财务工作，那为什么现在财经类院校招生还很火？](#)

为什么这两年人工智能突然火起来，是哪些技术方面得到巨大突破了吗？

技术方面是深度学习和神经网络，但这不是根本原因，因为技术在大约10年前已经成熟。

真正的原因的AlphaGo战胜人类棋手所带来的传播效应！

人工智能在过去几十年中经历过几次沉浮，而AlphaGo的成功再次激发起人们对这项已经有60年的技术无限想象。事实上，人工智能并不神奇，其本质只是一种“基于大数据的统计学分类器”，它可以在特定的垂直领域和场景超过人类，但并不意味着比人类智能更高级。AlphaGO可能战胜人类是因为围棋是一种“封闭”的场景，计算机由于在计算速度和存储容量的优势，可以采用了类似于“穷举”的办法找到全局的最优解；而在其它需要常识和逻辑判断的“开放”的场景中，人类大大优于人工智能，并且只需要“小数据”就能做出判断与决策。

从心理学的角度说说《狼人杀》这个游戏怎么就火了

说到底我觉得作为游戏来说，狼人杀的核心系统就存在重大缺陷，这导致它本身就不是一个适合长玩的游戏——你玩的时间越长，越接近游戏系统的内核，就越会暴露其中的问题。上面很多人说的「玩久了就不喜欢」、「一群新手玩反而好玩」无非就是出于这一点而已。太长不看版：由于推理基础在核心规则里的缺位，导致游戏核心机制的可玩性随着玩家水平的提高会迅速丧失，要么演变为专打「患者将杀」的游戏，要么退化为随机票人的游戏。

（患者将杀：出自国际象棋，即一些看似不合理而且效率很低的套路，但可以迅速卡死没见过的新手）

席德梅尔说过，游戏就是一系列有趣的选择。而在我看来，有趣的选择，至少要满足在游戏层面「有意义」。即是说一个玩家的选择的行动，仅在游戏机制下，应当对游戏进程造成影响，且有可能对他有利。不会对游戏进程造成影响的例子，比如说炉石里点周围场景特效。「有可能有利」，则是说你的行动不能在所有场景下产生正收益，但也不能在所有场景下都不会产生正收益。

我们回到最基本的杀人游戏模型： n 个平民+ m 个狼。在这个规则下每个人能做的行动实际上只有「声称对某人的怀疑」、「声明自己的身份」、「投票给某人」、「在夜里杀某人」（狼限定行动）。而由于信息过少，实际上在高手之间的对局中，你的声明是毫无价值的：因为你无法自证，也不可能证明别人，因此会退化为只是一个投票杀人的游戏。有人说怎么没有价值，我可以从心理学、察言观色etc的角度去看啊——但是，这样的话首先相当于你玩的是劣化版的抽乌龟，其次这些所谓的心理学和微表情实际上都相当于所谓「愚者将杀」，也就是吊打不会玩的玩家用的。一个长期游玩，或经过专业侦讯训练的核心/职业玩家，可以最终做到看穿所有别人暴露的信息，以及隐藏自己暴露的信息。在面对技巧极度接近系统内核的一群玩家时，暴露这种信息的行为就是非常低效的。因此在玩家水平都非常高（比如脚本，或者刑侦专家什么的）、接近系统核心的情况时，游戏会自然退化为仅剩投票和杀人的无聊游戏，比bang和三国杀更甚。想象一下所有玩家都不相信其他人所说的话的情况，你的投票就变得毫无根据，只能看运气。实际上你去看看所谓的技巧也会发现，基本上也就是朝这个方向去的。这当然就导致长期游玩体验会慢慢变得很差。另外，这也导致新手入门门槛过高：你必须熟知各种心理学、微表情学，否则你赢面和能玩的内容会大大缩小；而熟知这些技巧，却仅仅是为了让游戏和这些技巧无关。

所以我们会发现把玩家和游戏完全简化到脚本、AI的程度的话，就可以看出很多端倪。比如一个脚本玩家在玩狼人杀的时候，你说「我发现他的小动作」、「我了解他的习惯」是没什么意义的。有人又要问了，抽象到这个程度上还有啥游戏有意思？众所周知，棋类基本就是很符合的（并且你多嘴甚至会被人觉得棋品不好）。其他还有比如德州扑克、RTS、MOBA、格斗游戏、TCG等。这些游戏也都有很多脚本比赛的尝试。从这个角度讲，这些游戏的规则都是能自立的，也就是仅基于核心规则就可以运作出大量策略的。而狼人杀的基础规则我认为则不是自立的。

自然，为了缓解这个问题，人们（也包括米勒山谷的作者）加入了身份等内容，然而在我看来包括警长、预言家、女巫、猎人、情侣等，在原本怀疑声明机制退化的基础上加入的自身身份声明机制（俗称跳）以及其他系统，基本都是没有给这个问题带来太大改善的。比如预言家其实是没有什么太大意义的。因为在极端情况下任何人的怀疑声明其实都没什么意义。而预言家的身份不过是让预言家可以确定另一个人的身份，以及让别人知道这个身份而已。然而狼也完全可以自称预言家（俗称悍跳），这导致这种「先通过自称预言家来进行的」怀疑声明的意义就会大幅下降

。在死后不开身份的局里直到最后都不可能确定一个声明自己是预言家的玩家到底是不是真的是预言家，进而也不可能确定他说的话是不是真的。再比如预言家竞选警长为什么成为了「潜规则」？因为对预言家来说他不竞选是绝对低效的策略、非预言家竞选警长也是绝对低效的策略。（按照很多人的观点，甚至上升到潜规则去）我们知道绝对的优势策略等于你要赢的话不存在其他选择，那么这个设计就是没意思的。只有对狼人来说，多少个狼进行竞选的选择是有意义的（当然实践中好像很少看到复数个狼竞选）。比较有意义的比如说女巫和守卫，可以一定程度上产生改变战局的信息，但是实际上最优解选择的余地也很小，产生的信息也很难足以改变走向。假如你不加入那些和核心系统无关的要素的话，基本都是没办法好好玩的。于是游戏就要么光在与核心系统无关的要素中（那些心理学技巧）度过，变成一个猜牌的游戏；要么在所有人仅坚持自己身份的最优解中成为随机投票的游戏而度过。

补充一点对「推理基础在核心规则里缺位」的说明

我们可以和德州扑克对比一下：

在德州扑克里，你的行为，比如下注、跟注、弃牌，都是会切实影响战局进程，以及你和别人的资源配置的，即使是Bluff，也会因此承担风险。因此你可以从别人的行为当中去推测他行动的含义。于是在这个基础上，场面信息才有阅读的价值，而所谓读心实际上只是添头。

而狼人杀当中的信息实际上基本只有投票、女巫的药、守卫挡刀会起到这样的作用。建立在这个基础上基本是难以做出合理判断的——这也就导致这个游戏比起其他的桌游极端依赖所谓读心，但这基本只是因为无法从游戏核心规则本身去进行推理而已。

另外说一下黑话的问题

人天生就喜欢有规律性的东西，黑话也不例外。我们一般来说黑话要么简单易懂（透明度高）、要么本身蕴含着这么说的理由（比如由外语翻译过来、有梗等等）。更进一步的比如说上口、字型好看、符合组词法都是后话（比如死亡之翼简称为死翼就比简称为亡之要好）。

狼人杀里，简称的狼、民、警我都能接受。但是这金水银水到底tm的是什么东西

？我从来没见过有人解释过，这样没头没脑的黑话也显得很二，只比把同样的概念叫做「阿东」和「阿西」好一点。感觉这种黑话味道差或者恶心的朋友可以想想这些黑话和我举的例子带来的味道是不是一样的。

真的想要省事，就算说「白」、「黑」都比让人完全不知所云的金水银水要好得多……

更不要说金水银水会让人有「黄金/圣水」、「银水（同音某词）」之类恶心的联想……

更新：针对几个评论区经常提到的黑话问题，我统一回复一下，补充几点：

1)只是为了方便，总得有个名字

我从来没有反对过为了方便而使用黑话，但你真的能确定你的黑话比直接说要方便很多？

金水银水这种过于随便的黑话，它的一大问题在于它不透明。很多人喜欢举的例子是「难道每一次我都得说『被女巫救起来的人』？」。

但是你首先有没有想过，汉语直接说明的方式，它的

透明度

是非常高的，在表述稍微复杂一点的概念的时候它并不会变得特别麻烦——比如你肯定不会说「女巫昨天晚上救了一个被女巫救了的人」——更何况「被女巫救的人」、「被预言家验证过的人」本身就并不是特别复杂的概念，也并不是经常需要单独用的概念，我觉得这种程度完全就没有特意构造一个黑话的必要。并且实际用起来的时候每个身份的动词都不重复，完全可以省略主语（比如说，说到「验出XX是XX」本身就意味着动作的发起人是预言家），也不比黑话就麻烦多少。

打个比方说你想要表述比较复杂一点的概念的时候，透明度低的黑话也不一定就比直截了当的表述简单很多。因为动词本身就可以区分动作的发起人，使用的时候往往就省略主语，直接用「他之前被验过」并不比「他之前被发过金水」说起来麻烦。「你说你昨天晚上给3号发了银水，那你之前怎么不给预言家发银水」也并不就比「你说你女巫昨天晚上救了3号，那你之前怎么不救预言家」简单多少。反而你强行上奇形怪状的黑话，还增加了一层概念的转换，无形中增加了新人的理解难度

。

更不用说它本身和游戏设定毫无任何关系，同席的人一口一个金水银水你就甭想玩到什么扮演体验了。

这种凭空给你制造需求的做法，我觉得算是相当的过度设计了

2)来源是xxxxxx，所以有道理

我目前看到的所有解释里面，只有一个「来源于论坛时代的人把平民称作水民的梗」看着还比较合理。

但是问题来了，这个梗的味道就很好吗？且不说十几年前的流行语（灌水这个词刚火起来时候的衍生词——现在「水民」这个词几乎已经变成死语了）在现在早就失去了通行空间，95%的人可能看到「金水银水」都不一定能反应出这个东西。就说它的本意难道就很合适吗？

我们知道现在用起金水银水这些词，都是为了说明：

1.某个角色被某个「比较可信的」来源验证是好人

2.这个验证是来源于谁。

那这些个特性跟「水民」有半毛钱关系吗？硬要说的话确实有「最早的杀人游戏的好人没有其他信息——（身份）比较水——被称作水民——后来狼人杀又照搬了这个词——顺便把最开始的概念扔光了」的半毛钱关系。

再比如说「金银铜」的这个「指代验证的含金量」的问题。表面上看来你通过这样的方法显式地表明了「不同验证来源的含金量」——可是且慢，身份的信息却被你隐藏了。这一来一回实际上我觉得并没有产生什么作用：对于老玩家来说，不论说「预言家揭示的好人」还是「金水」都能知道是来自于谁、又意味着什么，所以这种设计只可能对新人有效。然而对于新人来说「金银铜」又太过不明确，反而容易让人根本不知所云。

这就好像你象棋棋子不说「车马象炮」，非要说「直日田跳」一样。你确实通过名字揭示了一些隐藏的信息，但新手只会被你搞得更糊涂。与其用这种不明不白的东西让新手混乱，还不如从一开始正经解释「预言家的揭示更有含金量」，就好比告诉他「马走日，象走田」，好过你直接把马称作日。

所以从问题1)和问题2)的结论来说，我觉得可以看出这些黑话都是压根对语言没有敏感性（不然不会选味道那么差，时效性又强的东西作黑话）、又喜欢过度设计的人搞出来的玩意。从这个发展轨迹里面我只能看出一个事情：狼人杀/杀人游戏真的从来就没有火过，只有过新人涌进来玩，而没有过形成大量留存的时期（当然也正好验证了我开头的结论——这个游戏本身就不适合长玩），所以只有小量的新人慢慢接受老人灌输的破烂黑话，甚至都没有一个稍微成一点气候的圈子自己提出更合理的黑话取而代之。

（想看设计得更好的黑话，把旧的黑话取而代之的例子的话，可以看看其他热门的竞技游戏。比如为什么炉石现在说直接攻击敌方玩家都说「踢脸」？因为它设计上的特性就好（简洁易懂、形象生动、透明度高、语感也好），于是传播能力比所有其他「打脸」「直接攻击」「爆头」要强，就干死了所有其他的用语。这也是mem e理论的实例）

ai绘画为啥突然火起来

1.因为技术原因，AI绘图技术的发展得益于深度学习技术的快速发展。深度学习技术是人工智能技术中的一种，其核心是神经网络。神经网络是一种模拟人脑神经网络的计算模型，可以通过大量的数据训练来提高其准确性和鲁棒性。

在过去的几年中，随着深度学习技术的不断发展，神经网络的规模和深度也不断增加，从而使得AI绘图技术的准确性和真实感得到了极大的提高。

同时，随着计算机硬件性能的不不断提升，AI绘图技术的计算速度也得到了极大的提升，使得AI绘图技术的应用范围得到了更大的拓展。

2.需求原因AI绘图技术的发展也得益于用户对于快速、高效、高质量图像生成的需求。

在传统的绘画中，需要绘画师对于颜色、线条、阴影等方面进行精细调整，这需要耗费大量的时间和精力。而利用AI绘图技术，可以通过输入一些简单的线条和颜色信息，快速生成一个基础的图像，然后再对其进行进一步的调整和完善。

人工智能可代替大部分财务工作，那为什么现在财经类院校招生还很火？

各财经院校招生都以培养互联网+金融，既懂财经又懂计算机的综合类人才，因此就火起来了。当然也符合时代发展需要，及时调整培养目标。然后，现实是无情的。因为现在互联网是采用集中式管理算法，进行管理的。存在以中介为中心的互联

网系统。随着互联网发展，进入互联网+区块链技术，也就是采用分布式，去中心化的价值互联网系统。这样一来，中介系统就不需要大批财务人员，约5到8年以后就可以逐步体现。这是现实发展的结果。

文章到此结束，如果本次分享的人工智能为什么火和人工智能为什么火爆的问题解决了您的问题，那么我们由衷的感到高兴！