

Programy i roboty rozpoznają żarty

12 października 2007

Naukowcy z University of Cincinnati w Ohio (USA) stworzyli program, który może rozpoznawać dowcipy opierające się na prostej grze słów – donosi PAP powołując się na serwis „EurekAlert”.

Wspomniany algorytm może też rozróżniać dlaczego ten sam żart dla jednych osób jest zabawny, a dla drugih godny politowania.

W przyszłości program ten może być wykorzystany przy konstrukcji robotów służących ludziom jako towarzystwo lub pomoc – prognozują jego twórcy, Julii Taylor i Lawrence Mazlack, zajmujący się tworzeniem sztucznej inteligencji.

Aplikację wyposażono w bazę danych, zawierającą listę wybranych słów charakterystycznych dla dzieci (było to mniej skomplikowane niż uczenie robota „dorosłego” słownika) i zestaw przykładów wskazujących, jak powiązane ze sobą na różne sposoby wyrazy mogą tworzyć różne znaczenia.

Po uruchomieniu i podsunięciu konkretnego zdania algorytm analizuje, czy któreś ze słów pasuje do kontekstu, czy nie. Jeśli znajdzie takowe, sprawdza w swojej bazie danych, czy znajdują się tam słowa o podobnej wymowie lecz innym znaczeniu. W przypadku, gdy okaże się, że lepiej pasują one do kontekstu – zdanie zostaje uznane za żart.

Jak jednak zastrzega Julii Taylor, algorytm nie jest doskonały i nie wyłapuje wszystkich gier słownych, ani nie rozpoznaje żartów nie będących takowymi grami. Aktualnie badaczka pracuje nad programem, który na podstawie wcześniejszych doświadczeń danej osoby mógłby klasyfikować zależności między słowami jako dowcipne lub nie.

Równolegle z pracami naukowców z Ohio podobne badania prowadzi także Rada Mihalcea i współpracownicy z University of North Texas w Denton. Jednak program opracowywany przez naukowców z Denton ma identyfikować żarty w zupełnie inny sposób. W tym przypadku prowadzona jest statystyka częstotliwości występowania określonych słów w dowcipach i na tej podstawie określane zostaje to, co jest zabawne.

Niedawno światło dzienne ujrzał także japoński robot Kansei, który za pomocą określonych min (wesołych, zniesmaczonych, przerażonych itp.) reaguje na przedstawione mu treści.

Opracowanie: Marcin Opolski

Źródło: [Dziennik Internautów](#)