

Úvod do počítačové lingvistiky

Aleš Horák

E-mail: hales@fi.muni.cz

http://nlp.fi.muni.cz/poc_lingv/

Obsah:

- ▶ Počítačová lingvistika
- ▶ Organizace předmětu IB030
- ▶ UI a počítačová lingvistika
- ▶ Situace na FI MU

Počítačová lingvistika

SOURCE : GOOGLE



*"Do you have anything between
10 am and 12 pm?"*

YouTube/DevCookHouse



*"Depending on what service she would like.
What service is she looking for?"*

Co je “počítačová lingvistika”

Lingvistika:

- ▶ **jazykověda** (*lingua* = lat. *jazyk*)
- ▶ věda o **jazycích**, jejich třídění, stavbě, zvukové i psané podobě
- ▶ zkoumá **strukturu jazyka** – slootovorba, kombinace slov do vět, význam věty, ...

Počítačová lingvistika:

- ▶ od 60. let, *Computational linguistics*, často **NLP** (*Natural Language Processing*)
- ▶ spojení **umělé inteligence** (informatiky) a **lingvistiky** – jako jedna z **kognitivních věd**
- ▶ zkoumá problémy **analýzy** či **generování** textů nebo mluveného slova, které vyžadují určitou (ne absolutní) míru porozumění přirozenému jazyku strojem.
- ▶ tvoří **jazykové modely** – pojmy **algoritmus**, **datová struktura**, **(formální) gramatika**, ...

Náplň předmětu

- ▶ počítačové **zpracování přirozeného jazyka** (*Natural Language Processing, NLP*)
- ▶ roviny **analýzy jazyka**
- ▶ reprezentace morfologických a syntaktických **struktur**
- ▶ **analýza a syntéza**: morfologická, syntaktická, sémantická
- ▶ formy reprezentace **znalostí** o lexikálních jednotkách
- ▶ porozumění jazyku: **reprezentace významu** věty, inference a reprezentace znalostí

Organizace předmětu IB030

Hodnocení předmětu:

- ▶ závěrečná písemka (max 80 bodů)
 - jeden řádný a dva opravné termíny
- ▶ průběžný úkol (max 20 bodů)
- ▶ navíc možnost 1 bodu za netriviální vylepšení slajdů
- ▶ hodnocení – součet bodů za písemku i úkol (max 100 bodů)
- ▶ rozdíly zk, k, z – různé limity

např.:

A	80 – 100
B	73 – 79
C	65 – 72
D	58 – 64
E	50 – 57
F	0 – 49

K	45 – 100
Z	40 – 100

Základní informace

- ▶ **cvičení** – občas doporučené malé úkoly
- ▶ jeden **hodnocený úkol** (viz další slajdy)
- ▶ **web** předmětu – http://nlp.fi.muni.cz/poc_lingv/
- ▶ **slajdy** – průběžně doplňovány na webu předmětu
- ▶ kontakt na přednášejícího – Aleš Horák <hales@fi.muni.cz>
(**Subject: IB030 ...**)

Samostatný hodnocený úkol – programátorský

- ▶ dva *typy* – *programátorský* × *lingvistický*
- ▶ **programátorský úkol** – **upravit** některou z dostupných jazykových knihoven pro **češtinu**:
 - NLTK – Natural Language Toolkit www.nltk.org
 - FreeLing nlp.lsi.upc.edu/freeling/
 - Stanford University Natural Language Software nlp.stanford.edu/software/
 - Grammatical Framework www.grammaticalframework.org
 - AIML www.aiml.foundation,
ChatScript github.com/ChatScript/ChatScript,
ParlAI github.com/facebookresearch/ParlAI
Pepper nlp.fi.muni.cz/projects/pepper
- ▶ k **odevzdání** je zapotřebí:
 - naprogramovaný odsouhlasený vybraný algoritmus na češtině (**návrh tématu** je součástí úkolu)
 - dokumentace programu s ukázkami a návodem na instalaci/spuštění na serveru aurora.fi.muni.cz a *vyhodnocením úspěšnosti* algoritmu na ne zcela triviálních českých datech
 - vše uložit v komprimovaném archivu do **odevzdávací** do **termínu na webu předmětu**
- ▶ **hodnocení** bude od 0 do 20 bodů podle:
 - složitosti vybraného algoritmus
 - kvality zpracování algoritmu i dokumentace

Samostatný hodnocený úkol – lingvistický

- ▶ **lingvistický úkol** – tvorba **specializovaných jazykových dat** pro evaluaci automatických nástrojů

příklad z roku 2019: SQAQ – Simple Question Answering Database:

- čeština, 300 otázek a odpovědí podle textů z Wikipedie

Jak se nazývá strom, jehož zrna jsou využívána k výrobě čokolády?

Theobroma cacao

Čokoláda se vyrábí z kvašených, pražených a mletých zrněk tropického kakaového stromu *Theobroma cacao*.

<http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cokol%C3%A1da>

aktuální zadání bude popsáno na webu předmětu

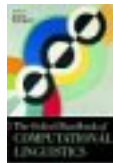
- ▶ k **odevzdání** je zapotřebí:
 - oznámit včas výběr úkolu (viz [www stránka předmětu](#))
 - odeslat výsledek v termínu dle instrukcí na webu
- ▶ **hodnocení** bude od 0 do 20 bodů podle:
 - výsledků kombinovaného hodnocení navržených sad

Literatura



Jurafsky & Martin: [Speech and Language Processing](#), 3rd edition draft, 2020. 615 s.

The [Oxford handbook of computational linguistics](#), 2nd ed. by Ruslan Mitkov. Oxford University Press, 2021.



Pala, Karel: [Počítačové zpracování přirozeného jazyka](#), Brno FI MU, 2000. 190 s.

Chomsky, Noam: [Syntaktické struktury](#), Praha : Academia, 1966. 209 s.



Materna, Pavel - Štěpán, Jan: [Filozofická logika: nová cesta?](#), Olomouc (Univerzita Palackého), 2000. 127 s.

[slajdy](#) na webu předmětu

Turingův test

- ▶ z roku 1950, založen na tzv. **imitační hře**
- ▶ úkol – **program komunikující jako člověk**
- ▶ zahrnuje:
 - zpracování přirozeného jazyka (NLP)
 - reprezentaci znalostí (KRepresentation)
 - vyvozování znalostí (KReasoning)
 - strojové učení
 - (počítačové vidění)
 - (robotiku)
- ▶ od 1991 – **Loebnerova cena** (*Loebner Prize*) → každý rok \$4.000 za “nejlidštější” program, nabízí \$100.000 a zlatá medaile za složení celého Turingova testu



Eliza, Parry, ...

- ▶ **Eliza** – Joseph Weizenbaum, MIT, 1964–66
- ▶ program napodobující chování psychoterapeuta:

young woman: *Men are all alike.*

eliza: *In what way?*

young woman: *They're always bugging us about something.*

eliza: *Can you think of a specific example?*

young woman: *Well, my boyfriend made me come here.*

eliza: *Your boyfriend made you come here?*

young woman: *He says I'm depressed much of the time.*

eliza: *I am sorry to hear you are depressed.*

young woman: *It's true. I'm unhappy.*

- ▶ **Parry** (Kenneth Colby, 70. léta), protějšek Elizy – počítačová simulace pacienta postiženého paranoií
- ▶ oba využívají spíš “**manipulace s řetězci**” než analýzu
- ▶ praktický význam – tzv. **expertní systémy**, **chatboti**

Chatbot – dialogový robot

- ▶ mnoho **proprietárních řešení** pro návrh dialogových robotů
- ▶ **praktické dialogy** i pouze **udržení zájmu**
- ▶ přístupy:
 - **pravidla** založená na **vzorech**
 - **Artificial Intelligence Markup Language, AIML**
 - robot **ALICE, Mitsuku** – vítězí v Loebnerově ceně
 - praktičtější použití, hodně závisí na podkladových pravidlech
 - **učení** z předchozích dialogů
 - potřebuje velké **množství dialogů** na učení
 - lépe se přizpůsobí **novým tématům** (což je plus i minus, viz *Microsoft Tay*)
 - robot **Cleverbot, Xiaoice**

Sociální roboti

- ▶ **rozšiřují** princip dialogových robotů o
 - počítačové vidění
 - rozpoznávání emocí ve tváři, v hlasu
 - gesta
 - pohyb
- ▶ důležitý je i **vzhled**
- ▶ umožňuje přidat do komunikace (programovou) **empatii**
- ▶ příklady robotů:
 - **hitchBOT** – sociální robot, který stopoval po USA v roce 2014,
 - **Matylda** – český stopující robot cestující v roce 2018 (OpenTechLab Jablonec nad Nisou Česká republika)
 - **Kismet** – robotí hlava (MIT AI Lab), která rozumí lidským emocím
 - **Bandit** – sociální robot určený autistickým dětem (USA, <https://robot.cfp.co.ir/en/newsdetail/368>)
 - robot **Pepper** od Softbank Robotics

Turingův test – jiné varianty

Winograd Schema Challenge:

- ▶ vyhlášený organizacemi [Commonsense Reasoning](#) a [Nuance](#) od 2015
- ▶ “strukturovanější” test – založený na [rozpoznávání anafor](#)
- ▶ podrobněji v přednášce o sémantice

Turing tests in Creative Arts:

- ▶ [DigiLit](#), [DigiKidLit](#) – generování povídek
- ▶ [PoetiX](#), [LimeriX](#), [LyriX](#) – generování sonetů, limeriků nebo básní
- ▶ Human-Computer Music Interaction – [AccompaniX](#), [AlgoRhythm](#) – generování doprovodné hudby pro duet s člověkem

IBM Watson – DeepQA

- ▶ stroj označovaný jako **Watson – DeepQA** vyvinutý za účelem porazit lidské šampiony ve hře **Jeopardy (Riskuj)**
navazuje tím na stroj **DeepBlue**, který v roce 1997 porazil Kasparova v šachu
- ▶ po 5 letech vývoje se to Watsonovi podařilo 16. února 2011
- ▶ princip:
 - vytvoření **databáze tvrzení** z internetových dat
 - analýza částí otázky, členění otázek podle **typu**
 - vysoce **paralelní hledání** odpovědi s určením **míry jistoty**
 - vyladěný algoritmus pro **kombinaci** stovek výsledků do výsledného rozhodovacího skóre
 - viz Jak a proč Watson vyhrál Jeopardy!
- ▶ **nejedná se o umělou inteligenci** podle Turingova testu
- ▶ praktický význam – **inteligentní** zpracování obrovského množství textů pro **hledání odpovědi**

Historie počítačové lingvistiky

- ▶ 1957 – rusko-anglický překlad
- ▶ Chomsky (60. léta) – generativní gramatika, vrozenost jazyka, ...
- ▶ strojový překlad není ani dnes dokonalý – potřebuje porozumět obsahu textu (Paretův zákon – pravidlo 80/20)
- ▶ problémy – víceznačnost, množství významů slov, různé způsoby užití slov k vyjádření významu, “Commonsense” a lidské uvažování
- ▶ Robert Wilensky: NLP je “AI-complete”
- ▶ 80. a 90. léta – rozvoj formalismů pro syntaktickou analýzu PJ (LFG, LTAG, HPSG)
- ▶ současně – zkoumání kvality statistických metod s rozsáhlými daty → srovnatelné výsledky!
- ▶ 90. léta až 200x – tvorba zdrojů vyšší úrovně (syntakticko-sémantické lexikony, wordnety, ...)
- ▶ 2013 až nyní – slovní vektory (word embeddings) a velmi velké neuronové jazykové modely
- ▶ stále není na obzoru splnění Turingova testu

Cíle počítačové lingvistiky

Významné úkoly v NLP:

- ▶ analýza přirozeného jazyka – morfologická, syntaktická, sémantická
- ▶ generování přirozeného jazyka
- ▶ syntéza a rozpoznávání řeči
- ▶ strojový překlad (*Machine translation*)
- ▶ odpovídání na otázky (*Question answering*)
- ▶ získávání informací (*Information retrieval*)
- ▶ korektura textu (*Spell-checking, Grammar checking*)
- ▶ extrakce informací (*Information extraction, Text Mining*)
- ▶ výtah z textu (*Text summarization*)
- ▶ určení typu dokumentu (*Text Classification/Clustering*)
- ▶ určení stylu dokumentu/autora (*Stylometry, Authorship Attribution*)

Přednášky se vztahem k NLP na FI MU

- ▶ program **Umělá inteligence**, specializace **zpracování přirozeného jazyka**
- ▶ vybrané Bc přednášky:

IB030	Úvod do počítačové lingvistiky	Horák
IB047	Úvod do korpusové lingvistiky a počítačové lexikografie	Rychlý
IV029	Logická analýza přirozeného jazyka	Duží
PB016	Úvod do umělé inteligence	Horák
PB095	Úvod do počítačového zpracování řeči	Bártek
PV277	Programování sociálních robotů	Horák, Rambousek
PV056	Strojové učení a dobývání znalostí	Popelínský
IA161	Pokročilé techniky ZPJ	Horák et al.
PV173	Seminář zpracování přirozeného jazyka	Horák, Rychlý

NLP Centre – Centrum ZPJ na FI MU

- ▶ sdružení lidí (studentů Bc., Mgr. a PGS i zaměstnanců) z **oblasti NLP**
- ▶ webový server **nlp.fi.muni.cz**
- ▶ fyzicky – 2 “skleníky” ve 2. patře budovy B, místnosti **laboratoře zpracování přirozeného jazyka**
- ▶ vlastní laboratorní servery a stanice s OS Linux
- ▶ řeší několik velkých **grantových projektů**, pořádá **mezinárodní konference** (TSD, GWC, Lexicom, . . .)
- ▶ práce studentů:
 - “malé projekty,” které se využijí v rámci “velkých projektů”
 - bakalářské, diplomové i disertační práce
 - někdy i zaměstnanecký poměr
- ▶ **PV173 Seminář Laboratoře zpracování přirozeného jazyka** – pravidelná společná výměna informací

NLP projekty a SW na FI MU

Vybrané projekty:

- ▶ **ajka**, **majka**, **desamb** – morfologický analyzátor, tagger
- ▶ **synt**, **set**, **zuzana** – syntaktické (a logický) analyzátoři
- ▶ **X.plain** – hra na hádání slov, člověk × počítač
- ▶ **Watsonson** – hra na hledání parafrází
- ▶ **DEB** – platforma pro XML databáze/slovníky
- ▶ **(DEB)VisDic** – editor wordnetů
- ▶ **VerbaLex** – slovník slovesných valencí
- ▶ **bonito**, **manatee**, **Word Sketches** – korpusový manažer
- ▶ **Visual Browser** – grafické znázornění (sémantických) sítí
- ▶ **GDW** (Grammar Development Workbench) – GUI pro vývoj gramatiky
- ▶ **demosthenes**, **text2phone (mbrola)** – syntetizátory řeči
- ▶ korpusy, slovníky, encyklopedie, ...