

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕННЯ РЕЧЕННЯ У ВИГЛЯДІ СКЛАДОВИХ ПИТАЛЬНОЇ КОНСТРУКЦІЇ МОВНИХ ОБРАЗІВ

Сторожев С. О.

Науковий керівник – доц., к.т.н. Бісікало О.В.

З розвитком комп'ютерних технологій, а особливо у час, коли технології розвиваються з неймовірним масштабом та швидкістю, постало питання про можливість створення «цифрового аналога людини», або так званого штучного інтелекту. Це питання включає у себе тисячі ідей і методів, завданням яких є створити людиноподібну «розумну» машину. Такі проблеми як розпізнавання образів на фото та відео, розпізнавання людської мови в звуковому потоці, розпізнавання тексту на зображеннях та багато інших, всі вони є проблемами сфери штучного інтелекту. Не останньою у даній області є також проблема «розуміння» машиною людської мови. Зокрема для «навчання» комп'ютера, по аналогії з людським навчанням. Фактично дитина при народженні нічого не вміє, має тільки базові інстинкти і рефлексі. Як людина вчиться говорити? Через багаторазове повторення і пояснення їй того чи іншого слова чи поняття. І тільки через деякий час, коли людина навчиться співставляти базові образи і слова, які вона чує, вона починає розуміти їх і відтворювати опис цих образів людською мовою.

Якщо заглибитись у поняття людської мови, то можна зрозуміти, що це ні що інше, як вид представлення образів. Такий самий як і письмове, або графічне представлення, просто в такий спосіб людині найлегше передавати інформацію. Основна задача людської мови – передавати образи. Така логіка є універсальною не тільки для російської чи української мов. Цей підхід універсальний для всіх мов світу, які тільки існували за всю історію людства. Але людина майже кожен день стикається з якимось новим поняттям чи словом, про яке раніше не чула. Тому потрібно якимось чином співставляти образи з новими невідомими словами і навпаки. Для цього використовуються питання. Будь-яка людина, яка щось не зрозуміла, тобто не змогла співставити образ і слово, яке вона почула, задасть питання «А що це означає?», або подібне. І це природно. Для людини питання – це основний спосіб здобуття нових знань.

Тому постала задача навчити машину створювати питальні конструкції з речення, яке було отримано в якості вхідних даних, щоб комп'ютер міг до будь-якого «не зрозумілого» йому слова задати питання. Така можливість є базовою в навчанні комп'ютера. Реалізація цієї ідеї програмно – це початкові кроки до самостійного опанування комп'ютером людських знань.