

Komunikacja jako kontrola interakcji: Projekty, zbiory danych, narzędzia

Zadania(?) Pytania badawcze(?)

Joanna Rączaszek-Leonardi, Julian Zubek,
Michał Denkiewicz, Darek Plewczyński

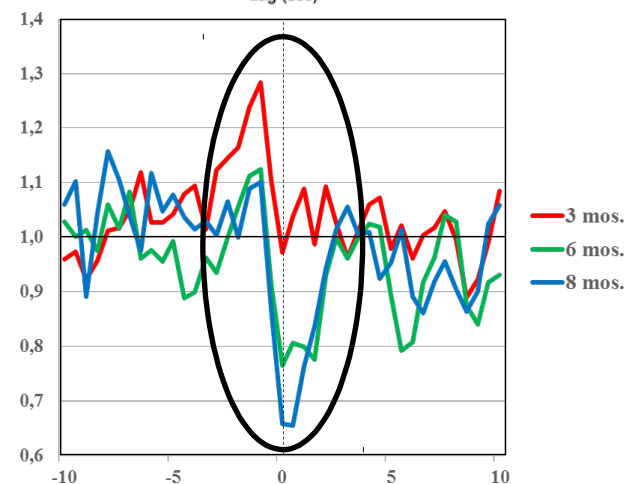
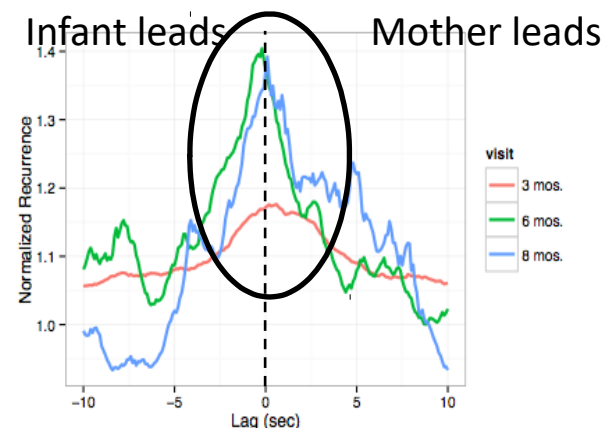
- POZNANIE: adaptacja systemów do środowiska
- Komunikacja: kontrola interakcji w celu tworzenia funkcjonalnych systemów
- Publikacje teoretyczne:
 - Towards dynamical psycholinguistics, 2008
 - Language as a system replicable constraints, 2012
 - How does a word become a message, 2016
 - Dialogue as synergy, 2014

Beethoven: Early Semantic Development

- **Zbiory danych: 2**
Korpusy video
- Narzędzia: ELAN, Praat
- Metody analizy:
jakościowa, statystyczne,
RQA & cRQA
- Cel: uchwycenie rozwoju
językowego jako rozwoju
narzędzia koordynacji
- Kiedy: od zaraz

Przykład: Wyłanianie się struktury interakcji

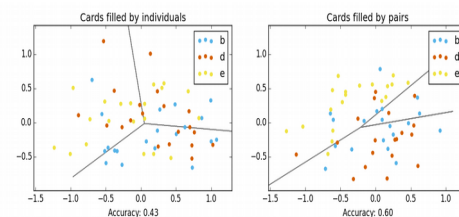
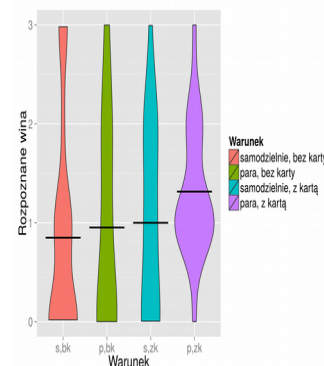
- Wzrost sprzężenia spojrzeń (3 -> 8mo)
 - Dostosowanie uwagi wzrokowej
- W tym samym wieku: stopniowy spadek wokalizacji w tym samym czasie
 - Wyłaniająca się struktura komplementarności wokalizacji ('zabierania głosu')
- Pytania: np. czy wokalizacje "językopodobne" traktowane są inaczej niż inne



- Inne analizy na korpusach wczesnej interakcji
 - Dialogiczność
- Inne projekty:
 - Hyperspace Analogues to Language (Wielowymiarowe reprezentacje znaczenia)
 - **Gotowe narzędzia** (COALS; CLARIN-PL)
 - **Korpusy** w zaprzyjaźnionych instytucjach (IP PAN, np. NKJP)
 - Pytania: np. różnice relacji między pojęciami w różnych korpusach
 - Percepcja czasu pod wpływem literatury (projekt z Yanną Popową: The Narrative Reader Experience of Time)

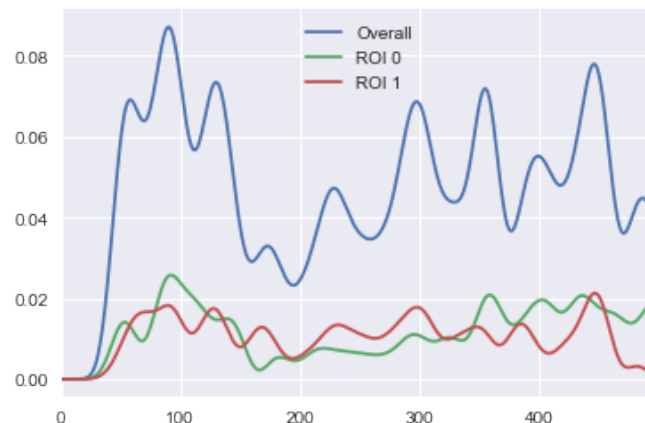
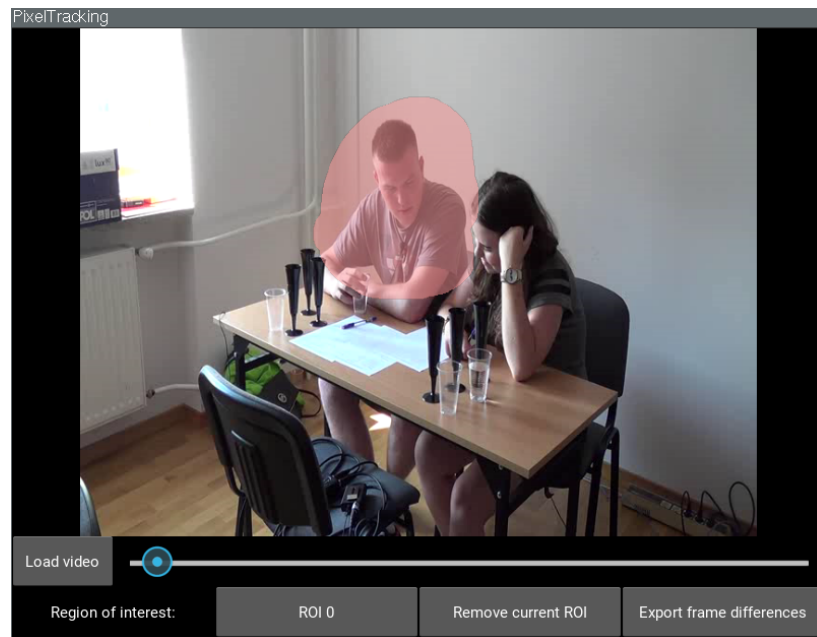
Kolektywne systemy poznające

- **Korpus “winny”**: zbiór nagrań interakcji w sytuacji opisu i rozpoznawania wina
 - Z kartą someliera i bez karty
 - Nowicjuszy i ekspertów
- Transkrypcja, kodowanie zachowań
 - Jaki rodzaj interakcji sprzyja dobremu wykonaniu, dobremu samopoczuciu
 - Jak karta (wytwór kulturowy) zmienia sposób interakcji

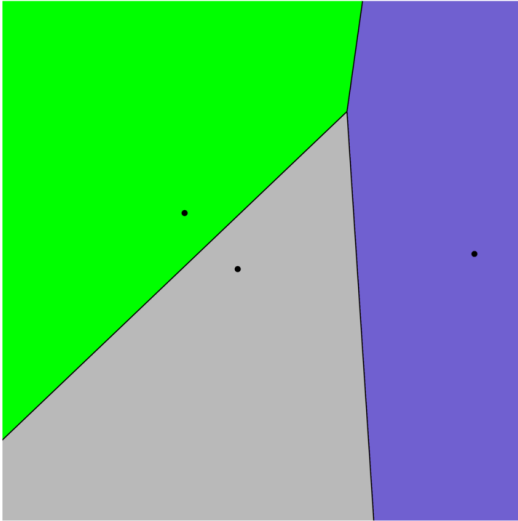


Kolektywne systemy poznające

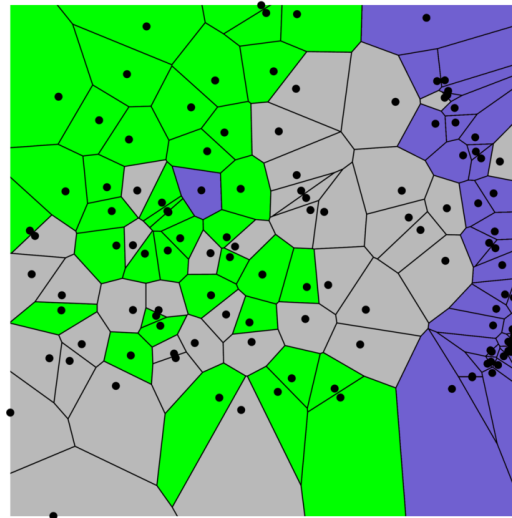
- **Korpus “winny”**
- Metody kwantyfikacji zachowania
- Analiza synchroniczności ruchu
- - Jakie wymiary da się wyróżnić w ruchu?
- - Ruch zorientowany na zadanie, ruch zorientowany na interakcje?
- - Jak koordynacja ruchowa współgra z koordynacją językową i wykonaniem zadania?
-



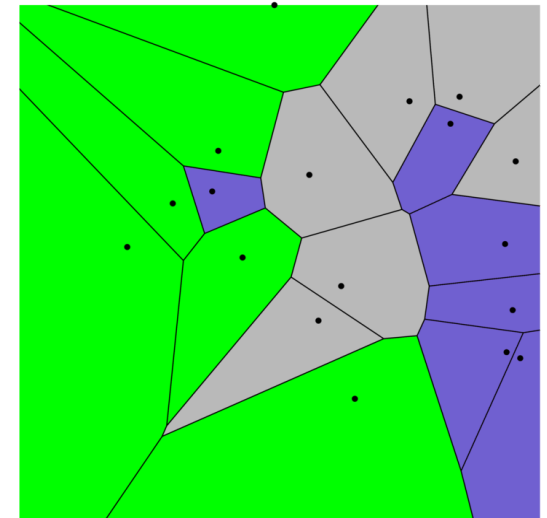
Modele kategoryzacji



Model prototypowy



Model egzemplarzowy



Model mieszany

Jakie obiekty z kategorii wyznaczają punkty odniesienia?

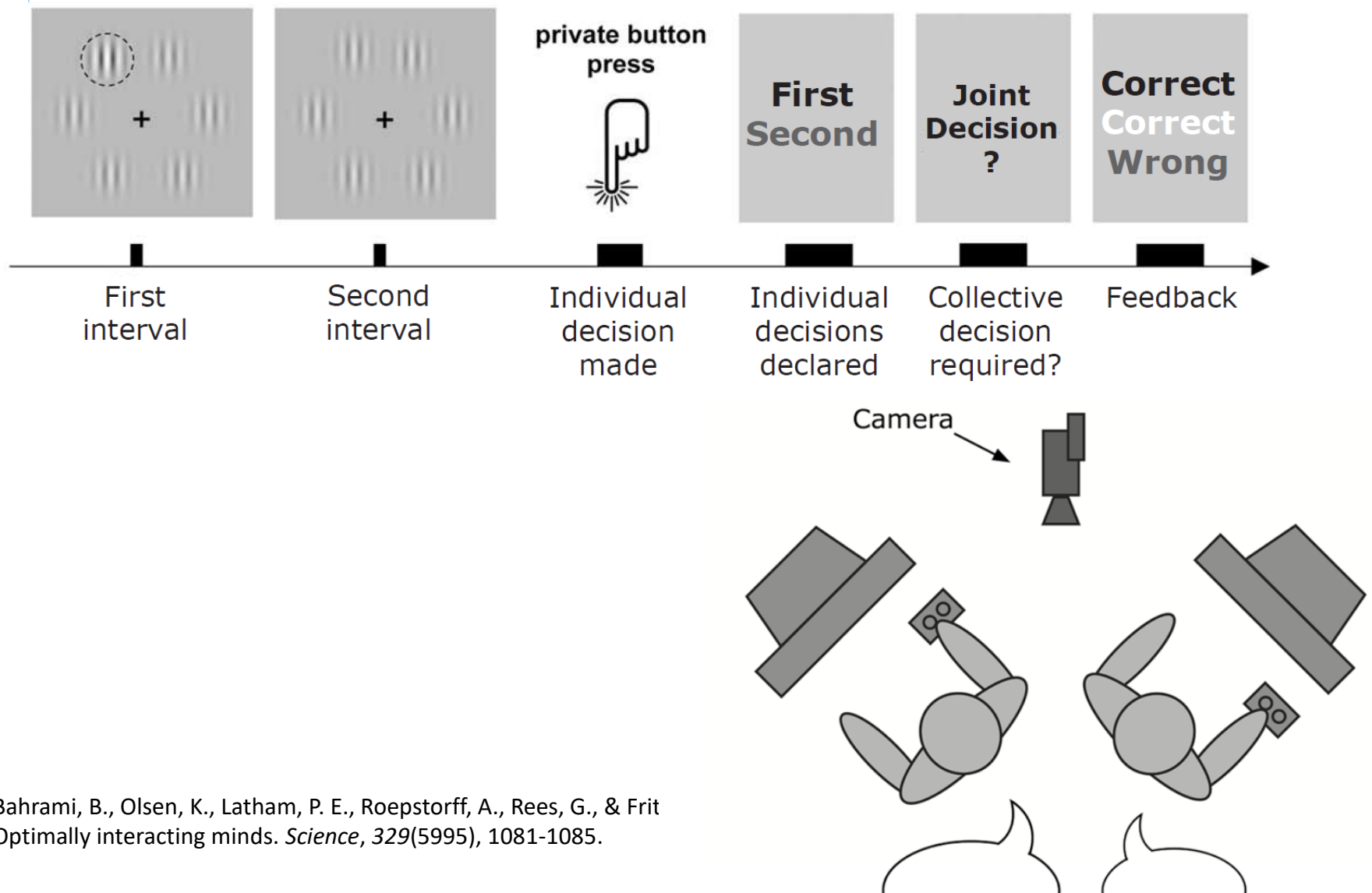
- Typowe?
- Zaskakujące?
- Równo oddalone?

Zadania:

Badanie metod selekcji prototypów 1-NN (uczenie maszynowe).

Badanie prototypowości bodźców (eksperymenty).

Paradygmat *Interacting Minds*



Interacting Minds



- **2 zbiory danych** (15 + 20)
- Nagrania ok. 1-1,5h
 - Rozmowy (audio + video)
 - Czasy reakcji, odpowiedzi
- Propozycje analizy
 - Kodowanie aktywności komunikacyjnych, ew. transkrypcja
 - Analiza kolejności zabierania głosu
 - Podejście dynamiczne, analiza synchroniczności ruchu
 - Topologia komunikacji

