FORMULAIRE DE STAGE

Intitulé du stage	Humour et systèmes d'interaction vocale
Nom de la personne proposant le stage	Fabrice Lefèvre
Noms des personnes pouvant accompagner le stage (tuteur inclus)	Bassam Jabaian Emmanuel Ferreira

Descriptif du stage :

Automatisation de productions humoristiques.

Des travaux précédents en linguistique ont permis d'établir les bases d'une taxonomie des mécanismes d'humour interactionnels. En partant de cette base la question que nous souhaitons aborder est : peut-on automatiser la production de traits humoristiques dans un dialogue homme-machine finalisé ?

Bien sur il ne peut s'agir de reproduire exactement les capacités générales d'un humain, qui sont très complexes à décrire et certainement impossible à automatiser, mais plutôt d'extraire certains mécanismes suffisamment réguliers pour les formaliser et les faire exécuter en situation de dialogue. Cela devrait permettre de produire un effet décalé, donnant ainsi une dimension de sympathie au système d'interaction dans la perception de l'utilisateur.

Nous considérons plusieurs types de production (plus ou moins indépendamment du mécanisme humoristique utilisé) : elle peut être réactionnelle ou générationnelle.

1. Dans le premier cas on détecte une opportunité (présence de connecteurs), puis on réagit (génération de disjoncteurs). C'est le cas de l'humour basé sur les mots polysémiques, i.e. on repère un mot que le système fait semblant de comprendre dans son sens « gênant » ou inadapté.
2. Dans le second cas, on propose un trait d'humour ex-nihilo ou après détection d'une nécessité de facilitation, par exemple lors de l'apparition d'un désalignement (l'évolution normale du dialogue est gênée par une ou plusieurs incompréhensions). Il s'agit alors de calembours (« puns »), mots d'esprits ou histoires drôles (« jokes »). On pourra alors avoir recours à une base prédéfinie de blagues et les sélectionner selon le contexte de dialogue (au moyen de technique de recherche d'information classique).

L'objectif est de pouvoir implémenter les solutions retenues sur les robots NAO d'Aldebaran, disponible au CERI, dans le contexte d'un jeux simple.

Thématique(s) associée(s) au stage : *par exemple* Traitement de la langue	Traitement de la langue (Oral/Ecrit), Systèmes de dialogue homme-machine

(Oral/Ecrit), Ingénierie logicielle, Optimisation dans les réseaux, Réseaux et Télécom, Aide à la décision, Systèmes d'Information	