

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Направление «Лингвистика»
Образовательная программа «Прикладная и экспериментальная лингвистика»

РЕЦЕНЗИЯ

о выпускной квалификационной работе студента
Чакировой Ксении Александровны

на тему: «**ИССЛЕДОВАНИЕ ЯЗЫКА ОБЩЕНИЯ В РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН ИГРАХ
И ЕГО АВТОМАТИЗИРОВАННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ**»

Исследование К.А.Чакировой посвящено моделированию языка он-лайн игр и применению созданной модели в ходе разработки авторского чат-бота. Актуальность исследования определяется неуклонным ростом интереса к коммуникации в виртуальной реальности и высоким спросом на автоматические диалоговые системы в разных сферах нашей жизни.

Новаторский вклад К.А.Чакировой в компьютерную лингвистику связан с тем, что в исследовательском проекте впервые была описана модель устно-письменной коммуникации в субкультуре ролевых компьютерных игр с элементами реконструкции, и эта модель была взята за основу при разработке лингвистического обеспечения проблемно-ориентированного чат-бота.

Теоретическая платформа исследования включает в себя основные принципы моделирования человеко-машинного взаимодействия, методы и алгоритмы создания автоматических диалоговых систем (чат-ботов). Автор приводит краткий обзор наиболее известных диалоговых систем, упоминая лишь системы Eliza, A.L.I.C.E., Siri, Cortana и чат-боты IBM Watson. Более подробно в ВКР обсуждаются формализмы для создания чат-ботов (AIML, ChatScript, RiveScript).

Эмпирической базой исследования являются тексты массовых мультиплеерных он-лайн игр. К достоинствам работы в этой ее части необходимо отнести подробный анализ особенностей языка он-лайн игр (параметры общения, пространственно-временные ограничения в условиях общения, понятийная структура диалогов, особенности лексики языка он-лайн игр, типовые синтаксические конструкции, речевые клише и т.д.) Для решения задач проекта автором был разработан специализированный корпус (с. 35, «В качестве материала для данного проекта был взят размеченный языковой корпус на материале речи пользователей ММОПГ, собранный и размеченный вручную в 2016г.»). Хотелось бы уточнить, что это за корпус, каков его объем, каковы языки входящих в него текстов, по каким принципам отбирались для него тексты, на основе каких источников он был собран, речь какого количества коммуникантов он охватывает, каким образом он был размечен, какие игровые ситуации в нем описаны.

При создании авторского чат-бота за основу был взят сюжет игры Perfect World, разработка велась на ChatScript. В разделах, посвященных моделированию диалогов с чат-ботом, автор описывает возможную структуру макро- и микроситуаций, в которых может проходить общение, поясняет процесс создания базы данных, приводит типовые диалоги, предусматривает их разнообразное прагматическое оформление, включающее эмоциональную реакцию собеседников, описывает стандартные входы в ситуации, их развертывание и выходы из них, в том числе и экстренные (в случае блокирования общения из-за нарушения правил игры). Можно ли сказать, что формализм, использованный автором при составлении шаблонов для диалогов, является разновидностью сюжетной грамматики, подобной формализмам Ленерт или Мандлера и Джонсона?

Положительной стороной исследования является дополнение процедуры оценки разработанного чат-бота. Хотелось бы узнать, был ли заранее задан регламент тестирования чат-бота (почему были выбраны 4 эксперта, каковы требования к экспертам, были ли оговорены темы и формулы общения с чат-ботом, были ли введены ограничения по времени тестирования и т.д.)?

Исследование проведено на актуальную тему, его результаты представляют высочайший интерес для научной общественности, однако текст ВКР в части аналитического обзора и собственно описания авторской разработки более лаконичен, чем хотелось бы читателю и чем потребовалось бы потенциальным заказчикам.

Текст дипломной работы легко читается, написан живым языком, но в то же время с соблюдением норм научного стиля. Текст содержит некоторые погрешности, ср. с. 48 «Например, если в разговоре с чат-ботом выяснится, что уровень игрока недостаточно высок, чтобы (он=игрок мог) стать частью группы, он (игрок) может спросить у программы, где его (уровень) можно быстро повысить», где есть необходимость разрешения анафоры.

Эти замечания ни в коей мере не умаляют очевидных достоинств яркой работы А.А.Чакировой.

Таким образом, ВКР заслуживает оценки «отлично», а студент Чакирова Ксения Александровна – присвоения квалификации бакалавра.

Рецензент

кандидат филологических наук, доцент
кафедры математической лингвистики

О.А.Митрофанова



«26» мая 2017 г.