

Anwendungen der Computerlinguistik

1. Einführung

Pius ten Hacken

Kontaktadressen

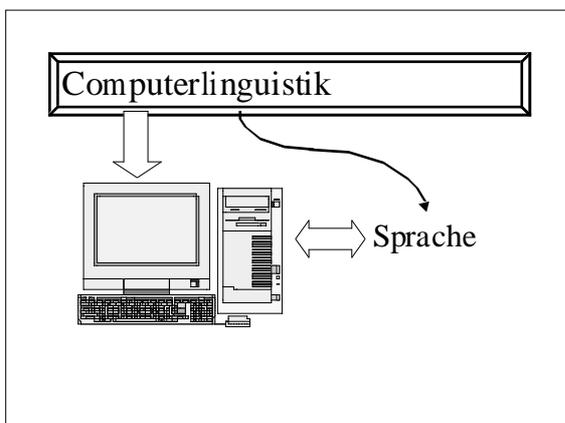
- University of Wales Swansea
French Department, Singleton Park
Swansea, SA2 8PP, UK
- p.ten-hacken@swansea.ac.uk
- +44-1792-295991

Information zur Veranstaltung

- <http://www.unibas.ch/LIlab/studies/CL&ML/Blockseminar-CL-SS03.html>
- Block 1:
 - Freitag 11. April, 14-18
 - Samstag 12. April, 9-12 & 14-17
- Block 2:
 - 27.-28. Juni

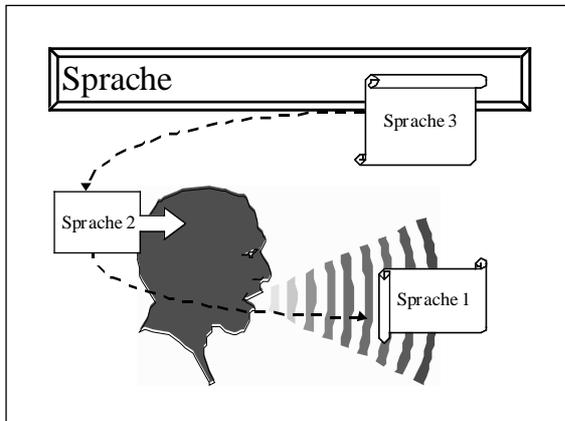
Block 1

Freitag 14-18	Samstag 9-12	Samstag 14-17
1. Einführung	3. MT	4. Themen
2. NLU-Modell	Diskussion	Themenverteilung
Praktische Arbeit		



Drei Typen der Computerlinguistik

- Formale Sprachen
- Sprachwissenschaft mit dem Computer
- Anwendungen des Computers für Sprachen



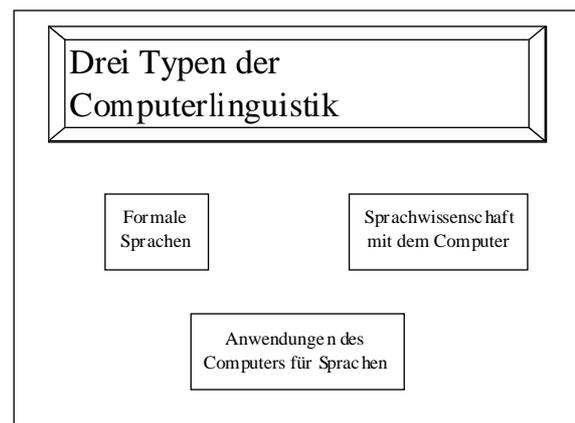
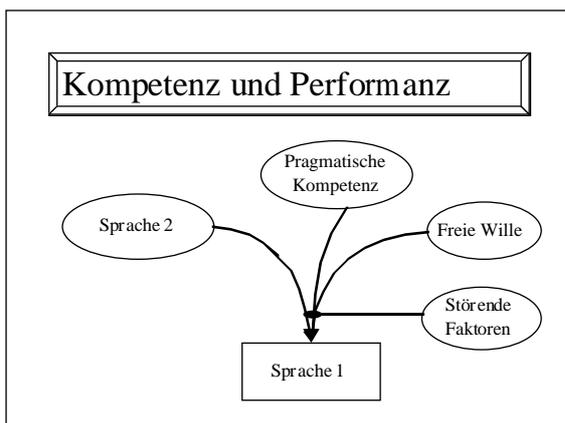
Drei Perspektiven auf Sprache

- Sprache 1
 - Sprache als akustische Wellen oder Schriftzeichen
- Sprache 2
 - Sprache als Kenntnissystem, individuell
- Sprache 3
 - Sprache als Norm, Deutsch als Sprache

Input für Computer

unterliegendes System

abstraktes Objekt



Formale Sprachen

- Mengen von Sätzen
- abstrakte Objekte ⇒ Sprache 3
- manipulierbar mit dem Computer
- Alle Programmiersprachen sind formale Sprachen.
- keine direkte Beziehung zu Sprache 1 und Sprache 2

Sprachwissenschaft

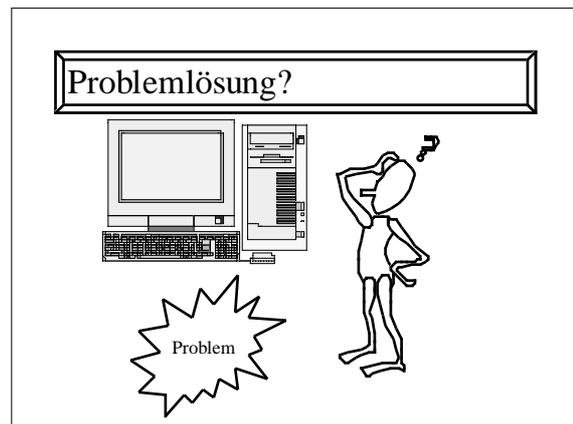
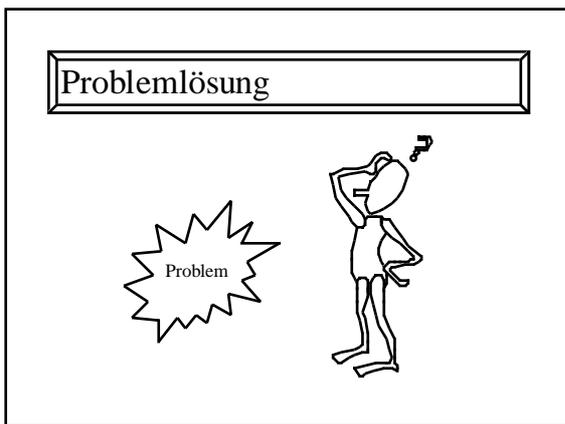
- Beschreibung der Sprache als empirisches Phänomen:
 - Sprache 1 ist empirisch, aber unsystematisch
 - Sprache 2 ist empirisch und systematisch
 - Sprache 3 ist nicht empirisch
- Erklärung der Wahrnehmungen über Sprache

Computermodellierung in der Sprachwissenschaft

- nur sinnvoll für Sprache 1 & Sprache 2
- Modellierung der Theorie:
 - Konsistenztest
 - Entdeckung von unbeabsichtigten Konsequenzen

Computermodellierung in der Sprachwissenschaft

- Probleme:
 - Unterspezifikation in der Sprachtheorie
- Einschränkungen:
 - unterschiedliche Strukturierung ⇒ unterschiedliche Sicht auf Sprachstruktur
 - nur Beschreibung, keine Erklärung



Einsetzung des Computers

- Eingrenzung des Problems
- Identifikation der Teile, die vom Computer gelöst werden sollten:
 - was möchte man dem Computer übertragen?
 - was kann der Computer leisten?

