

طراحی الگوریتمی برای پایان شاد داستان ها

محققان دانشگاهی اخیراً الگوریتمی طراحی کرده اند که برای داستان ها پایان بندی بهتر و شادتری می نویسد.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، اخیراً بر روی تمام دستگاه های هوشمند از جمله تبلت ها و موبایل ها تا لپ تاپ ها برنامه های داستان گوئی تعاملی قابل نصب هستند که به شما این امکان را می دهد تا پایان قصه ها را به دلخواه تغییر دهید. در همین راستا محققان دانشگاه کارنگی ملون الگوریتمی را طراحی کرده اند که برای داستان ها پایان بندی بهتر و شادتری می نویسد.

در همین راستا محققان تصمیم دارند تا به کمک این الگوریتم های خودکار، در داستان پردازی ها برای نوشتن پایان های بهتر کمک کنند.

مشکل این جاست که اکثر الگوریتم های تولید یک پایان خوب برای داستان ها، تمایل به کاربرد مطلوب جملات کلی دارند، مانند آنها زمان خوبی را با هم داشتند یا او ناراحت بود.

ممکن است این جملات جذاب نبوده و یا حتی کسل کننده باشند اما آلن بلک، استاد موسسه فن آوری های زبان در دانشگاه کارنگی ملون می گوید که چنین جملاتی لزوماً بدتر از یک دنباله دار با یک پایان غیرمنطقی مانند یک سفینه ناشناس آمد و همه آنها را با خود برد.

در مقاله ای که طی دومین کارگاه داستان پردازی در فلورانس ایتالیا ارائه شد، بلک و همکارانش الگویی را برای تولید انتهای هر داستان ارائه می دهند که یکی کاملاً مربوط به قصه بوده و دومی به اندازه کافی برای مخاطب جذاب باشد.

بلک می گوید، یکی از ترفندها برای رسیدن به این اهداف و همچنین برقرار کردن تعادل بین آنها، این است که برخی از کلمات کلیدی را که در اوایل داستان استفاده شده در انتها بگنجانند.

در عین حال، با استفاده از برخی از کلمات نادر در پایان داستان، می توان مدل جذابی را پیشنهاد داد که پایان آن قابل پیش بینی نباشد.

این داستان ایجاد شده از ریات را در نظر بگیرید: مگان به تازگی وارد دنیای مجری گری شده بود. اولین بار بود که او در یک مسابقه مجری گری شرکت می کرد. هر چند که او واقعاً از شرکت کردن در مسابقه لذت می برد، اما کاملاً عصبی بود.

الگوریتم های موجود این نتیجه گیری های احتمالی را ایجاد می کنند: او ناامید شد که دیگر نیازی به یادگیری بیشتر و برنده شدن در مسابقه نیست. و روز بعد، او از داشتن دوست جدید خوشحال شد.

بلک اذعان دارد که هیچ یک از این نکات معرف نثر بی مرگ نیست، اما در انتها باید گفت که مخاطبان مدل جدید را بیشتر از مدل های

قدیمی پسندیده و به نسبت نمره بالاتری نسبت به پایان های اتوماتیک داشته است. (در ادبیات انگلیسی به متون بسیار بد و کسل کننده، به حالت استهزا نثر بی مرگ گفته می شود.)

محققان سال ها بر روی عوامل محاوره کار کرده اند اما داستان پردازی خودکار، چالش های فنی جدیدی را به وجود آورده است.

بلک می گوید: تبعیت از یک مکالمه انسانی و سؤالات و جواب هایی که مطرح می شود، می تواند به منطقی بودن جواب های رایانه ای کمک کند.

با این حال ، وقتی ربات داستانی را روایت می کند، این بدان معنی است که انسجام متن باید بسیار بیشتر یک مکالمه معمولی باشد.

بلک می گوید ،داستان گوهای خودکار می توانند در بازی های ویدیویی و یا خلاصه هایی که باید در نشست ها یا کنفرانس هایی مطرح شوند بسیار کاربرد دارند. نوشتن این متون خلاصه و کوتاه می تواند در تولید دستورالعمل برای تعمیر چیزی یا استفاده از تجهیزات پیچیده ای که به مهارت یا دانش کاربر نیاز دارد، یا ابزار یا تجهیزات دقیقی که کاربر ممکن است برای دیگر برنامه ها به آنها احتیاج داشته باشد، بسیار مفید واقع شود.

انتهای پیام /