

Modélisation des dialogues en Ludique

Myriam Quatrini¹

Christophe Fouqueré²

¹ IML, Luminy ² LIPN, Université Paris 13

quatrini@iml.univ-mrs.fr, christophe.fouquere@lipn.univ-paris13.fr

Résumé

Les concepts traditionnels de la logique, comme ses concepts plus récents liés à son évolution actuelle à l'interface de l'informatique théorique, sont à l'arrière plan de nombreux outils et cadres théoriques de formalisation du langage naturel. La sémantique formelle se développe à partir de la notion de vérité des propositions, la sémantique de Montage calcule la forme logique des propositions, sous formes de formules de la logique des prédicats du premier ordre. Dans des travaux récents, ce sont les objets de la Théorie des types, très liés à la théorie de la démonstration, qui sont directement utilisés : par exemple par Christian Rétoré et Richard Moot pour formaliser la sémantique lexicale, par Robin Cooper, Arne Ranta pour développer un cadre formel unifié de la grammaire.

Dans le cadre d'un projet intitulé LOCI, nous mettons en avant un concept logique majeur, celui d'interaction. Cette notion d'interaction est la notion primitive sur la base de laquelle Jean-Yves Girard a récemment développé une théorie logique : la Ludique. Nous proposons une formalisation des dialogues en Ludique, et nous développons, dans ce cadre, une théorie des dialogues qui permet de renouveler l'articulation des approches logiques des langues naturelles ci-dessus évoquées.

Après une très rapide introduction à la ludique, en même temps qu'une évocation des différents concepts logiques utilisés dans l'étude des langues naturelles, nous présenterons la modélisation des dialogues en Ludique. Nous illustrerons, sur des exemples, différentes applications de cette formalisation des dialogues.