

Semiotics in the lab

Fokus på faktorer, der påvirker
semiotik, betydning og kommunikation.
+ Iterative learning.
+ Transmission structure.

Glosser

Evolutionary Causality (EC)

Learnability (L)

Iterative learning model (ILM)

Transmission structure (TS)

3 main experimental design

- Referential Semiotic Games
- Coordination — " —————
- Referential Linguistic — " —

Cognitive constraints = det kognitive system som et "filter".

I dag er der fokus på sproget som agent.

Normalt er der fokus på mennesket som agent.

Universal grammar

Sproget er et udtryk for hjernens struktur.

Man ser på sproget, som en darwinistisk organisme, der er udviklet under "selective pressure"

"The reconstructive nature of human memory" (1932)

Bartlett.

Indianer-historie-eksempel. Kultur-afhængige rekonstruktioner

Kommunikation som et eksempel
på kumulativ kulturel evolution
(CCE):

Expressive = unambiguus = særegen
Learnable = how easy it is to learn

L factors

- Compression = færre ord
- Compositionality = Syntaks

antager
man, at

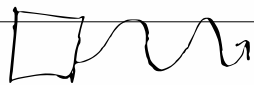
i et "iterated learning paradigm",
jo flere hjerner en besked går
igennem, jo tydeligere bør biases blive.
Derfor kan man undersøge dem, ved
at have god kontrol over beskeden

Tamariz & Kirby's tilgang minder meget om Bartlett's.

Når man skal tegne fra hukommelse bliver tegnene mere og mere konventionelle/symbolske

Kirby et al. (2008) Gennemgang. Sætter ord sammen med symboler (form-meaning-mapping)

Ex. Kihemixi



Så giver man dem nogle de ikke har set før og så skal de prøve at tegne dem.

Over tid ser man simplificering og ord med flere betydninger.

Compositionality har at gøre med, hvor mange betydninger, der ligger i hvert ord = hvor anvendeligt et system er.

A lot of the information processes take place implicitly.

Community design.
Er måske (?) god at have med til eksamen.

Alien language = et kunstigt / artificielt.

[illegible]