

# ІНДЗ З КОГНІТИВНОЇ СЕМАНТИКИ НА ТЕМУ: «ТИПИ ФРЕЙМІВ»

студентки V курсу  
групи ФІНм-1-14-2.0д  
Новик Анни Андріївни

# Зміст

- ▣ Поняття фрейму;
- ▣ Структура фрейму;
- ▣ Типи фрейму;
- ▣ Висновки;
- ▣ Список використаних джерел;

# Поняття фрейму

Фрейм – це „когнітивна структура у феноменологічному полі людини, яка ґрунтується на вірогідному знанні про типові ситуації та пов'язаних з цим знанням сподіваннях з приводу властивостей та відношень реальних та гіпотетичних об'єктів.

# Поняття фрейму

Поняття фрейма поширюється на опис стереотипних ситуацій та фактів і вміщає лише найзагальніші елементи. Наприклад, у ситуації купівлі – продажу фрейм не утримує інформації про людей, вид товару, ціну.

# Поняття фрейму

Однак, стверджуючи, що фрейм розуміється як загальний когнітивний феномен, яким володіють усі люди та що він лежить в основі великої кількості ситуацій реального життя, слід зробити застереження, що ця когнітивна структура є залежна від контексту, історії та культури.

# Структура фрейму

Структура фрейма включає три основних типи даних:

- *поняття* (назва фрейма);
- *характеристика* (назва термінала — вершини нижнього рівня);
- *значення характеристики* (заповнювач термінала);

# Структура фрейму

Модель фрейма — це щось на зразок схеми з категоріями і підкатегоріями. Фрейм — це абстрактний образ для представлення деякого стереотипа сприйняття. Наприклад, згадування слова «кімната» породжує у слухачів образ кімнати: житлове приміщення з чотирма стінами, стелею, підлогою, вікнами та дверима, площею приблизно 6-20 м<sup>2</sup>

# Типи фрейму

*Слоти* визначають атрибути або процедурні знання, пов'язані з його атрибутами, для поняття, представленого фреймом. Кожен слот може містити один або більше фасетів.



# Типи фрейму

*Фасети* описують тип значень, дозволені значення, число значень та інші властивості значень, яких може набувати слот. Фасети описують деякі знання або процедури про атрибут в слоті.

Фасети можуть мати різну форму:

- ▣ *Значення.* Це є описом атрибута, такий як голубий, червоний, або жовтий для кольору слота.
- ▣ *За-замовчуванням.* Цей фасет використовується, якщо слот порожній, тобто без будь-якого опису.
- ▣ *Діапазон.* Діапазон вказує якого типу інформація може з'явитись в слоті (такі як лише цілі значення, два десяткові знаки чи 0..100).
- ▣ *Демон.* Демоном називають процедуру, яка автоматично запускається при виконанні певної умови. Розрізняють кілька типів демонів: *if added, if needed, if removed.*

# Типи фрейму

М. Мінський, пропонуючи чотири типи фрейма: синтаксичні, семантичні, тематичні, розповідні – розглядає фрейми-образи та фрейми-сценарії.

Хоча він не наголошує на відмінності двох варіантів фреймів, однак його послідовники розмежовують статичні та динамічні фрейми

# Висновки

Таким чином, поняття фрейма, запозичене з досліджень штучного інтелекту, набуває подальшої інтерпретації в когнітивній лінгвістиці і об'єднує у собі такі терміни як: схеми, сценарії, скрипти, плани, залишаючись загальним родовим поняттям стосовно інших моделей. Фрейм – це основа, каркас, структурована база та шлях представлення знань.

# Список використаних джерел

- ▣ Стюарт Рассел, Питер Норвиг. Искусственный интеллект: современный подход, 2-е изд. /Пер. с англ. М.: «Вильямс», 2006. — 1408 с.
- ▣ Джордж Ф. Люгер. Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем, 4-е изд. /Пер. с англ. М.; «Вильямс», 2003. — 864 с.
- ▣ В. Н. Бондарев, Ф. Г. Аде. Искусственный интеллект, учебное пособие для высших учебных заведений. Севастополь: Изд-во СевНТУ, 2002. — 615 с.
- ▣ М. М. Глибовець, О. В. Олецкий. Штучний інтелект, підручник для студентів вищих навчальних закладів. К.: Видавничий дім «КМ Академія», 2002.- 365 с.
- ▣ М. Тим Джонс. Программирование искусственного интеллекта в приложениях. /Пер. с англ. М.: ДМК Пресс, 2004. — 312 с.