

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 м²

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.