



## ФРЕЙМОВЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ И БЛЕНДЫ КАК ЕДИНИЦЫ СОВРЕМЕННОЙ КОГНИЦИИ.

Саминжонова Шахнозахон Нумановна

преподаватель Ферганского государственного университета,  
Фергана Узбекистан

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5651325>

### ИСТОРИЯ СТАТЬИ

Принято: 20 октября 2021 г.  
Утверждено: 25 октября 2021 г.  
Опубликовано: 30 октября 2021 г.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

фрейм, фреймовые  
представления, бленды,  
фреймовые технологии,  
скрипт, атрибут,

### АННОТАЦИЯ

*В статье описывается феномен «фреймовые представления» и «бленды», их функционирование в языке, дается изложение о степени и частотности использования данных единиц в современном русском языке и современной когнитивной. Проводится семантический анализ этих понятий.*

Фреймовая модель представления знаний была предложена в 1979 году американским ученым в области искусственного интеллекта М. Минским как структура знаний для восприятия пространственных сцен. Как и семантическая сеть, данная модель представления знаний имеет глубокое психологическое обоснование.

В философии и психологии существует такой термин как «абстрактный образ». Например, если мы возьмем такое слово, как квартира, то у всех слушающих данное понятие вызывает следующий образ: жилое помещение с окнами, дверьми, полами, потолками, стенами и определенной площадью. Из этого описания мы ничего не сможем убрать, так как получится уже совсем иное понятие, но в нем есть «дырки» или же так называемые «слоты» - незаполненные значения

некоторых атрибутов – количество окон, цвет стен, высота потолков, материал, из которого сделаны полы. В данной теории этот абстрактный образ называется фреймом.

Также фреймом называется и формализованная модель для отображения образа.

В качестве идентификатора фрейму присваивается имя фрейма. Во всей фреймовой системе имя должно быть единственным. Каждый фрейм имеет свою определенную структуру, которая состоит из множества элементов, называемых слотами. Каждому слоту присваиваются свои имена. Дальше за слотами следуют шпации, в них помещают определенные данные понятий, представляющие текущие значения слотов. Каждый слот



в свою очередь представляется определенной структурой данных. В значении определенного слота

представляется конкретная информация, относящаяся к объекту, описываемому этим фреймом.

Структуру фрейма можно представить следующим образом:

ИМЯ ФРЕЙМА – ИМЯ 1 СЛОТА: ЗНАЧЕНИЕ 1-СЛОТА – ИМЯ 2 СЛОТА: ЗНАЧЕНИЕ 2-СЛОТА ... ИМЯ NN СЛОТА: ЗНАЧЕНИЕ ДАННОГО СЛОТА

Данную теория также можно представить в виде таблицы, которая будет отображать следующие значения:

Имя слота	Значение слота	Способ получения значения	Присоединенная структура

Если мы имеем дело с такой таблицей, то в ней добавляются две ячейки, которые предназначены для описания способа получения слотом его значения и возможного присоединения к тому или иному слоту специальных процедур, что допускается в теории фреймов. Также в качестве слота в данном случае может выступать имя другого фрейма, в таком случае образуется фреймовая сеть.

Различают два типа фреймов:

1. Фреймы-образцы. Они представляют собой прототипы, хранящиеся в базе данных
2. Фреймы-экземпляры. Данные типы фреймов создаются для отображения реальных событий и ситуаций на основе поступающих данных.

Так как модель фрейма позволяет нам отобразить все многообразие знаний о мире, она является универсальной. Все это мы можем отобразить посредством:

- фрейм-структур
- фрейм-ролей
- фрейм-сценариев
- фрейм-ситуаций

Важнейшим свойством теории фреймов является заимствованное из теории семантических сетей наследование свойств. И во фреймах, и в семантических сетях наследование происходит по АКО-связям (A-Kind-Of = это). Слот АКО указывает на фрейм более высокого уровня иерархии, откуда неявно наследуются, то есть переносятся, значения аналогичных слотов.

Значением слота может быть практически что угодно: числа, формулы, тексты на естественном языке или программы, правила вывода или ссылки на другие слоты данного фрейма или других фреймов. В качестве значения слота может выступать набор слотов бо-



лее низкого уровня, что позволяет реализовывать во фреймовых представлениях «принцип матрешки». Связи между фреймами задаются значениями специального слота с именем «Связь».

В общем случае структура данных фрейма может содержать более широкий набор информации, в который входят следующие атрибуты:

- имя фрейма
- имя слота
- указатель наследования
- указатель типа данных
- значение типа слота
- демоны
- присоединенная структура

<b>Фрейм:</b>	человек
Имя слота:	Значение слота:
Класс:	животное
Структурный элемент:	голова, шея, руки,...
Рост:	30...220 см
Вес:	1...200 кг
Хвост:	нет
Язык:	русский, английский
Связь:	обезьяна

Также в современной когнитивной лингвистике существует такое понятие как бленды.

Бленд (англ. blend) — одно из центральных понятий теории концептуальной интеграции М. Тернера и Ж. Фоконье. Бленд представляет собой ментальное пространство, возникающее в результате смешения или интеграции двух и более ментальных пространств. Хотя он наследует структуру и компоненты от других ментальных пространств, у него появляются собственные характеристики, не сводимые к простой сумме свойств «родительских» пространств.

Так, например, если мы возьмем такое словосочетание как *caffeine headache* происходит слияние двух исходных пространств (input spaces):

первое пространство структурируется фреймом КОФЕИН, второе — фреймом ГОЛОВНАЯ БОЛЬ. Бленд наследует структуру второго ментального пространства: головная боль как физическое состояние человека, ее симптомы и причины, а из первого заимствует лишь свойство «кофеин как стимулятор, вызывающий привыкание. Причем именно последнее свойство приводит к значительным изменениям в структуре и содержании бленда: *caffeine headache* — это боль, вызванная не кофеином, а его отсутствием. Помимо исходных ментальных пространств в процессе создания бленда также участвует общее ментальное пространство (*generic space*), которое носит более абстрактный характер и служит базой для объединения



исходных ментальных пространств. Фактически, общее он указывает на тот обобщенный фрейм-сценарий, который лежит в основе исходных ментальных пространств. В приведенном выше примере общее ментальное пространство будет структурироваться абстрактным фреймом: влияние определенного вещества на организм человека.

Если теория блендов первоначально применялась главным образом для описания процессов метафоризации, то в настоящее время используется для анализа широкого диапазона языковых явлений — от текстов до словообразовательных моделей.

При образовании определенных моделей блендов выстраиваются различного рода отношения:

- причинно-следственные
- отношения идентичности
- отношения времени, места, части-целого
- отношения аналогии-дизаналогии

– отношения компрессии-декомпрессии

Когда речь идет о современной когнитивной лингвистике и о блендах, то в настоящее время бленды можно подразделить на следующие типы:

– простые и зеркальные бленды, которые являются развитием одного фрейма

– однофокусные и двуфокусные, где бленд либо заимствует структуру фрейма из одного исходного пространства, а отдельные элементы — из второго исходного пространства (однофокусный), либо наследует структуру и элементы из обоих исходных пространств (двуфокусные).

Важно и то, что, хотя конфигурация из четырех ментального пространства, задействованных в образовании блендов, компрессирована, доступ к каждому из них остается открытым. Именно поэтому говорящие с легкостью порождают, интерпретируют и видоизменяют бленды.

### References:

1. Coulson S. *Semantic Leaps: Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*. — Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
2. Fauconnier G., Turner M. *Blending as a Central Process in Grammar // Conceptual Structure, Discourse and Language / Ed. A. Goldberg*. Stanford, Ca: CSLI Publications, 1996. — P. 113 — 130.
3. Fauconnier G., Turner M. *Mental spaces: conceptual integration networks // Cognitive linguistics: basic readings / edited by Dirk Geeraerts*. — Berlin: Walter de Gruyter, 2006. — P. 303-371.
4. Ирисханова О. К. О теории концептуальной интеграции // *Изв. РАН, СЛЯ*. Т. 60. № 3. М., 2001. — С. 44 — 49