

**А. А. Куц**

## ФРЕЙМ «VICTORY»: ПРОЕКЦИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА FRAME NET VS АВТОРСКАЯ ПРОЕКЦИЯ

Анализ 2000 фрагментов корпусных текстов газетно-публицистического стиля первых двух десятилетий XXI в. позволил сделать вывод о том, что в основе языковых средств выражения победы в английском языке лежит представление о глобальном событии, элементы которого вступают в динамические, временные, скриптовые отношения. Это дает возможность представить знания о победе в виде *фрейма-сценария*. Фрейм – (от англ. *frame* – каркас; система; рамка) способ структурирования человеческого опыта. Семантика фрейма включает энциклопедические знания об описы-

ваемом фрагменте внеязыковой действительности, поэтому важным условием для понимания описываемого явления является владение человеком определенными фоновыми знаниями. Говорящие понимают значение слова, в большей степени благодаря фоновым рамкам, вызываемым им. При таком подходе слова не связаны общностью семантических компонентов, а только посредством их связей с фреймом. Таким образом, там, где заканчивается семантическая связь между элементами, именуемыми какой-либо участок внеязыковой действительности (в нашем случае *victory*) – заканчиваются границы семантического поля (моделирование знаний языка) и начинается фрейм (моделирование знаний о действительности).

Фрейм отличается от сценария статичностью. В сценарии последовательность составных частей события упорядочена во времени, разворачивается в пространстве и подчинена некоторой цели. То есть сценарий – есть динамический фрейм (Р. Шенк и Р. Абельсон). Согласно М. Минскому структура фрейма характеризуется иерархичностью и системностью данных. Слоты представляют собой ячейки, в которых заключается информация. Вершинные слоты – понятийны, то есть, в отличие от периферийных слотов, содержат основную, относительно постоянную и наиболее актуальную информацию. Содержимое слотов нижнего уровня непостоянно, может меняться в зависимости от ситуации. А. Н. Баранов и Д. О. Добровольский выделяют следующие составляющие фрейма: имя, время, этапы, место, результат, субъект, объект(ы) и характеристика действия.

В результате исследования установлено, что *victory* ‘победа’ объективируется в качестве фрейма-сценария, так как она имеет субъекты и объекты действия, реализуется во времени и состоит из череды событий-этапов. В каждом из этих этапов реализуются определенные действия: применение физических и моральных усилий, выражение отношения говорящего к победе и т. д. Актуализация победы также проявляется в действиях, каждое из которых соответствует своему этапу: а) предшествующие победе (*to expect, to hope, to need*), б) знаменующие победу (*to clinch, to make, to have, to achieve*), в) следующие за победой (*to celebrate*). Данные характеристики позволяют выделить непонятийные семантические доли лексического фона: деятельность как обязательный компонент победы.

Для верификации и выявления специфики выстроенного авторского фрейм-сценария «*victory*», последний был сопоставлен с проекцией искусственного интеллекта, скомпилированной лексической базой данных FrameNet. Корпусом FrameNet является Британский национальный корпус. Теоретической основой служит теория фреймовой семантики, разработанная Ч. Филмором. Структура фрейма выстраивается нейросетью путем анализа семантических и синтаксических комбинаторных реализаций искомого слова в текстах.

В ответ на запрос *victory* программа не смогла спроектировать фрейм с таким именем. Однако сеть выстроила фрейм под именем «*Finish competition*» ‘окончание соревнования’. Это уже говорит об ограниченном описании победы, так как она не всегда включает соревновательный аспект.

Слоты во FrameNet разграничиваются на *core* ‘ядерные’ и *non-core* ‘не ядерные/периферийные’. К ядерным слотам нейросетью определены следующие: 1) *competition* ‘соревнование’ – наименования мероприятий, на которых участники соревнуются друг с другом; 2) *competitor* ‘участник соревнования’ – лицо вовлеченное в соревнование; 3) *competitors* ‘участники соревнования как группа лиц’ – группа лиц соревнующихся друг с другом; 4) *opponent* ‘противник’ – лицо, которое противостоит лицу вовлеченному в соревнование. К неядерным (периферийным) отнесены следующие слоты: 1) *manner* ‘характеристики события, а также его участников’ – содержит лексем, которые характеризуют событие с точки зрения вероятности (*probably, presumably*), сравнения (*the same way*), образа свершения (*mysteriously, quietly, loudly*), описания качеств участника и их действий (*coldly, eagerly*); 2) *margin* ‘преимущество’ – разница в количестве очков соревнующихся; 3) *means* ‘действия’ – действие участника, которое приводит к определенному результату. Отдельно системой были выделены *extrathematic* ‘внетематические’ слоты, связанные с другими явлениями внеязыковой длительности, но встроенные в повторяющуюся серию аналогичных победе событий или состояний: 4) *place* ‘место’ – место, где проходит соревнование; 5) *prize* ‘награда’ – вознаграждение за какие-либо заслуги или отличия; 6) *rank* ‘звание’ – звание, которые получает победитель в соответствии с достигнутым результатом; 7) *score* ‘счет’ – результат, достигнутый победителем, измеряемый а) количественными и б) качественными показателями; 8) *time* ‘время’ – время проведения соревнования; 9) *venue* ‘место совершения действия’ – специально спроектированные и обустроенные места для проведения соревнований.

В рамках исследования авторская проекция фрейма «victory» включает в себя все вышеуказанные слоты, тем самым верифицирует структуру авторской проекции фрейма. Однако авторский фрейм отличается тем, что включает в себя дополнительные слоты, отличается дополнительными параметрами структурирования, то есть более объемен и разветвлен. Победа, выстроенная нейросетью актуализируется в спортивной сфере, однако, согласно нашему исследованию, она функционирует и в других сферах жизнедеятельности: 1) социально-бытовой; 2) политической; 3) юридической; 4) военной; 5) религиозной; 6) медицинской.

В качестве ядра фрейма выступает у нас *идентифицирующая формула* – определенное сочетание сем, выведенное на основании совпадений в семных структурах значений ряда слов, выражающих общее понятие *victory*, и установленное на основе анализа словарных дефиниций лексем. *Приядерная зона* фрейма представлена слотами, содержимое которых заполнено существенными признаками, конкретизирующими ядро: 1) *обусловленность* – победа обусловлена наличием определенных положительных качеств у человека и волевого, или решительного применения усилий, умственных или физических, направленных на успешное преодоление препятствия; 2) *поражение* входит в понятие *победа* и составляет ее неотъем-

лему часть; 3) *субъектность* – субъектом победы может являться следующие субслоты: а) *одно лицо*, б) *группа лиц*, в) *неживые существа*, г) *абстрактные сущности*; 4) *объектность* – иногда сама победа может выступать в качестве субъекта действия; 5) *взаимоотношения между оппонентами* – репрезентация отношений иерархии; б) *действия* – деятельность для достижения цели; б) *время* – дата и время, когда осуществляется событие; 7) *длительность во времени* – этапы события реализуются во времени и характеризуется определенными временными интервалами; 8) *протяженность в пространстве* – событие объективируется графически в виде прямой линии, которая движется вперед и вверх; 9) *место события* – буквально место на карте: город, страна; 10) *форматы проведения* – наименования мероприятий, организуемых, в связи с этим событием. *Ближайшая периферия* понятий представлена слотами, чьи признаки, связаны с другими сферами внеязыковой действительности: 1) *физические характеристики*; 2) *цветовые характеристики*; 3) *вкусовые характеристики*; 4) *материально-ценностные*: субслоты а) *звания*, б) *призы*, в) *награды*, г) *признание*; 5) *причинно-следственные характеристики*. В дальнюю периферию входят слоты, выраженные 1) *субъективно-модальными*, 2) *общеоценочными* и 3) *частнооценочным признаками*.

Более того, лексика в каждом из слотов, в отличие от представленной нейромодели, разграничивается нами на основные английские лексические репрезентации (*triumph* ‘выдающаяся победа или достижение’; *achievement, accomplishment* ‘достижение, свершение чего-либо’), комплексные совмещенные репрезентации (*cup, trophy, prize* ‘награда победителя в соревновании’) и устойчивые ассоциативно-образные репрезентации (*star, superstar* ‘человек, прославившийся в какой-то сфере деятельности; о знаменитости’).

Следовательно, проекция искусственного интеллекта FrameNet может использоваться для верификации данных, полученных исследователем, или как основа на начальном этапе построения фреймовых структур. Выстроенный нейросетью фрейм оказался несовершенным, так как не смог учесть все те связи, которые способно выстраивать человеческое сознание. Активные авторские исследовательские проекты способствуют усовершенствованию работы баз данных нейросетей и могут быть направлены на создание сопоставимых баз данных для создания фреймов для других языков.