

ANOTAÇÃO SEMÂNTICA DE FRAMES DOS VERBOS DE MOVIMENTO NA TEMÁTICA DO FUTEBOL

Guilherme Tiecher FIGUEIRÓ*
Rove Luiza de Oliveira CHISHMAN**

*ABSTRACT: This research refers to the theme of football. Based on research conducted by Schmidt (2009) in the construction of multilingual lexical resource *Kicktionary*, compiling English, German and French, our purpose is to investigate how the concepts of scene and frame can be applied in describing the data from Portuguese Brazil. To do so, deal with the process of initially constructing monolingual *CORPUS* consisting of texts of football news sites. At this stage of the project, our main objective is to ascertain to what extent the proposed Schmidt divide the study of *frames* in 11 scenes applies to our data. It is also our objective to analyze the use of verbs of motion present in the scene classified as *Motion* by Schmidt, that this approach is organized around seven *frames* all describing scenes football.*

KEYWORDS: Semântica Cognitiva; Teoria de Frames; Linguística de Corpus; Verbos de movimento; Futebol.

1. Introdução

O presente artigo está vinculado à segunda fase do projeto FRAMECORP cujo objetivo geral volta-se a investigação semântico-computacional do léxico do Português Brasileiro partindo de um *corpus* eletrônico. Em vista disso, pretende-se verificar em que medida a teoria dos *frames* de Fillmore (1982, 1985) se presta à descrição semântica de verbos. Em termos teóricos, pretende-se não apenas validar a Semântica dos Frames, verificando sua capacidade descritiva e explanatória, como também contribuir para seu avanço, haja vista que ocupamo-nos de dados lingüísticos do Português. Em termos aplicados, interessa a esta investigação a construção de *corpus* com anotação semântica a partir de evidência empírica.

A primeira fase do projeto realizou a anotação semântica de 50 notícias extraídas do caderno Ciência do jornal Folha de São Paulo. A fase atual do projeto, denominada *Kicktionary_Br*, busca analisar em que medida as noções de *Cena* e *Frame* podem ser aplicadas nas descrições do Português Brasileiro em textos do domínio futebolístico. Cabe ressaltar que esse projeto busca colaborar com o pesquisador alemão Thomas Schmidt, criador do *Kicktionary*, um recurso lexical multilíngüe a partir de textos extraídos do site da UEFA em Alemão, Inglês e Francês. Buscamos também validar a tese de Schmidt (2009), na qual um falante nativo do Português Brasileiro possui um conhecimento abstratos dos eventos futebolísticos similar aos falantes de Alemão, Inglês e Francês.

Para alcançar este objetivo proposto do artigo, ocupamo-nos, em fazer um estudo exploratório das categorias empregadas no *Kicktionary*, observando em que medida dois *frames*, *Player_Move* e *Player_Move_With_Ball*, e suas unidades lexicais (ULs) em Língua Inglesa possuem equivalentes em nosso *corpus* de Português Brasileiro.

* Mestrando Linguística Aplicada pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

** Doutora em Linguística Aplicada pela PUCRS; professora do PPG de Linguística Aplicada da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

O artigo está estruturado da seguinte forma: na sessão dois, é apresentada uma breve contextualização teórica a respeito dos conceitos relativos à Semântica de *Frames* e a Anotação Semântica abordados nesse artigo; a terceira sessão descreve o recurso multilíngüe denominado *Kicktionary*; por sua vez, a quarta sessão apresenta uma visão introdutória do projeto *Kicktionary_Br*; a sessão cinco foca em uma comparação entre as unidades lexicais de língua inglesa apresentadas pelo *Kicktionary* com seus equivalentes de tradução em PB; e, por fim, a sessão seis traz algumas considerações finais a respeito do estudo exploratório realizado.

2. Breve contextualização teórica

A fim de embasar os dados apresentados, é pertinente explicitar alguns conceitos relacionados à anotação semântica e à semântica de *frames*. Ambas são áreas que ainda têm muito espaço para se desenvolver, pois possuem poucos estudos relacionados, em especial de língua portuguesa.

O diferencial da anotação semântica é sua associação ao conceito de *web* semântica (advinda da expressão inglesa *semantic web*), uma nova forma de estruturação das páginas da *web* de maneira a permitir que seu conteúdo seja acessado por usuários humanos e máquinas. Esta nova concepção de Internet prevê que sejam construídas ontologias, de maneira a tornar acessível aos sistemas de Processamento de Linguagem Natural (PLN) o conteúdo semântico de documentos que somente eram identificáveis pelos usuários. De acordo com Berners-Lee et al (2001), o responsável pela criação dessa nova concepção de *web*, ao acessar coleções estruturadas de informações (dados e metadados) e de regras de inferência, será possível que os usuários e os computadores trabalhem de forma conjunta através da formação de um número elevado componentes ontológicos que relacionam-se entre si. Euzenat (2001), ao abordar a anotação como integrante da *web* semântica, distingue dois conjuntos de objetos - os documentos e as representações formais -, que, por sua vez, remontam a dois conceitos: o conceito de *anotação*, correspondendo à relação de um documento às representações formais, e o conceito de *indexação*, relacionado à conexão que as representações estabelecem com os documentos.

Garside et al. (1997) salientam que o termo *corpus* vem sendo associado a um conjunto de materiais linguísticos que existem em formato eletrônico e que podem ser processados pelo computador para atender tanto à pesquisa linguística como à engenharia da linguagem. Conforme os autores, a anotação de *corpus* é um dos fatores que adicionam valor a um *corpus* enquanto este passa a ser enriquecido com informação linguística que pode ser útil para a extração de informação.

O segundo conceito pertinente à pesquisa é a Semântica de *Frames*. A Semântica de *Frames* leva em conta fatores situacionais e culturais envolvidos em um evento para assim descrever a estrutura cognitiva deste evento. Em vista disso, a Semântica de *Frames* faz parte do conjunto de teorias da Linguística Cognitiva, que tem demonstrado ser um paradigma muito produtivo para a pesquisa linguística.

Geeraerts (2003) afirma que a Semântica de *Frames* se fundamenta no pressuposto de que o aparato conceitual humano é organizado em um todo amplo estruturado internamente e não formado por conceitos isolados. Os conjuntos de conhecimento, compreendendo crenças humanas, ações, experiências ou imaginações são chamados de *frames*. Em equivalência, os *frames* são os meios linguísticos disponíveis para a referência a aspectos da *cena*.

Como resultado da *Semântica de Frames*, nasceu o projeto FrameNet, no qual se pretende utilizar como base para esta pesquisa. Este recurso lexicográfico, à medida que identifica e descreve os *frames* semânticos, analisa os significados das palavras recorrendo

aos *frames* que estão implícitos em seus significados e estudando as suas propriedades semânticas e sintáticas.

Um dos principais objetivos do *FrameNet* é identificar padrões de valência para um grande número de verbos, substantivos, adjetivos, advérbios e preposições da língua inglesa e anotar citações de *corpus* para demonstrar como estes padrões de valência aparecem em sentenças reais.

O projeto *Kicktionary* (2009), também objetiva fornecer descrições semânticas, a partir dos princípios do projeto *FrameNet* de *Berkeley*, para as unidades lexicais vinculadas ao domínio do futebol em Alemão, Francês, e Inglês.

De acordo com Fillmore et al (2003), o tipo de informação presente no *FrameNet* não está disponibilizada em nenhum dicionário ou recurso léxico computacional. Pelo reconhecimento de esquemas conceituais que mediam as relações semânticas entre as palavras, o *FrameNet* permite corresponder os argumentos das palavras com os papéis semânticos que eles expressam.

Dessa forma, pretende-se aplicar os pressupostos teóricos levantados com a Semântica de *Frames* e com o paradigma do *Kicktionary*, embasado, também no *FrameNet*, para averiguar as propriedades semânticas das construções com verbos de movimento, vinculados à temática do futebol, em língua portuguesa.

3. Um recurso multilíngüe sobre o léxico do futebol

O recurso multilíngüe desenvolvido pelo pesquisador da universidade de Hamburgo Thomas Schmidt, conhecido como *Kicktionary* (<http://www.kicktionary.de/>), apresenta anotação semântica baseada em *frames* para textos em Alemão, Francês e Inglês. Diferentemente do *FrameNet* de *Berkeley*, que tem como unidades mínimas de descrição o *frame* e a unidade lexical, no *Kicktionary* as unidades mínimas de descrição são a cena, o *frame* e a unidade lexical. O objetivo do *Kicktionary* é fornecer descrições semânticas, a partir dos princípios do projeto *FrameNet* de *Berkeley*, para as unidades lexicais das diferentes línguas. Segundo Schmidt (2009), uma das questões centrais na construção deste tipo de recurso é a forma como associar a informação lexical das diferentes línguas. No que diz respeito ao vocabulário do futebol, o pesquisador sustenta que a abordagem dos *frames* é válida, visto que os falantes nativos do Inglês parecem ter um conhecimento abstrato semelhante ao conhecimento que falantes do Alemão e do Francês têm, no que tange os eventos prototípicos do futebol.

Entre as principais questões que norteiam a construção deste recurso lexical multilíngüe, destacam-se:

(i) De que modo a Semântica de *Frames* se presta à inclusão de material lingüístico empírico em um dicionário?

(ii) De que modo a Semântica de *Frames* dá suporte à construção de recursos multilíngües?

(iii) Como a Semântica de *Frames* se presta à construção de recursos de domínios específicos, como é o caso do futebol?

(iv) Quais são as dificuldades e limitações em realizar uma análise semântica de um vocabulário multilingual de domínio?

A preocupação em responder à questão (i) se expressa na forma como os exemplos de sentenças são apresentados e no modo como os diferentes corpora podem ser acessados e explorados no *website* do projeto. Seguindo a mesma metodologia do *FrameNet* de *Berkeley*,

a partir da identificação de que Unidades Lexicais (ULs) pertencem a cenas e *frames* específicos, buscaram-se sentenças no *corpus*, de modo a serem anotadas de acordo com as categorias semânticas. A título de ilustração, apresentamos as seguintes anotações para o verbo chutar, que integra o frame Shot.

- (1) [Alecsandro]_{shooter}, que tinha entrado na vaga de Sandro, dominou a bola e **chutou** forte e rasteiro [pro fundo da meta de Rogério Ceni]_{target}.
- (2) [O meia]_{shooter} carregou a bola até dentro da área e **chutou** de pé esquerdo cruzado [no ângulo]_{target}, um gol antológico.

A questão (ii) expressa a preocupação de Schmidt em enfrentar o problema da multilinguagem. O desenvolvimento de projetos para outras línguas, como o Alemão (BOAS, 2002), o Espanhol (SUBIRATS, 2003) e o Japonês (OHARA et al., 2003), tem estimulado as discussões acerca do papel da Semântica de *Frames* como interlíngua.

A questão (iii) traz à tona a discussão sobre a adequação do arcabouço da FrameNet para a descrição semântica de linguagens de especialidade. A discussão aqui gira em torno da pertinência da noção de *frames* para a descrição de um léxico específico.

Já a questão (iv), que põe o foco nas limitações, é parcialmente respondida por Schmidt na proposição de cenas e *frames* no arcabouço do *Kicktionary*.

O *Kicktionary*¹ está organizado em três cenários: *A match in a competition*, *Actors & Objects* e *On the pitch*.

O cenário *A match in a competition* representa as cenas e os *frames* que estão relacionados com os eventos ligados às partidas de futebol e às competições. Ele é formado por três cenas: *Match*, *Competition* e *Lineup*. A cena *Match* retrata os eventos relacionados à dois times competindo entre si. A cena *Competition* contém *frames* que referem-se às competições e suas divisões. A cena *Lineup* refere-se à programação em relação às decisões de uma equipe antes de uma partida de futebol.

Por sua vez, o cenário *Actors & Objects* comporta duas cenas: *Actors* e *Objects*. A primeira cena é centrada nos atores que tomam parte em uma partida de futebol, tais como times, jogadores, árbitro, técnico, espectadores, entre outros. Já a cena *Field* abarca as entidades que compõem o campo de jogo.

O foco deste artigo é o cenário *On the pitch*, que retrata os eventos relacionados às partidas de futebol. Este cenário é formado por 11 cenas: *Shot*, *Pass*, *Goal*, *One_On_One*, *Foul*, *Chance*, *Motion*, *Substitution*, *Move*, *Mix-Up* e *State_Of_Match*. Cada cena está subdividida em *frames* relacionados.

A cena que abarca os eventos relacionados aos movimentos tanto dos jogadores como dos objetos em campo é a cena *Motion*. Esta cena está dividida em sete *frames* (*Ball_Bounce*, *Ball_Escape*, *Ball_Land*, *Ball_Move*, *Goalkeeper_Advance*, *Player_Move* e *Player_Move_With_Ball*) e 88 unidades lexicais nas três línguas que formam o *Kicktionary*. Destes *frames*, iremos nos valer de dois *frames* representativos à nossa abordagem: *Player_Move* e *Player_Move_With_Ball*.

O *frame Player_Move* abarca as seguintes unidades lexicais de língua inglesa: *dive* (mergulhar) e *sprint* (arrancar). Por sua vez, o *frame Player_Move_With_Ball*, traz *break_free* (desmarcar), *break* (invadir), *carry* (conduzir), *dribble* (drible), *dribble* (driblar) e *solo_run*

¹ Por tratar-se de um *corpus* paralelo, as mesmas unidades lexicais foram encontradas em Inglês, Alemão e Francês. Para melhor ilustrar os dados utilizaremos as unidades em língua inglesa presentes no *Kicktionary*.

(investida). Na sessão cinco serão apresentadas ocorrências desses *frames* no *corpus* compilado para o português brasileiro.

4. Kicktionary_Br:

O Kicktionary_Br é a segunda fase do projeto FrameCorp. O objetivo geral do projeto é a investigação semântico-computacional do léxico do Português do Brasil a partir da utilização de *corpus* eletrônico. Por sua vez, a segunda fase do projeto visa investigar como as noções de cena e *frame* (Fillmore, 1982, 1985) se aplicam à temática do futebol, criando uma versão em Português Brasileiro do recurso lexical multilíngue denominado *Kicktionary* (Schmidt, 2009) que reúne Inglês, Francês e Alemão.

A anotação semântica do *corpus* Kicktionary_Br parte das categorias propostas por Schmidt, e não das categorias do projeto FrameNet pioneiro. Nosso objetivo inicial é verificar em que medida a proposta de Schmidt de dividir o estudo de *frames* em 11 cenas se aplica aos nossos dados. Interessa-nos também fazer um estudo exploratório dos principais fenômenos semânticos que compreendem este domínio, de modo a delinear os próximos desdobramentos.

O *corpus* do domínio do futebol, ainda em fase de compilação, conta com 100 notícias sobre resultados de partidas de futebol do ano de 2010, extraídas de sites de nove clubes de futebol brasileiros, a saber: Atlético Mineiro, Atlético Paranaense, Corinthians, Flamengo, Fluminense, Internacional, Palmeiras, Santos e São Paulo, totalizando 76.463 palavras. Ressaltamos que pretendemos formar um *corpus* considerado de tamanho médio, ou seja, com mais de 250 mil palavras (Berber Sardinha, 2000).

Apesar da fase inicial do projeto, algumas considerações importantes já podem ser realizadas. A partir de uma verificação da frequência do *corpus* com o auxílio do software *Word Smith 5.0*, podemos verificar uma alta incidência de nominais que expressam eventos, aos quais nos deteremos em etapa futura do projeto após a análise dos verbos. A título de ilustração, os nominais desencadeadores de eventos mais frequentes são: jogo, partida, falta, ataque, lance, jogada, cruzamento, cobrança, chute e adversário.

5. Os verbos de movimento no Kicktionary_Br:

Nesta sessão serão analisados exemplos em português brasileiro das unidades lexicais correspondentes aos *frames* *Player_Move_With_Ball* e *Player_Move* presentes no projeto.

No *Kicktionary*, o *frame* *Player_Move* abarca as seguintes unidades lexicais de língua inglesa: *dive* (mergulhar) e *sprint* (arrancar). No *corpus* paralelo compilado para o projeto, foi encontrada somente uma ocorrência da unidade lexical “mergulhar”, correspondente a UL Dive, do *frame* *Player_Move*, do *Kicktionary*:

(3) Dentinho arrancou pela esquerda e cruzou na medida para [Ronaldo]_{jogador} **mergulhar** sozinho e marcar o segundo do Corinthians.

No entanto, diferentemente do que é ilustrado no *Kicktionary*, na qual tal unidade lexical necessita de um jogador (*player*) e de um alvo (*target*), no exemplo encontrado em português brasileiro, somente está explícito o componente jogador (Ronaldo) do evento, enquanto que o alvo não está explícito.

Por sua vez, a unidade lexical arrancar (*sprint*) ocorreu 25 vezes no *corpus* de estudo, alguns exemplos são:

- (4) [Julio Cesar]_{jogador} **arrancou** com velocidade [pela esquerda]_{direção} e arriscou de fora da área, mandando sobre o gol de Fernando.
- (5) O argentino [Montillo]_{jogador} **arrancou** [no meio da defesa rubro-negra]_{origem} e com um toque de rara categoria encobriu Bruno, empatou o jogo e transformou a esperança do Flamengo em desespero.
- (6) [Rudnei]_{jogador} fez uma boa jogada **arrancando** [do meio campo]_{origem} [pela direita]_{direção}, chegou a área e chutou cruzado, mas Fernando, mais uma vez tranquilo, fez a defesa.

Nos exemplos acima é possível perceber que a unidade lexical “arrancar” suscita são: jogador, direção, origem. No entanto, no *Kicktionary*, os elementos apontados por Schmidt são: *direction* (direção), *path* (percurso), *player* (jogador) e *source* (origem). No *corpus* não foi encontrada nenhuma referência ao percurso realizado, no entanto, tal possibilidade de construção não está descartada, haja vista que o *corpus* ainda está em construção.

Cabe salientar que a unidade lexical “arrancar” e suas formas nominais também aparecem no *corpus* não relacionadas ao frame *Player_Move*, como nos exemplos:

- (7) O novo time de guerreiros, comandado pelo vitorioso Muricy Ramalho, venceu de virada o Galo por 3 a 1 e deu uma **arrancada** na tabela, chegando à terceira colocação da competição.
- (8) O Inter **arrancou** um empate precioso no Equador e chegou aos quatro pontos no Grupo 5.
- (9) David **arrancou** a bola de cima da linha após chute de Marlos.

Em (7) ainda é possível perceber alguns traços semânticos relacionado ao frame supracitado, como partir de repente, no entanto, a unidade lexical está relacionada ao frame *Progression* (progressão), na cena *Match*, pertencente ao cenário *A match in a competition*, pois está relacionada a progressão da equipe no campeonato e não à movimentação de um determinado jogador. Por sua vez, a unidade lexical “arrancou” em (8), vincula-se ao frame *Draw* (empate), na cena *Match*, parte do cenário *A match in a competition*, pois está relacionada ao empate conquistado pela equipe em uma partida.

No entanto em (9), “arrancou” está vinculada ao cenário *On the pitch*, mais especificamente, à cena *shot* (chutar) e ao frame *Save* (salvar), visto que o jogador (David) salvou a bola na linha do gol após o chute do adversário.

O frame *Player_Move_With_Ball*, traz as seguintes unidades lexicais: *break_free* (desmarcar), *break* (invadir), *carry* (carregar), *dribble* (drible), *dribble* (driblar) e *solo_run* (investida).

No *corpus* compilado não foi encontrada nenhuma ocorrência da UL “desmarcar”, a unidade mais próxima semanticamente encontrada foi “livre”, no entanto, como a UL “desmarcar” sabidamente faz parte do léxico futebolístico do português brasileiro, é provável que esta unidade apareça até o final da compilação do *corpus*. Os exemplos a seguir ilustram o frame desmarcar:

- (10) [Leandro Euzébio]_{jogador} arrancou para o ataque, tabelou com Fred, **entrou livre** [na grande área]_{área}, driblou o goleiro, mas acabou se atrapalhando e perdendo o tempo de bola.
- (11) Depois da cobrança de escanteio de Mariano, [o atacante]_{jogador} **apareceu livre** [na pequena área]_{área} e de cabeça garantiu a classificação tricolor para a próxima fase da Copa do Brasil.

Nos exemplos a forma nominal “livre” qualifica a ação do sujeito (entrar e aparecer) fazendo com que tais construções sejam equivalentes a unidade lexical *break_free* (desmarcar), do frame *Player_Move_With_Ball*. Outra UL presente neste frame é *break* (invadir), os exemplos abaixo a seguir ilustram os dados de nosso *corpus* de estudo:

(12) O Timão tentou dar o troco aos 19min, quando [Defederico]_{jogador} fez boa jogada, driblou o marcador, **invadiu** [a área]_{alvo} e tocou para Dentinho antes de ser derrubado, mas o atacante do Timão não conseguiu alcançar a bola.

(13) [Moacir]_{jogador} **invadiu** [a área]_{alvo} [pela direita]_{percurso} e chutou cruzado, muito perto da trave de Rafael.

No que tange a UL *break* (invadir), é possível perceber os componentes presentes nos exemplos são: jogador, alvo e percurso. O *Kicktionary* ainda aponta como possibilidades de componentes *source* (origem) e *area* (área), no entanto, tais componentes não foram encontrados no *corpus*.

A UL seguinte é *carry* (carregar), no *corpus* foi encontrada uma ocorrência:

(14) [O meia]_{jogador} **carregou** [a bola]_{bola} [até dentro da área]_{alvo} e chutou de pé esquerdo cruzado no ângulo, um gol antológico.

Neste exemplo, encontramos os mesmos componentes da UL existentes no *Kicktionary*: jogador, bola e alvo. A unidade seguinte presente no *Kicktionary* é substantivo *drible* (*dribble* n.), um exemplo de sua ocorrência no *corpus* é:

(15) [Ele]_{jogador} recebeu passe na entrada da área, deu um belo **drible** [no zagueiro do Botafogo]_{alvo} e chutou rasteiro, de pé direito, colocando o Timão na frente.

(16) [Giuliano]_{jogador} partiu pela esquerda e deu um **drible** seco [em Elicarlos]_{alvo} antes de alçar a bola para a grande área.

(17) [Conca]_{jogador} levou a torcida tricolor a loucura ao dar um belo **drible** [na entrada da área]_{área}, deixando o zagueiro tonto, e chutar colocado.

No *corpus* encontramos três elementos que compõem a UL *drible*: jogador, alvo e área. No *Kicktionary*, a unidade evocadora *drible* aparece composta pelas unidades: *area* (área) e *player* (jogador). Os exemplos demonstram que essa unidade lexical do português permite o componente alvo, no entanto, ao menos no *Kicktionary*, essa possibilidade não aparece para o léxico de língua inglesa.

Além da UL *drible* (*dribble* n.) formado pelo substantivo *drible*, o *Kicktionary* aponta *driblar* (*dribble* v.). Os exemplos abaixo buscam exemplificar as ocorrências no *corpus* de estudo:

(18) [Ralf]_{jogador} **driblou** [Madson]_{alvo}, entrou na área e bateu cruzado: 3 a 1 para o Timão.

(19) Logo aos três minutos, [Diguinho]_{jogador} apareceu bem no ataque, **driblou** [o adversário]_{alvo} e fez um bom cruzamento pela direita para Fred na área.

(20) [Jucilei]_{jogador} ficou com a bola, **driblou** [o defensor]_{alvo} e centrou, mas a zaga do Botafogo afastou o perigo.

Os exemplos dessa unidade lexical demonstram que na estrutura dessa UL em português brasileiro encontramos como seus componentes jogador e alvo. Além dessas, no *Kicktionary*, é possível encontrar o componente *path* (percurso), como formador da UL.

A última UL do *Kicktionary* que compõe o *frame Player_Move_With_Ball* é *solo_run* (investida). Foram encontrados exemplos dessas unidades no *corpus* do projeto em português brasileiro, a saber:

(21) Aos 26min, [o atacante]_{jogador} fez boa **investida** [pela ponta esquerda]_{percurso}, aplicou uma meia-lua no marcador, e cruzou fechado para defesa de Fábio.

(22) A entrada do atacante neutralizou principalmente as **investidas** [do lateral-esquerdo adversário]_{jogador}, que deixou de subir ao ataque para compor o setor defensivo colombiano.

Através dos exemplos percebemos que os componentes formadores da unidade evocadora foram: jogador e percurso. Além desses, o *Kicktionary* traz em seus exemplos a possibilidade do componente *target* (alvo), no entanto, tal possibilidade não apareceu em nosso *corpus*. Através do *corpus* evidenciamos que não somente o jogador pode ser o agente da ação evocada pela UL, mas também a equipe toda como em (23):

(23) O bom posicionamento da zaga colorada dificultava as **investidas** [do Deportivo]_{equipe}.

Dessa forma, o nominal “investida” pode evocar outro frame, em (23) o frame evocado é *Tactics* (Táticas) da cena *State_Of_Match*, visto que trata-se de um evocador é utilizado para caracterizar o estado atual de um jogo de um ponto de vista geral.

6. Considerações Finais

Este artigo resulta das observações iniciais a respeito da pertinência da utilização da Semântica de Frames para descrever os eventos futebolísticos. Este estudo exploratório nos leva a aceitar a tese de Schmidt de que um falante nativo do PB tem um conhecimento abstrato de eventos futebolísticos semelhante aos falantes de Inglês, Alemão e Francês, e justifica também a descrição em cenas e *frames*. Pudemos perceber que existe uma equivalência relativa entre as ULs de língua inglesa propostas por Schmidt e as unidades evocadoras encontradas em nossa pesquisa. Constatamos que, conforme o esperado, as unidades lexicais em PB e em Inglês não possuem uma correspondência integral o que necessitaria uma provável adequação, tanto das unidades, como possivelmente dos *frames* propostos por Schmidt.

A polissemia é outro fator que deverá ser levado em conta pelo projeto, pois como a UL “arrancar”, citada na sessão anterior, pode pertencer a, no mínimo, três *frames* semânticos diferentes: *Player_Move*, *Progression* e *Draw*. Outro ponto importante, não aprofundado aqui, é o estudo dos diferentes padrões valenciais entre as duas línguas. Além dessas, outras peculiaridades foram identificadas, importantes para delinear os desdobramentos do projeto, tais como o representativo número de expressões nominais indicadoras de eventos, a grande incidência de unidades complexas, em especial, construções com verbos suporte, além da dificuldade de enquadrar alguns dos verbos que evocam *frames* nas 11 cenas propostas no *Kicktionary*. Estas peculiaridades demonstram que para serem resolvidas será necessário efetuar uma verificação manual dos dados a fim de ajustar os verbos evocadores de *frames* adequadamente.

Referências

- BERBER Sardinha, Tony. Computador, Corpus e concordância no ensino de léxico-gramática de língua estrangeira. In V. Leffa (org.) *As palavras e sua companhia: o léxico na aprendizagem*. Pelotas: EDUCAT, Universidade Católica de Pelotas, 45-72, 2000.
- EUZENAT, Jérôme. An infrastructure for formally ensuring interoperability in a heterogeneous semantic web. In: FIRST SEMANTIC WEB WORKING SYMPOSIUM, Stanford, 2001. *Proceedings of the First Semantic Web Working Symposium*, MCGUINNESS, D. et al (eds.), 2001, p. 345-360.
- FILLMORE, Charles J. Frame semantics. In: *Linguistics in the Morning Calm*, Seoul: Hanshin Publishing Co., p.111-137, 1982.
- FILLMORE, Charles. Frames and the semantics of understanding. *Quaderni di Semantica*, v.6, n.2, p. 222-254, 1985.
- FILLMORE, Charles; JOHNSON, Christopher; PETRUCK, Miriam. Background to FrameNet. *International Journal of Lexicography*, vol.16, n. 3, p. 235-250, 2003.
- GARSDALE et al. *Corpus Annotation: linguistic information from computer text corpora*. London: Longman, 1997.
- GEERAERTS, Dirk. Cognitive Linguistics. In: Verschueren et al. (eds.) *Handbook of Pragmatics*, Amsterdam: John Benjamins, 1995.
- Kicktionary*. Disponível em: <http://www.kicktionary.de/index.html>. Acesso em: 25.07.2010.
- SCHMIDT, Thomas. The *Kicktionary* – a multilingual lexical resource of football language. In: BOAS, Hans. (Ed.). *Multilingual FrameNets - Methods and Applications*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2009.