

REFLEXÕES SOBRE A MODELAGEM DOS FRAMES DO FUTEBOL PARA O DICIONÁRIO DA COPA 2014

DIEGO SPADER DE SOUZA (UNISINOS)
ROVE CHISHMAN (UNISINOS)
ALINE NARDES DOS SANTOS (UNISINOS)
ANA LUIZA TREICHEL VIANNA (UNISINOS)

Este trabalho tem como objetivo refletir acerca do processo de construção de *frames* semânticos do domínio do futebol, no âmbito do Projeto Kicktionary Copa 2014, cujo propósito é a construção de um recurso lexical computacional para atender a demanda da Copa do Mundo a ser realizada no Brasil. O conceito de *frame* semântico é parte da Semântica de *Frames*, abordagem desenvolvida por Charles Fillmore (1982; 1985). Um *frame* é um sistema estruturado de conhecimento que está armazenado na memória de longo prazo dos falantes, cuja organização se dá a partir da esquematização da experiência do falante com o mundo (FERRARI, 2011). Tendo a Semântica de *Frames* como um de seus grandes pilares, o projeto The Kicktionary é uma base de dados lexical online multilíngue que apresenta informação semântica sobre o léxico futebolístico com base em *corpora*. Considerando-se a estrutura proposta pela FrameNet (www.framenet.icsi.berkeley.edu) e tendo como base documentos oficiais de regras e de teoria do futebol, tais como as Regras da FIFA (2013), iniciamos a modelagem a partir de um experimento com o lexema *marcar*. Com base em corpus constituído de sentenças que carregam o referido verbo, foi percebido que esse lexema está relacionado a três eventos distintos concernentes à dinâmica do futebol: marcar falta, marcar gol e marcar jogador. Para que se pudesse pensar nas relações entre *frames*, foi elaborado um mapa conceitual, a partir do qual se iniciou a modelagem de *frames* interligados aos eventos do domínio em questão. Como resultados, estabelecemos três *frames* principais referentes ao lexema *marcar* para o experimento: *Marcação*, *Decisão_do_Juiz* e *Marcar_Gol*. Além disso, percebemos, através das relações entre os *frames*, a necessidade de *frames* amplos, que dão origem a *subframes*, e de *frames* de caráter ontológico, que

forneem, para os *frames* de evento, informações referentes a atores e objetos pertencentes ao contexto de uma partida de futebol. Partindo do fato de que o futebol é um encadeamento de eventos interligados e subordinados a questões de tempo, localização, causa e consequência, alertamos para a necessidade e para a importância das relações entre *frames*, de forma a conceptualizar o domínio do futebol com mais veracidade.

Palavras-chave: Semântica de *Frames*. Linguística Cognitiva. Futebol.