

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

Daniela Simões Gomes

**FRAMES DO TURISMO ESPORTIVO NO DICIONÁRIO COPA
2014_FRAMENET BRASIL.**

Juiz de Fora

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA

**FRAMES DO TURISMO ESPORTIVO NO DICIONÁRIO COPA
2014_FRAMENET BRASIL.**

Daniela Simões Gomes

Dissertação de Mestrado apresentada ao programa de Pós-Graduação em Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Linguística.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Margarida Martins Salomão

Juiz de Fora
Agosto de 2014

"As palavras só têm sentido se nos ajudam a ver o mundo melhor. Aprendemos palavras para melhorar os olhos."

Rubem Alves

AGRADECIMENTOS

À minha família, que sempre me apoiou. Aos meus pais, por serem meus maiores incentivadores, meu alicerce. Aos meus irmãos, por serem sempre tão companheiros. Aos meus tios e tias, por estarem sempre torcendo por mim. Aos meus primos e primas, pela amizade, em especial, ao Vitor, pelos cafés nas madrugadas, ao Marcelo, pelos lanches e ao Fábio, pela ajuda com os problemas computacionais.

À minha orientadora Margarida Salomão, pelo carinho, paciência, conhecimento compartilhado, e pelas injeções de ânimo nos momentos em que mais precisei.

Ao grupo FrameNet Brasil, o companheirismo e as contribuições de vocês foram imprescindíveis para a construção deste trabalho.

Ao professor Tiago Torrent, pelas colaborações e por estar sempre disponível.

À Capes, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela concessão da bolsa de mestrado.

Aos meus amigos, por estarem sempre presentes e saberem entender a minha ausência em momentos importantes.

Ao Bruno, meu querido amigo, minha dupla, que esteve do meu lado, incondicionalmente, em todos os momentos.

A todos vocês o meu **MUITO OBRIGADA!!**

RESUMO

A presente dissertação apresenta a árvore conceptual dos frames que compreendem o cenário do TURISMO_COMO_EVENTO_ESPORTIVO, bem como as combinações sintático-semânticas de unidades lexicais que evocam os referidos frames.

Tal trabalho traz uma apresentação dos estudos vinculados ao projeto Copa 2014 FrameNet Brasil, o qual se configura como um produto de inovação tecnológica e tem como principal objetivo desenvolver, em meio eletrônico, um dicionário temático trilingue (Português - Inglês - Espanhol), destinado a usuários humanos, abrangendo os domínios do Futebol e do Turismo, baseado na Semântica de Frames. (SALOMÃO, M.M.M; TORRENT, T.T.; CAMPOS, F.C.A.; BRAGA, R.M.M. & VIEIRA, M.B., 2011).

O projeto Copa 2014 FrameNet Brasil se caracteriza como um desdobramento do macro Projeto FrameNet Brasil que foi desenvolvido na Universidade Federal de Juiz de Fora em associação com o International Computer Science Institute (EUA), que sedia o Projeto FrameNet, que existe há mais de 10 anos na Universidade da Califórnia em Berkeley, e é liderado pelo professor Charles Fillmore. (FILLMORE, 1982, 1985)

O Projeto FrameNet Brasil objetiva criar um recurso lexical on-line disponível para pesquisas sobre o Português do Brasil, baseado na semântica de frames e sustentado por evidência colhida em corpus (FILLMORE, 1982; 1985; GAWRON, 2008; e outros).

Para a construção deste dicionário foi utilizada a metodologia top-down, a qual se caracteriza pela busca na FrameNet Americana de frames que atendem à temática proposta pelo mesmo, em conjunto com a metodologia bottom-up do projeto Kicktionary, na qual primeiramente as unidades lexicais (ULs) são identificadas nos corpora e em seguida atribuem-se funções micro temáticas aos elementos sintáticos relacionados e definem-se os frames evocados por aquelas ULs.

As sentenças utilizadas na análise foram retiradas dos corpora FIFA e Cetenfolha, utilizando a ferramenta Word Sketch do Sketch Engine.

O trabalho de descrição lexicográfica dos frames em questão contribuiu para o objetivo final do Projeto Copa 2014, que é o de descrever as estruturas conceptuais relacionadas ao domínio do Turismo e do Futebol nas três línguas alvo do dicionário.

Palavras-chave: Semântica de Frames; FrameNet Brasil; Copa do Mundo FIFA 2014.

ABSTRACT

The following paper intends to present the creation process of the frames `TURISMO_COMO_EVENTO_ESPORTIVO` as well as combinations of syntactic-semantic lexical units that evoke those frames.

This paper brings a presentation of studies related to the project World Cup 2014 FrameNet Brazil, which is configured as a product of technological innovation and has as main objective to develop, electronically, a thematic trilingual dictionary (Portuguese - English - Spanish) for human users, covering the dominance of Soccer and Tourism, based on Semantic Frames. (SALOMÃO, M.M.M; TORRENT, T.T.; CAMPOS, F.C.A.; BRAGA, R.M.M. & VIEIRA, M.B., 2011).

The project World Cup 2014 FrameNet Brazil is characterized as a deployment of the macro Project FrameNet Brazil that was being developed at the Federal University of Juiz de Fora in association with the International Computer Science Institute (USA), which hosts the FrameNet Project, which has existed for more than 10 years at the University of California in Berkeley, and is led by Professor Charles Fillmore.

The Project Brazil FrameNet aims to create a lexical resource available online for research on the Brazilian Portuguese, based on the semantics of frames and supported by evidence collected in corpus (FILLMORE, 1982, 1985; Gawron, 2008, and others).

For the construction of this dictionary the top-down methodology was used, which is characterized by the American FrameNet pursuit of the frames that answer to the theme proposed by such, along with the bottom-up methodology of the Kicktionary project, in which first the lexical units (ULs) are identified in the corpora and afterwards micro thematic functions are ascribed to related syntactic elements and the frames evoked by those ULs are set up.

The sentences used in the analysis were taken from the FIFA corpora and Centenfolha, using the tool Word Sketch from Sketch Engine. The paper about description of lexical frames in matter contributed to the ultimate goal of the 2014 World Cup Project, which is to describe the conceptual structures related to the dominance of Tourism and Soccer in the three target languages of the dictionary.

Keywords: Frame Semantics; FrameNet Brasil; FIFA 2014 World Cup.

Lista de Figuras

Figura 1: Frame de Competição na FrameNet Americana	28
Figura 2: FrameGrapher na FrameNet Americana.....	29
Figura 3: FrameNet Index of Lexical Units	30
Figura 4: Annotation da Unidade Lexical Competition na FrameNet Americana .	31
Figura 5: Padrão de Valência da UL Competition na FrameNet Americana.....	32
Figura 6: Página inicial do site da FIFA.....	35
Figura 7: Página inicial do site do Sketch Engine	36
Figura 8: Busca pelo lema jogar na ferramenta Word Sketch	37
Figura 9: Tela de anotação do Desktop da FrameNet Brasil	39
Figura 10: Quadro com a relação dos Elementos de Frames e suas relações sintáticas da FrameNet Brasil	41
Figura 11: Árvore conceptual do Cenário_do_Evento_Esportivo	44
Figura 12: Árvore Conceptual do Cenário_do_Evento_Esportivo.....	107

Lista de Quadros

Quadro 1: Resultado da busca pelo lexema <i>Pegar</i> no dicionário Michaelis	26
Quadro 2: Frame de COPA¬_DO_MUNDO_JOGAR.....	45
Quadro 3:Frame de COMPETIÇÃO_POR_TIMES.....	51
Quadro 4: Frame de COMPETIÇÃO_POR_TIMES_DE_FUTEBOL.....	55
Quadro 5: Frame de COMPETIÇÃO	58
Quadro 6: Frame de FASE_CLASSIFICATÓRIA_JOGAR.....	63
Quadro 7: Frame de FASE_DE_GRUPOS_JOGAR.....	65
Quadro 8: Frame de MATA_MATA_JOGAR.....	68
Quadro 9: Frame de FINAL_JOGAR.....	72
Quadro 10: Frame de COPA_DO_MUNDO_EVENTO	75
Quadro 11: Frame de FASE_CLASSIFICATÓRIA_EVENTO.....	78
Quadro 12: Frame de FASE_DE_GRUPOS_EVENTO	80

Quadro 13: Frame de MATA_MATA_EVENTO	82
Quadro 14: Frame de OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO	84
Quadro 15: Frame de QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO	86
Quadro 16: Frame de SEMIFINAIS_EVENTO	88
Quadro 17: Frame de FINAL_EVENTO	90
Quadro 18: Frame de CONFEDERAÇÃO	92
Quadro 19: Frame de A_FIFA	94
Quadro 20: Frame de CBF	96
Quadro 21: Frame de COPA_DO_MUNDO_INFRAESTRUTURA	98
Quadro 22: Frame de CIDADE_BASE	100
Quadro 23: Frame de CIDADE_SEDE	102
Quadro 24: Frame de A_FIFA_FAN_FEST	104

Sumário

1-	Introdução	11
2-	Bases teóricas do presente trabalho	13
2.1-	Bases linguísticas	13
2.1-1.	A linguística cognitiva no escopo da linguística.....	13
2.1-2	Categorização e efeito de prototipia	16
2.1-3	A construção do significado é contextualizada.....	18
2.1-4	A Semântica de Frames	19
2.1-5	Esquemas Imagéticos e Metáforas conceptuais	22
2.1-6	Impacto da Linguística Cognitiva na Lexicografia.....	24
2.1-7	Bases do projeto na Linguística Computacional.....	24
2.2-	Dicionários Eletrônicos: A FrameNet e as WordNets	26
3-	Metodologia	34
3.1-	A FrameNet e o projeto Copa 2014 FrameNet Brasil	34
3.2-	O Corpus: compilação e armazenamento	34
3.3-	Criação de Frames e Anotação de Sentenças	38
3.4-	Análise dos dados	41
3.4.1-	Modelagem dos Frames	42
4-	4 – A conceptualização da Copa do Mundo em uma rede de frames	43
4.1-	COPA DO MUNDO JOGAR	45
4.1.1-	COPA_DO_MUNDO_JOGAR	45
4.1.2-	COMPETIÇÃO_POR_TIMES	51
4.1.3-	COMPETIÇÃO_POR_TIMES_DE_FUTEBOL	55
4.1.4-	COMPETIÇÃO.....	58
4.1.5-	FASE_CLASSIFICATÓRIA_JOGAR	63
4.1.6-	FASE_DE_GRUPOS_JOGAR.....	65
4.1.7-	MATA_MATA_JOGAR	68
4.1.8-	FINAL_JOGAR	72
4.2-	COPA DO MUNDO EVENTO	75

4.2.1-	COPA_DO_MUNDO_EVENTO	75
4.2.2-	FASE_CLASSIFICATÓRIA_EVENTO	78
4.2.3-	FASE_DE_GRUPOS_EVENTO	80
4.2.4-	MATA_MATA_EVENTO	82
4.2.5-	OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO.....	84
4.2.6-	QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO.....	86
4.2.7-	SEMIFINAIS_EVENTO	88
4.2.8-	FINAL_EVENTO	90
4.3-	Outras Entidades	92
4.3.1-	CONFEDERAÇÃO	92
4.3.2-	A_FIFA	94
4.3.3-	CBF.....	96
4.3.4-	COPA_DO_MUNDO_INFRAESTRUTURA	98
4.3.5-	CIDADE_BASE	100
4.3.6-	CIDADE_SEDE	102
4.3.7-	A_FIFA_FAN_FEST	104
4.4-	As relações interframes na rede dos frames da Copa do Mundo	107
5-	Considerações Finais	109
	Referências Bibliográficas	111

1- Introdução

A presente dissertação tem como objetivo empreender a modelagem dos *frames* que compreendem o cenário do TURISMO_COMO_EVENTO_ESPORTIVO, o que implica em criar os frames constituintes deste cenário e analisar as combinações sintático-semânticas de Unidades Lexicais que os evocam.

A modelagem deste cenário foi escolhida devido ao fato deste trabalho ser uma subparte do projeto Copa 2014, o qual se caracteriza por uma parceria entre a FrameNet Brasil (UFJF), o InternationalComputerScienceInstitute (EUA) e o FrameCorp (UNISINOS).

De acordo com Salomão et al, 2011, o dicionário Copa 2014, tendo foco no uso humano, tem como público alvo a imprensa esportiva internacional, pessoas envolvidas na organização da Copa do Mundo FIFA 2014 e os turistas estrangeiros. Em sintonia com as mudanças correntes na área das Tecnologias da Informação, o dicionário foi concebido para ser um recurso lexical acessível eletronicamente de qualquer parte do mundo. Esse dicionário propõe organização do léxico em verbetes e um sistema de consulta diferente daquele usado pelos dicionários comuns, mesmo os eletrônicos. Por ser baseado na Semântica de Frames, possibilita uma consulta por cenas relevantes dos domínios do Futebol e do Turismo.

A noção de frame aqui utilizada parte do conceito de Fillmore de que “os significados são ligados a um conjunto estruturado de experiências, crenças ou práticas que constituem um tipo de pré-requisito para a compreensão do sentido”, de tal modo que se compreende que os “significados sejam relativizados a cenas”.(FILLMORE, 1982, 1985)

O capítulo 2 deste trabalho revisa estas bases teóricas e as dispõe da forma como foram empregadas na presente análise.

O capítulo 3 relata a metodologia utilizada no processo de criação e modelagem dos *frames*, na anotação das unidades lexicais que os evocam, além de demonstrar os critérios para a criação do *corpus* e as ferramentas computacionais usadas na compilação deste e seleção das sentenças.

O capítulo 4 apresenta a análise das relações entre os *frames* que compreendem a rede do cenário do TURISMO_COMO_EVENTO_ESPORTIVO, suas definições e seus elementos nucleares e periféricos. Ademais, é apresentada, também, neste capítulo a anotação de uma unidade lexical exemplo para cada *frame* criado.

Por fim, o capítulo 5 apresenta as conclusões do trabalho, enfatizando os problemas encontrados no processo de modelagem e as contribuições deste trabalho para o projeto Copa 2014, no qual ele está inserido.

2- Bases teóricas do presente trabalho

2.1- Bases linguísticas

2.1-1. A linguística cognitiva no escopo da linguística

A linguística cognitiva se consolidou como campo de estudos no final da década de setenta, surgindo como sucessora histórica da Semântica Gerativa, e atualmente constitui um movimento que conta com uma sociedade internacional e uma revista intitulada *Cognitive Linguistics*.

Inúmeros estudiosos como, Fauconnier(1997), Lakoff(1987) e Geeraerts e Cuyckens(2007), entre outros, discorreram sobre a história da Linguística Cognitiva e como esta rompe com os preceitos da teoria Gerativista, na medida em que reconhece a linguagem como um processo cognitivo, sócio-interacional e cultural

A aplicação do cognitivismo à linguística constituiu uma alternativa ao paradigma gerativista, liderado por Chomsky, que dominou o panorama dos estudos linguísticos nas últimas décadas do século passado.

O paradigma gerativista entende que a *Faculdade da Linguagem*, ou seja, a capacidade que o ser humano tem de se comunicar através de uma língua, é uma capacidade biológica, inata ao indivíduo. Para os gerativistas todo ser humano já nasce com a capacidade de aprender uma língua, capacidade que é chamada de gramática universal.

Chomsky, em seu livro *Aspects of the Theory of Syntax* (1965), propõe a distinção entre desempenho e competência, entendendo por desempenho linguístico o uso que o falante faz da língua e por competência o conjunto de regras internalizadas pelo falante que constitui o seu saber linguístico.

Os gerativistas se concentram em estabelecer um constructo teórico que explique como a competência linguística funciona, como são geradas as estruturas linguísticas em um *falante-ouvinte ideal*, sem levar em consideração nem fatores particulares da experiência do falante-ouvinte nem fatores externos à interação, tais como os aspectos sociais e culturais.

A Linguística Cognitiva se estabelece como um desdobramento da Linguística Gerativa, se diferenciando desta, na medida em que compreende o estudo da linguagem como parte integrante da cognição, fundamentado em processos cognitivos, sócio-

interacionais e culturais e o enquadra no interior do entendimento das demais atividades cognitivas através da interdisciplinaridade de domínios científicos como a neurologia, a inteligência artificial, a psicologia, a filosofia, a antropologia.

De acordo com Silva(2007:52) a Linguística Cognitiva não possui um único fundador nem um único território claramente delimitado, mas se configura como um conglomerado de centros de investigação que partilham de uma perspectiva geral comum e desenvolvem distintos programas e teorias linguísticas não redutíveis a uma única e uniforme teoria da linguagem.

Neste contexto, a linguística cognitiva rompe com os ideais de seus antecessores e assume o fenômeno da linguagem humana como resultado da experiência física, social e cultural do indivíduo e do grupo social que ele integra.

Os estudos de *Berlin e Kay* (1969 apud LAKOFF, 1987) sobre a lexicalização das cores exemplifica este fenômeno. O referido estudo incluiu dados coletados de falantes de vinte línguas diferentes e mostra que três tipos de categorias de cores são universalmente reconhecidas, as categorias de cores primárias, as categorias de cores compostas e as categorias de cores derivadas.

Na categoria de cores primárias, seis cores são lexicalizadas: *preto, vermelho, amarelo, verde e azul*; na categoria de cores compostas são encontrados exemplos com duplo foco cromático como *preto / verde / azul, branco / vermelho / amarelo, preto / azul, vermelho / amarelo, amarelo / verde / azul e amarelo / verde*, sendo que o composto verde/ azul é o exemplo mais encontrado entre os idiomas pesquisados. Na categoria de cores derivadas tem-se exemplos de lexicalização de cores que resultam da mistura entre as cores primárias, deste modo, cinza é uma mistura de preto e branco, rosa de branco e vermelho, laranja de amarelo e vermelho, roxo de azul e vermelho, e marrom de amarelo e preto.

A partir desses dados os autores concluem que falantes de línguas distintas não apenas fazem identificações categoriais nos “limites” de cada distinção cromática; embora concordassem na identificação das cores focais, ou com seu “centro categorial”, as demais escolhas aconteciam assumindo não só a heterogeneidade intracategorial (duplicidade de foco), mas também a imprecisão nos limites categoriais tanto das cores primárias como das derivadas.

O próprio vocabulário em Português representa isso na discriminação entre *verde-bandeira e verde-azulado, azul-anil versus azul-claro, vermelho-sangue versus vermelho-púrpura*. A natureza destas distinções está ligada tanto aos fatores fisiológicos

da visão como a fatores sociais externos: a experiência histórica, e outros aspectos culturais e sociais da linguagem humana.

Com base nos estudos sobre a lexicalização das cores, Eleanor Rosch desenvolveu uma teoria da categorização segundo a qual toda descrição categorial se estrutura em torno de um centro cognitivo, o membro que possui as características determinantes de uma dada categoria, o protótipo; os demais membros, aqueles que possuem menos características determinantes se ordenam com diferenças de graus a partir do protótipo, os casos mais distantes do centro, nos limites da categoria, podendo eventualmente ser tomados como membros de outra categoria, contínua à primeira.

A influência de diversas outras teorias cognitivas mudou a forma como a linguística tratava alguns conceitos. A mente, anteriormente concebida como um computador gerador de sequências de símbolos formais, passou a ser definida em termos de sua natureza biológica, em interface com os sistemas percepto - motores que estruturam a interação do ser humano em seu contexto físico e social.

O mesmo impacto alcançou a linguagem, como parte da mente: mais que a geratividade sintática, a linguagem passou a ser entendida em seu potencial de expressão e criação de maiores significações: vide, sobre isso, Fauconnier e Turner 2002.

O rompimento com as teorias que a antecederam trouxe para a linguística cognitiva um questionamento das várias suposições e dicotomias que caracterizam a pesquisa linguística tradicional: como por exemplo, a distinção entre conhecimento objetivo e conhecimento subjetivo, entre conhecimentos linguísticos e conhecimentos enciclopédicos, entre linguagem literal e linguagem figurativa, entre estruturas sincrônicas e mudanças diacrônicas e, finalmente, entre estruturas cognitivas e estruturas linguísticas.

Desta forma a linguística cognitiva assume uma identidade distintiva na medida em que, de acordo com Salomão (2006, p.3), “*desenvolve um campo investigativo bastante heterogêneo, mas que encontra unidade fundamental em termos de três grandes asserções:*

(i) *A cognição linguística é contínua aos demais sistemas cognitivos; portanto, a linguagem não é um sistema cognitivo autônomo.*

(ii) *A gramática é uma grande rede de construções; portanto, postula-se uma continuidade básica entre sintaxe e léxico, calcada no uso linguístico.*

(iii) Todo processo de significação procede pela projeção entre domínios cognitivos; portanto, a semântica cognitivista tem um viés inferencialista, que a diferencia do referencialismo da ortodoxia.”

As três asserções supracitadas abrem possibilidade para a investigação de umagama de fenômenos que vão além do ponto de partida da investigação cognitiva proposta pelo chomskyanismo clássico.

Nas próximas sessões trataremos de forma mais detalhada estas asserções e os fenômenos que ajudam a fundamentá-las: os estudos de Eleanor Rosch a respeito da Categorização e dos Protótipos, o conceito de Estruturas Radiais proposto por Lakoff 1987 e Feldman 2006, os estudos de Lakoff & Johnson (1980, 1999) e Lakoff (1993) sobre a Teoria da Metáfora Conceptual, os estudos de Johnson (1987) a respeito dos Esquemas Imagéticos e os estudos de Fillmore (1985, 2003) sobre a Semântica de Frames.

2.1-2 Categorização e efeito de prototipia

A ideia de que a estrutura conceptual é corporificada se baseia na teoria, endossada por muitos pesquisadores nas ciências cognitivas de que a interação do ser humano com o mundo externo é fundada em sua experiência corporal que constrói a estrutura conceptual, semantizada nas línguas do mundo.

Os experimentos de Eleanor Rosch e seus colaboradores demonstram a implausibilidade da teoria clássica da categorização, segundo a qual categorias cognitivas (perceptuais, no caso) funcionariam tal qual as categorias lógicas, discutidas pela teoria dos conjuntos: uma entidade pertencia (ou não pertencia) em termos absolutos a uma categoria; além disso, todas as entidades categorizadas se equivaliam como membros da categoria.

Em seus experimentos Rosch demonstra que, na realidade, não acontece nem uma coisa, nem outra. Existem representantes de uma categoria melhores que outros e esta definição do “melhor representante” baseia-se em fatores biológicos e sociais.

As contribuições experimentais de Eleanor Rosch e seus associados revolucionaram os estudos de categorização na psicologia experimental, desenvolvendo o que veio a ser chamado de “Teoria dos protótipos e das categorias de nível básico” ou simplesmente “Teoria Prototípica de Categorização”.

Segundo essa teoria, o processamento humano de uma categoria indica que, dentro de uma categoria, existem subcategorias ou membros que possuem um status cognitivo especial – são “protótipos”. Estes protótipos representam melhor a categoria do que as outras subcategorias e podem ser considerados seus melhores exemplos no grau de pertinência. Os efeitos prototípicos demonstraram existir uma assimetria no julgamento dos membros de uma categoria. Nos experimentos, os sujeitos julgaram que certos membros de uma categoria eram mais representativos que os demais.

Um exemplo clássico é o da categoria “*pássaro*”: passarinhos como o *canário* são mais centrais do que aves como a *galinha* e o *pinguim*. O *canário* se configura como um protótipo de pássaro, pois possui todas as características prototipicamente atribuídas a um pássaro: ter penas, asas, duas pernas e poder voar. Já a *galinha* e o *pinguim* não satisfazem todas estas características: não voam, por exemplo, e, portanto, são considerados membros periféricos da categoria.

Rosch também postulou que as categorias de nível básico estão no meio de uma hierarquia taxonômica. Por exemplo, considerando a categoria CADEIRA, podemos ter a seguinte hierarquia: MOBÍLIA -> CADEIRA -> CADEIRA DE BALANÇO. CADEIRA é a categoria de nível básico. Uma categoria é considerada como sendo de nível básico em relação a quatro aspectos: (i) a forma é percebida “no todo” – percepção gestáltica – formando uma única imagem mental; (ii) sualexicalização ocorre através de palavras curtas, comuns, aprendidas facilmente, e (iv) a maioria dos atributos dos membros da categoria estão presentes neste nível.

A Teoria Prototípica foi criticada de várias formas. De acordo com Lakoff (1987), os estudos de Orherson e Smith (apud LAKOFF, 1977), utilizando a teoria clássica de conjuntos, argumentam que um bom exemplo (um protótipo) de uma categoria complexa é frequentemente um exemplo ruim nas categorias componentes. Pegue-se, por exemplo, a categoria “maçã listrada”. Esta maçã não é um protótipo nem de maçã, nem de “coisas listradas”, pois geralmente as maçãs não são listradas.

Como observado pelo próprio Lakoff, esta crítica mais confirma a teoria dos protótipos do que a desaprova. O fato de que categorias compostas não possam ser processadas como intersecção de “categorias simples” evidencia a heterogeneidade interna das categorias, decorrente de sua estruturação conceptível. A grande vedete das “categorias compostas” são as chamadas categorias radiais: por conta da complexidade interna do protótipo de mãe é possível conceptualizar “mãe de aluguel”, “mãe adotiva” ou “mãe de criação”.

Análogo ao caso das categorias compostas, são os processos de polissemia: desde o morfema *balen*, do Dirbal, tão pitoresco que inspira o título de livro de 1987 (*Women, Fire, and Dangerous Things*) até o estudo sobre a preposição/partícula *over*, lidamos com redes de significados, em que as categorias centrais se irradiam de forma estruturada e motivada para as situações mais periféricas.

Rosch(apud LAKOFF, 1977) viu na concepção de “semelhança entre família”, postulada por Wittgenstein(apud LAKOFF, 1977), uma solução para problemas como estes, de tal modo que os elementos não se agrupam ao redor de uma característica comum a todos, mas manifestam-se simplesmente, descartando, desta forma, a versão de que as categorias seriam formadas a partir do grau de semelhança entre seus membros com o protótipo.

O problema com a primeira abordagem de Rosch foi imaginar que as categorias, elas próprias, se instanciavam objetivamente como coleções (ainda que heterogênicas) de instâncias. Revisto este equívoco epistemológico, fica claro que, antes que categorias “prototípicas” emergem efetivamente em conceptualizações complexas que engendram, em sua expressão ou em sua compreensão, efeitos de prototipia.

2.1-3 A construção do significado é contextualizada.

A palavra sozinha não codifica o significado: a interpretação dos enunciados é um processo dinâmico, no qual as pessoas recrutam uma série de conhecimentos de fundo para a construção do sentido.

Por exemplo, para entendermos uma sentença como “*O país do futebol receberá a próxima copa do mundo, apresentando seu futebol arte em busca do hexa campeonato em casa.*” recrutamos vários conhecimentos prévios. Precisamos, por exemplo, saber que o Brasil é conhecido como o “país do futebol”, que já ganhou a competição cinco vezes e que a forma como os brasileiros jogam o futebol é chamada de “futebol arte”.

Reconhecer que a interpretação do discurso é conceptualizada pode parecer trivial. Afinal, desde a década de setenta do século passado, a pragmática linguística legitimou-se como campo de estudos, mesmo entre os participantes da linguística formal.

Aqui trata-se de uma ideia mais radical: a ideia de que a própria semântica é pragmatizada na medida em que os conceitos convencionalizam diferenças de

perspectivas (para ficar na clássica distinção reconhecida por Langacker(1987)entre os *catetos* e a *hipotenusa* do triângulo retângulo).

Não só lidamos com diferenças de perspectiva sobre uma situação como diferenças relevantes à semântica lexical (para distinguir, por exemplo, *comprar* de *vender*) mas também relacionamos estes conceitos em densas redes que comportam desde esquemas imagéticos (como *dentro/fora*) até complicados modelos culturais (como é o caso da *Copa do Mundo*).

É dentro desta visão que retomamos a importância das **categorias radiais**: modelos culturais como o do casamento admitem uma variedade de instanciações sociais (evidenciadas, por exemplo, na discussão em curso de um Estatuto da Família); é esta *irradiação de possibilidades* (casamento religioso, casamento civil, casamento sem papel passado, coabitação em caráter experimental – tudo isso, entre pessoas do mesmo sexo ou de sexos diferentes...) que justifica o uso de superlativos em **casadíssima**, tal como estudado em Machado (2011). Situações análogas vão replicar-se em **solteiríssima**, **gravidíssima**, **empregadíssima** – todas variações de situações supostamente representadas como imutáveis e absolutas pelo uso do participio passado no radical morfológico.

Esta transitividadeentre contexto sociocultural e significação linguística que ressoa no título desta seção, muito mais que o reconhecimento de que o contexto do discurso/uso constrangema construção da interpretação.

Esta é, aliás, a ideia-chave que fundamenta a proposição da semântica de frames.

2.1-4 A Semântica de Frames

A Semântica de Frames, proposta por Charles J. Fillmore a partir de 1975 enfatiza a continuidade entre a linguagem e a experiência e traz uma significativa mudança para a concepção do significado linguístico, na medida em que propõe que o significado é construído com base em esquemas conceptuais, que aproveitam a ideia gestaltica de que o todo é maior que a soma das partes.

Deste modo, um lexema tal como **aluno** evoca necessariamente ideias como **educação, professor, aprendizagem, assunto**, ideias que, em contexto, precisarão se o ensino é presencial ou a distância, qual a disciplina a ser estudada, em que nível de escolarização o ensino ocorre. Tudo isso para dizer que o conceito não é compreensível

atômica,mas apenas pela sua posição em uma rede de conhecimentos, estruturado em termos de *frames*.

Cada frame é uma totalidade complexa, tal como intuíram originalmente estudiosos nos campos da psicologia, da interação conversacional e da inteligência artificial. Um frame pode (ou não) ter uma expressão linguística: no caso do léxico, as Unidades Lexicais. A valência das Unidades Lexicais evocadoras do frame realizam linguisticamente os Elementos de Frame: os participantes da cena conceptível que, em suas diversas configurações, constituem o frame.

Fillmore (1977),nos primórdios da postulação de sua teoria sobre a Semântica de Frames, sugere a distinção entre cena e frame: a palavra **cena** é usada em um sentido maximamente geral, incluindo não somente as cenas visuais, mas também os tipos familiares de transações interpessoais, cenários padrões definidos pela cultura, estruturas institucionais, experiências mentais ou corporais (sensório-motoras). O frame constitui um enquadre perspectival sobre uma cena: por exemplo, *comprar* e *vender* seriam dois frames sobre a CENA COMERCIAL. A evolução da teoria levou ao tratamento da própria CENA COMERCIAL como outro frame.

De acordo comPetrucci (1996, p.3), o conceito de Protótipo é muito importante dentro da teoria da Semântica de Frames, na medida em que, baseada no conceito dos protótipos, um frame tem a vantagem de não precisar se preocupar em oferecer todas as condições suficientes para a construção do significado. Os frames se relacionam semanticamente entre si: portanto, ao descrever os frames de COPA_DO_MUNDO, não é necessário oferecer informações detalhadas sobre suas fases, pois estas informações estarão contidas em outros frames ligados ao frame de COPA_DO_MUNDO na rede semântica.

No entanto, é preciso ressaltar que o conceito de protótipo é usado em relação aos frames e não às palavras, em concordância com a evolução teórica que recenseamos da própria teoria dos protótipos na seção anterior.

Outro importante conceito dentro da Semântica de Frames é o conceito de **perfilamento**. De acordo com esse conceito,expressões dentro de um frame complexo podem apresentar diferentes perfilamentos em um único tipo de evento. Por exemplo, observando as sentenças abaixo:

- (1) A seleção brasileira venceu a seleção argentina na final da Copa do Mundo.
- (2) A seleção argentina perdeu a final da Copa do Mundo para a seleção brasileira.

(3) A Copa do Mundo foi vencida pela seleção brasileira.

Podemos observar que as três sentenças evocam o frame de FINAL_JOGAR, mas a sentença (1) perfila o GANHADOR, enquanto a sentença (2) perfila o PERDEDOR e a sentença (3) perfila o TORNEIO.

Estas diferenças de perfilamento resultam não só de diferentes escolhas de Unidades Lexicais, mas também da correspondente organização gramatical; observa-se que nas três sentenças comentadas a diferença de perfil se correlaciona com a natureza semântica do sujeito (argumento externo) da predicação.

Em cada frame existem diferentes tipos de informações. Algumas dessas dizem respeito ao modo de uso do frame, outras correspondem à expectativa do que aconteça continuamente, e existem ainda, os frames cujas informações tratam do que fazer caso o que se é esperado não se confirme. Desta maneira, um frame pode ser definido como uma espécie de esquema, *“um sistema de conceitos relacionados de tal forma que, para entendermos um deles, é necessário entendermos toda a estrutura na qual ele se encaixa”* (FILLMORE, 1982, p. 111).

Se pensarmos, por exemplo, no frame de **Copa do Mundo**, algumas palavras como **seleções, país sede, competição de futebol, FIFA, fase classificatória, fase de grupos, mata-mata, final e estádios** logo surgem em nosso pensamento. Entendemos que palavras como estas participam do grande frame de COPA_DO_MUNDO e nos permitem entendê-lo.

Da mesma maneira, temos uma ideia, um conceito, uma cena, para entendermos cada uma das Unidades Lexicais mencionadas acima; ou seja, cada uma destas ULs também evoca um frame, o qual está relacionado com os demais.

Para entendermos cada um destes conceitos precisamos recrutar toda a rede de conceitos a qual ele está ligado e precisamos entender qual relação semântica existe entre eles, a saber, as relações de herança, sub-frame e precedência por exemplo.

Sabemos dizer, por exemplo, que a Copa do Mundo é um tipo de Competição de Futebol, o que quer dizer que o frame COPA_DO_MUNDO herda do frame de COMPETIÇÃO, e que FASE_DE_GRUPOS, MATA_MATA e FINAL são etapas da Copa do Mundo, ou seja, são sub-frames do frame de COPA_DO_MUNDO. Podemos identificar também que a fase do mata – mata pressupõe que tenha havido uma fase de grupos antes, ou então, que o frame de FASE_DE_GRUPOS precede o frame de MATA_MATA.

Nas seções à frente, detalharemos os tipos de relações postuladas entre os frames dentro do projeto no qual esta dissertação se integra. A proposta aqui assumida não

implica, entretanto, que estudos mais específicos não possam propor outras relações mais complexas – mediante evidências empíricas de caráter cognitivo e/ou computacional.

2.1-5 Esquemas Imagéticos e Metáforas conceptuais

Embora a semântica de frames seja o carro-chefe dos estudos semânticos desenvolvidos pela linguística cognitiva, é necessário mencionar aqui outras reivindicações teóricas a que nos leva o trabalho com frames.

Como mencionamos, frames podem ser módulos culturais complexos como **casamento** ou **Copa do Mundo**. Podem também corresponder a esquemas conceptuais elementares, que estruturam as experiências humanas mais básicas – os chamados esquemas imagéticos, frames do domínio percepto-motor tais como o frame CONTÊINER, o frame ACIMA DE, o frame de ENTIDADE, ou AGIR_INTENCIONALMENTE, ou EQUILIBRAR-SE.

Embora estes esquemas tenham sido identificados por Talmy, em sua tese de doutorado sobre verbos de movimento no início dos anos setenta, eles alcançaram maior ressonância no livro de Johnson 1987, que trata precisamente da base corporificada de toda experiência humana.

Frames elementares como ENTIDADE ou AGIR_INTENCIONALMENTE vão ser herdados por frames mais específicos – como, por exemplo, BOLA_DE_FUTEBOL ou COBRAR_PÊNALTI.

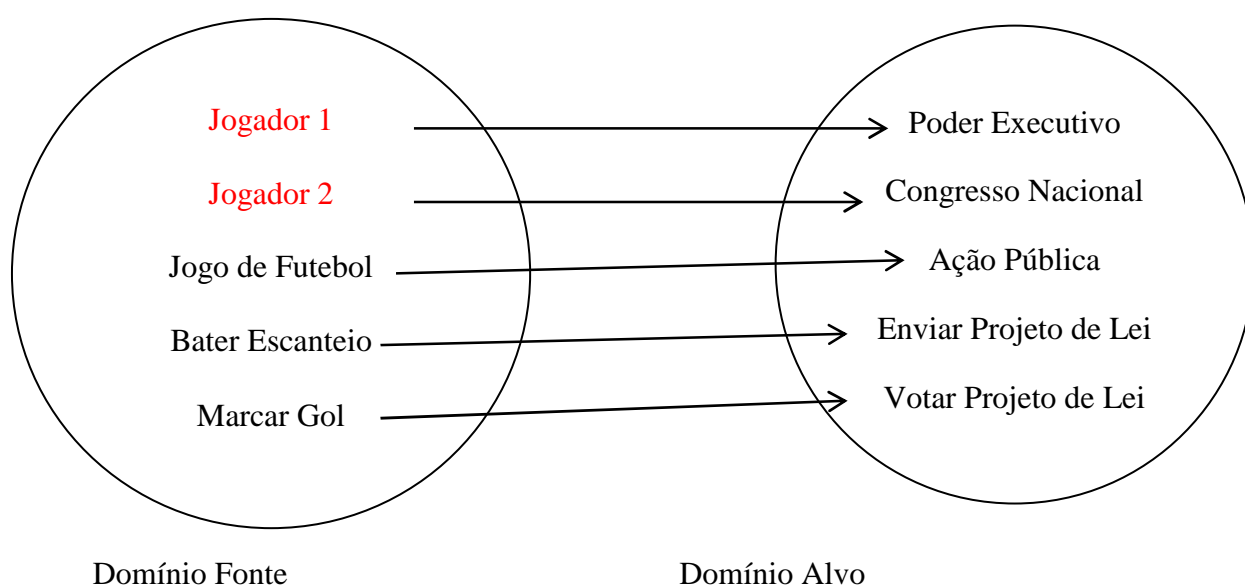
Além de figurarem em relações de herança nas redes de frames, os Esquemas Imagéticos servem também à conceptualização do conceito abstrato, que os tomam como domínio-fonte. Tais relações entre frames constituem projeções metafóricas de Elementos de Frame do domínio cognitivamente mais básico para o domínio mais abstrato/ mais elaborado através de um acervo de metáforas conceptuais, postuladas inicialmente em Lakoff e Johnson 1980, revistas e detalhadas como teoricamente centrais em Feldman 2006.

No livro intitulado *Metaphors We Live By*, em 1980, Lakoff e Johnson, concluem que a metáfora não é simplesmente um recurso estilístico da língua, mas uma estratégia de fundação do pensamento. De acordo com este ponto de vista, a metáfora conceptual é baseada na experiência biológica e social e é organizada pelo mapeamento entre dois

domínios conceituais, o domínio fonte (mais concreto) e o domínio alvo (mais abstrato), o segundo se fundando em projeções do primeiro.

A fala do ex-presidente Lula em uma entrevista para o Jornalista Pedro Bial demonstra que o ex-presidente conceptualiza o conceitado Trabalho Público, mais abstrato e mais complexo para a população, nos termos do conceito do Futebol, o qual é mais concreto e mais familiar. Tal metáfora pode ser ilustrada pelo exemplo abaixo:

“Nós criamos um Fórum Nacional do Trabalho em que participaram empresários, trabalhadores e o governo. Apresentamos uma proposta, que está no Congresso Nacional. Eu não posso bater escanteio e marcar o gol ao mesmo tempo. Eu enviei o meu processo ao Congresso Nacional, que espero que vote.”



Metáfora Conceptual básica: GOVERNAR É JOGAR FUTEBOL

O discurso de Lula representa ao Fórum Nacional do Trabalho a ação de Estado como representada entre vários atores, que, no processo de sua implementação, comportam-se como um time: assim como não é possível que quem cobre o escanteio, responsabilize-se pelo lance seguinte (a cabeçada), assim também o Poder Executivo não poderia assumir as responsabilidades do legislativo.

Cada domínio conceptual ativado nesta relação metafórica é um frame. O discurso metafórico de Lula releva os Elementos do Frame que são decisivos para o seu argumento: como sabemos, o frame (todo) é evocado pela menção a uma (ou mais de uma) de suas partes.

A metáfora no caso projeta um modelo cultural complexo (o jogo de futebol) em outro modelo cultural complexo – mas menos compreendido por uma audiência comum.

Assim é que frames relacionam-se na rede, não só via herança, sub- frame e uso, mas também através de conexões figurativas.

2.1-6 Impacto da Linguística Cognitiva na Lexicografia

A Linguística Cognitiva mais do que qualquer outra teoria semântica recente, teve forte impacto nos estudos lexicográficos, particularmente no projeto intitulado FrameNet.

Este projeto é desenvolvido no International Computer Science Institute (ICSI), em Berkeley, na Califórnia, sob a liderança do Professor Charles Fillmore há quase duas décadas. O recente falecimento de Fillmore é uma grande perda para a proposta, mas a esta altura, seu grau de esclarecimento (inclusive mundial) a torna sustentável.

O objetivo da FrameNet consiste em criar um recurso lexical online para o Inglês apoiado por evidências em corpora. Inicialmente o projeto foi desenvolvido para a língua inglesa, mas já houve a expansão para outras línguas, como o Alemão, Japonês, Francês, Espanhol e Português.

A FrameNet, sendo uma ferramenta computacional, tem como sua base teórica não só a Semântica de Frames, mas ideias da Linguística Computacional, apresentadas na próxima seção.

2.1-7 Bases do projeto na Linguística Computacional

Os desenvolvimentos em linguística computacional tiveram início na década de 1950. Foi, no entanto, na década de setenta que esta área de pesquisa ganhou impulso e mais visibilidade, quando foram tentados os primeiros programas de tradução automática.

No início da década de oitenta, com a popularização dos primeiros computadores pessoais, houve a criação de uma nova área de pesquisa, a HCI (Human Computer Interaction ou Interação Humano-Computador). O grande desenvolvimento de pesquisas nesta área gerou a necessidade de serem criadas tecnologias capazes de solucionar os problemas encontrados na tentativa de fazer com que as máquinas

fossem capazes de compreender os seres humanos, tornando, assim, possível a interação entre humanos e máquinas.

Em seu livro *Linguística computacional: teoria e prática*, OTHERO & MENUZZI (2005) afirmam que as pesquisas sobre HCI se configuraram como molas propulsoras para o desenvolvimento da linguística computacional.

Há duas principais linhagens na área:

a) a *linguística baseada em corpus* que consiste em trabalhos feitos a partir de corpora eletrônicos, isto é, grandes bancos de dados que contêm amostras de linguagem natural e permitem acesso a textos escritos e falados

b) o *processamento de linguagem natural (PLN)* – que consiste no estudo do processamento de linguagem humana direcionado para a construção de softwares e sistemas computacionais específicos, como tradutores automáticos, parsers, reconhecedores automáticos de voz, geradores automáticos de resumos, entre outras possibilidades.

Os estudos de sintaxe e de semântica são tidos como fundamentais para sistemas que envolvem a compreensão ou a geração automática de frases de uma língua. O processamento sintático computacional é feito através de um parser automático, ou seja, um programa que classifica morfossintaticamente as palavras e expressões de sentenças em uma dada língua e atribui a estas sentenças sua estrutura de constituintes, baseando-se em um modelo formal de gramática.

Normalmente, utiliza-se para o caso um modelo de gramática formal baseadas na teoria chomskyana. Com base nessas noções, é possível elaborar um conjunto de regras que permitirá formar todas as sentenças gramaticais de uma dada língua. O reconhecimento do componente lexical é um fator primordial para que o *parser* possa efetuar seu trabalho, ou seja, fazer o reconhecimento das palavras que ele tem que etiquetar.

Na criação do dicionário multilíngue Copa 2014 FrameNet Brasil, empregamos uma abordagem baseada em corpus. Os dados analisados no dicionário são extraídos de *corpora* e a utilização de ferramentas computacionais tanto para a compilação de tais *corpora* quanto para o acesso do mesmo facilita e agiliza o trabalho dos lexicógrafos.

Já no processo de criação da base de dados da FrameNet as duas abordagens da Linguística Computacional, a linguística baseada em corpus e o processamento de linguagem natural, são utilizadas, pois como já mencionado anteriormente o banco de dados da FrameNet tem o objetivo de atender principalmente a dois públicos alvos;

pesquisadores em processamento de linguagem natural e os pesquisadores em tradução automática e lexicografia.

2.2 Dicionários Eletrônicos: A FrameNet e as WordNets

Com a globalização da informação e a crescente necessidade de ferramentas computacionais que facilitassem áreas como a tradução automática, recuperação de informação, ensino de língua estrangeira, entre outros, as pesquisas em lexicografia computacional voltam sua atenção para a criação de bases de dados lexicais.

Neste cenário, as versões eletrônicas dos tradicionais dicionários já não atendiam satisfatoriamente esta demanda. Como ressalta SALOMÃO et al. (2011, p.7) os dicionários tradicionais não diferenciam entre sinônimos do lexema e as definições de seus sentidos em seus verbetes. Podemos observar estas características na entrada lexical do lexema **pegar** disponível na versão do dicionário *Michaelis* disponível online.

pegar

pe.gar

(*lat picare*) vtd 1 Colar, grudar, unir: *Pegar selos. Pegar cartazes às paredes. Pegar dois cartões um no outro. vti e vint* 2 Agarrar, prender, segurar, tomar com a mão: "Chegou a costureira, pegou do pano, pegou da agulha, pegou da linha" (Machado de Assis). *Pegou no copo e repetiu a dose. "Quem nasceu para carreiro, vira, mexe, larga e pega, sempre acaba junto ao carro" (Visconde de Taunay). vti, vint e vpr* 3 Agarrar-se, fixar-se: *Pega-me ao corpo esta roupa. "Pega no fundo a âncora pesada" (Luís de Camões). A massa pegou. Pegou-se no fundo da assadeira. vint* 4 Colar-se, ficar aderente: *A cola pegou bem. vti* 5 Ser contíguo: *Minha casa pega com a sua. vpr* 6 Ser importuno ou maçador: *Pegou-se a (ou com) ele como um carrapato. vpr* 7 Valer-se de: *Pegou-se à opinião do seu advogado. vpr* 8 Brigar, contender: *Pegaram-se a socos e pontapés. vti e vint* 9 Criar raízes: *A muda pegou de galho. A trepadeira pegou no muro. A semente não pegou. vpr* 10 Tornar-se contínuo (o que era intermitente): *A febre pegou-se ao enfermo. vtd* 11 Surpreender: *A chuva nos pegou em caminho. vint* 12 Dar bom resultado, surtir efeito: *Não pegara o protesto. A vacina pegou. vpr* 13 Emperrar-se, não querer andar: *Este cavalo pega-se. vtd* 14 Apanhar, contrair: *Pegara uma gripe danada!"...se continuo mole-mole deste jeito acabo pegando ferrugem!" (Hernâni Donato). vtd* 15 Comunicar por contato ou contágio. O meu cliente pegou-me a sua doença. vtd 16 Comunicar por influência: Parece que essa gente me vai pegando os seus hábitos. vint e vpr 17 Ser contagioso: A tuberculose pega(ou pega-se). vint 18 Generalizar-se: Se a moda pega... vti 19 Começar: Pegou a falar e não parava mais. Pegamos de assistir à televisão. vti 20 Ter alguma coisa de comum: "Este sentimento pegava com a piedade humana" (Machado de Assis). Pegar a toda isca: aplica-se ao ambicioso e avarento que se aferra a qualquer interesse, com ele se deixando prender e subjugar. Pegar com alguém: implicar com essa pessoa. Pegar com as pontas dos dedos: pegar levemente, sem exercer pressão nem molestar. Pegar de dente: morder (falando da cavalgada).

Pegar em rabo de foguete: buscar o perigo por suas próprias mãos. **Pegar fogo a:** atear fogo a, incendiar. **Pegar na isca:** deixar-se iludir; ser logrado. **Pegar na palavra:** a) aproveitar-se, valer-se do que alguém disse; b) não deixar escapar o que foi dito por outrem. **Pegar na pena:** começar a escrever. **Pegar na perna de ou no pé de alguém:** discriminar contra essa pessoa. **Pegar no alheio:** furtar. **Pegar no bico da chaleira, gir:** adular, bajular, lisonjear servilmente. **Pegar no pau furado:** assentar praça; prestar serviço militar. **Pegar no r:** pronunciar o *r* forte de modo excessivamente gutural, por afetação ou por defeito natural da pessoa. **Pegar no sono:** adormecer. **Pegar o touro à unha:** a) enfrentar corajosa e frontalmente uma dificuldade; b) empreender uma coisa pelo lado mais espinhoso e complicado. **Pegar pé:** prestar obediência ou vassalagem (falando dos indígenas da África). **Pegar-se de palavras:** a) disparatar acaloradamente; b) ter desavenças com alguém. **Pegar um peba:** cair. **Pegar uma ponta:** namorar. **Pegar uma praia:** desfrutar horas de folga na praia.

Quadro 1: Resultado da busca pelo lexema *Pegar* no dicionário Michaelis
Fonte: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/definicao/pegar%20_1018368.html

O conjunto de acepções listadas não distingue entre “sentido e sinônimo”.

Como forma de superar estes problemas e atender às referidas demandas, surgem projetos que visam criar bases de dados lexicais sistematizados como a FrameNet e a WordNet.

De acordo com BOAS (2009, p.32), diferentemente de outras bases de dados lexicais, a base de dados lexicais criada pelo projeto FrameNet é estruturada em conceitos motivados linguisticamente (os frames), os quais são independentes das Unidades Lexicais analisadas. Há frames a que não corresponde nenhuma UL; mais de uma UL pode evocar o mesmo frame.

Tendo sua metodologia baseada na semântica de frames, a FrameNet, é constituída, basicamente, por Frames, Relações entre Frames, Unidades Lexicais, sentenças anotadas e Padrões de Valência.

Como já mencionado anteriormente, os frames se estruturam em constelações de Elementos de Frames. As Unidades Lexicais que lhes correspondem instanciam estes Elementos de Frame em suas valências, que realizam conjuntos de combinações triádicas; Função Semântica, (ou Elemento de Frame); Função Gramatical e Classe do Sintagma.

Um frame é apresentado por sua definição e pelo conjunto de Elementos de frame (nucleares e não-nucleares) que o instanciam, como demonstra a figura 2:

← → C f https://framenet2.icsi.berkeley.edu/fniReports/data/frameIndex.xml?frame=Competition ☆ ☰

Frame Index

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZ

- Abandonment
- Abounding_with
- Absorb_heat
- Abundance
- Abusing
- Access_scenario
- Accompaniment
- Accomplishment
- Accoutrements
- Accuracy
- Achieving_first
- Active_substance
- Activity
- Activity_abandoned_state
- Activity_done_state
- Activity_finish
- Activity_ongoing
- Activity_pause
- Activity_paused_state
- Activity_prepare
- Activity_ready_state
- Activity_resume
- Activity_start
- Activity_stop
- Actually_occurring_entity
- Addiction
- Adding_up
- Adding

Competition

[Lexical Unit Index](#)

Definition:

This frame is concerned with the idea that people (**Participant 1**, **Participant 2**, or **Participants**) participate in an organized, rule-governed activity (the **Competition**) in order to achieve some advantageous outcome (often the **Prize**, **Rank** and **Score** are different criteria by which the degree of achievement of the advantageous outcome is judged).

He and I PLAYED tennis.

FEs:

Core:

Competition [Comp]	This FE is used for the name of the competition. Jo PLAYED in the football tournament.
Participant 1 (Partic-1) Excludes: Participants	This FE identifies the first (or only) participant in a competition. Jo PLAYED the lottery every day.
Participant 2 (Partic-2) Requires: Participant_1 Excludes: Participants	This FE identifies the second participant in a competition. Jo PLAYED Leslie at tennis.
Participants (Partic-S)	This FE is used for plural NP participants in a competition. Jo and Leslie PLAYED tennis.

Non-Core:

Figura 1: Frame de Competição na FrameNet Americana
 Fonte: <https://framenet.icsi.berkeley.edu/fndrupal/>

Os frames são interligados por relações semânticas, que, tais como propostas por RUPPENHOFER, J. et al, 2010, podem ser visualizadas pelo FrameGrapher, como mostra a figura 3 abaixo.

FrameGrapher

FrameNet has developed a visualization tool for viewing the relations between frames and their frame elements. You can use the FrameGrapher tool below. This tool allows the user to select a starting frame and systematically explore the connections between frames and their frame elements. You can choose which types of frame relations you want to see, and how many links to show at one time. Clicking on a node expands the graph, starting again from the new node. Please note that to see the Frame Element to Frame Element relations, you have to click **precisely** on the head of the arrow connecting the two frames!

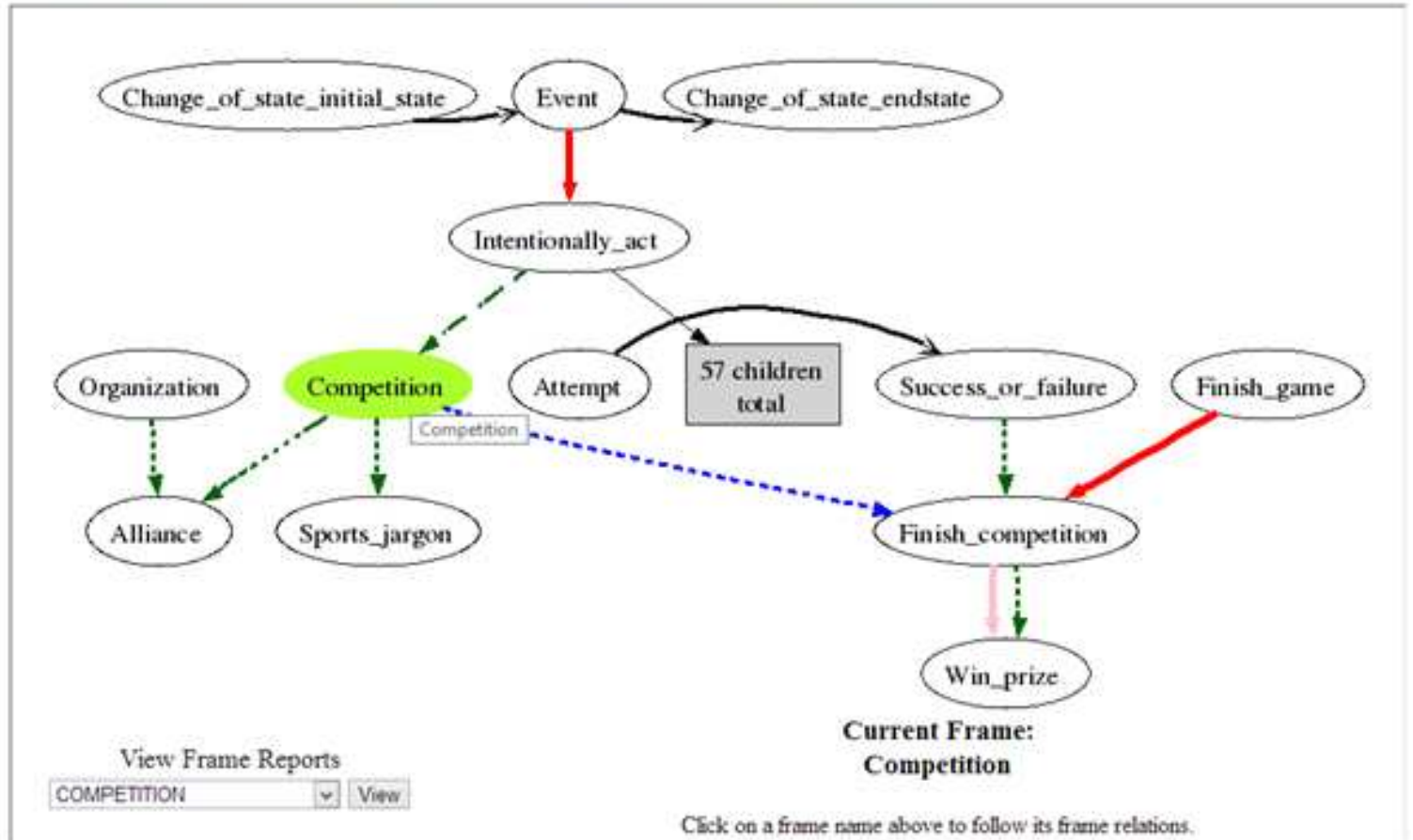


Figura 2: FrameGrapher na FrameNet Americana

A relação de **Herança**, é observada, por exemplo, entre o frame de **COMPETIÇÃO** e o frame de **COPA_DO_MUNDO_JOGAR**, pois este é entendido como um subtipo daquele e todos os Elementos de Frame do frame-pai (**COMPETIÇÃO**) estão contidos no frame-filho (**COPA_DO_MUNDO_JOGAR**).

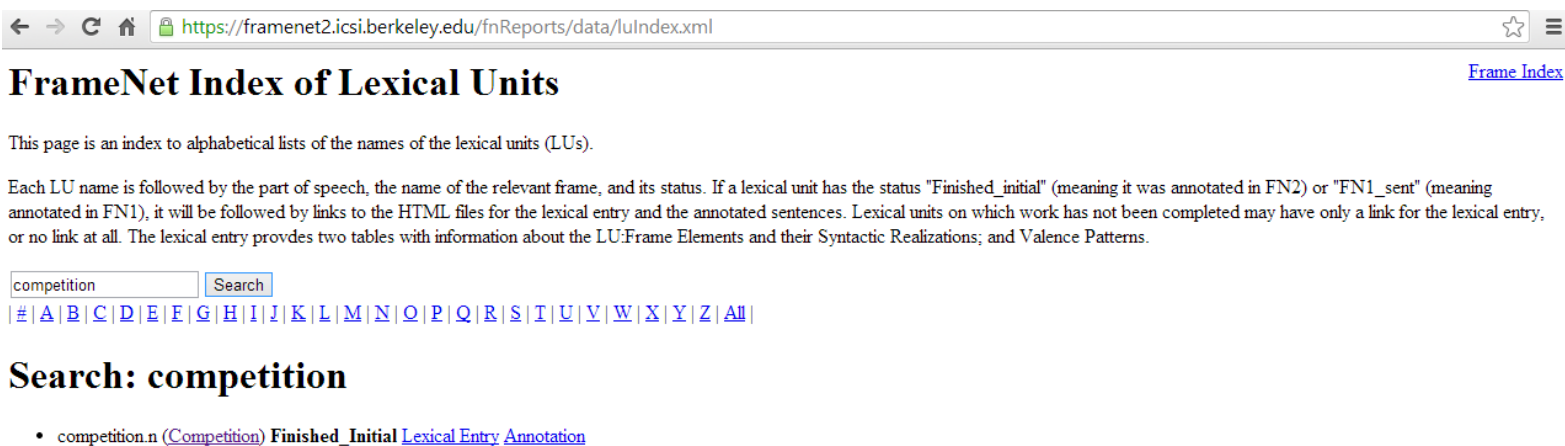
A relação **Subframe** pode ser observada entre o frame de **MATA_MATA_EVENTO** e os frames de **OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO**, **QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO**, **SEMIFINAIS_EVENTO** e **FINAL_EVENTO**, uma vez que estes são um sub-evento de **MATA_MATA_EVENTO**, o qual é visto como um evento mais complexo.

Um exemplo da relação de **Uso** pode ser observado entre os frames de COPA_DO_MUNDO_JOGAR e FIFA, pois apenas parte da cena evocada pelo FIFA se refere ao COPA_DO_MUNDO_JOGAR, e esta referência é feita de maneira bastante genérica.

Como pode ser visto na modelagem, um exemplo da relação de **Precedência** está demonstrado entre os frames de OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO e QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO, pois estes ocorrem em uma sequência temporal.

Outra relação presente na modelagem em questão é a relação de **Perspectiva**, a qual está estabelecida entre o frame de EVENTO_TURÍSTICO e os frames de COPA_DO_MUNDO_JOGAR e o de COPA_DO_MUNDO_EVENTO.

As Unidades Lexicais são entendidas como o pareamento de um lexema como um frame e podem ser visualizadas pelo FrameNet Index of Lexical Units, como mostra a figura 4.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://framenet2.icsi.berkeley.edu/fnReports/data/luIndex.xml>. The page title is "FrameNet Index of Lexical Units" and there is a "Frame Index" link in the top right. Below the title, there is a paragraph explaining that the page is an index to alphabetical lists of the names of the lexical units (LUs). It also states that each LU name is followed by the part of speech, the name of the relevant frame, and its status. If a lexical unit has the status "Finished_initial" (meaning it was annotated in FN2) or "FN1_sent" (meaning annotated in FN1), it will be followed by links to the HTML files for the lexical entry and the annotated sentences. Lexical units on which work has not been completed may have only a link for the lexical entry, or no link at all. The lexical entry provides two tables with information about the LU:Frame Elements and their Syntactic Realizations; and Valence Patterns.

Below this text is a search bar with the word "competition" entered and a "Search" button. Below the search bar is a navigation menu with links for each letter of the alphabet and "All".

Search: competition

- [competition.n \(Competition\) Finished_Initial Lexical Entry Annotation](#)

Figura 3: FrameNet Index of Lexical Units

As sentenças anotadas são extraídas dos *corpora* e anotadas em três camadas principais: os Elementos de Frame ou EFs e também a Função Gramatical e o Tipo de Sintagma da realização linguística do EF. Esta anotação pode ser visualizada no Annotation, como na figura 5.

[Turn Colors On](#)

- 220-s20-vpto
 1. The Castle Cup , happily run on a league basis again , was stretched into a [Durationfour-day] [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Purpose^Tto prepare South Africans for their return to Test cricket] .[ParticipantsDNI]
 2. [ParticipantsThe small restaurants] were [in]^{Supp} [Mannergood-natured] [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Competition^Tto secure the most customers] , and as Ashley and Vitor approached waiters came out to greet them .
 3. There 'll be a [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Competition^Tto design the new centre] , but the architects feel they should help establish the winning criteria .[ParticipantsINI]
- 250-s20-ppagainst
 1. Manchester 's Royal Residential Schools Wolf Cub pack were victorious in [Time^Tthree successive years] [Manner^Tsports] COMPETITION^Ttarget [Participant²against other Wolf Cubs in the area] [Time^Tfrom 1954 to 1956] .[Participant¹DNI]
- 250-s20-ppamongst
 1. It was in 1975 that Congress made the SEC set up a National Market System for securities , which required efficient execution of transactions , [Manner^Tfair] [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Participantsamong broker-dealers] and the availability of price quotes .
 2. [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Participantsamong retailers] can be ... for customers .
 3. The government firmly believes in the value of [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Participantsamong schools] [Purpose^Tas a means of raising standards] .
- 250-s20-ppby
 1. On the other hand , establishing the vernacular as the main medium of government and instruction can be a way of excluding [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Participant²by outsiders] [Purpose^Tfor public employment] .[Participant¹DNI]
 2. Colchester were defeated in the semi-final of the [Participantsrunners-up] [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] by Rochford , the eventual winners .
- 250-s20-ppfrom
 1. What prevents sabbatarianism becoming a major vote-loser for the Party is the absence of [Degree^Tserious] [CompetitionCOMPETITION^Ttarget] [Participant²from any group to the right on the constitution] .[Participant¹DNI]

Figura 4: Annotation da Unidade Lexical Competition na FrameNet Americana

Por fim, os padrões de valência podem ser visualizados no Lexical Entry, demonstrado na figura 6.

Valence Patterns:

These frame elements occur in the following syntactic patterns:

Number Annotated	Patterns				
<u>1</u> TOTAL	Competition	Competition	Manner	Participants	
(1)	DEN --	VPto Dep	AJP Dep	NP Ext	
<u>2</u> TOTAL	Competition	Competition	Participants		
(1)	DEN --	PP[in] Dep	INI --		
(1)	DEN --	VPto Dep	INI --		
<u>1</u> TOTAL	Competition	Degree	Participant_1	Participant_2	
(1)	DEN --	AJP Dep	DNI --	PP[from] Dep	
<u>1</u> TOTAL	Competition	Degree	Participants		
(1)	DEN --	AJP Dep	INI --		
<u>1</u> TOTAL	Competition	Duration	Participants	Purpose	
(1)	DEN --	NP Dep	DNI --	VPto Dep	
<u>1</u> TOTAL	Competition	Frequency	Manner	Participants	Prize
(1)	DEN --	A Dep	N Dep	INI --	PP[for] Dep
<u>1</u> TOTAL	Competition	Manner	Manner	Participants	
(1)	DEN --	AJP Dep	N Dep	DNI --	

Figura 5: Padrão de Valência da UL Competition na FrameNet Americana

O banco de dados da FrameNet busca servir a dois públicos alvos; pesquisadores em processamento de linguagem natural e os pesquisadores em tradução automática e lexicografia. Os pesquisadores em processamento de linguagem natural podem

aproveitar a informação contida na FrameNet para qualquer aplicação que tenha que lidar com sentido da palavra e com desambiguação e extração de informações. Já os pesquisadores de tradução automática e os lexicógrafos podem aproveitar as definições semânticas, as descrições combinatórias, e os exemplos baseados em corpus.

3- Metodologia

3.1- A FrameNet e o projeto Copa 2014 FrameNet Brasil

Esta dissertação se insere como subparte do projeto Copa 2014 FrameNet Brasil, o qual tem como objetivo principal desenvolver um dicionário temático trilingue (Português – Inglês –Espanhol) para os domínios do Futebol e do Turismo.(SALOMÃO, M.M.M; TORRENT, T.T.; CAMPOS, F.C.A.; BRAGA, R.M.M. & VIEIRA, M.B., 2011)

Tal projeto se caracteriza como um desenvolvimento da FrameNet Brasil, da Universidade Federal de Juiz de Fora em associação com o International Computer Science Institute (EUA), sede do Projeto FrameNet.

O Projeto FrameNet Brasil objetiva criar um recurso lexical on-line disponível para pesquisas sobre o Português do Brasil, baseado na semântica de frames e sustentado por evidência colhida em corpus (FILLMORE, 1982; 1985; GAWRON, 2008; e outros).

O dicionário Copa 2014 se diferencia dos dicionários, eletrônicos ou não, já existentes, pois é baseado na semântica de frames, o que permitirá ao usuário uma consulta por verbetes inseridos em um contexto específico, por cenas relevantes dos domínios da Copa, do Futebol e do Turismo, bem como visualizar uma rede de relações entre estas cenas. (SALOMÃO, M.M.M; TORRENT, T.T.; CAMPOS, F.C.A.; BRAGA, R.M.M. & VIEIRA, M.B., 2014) As cenas contidas neste dicionário, como também a rede de relações entre elas podem ser visualizadas na figura abaixo.

3.2- O Corpus: compilação e armazenamento

Para essa etapa a estratégia escolhida foi a linguística de corpus, por ser esta a melhor maneira encontrada para cobrir no dicionário uma vastidão de exemplos usados nesta temática.

De acordo com GAMONAL 2013, alguns pré-requisitos para que um conjunto de dados linguísticos possa ser considerado *corpus* são listados por Sardinha (2004). Estes pré-requisitos consistem em serem os dados originários de falantes nativos, não serem criados visando à pesquisa linguística, servirem a um objeto de estudo e serem legíveis por computador.

O corpus utilizado neste trabalho atende aos pré-requisitos listados pelo autor. Ele é composto por notícias diversas sobre o futebol e acontecimentos de Copas do Mundo anteriores, principalmente da última copa realizada na África do Sul, e da Copa das Confederações realizada no Brasil em junho de 2013. Tais textos são obtidos no site da Federação Internacional de Futebol, que disponibiliza seus textos em Inglês, Português e Espanhol, entre outras línguas, e que pode ser acessado pelo link <http://pt.fifa.com/worldcup/index.html>.



Figura 6: Página inicial do site da FIFA

O corpus foi compilado manualmente e possui mais 400 mil tokens; a conversão dos textos em *corpora* emprega a ferramenta em uso para a FN Br, a saber, o software SketchEngine, referência no site www.sketchengine.co.uk.

44,000,000 deys left: 122

Search

Corpus name	Tokens	Words
Internet_ZH	277,931,664	198,205,344
British National Corpus	112,181,015	90,048,920
French web corpus	726,850,281	104,705,211
jpWac	405,384,405	333,246,192
Celestinha, Ceempublio	66,319,147	56,768,822
esTent11 (European Tree Tagger)	2,455,314,898	2,103,770,763
esTent11 (1.0 old)	2,538,147,010	2,169,470,046
Spanish web corpus	116,900,060	97,773,185

Corpus name	Configuration template	Tokens	Words
timobdubico	General tokeniser	13,064,438	
anda de Filmas	General tokeniser	86,107,010	
IC_RL	General tokeniser	1,720,494	

WebBoardCT

Corpus name	Tokens	Owner
V2014 FR-Dr	626,886	Dr. Tiago Timponi Torrent
RU_TACGED	1,659,035	Dr. Tiago Timponi Torrent
us_FIFA_Hotelis_Espanhol	1,175,882	Dr. Tiago Timponi Torrent

Figura 7: Página inicial do site do Sketch Engine

O SketchEngine é um sistema de armazenagem e consulta de *corpora*. Os *corpora* compilados pela FrameNet Brasil são armazenados neste software, a partir do qual é feita sua importação para o software de anotação do projeto, o **FrameNet Desktop**. Também são feitas consultas de unidades lexicais utilizando a ferramenta Word Sketch, do mesmo software SketchEngine, que nos permite efetuar buscas por lemas no corpus.

A ferramenta Word Sketch fornece um resumo automático retirado do corpus do comportamento gramatical de um lema: as colocações do lema pesquisado são agrupadas de acordo com as relações gramaticais em que ocorrem no corpus. A figura abaixo demonstra a pesquisa do lema *jogar* no Word Sketch.

- Concordance
- Word List
- Word Sketch
- Thesaurus
- Find X
- Sketch-Diff
- Corpus Info
- ?
- Save
- Change options
- Clustering
- Sorting
- Gramrels
- More data
- Less data

jogar COPA 2014 FN-Br freq = 485 (773.7 per million) Click on collocates in boldface to get multi word sketches.

modifier	188	2.4	objeto	98	2.5	sujeito	50	1.6	pp_com	32	3.8	pp_em+o	23	1.7
em+casa	11	10.65	futebol	37	10.07	italiano	3	9.56	intensidade	2	10.45	4-4-2	1	10.3
bem	31	10.51	bola	9	9.63	uzbeque	1	9.25	seriedade	1	9.83	liga	1	9.71
melhor	6	9.67	repassagem	3	9.5	marfinense	1	9.22	desespero	1	9.64	elite	1	9.61
apenas	7	8.86	partida	12	9.02	circunstância	1	9.19	companheiro	2	9.48	time	3	9.37
longe	3	8.84	divisão	2	9.0	time	3	9.13	gerra	1	9.48	limite	1	9.27
um=pouco	4	8.74	tempo	6	8.91	o	1	9.12	motivação	1	9.48	altitude	1	8.7
mais	12	8.74	rodada	2	8.71	maioria	2	9.01	paciência	1	9.45	nível	2	8.58
então	3	8.51	minuto	4	8.65	travessão	1	8.98	proteção	1	9.42	temporada	1	8.51
nunca	3	8.51	temporada	2	8.63	atleta	2	8.93	colega	1	9.39	areia	1	7.49
coletivamente	2	8.42	talde	1	8.37	escola	1	8.93	liberdade	1	9.39	defesa	1	7.39
assim	3	8.39	%	2	8.3	equipe	7	8.61	raça	1	9.36	estádio	2	6.55
muito	10	8.38	pedaço	1	8.27	duelo	2	8.61	calma	1	9.36	precisa	1	6.31
todos=ou=dias	2	8.37	mata-mata	1	8.18	vontade	1	8.39	ambição	1	9.25	fase	1	6.21
quando	5	8.34	rígido	1	8.12	paraguai	1	8.13	volante	1	9.14	país	2	6.08
não	23	8.33	prorrogação	1	7.89	sorte	1	8.07	habilidade	1	8.83	dois	1	5.91
tão	3	8.32	espécie	1	7.53	craque	1	8.05	personalidade	1	8.7	seleção	2	5.71
junto	3	8.31	torneio	3	7.29	alemão	2	7.97	vontade	1	8.68	futebol	1	4.96
logo	2	8.23	semifinal	1	6.96	talento	1	7.93	tranquilidade	1	8.56			
aquí	3	8.21	final	3	6.69	argentino	1	7.92	velocidade	1	8.46			
pela-primeira-vez	2	8.2	eliminatória	1	6.47	detalhe	1	7.91	homem	1	8.31			
só	4	8.18	ano	2	6.34	sonho	1	7.77	criança	1	8.27			
realmente	2	7.93	uma	1	6.28	adversário	1	7.39	alegria	1	8.06			
como	8	7.91	seleção	2	5.62	goleiro	1	7.36	força	1	7.78			
agora	2	7.53				atacante	1	6.85	categoria	1	7.49			
até=certo=ponho	1	7.44				partida	2	6.52	estilo	1	7.02			

Figura 5: Busca pelo lema jogar na ferramenta Word Sketch

3.3- Criação de Frames e Anotação de Sentenças

A postulação de frames nesta pesquisa acompanha a tradição inaugurada na construção do Kicktionary, segundo a qual procede-se da definição intuitiva do frame à sua verificação no corpus pesquisado (metodologia top-down) . De acordo com esta prática, primeiramente se propõe, intuitivamente, uma definição hipotética do frame e de seus elementos nucleares; em seguida verifica-se esta hipótese pesquisando algumas Unidades Lexicais que, hipoteticamente, evocam o frame proposto.

Feita a definição do frame e a seleção de Unidades Lexicais, verifica-se nos corpora se os dados comprovam a definição: nesta etapa é muito frequente a necessidade de ajustes.

Os elementos de frame (EFs) são unidades básicas de um frame, pois disponibilizam as informações necessárias à definição semântica do frame e à sua instanciação. Os EFs podem ser nucleares, periféricos e extra temáticos.

Os EFs nucleares são aqueles que indicam as informações essenciais para que a cena seja constituída: um frame deve, necessariamente, incluir Elementos nucleares, pois são estes que distinguem um frame de outro.

Os EFs periféricos não distinguem o frame, mas acrescentam características genéricas que podem co-ocorrerem frames diversos, e geralmente expressam informações adicionais de circunstâncias: Modo, Localização, Tempo, entre outras.

Por último, os EFs Extra temáticos são Elementos que, embora presentes na cena descrita pelo frame que está em destaque têm o propósito de incluir o evento evocado numa situação mais ampla.

Para fins de exemplificação, tomemos como base o frame de COPA_DO_MUNDO_JOGAR, cuja definição está apresentada abaixo:

Torneio mundial de futebol realizado a cada quatro **Anos** em um país ou cidade **Sede**, dividido em fases, no qual a **Seleção_1**, **Seleção_2** ou **Seleções** participam de jogos de futebol a fim de conseguir um resultado vantajoso (a taça do mundo). O vencedor ganha a taça do mundo e o perdedor é eliminado.

As expressões linguísticas destacadas em cor correspondem aos Elementos de Frame: a cor é a ferramenta de indexação empregada na anotação.

A anotação das sentenças extraídas dos corpora consiste em etiquetar os Elementos de Frame realizados na sua expressão linguística em três camadas principais: os Elementos de Frame ou EFs, que correspondem à função semântica micro temática instanciada pela expressão etiquetada, a sua Função Gramatical e o Tipo de Sintagma que a materializa.

Vejamos, abaixo, um exemplo da anotação da unidade lexical *enfrentar* que evoca o frame de *Copa_do_Mundo_Jogar*:

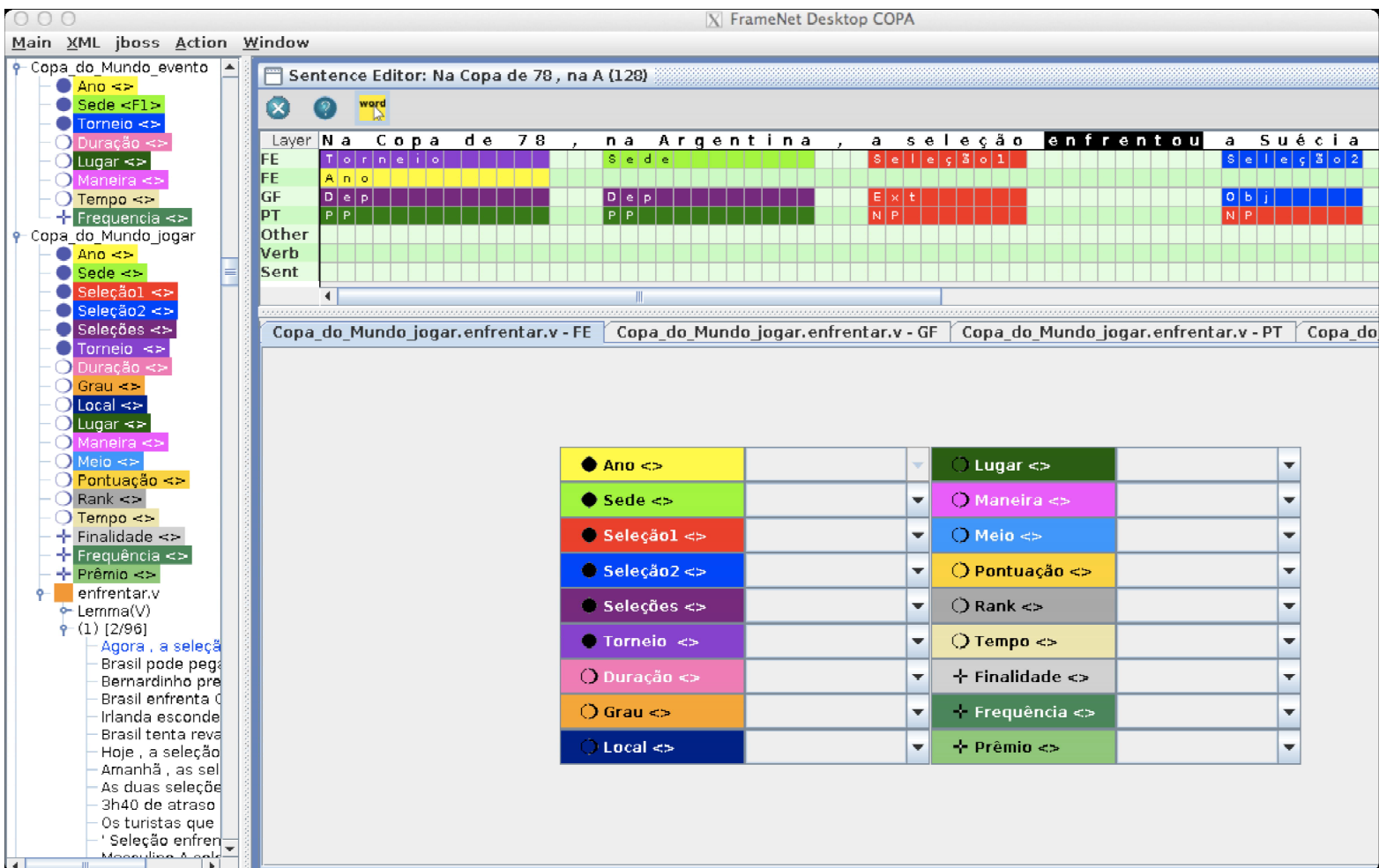


Figura 9: Tela de anotação do Desktop da FrameNet Brasil

Há casos em que os elementos de frame nucleares podem não vir enunciados na sentença. Quando isso é verificado, a FrameNet propõe que se reconheça a Instanciação Nula do elemento de Frame. São os seguintes os tipos de Instanciação Nula: Instanciação Nula Definida (IND), Instanciação Nula Indefinida (INI) e Instanciação Nula Construcional (INC).

A IND acontece quando um elemento de frame nuclear não aparece na sentença, mas pode ser recuperado no contexto, com por exemplo na sentença

“Brasil pode pegar a Itália nas quartas **Em 82**, **as duas seleções** se **ENFRENTARAM** nesta fase; o Brasil era 1º do seu grupo e os italianos, 2ºs do grupo Matinas SUZUKI **(IND)**”

Nesta sentença, o EF “Torneio” pode ser depreendido do contexto da sentença: os EFs “Seleção1” e “Seleção2” não são realizados, pois são excluídos pelo EF “Seleções”. E o EF “Sede” também não está marcado, pois está em um *core set* com o

EF “Ano”, isto significa que quando este EF aparece o outro membro do par não precisar ser marcado.

Temos INIs em caso de referencia indefinida ou genérica. De acordo com SALOMÃO 2009 na sentença “Eu passei a tarde costurando” a UL *costurando* tem dois EFs omitidos; o Agente que é um caso de IND (mencionado na oração principal) e o objeto do ato de costurar que configura um caso de INI, já que genérica a referência do que está sendo costurado.

Por fim, a INC ocorre quando a ausência do EF é licenciada por construções como a Passiva e o Imperativo.

Concluída a anotação das sentenças é gerado um quadro com a relação dos Elementos de Frames e suas relações sintáticas e outro com os padrões de valência encontrados.

Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas [Frame Elements and Their Syntactic Realizations]

Os Elementos de Frame para este sentido são (com realizações)
[The Frame Elements for this word sense are (with realizations)]:

Elemento de Frame [Frame Element]	Número Anotado [Number Annotated]	Realizações [Realization(s)]
Copa_do_Mundo	(14)	2nd.-- (2) DNI.-- (11) INI.-- (1)
Frequência	(2)	Num.Dep (1) Adv.Dep (1)
Sede	(13)	INI.-- (12) 3rd.-- (1)
Seleção_1	(12)	NP.Ext (12)
Seleção_2	(12)	INC.-- (1) NP.ObjD (11)
Seleções	(5)	NP.Ext (5)
Tempo	(8)	Adv.Dep (7) NP.Dep (1) N.Dep (1)

Figura 10: Quadro com a relação dos Elementos de Frames e suas relações sintáticas da FrameNet Brasil

A figura 11 apresenta quais Elementos de Frame foram instanciados nas sentenças anotadas, mais o número de vezes destas instanciações e respectiva realização sintática.

Todo o processo de criação de frames e de anotação de sentenças é feito no software FrameNet Desktop, ferramenta que processa a análise garantindo subsequente geração do banco de dados da FrameNet Brasil nos mesmos moldes praticados para a FrameNet Americana.

3.4 - Análise dos dados

As análises apresentadas nesta dissertação caracterizam-se como análises qualitativas de base introspectiva, na melhor tradição da linguística cognitiva; as hipóteses postuladas na forma dos frames propostos e respectivas inter-relações semânticas são verificados via pesquisa em corpus, processo de anotação dos frames que leva sempre a refinamento e depuração das hipóteses. O trabalho pois é um trabalho na área de linguística descritiva do léxico do Português, que enseja contribuições teóricas no campo da lexicografia e da semântica cognitiva.

Tais análises não se encaixam numa abordagem quantitativa, pois os corpora tratados não são homogêneos e nem são feitos levantamentos sintáticos de qualquer espécie.

3.4.1- Modelagem dos Frames

A modelagem dos frames como a praticamos corresponde às regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol e Associados para a realização da Copa do Mundo. Tais regras são encontradas no documento oficial da FIFA intitulado “Regulamento Copa do Mundo da FIFA Brasil 2014”. A modelagem, apresentada abaixo, delimita os frames que são abordados na dissertação, bem como as relações entre tais frames.

As relações usadas nesta modelagem são propostas pela FrameNet Americana, e estão contidas em FrameNet II: Extend Theory and Practice (RUPPENHOFER, J. et al, 2010), denominado jocosamente “The book” pelos pesquisadores associados nesta investigação. obra que contém os princípios de trabalho da FrameNet.

Com a modelagem dos frames concluída a próxima etapa é a definição destes frames, a qual será apresentada no próximo capítulo.

4 – A conceptualização da Copa do Mundo em uma rede de frames

Com base nos documentos a que aludimos (as regulamentações da FIFA) e usando nossa introspecção linguística postulamos a seguinte árvore conceitual, cuja análise detalhada, verificação e documentação com exemplos apresentamos na sequência deste capítulo.

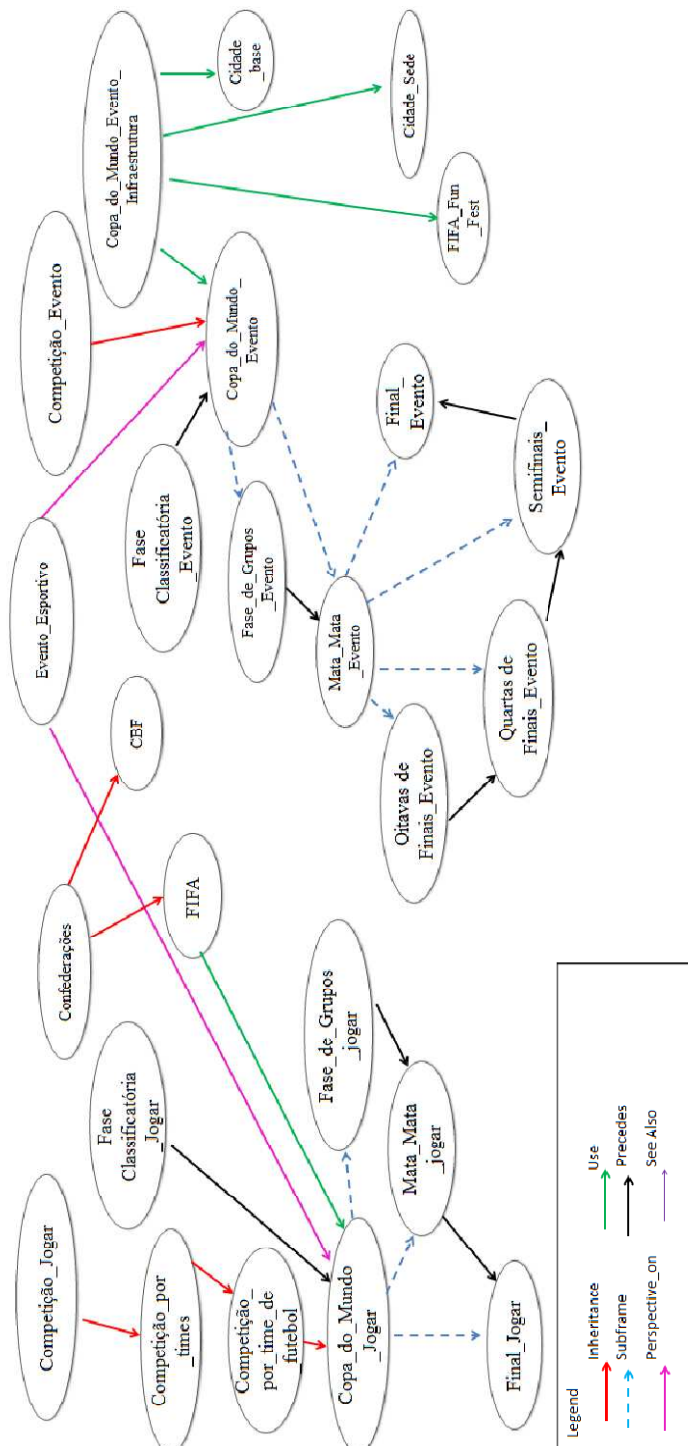


Figura 11: Árvore conceitual do Cenário_do_Evento_Esportivo

4.1 COPA DO MUNDO JOGAR

O frame de COPA_DO_MUNDO_JOGAR, assim como todos os outros com os quais ele se relaciona, se configuram como frames agentivos e descrevem o esquema da Copa do Mundo do ponto de vista de quem vai participar do evento. Por serem frames agentivos, as unidades lexicais que os evocam são majoritariamente verbos. Abaixo se encontram as definições destes frames, bem como a relação de seus Elementos e a anotação de uma das Unidades Lexicais que os evoca.

4.1-1- COPA_DO_MUNDO_JOGAR

Definição [Definition]:

Torneio mundial de futebol realizado a cada quatro **Anos** em um país ou cidade **Sede**, dividido em fases, no qual a **Seleção_1**, **Seleção_2** ou **Seleções** participam de jogos de futebol a fim de conseguir um resultado vantajoso (a taça do mundo). O vencedor ganha a taça do mundo e o perdedor é eliminado.

Tipo Semântico [Semantic Type]: Activity

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Ano []	Ano em que foi realizado o torneio.
Copa do Mundo [Tournament]	Jogos de futebol masculino disputados por vários times.
Sede []	País ou cidade que recebe os jogos do torneio mundial de futebol.
Seleção_1 [team] Requires: Seleção_2 Excludes: Seleções	Identifica o primeiro (ou único) time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo.
Seleção_2 [team] Excludes: Seleções	Identifica o segundo time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo.
Seleções [team]	Indica a generalização dos times de futebol representantes de um país, que participam da Copa do Mundo.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição []

Identifica qualquer expressão que descreve o estado de um participante no evento.

Duração [Duration]

Quanto tempo dura o evento.

Semantic Type: Duration

Finalidade [Purpose]

Descreve o resultado esperado da competição.

Semantic Type: State_of_affairs

Frequência []

Expressa quantas vezes a competição ocorre.

Grau [Degree]

Intensidade da competição.

Semantic Type: Degree

Local []

Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição.

Lugar [Place]

Onde o evento ocorre.

Semantic Type: Locative_relation

Maneira [Manner]

A forma como os participantes competem.

Semantic Type: Manner

Meio [Means]

A ação das Seleções (ou Seleção_1) estão envolvidos no que constitui uma competição.

Semantic Type: State_of_affairs

Pontuação []

Indica a pontuação em um jogo.

Prêmio [Prize]

Indica o prêmio oferecido pela competição.

Rank []

Este participante indica os resultados classificatórios de um concurso, e é traduzível em um valor numérico.

Tempo [Time]

Quando a competição ocorre.

Semantic Type: Time

Conjunto(s) de EF Nucleares [FE Core set(s)]:

{Ano, Sede}

Quadro 2: Frame de COPA_DO_MUNDO_JOGAR

Unidades Lexicais:

disputar.v, participar.v, enfrentar.v

Anotação da Unidade Lexical *Enfrentar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Torneio Mundial de Futebol – País sede
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= Obj./SN; Torneio Mundial de Futebol= Dep./SP; País sede= IND

A seleção brasileira ENFRENTA os EUA pelas oitavas-de-final da Copa do Mundo.
IND

Camadas	A seleção brasileira	ENFRENTA	os EUA	pelas oitavas-de-final da Copa do Mundo.	
EF	Seleção1		Seleção2	Torneio Mundial de Futebol	País sede=IND
FG	Ext.		Obj	Dep	
TS	SN		SN	SP	
Verbo					
Outros					

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Torneio Mundial de Futebol – País sede
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= Obj./SN; Torneio Mundial de Futebol= IND; País sede= IND

Ontem, a seleção brasileira ENFRENTARIA a China. IND IND

Camadas	Ontem	a seleção brasileira	ENFRENTARIA	a China		
EF	Tempo	Seleção1		Seleção2	Torneio Mundial de Futebol=IND	País sede= IND
FG	Dep	Ext.		Obj		
TS	SAdv	SN		SN		
Verbo						
Outros						

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Torneio Mundial de Futebol – País sede
- **Realizações sintáticas:** Seleções= Ext./SN; Torneio Mundial de Futebol= IND; País sede= IND

Seleções de Brasil e Cubase ENFRENTAM hoje. IND IND

Camadas	Seleções de Brasil e Cuba	se	ENFRENTAM	Hoje		
EF	Seleções	Seleções		Tempo	Torneio Mundial de Futebol=IND	País sede= IND
FG	Ext.	Ext.		Dep		
TS	SN	SN		Sadv		
Verbo						
Outros		Reflexivo				

4º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Torneio Mundial de Futebol – Ano
- **Realizações sintáticas:** Seleções = Ext./SN; Torneio Mundial de Futebol= IND; Ano= Dep./SP

Em 82, as duas seleçõesse ENFRENTARAM nesta fase; o Brasil era 1º do seu grupo e os italianos, 2ºs do grupo. IND

Camadas	Em 82	as duas seleções	se	ENFRENTARAM		
EF	Ano	Seleções	Seleções		Torneio Mundial de Futebol=IND	
FG	Dep	Ext.	Ext.			
TS	SP	SN	SN			
Verbo						
Outros			Reflexivo			

5º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Torneio Mundial de Futebol – País Sede
- **Realizações sintáticas:** Seleções = Ext./SN; Torneio Mundial de Futebol= Dep./SP; País Sede= IND

Seleções já se ENFRENTARAM quatro vezes em Copas do Mundo, com duas vitórias italianas (38 e 82) e duas brasileiras (70 e 78) ; decisão define o único tetracampeão mundial IND

Camadas	Seleções	se	ENFRENTARAM	em Copas do Mundo	
EF	Seleções	Seleções		Torneio Mundial de Futebol	País sede= IND
FG	Ext.	Ext.		Dep	
TS	SN	SN		SP	
Verbo					
Outros		Reflexivo			

6º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Torneio Mundial de Futebol – País Sede
- **Realizações sintáticas:** Seleção1 =IND; Seleção2= Obj./SN; Torneio Mundial de Futebol= IND; País Sede= IND

1. A seleção brasileira estreia contra os italianos e ENFRENTA Cuba na quarta-feira. IND IND IND

Camadas		ENFRENTA	Cuba		
EF	Seleção1= IND		Seleção2	Torneio Mundial de Futebol=IND	País sede= IND
FG			Obj		
TS			SN		
Verbo					
Outros					

7º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Torneio Mundial de Futebol – Ano
- **Realizações sintáticas:** Seleção1 = Ext./SN; Seleção2= Obj./SN; Torneio Mundial de Futebol= IND; Ano= Dep./SP

Na Copa de 78, na Argentina, a seleção ENFRENTOU a Suécia num campo em que pedaços de grama e terra voavam a cada chute porque o gramado havia sido replantado pouco tempo antes do jogo.

Camadas	Na Copade 78	na Argentina	a seleção	ENFRENTA	a Suécia	num campo em que pedaços de grama e terra voavam a cada chute
EF	Torneio Mundial de Futebol	País-sede	Seleção1		Seleção2	Local
EF ₂	Ano					
FG	Dep.	Dep	Ext.		Obj	Dep
TS	SP	SP	SN		SN	SP
Verbo						
Outros						

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Seleção1	4	Ext./SN= 3 IND=1
Seleção2	4	Obj./SN=4
Seleções	3	Ext./SN= 3
Copa_do_Mundo	7	Dep./SP =3 IND= 4
País-sede	7	Dep./SP =1 IND= 6
Ano	2	Dep./SP =2
Tempo	2	Dep./SAdv= 2

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões				
(2)	Seleções		Copa_do_Mundo	País- sede	Ano
(1)	Ext./ SN		Obj./SN	IND	
(1)	Ext./ SN		IND	IND	
(1)	Seleções		Copa_do_Mundo		Ano
(1)	Ext./ SN		IND	Dep./SP	Dep./SP
(4)	Seleção1	Seleção2	Copa_do_Mundo	País- sede	Ano
(1)	Ext./SN	Obj./SN	Dep./SP	IND	
(1)	Ext./SN	Obj./SN	IND	IND	
(1)	IND	Dep./SP	IND	IND	
(1)	Ext./SN	Obj./SN	Dep./SP	Dep./SP	Dep./SP

4.1-2COMPETIÇÃO_POR_TIMES

Definição [Definition]:

Esta cena diz respeito à ideia de que um grupo de pessoas (**Time_1**, **Time_2**, ou **Times**) participam de uma atividade organizada, regida por regras (a **Competição**), a fim de conseguir algum resultado vantajoso (muitas vezes o **Prêmio**). **Rank** e **Pontuação** são diferentes critérios pelos quais o grau de realização do resultado vantajoso é julgado.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Competição []

Indica o nome da competição.

Time_1 []

Este participante identifica o primeiro time em uma competição.

Time_2 []	Este participante identifica o segundo time em uma competição.
Times []	Este participante é utilizado para identificar os times em conjunto de uma competição.
Periféricos [Non-Core]:	
Duração []	Quanto tempo leva a competição.
Finalidade []	Descreve o resultado esperado da competição.
Frequência []	Expressa quantas vezes a competição ocorre.
Grau []	Descreve a intensidade da competição.
Local []	Local onde acontece uma competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito de uma competição.
Lugar []	Onde o evento ocorre.
Maneira []	A forma como os participantes competem.
Meio []	A ação na qual os Times (ou Time1) estão envolvidos que constitui uma competição.
Pontuação []	Indica a pontuação em um jogo.
Prêmio []	Este participante indica um prêmio oferecido pela competição.
Rank []	Este participante é utilizado para os resultados classificatórios de um concurso, e é traduzível em um valor numérico.
Tempo []	Quando a competição ocorre.

Quadro 3:Frame de COMPETIÇÃO_POR_TIMES

Unidade Lexical:

Jogar basquete.v, Jogar handebol.v

Anotação da Unidade Lexical *Jogar basquete.*

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Time 1 – Time 2 – Competição
- **Realizações sintáticas:** Time1 = Ext./SN; Time2= Obj./SP; Competição= Incorporada;

1- Os Nugget JOGARAM BASQUETE contra os McDonald's Open e ganharam o campeonato mundial de clubes.

Camadas	os Nugget	JOGAM BASQUETE	contra os McDonald's Open
EF	Time 1	Competição=Incorporada	Time 2
FG	Ext		Obj
TS	SN		SP
Verbo			
Outros			

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Time1 – Time2 – Competição – Tempo – Lugar
- **Realizações sintáticas:** Time1 = Ext./SN; Time2= INI; Competição= Incorporado; Tempo= Dep./SV; Lugar= Dep./SP

1- O time JOGA BASQUETE há quatro anos, em Athens (Estado do Texas , sul dos EUA). INI

Camadas	O time	JOGA BASQUETE	há quatro anos	em Athens (Estado do Texas , sul dos EUA)	
EF	Time1	Competição=Incorporada	Tempo	Lugar	Time2=INI
FG	Ext		Dep	Dep	
TS	SN		SV	SP	
Verbo					
Outros					

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Times – Competição – Duração
- **Realizações sintáticas:** Times= Ext./SN; Competição= Incorporado; Duração= Dep./SN;

Os times da NBA JOGARAM BASQUETE duas vezes nesta temporada.

Camadas	Os times da NBA	JOGA BASQUETE	duas vezes nesta temporada.
EF	Times	Competição=Incorporada	Duração
FG	Ext		Dep
TS	SN		SN
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Time1	2	Ext./SN= 2
Time2	2	Obj./SP=1 INI= 1
Times	1	Ext./SN= 1
Competição	3	Incorporada=3
Lugar	1	Dep./SP =1
Duração	1	Dep./SP =1
Tempo	1	Dep./SV= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Times		Competição
(1)	Ext./ SN		Incorporado
(3)	Time1	Time2	Competição
(1)	Ext./SN	Obj./SP	Incorporado
(1)	Ext./SN	INI	Incorporado

4.1-3- COMPETIÇÃO_POR_TIMES_DE_FUTEBOL

Definição [Definition]:

Esta cena diz respeito à ideia de que um grupo de 18 jogadores (**Time_de_Futebol_1**, **Time_de_Futebol_2**, ou **Times_de_Futebol**) dos quais 11 são titulares e 7 são reservas, participam de uma atividade organizada, regida por regras (o jogo de futebol), a fim de conseguir algum resultado vantajoso.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Jogo_de_Futebol []

Competição disputada por dois times de 11 jogadores.

Time_de_Futebol_1 []

O participante identifica o primeiro time de futebol em um jogo de futebol.

Time_de_Futebol_2 []

Este participante identifica o segundo time de futebol em um jogo de futebol.

Times_de_Futebol []

Este participante é utilizado para identificar os times de futebol em um jogo de futebol.

Periféricos [Non-Core]:

Duração []

Quanto tempo leva a competição.

Finalidade []

Descreve o resultado esperado da competição.

Frequência []	Expressa quantas vezes a competição ocorre.
Grau []	Intensidade da competição.
Local []	Local onde acontece uma competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito de uma competição.
Lugar []	Onde o evento ocorre.
Maneira []	A forma como os participantes competem.
Meio []	A ação na qual os Times (ou Time1) estão envolvidos que constitui uma competição.
Pontuação []	Indica a pontuação em um jogo.
Prêmio []	Indica o prêmio oferecido pela competição.
Rank []	Este participante é utilizado para os resultados classificatórios de um concurso, e é traduzível em um valor numérico.
Tempo []	Quando a competição ocorre.

Quadro 4: Frame de COMPETIÇÃO_POR_TIMES_DE_FUTEBOL

Unidade Lexical

Jogar futebol.v; jogar.v; futebol.n; partida.n

Anotação da unidade lexical *Jogar futebol.*

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Times de futebol – Jogo de futebol
- **Realizações sintáticas:** Times de futebol= Ext./SN; Jogo de futebol= Incorporado;

1- Fizeram o mundo ver que nós africanos sabemos JOGAR FUTEBOL. Jogamos com categoria, e uma hora o nosso dia vai chegar.

Camadas	africanos	JOGAR FUTEBOL
EF	Times de futebol	Jogo de futebol=incorporado
FG	Ext	
TS	SN	
Verbo		
Outros		

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Time de futebol 1 – Time de futebol 2 – Jogo de futebol
- **Realizações sintáticas:** Time de futebol 1 = Ext./SN; Time de futebol 2= Obj./SP; Jogo de futebol= Incorporado;

1- Mas atenção que **a Argentina** **JOGOU FUTEBOL** **bem** **contra a Bósnia** e mostrou um grande espírito de equipe.

Camadas	a Argentina	JOGAM BASQUETE	bem	contra a Bósnia
EF	Time de futebol1	Jogo de futebol=incorporado	maneira	Time de futebol 2
FG	Ext		Dep	Obj
TS	SN		SAdv	SP
Verbo				
Outros				

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Time de futebol1	1	Ext./SN= 1
Time de futebol2	1	Obj./SP=1
Times de futebol	1	Ext./SN= 1
Jogo de futebol	2	Incorporada=2
Maneira	1	Dep./SAdv

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Times		Competição
(1)	Ext./ SN		Incorporado
(1)	Time1	Time2	Competição
(1)	Ext./SN	Obj./SP	Incorporado

4.1-4- COMPETIÇÃO

Definição [Definition]:

Esta cena diz respeito à ideia de que as pessoas (**Participante_1**, **Participante_2**, ou **Participantes**) participam de uma atividade organizada, regida por regras (da **Competição**), a fim de conseguir algum resultado vantajoso (muitas vezes o **Prêmio**). **Rank** e **Pontuação** são diferentes critérios pelos quais o grau de realização do resultado vantajoso é julgado.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Competição []

Indica o nome da competição.

Participante_1 []

Identifica o primeiro (ou único) participante em uma competição.

Requiere: Participante_2

Exclui: Participantes

Participante_2 []

Identifica o segundo participante em uma competição.

Exclui: Participantes

Participantes []

São os participantes em coletivo de uma competição.

Periféricos [Non-Core]:

Duração []

Quanto tempo leva a competição.

Finalidade []

Este participante descreve o resultado esperado da competição.

Frequência []

Expressa quantas vezes a competição ocorre.

Grau []

Intensidade da competição.

Local []

Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição.

Lugar []

Onde o evento ocorre.

Maneira []

A forma como os participantes competem.

Meio []

A ação dos participantes (ou Participante1) estão envolvidos no que constitui uma competição.

Pontuação []

Pontuação em um jogo.

Prêmio []	Prêmio oferecido pela competição.
Rank []	Este participante indica os resultados classificatórios de um concurso, e é traduzível em um valor numérico.
Tempo []	Quando a competição ocorre.

Quadro 5: Frame de COMPETIÇÃO

Unidades Lexicais:

Disputar.v, Competir.v, Competição.v

Anotação da unidade lexical *Disputar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Participantes – Competição
- **Realizações sintáticas:** Participantes= Ext./SN; Participantes= Ext./SN Competição= Obj./SN

1. O decreto-lei que estabelece o regime das federações consagra a especificidade do desporto profissional e cria no seio das **federações** **DISPUTAM** **competições de carácter profissional** um organismo ao qual competirá regulamentar na respectiva modalidade.

Camadas	Federações	que	DISPUTAM	competições de carácter profissional
EF	Participantes	Participantes		Competição
FG	Ext.	Ext.		Obj
TS	SN	SN		SN
Verbo				
Outros	Antecedente	Pronome Relativo		

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Participante1 – Participante2 – Competição
- **Realizações sintáticas:** Participante1= Ext./SN; Participante2 = INI;

Competição= Obj./SN

1. Mas Weber acabou autorizado a jogar por uma nova decisão da Fifa, do ano passado, que só liga um jogador definitivamente a uma seleção quando **eleDISPUTA** uma competição oficial por ela e não apenas um amistoso . **INI**

Camadas	Ele	DISPUTA	uma competição oficial	
EF	Participante1		Competição	Participante2=INI
FG	Ext.		Obj	
TS	SN		SN	
Verbo				

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Participante1 – Participante2 – Competição
- **Realizações sintáticas:** Participante1= IND; Participante2 = INI; Competição= Obj./SN

1. Foi vice-campeã olímpica em 88 e no mês passado, no do Brasil, **DISPUTOU** sua última competição pela seleção do seu país. **INDINI**

Camadas	DISPUTOU	sua última competição pela seleção do seu país.		
EF		Competição	Participante1=IND	Participante2=INI
FG		Obj		
TS		SN		
Verbo				
Outros				

4º Padrão

- **Elementos de Frame:** Participantes – Competição
- **Realizações sintáticas:** Participantes= IND;Competição= Obj./SN

1. Segundo Cassiá, o técnico Telê Santana tem dois times preparados porque

DISPUTA duas competições simultâneas, o Brasileiro e a Taça Libertadores.

Camadas		DISPUTA	duas competições simultâneas, o Brasileiro e a Taça Libertadores.
EF	Participantes=IND		Competição
FG			Obj
TS			SN
Verbo			
Outros			

5º Padrão

- **Elementos de Frame:** Participante1 – Participante2 – Competição
- **Realizações sintáticas:** Participante1=Ext./SN;Participante2=Dep./SP; Competição= Obj./SN

1. Na semana passada , a seleção **DISPUTOU** quatro amistosos com a Rússia e venceu dois , o último anteontem , por 3 a 0 .

Camadas	a seleção	DISPUTOU	sua última competição pela seleção do seu país.	com a Rússia
EF	Participante1		Competição	Participante2
FG	Ext		Obj	Dep.
TS	SN		SN	SP
Verbo				
Outros				

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Participante1	3	Ext./SN= 2 IND=1
Participante2	3	INI= 2 Dep./SP=1
Participantes	2	Ext./SN= 1 IND=1
Competição	5	Obj./SN=5

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
2	Participantes		Competição
(1)	Ext./SN		Obj./SN
(1)	IND		Obj./SN
(3)	Participante1	Participante2	Competição
(1)	Ext./SN	INI	Obj./SN
(1)	IND	INI	Obj./SN
(1)	Ext./SN	Dep./SP	Obj./SN

4.1-5- FASE_CLASSIFICATÓRIA_JOGAR

Definição [Definition]:

Esta cena se refere a uma série de torneios organizados pelas Confederações, realizados antes da **Copa do Mundo**, no qual as **Seleções** de cada Confederação disputam entre si uma vaga para a competição mundial.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Seleções []

Indica a generalização dos times de futebol, representantes de um país, que participam da Copa do Mundo.

Periféricos [Non-Core]:

Duração [Duration]

Semantic Type: Duration

Descreve o período de tempo em que ocorre competição.

Finalidade []

Semantic Type:

State_of_affairs

Descreve o resultado esperado da competição.

Frequência []

Expressa quantas vezes a competição ocorre.

Grau [Degree]

Semantic Type: Degree

Intensidade da competição.

Local []

Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição.

Lugar []

Semantic Type:

Locative_relation

Onde o evento ocorre.

Maneira [Manner]

Semantic Type: Manner

A forma como os participantes competem.

Meio []

Semantic Type:

State_of_affairs

A ação em que as seleções (ou seleção1) estão envolvidas que constitui uma competição.

Tempo [Time]

Semantic Type: Time

Quando a competição ocorre.

Quadro 6: Frame de FASE_CLASSIFICATÓRIA_JOGAR

Unidades Lexicais:

Disputar.v, classificação.n, classificar.v, conquistar vaga.v, vaga.n

Anotação da unidade lexical *Disputar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Seleções= Ext/SN; Copa do mundo= Obj./SN;

O secretário-geral da FIFA, Jérôme Valcke, irá conduzir os sorteios para todas as zonas de eliminatórias com exceção da América do Sul, queirá DISPUTAR as eliminatórias da Copa do Mundo de acordo com um formato de liga.

Camadas	América do Sul	que	DISPUTAR	as eliminatórias da Copa do Mundo
EF	Seleções	Seleções		Copa do mundo
FG	Ext	Ext		Obj
TS	SN	SN		SN
Verbo				
Outros	Antecedente	Pronome Relativo		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Seleções	1	Ext./SN= 1
Copa do Mundo	1	Obj./SN=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(1)	Seleções	Copa do Mundo
(1)	Ext./ SN	Obj./SN

4.1-6- FASE_DE_GRUPOS_JOGAR

Definição [Definition]:

Esta cena diz respeito à primeira fase da **Copa do Mundo**, na qual a **Seleção_1**, **Seleção_2** ou **Seleções** disputam três jogos dentro das **Chaves** com o objetivo de finalizarem esta fase entre os dois primeiros colocados.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Chaves []

Grupos de quatro seleções que jogam entre si.

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Seleção_1 []

Requires: Seleção_2

Excludes: Seleções

Identifica o primeiro (ou único) time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo. Exclui: Seleções

Seleção_2 []

Excludes: Seleções

Identifica o segundo time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo. Requer: Seleção1 Exclui: Seleções

Seleções []

Indica a generalização dos times de futebol representantes de um país que participam da Copa do Mundo.

Periféricos [Non-Core]:

Duração [Duration]

Quanto tempo leva a competição.

Semantic Type: Duration

Finalidade []

Descreve o resultado esperado da competição.

Semantic Type:

State_of_affairs

Frequência []

Expressa quantas vezes a competição ocorre.

Grau [Degree]

Intensidade da competição.

Semantic Type: Degree

Local []

Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição.

Lugar []

Onde o evento ocorre.

Semantic Type:

Locative_relation

Maneira [Manner]

A forma como os participantes competem.

Semantic Type: Manner

Meio []	A ação em que as seleções (ou seleção1) estão envolvidos que constitui uma competição.
Semantic Type: State_of_affairs	
Tempo [Time]	Quando a competição ocorre.
Semantic Type: Time	

Quadro 7: Frame de FASE_DE_GRUPOS_JOGAR

Unidades Lexicais:

Passar.v, conquistar vaga.v, fase de grupos.n

Anotação da unidade lexical *Passar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Chaves – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Seleções= IND; Chaves= INI; Copa do mundo= Dep./SP;

Os africanos não PASSARAM das quartas na Copa do Mundo, a regularidade mostrada e os resultados conquistados permitiram que eles se posicionassem entre os cinco melhores países. INI

Camadas	Os africanos	PASSARAM	das quartas na Copa do Mundo	
EF	Seleções		Copa do mundo	Chaves= INI
FG			Dep	
TS			SP	
Verbo				
Outros				

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Chaves – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= INI; Chaves= Dep./SP; Copa do mundo= Dep./SP;

O que estamos vendo aqui é muito fantástico, é arrebatador. De todas as seleções africanas, somente Gana, no grupo D, PASSOU da primeira fase. INI

Camadas	Gana	no grupo D	PASSOU	da primeira fase	
EF	Seleção1	Chaves		Copa do mundo	Seleção2 = INI
FG	Ext	Dep		Dep	
TS	SN	SP		SP	
Verbo					
Outros					

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Chaves – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= Dep./SN; Chaves= Dep./SP; Copa do mundo= Dep./SP;

No grupo A, México PASSOU da primeira fase com vitória sobre a França.

Camadas	No grupo A	México	PASSOU	da primeira fase	a França
EF	Chaves	Seleção1		Copa do mundo	Seleção2
EF ₂					Maneira
FG	Dep	Ext		Dep	Dep.
TS	SP	SN		SP	SN
Verbo					
Outros					

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Seleção1	2	Ext./SN= 2
Seleção2	2	Dep./SN=1 INI= 1
Seleções	1	Ext./SN= 1
Copa do Mundo	3	Dep./SP=3
Chaves	3	Dep./SP =2 INI=1
Maneira	1	Dep./SP =1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões			
(1)	Times		Copa do Mundo	Chaves
(1)	Ext./ SN		Dep./SP	INI
(2)	Time1	Time2	Copa do Mundo	Chaves
(1)	Ext./SN	INI	Dep./SP	Dep./SP
(1)	Ext./SN	Dep./SN	Dep./SP	Dep./SP

4.1-7- MATA_MATA_JOGAR

Definição [Definition]:

Esta cena diz respeito à fase da **Copa do Mundo**, na qual a **Seleção_1**, **Seleção_2** ou **Seleções** disputam apenas uma partida em cada estágio da fase. O vencedor passa para a **Próxima fase** e o perdedor é eliminado. Se o jogo terminar empatado há uma prorrogação de dois tempos de 15 minutos e se ainda assim o empate continuar, o desempate é feito pela cobrança de pênaltis.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Próxima fase []

Fase em que só participam os vencedores dos jogos anteriores.

Seleção_1 []

Requires: Seleção_2
Excludes: Seleções

Identifica o primeiro (ou único) time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo.

Seleção_2 []

Excludes: Seleções

Identifica o segundo time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo.

Seleções []

Indica a generalização dos times de futebol representantes de um país que participam da Copa do

	Mundo.
Periféricos [Non-Core]:	
Descrição []	Identifica qualquer expressão que descreve o estado de um participante no evento.
Duração []	Quanto tempo leva a competição.
Finalidade []	Descreve o resultado esperado da competição.
Frequência []	Expressa quantas vezes a competição ocorre.
Grau []	Intensidade da competição.
Local []	Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição, a Copa do Mundo.
Lugar []	Onde o evento ocorre.
Maneira []	A forma como os participantes competem.
Meio []	A ação dos participantes (ou Participante1) estão envolvidos no que constitui uma competição.
Tempo []	Quando a competição ocorre.

Quadro 8: Frame de MATA_MATA_JOGAR

Unidades Lexicais:

chegar.v, classificar.v, conquistar vaga.v, disputar.v, eliminar.v, passar.v, seguir.v, tirar.n

Anotação da unidade lexical *Chegar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Copa do mundo – Próxima fase
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= INI; Próxima fase= Dep./SP; Copa do mundo= IND;

- 1- Não existe mais aquele time inocente em uma Copa do Mundo e, mesmo que existisse, com certeza **ele** não **CHEGARIA** nas oitavas de final. **ININD**

Camadas	ele	CHEGARIA	nas oitavas de final		
EF	Seleção1		Próxima fase	Seleção2 = INI	Copa do mundo IND
FG	Ext		Dep		
TS	SN		SP		
Verbo					
Outros					

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleção1 – Seleção2 – Copa do mundo – Próxima fase
- **Realizações sintáticas:** Seleção1= Ext./SN; Seleção2= Dep./SP; Próxima fase= Dep./SP; Copa do mundo= Dep./SP;

- 1- **Na Africa do Sul em 2010,** **a Alemanha** **CHEGOU** **às oitavas de final** **contra a Inglaterra.**

Camadas	Na Africa do Sul em 2010	a Alemanha	CHEGOU	às oitavas de final	contra a Inglaterra
EF	Copa do mundo	Seleção1		Próxima fase	Seleção2
FG	Dep	Ext		Dep	Dep
TS	SP	SP		SP	SP
Verbo					
Outros					

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Copa do mundo – Próxima fase
- **Realizações sintáticas:** Seleções= Ext/SN; Próxima fase= Dep./SP; Copa do mundo= Dep./SP;

- 1- **Já Gana e Austrália,** **que** **CHEGARAM** **às oitavas de final** **na Alemanha 2006,** **vivem situações distintas.**

Camadas	Já Gana e Austrália	que	CHEGARIA	nas oitavas de final	na Alemanha 2006
EF	Seleções	Seleções		Próxima fase	Copa do mundo
FG	Ext	Ext		Dep	Dep
TS	SN	SN		SP	SP
Verbo					
Outros	Antecedente	Pronome Relativo			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Seleção1	2	Ext./SN= 2
Seleção2	2	Dep./SP=1 INI= 1
Seleções	1	Ext./SN= 1
Copa do Mundo	3	Dep./SP=2 IND=1
Próxima fase	3	Dep./SP=3

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões			
(1)	Seleções		Copa do Mundo	Próxima fase
(1)	Ext./ SN		Dep./SP	Dep./SP
(3)	Time1	Time2	Copa do Mundo	Próxima fase
(1)	Ext./SN	Dep./SP	Dep./SP	Dep./SP
(1)	Ext./SN	IND	Dep./SP	Dep./SP

4.1-8- FINAL_JOGAR

Definição [Definition]:

A **Copa do Mundo** chega ao fim, com um **Vencedor** ganhando de um **Perdedor** a final do torneio mundial de futebol. Se o jogo terminar empatado há uma prorrogação de dois tempos de 15 minutos e, se ainda assim o empate continuar, o desempate é feito pela cobrança de pênaltis. O vencedor ganha o **Prêmio** (a taça do mundo) e o perdedor é eliminado.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Final []

Fase em que só participam os vencedores dos jogos anteriores.

Perdedor []

Identifica o segundo time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo e sai perdedor da partida decisiva.

Seleções []

Times do futebol que representam um país.

Vencedor []

Identifica o primeiro (ou único) time de futebol representante de um país que participa da Copa do Mundo e sai vencedor da partida decisiva.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição []

Identifica qualquer expressão que descreve o estado de um participante no evento.

Duração []

Quanto tempo leva a competição.

Finalidade []

Descreve o resultado esperado da competição.

Frequência []

Expressa quantas vezes a competição ocorre.

Grau []

Intensidade da competição.

Local []

Local onde acontece a competição (estádio, quadra), normalmente construído com o propósito dessa competição, a Copa do Mundo.

Lugar []

Onde o evento ocorre.

Maneira []

Qualquer descrição do torneio mundial de futebol que

	não é coberta por outros EFs específicos, incluindo a modificação epistêmica (provavelmente, presumivelmente, misteriosamente), efeitos secundários (discretamente, em voz alta), e descrições gerais comparando eventos (da mesma forma). Também pode indicar características marcantes de um concorrente que também afeta a sua ação (presunçosamente, friamente, deliberadamente, ansiosamente, com cuidado).
Meio []	Uma ação da seleção 1, seleção 2 ou seleções que interfere no resultado da competição.
Prêmio []	Indica o prêmio que é dado ao vencedor.
Tempo []	Quando a competição ocorre.

Quadro 9: Frame de FINAL_JOGAR

Unidades Lexicais:

conquistar.v, final.n, ganhar.v, perder.v, título.n, vencer.v

Anotação da unidade lexical *Conquistar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Vencedor – Perdedor – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Vencedor= IND; Perdedor= IND; Copa do mundo= OBJ./SN;

a) Em 29 de junho de 1958, a seleção brasileira CONQUISTOU sua primeira Copa em um jogo contra a Suécia.

Camadas	a seleção brasileira	CONQUISTOU	sua primeira Copa	em um jogo	contra a Suécia
EF	Vencedor		Copa do mundo	Final	Perdedor
FG	Ext.		Obj	Dep	Dep
TS	SN		SN	SP	SP
Verbo					
Outros					

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Vencedor – Perdedor – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Vencedor= Ext./SN; Perdedor= INI; Copa do mundo= OBJ./SN;

¹⁻ Do grupo de brasileiros, cinco faziam parte da seleção que CONQUISTOU a Copa dos EUA. IND

Camadas	seleção	que	CONQUISTOU	a Copa dos EUA	
EF	Vencedor	Vencedor		Copa do mundo	Final=IND
FG	Ext	Ext		Obj	
TS	SN	SN		SN	
Verbo					
Outros	Antecedente	Pronome Relativo			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Vencedor1	1	Ext./SN= 1
Perdedor2	1	Dep./SP=1
Seleção	1	Ext./SN= 1
Copa do Mundo	2	Obj./SN=2
Final	2	Dep./SP =1 IND=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões			
(1)	Seleção		Copa do Mundo	Final
(1)	Ext./ SN		Obj./SN	IND
(3)	Vencedor1	Perdedor2	Copa do Mundo	Final
(1)	Ext./SN	Dep./SP	Obj./SN	Obj./SN

4.2- COPA DO MUNDO EVENTO

O frame de COPA_DO_MUNDO_EVENTO, assim como todos os outros com os quais ele se relaciona, se configuram linguisticamente como expressões nominais e descrevem o esquema da Copa do mundo do ponto de vista de quem vai assistir o evento. Por serem frames nominais, as unidades lexicais que os evocam são majoritariamente nomes e adjetivos. Abaixo se encontram as definições destes frames, bem como a relação de seus elementos.

4-2.1- COPA_DO_MUNDO_EVENTO

Definição [Definition]:

Torneio mundial de futebol realizado a cada quatro **Anos** pela Federação Internacional de Futebol (FIFA) em uma **Sede**.

Tipo Semântico [Semantic Type]: Event

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Ano [] Ano em que foi realizado o torneio.

Copa_do_Mundo [Tournament] Torneio mundial de futebol realizado a cada quatro anos pela FIFA em uma Sede.
Semantic Type: Event

Sede [] País ou cidade que recebe os jogos da Copa do Mundo.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição [] Descreve as características do evento.

Duração [Duration] Quanto tempo dura o evento.

Semantic Type: Duration

Frequência [Frequency] Expressa quantas vezes o evento ocorre.

Lugar [Place] Onde o evento ocorre.

Semantic Type:

Locative_relation

Maneira [Manner] A forma como o evento ocorre.

Semantic Type: Manner

Tempo [Time] Quando o evento ocorre.

Semantic Type: Time

Conjunto(s) de EF Nucleares [FE Core set(s)]:

{Ano, Sede}

Quadro 10: Frame de COPA_DO_MUNDO_EVENTO

Unidades Lexicais:

Copa do Mundo.n, Copa.n, mundial.n, país sede.n, sede.n, sediar.v, torneio.n

Anotação da unidade lexical *Sediar*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Sede – Ano – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Sede= Ext./SN; Copa do mundo= Obj./SN; Ano= INI

O órgão informa que estão sendo liberados recursos federais para a integração de bancos de dados em todos **os estados que SEDIARÃO o evento.**

Camadas	os estados	que	SEDIARÃO	o evento
EF	Sede	Sede		Copa do mundo
FG	Ext	Ext		Obj
TS	SN	SN		SN
Verbo				
Outros	Antecedente	Pronome relativo		

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Sede – Ano – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Sede= Ext./SN; Copa do mundo= Obj./SN; Ano= Dep./SP

O brasileiro está feliz por receber a Copa. " na abertura do evento , o Presidente da FIFA , Joseph S. Blatter , celebrou o retorno da Copa do Mundo da FIFA ao **Brasil, que SEDIARÃO o evento em 1950.**

Camadas	Brasil	que	SEDIARÃO	o evento	em 1950
EF	Sede	Sede		Copa do mundo	Ano
FG	Ext	Ext		Obj	Dep
TS	SN	SN		SN	SP
Verbo					
Outros	Antecedente	Pronome Relativo			

3º Padrão

- **Elementos de Frame:** Sede – Ano – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Sede= INC; Copa do mundo= Obj./SN; Ano= INI

Abrimos uma porta para o futebol e o esporte palestino como um todo. As pessoas sabem que podemos **SEDIAR** eventos esportivos sem nenhum problema, e isso vai ajudar o país como um todo a ser mais conhecido. **INC**

Camadas	SEDIAR	eventos esportivos	
EF		Copa do mundo	Sede=INC
FG		Obj	
TS		SN	
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Sede	3	Ext./SN= 2 INC =1
Copa do mundo	3	Obj./SN=3
Ano	1	Dep./SP= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(2)	Sede		Copa do mundo
(1)	Ext./ SN		Obj./SN
(1)	INC		Obj./SN
(1)	Sede	Ano	Copa do mundo
(1)	Ext./SN	Dep./SP	Obj./SN

4.2-2- FASE_CLASSIFICATÓRIA_EVENTO

Definição [Definition]:

A **Fase classificatória** da **Copa do Mundo** consiste em uma série de torneios organizados pelas seis Confederações afiliadas à FIFA (Federação Internacional de Futebol) para definir as 31 vagas para a competição. Cada região conta com um sistema específico de classificação, com critérios estabelecidos por cada Confederação.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Fase classificatória []

Fase anterior ao torneio que defini as seleções participantes.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição []

As características do evento.

Duração [Duration]

Descreve o período de tempo em queo evento ocorre.

Semantic Type: Duration

Frequência []

Expressa quantas vezes o evento ocorre.

Lugar []

Onde o evento ocorre.

Semantic Type: Locative_relation	
Maneira [Manner]	A forma como o evento ocorre.
Semantic Type: Manner	
Tempo [Time]	Quando o evento ocorre.
Semantic Type: Time	

Quadro 11: Frame de FASE_CLASSIFICATÓRIA_EVENTO

Unidades Lexicais:

eliminatória.n, fase classificatória.n

Anotação da unidade lexical *Eliminatória*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Fase Classificatória – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Fase Classificatória= Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP;

Ele me convocou para as **ELIMINATÓRIAS** **da Copa**, mas não me colocou para jogar quando o Careca pediu dispensa.

Camadas	ELIMINATÓRIAS	da Copa
EF	Fase classificatória = incorporado	Copa do mundo
FG		Dep
TS		SP
Verbo		
Outros		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Fase classificatória	1	Incorporado= 1
Copa do Mundo	1	Dep./SP=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(1)	Fase classificatória	Copa do Mundo
(1)	Incorporado	Dep./SP

4.2-3- FASE_DE_GRUPOS_EVENTO

Definição [Definition]:

Fase_de_Grupos é a primeira fase da Copa_do_Mundo, na qual as Seleções participantes são divididas em oito Chaves e os dois primeiros colocados se classificam para a Próxima_fase.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa_do_Mundo [] Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Fase_de_Grupos [] Primeira fase da Copa do Mundo.

Seleções [] Times do futebol que representam um país.

Periféricos [Non-Core]:

Chaves [] Grupos de quatro seleções que jogam entre si.

Descrição [] As características do evento.

Duração [Duration] Quanto tempo leva a competição.

Semantic Type: Duration

Frequência [] Expressa quantas vezes o evento ocorre.

Lugar [] Onde o evento ocorre.

Semantic Type:

Locative_relation

Maneira [Manner] A forma como o evento ocorre.

Semantic Type: Manner

Próxima_fase [] Eliminação rápida disputada por dezesseis seleções

dividas em oito duplas.

Tempo [Time]

Quando o evento ocorre.

Semantic Type: Time

Quadro 12: Frame de FASE_DE_GRUPOS_EVENTO

Unidades Lexicais:

fase de grupos.n, grupos.n, chaves.n

Anotação da unidade lexical *Fase de grupos*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Fase de Grupos – Seleção – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Fase de Grupos = Incorporado; Copa do mundo= IND; Seleção= IND

Somada à nota 9,70 obtida ao marcar dois gols contra a Itália na **FASE DE GRUPOS** da **Copa do Mundo** à avaliação de 7,46 resultante do tento diante do Uruguai, a média resultante , de 9,57 , foi a maior de toda a competição. **INDIND**

Camadas	FASE DE GRUPOS	da Copa do Mundo	
EF	Fase de grupos = incorporado	Copa do mundo	Seleção=IND
FG		Dep	
TS		SP	
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Fase de grupos	1	Incorporada
Copa do mundo	1	Dep./SP=1
Seleção	1	IND= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Fase de grupos	Copa do mundo	Seleção
(1)	Incorporada	Dep./SP	IND

4.2-4- MATA_MATA_EVENTO

Definição [Definition]:

O Mata-Mata é a segunda fase da **Copa do Mundo**, na qual as **Seleções** participantes disputam apenas uma partida. O **Vencedor** passa para a próxima fase e o **Perdedor** é eliminado.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo [] Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Perdedor [] Seleção que perde o jogo.

Requires: Vencedor

Excludes: Seleções

Seleções [] Times do futebol que representam um país.

Vencedor [] Seleção que vence o jogo.

Excludes: Seleções

Periféricos [Non-Core]:

Descrição [] As características do evento.

Duração [Duration] Quanto tempo leva a competição.

Semantic Type: Duration

Frequência [] Expressa quantas vezes o evento ocorre.

Lugar [] Onde o evento ocorre.

Semantic Type:

Locative_relation

Maneira [Manner] A forma como o evento ocorre.

Semantic Type: Manner

Tempo [Time]	Quando o evento ocorre.
Semantic Type: Time	

Quadro 13: Frame de MATA_MATA_EVENTO

Unidades Lexicais:

eliminatória.n, fase de mata-mata.n, mata-mata.n

Anotação da unidade lexical *Mata-Mata*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Seleções – Copa do mundo – Perdedor – Vencedor
- **Realizações sintáticas:** Seleções= Ext./SN; Copa do mundo= IND

a) **Essas seleções** jogaram um **MATA-MATA** em duelos de ida e volta contra as da outrachave nos dias 11 e 15 de novembro. **IND**

Camadas	Essas seleções	MATA-MATA	
EF	Seleções		Copa do mundo IND
FG	Ext		
TS	SN		
Verbo			
Outros			

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Copa do mundo – Perdedor – Vencedor
- **Realizações sintáticas:** Copa do mundo= Dep./SP – Perdedor = Ext./SN– Vencedor =Dep./SP

b) **O Brasil** perdeu no **MATA-MATA** da **Copa de 2010** **para a Holanda**.

Camadas	O Brasil	MATA-MATA	da Copa de 2010	para a Holanda	
EF	Perdedor		Copa do mundo	Vencedor	Perdedor=IND
FG	Ext		Dep	Dep	
TS	SN		SP	SP	
Verbo					
Outros					

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Vencedor	1	Dep./SP=1
Perdedor	1	Ext./SN=1
Seleções	1	Ext./SN = 1
Copa do mundo	2	IND=1 Dep./SP=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Seleções		Copa do mundo
(1)	Ext./SN		IND
(1)	Perdedor	Vencedor	Copa do mundo
(1)	Ext./SN	Dep./SP	Dep./SP

4.2.5- OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO

Definição [Definition]:

As Oitavas_de_final são a segunda fase da Copa do Mundo e a primeira fase do mata-mata, na qual as dezesseis Seleções classificadas na fase de grupos são divididas em oito duplas que disputam jogos entre si.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Oitavas_de_final []	Eliminação rápida disputada por dezesseis seleções divididas em oito duplas.
Seleções []	Times de futebol que representam um país.
Periféricos [Non-Core]:	
Descrição []	As características do evento.
Duração [Duration]	Descreve o período de tempo em que o evento ocorre.
Semantic Type: Duration	
Frequência []	Expressa quantas vezes o evento ocorre.
Lugar []	Onde o evento ocorre.
Semantic Type:	
Locative_relation	
Maneira [Manner]	A forma como o evento ocorre.
Semantic Type: Manner	
Tempo [Time]	Quando o evento ocorre.
Semantic Type: Time	

Quadro 14: Frame de OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO

Unidades Lexicais:

oitavas de final.n, oitavas.n

Anotação da unidade lexical *Oitavas de final*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Oitavas de final – Copa do mundo – Seleções
- **Realizações sintáticas:** Oitavas de final = Incorporado; Seleções= Ext./SN; Copa do mundo= Dep./SP;

A capital baiana receberá as seleções para uma partida das OITAVAS DE FINAL da Copa do Mundo e uma das quartas de final.

Camadas	A capital baiana	as seleções	OITAVAS DE FINAL	da Copa do Mundo
EF	Lugar	Seleções	Oitavas de final = Incorporado	Copa do mundo
FG	Ext	Obj		Dep
TS	SN	SN		SP
Verbo				
Outros				

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Oitavas de final	1	Incorporado=1
Seleções	1	Obj./SN=1
Copa do mundo	1	Dep./SP=1
Lugar	1	Ext./SN=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Oitavas de final	Seleções	Copa do mundo
(1)	Incorporado	Ext./SN	Dep./SP

4.2.6- QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO

Definição [Definition]:

As **Quartas de final** são a terceira fase da **Copa do Mundo** e a segunda fase do mata-mata, na qual as oito **Seleções** classificadas nas oitavas de final formam duplas que disputam jogos entre si.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []	Jogos de futebol masculino disputados por vários times.
Quartas de final []	Eliminação rápida disputada por oito seleções divididas em quatro duplas.
Seleções []	Times de futebol que representam um país.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição []	As características do evento.
Duração [Duration] Semantic Type: Duration	Quanto tempo leva a competição.
Frequência []	Expressa quantas vezes o evento ocorre.
Lugar [] Semantic Type: Locative_relation	Onde o evento ocorre.
Maneira [Manner] Semantic Type: Manner	A forma como o evento ocorre.
Tempo [Time] Semantic Type: Time	Quando o evento ocorre.

Quadro 15: Frame de QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO

Unidades Lexicais:

quartas-de-final.n, quartas.n

Anotação da unidade lexical *Quartas de final*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Quartas de final – Copa do mundo – Seleções
- **Realizações sintáticas:** Quartas de final = Incorporado; Seleções= Ext./SN; Copa do mundo= Dep./SP;

a) Apenas os oito vencedores passam para a terceira fase conhecida como QUARTAS DE FINAL da Copa do Mundo.

Camadas	os oito vencedores	QUARTAS DE FINAL	da Copa do Mundo
EF	Seleções	Quartas de final = Incorporado	Copa do mundo
FG	Ext		Dep
TS	SN		SP
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Quartas de final	1	Incorporado=1
Seleções	1	Ext./SN=1
Copa do mundo	1	Dep./SP=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Quartas de final	Seleções	Copa do mundo
(1)	Incorporado	Ext./SN	Dep./SP

4.7-7- SEMIFINAIS_EVENTO

Definição [Definition]:

As **Semifinais** são a quarta fase da **Copa do Mundo** e a terceira fase do mata-mata, na qual as quatro **Seleções** classificadas nas quartas de final formam pares que disputam jogos entre si.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo [] Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Seleções [] Times de futebol que representam um país.

Semifinais [] Eliminação rápida disputada por quatro seleções divididas em quatro duplas.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição [] Este EF é utilizado para descrever as características do evento.

Duração [Duration] Quanto tempo leva a competição.

Semantic Type: Duration

Frequência [] Este EF expressa quantas vezes o evento ocorre.

Lugar [] Onde o evento ocorre.

Semantic Type:

Locative_relation

Maneira [Manner]

A forma como o evento ocorre.

Semantic Type: Manner

Tempo [Time]

O período de tempo quando o evento ocorre.

Semantic Type: Time

Quadro 16: Frame de SEMIFINAIS_EVENTO

Unidades Lexicais:

semi.n, semifinal.n

Anotação da unidade lexical *Semifinal*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Semifinal – Copa do mundo – Seleção
- **Realizações sintáticas:** Semifinal = Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP; Seleção= IND;

Os jogadores da Suécia estão divididos na preferência quanto ao eventual adversário nas **SEMIFINAIS da Copa**, se vencerem amanhã a Romênia. **IND**

Camadas	SEMIFINAIS	da Copa	
EF	Semifinal = Incorporado	Copa do mundo	Seleções=IND
FG		Dep	
TS		SP	
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Semifinal	1	Incorporado=1
Seleções	1	IND=1
Copa do mundo	1	Dep./SP=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Semifinal	Seleções	Copa do mundo
(1)	Incorporado	IND	Dep./SP

4.2-8- FINAL_EVENTO

Definição [Definition]:

Na **Final** da **Copa do Mundo**, duas seleções classificadas disputam uma partida, e o vencedor se torna o campeão mundial de futebol.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa do Mundo []	Jogos de futebol masculino disputados por vários times.
Final []	Última fase do torneio disputada pelas duas seleções classificadas.
Vencedor []	O campeão mundial de futebol.

Periféricos [Non-Core]:

Descrição []	As características do evento.
Duração [Duration] Semantic Type: Duration	Quanto tempo leva a competição.
Frequência []	Expressa quantas vezes o evento ocorre.
Lugar [] Semantic Type: Locative_relation	Onde o evento ocorre.
Maneira [Manner] Semantic Type: Manner	A forma como o evento ocorre.
Tempo [Time] Semantic Type: Time	Quando o evento ocorre.

Quadro 17: Frame de FINAL_EVENTO

Unidades Lexicais:

final.n, vencedor.n, perdedor.n

Anotação da unidade lexical *Final*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Final – Copa do mundo – Vencedor
- **Realizações sintáticas:** Final = Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP; Vencedor= INI;

Os jogadores da Espanha comemoram estar na **FINAL** da copa da África do Sul. **INI**

Camadas		da copa da África do Sul	
EF	Final = Incorporado	Copa do mundo	Vencedor=INI
FG		Dep	
TS		SP	
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Final	1	Incorporado=1
Vencedor	1	INI=1
Copa do mundo	1	Dep./SP=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(1)	Final	Vencedor	Copa do mundo
(1)	Incorporado	INI	Dep./SP

4.3 – Outras Entidades

Por fim, os frames que serão apresentados abaixo representam entidades que são fundamentais para a organização e a infra-estruturar de uma Copa do Mundo. Tais frames configuram um conhecimento implícito indispensável no âmbito da realização deste evento e, por ser parte do dicionário temático sobre a Copa do Mundo, a criação destes frames se torna fundamental.

4.3-1- CONFEDERAÇÃO

Definição [Definition]:

Uma **Confederação** consiste na união de seleções que, conservando sua autonomia, se submetem a um poder central, no qual quase todas as decisões são tomadas por consentimento das seleções confederadas.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Confederação []

Associação de seleções para uma finalidade comum.

Nuclear não expresso [Core Unexpressed]:

Esporte []

O esporte representado pela confederação.

País []

Lugar que a confederação representa.

Periféricos [Non-Core]:

Partes_Constituintes []

Níveis hierárquicos ou indivíduos que fazem parte do organograma da Confederação.

Quadro 18: Frame de CONFEDERAÇÃO

Unidades Lexicais:

confederação.n

Anotação da unidade lexical *Confederação*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Confederação – Partes_constituíntes
- **Realizações sintáticas:** Confederação= Incorporado; Partes_constituíntes= Dep./SP

A FIFA é responsável apenas pelo envio de uma circular para as federações e **CONFEDERAÇÕES** nacionais informando os detalhes para o processo de seleção e inspeções de possíveis CTS no Brasil.

Camadas	CONFEDERAÇÕES	nacionais
EF	Confederações = incorporado	Partes_Constituíntes
FG		Dep
TS		SP
Verbo		
Outros		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Confederações	1	Incorporado=1
Partes_Constituíntes	1	Dep./SP= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(1)	Confederações	Partes_Constituíntes
(1)	Incorporado	Dep./SP

4.3-2- A_FIFA

Definição [Definition]:

A **FIFA**, Federação Internacional de Futebol Associado, é a instituição internacional que comanda as Confederações das seleções de futsal, futebol de areia e futebol.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

FIFA [] Federação Internacional de Futebol Associado

Periféricos [Non-Core]:

Partes_Constituintes [] Níveis hierárquicos ou indivíduos que fazem parte do organograma da FIFA.

Quadro 19: Frame de A_FIFA

Unidades Lexicais:

FIFA.n

Anotação da unidade lexical *FIFA*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** FIFA
- **Realizações sintáticas:** FIFA= Incorporado;

A **FIFA** e a revista esportiva France Football anunciaram nesta terça-feira (29.10) os 23 candidatos ao prêmio masculino de melhor jogador de futebol do ano.

Camadas	FIFA
EF	Fifa = Incorporado
FG	
TS	
Verbo	
Outros	

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** FIFA – Partes_constituíntes
- **Realizações sintáticas:** FIFA= Incorporado; Partes_constituíntes= IND

Lá estiveram presentes representantes do Comitê Organizador Local (COL), da **FIFA**, da empresa STRI, que presta serviço de consultoria em gramados à FIFA, e 154 participantes das cidades envolvidas com a organização do torneio. **IND**

Camadas	FIFA	
EF	Fifa = Incorporado	Partes_Constituintes=IND
FG		
TS		
Verbo		
Outros		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Fifa	2	Incorporado=2
Partes_Constituintes	1	IND

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(1)	Fifa	Partes_Constituintes
(1)	Incorporado	IND
(1)	Fifa	
(1)	Incorporado	

4.3-3CBF

Definição [Definition]:

A Confederação Brasileira de Futebol (**CBF**) é a associação responsável pelo futebol no Brasil. Gerencia a Seleção Brasileira de Futebol Masculino e a Seleção Feminina, e também organiza campeonatos nacionais, como o Campeonato Brasileiro e a Copa do Brasil.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

CBF []

Instituição responsável pelo futebol no Brasil.

Periféricos [Non-Core]:

Partes_Constituintes []

Níveis hierárquicos ou indivíduos que fazem parte do organograma da CBF.

Quadro 20: Frame de CBF

Unidades Lexicais:

CBF.n

Anotação da unidade lexical *CBF*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** CBF
- **Realizações sintáticas:** CBF= incorporado

- 1- A **CBF** formalizou, nesta sexta-feira (25.10), junto aos respectivos clubes, a convocação de cinco jogadores para a obtenção de vistos de entrada nos Estados Unidos.

Camadas	CBF
EF	CBF = Incorporado
FG	
TS	
Verbo	
Outros	

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
CBF	1	Incorporado=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões
(1)	CBF
(1)	Incorporado

4.3-4- COPA_DO_MUNDO_INFRAESTRUTURA

Definição [Definition]:

Conjunto de serviços e instalações necessários para a execução e o funcionamento do **Copa_do_Mundo**.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Infraestrutura []

Construções e/ou serviços necessários para a realização da **Copa_do_Mundo**.

Lugar [Place]

Semantic Type: Locative_relation

Lugar onde está a infraestrutura ou onde o serviço é prestado.

Periféricos [Non-Core]:

Tipo []

Natureza da infraestrutura necessária para a realização da **Copa_do_Mundo**.

Copa_do_Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Finalidade []

Semantic Type: State_of_affairs

O propósito da infraestrutura dentro do evento da **Copa_do_Mundo**.

Razão []

Motivo pelo qual a **Infraestrutura** existe.

Quadro 21: Frame de COPA_DO_MUNDO_INFRAESTRUTURA

Anotação da unidade lexical *Estádio*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Infraestrutura – Locais
- **Realizações sintáticas:** Infraestrutura= Incorporado; Locais= INI

- a. O **ESTÁDIO** será um dos palcos da Copa do Mundo da FIFA Brasil 2014. **INI**

Camadas	ESTÁDIO	
EF	Infraestrutura = incorporado	Locais= INI
FG		
TS		
Verbo		
Outros		

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Infraestrutura – Locais
 - **Realizações sintáticas:** Infraestrutura= Incorporado; Locais= Dep./SP
- b. O **ESTÁDIO** será erguido **no lugar do antigo Machadão**. Será uma arena moderna, com um desenho arquitetônico que lembra o movimento das dunas natalenses.

Camadas	ESTÁDIO	no lugar do antigo Machadão
EF	Infraestrutura = incorporado	Locais
FG		Dep
TS		SP
Verbo		
Outros		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Infraestrutura	2	Incorporado=2
Locais	2	INI= 1 Dep./SP= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(2)	Infraestrutura	Locais
(1)	Incorporado	INI
(1)	Incorporado	Dep./SP

4.3-5- CIDADE_BASE

Definição [Definition]:

A **Cidade_base** é a cidade que sedia os centros de treinamento e concentração das **Seleções** que participam da **Copa_do_Mundo**.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Cidade_base [] Cidade onde as seleções participantes treinam e ficam concentradas.

Copa_do_Mundo [] Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Seleções [] Times do futebol que representa um país.

Periféricos [Non-Core]:

Circunstância [] Circunstâncias que descrevem o estado do mundo (em um determinado tempo ou lugar) que é especificamente independente do evento em si ou de qualquer um de seus participantes.

Container_Possuidor [] O lugar do qual a Cidade_base faz parte.

Semantic Type:

Locative_relation

Descrição [] Qualquer particularidade ou característica da Cidade_base.

Lugar_de_Referência [] Este participante indica um lugar que serve de referência para a Cidade_base.

Nome [] Indica os nomes das localidades.

Partes_Constituintes [] Este participante indica as partes que compõem a Cidade_base.

Quadro 22: Frame de CIDADE_BASE

Unidades Lexicais:

cidade base.n

Anotação da unidade lexical *Cidade-base*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Cidade-base – Copa do mundo - Seleções
- **Realizações sintáticas:** Cidade-base= Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP; Seleções INI

Nosso solo paulista, referência de avanço e infraestrutura, sabe que a importância de ser uma **CIDADE-BASE** nesta competição mundial é para sempre. **INI**

Camadas	CIDADE-BASE	nesta competição mundial	
EF	Cidade-base = incorporado	Copa do mundo	Seleções= INI
FG		Dep	
TS		SP	
Verbo			
Outros			

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** Cidade-base – Copa do mundo - Seleções
- **Realizações sintáticas:** Cidade-base= Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP; Seleções IND

Camarões escolhe Vitória como **CIDADE-BASE** durante a Copa. **IND**

Camadas	CIDADE-BASE	durante a Copa	
EF	Cidade-base = incorporado	Copa do mundo	Seleções= IND
FG		Dep	
TS		SAdv	
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Cidade-base	2	Incorporado=2
Copa do mundo	2	Dep./SP= 1 Dep./SAdv= 1
Seleções	2	INI=1 IND= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(2)	Cidade-base	Copa do mundo	Seleções
(1)	Incorporado	Dep./SP	INI
(1)	Incorporado	Dep./SAdv	IND

4.3-6- CIDADE_SEDE

Definição [Definition]:

A Cidade_sede recebe as partidas da Copa_do_Mundo .

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Cidade_sede []

Cidade que recebe os jogos da Copa do Mundo.

Copa_do_Mundo []

Jogos de futebol masculino disputados por vários times.

Periféricos [Non-Core]:

Circunstância []

Circunstâncias que descrevem o estado do mundo (em um determinado tempo ou lugar) que é especificamente independente do evento em si ou de qualquer um de seus participantes.

Container_possuidor []

O lugar do qual a Cidade_sede faz parte.

Descrição []

Qualquer particularidade ou característica da Cidade_sede.

Lugar_de_referência []

Este participante indica um lugar que serve de referência para a Cidade_sede.

Nome []

Indica os nomes das localidades.

Partes_constituíntes []

Este participante indica as partes que compõem a Cidade_sede.

Quadro 23: Frame de CIDADE_SEDE

Unidades Lexicais:

Belo Horizonte.n, Brasília.n, ciudad sede.n, Cuiabá.n, Curitiba.n, Fortaleza.n, Manaus.n, Natal.n, Porto Alegre.n, Recife.n, Rio de Janeiro.n, Salvador.n, São Paulo.n, sede.n

Anotação da unidade lexical *Cidade-sede*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** Cidade-base – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** Cidade-base= Incorporado; Copa do mundo= IND;

Troca de experiências entre as **CIDADES-SEDES** da **Copa do Mundo** ajudará a aperfeiçoar as ações em 2014.

Camadas	CIDADES-SEDES	da Copa do Mundo
EF	Cidade-sede = incorporado	Copa do mundo
FG		Dep
TS		SP
Verbo		
Outros		

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
Cidade-sede	1	Incorporado=1
Copa do mundo	1	Dep./SP= 1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões	
(1)	Cidade-sede	Copa do mundo
(1)	Incorporado	Dep./SP

4.3-8- A_FIFA_FAN_FEST

Definição [Definition]:

O FIFA Fan Fest, é um evento promovido pela FIFA em que se transmitem os jogos da Copa do Mundo fora dos estádios e/ou das cidades-sedes e também se promovem eventos culturais, como shows.

Elementos de Frame [Frame Elements]:

Nuclear [Core]:

Copa_do_Mundo []	Jogos de futebol masculino disputados por vários times.
FIFA_Fan_Fest []	Transmissão dos jogos da Copa e eventos culturais.
Participantes []	As pessoas que comparecem ao FIFA Fan Fest.
Periféricos [Non-Core]:	
Descrição []	Descreve as características do FIFA Fan Fest.
Duração []	Quanto tempo dura o FIFA Fan Fest ocorre.
FIFA []	Federação Internacional de Futebol Associado.
Lugar []	Onde o FIFA Fun Fest ocorre.
Semantic Type: Locative_relation	
Maneira []	A forma como a instituição administra os eventos.
Semantic Type: Manner	
Tempo []	Identifica o momento em que o FIFA Fan Fest ocorre.

Quadro 24: Frame de A_FIFA_FAN_FEST

Anotação da unidade lexical *Fan Fast*.

1º Padrão

- **Elementos de Frame:** FIFA Fan Fest – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** FIFA Fan Fest = Incorporado; Copa do mundo= Dep./SP

- a. Gilmar Tadeu Alves, afirmaram que o Vale do Anhangabaú é o preferido da FIFA para receber a **FAN FEST oficial** da Copa do Mundo da FIFA 2014. **IND**

Camadas	FAN FEST oficial	da Copa do Mundo da FIFA 2014	
EF	FIFA_Fan_Fest = incorporado	Copa do mundo	Participantes=IND
FG		Dep	
TS		SP	
Verbo			
Outros			

2º Padrão

- **Elementos de Frame:** FIFA Fan Fest – Copa do mundo
- **Realizações sintáticas:** FIFA Fan Fest = Incorporado; Copa do mundo= IND

"As **FAN FESTS** passarão todos os jogos, mesmo os com menor interesse de público. Teremos pelo menos outros quatro pontos da cidade com comemorações parecidas, mas com as partidas mais importantes." **INDINI**

Camadas	FAN FESTS		
EF	FIFA_Fan_Fest = incorporado	Copa do mundo=IND	Participantes=INI
FG			
TS			
Verbo			
Outros			

Tabelas de Sumariamento:

Sumariamento dos Elementos de Frame e suas Realizações Sintáticas:

Elemento de Frame	Número anotado	Realizações
FIFA_Fan_Fest	2	Incorporado=2
Copa do mundo	2	Dep./SP= 1 IND= 1
Participantes	1	IND=1 INI=1

Sumariamento de Padrões de Valência:

Número anotado	Padrões		
(2)	FIFA_Fan_Fest	Copa do mundo	Participantes
(1)	Incorporado	Dep./SP	IND
(1)	Incorporado	IND	INI

As relações semânticas entre os frames propostas pela FrameNet visam, entre outros benefícios, auxiliar na compreensão dos frames, relacionando, por exemplo, um frame mais complexo com um outro frame de menor complexidade. Cada relação semântica contida nos dados da FrameNet é uma relação assimétrica entre dois frames. (RUPPENHOFER, J. et al, 2010:73-78)

Como foi mencionado na seção 3.2 do capítulo anterior a FrameNet estabelece seis relações semânticas entre frames, são elas, **herança**, **subframe**, **uso**, **precedência**, **ver também** e **perspectiva**.

A relação de **Herança**, que é observada, por exemplo, entre o frame de **COMPETIÇÃO** e o frame de **COPA_DO_MUNDO_JOGAR**, pois este é entendido como um subtipo daquele e todos os Elementos de Frame do frame-pai (**COMPETIÇÃO**) estão contidos no frame-filho (**COPA_DO_MUNDO_JOGAR**).

Na relação **Subframe** pode ser observada entre o frame de **MATA_MATA_EVENTO** e os frames de **OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO**, **QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO**, **SEMIFINAIS_EVENTO** e **FINAL_EVENTO**, uma vez que estes são um subevento de **MATA_MATA_EVENTO**, o qual é visto como um evento mais complexo.

Um exemplo da relação de **Uso** pode ser observado entre os frames de **COPA_DO_MUNDO_JOGAR** e **FIFA**, pois apenas parte da cena evocada pelo **FIFA** se refere ao **COPA_DO_MUNDO_JOGAR**, e esta referência é feita de maneira bastante genérica.

Como pode ser visto na modelagem, um exemplo da relação de **Precedência** está demonstrado entre os frames de **OITAVAS_DE_FINAL_EVENTO** e **QUARTAS_DE_FINAL_EVENTO**, pois estes ocorrem em uma sequência temporal.

Outra relação presente na modelagem em questão é a relação de **Perspectiva**, a qual está estabelecida entre o frame de **EVENTO_ESPORTIVO** e os frames de **COPA_DO_MUNDO_JOGAR** e o de **COPA_DO_MUNDO_EVENTO**. No que diz respeito a estes exemplos, as duas perspectivas do **EVENTO_ESPORTIVO** se fizeram necessárias por serem lexicalmente distintas as perspectivas de quem vai participar de um evento e as de quem vai assistir o evento.

No decorrer da modelagem dos frames observou-se a necessidade de se refinar as relações de **Uso** propostas pela FrameNet americana. Tal necessidade foi observada por ser esta relação muito genérica.

5 – Considerações Finais

O presente trabalho descreve os procedimentos de modelagem e criação de frames em um domínio específico: **A Copa do Mundo**.

A eficácia na modelagem de habilidades cognitivas humanas, tais como, a capacidade de fazer inferências e colocar eventos na sua ordem temporal, é considerado um fator importante para o sucesso de um sistema de processamento automático de linguagem (PETRUCK & MELO, 2012).

A modelagem dos frames apresentados nesta dissertação representa as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol e Associados para a realização da Copa do Mundo, atingindo, assim, o objetivo principal do projeto Copa 2014 de criar um dicionário trilíngue online com o foco no **uso humano**.

Durante a modelagem dos frames, foi possível perceber que será necessário discutirmos mais profundamente sobre a questão das relações semânticas propostas pela FrameNet americana, principalmente a relação de **Uso**, uma vez que esta se apresenta bastante genérica.

A relação de **Uso** é caracterizada quando apenas parte da cena evocada pelo “frame filho” se refere ao “frame pai”. A referência ao “frame pai” é feita de maneira bastante genérica e subjetiva. A necessidade de se refinar esta relação é explicada pelo fato da referência feita pelo “frame filho” ao “frame pai” ser genérica e ainda não muito bem estruturada.

Esta generalidade da relação de **Uso** não interfere na criação do referido dicionário, uma vez que este é focado no uso humano. A necessidade de refinamento dessa relação se torna importante para o processamento de linguagem natural.

Do ponto de vista teórico-analítico, além da imprecisão da relação de **Uso** interframes, é notória a timidez do recurso lexical FrameNet para tratar de lexicalizações nominais. Deste modo, a anotação dos frames evocados nominalmente deveria ser alvo de um desdobramento desta investigação: há um forte desequilíbrio entre as soluções de anotação para lexemas deverbais (como **Competição**) e lexemas eminentemente nominais (como **Copa do Mundo**).

É fato que esta dissertação não objetiva resolver este problema, se não contribuir com o projeto lexicográfico COPA 2014 participação substantiva.

Questão mais séria, de natureza científica e epistemológica, é a circunscrição de um desenvolvimento tecnológico (da semântica de frames) como é o COPA: importante deixar claro quais são suas possibilidades e quais são suas limitações.

Desde a origem deste projeto, seus propositores definiram como foco a construção de dicionário eletrônico trilingue para usuários humanos que se caracterizassem socialmente como **turistas**, **jornalistas**, personagens que tivessem esta reduzida relação funcional com o evento Copa do Mundo.

Trabalhar, no entanto, no escopo da semântica de frames aponta horizontes que, por consistência teórica, não podemos deixar de reconhecer.

É fato que a rede semântica da Copa do Mundo 2014 é muito mais complicada do que a árvore conceitual que aqui descrevemos. Sendo os frames a interface que postulamos entre conhecimento linguístico e conhecimento do mundo, somos obrigados a assinalar que, no caso do evento Copa do Mundo no Brasil em 2014, estamos lidando com aquilo que Lakoff 2005 designa como “conhecimento contestado”.

Aproveitando-se do tratamento que a filosofia analítica reserva para conceitos políticos como **democracia** ou **liberdade**, Lakoff argumenta que, nestes casos, lidamos com uma complexidade categorial interna que não se confunde com a ideia de **radialidade**, já que os frames evocados em concomitância relacionam-se entre si por um vínculo de conflito.

No nosso caso, o conflito exhibe inclusive uma dimensão diacrônica: antes da copa, prevalecia uma interpretação negativa do evento, por conta, inclusive das particularidades político-eleitorais que fazem coincidir o calendário da Copa com as eleições presidenciais no Brasil; no correr da Copa, esta negatividade passou a ser desfocalizada, merecendo inclusive reparos da parte dos mais ativos críticos anteriores.

Observa-se que, não obstante as singularidades do contexto brasileiro, semelhante disputa de interpretações tem ocorrido em outras Copas recentes – na África do Sul e na Alemanha.

Obviamente nosso projeto não trata de nada disso, o que poderia fazê-lo alvo de uma crítica de insuficiência. Repetimos: esta crítica seria razoável pelo fato de estarmos trabalhando com semântica de frames, que, segundo seu ilustre fundador Charles Fillmore, busca desvendar as dimensões etnográficas da significação.

Aqui, entretanto, é necessário recorrer a outro grande linguista: a saber, Ferdinand de Saussure que, no Curso de Linguística Geral (cap.3) proclama que “o ponto de vista é que faz o objeto”.

No caso do dicionário para o qual contribuimos estas dimensões não são essenciais. Afinal, um dicionário nada mais é que uma ferramenta – e uma ferramenta tem a sua especificidade. Ninguém pega um martelo para fritar um ovo. Ninguém há de achar que no Copa 2014 mais do que as descrições regulamentares do que seja a Copa do Mundo.

Assim, observamos que, além dos desdobramentos técnicos que este trabalho indica, há outros de fundo teórico e metodológico que devem ser assinalados a bem da consistência e como perspectiva de estudo futuro.

Referências Bibliográficas:

BOAS, H. Semantic frames as interlingual representations for multilingual lexical databases. In: BOAS, H. C. (Ed.). *Multilingual FrameNets in computational lexicography: Methods and applications*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2009, p. 59-100;

CHOMSKY, N. *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, Mass.: MIT. Press, 1965;

CIENKI, A. Frames, Idealized Cognitive Models, and Domains. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;

FAUCONNIER, G. Cognitive Linguistics. In: *Encyclopedia of Cognitive Science*, Sd.;

FAUCONNIER, G. *Mappings in Thought and Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997;

FAUCONNIER, G.; TURNER, M.. *The Way We Think*. New York: Basic Books, 2002;

FELDMAN, J. *From molecule to metaphor: a neural theory of language*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006;

FELLBAUM, C. *WordNet: an electronic lexical database*. 2.ed. Cambridge Mass.: MIT Press. 1998;

FILLMORE, Charles J. Scenes and frames semantics. In: ZAMPOLLI, A. (Ed.).

Linguistic Structures Processing: Fundamental Studies in Computer Science, nº 59.

Amsterdam: North Holland Publishing. 1977;

FILLMORE, Charles J. Frame semantics. In: *Linguistics in the Morning Calm*, Seul: Hanshin Publishing Co., p.111-137, 1982;

- FILLMORE, C.J.; JONHSON, C.; PETRUCK, M. Background to FrameNet. In: *International Journal of Lexicography*. Oxford University Press, v. 16 n° 3, 2003, p. 235-250;
- FILLMORE, C.J. Frames and the semantics of understanding. In: *Quaderni di Semantica*. v.6, n.2, 1985, p. 222-254;
- FILLMORE, C.J.; PETRUCK, M. R. L.; RUPPENHOFER, J. & WRIGHT, A. FrameNet in action: the case of attaching. In: *International Journal of Lexicography*. Oxford University Press, v. 26, n° 3. 2003;
- GALLESE, V.; LAKOFF, G. The brain's concepts: the role of the sensorimotor system in conceptual knowledge. *Cognitive Neuropsychology*, v.21, p. 455-479, 2005. .
- GAMONAL, M. A. Copa 2014 FrameNet Brasil: a constituição de um dicionário eletrônico para Copa do Mundo baseado na Semântica de Frames. 2012. Dissertação (Mestrado em Letras: Linguística). Faculdade de Letras, UFJF, Juiz de Fora, 2012.
- GEERAERTS, D. Lexicography. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;
- GAWRON, Jean Mark. *Frame Semantics*. San Diego State University, 2008.
- GEERAERTS, D.; CUYCKENS, H. Introducing Cognitive Linguistics. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;
- JOHNSON, Mark. *The Body in the Mind: the bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: The University Chicago Press. 1987.
- LAKOFF, G. & JOHNSON, M. *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980;
- LAKOFF, G. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987;
- LAKOFF, G. The contemporary theory of metaphor. In: Ortony, A. (Ed). *Metaphor and thought*. 2. ed. New York: Cambridge University Press, 1993.
- LAKOFF. & JOHNSON, M. *Philosophy in the Flesh*. New York: Basic Books. 1999;
- MACHADO, P. M. Casadíssimo, recomendadíssimo, confirmadíssimo: uma investigação de um mismatch morfológico na perspectiva da linguística cognitiva. Dissertação (Mestrado em Linguística). Faculdade de Linguística, UFJF, Juiz de Fora, 2011.
- NERLICH, B.; CLARKE D. D. Cognitive Linguistics and the History of Linguistics. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;

- OAKLEY, T. Image Schemas. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;
- OTHERO, Gabriel de Ávila & MENUZZI, Sérgio de Moura. *Linguística Computacional: teoria e prática*. São Paulo, Parábola Editorial, 2005, 128 p. ISBN: 85-88456-39-X;
- PETRUCK, M. R. L. Frame Semantics. In: VERSCHUEREN, J. OSTMAN, J. & BLOMMAERT, J. (Eds.) *Handbook of Pragmatics*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1996;
- PETRUCK, M.R.L.; MELO, G. Precedes: A Semantic Relation in FrameNet. In: *Proceedings of the Workshop on Language Resources for Public Security Applications at the 8th Conference on International Language Resources and Evaluation (LREC 2012)*, Istanbul, Turkey, pp.45-49, 2012.
- RUPPENHOFER, J. et al., *FrameNet II: Extended theory and practice*. Berkeley: International Computer Science Institute, 2010. Disponível em: <http://framenet.icsi.berkeley.edu/>;
- SALOMÃO, M. M. M. Teorias da linguagem: a perspectiva sociocognitiva. In: *II Forum de Linguagem no Forum de Ciência e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro UFRJ*, 2006;
- SALOMÃO, M. M. M.; TORRENT, T. T.; CAMPOS, F. C. A.; BRAGA, R. M. M. & VIEIRA, M. B. Copa 2014 Framenet Brasil. Projeto apresentado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), no âmbito do Edital Universal nº 14/2011. Juiz de Fora. 2011;
- SALOMÃO. Entrevista com Margarida Salomão. In: *Revista Investigações*, Vol. 23, nº 2, Julho, 2010. Disponível em: <http://www.revistainvestigacoes.com.br>;
- SALOMÃO. FrameNet Brasil: um trabalho em progresso. In: *Calidoscópio*, Vol. 7. nº 2, 2009, p. 171-182;
- SARDINHA, T. B. *Linguística de Corpus*. São Paulo: Manole. 2004;
- SAUSSURE, F. *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1916 [2004], 7. ed
- SILVA, A. S. “Os estudos de Linguística Cognitiva do Português”. *Revista Portuguesa de Humanidades I Estudos Linguísticos*, 11-1, Braga: Faculdade de Filosofia da U.C.P., 2007. 51-83;
- TUGGY, D. Schematicity. In: *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford University Press, 2007;

