

2 Sprache und Fußball

THOMAS SCHMIDT

Kicktionary

1 Einleitung

Der Wortschatz der Fußballsprache zeichnet sich durch einen großen Reichtum an Synonymen, feinen stilistischen und semantischen Unterscheidungen, idiomatischen Wendungen und metaphorischen Übertragungen aus der Allgemeinsprache aus. Er ist daher vielfach, sowohl für das Deutsche als auch für die Sprachen anderer Fußballnationen, als Gegenstand lexikografischer Untersuchungen herangezogen worden (z. B. Seelbach 2001, Gross 2002). Vor allem im Vorfeld der großen Turniere der letzten fünf Jahre entstanden auch mehrere gedruckte ein- oder mehrsprachige Wörterbücher der Fußballsprache (z. B. Burkhardt 2006, Colombo et al. 2006, Yıldırım 2006, Simmen 2008).

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit einem mehrsprachigen *elektronischen* Wörterbuch, dem Kicktionary. Ziel bei der Erstellung dieses Wörterbuches war, anhand des Vokabulars der Fußballsprache zu untersuchen, wie moderne Methoden der computergestützten, korpusbasierten Lexikografie und neuere Ansätze aus dem Gebiet der lexikalischen Semantik dazu beitragen können, im elektronischen Medium Wörterbücher zu erstellen, die besser (oder: auf eine andere Art und Weise gut) sind als ihre gedruckten Pendanten.

Ich werde im folgenden Abschnitt zunächst diese Methoden und Ansätze kurz erläutern. Darauf folgend zeige ich, wie sie sich für eine Analyse des Fußballwortschatzes fruchtbar machen lassen. Abschließend gebe ich einen Einblick in die Umsetzung des Kicktionarys in Form einer Website.

2 Grundlagen

2.1 Computergestützte, korpusbasierte Lexikografie

Computergestützte Methoden in der Lexikografie haben das Potenzial, sowohl die Art und Weise, wie Wörterbücher erstellt werden, als auch die Formen ihrer Nutzung grundlegend zu erweitern und zu verändern. Dies ist an anderer Stelle (Storror 2001, de Schryver 2003,

Klein 2004) ausführlich beschrieben worden. Von den zahlreichen dort dargelegten Aspekten möchte ich hier drei herausgreifen, die bei der Entwicklung des Kicktionarys entscheidende Rollen gespielt haben:

1. Die Verfügbarkeit großer Mengen digitalisierter Texte und die Möglichkeiten, die der Computer bietet, diese zu verarbeiten und zu durchsuchen, erlauben dem Lexikografen, seine Analysen systematisch empirisch zu fundieren. An die Stelle der traditionellen Zettelkästen, in denen der Lexikograf einzelne kurze Belege für Wörter sammelt, treten elektronische Sprachkorpora, in denen sich die Verwendungsweisen und Umgebungen von lexikalischen Einheiten auch quantitativ und in ihrem Gesamtkontext charakterisieren lassen. Da das digitale Wörterbuch gleichzeitig die Platzbeschränkungen des gedruckten weitestgehend überwindet (s. u.), bieten sich nicht nur aus Produzenten-, sondern auch aus Benutzerperspektive neue und erweiterte Möglichkeiten, Wörterbucheinträge mit authentischem Beispielmateriale zu verknüpfen.
2. Bei der Gestaltung von Wörterbucheinträgen eröffnet das elektronische Medium ganz neue Perspektiven. Digital gespeicherte Daten verursachen erstens wesentlich weniger Kosten und sind zweitens bezüglich der Präsentationsformen viel flexibler als ihre gedruckten Pendanten. So stehen bei einem elektronischen Wörterbucheintrag der Integration von farbigen Textelementen oder Grafiken kaum ökonomische Zwänge im Wege, und das Einbinden von Tonbeispielen oder bewegten Bildern wird durch die Multimediafähigkeit des Computers überhaupt erst zu einer Option für die Lexikografie.
3. Die Loslösung von der Druckform macht es schließlich auch möglich, den Inhalt eines Wörterbuchs mehrfach nach verschiedenen Ordnungskriterien zu strukturieren und diese Strukturen für den Nutzer verwertbar zu machen. „Nachschlagen“ im Wörterbuch ist dann nicht mehr gleichbedeutend mit dem Blättern in einer alphabetisch geordneten Liste, sondern besteht im Navigieren in einer vielfach vernetzten Struktur.¹ Das technische Mittel hierzu ist die Hypertext-Technologie; die theoretische Grundlage können Ansätze aus der lexikalischen Semantik sein, wie sie in den nächsten beiden Abschnitten vorgestellt werden.

¹ Natürlich finden sich auch in herkömmlichen Wörterbüchern vernetzte Strukturen in Form von Verweisen zwischen einzelnen Einträgen. Allerdings ist es in der Druckform erstens ungleich mühsamer, solchen Verweisen zu folgen, als in einem hypertextfähigen Browser. Zweitens beschränken sich solche Verweise i. d. R. auf die unterste Ebene der Wörterbuchstruktur, während im elektronischen Medium auch mehrfache Strukturierungen auf der Makroebene möglich sind. Die folgenden Kapitel werden dies eingehender erläutern.

2.2 Semantische Relationen, Wortnetze

Semantische Relationen sind Beziehungen zwischen den Bedeutungen von Wörtern. Die grundlegende Relation ist dabei die Bedeutungs-gleichheit oder Synonymie. Sie kann zwischen Angehörigen der meis-ten Wortarten, z. B. zwischen Substantiven (*Apfelsine, Orange*), Verben (*öffnen, aufmachen*) oder Adjektiven (*schnell, rasch*), bestehen und ist in der Lexikografie von jeher ein wichtiges Mittel zur Wortdefinition. In einem weitverbreiteten Ansatz aus der lexikalischen Semantik dienen Mengen synonymmer lexikalischer Einheiten, sogenannte *synsets*, als Grundbausteine von digitalen Wortnetzen (Fellbaum 1998). Ein Wort-netz entsteht, indem zwischen diesen Grundbausteinen weitere seman-tische Relationen festgehalten werden. Dazu gehören z. B.:

- **Hyperonymie:** Diese Relation besteht zwischen Substantiven X und Y, sofern die Aussage „X ist ein/eine Art Y“ wahr ist, Y also ein Ober-begriff (ein Hyperonym) von X ist (Beispiel: „eine Apfelsine ist eine Frucht“).
- **Holonymie:** Diese Relation besteht zwischen Substantiven X und Y, sofern die Aussage „X ist ein Teil von Y“ wahr ist, bezeichnet also eine Teil-Ganzes-Beziehung (Beispiel: „ein Dach ist ein Teil eines Gebäudes“).
- **Troponymie:** Diese Relation ist das Pendant zur Hyperonymie im verbalen Bereich. Sie besteht zwischen Verben X und Y, sofern die Aussage „X zu tun heißt, Y auf eine bestimmte Art und Weise zu tun“ wahr ist (Beispiel: „zu torkeln heißt, auf eine bestimmte Art und Weise zu gehen“).

Da erstens die meisten semantischen Relationen transitiv sind (wenn A ein Holonym von B und B ein Holonym von C ist, folgt zwangsläufig, dass A auch ein Holonym von C ist) und zweitens ein und dasselbe *synset* oft durch mehr als eine semantische Relation mit weiteren *synsets* verbunden ist (z. B. ist das Wort *Apfel* durch Hyperonymie mit dem Wort *Frucht*, durch Holonymie mit dem Wort *Apfelbaum* verbunden), sind die so entstehenden Netze vielfältige und komplexe Strukturen. Ausgehend von einigen wenigen abstrakten Begriffen (z. B. *Gegenstand, Lebewesen*), kann über sie der gesamte Wortschatz erschlossen werden, womit eine erste Alternative zur alphabetischen Organisation von Wörterbüchern gegeben ist.

2.3 Scenes und Frames

Das Wissen über Wörter und Wortbedeutungen ist beim Menschen – im Gegensatz zum Wörterbuch – mit Sicherheit nicht alphabetisch organisiert. Wortnetze mit ihrer auf semantischen Relationen basierenden Organisation können als eine mögliche Annäherung an die tatsächliche Struktur lexikalischen Wissens aufgefasst werden. Eine andere plausible Annäherung basiert auf der fillmoreschen Framesemantik (Fillmore 1982).²

Vereinfacht gesprochen definiert die Framesemantik eine *Scene* als das Wissen über prototypische Handlungsabläufe und die daran beteiligten Aktanten und Gegenstände. Dieses Wissen kann nicht sprachlich sein, wird aber oft durch sprachliche Mittel hervorgerufen („evoziert“). Beispielsweise ruft eine Äußerung wie *Bernd hat ein Sandwich gekauft* Wissen über typischerweise an einer kommerziellen Transaktion beteiligte Personen (Käufer, Verkäufer) und Gegenstände (Ware, Geld) sowie eine Vorstellung von einem Handlungsablauf (Austausch der Ware gegen Geld zwischen Verkäufer und Käufer) hervor. Dabei sind wohlgerne in der Regel nicht alle diese Elemente in der sprachlichen Äußerung kodiert – der Produzent oder Rezipient der Äußerung kann sie aber anhand seines Wissens über *Scenes* ergänzen.

Der gleiche Sachverhalt kann aber auch ganz anders versprachlicht werden, z. B. als *Max hat ein Sandwich verkauft* oder *Bernd hat 2,90 Euro für ein Sandwich bezahlt*. Die durch die verschiedenen lexikalischen Einheiten (*kaufen, verkaufen, bezahlen*) hervorgerufene *Scene* bleibt dabei die gleiche, es werden aber unterschiedliche Perspektiven auf das Ereignis eingenommen oder unterschiedliche Aspekte im Handlungsablauf hervorgehoben. Ein *Frame* fasst nun alle lexikalischen Einheiten zusammen, die auf – in diesem Sinne – gleiche Weise auf eine *Scene* Bezug nehmen. Für die *Scene* „Kommerzielle Transaktion“ fasst also ein *Frame* „Kauf“ z. B. lexikalischen Einheiten wie *kaufen, erwerben* und *Einkauf* zusammen, ein weiterer *Frame* „Verkaufen“ lexikalische Einheiten wie *verkaufen, andrehen, veräußern* etc.

Im Rahmen des FrameNet-Projektes (Fillmore et al. 2003, Ruppenhofer et al. 2005) wird auf der Grundlage der Framesemantik eine große

² Ich beziehe mich hier vornehmlich auf Fillmores frühere Arbeiten, in denen klar zwischen einer *Scene* als einer konzeptuellen und *Frame* als einer sprachlich motivierten Kategorie unterschieden wird. In späteren Arbeiten, darunter dem weiter unten erwähnten FrameNet, tritt an die Stelle der *Scene* ein System von verschiedenen, miteinander vernetzten *Frame*-Typen mit unterschiedlichem Abstraktionsgrad. Da die Grundidee aber die gleiche bleibt und die klare Unterscheidung zwischen *Scene* und *Frame* für die Lexikografie nützlich ist, wurde sie für das Kicktionary beibehalten.

elektronische Datenbank entwickelt, in der lexikalische Einheiten in miteinander verknüpften *Frames* organisiert und ihre Verwendungsweisen durch Belege aus digitalen Korpora illustriert sind.

3 Semantische Relationen, Scenes und Frames in der Fußballsprache

3.1 Semantische Relationen in der Fußballsprache

Über Fußball wird viel und häufig gesprochen und geschrieben. Dies geschieht in den verschiedensten Medien unter Beteiligung von Personen mit unterschiedlichsten Fachkenntnissen, sprachlichen Hintergründen und persönlichen oder beruflichen Beziehungen zum Gegenstand.³ Dieser Umstand in Verbindung mit der Tatsache, dass ein eigentlich immer gleiches Ereignis (eben ein Fußballspiel) immer wieder aufs Neue beschrieben und für den Leser oder Zuhörer interessant gemacht werden muss, dürften dafür verantwortlich sein, dass es in der Fußballsprache von bedeutungsgleichen oder -ähnlichen Ausdrücken nur so wimmelt.

- (1a) *Ecke, Eckball, Eckstoß*
- (1b) *Tor, Kasten, Gehäuse, Bude, (das) Eckige*
- (1c) *Ball, Leder, Pille, Spielgerät, (das) Runde*
- (1d) *Tor, Treffer*
- (1e) *schießen, abziehen, draufhalten*

Wie die Beispiele in (1) zeigen, kann es sich dabei sowohl um verschiedene Varianten eines Wortes mit gemeinsamem morphologischen Element (a) als auch um Wörter mit gänzlich verschiedenen Stämmen (b bis e) handeln. Synonyme sind teilweise recht deutlich verschiedenen Stilebenen zugeordnet (vgl. vor allem b und c), oft trifft man sie jedoch auch nebeneinander in einem einzigen Text an (z. B. d). Sie finden sich in allen Wortklassen, ganz besonders aber im nominalen (a bis d) und verbalen Bereich (e).

Fußballsprache ist in dieser Hinsicht also eher das Gegenteil einer „echten“ Fachsprache – ihr Synonymreichtum läuft dem Bemühen anderer auf spezielle Gegenstände bezogener Sprachen (z. B. der Medizinsprache) um terminologische Eindeutigkeit genau zuwider. Den-

³ Man stelle nur den Fußballexperten im Fernsehen, den Kommentator im Radio, den Sportreporter einer (z. B. bayerischen) Lokalzeitung, den (z. B. sächsischen) Dialekt sprechenden Fußballfan und den um Volksnähe bemühten Politiker nebeneinander, um sich zu veranschaulichen, in wie vielen Diskurstypen und Sprachregistern Fußballvokabular täglich zur Anwendung kommt.

noch ist das Vokabular des Fußballs natürlich bestens geeignet, die Vorgänge auf dem Spielfeld knapp und präzise zu beschreiben. Dazu trägt bei, dass sich viele Begriffe noch einmal in speziellere Unterbegriffe auffächern, die Hyperonym- bzw. Troponym-Relation also vielfältig besetzt ist:

- (2a) *Tor, Treffer* > *Eigentor, Ehrentreffer, Anslusstreffer, Siegtreffer*
- (2b) *einnetzen, einschießen, treffen* > *einschieben, einköpfen, einnicken*
- (2c) *Spieler* > *Feldspieler* > *Abwehrspieler* > *Innenverteidiger* > *Vorstopper*
- (2d) *schlagen, bezwingen* > *deklassieren, überrollen*
- (2e) *foulen* > *fällen, legen* > *umgrätschen*

Wie die Beispiele in (2)⁴ zeigen, geschieht dies teilweise durch Nominalkomposition (a und c), teilweise bestehen diese semantischen Relationen aber auch zwischen morphologisch nicht miteinander verwandten Wörtern (d und e). Für manche Bereiche ergeben sich per Transitivität längere Ketten von Hyperonym-Beziehungen, die dem Sprecher oder Schreiber eine feine Abstufung seiner semantischen Genauigkeit erlauben (c). Ober- und Unterbegriffspaare finden sich wiederum in verschiedenen Wortklassen, also im nominalen (a, c) wie auch im verbalen (b, d, e) Bereich.

Holonyme in der Fußballsprache trifft man weniger bei der Beschreibung von dynamischen Ereignissen auf dem Spielfeld denn bei der Benennung von statischen Objekten an:

- (3a) *Spielfeld* > *Hälfte* > *Sechzehner, Strafraum* > *Fünfmeterraum, Torraum*
- (3b) *Tor* > *Aluminium, Gebälk, Torgestänge* > *Pfosten* > *Innenpfosten, Außenpfosten*

Die Beispiele in (3) illustrieren zwei Holonymketten von Begriffen, die Teile des Spielfeldes bezeichnen.

3.2 Scenes und Frames in der Fußballsprache

Ein Fußballspiel wird vom Betrachter intuitiv in eine Abfolge von diskreten Handlungsabläufen unterteilt, die in der Fußballsprache selbst als „Szenen“ bezeichnet werden.⁵ Das Konzept der *Scene* aus der Fra-

⁴ Das Größer-Zeichen bedeutet dabei ‚ist ein Oberbegriff von‘. Mit Kommata getrennte Listen sind allerdings nicht unbedingt *synsets*, die aufgelisteten Wörter also in diesen Beispielen nicht zwangsläufig bedeutungsgleich.

⁵ Vgl. etwa folgendes Korpusbeispiel: „In der 55. Minute wurde Necati Ates im Strafraum zu Fall gebracht, aber der Elfmeter von Fatih Tekke konnte vom eingewechselten Torhüter Andrey Morev, der für den in dieser Szene verletzten Novikov kam, gehalten werden.“

mesemantik findet also im Fußball eine unmittelbare Entsprechung im gängigen Sprachgebrauch. Betrachten wir als Beispiel für eine solche Szene den Zweikampf:

(4) In einer Zweikampfszene versucht ein **angreifender Spieler (AS)** an einem **Ort (O)** auf dem Spielfeld, dem **ballführenden Spieler (BS)** den **Ball (B)** abzunehmen. Die Szene endet, indem sich entweder **BS** oder **AS** durchsetzt.

Das entsprechende Wissen über einen prototypischen Handlungsablauf könnte z.B. wie in (4) beschrieben werden. Dabei wird eine zeitliche Abfolge von Ereignissen angegeben, und es werden die an diesen Ereignissen beteiligten Aktanten und Gegenstände, sog. Frameelemente, genannt. Bei der sprachlichen Realisierung finden sich diese Frameelemente als obligatorische oder fakultative Mitspieler der jeweiligen Prädikate wieder. Wie die Beispiele in (5) zeigen, bietet das Fußballvokabular vielfältige Möglichkeiten, eine solche Szene sprachlich zu beschreiben:

- (5a) [Lahm]_{AS} und [Ba]_{BS} liefern sich einen *Zweikampf* [an der Außenlinie]_O.
 (5b) [Lahm]_{AS} liefert sich [an der Außenlinie]_O ein *Duell* [mit Ba]_{BS}.
 (5c) [Lahm]_{AS} *greift* [Ba]_{BS} [an der Außenlinie]_O an.
 (5d) [Lahm]_{AS} *stört* [Ba]_{BS} [an der Außenlinie]_O.
 (5e) [Ba]_{BS} *nimmt es* [an der Außenlinie]_O [mit Lahm]_{AS} auf.

Mit Begriffen wie *Zweikampf* oder *Duell* (a, b) wird der Handlungsablauf *in situ*, also so, wie er an Ort und Stelle stattfindet, versprachlicht. Lexikalische Einheiten wie *angreifen* oder *stören* (c, d; des Weiteren: *attackieren*, *bedrängen*) leisten das Gleiche, nehmen aber statt einer neutralen die Perspektive des angreifenden Spielers ein. Bei sprachlichen Ausdrücken wie *es aufnehmen mit* wird die umgekehrte Sichtweise, also die des ballführenden Spielers, in den Vordergrund gerückt. Die Beispiele in (6) demonstrieren, dass die gleiche Szene auch ausgehend von ihrem Resultat beschrieben werden kann:

- (6a) [Ba]_{BS} *spielt* [Lahm]_{AS} [an der Außenlinie]_O aus.
 (6b) [Ba]_{BS} *düpiert* [Lahm]_{AS} [an der Außenlinie]_O.
 (6c) [Ba]_{BS} *tunnelt* [Lahm]_{AS} [an der Außenlinie]_O.
 (6d) [Lahm]_{AS} *stoppt* [Ba]_{BS} [an der Außenlinie]_O.
 (6e) [Lahm]_{AS} *grätscht* [Ba]_{BS} [an der Außenlinie]_O ab.
 (6f) [Ba]_{BS} *verzettelt sich* [an der Außenlinie]_O [gegen Lahm]_{AS}.
 (6g) [Ba]_{BS} *vertändelt* [an der Außenlinie]_O [den Ball]_B [gegen Lahm]_{AS}.

Besonders für den Fall, dass sich der ballführende Spieler durchsetzt, hält die Fußballsprache eine Vielzahl von lexikalischen Einheiten bereit (a–c, des Weiteren z.B.: *austanzen*, *ausdribbeln*, *umspielen*, *umkurven*, *verladen*, *vernaschen*, etc.). Der umgekehrte Ausgang kann wiederum

sowohl aus der Perspektive des angreifenden (d, e) wie auch des ballführenden (f, g) Spielers versprachlicht werden.

Man beachte, wie in (5) und (6) die zur *Scene* gehörigen Frameelemente je nach eingenommener Perspektive, teilweise auch in Abhängigkeit von der konkreten lexikalischen Einheit, in unterschiedlichen grammatischen Positionen (Subjekt, Objekt, Zirkumstant) und Formen (Nominalphrase, Präpositionalphrasen mit verschiedenen Präpositionen) erscheinen.

Die zur *Scene* Zweikampf gehörigen lexikalischen Einheiten lassen sich also gemäß unterschiedlicher Perspektiven auf das Ereignis (*in situ* oder ausgehend vom Resultat) und die beteiligten Aktanten (neutral, ballführender oder angreifender Spieler) in mindestens sechs verschiedene *Frames* einordnen. Dabei fallen die im vorigen Abschnitt besprochenen Synonyme (hier z. B. *angreifen* und *attackieren*) wie auch Paare von Ober- und Unterbegriffen (hier z. B. *tunneln* und sein Troponym *ausspielen*) zwangsläufig in den gleichen *Frame*, denn ihre Bedeutungsähnlichkeit bzw. -verwandtschaft geht mit einer gemeinsamen Perspektive auf die betreffende *Scene* einher.

Für die Organisation eines Wörterbuchs leistet die Unterteilung des Wortschatzes in *Scenes* und *Frames* aber auch noch anderes: Sie fasst zum einen auch solche Mengen von bedeutungsverwandten Wörtern zusammen, deren semantische Gemeinsamkeiten sich nicht unmittelbar als eine der vorgenannten semantischen Relationen niederschlagen. Beispielsweise sind die Verben *abschütteln*, *austricksen* und *tunneln* weder synonym noch eindeutig Ober- oder Unterbegriffe voneinander, würden also in einem Wortnetz trotz ihrer offensichtlichen semantischen Gemeinsamkeiten nicht oder nur indirekt miteinander verbunden werden. Die *Scene/Frame*-Systematik hingegen erfasst auch solche unschärferen semantischen Relationen direkt, indem sie die Verben aufgrund ihrer gleichartigen Perspektive in den gleichen *Frame* einordnet.

Zum anderen stellt die *Scene/Frame*-Systematik im Gegensatz zu den semantischen Relationen auch Beziehungen zwischen Angehörigen unterschiedlicher Wortklassen her. Man betrachte dazu die Beispiele in (7), die alle zum gleichen *Frame* („Schiedsrichter-Intervention“) der *Scene* „Regelverstoß“ gehören:

- (7a) [Schiedsrichter Drees] *verwarnt* [Jan Schlaudraff].
- (7b) [Schiedsrichter Drees] *gibt* [Jan Schlaudraff] die *Gelbe Karte*.
- (7c) [Schiedsrichter Drees] *gibt* [Jan Schlaudraff] die *Rote Karte*.
- (7d) [Schiedsrichter Drees] *verweist* [Jan Schlaudraff] *des Feldes*.
- (7e) [Schiedsrichter Drees] *schickt* [Jan Schlaudraff] *zum Duschen*.

Dabei steht einmal (a, b) ein verbales Prädikat (*verwarnen*) einem bedeutungsgleichen nominalen Prädikat (*Gelbe Karte*) mit zugehörigem Stützverb (*geben*), einmal (c–e) ein nominales Prädikat (*Rote Karte*) zwei bedeutungsgleichen idiomatischen Ausdrücken (*des Feldes verweisen* und *zum Duschen schicken*) entgegen. Diese Alternativen zwischen verbalen und nominalen Prädikaten und idiomatischen Ausdrücken (auch „festen Wendungen“, „expressions figées“) kommen in der Fußballsprache sehr häufig vor (vgl. hierzu ganz besonders die Arbeiten von Seelbach) und tragen ganz wesentlich zu ihrem Formenreichtum bei.

3.3 Semantische Relationen, Scenes und Frames und Mehrsprachigkeit⁶

Um dem Umstand gerecht zu werden, dass Bedeutungsgleichheit nicht nur innerhalb einer Sprache, sondern auch über Sprachen hinweg existiert, kann das oben dargestellte Prinzip der semantischen Relationen auf den mehrsprachigen Fall ausgeweitet werden:⁷

(8a) *Torhüter/Torwart/Schlussmann* = *goalkeeper/keeper/custodian* = *gardien de but/portier*

(8b) *bedienen/einsetzen* = *feed/pick out/set up* = *servir/décaler*

(8c) *pichenette* < *tir, frappe* = *Schuss, Torschuss*

An die Stelle einsprachiger *synsets*, die eine Menge von Synonymen enthalten, treten dann mehrsprachige *synsets*, die zusätzlich auch Übersetzungsäquivalente aufnehmen (a, b). Die Transitivitäts- und Symmetrieeigenschaften führen dabei dazu, dass innerhalb einer Sprache postulierte semantische Relationen auch über Sprachen hinweg gültig bleiben. Wie (8c) demonstriert, kann das bei Wortschatzlücken einen ganz konkreten praktischen Nutzen haben: So gibt es für das französische Substantiv *pichenette* (etwa: ‚ein kurz und unerwartet angesetzter Schuss‘) keine echte Entsprechung im Deutschen. Da in einem

⁶ Da es in diesem Beitrag vornehmlich um das deutsche Fußballvokabular geht, halte ich die Ausführungen zu diesem Thema kürzer, als es für das Kicktionary als mehrsprachig konzipiertes Wörterbuch eigentlich geboten ist. Der interessierte Leser sei für eine ausführlichere Diskussion mehrsprachiger Aspekte auf Schmidt (2009) verwiesen.

⁷ Natürlich ist dieses Vorgehen nicht ganz unproblematisch. Der Begriff der „Bedeutungsgleichheit“ ist schon innerhalb einer Sprache nicht immer eindeutig zu klären, und seine Ausweitung auf den mehrsprachigen Fall verkompliziert diese Klärung weiter. Im Falle der Fußballsprache lässt sich Bedeutungsgleichheit aber in sehr vielen Fällen weitestgehend unkontrovers feststellen. Der Nutzen der resultierenden Information überwiegt aus Sicht eines Wörterbuchbenutzers bei Weitem die Schwierigkeiten, die sich bei nicht eindeutigen Fällen stellen.

mehrsprachigen Wortnetz das Wort jedoch mit seinen französischen Hyperonymen *tir* und *frappe* verbunden ist, die ihrerseits auf deutsche Übersetzungsäquivalente verweisen, kann ein Wörterbuchnutzer anhand der multilingualen Wortnetzstruktur trotz fehlendem Übersetzungsäquivalent schließen, dass eine *pichenette* eine bestimmte Art von *Schuss* ist.

Die Scene/Frame-Systematik kann ebenso auf den mehrsprachigen Fall ausgeweitet werden. Da eine *Scene* per Definition sprachunabhängig ist – das Wissen über prototypische Handlungsabläufe im Fußball dürfte bei einem englischen Muttersprachler nicht wesentlich anders aussehen als bei einem deutschen – und auch die möglichen Perspektiven auf ein Ereignis nicht sprachgebunden sind, kann ein und derselbe *Frame* lexikalische Einheiten aus mehreren Sprachen aufnehmen (vgl. dazu auch Boas 2006). Die Beispiele in (9) demonstrieren dies für die Zweikampf-*Scene*:

- (9a) [Ba]_{BS} spielt [Lahm]_{AS} aus.
 (9b) [Ba]_{BS} nutmegs [Lahm]_{AS}. (= Ba tunnelt Lahm)
 (9c) [Ba]_{BS} mystifie [Lahm]_{AS}. (= Ba narrt/vernascht Lahm)

Auch hier erhält der Wörterbuchbenutzer nützliche Informationen für den Fall, dass eine Übersetzungslücke vorliegt. Beispielsweise haben weder das Englische noch das Französische eine vergleichbar geläufige Entsprechung für das deutsche Wort *Fehlpass*. Eine geeignete Übersetzung kann hier aber über einen Perspektivwechsel gefunden werden:

- (10a) [Toni] spielt einen *Fehlpass*.
 (10b) Ein Pass [von Toni] wird abgefangen.
 (10c) A pass [from Toni] is intercepted.

Statt aus der Perspektive des Passgebers kann das Ereignis aus dem Blickwinkel des den Ball abfangenden Gegenspielers geschildert werden. Für diese Perspektive halten beide Sprachen lexikalische Einheiten wie *intercept*, *interceptor*, *interception* bereit, die der Wörterbuchbenutzer findet, indem er verschiedene *Frames* derselben *Scene* betrachtet.

4 Das Kicktionary

Das Kicktionary wurde auf der Grundlage eines Korpus aus deutschen, englischen und französischen Fußballberichten von den Webseiten der UEFA (www.uefa.com) und des deutschen Fußballmagazins *kicker* (www.kicker.de) erstellt. Für das Deutsche wurde neben geschriebenen Texten zusätzlich ein kleines Korpus transkribierter Radiokommentare herangezogen. Insgesamt standen so für das Deutsche etwa 1 000 000

Wörter, für das Englische und Französische jeweils etwa 300 000 Wörter authentischen Materials zur Verfügung.

Ausgehend von aus dem Korpus generierten Wortlisten wurde für jede Sprache ein Inventar von zu beschreibenden lexikalischen Einheiten erstellt. Für jede dieser Einheiten wurden dann Vorkommen im Korpus gesucht und geeignete Beispielsätze extrahiert. Insgesamt enthält die aktuelle Version des Kicktionarys ein Vokabular von knapp 2000 lexikalischen Einheiten, die mit über 8000 Beispielen illustriert sind.

	Deutsch	Englisch	Französisch	Gesamt
Lexikalische Einheiten	792	599	535	1926
Substantive	451	318	290	1059
Verben	305	248	201	754
Beispiele	3551	2374	2239	8164

Die lexikalischen Einheiten wurden nach den oben dargelegten Prinzipien zum einen in 552 multilinguale *synsets* partitioniert und über die semantischen Relationen Hyperonymie, Holonymie und Troponymie vielfach miteinander verknüpft. Zum anderen wurden 16 *Scenes* definiert und die lexikalischen Einheiten in insgesamt 104 zugehörige *Frames* eingeordnet. Wie in (11) für das Substantiv *Pass* illustriert, wurden in den Beispielsätzen dann die Frameelemente dieser *Scenes* und *Frames*, ebenso wie die lexikalische Einheit selbst und evtl. zugehörige Stützverben, annotiert:

(11a) [Jesper Grønkjær]_{PASSER} spielte einen feinen Pass [auf Tomasson]_{RECIPIENT} [...]

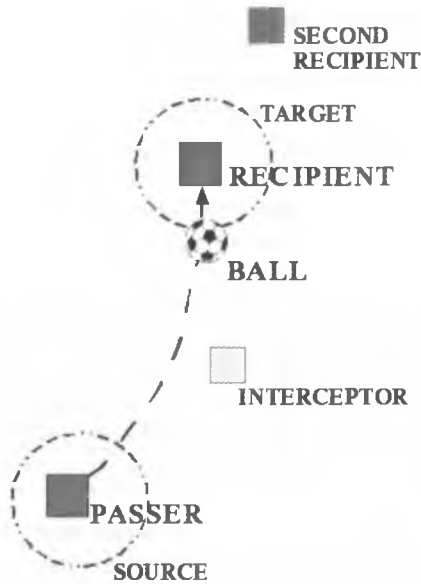
(11b) [Seinen]_{PASSER} Pass [zu Wayne Rooney]_{RECIPIENT} leitete dieser weiter zu Frank Lampard, der Ashley Cole auf der linken Seite in Szene setzte.

(11c) [Langer]_{DISTANCE} Pass [von Klitzpera]_{PASSER} [auf Meijer]_{RECIPIENT} der zu Gomez zurücklegt, doch der Schuss des Aachener Stürmers geht knapp links vorbei.

(11d) Das gibt dem Kroaten Zeit, [seinen]_{PASSER} Pass [in die Spitze]_{TARGET} [auf den startenden Luis Garcia]_{RECIPIENT} genau zu temperieren [...]

(11e) [Franca]_{PASSER} spielt einen tollen Pass [aus dem Mittelfeld]_{SOURCE} [in die Tiefe]_{TARGET}

Dem Benutzer wird das Wörterbuch in Form einer Website (www.kicktionary.de) präsentiert, die die mehrfache Strukturierung per Hypertext-Verknüpfungen navigierbar macht. Der Einstieg kann einerseits über eine klassische alphabetische Wortliste erfolgen, andererseits kann das Wörterbuch aber z. B. auch ausgehend von einer Beschreibung der verschiedenen *Scenes* erschlossen werden:



The Pass scene is centred on the event of a player transferring the ball to a team-mate. The main protagonists of the scene are the **passer** and the **recipient**. Using a **part of his body**, the passer **directs the ball** towards the recipient. The ball moves in a certain direction from the **source** location on the field along a path to a **target** location thereby covering a certain distance.

Lexical units describing a pass from the passer's point of view are to be found in the frame **Pass**. [...]

Abbildung 1: Grafische und verbale Beschreibung der *Scene* „Pass“

Wie Abbildung 1 zeigt, enthalten solche *Scene*-Beschreibungen typischerweise eine Grafik, die den Handlungsablauf und die daran beteiligten Aktanten schematisch darstellt. Daran schließt sich eine verbale Beschreibung der *Scene* an, die auf die zugehörigen *Frames* verweist:

In der Darstellung des *Frame* selbst (Abbildung 2) werden dann die lexikalischen Einheiten der verschiedenen Sprachen aufgelistet und mit den eigentlichen Wörterbucheinträgen verknüpft:

Pass [Scene: Pass]

Lexikalische Einheiten / Unités lexicales

- Ablage ablegen Abspiel abspielen Anspiel anspielen
auf die Reise schicken auflegen Bananenflanke bedienen Diagonalpass
Einsetzen einsetzen Flanke flanken Flankenball freispielen geben
Hereingabe in Szene setzen Linksflanke Maßflanke öffnender Pass Pass
passen querlegen Querpass Rechtsflanke Rückpass schicken spielen
Stoßpass Traumpass Vorarbeit Vortage zurücklegen Zuspiel
- assist ball centre centre cross cutback diagonal pass feed find
knockdown lay off lay-off left-wing_cross long_pass pass pass pick_out
play_in play pull-back release return_pass right-wing_cross send_free
service set_up square_pass square tee_up thread through-ball through-pass
- balle caviar centre centre décalage décaler démarquer diagonale lancer
ouverture passe en profondeur passe en retrait passe latérale passe passer
remise remlaer service servir transmettre transversale trouver

Abbildung 2: Lexikalische Einheiten im Frame „Pass“

Pass (Substantiv) ■ Scene Pass Frame Pass

Definition

Der ballführende Spieler (PASSER) gibt den Ball weiter an einen Mitspieler (RECIPIENT). Der Ball bewegt sich dabei von einem Ausgangspunkt (SOURCE) auf dem Feld entlang eines Pfades (PATH) zu einem Ziel (TARGET).

Beispiele



1. [Jasper Grankjær] [SUBJECT] spielte einen feinen Pass [auf Tomasson] [RECIPIENT], und der Stürmer des AC Milan brachte den Ball aus kurzer Distanz an Strakosha vorbei ins Tor.
2. [Seinen] [SUBJECT] Pass [zu Wayne Rooney] [RECIPIENT] leitete dieser weiter zu Frank Lampard, der Ashley Cole auf der linken Seite in Szene setzte.
3. [Langer] [SUBJECT] Pass [von Klitzpera] [SUBJECT] [auf Mejer] [RECIPIENT], der zu Gomez zurücklegt, doch der Schuss des Aachener Stürmers geht knapp links vorbei. [K_2008 / p7]
4. Das gibt dem Kroaten Zeit, [sainen] [SUBJECT] Pass [in die Spitze] [TARGET] [auf den startenden Luka Garcia] [RECIPIENT], genau zu temperieren - der Spanier steht allein vor Butt und besorgt durch die Beine des Keepers aus zwölf Metern Entfernung Metern die Führung (15). [K_288d / p4]
10. Im Anschluss an einen [weiten] [DISTANCE] Pass [von Fukal] [SUBJECT] schoss Jansen volley deutlich drüber und setzte damit ein erstes Offensivzeichen (14). [K_7474 / p4]
11. [Hab] [SUBJECT] toller Pass eben [auf Cacau] [RECIPIENT] [AUDIO] 
12. sein erstes Saisontor auf herrlichen Pass [von Marek Mintal] [SUBJECT] [AUDIO] 

Abbildung 3: Wörterbucheintrag für das Substantiv „Pass“

Ein Wörterbucheintrag (Abbildung 3) besteht aus einer Definition, die auf die Frameelemente der übergeordneten *Scene* Bezug nimmt. Dem folgen die annotierten Beispiele aus dem Korpus, die ihrerseits mit dem Ursprungstext verknüpft sind, sodass der Nutzer bei Bedarf zusätzlichen Kontext zum Verständnis eines Beispiels heranziehen kann. Sofern die Beispiele aus dem gesprochen sprachlichen Teil (den transkribierten Radiokommentaren) des Korpus stammen, kann auch

der zugehörige Teil der Audioaufnahme abgespielt werden. Um eine schnelle Übersicht über die im Korpus gefundenen Formen der lexikalischen Einheit und ihrer Frameelemente zu ermöglichen, werden die Beispiele außerdem noch einmal in verkürzter tabellarischer Form, wie in Abbildung 4 demonstriert, aufgelistet:

Supper LU	DIRECTION	DISTANCE	PASSER	RECIPIENT	SOURCE	TARGET
spielt	Pass		Jesper Grankjær	auf Tomasson		
	Pass		Seinen	zu Wayne Rooney		
	Pass	Langer	von Klitzpera	auf Mejer		
	Pass		seinen	auf den startenden Luis G...		in die Spitze
spielt	Pass		Franca		aus dem Mittelfeld	in die Tiefe
	Pass in die Tiefe		von Aasmøh			
spielt	Pass		Agge	auf Kruppke		
	Pass		seinem	zu Klose		
	Pass			auf Alton		in die Mitte
	Pass	weiten	von Fukal			

Abbildung 4: Tabellarische Darstellung der Korpusverwendungen von „Pass“

Schließlich verweist der Wörterbucheintrag auf vorhandene Synonyme und Übersetzungsäquivalente (Abbildung 5):

Semantische Relationen	
Synonyms	Abspiel Anspiel Pass Zuspiel pass ball balle passe
Hypernyms [Moving_Balls]	Moving_Ball

Abbildung 5: Synonyme und Übersetzungsäquivalente von „Pass“

Zusätzlich wird eine weitere Darstellungsform angeboten, in der die lexikalische Einheit *Pass* zusammen mit allen weiteren Wörtern erscheint, mit denen sie eine semantische Relation (in Abbildung 6: Hyponymie) eingeht.

Weitere Navigationselemente des Kictionarys, die hier aus Platzgründen nicht illustriert werden können, beinhalten einen deutsch-englisch-französischen Paralleltext (d. h. das englische Original mit einer deutschen und französischen Übersetzung), in dem alle Vorkommen von Fußballausdrücken mit dem betreffenden Wörterbucheintrag

Abspiel.n Anspiel.n Pass.n Zuspiel.n
 ball.n pass.n
 balle.n passe.n

Diagonalpass.n
 diagonal_pass.n
 diagonale.n

Querpass.n
 square_pass.n
 passe_latérale.n

Traumpass.n
 caviar.n

Steilpass.n
 long_pass.n
 passe_en_profondeur.n

Abbildung 6: Unterbegriffe (Hyponyme) von „Pass“

verknüpft sind, sowie eine Maske, über die Lemmata und Framenamen automatisch durchsucht werden können.

5 Zusammenfassung und Ausblick

Dieser Beitrag hat anhand des Kicktionarys einige Möglichkeiten aufgezeigt, die die computergestützte, korpusbasierte Lexikografie für die Erstellung von elektronischen Wörterbüchern bietet. Der Wortschatz des Fußballs mit seinem Formenreichtum und seinen differenzierten Betrachtungsweisen eines begrenzten Gegenstandsbereichs erweist sich dabei als sehr fruchtbar, solche neuen Methoden anzuwenden. Wie andere Wörterbücher auch, kann natürlich auch das Kicktionary nicht den Anspruch erheben, diesen Wortschatz vollständig erfasst zu haben. Verbesserungen könnten beispielsweise erzielt werden, indem den Analysen ein größeres und bezüglich der Texttypen variationsreicherer Korpus (z. B. mit mehr gesprochenen Daten oder Textdaten aus Zeitungen, die einen weniger nüchternen Stil pflegen als der *kicker*) zugrunde gelegt würde. Eine weitere mögliche Verbesserung bestünde in der Ausweitung auf weitere Sprachen oder der Einbeziehung von Fußballwortschatzexperten in einem Crowd-Sourcing-Verfahren (vgl. dazu Schmidt 2008).

6 Literatur

- Boas, Hans C. 2006: Semantic Frames as Interlingual Representations for Multilingual Lexical Databases. In: *International Journal of Lexicography* 18(4), 445–478.
- Burkhardt, Armin 2006: *Wörterbuch der Fußballsprache*. Göttingen.
- Colombo, Roberta/Heimeroth, Klaus/Humbert, Olivier/Jackson, Michael/Kohl, Frank/Räfols, Josep 2006: *PONS Fußballwörterbuch*. Stuttgart.
- de Schryver, Gilles-Maurice 2003: Lexicographers' Dreams in the Electronic-Dictionary Age. In: *International Journal of Lexicography* 16(2): 143–199.
- Fellbaum, Christiane (Hg.) 1998: *WordNet – An Electronic Lexical Database*. MIT Press.
- Fillmore, Charles 1982: Frame semantics. In: *Linguistics in the Morning Calm*, Seoul, 111–137.
- Fillmore, Charles/Johnson, Christopher R./Petrucci, Miriam R. L. 2003: Background to Framenet. In: *International Journal of Lexicography*, Vol 16.3: 235–250.
- Gross, Gaston 2002: Comment décrire une langue de spécialité? In: *Cahiers de lexicologie: revue internationale de lexicologie et lexicographie* (80), 179–200.
- Klein, Wolfgang 2004: Vom Wörterbuch zum Digitalen Lexikalischen System. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 136, 10–55.
- Ruppenhofer, Josef/Ellsworth, Michael/Petrucci, Miriam/Johnson, Chris 2005: *FrameNet: Theory and Practice*. <http://framenet.icsi.berkeley.edu/book/book.html>
- Schmidt, Thomas 2008: *The Kicktionary Revisited*. In: Storrer, Angelika/Geyken, Alexander/Siebert, Alexander/Würzner, Kay-Michael (Hgg.): *Text Resources and Lexical Knowledge*. Berlin.
- Schmidt, Thomas 2009: *The Kicktionary – A Multilingual Lexical Resource of Football Language*. Erscheint in: Boas, Hans C. (Hg.): *Multilingual FrameNets in Computational Lexicography*. New York.
- Seelbach, Dieter 2001: *Das kleine multilinguale Fußball-Lexikon*. In: Bisang, Walter/Schmidt, Maria Gabriela (Hgg.): *Philologica et Linguistica. Historia, Pluralitas*, Universitas. Trier.
- Seelbach, Dieter 2002: La traduction des verbes avec adverbes appropriés et des verbes à particule allemands. In: *Traduire au XXI^{ème} siècle: Tendances et perspectives*, Faculté des lettres UATH Athens.
- Seelbach, Dieter 2003: Separable Partikelverben und Verben mit typischen Adverbialen. Systematische Kontraste Deutsch-Französisch/Französisch-Deutsch. In: Seewald-Heeg, Uta (Hg.): *Sprachtechnologie für die multilinguale Kommunikation*. Beiträge der GLDV-Frühjahrstagung. Sankt Augustin.
- Simmen, Florian (Hg.) 2008: *Langenscheidt-UEFA-Praxiswörterbuch Fußball: Deutsch-Englisch-Französisch*. Berlin, München.
- Storrer, Angelika 2001: Digitale Wörterbücher als Hypertexte: Zur Nutzung des Hypertextkonzepts in der Lexikographie. In: Lemberg, Ingrid/Schröder, Bernhard/Storrer, Angelika (Hgg.): *Chancen und Perspektiven computergestützter Lexikographie*. Hypertext, Internet und SGML/XML für die Produktion und Publikation digitaler Wörterbücher. Tübingen, 88–104.
- Yıldırım, Kaya 2006. *Fußballwörterbuch in 7 Sprachen*. Kauderwelsch Dictionary (Band 203). Osnabrück.