

Estudio comparativo de las metáforas del deporte y el juego en la prensa económica y política española e inglesa

MARÍA-JOSÉ GÓMEZ-ORTIZ*
Universidad Politécnica de Madrid

Received 15 January 2018; received in revised form 27 June 2018; accepted 19 July 2018

ABSTRACT

ES El estudio compara el uso de las metáforas del deporte y del juego en la prensa española e inglesa con el objetivo de hallar las correspondencias conceptuales universales y específicas influidas por el contexto y la cultura de cada lengua (Kövecses, 2015). El trabajo se desarrolla en el marco del enfoque lingüístico cognitivo (Lakoff & Johnson, 1980). Los resultados muestran similitudes y diferencias en la selección de deportes para expresar la misma idea política o económica según la lengua, el contexto y el fin informativo. Este enfoque cognitivo puede facilitar el aprendizaje de vocabulario de LFE (Lenguas para Fines Específicos) y ayudar a la memoria a largo plazo del estudiante ya que este toma conciencia de las expresiones metafóricas al crear asociaciones mentales entre discursos.

Parole chiave: METÁFORAS DEL DEPORTE Y EL JUEGO, COMUNICACIÓN ECONÓMICA Y POLÍTICA, FACTORES CONTEXTUALES, ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE VOCABULARIO

EN The study compares the use of sports and game metaphors in the Spanish-language and English-language press with the aim of finding universal conceptual correspondences, as well as conceptual correspondences that are influenced by the context and culture of each language (Kövecses, 2015). The work is developed within the framework of the cognitive linguistic approach (Lakoff & Johnson, 1980). The results show similarities and differences according to the language, the context, and the informative purpose in the selection of sports to express political or economic ideas. Results also suggest how this cognitive approach can facilitate the learning of vocabulary in LSP (Languages for Specific Purposes) and help the students' long-term memory as they become aware of metaphorical expressions by creating mental associations between discourses.

Key words: SPORTS AND GAME METAPHORS, ECONOMIC AND POLITICAL COMMUNICATION, CONTEXTUAL FACTORS, TEACHING AND LEARNING VOCABULARY

IT Lo studio mette a confronto l'uso delle metafore dello sport e del gioco nella stampa spagnola e inglese al fine di individuare corrispondenze universali e specifiche influenzate dal contesto e dalla cultura di ognuna delle due lingue (Kövecses, 2015). Il lavoro si sviluppa nell'ambito dell'approccio linguistico cognitivo (Lakoff & Johnson, 1980). I risultati mostrano similarità e differenze nella selezione del tipo di sport per esprimere la stessa idea politica o economica in base alla lingua, al contesto e alla finalità informativa. Tale approccio cognitivo può facilitare l'apprendimento del lessico delle LFS (Lingue per Fini Specifici) e aiutare la memoria a lungo termine dell'apprendente nel momento in cui prende coscienza delle espressioni metaforiche creando associazioni mentali tra i discorsi.

Parole chiave: METAFORE DELLO SPORT E DEL GIOCO, COMUNICAZIONE ECONOMICA E POLITICA, FATTORI CONTESTUALI, INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO DEL LESSICO

* Contact: maria.gomez.ortiz@upm.es

1. Introducción

La metáfora realiza un papel destacado en el estudio del lenguaje y es absolutamente fundamental para descifrar la manera en que este se estructura y la forma en que las personas se relacionan con el entorno que les rodea. Así lo manifiesta Ortega y Gasset (1946, p. 391):

La metáfora es un procedimiento intelectual por cuyo medio conseguimos aprehender lo que se halla más lejos de nuestra potencia conceptual. Con lo más próximo y lo que mejor dominamos, podemos alcanzar contacto mental con lo más remoto y más arisco. Es la metáfora un suplemento a nuestro brazo intelectual, y representa, en lógica, la caña de pescar o el fusil. No se entienda por esto que merced a ella transponemos los límites de lo pensable. Simplemente nos sirve para hacer prácticamente asequible lo que se vislumbra en el confin de nuestra capacidad. Sin ella, habría en nuestro horizonte mental una zona brava que en principio quedaría desconocida e indómita.

Este trabajo sigue la línea marcada por Lakoff y Johnson (1980, 1986) sobre la metáfora conceptual que también desarrollan otros lingüistas (Cuenca & Hilferty, 1999; Forceville & Urios-Aparici, 2010; Kress, 2010). Lakoff y Johnson (1986, p. 39) destacan la presencia de la metáfora no solo en el lenguaje, sino también en nuestro pensamiento y nuestras acciones. Por otro lado, Cuenca y Hilferty manifiestan que las metáforas conceptuales son elementos básicos en la estructuración del mundo, ya que se comportan como “plantillas cognitivas que proporcionan campos semánticos enteros de expresiones metafóricas” (Cuenca & Hilferty, 1999, p. 104). De tal manera que la metáfora está íntimamente asociada a la cultura y al sistema conceptual de un pueblo y se manifiesta en la forma de expresarse sobre el deporte, la economía, la prensa, la política o las cuestiones científicas. Algunos autores ponen en relieve el papel del enfoque cognitivo y del aprendizaje de una segunda lengua (DeKeyser, 2007; Littlemore, 2009; Tyler, 2012). Este enfoque cognitivo puede fomentar la efectividad del aprendizaje del léxico mejorando la adquisición de vocabulario a través de las metáforas del deporte y del juego.

En este estudio pretendo aplicar el mencionado enfoque cognitivo a la enseñanza de las metáforas de la prensa económica provenientes del ámbito deportivo con la intención principal de favorecer un aprendizaje del léxico más efectivo en el ámbito de la enseñanza de LFE. Para conseguir este objetivo fundamental es preciso descubrir las relaciones conceptuales entre ambos dominios. Por tanto, se analiza la penetración de las metáforas del deporte y del juego en el discurso de la economía y la política actual, en español e inglés, bajo el marco de la lingüística cognitiva y se aborda hasta qué extremo esta impregnación está condicionada por el contexto cultural particular de cada lengua a la hora de seleccionar los términos metafóricos.

Es necesario mencionar que el lenguaje del deporte y del juego se comporta de manera muy dinámica, debido a que hoy en día tiene una gran influencia social y, por tanto, capacidad para generar nuevas expresiones en otras áreas, como la economía y la política. Existen estudios anteriores sobre la metáfora del deporte: sobre el ciclismo (Herráez Pindado, 2004), sobre la metáfora visual en el deporte (Gómez-Ortiz, 2004), sobre las metáforas más comunes que emplean discapacitados en el deporte (Smith & Sparkes, 2004), sobre el lenguaje futbolístico (Medina Montero, 2009), sobre el discurso deportivo en general (Lindsey & Halone, 2010) y sobre el tenis (Caballero, 2012), entre otros.

También hay varias publicaciones sobre el comportamiento de la metáfora en la economía y la política (Al-Amar, 2014; Herrera-Soler & White, 2012; Moreno, 2005; Velasco, 2004; White, 2004, entre otros). Así mismo, encontramos estudios que comparan las expresiones metafóricas en español e inglés en las distintas lenguas de especialidad; por ejemplo, en ingeniería (Roldán-Riejos, 2016; Roldán-Riejos & Molina, 2016; Vivanco-Cervero, 2001), en economía (Bielenia-Grajewska, 2009), en ciencia y tecnología (Durán-Escribano & Cuadrado-Esclapez, 2017), por mencionar algunos ejemplos recientes. También encontramos estudios sobre la metáfora del deporte en relación con la retórica de la economía y la política (Charteris-Black, 2011; Koller, 2004).

En lo que se refiere a la enseñanza de la metáfora deportiva, hay aún pocos estudios, Pirsal y Pirsal (2014) lo abordan de forma/planteamiento general, mientras que Stilianou et al. (2013) la aplican a su uso por parte de profesores de educación física.

El presente trabajo estudia las metáforas del deporte y del juego en el contexto de la economía y la política y más concretamente en la prensa española e inglesa en los últimos años, coincidiendo con la todavía actual crisis económica y su intento de explicarla por parte de los responsables políticos y periodistas especialistas. A su vez, el estudio contrastivo del lenguaje metafórico destaca los aspectos contextuales

culturales que intervienen en la estructuración y formación de este. Con este trabajo, pretendo contribuir con una nueva aportación que destaque la importancia del enfoque cognitivo para favorecer el aprendizaje del vocabulario de LFE a través del estudio de las metáforas.

1.1. Aspectos contextuales de la metáfora

Para realizar el estudio de las metáforas seleccionadas es preciso tener en cuenta los factores contextuales en los que se producen estas. Kövecses señala claramente los cinco factores contextuales que intervienen en la creación de metáforas: el entorno físico inmediato, el conocimiento que emisor y receptor tienen del tema y el contexto lingüístico, social y cultural inmediato (Kövecses, 2015, pp. 115-116). En este estudio nos centraremos principalmente en los dos últimos, en los contextos cultural y social.

Cada sociedad desarrolla su propio intercambio comunicativo, social y cultural en la producción de metáforas (Richie, 2006). Es decir, cada sociedad, al tener diferente base política, social, cultural o lingüística, desarrolla también una percepción de la realidad distinta y lo refleja en la selección de sus recursos lingüísticos, entre ellos, sus metáforas.

Por otro lado, Bielenia-Grajewska (2009) destaca el aumento de las metáforas que se emplean en el discurso de la economía y lo justifica por su relación con el lenguaje general. Además añade: “We can observe globalising tendencies in technical, political or business vocabulary but national languages tend to keep their own semantic structures, especially figurative expressions” (pp. 47-48).

Como se ha mencionado anteriormente, los términos metafóricos procedentes del deporte y del juego actualmente están impregnando el lenguaje cotidiano. Podemos observar cómo se han difundido a través del deporte mismo de una manera horizontal o transversal, ya que metáforas que son específicas de uno han terminado empleándose en otros. Así mismo, se observa cómo estos términos han saltado a otras áreas especializadas para expresar conceptos o ideas de la política o de la económica. Este hecho se puede ilustrar con los siguientes ejemplos. Con la expresión metafórica procedente del boxeo “fuera de combate”, que se aplica al equipo que ha sido derrotado o a la defensa o al jugador que han sido superados o a un jugador lesionado; esta expresión se ha trasladado a otros deportes por ejemplo, al bádminton o al tenis y a otros lenguajes de especialidad como pueden ser al ámbito de la economía a la hora de hablar de la economía sumergida o de lucha contra paraísos fiscales. Un ejemplo más sería la expresión metafórica “nadar en aguas turbulentas”, que en principio aparece en la natación y que se emplea también en otros deportes para expresar la misma idea de dificultad en la acción deportiva. Posteriormente, se ha constatado su uso en otros campos de especialidad como en el de la economía o política para expresar también dificultad o problemas. Como veremos más adelante, en este estudio encontramos metáforas de gran riqueza expresiva, pero que conservan y reflejan las particularidades del contexto cultural y social del país.

2. Relaciones entre los distintos dominios

Tras presentar el objetivo del trabajo es necesario justificar el ámbito de investigación al concentrarlo en la relación entre metáforas del deporte y del juego y su correspondencia con la economía y la política.

2.1. La relación entre el deporte y el juego

Es imprescindible aclarar la relación existente entre el deporte y el juego para justificar la razón por la que me propongo estudiar estas metáforas conjuntamente. El diccionario de la Real Academia Española entiende “juego” como el “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”, por ejemplo los juegos de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota y también los juegos de azar. Por otro lado, la definición de “deporte” corresponde a la “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Desde una perspectiva histórica, el juego se remonta a tiempos pasados donde este era lo más popular. Según las sociedades progresaban, se producía una transformación natural del juego en el deporte (Cagigal, 1975; García, 2006; Vidart, 1995). Más adelante, con la llegada de la industrialización, los deportes de equipo se hicieron más populares y aparecieron el fútbol, el baloncesto, el béisbol y el hockey (Mandelbaum, 2004).

Es en el siglo XX cuando se refleja el gran desarrollo del deporte. Tanto es así, que el filósofo Ortega y Gasset considera el deporte como un elemento cultural propio de las sociedades modernas que coopera en el desarrollo de las mismas e incluso sostiene que es el origen del Estado (Ortega y Gasset, 1983, pp. 609-610).

García ahonda en esta idea al afirmar que “las actividades deportivas practicadas por los jóvenes de las civilizaciones antiguas habían dado lugar al origen de los estados políticos. Así pues, el deporte en su origen es juego” (García, 2006, p. 86).

Hoy el juego se considera un elemento del comportamiento humano que se estudia como vehículo transmisor de cultura entre las distintas civilizaciones. Es decir, se estudia su papel en la transformación de la sociedad a lo largo del tiempo. Según las sociedades progresaban, se producía una transformación natural del juego en el deporte. Por esta razón, vamos a considerar conjuntamente el “deporte” y el “juego”, ya que los dos comparten muchas características, entre otras, un fuerte componente de afán competitivo, que es lo que veremos se refleja en el lenguaje metafórico que analizamos más adelante.

2.1.1. Los juegos de azar: las apuestas

Un análisis de las metáforas procedentes del deporte y del juego en la prensa inglesa revela que los dos juegos más populares son los juegos de cartas y los juegos de azar y, más concretamente, las apuestas deportivas. La historia de estas es paralela a la historia del juego. Existen evidencias de apuestas en los juegos de la antigua Grecia con las competiciones atléticas que más tarde se expandieron con el Imperio Romano y los combates de gladiadores y carreras de cuadrigas. Durante la Edad Media se apostaba en los torneos de caballeros y en el tiro al arco. En la Inglaterra de finales del siglo XVIII aparecen locales destinados a apostar principalmente en las carreras de caballos. Posteriormente, a principios del siglo XX comenzó su rápida difusión a través de los periódicos con páginas especializadas en apuestas deportivas (Anderson, Blackshaw, Siekmann, & Janwillem, 2012).

Por esta razón y por su riqueza en generar expresiones metafóricas se estudian las apuestas dentro de los juegos de azar, ya que tienen un papel destacado en la producción de metáforas como se verá más adelante.

2.2. La relación entre el deporte-juego y la economía-política

La política y la economía representan dos mundos independientes entre los que se establece una relación profunda de interacción e interdependencia. Esto es debido a que se necesitan mutuamente, es decir, la economía necesita de respaldo político para poder aplicarse y la política no puede pasar por alto el impacto económico que suponen las decisiones políticas (Mochón, 2009) de tal manera que las decisiones políticas tienen implicaciones económicas y las actividades económicas suponen una actuación política. En el discurso de la prensa frecuentemente aparecen estos dos campos conjuntamente para explicar una decisión política o económica.

El discurso del deporte-juego y de la economía-política mantiene una relación muy cercana en la cual el deporte y el juego son el dominio fuente de donde se toman los conceptos para el dominio meta que, en este caso, son la economía y la política. Se recurre al deporte y al juego con fines informativos y persuasivos para intentar explicar de forma sencilla lo que puede ser muy complejo desde el punto de vista económico y político. Gibbs (1994) menciona que muchas de las metáforas que se emplean en política se apoyan sistemáticamente en los lenguajes del deporte y de la guerra. Además, Kövecses afirma que junto con la *guerra*, las *carreras deportivas* y el *juego*, el *deporte* es una de los dominios de origen más populares para referirse a la estructura metafórica que tiene a la política en su dominio de destino (Kövecses, 2010).

Igualmente, la economía ha estado construyendo su discurso al tomar sus metáforas del mundo de varias fuentes, de las matemáticas, de los desastres y catástrofes naturales (White, 2004), y de la mecánica (Herrera-Soler & White, 2012, pp. 3-5). A este discurso, coincidiendo con la crisis mundial y la necesidad de explicar a la gente común las políticas económicas, se ha incorporado también con fuerza el mundo del deporte, en su más amplio concepto, incluyendo los juegos deportivos o recreativos y, por extensión, como explicábamos antes, el terreno de las apuestas. Cudd (2007), en su estudio filosófico sobre el paralelismo entre el juego y el capitalismo afirma que:

Throughout the phases of 19th- and 20th- century, capitalism... has come to value similar skills in its executives, managers, and investors... Decision making in games such as poker, chess, and gambling holds many similarities with the decisions made by capitalists and is a rich source of metaphors. (pp. 52-56)

Además, algunas características del deporte son fácilmente trasladables a la economía. Por ejemplo, los deportes y los juegos se practican cara a cara y muchas veces en equipo y se tienen que tomar decisiones estratégicas rápidas; igualmente sucede en la economía y la política. La incorporación de términos

metafóricos del deporte y del juego en la economía y la política se podría explicar con la afirmación de Mouton (2012) sobre las proyecciones conceptuales de las metáforas cuando dice que “Mappings are not a permanent state in a static process, when it is really just a temporary station in a dynamic process” (pp. 49-76). Un ejemplo de proceso dinámico lo tenemos en Kövecses que explica cómo una idea, en su caso la *velocidad* se puede expresar de distintas maneras según el contexto (Kövecses, 2009, p. 12). En nuestro caso la idea de *riesgo* y de *capacidad de decisión*, como se verá más adelante, son características del mundo del deporte y del juego que se trasladan a la economía para expresar acción y competencia continua para arrojar resultados que cambien las cosas.

El presente trabajo se centra principalmente en la metáfora estructural (Lakoff & Johnson 1980, pp. 52-55) *La economía/política es un juego* con la intención de estudiar las correspondencias conceptuales más frecuentes y su comportamiento mediante un corpus elaborado específicamente para este análisis. Así mismo, se estudian qué deportes y juegos son más productivos en cuanto a las metáforas en la prensa económica española e inglesa y los aspectos contextuales que intervienen en su formación.

3. Método de recogida de datos

Para este estudio se han creado dos corpus específicos para los ejemplos en español y para los ejemplos en inglés, con la intención de compararlos. Bowker y Pearson (2002, p. 3) destacan las características de un corpus para fines específicos, entre las que se cuentan: tamaño, número y tipo de textos, medio, materia, autoría, lengua y fecha de publicación. Por otro lado, Meyer (2002, p. 32) señala la importancia de que para poder comparar corpus exista igual proporción en cuanto a los ejemplos o textos con los que se trabaja, como así ocurre en nuestro caso. Por tanto, aplicando estas pautas, se han confeccionado dos corpus específicos seleccionados para los fines de este estudio, cuyo tamaño y composición pueden considerarse suficientes, según los criterios más comúnmente aceptados para los lenguajes de especialidad (Durán-Escribano & Gómez-Ortiz 2008, p. 234). Estos corpus están formados por unas diez mil palabras en español y en inglés. En la Tabla 1 se reflejan los criterios del corpus creado en este estudio para ambas lenguas.

Tabla 1

Criterios de elaboración del corpus específico de metáforas deportivas en el contexto de la economía y la política español/inglés

Medio. Búsqueda electrónica	Prensa española e inglesa en soporte informático
Tipo de textos	Artículos periodísticos
Idioma	Español e inglés
Tema	Economía y política
Fecha de búsqueda	Desde el año 2000 hasta la fecha
N. de términos	100 términos en español; 100 términos en inglés
N. de palabras totales	Corpus español: 10298 palabras; Corpus inglés: 9967 palabras

Con la intención de obtener una visión actualizada de los términos en inglés y en español se han obtenido metáforas del deporte y del juego en artículos de prensa económica y política, tanto en inglés como en español, en soporte informático haciendo búsquedas directamente en los siguientes periódicos: ABC, Cinco Días, El Mundo, El País, Expansión, La Razón y OK Diario, en español. City A.M., BBC, Financial Times, Money Control, The Daily Telegraph, The Economist, The Guardian, The Independent, Press Gazette y The Wall Street Journal, en inglés. Para la creación de los dos corpus se han tenido en cuenta también la relevancia de la prensa en los que han sido publicados los artículos de economía y política y la actualidad de los textos. A su vez, los términos metafóricos también se identificaron en dos diccionarios especializados en metáforas del deporte y el juego, entre otras áreas. El primero *sports talk. A dictionary of sports metaphor* (Palmantier & Ray, 1989) y el segundo el *Diccionario bilingüe de metáforas y metonimias científico-técnicas* (Cuadrado-Esclapez et al., 2016) en su versión española e inglesa. La consulta se hace como referencia para establecer la naturaleza metafórica de los términos extraídos del corpus. Todos los términos metafóricos se trabajaron con el programa informático Wordsmith, lo cual ha facilitado la obtención sistemática de las metáforas. Mediante esta herramienta es posible contextualizar la metáfora con las palabras anteriores y

posteriores. La lectura detenida del término metafórico en su contexto y la consulta a los especialistas en las áreas de deporte y economía determinó la selección de 100 términos metafóricos en cada lengua.

4. Identificación de deportes y juegos: el dominio fuente

En primer lugar se realizó una agrupación semántica por deportes y juegos que mostramos en la tabla 2 sobre el dominio fuente y su término identificador más frecuente en español y en la tabla 3 que refleja el dominio fuente y los términos identificadores más frecuentes en inglés. En este sentido, Kövecses (2010, p. 92) denomina *vehicle terms* los términos identificadores de los campos semánticos y los emplea como primer paso para, a continuación, establecer las relaciones conceptuales entre agrupaciones semánticas.

En nuestro caso, tras seleccionar los términos identificadores en español, reconocemos los siguientes deportes o juegos que constituyen los dominios fuente de las metáforas. En primer lugar aparece el fútbol y después, en orden descendente, la vela, las carreras de coches, el deporte o el juego en general, el boxeo, las apuestas y los juegos de cartas.

Tabla 2

Términos identificadores de los distintos deportes y juegos en español

Dominio fuente	Término identificador del deporte o juego
1. Fútbol (35 %)	Balón, terreno de juego, gol, defensa, grupo de la muerte
2. Vela (15 %)	Bote, rumbo
3. Carreras de coche (15 %)	Boxes, coche, piloto
4. Deporte o juego en general (15 %)	Jugar, jugador, dopado, arena, competición
5. Boxeo (10 %)	Asaltos, lona, cuerdas
6. Apuestas (5 %)	Apuesta
7. Juegos de cartas (5 %)	Barajar, cortar, dar
8. Carreras de caballos (5 %)	Caballo ganador

En el caso del inglés, los deportes o juegos (*vehicle terms*) identificados son, por orden de frecuencia, los juegos de cartas, los juegos de apuestas, las carreras de atletismo, la vela, el deporte y el juego en general, el ajedrez, las carreras de caballos, las carreras de coches, los juegos de dados y la natación.

Tabla 3

Términos identificadores de los distintos deportes y juegos en inglés

Dominio fuente	Término identificador del deporte
1. Cards, poker (20%)	Ace, card, shuffle
2. Bets (20%)	Bets, across-the-board, against all odds, to upp the ante
3. Track and field athletics (10%)	Race, pacesetter
4. Sailing (10%)	Boat, stay afloat
5. Sport in general (10%)	Action, play, player
6. Horse riding (10%)	Horse, galloping, trotting
7. Chess (10%)	Moves
8. Car races (10%)	Automatic pilot
9. Swimming (5%)	Swim, swimmer, dive
10. Dice (5%)	Dice, shake-up

Los resultados muestran que la variedad de deportes y juegos que se emplea en inglés es mayor que en español. Además, los dominios fuente de cada lengua también difieren. En inglés las metáforas provienen preferentemente de los juegos de cartas y de las apuestas, sumando 40 ejemplos en total, y en menor medida de las carreras de atletismo, de caballos, de coches, de la vela, del ajedrez, de la natación y del juego de dados. En español los términos metafóricos del deporte y el juego se concentran más en el fútbol, que suma un total de 35 ejemplos, seguido de la vela, las carreras de coches, el boxeo, las apuestas y los juegos de cartas.

4.1. Deportes y juegos específicos de cada lengua

Hay deportes y juegos cuyo dominio fuente está compartido por ambas lenguas, como son el juego de cartas, las carreras de coches, carreras de caballos, la vela y las apuestas. También se hace alusión en ambos corpus a deportes en general sin especificar uno en concreto. Se observa que aunque el juego aparece en ambas lenguas, este aparece menos reflejado en los dominios fuente en español.

Sin embargo, en la muestra recogida hay deportes y juegos que únicamente aparecen en los ejemplos del corpus en español como son el boxeo y, principalmente, el fútbol. Este hecho coincide con los deportes y juegos más populares entre la sociedad española según recientes encuestas de hábitos deportivos en España. (Subdirección General de Estadística y Estudios, 2015, p. 44). Según Rivero, a principios del siglo XX la sociedad española modernizaba sus costumbres con nuevos hábitos culturales importados, principalmente del mundo anglosajón. Una de las costumbres que mayor aceptación popular tuvo aunque con un poco de retraso, fue el deporte, sobre todo el fútbol, el boxeo y el ciclismo, aunque de este último no se han obtenido ejemplos en el corpus de la prensa económica (Rivero, 2011, p. 155).

Entre los deportes y juegos que solo aparecen en el corpus de la prensa inglesa se encuentran el atletismo, el ajedrez, la natación y los dados. Según encuestas de hábitos deportivos realizadas entre la sociedad anglosajona, los deportes más practicados son la carrera, el ciclismo y la natación entre otros (Sport England, 2016, p. 13). Otras fuentes señalan también una gran tradición en las apuestas entre los juegos más populares (Chalabi, 2014). Por otro lado, muchos de los deportes que hoy se practican tuvieron su origen en el Reino Unido; por esta razón, en inglés existe una tradición deportiva y de juego más temprana y desarrollada, por lo que esto explicaría su mayor número de dominios fuente y más presencia y tradición de los juegos particularmente de cartas y de azar con las apuestas.

Lakoff y Johnson (1980), desde una posición universalista, mencionan la existencia de metáforas universales que serían compartidas globalmente, independientemente de la cultura o la sociedad. Sin embargo, Kövecses (2009, 2015) matiza esta idea enfatizando que existen metáforas culturalmente específicas muy influidas por el contexto de una lengua. Esto podría explicar la aparición en el estudio de ambos tipos de expresiones metafóricas, tanto las de tipo general o universal, como las específicas con diferencias en la selección del dominio fuente y de los propios términos metafóricos como veremos.

5. Identificación y comparación del dominio meta

Una vez que tenemos clasificados los deportes y los dominios fuente, es interesante ver la traslación de estos al dominio meta y su uso en el contexto de la economía y la política. A tal fin, se ofrecen algunos ejemplos en las tablas 4 y 5 para ilustrar dichos contextos.

Tabla 4

Ejemplos de relación entre dominios fuente y su traslación al dominio meta en español

Dominio fuente	Traslación al dominio meta
Juego de cartas (póker)	La toma de decisiones en la política económica
Vela	La orientación o estrategia económica
Boxeo	La lucha en la política
Carreras de caballos	La estrategia política económica
Carreras de coches	El riesgo en decisiones político económicas
Fútbol	La competición y la acción
	La competición y la acción
	La estrategia y la negociación
Juego de apuestas	El riesgo

En español, los resultados muestran la preferencia por los términos procedentes del dominio fuente de la vela para expresar en el dominio meta la intención de *orientar* o explicar a los ciudadanos, en una función divulgativa, cómo se debería llevar el rumbo de la economía y de la política, muchas veces con una idea de incertidumbre en el fondo. Para el caso del dominio meta del *riesgo* y *capacidad de decisión*, las expresiones metafóricas se nutren principalmente del dominio fuente del juego de las apuestas. Sin embargo, cuando se refieren a *tácticas* o *estrategias* a seguir por parte de los partidos o de los candidatos, se prefieren términos procedentes del dominio fuente del juego de las cartas o juegos de apuestas.

En inglés, destaca la idea de liderazgo, que no aparece expresada en español. Para liderar o innovar se emplean términos metafóricos procedentes de las carreras de atletismo y del juego de cartas.

Tabla 5

Ejemplos de relación entre dominios fuente y su traslación al dominio meta en inglés

Dominio fuente	Traslación al dominio meta
Juego de cartas (póquer)	Tener ventajas en decisiones de la política económica Liderar la economía
Juego de apuestas	Hacer tabla rasa Arriesgar Negociación política
Vela	Trabajar en equipo
Ajedrez	Controlar un tema Hacer algo sin pensar (piloto automático)
Carreras de atletismo	Ser líder en un campo Innovar
Fútbol	Competición y acción Estrategia y negociación
Juego de apuestas	Tener mucho éxito en los negocios
Juego de dados	Reestructurar una empresa

Al trasladar las expresiones metafóricas del deporte al contexto de la economía y la política se quieren reflejar ideas de estrategia y de táctica, de acción defensiva, de acción de ataque al contrario, de competición, de búsqueda del rumbo o la orientación, de trabajo en equipo o de rivalidad, defensa de intereses y competición. La intención es la de emplear unidades léxicas metafóricas con componente emocional para así aumentar la capacidad expresiva del mensaje y con esto ganarse la cercanía al lector o al público en general. De esta manera al emisor del mensaje le resulta más fácil explicar su visión de la economía o la política.

5.1. Distintos dominios fuente para un solo dominio meta

Dos o más dominios fuente que confluyen en el mismo dominio meta es lo que Ruiz de Mendoza denomina *cadena de metáforas* (Ruiz de Mendoza, 2008). En nuestro estudio este hecho se aprecia en los dominios fuente del juego de cartas, la vela, las carreras de caballos, las carreras de coches, el fútbol, las apuestas, el ajedrez o el juego de dados que confluyen en el mismo dominio meta de la *estrategia*. Del mismo modo, los dominios fuente del boxeo, fútbol, carreras de coches, deporte en general, cartas y carreras de atletismo confluyen en el mismo dominio meta de la *competición y acción*.

Los resultados muestran que los ejemplos en inglés y en español ofrecen una diferencia en la selección de los deportes para expresar la misma idea política o económica. Mientras que los ejemplos españoles tienden a utilizar el fútbol como el principal dominio fuente origen de la metáfora económica o política, los ejemplos ingleses utilizan los juegos, y más específicamente el juego de las cartas, para ilustrar ejemplos de estrategias o decisiones políticas y económicas. Esta preferencia está íntimamente relacionada con la cultura particular y retórica de cada país. Un ejemplo de este caso es “Tenemos que trabajar y no dar un balón por perdido” en español, frente a “The government has upped the ante by negotiating everything” en inglés. En ambos casos la idea que se quiere expresar es la misma, es decir, que se comparten los dominios meta en las dos lenguas, aunque la elección del término metafórico sea distinta; para expresar la misma idea del dominio meta se ha recurrido en cada lengua a un dominio fuente distinto y para ello se ha seleccionado una expresión metafórica distinta.

5.2. Un dominio fuente para distintos dominios meta

Sin embargo, también se observa el caso contrario, que se escoja un solo dominio fuente para expresar ideas distintas en el dominio meta, según la lengua, como se puede ver a continuación en la Tabla 6.

Tabla 6
Comparación de diferencias en los dominios meta

Dominio fuente	Dominio meta inglés	Dominio meta español
Vela	Trabajo en equipo Resistencia	Orientación, estrategia
Carreras de coches	Actuar sin reflexionar	Revisión de la estrategia Precaución ante peligro
Apuestas	Equiparar Arriesgar Negociación Conseguir el éxito	Inversión en rentabilidad
Deporte en general	Estar en desventaja Mostrar energía y decisión	Juego sucio

En este caso, tanto los dominios fuente de la vela, las carreras de coches, las apuestas y el deporte en general se emplean de forma distinta en español y en inglés para expresar distintas ideas en el dominio meta. Como decíamos, Kövecses (2005, p. 22) afirma que el uso de la metáfora se ve afectado por influencias culturales. De la misma opinión es Caballero (2012, p. 725) al afirmar que la metáfora se ve influida por el contexto que le rodea “the need to take into account all the contextual factors (i. e., participants, topic(s), médium, and spatiotemporal context)”. Por otro lado, Skorczynska y Deignan (2006, pp. 87-104) abundan en esta idea de que “intended readership and the primary purpose of the text are important factors in the choice of linguistic metaphor. Differences between these two factors may lead to different patterns, frequencies, and functions of linguistic metaphor in texts even where the topics of the texts are similar.

5.3. Comparación de las relaciones conceptuales

Si tenemos en cuenta la particularidad cultural de cada lengua, en inglés resaltaría principalmente la idea de *riesgo y capacidad de decisión* en el dominio meta que daría lugar a una clasificación de *Las decisiones económicas/políticas son apuestas*. En español, resaltaría un carácter más conservador, de intención de control de la situación con la idea de *estrategia* y precaución para la toma de decisiones en el dominio meta. Esto daría lugar a una clasificación específica de *Las decisiones económicas/políticas son movimientos con control*.

En una clasificación más general y global, la muestra de datos obtenida permite entender el mecanismo cognitivo que subyace al usar las metáforas del deporte cuando se emplean en contextos económico-políticos en la prensa española e inglesa. En resumen, se podrían establecer estas relaciones conceptuales en español: *La economía/política es un partido de fútbol, una navegación, una carrera de coches, un combate de boxeo o una apuesta*. En inglés se podrían establecer estas otras relaciones conceptuales: *La economía/política es un juego de cartas, un juego de apuestas, una carrera de atletismo, una navegación, una carrera de caballos, una partida de ajedrez, una carrera de coches o un juego de dados*.

Las metáforas conceptuales dominantes que abarcan todas estas relaciones conceptuales serían tanto en español como en inglés *La economía/política es un juego*. Las metáforas conceptuales son esquemas abstractos y, mediante el estudio de los resultados obtenidos en este trabajo, observamos los esquemas mentales y culturales que se producen en la percepción del riesgo, de la defensa de las ideas, del trabajo en equipo, del afán competitivo, etc., que en una lengua se asocia a unos deportes y juegos por cuestiones culturales y sociales y en otra lengua con otro deporte y juego por las mismas cuestiones.

6. Implicaciones pedagógicas

Con frecuencia el aprendizaje del vocabulario se ha basado simplemente en inferir el significado de las palabras del contexto y de los morfemas de las mismas. Sin embargo, cada vez más estudiosos se inclinan por diseñar tareas orientadas a un aprendizaje de vocabulario basado en un enfoque cognitivo (Condon, 2008; Cuadrado-Esclapez & Robisco-Martín, 2011; Lazar 2003; MacArthur & Littlemore, 2008). La aplicación

de este enfoque cognitivo a la enseñanza y aprendizaje de EFL favorece la eficacia de la enseñanza de la competencia comunicativa fomentando el uso productivo de la metáfora al hablar y escribir y también ampliando los recursos expresivos del estudiante para mejorar la comunicación. A este respecto, Boers y Lindstromberg (2008) aseguran que

It can help learners attain a more profound understanding of the target language, better remember more words and phrases (owing to greater depth on processing in general and to dual coding in particular), appreciate the link between language and culture and become more confident. (p. 27)

El análisis de las metáforas realizado en el presente estudio puede ser útil al facilitar múltiples actividades que se pueden usar en una clase de LFE como las siguientes propuestas para trabajar en lengua inglesa. En primer lugar, nos centramos en la metáfora conceptual *La economía/política es un juego* como metáfora dominante. Para guiar al estudiante y conseguir concienciarle de la metáfora conceptual mencionada se puede comenzar con la agrupación de términos en campos semánticos que después se pueden categorizar.

Actividad 1: Señala expresiones procedentes del deporte en estas frases (dominio fuente).

*The government has upped the ante by negotiating everything.
The bottom line is that Trump is proposing to cut taxes at a time when government spending, almost two-thirds of which is on automatic pilot, is projected to increase at a much faster pace than tax receipts, according to CBO.*

Actividad 2: Señala de qué deporte crees que se está hablando (dominio fuente).

Es necesario que el alumno reflexione sobre las características o atributos de los términos del deporte que él mismo ha señalado y la cualidad que se proyecta al otro campo de la economía y la política.

Actividad 3: Señala características o cualidades que expresen los anteriores términos vinculados a distintos deportes (dominio fuente y cualidad proyectada).

Por ejemplo: Vela con *orientación*;
Apuestas con *riesgo*;
Carreras con *liderazgo*;
Boxeo con *competición*

Para implicar más activamente al alumno en el trabajo del dominio fuente y la cualidad que se pretende proyectar se le propone esta tarea:

Actividad 4: Busca metáforas en la prensa económica que proyecten cualidades del deporte aplicadas en la economía y la política.

Para trabajar con el dominio meta y la idea proyectada por el emisor a través de la metáfora se propone la siguiente actividad:

Actividad 5: ¿Con qué deporte y qué metáfora expresarías la idea de *estrategia*? Escribe una frase.

Actividad 6: ¿Con qué deporte y metáfora expresarías la idea de *competición*? Escribe una frase.

Actividad 7: ¿Con qué deporte y metáfora expresarías la idea de *riesgo*? Escribe una frase.

Actividad 8: Identifica en estas frases las metáforas deportivas empleadas y las distintas ideas o cualidades que se quieren transmitir.

1) *Is it easier to swim in deep or shallow calm water, or are these the same?* Clinton.

2) *The product is another innovation from the telecommunications company which has since commencement of operations been the pacesetter in the industry.*

Actividad 9: Explica el significado de estas frases.

1) *We're all in the same boat! We are all going to swim or sink together.*

2) *Perhaps these are the tactics of Donald Trump as a wheeler-dealer in the world of business, but they certainly do not befit a statesman or president of the leading global power.*

Para implicar más activamente al alumno en el trabajo del dominio meta y la idea proyectada se le propone esta tarea:

Actividad 10: Reescribe las frases anteriores (Actividades 7 y 8) usando lenguaje literal. Después compáralas las dos versiones y comenta las diferencias en el tono.

Este enfoque consigue que los estudiantes se expresen con más naturalidad en otra lengua. El alumno puede expresar ideas sobre acción, competición o riesgo de forma natural lo que le aporta motivación en su proceso de aprendizaje de la lengua. A la vez también se refuerza la importancia del contexto cultural demostrando que los lenguajes no son sistemas neutrales de codificación, sino que son dinámicos y que se persiguen fines informativos y persuasivos. Además, se favorece que el alumno pueda hacer uso de estrategias comunicativas de un modo más autónomo para él.

7. Conclusión

El objetivo de este trabajo ha sido realizar un estudio contrastivo del lenguaje metafórico del deporte y el juego en el discurso de la economía y la política que aparece en la prensa española e inglesa para poder estudiar su utilidad en el estudio del vocabulario de LEF a través de dichas metáforas. A tal fin, se han tenido en cuenta los factores contextuales que pueden influir en la producción y estructuración metafórica de cada lengua. El estudio revela que aunque existe una metáfora conceptual universal *La economía/política es un juego* para ambas lenguas, existen paralelamente, metáforas específicas de cada cultura debido a factores contextuales culturales y sociales propios de la lengua en cuestión. Al recurrir a términos metafóricos del deporte y del juego se ilustra el mecanismo cognitivo o sistema conceptual al que recurre la prensa española e inglesa para referirse a asuntos económico-políticos.

Se ha constatado la impregnación de la metáfora de estos dominios mencionados en la prensa económica y política con distintas manifestaciones dependiendo del sentido que el escritor quiere trasladar. En ambas lenguas se intenta expresar ideas sobre acción, afán de competición, riesgo, capacidad de negociación, orientación y estrategia para trasladar las ideas importantes en este contexto meta. De esta manera, la producción y estructuración metafórica varía en las dos lenguas, siendo en inglés más rica, ya que acude a un número mayor de deportes y juegos, aunque fundamentalmente a los juegos de cartas y apuestas. Sin embargo, en español, la mayor parte de la producción metafórica proviene del fútbol. Esto quiere decir que la conceptualización del mundo que nos rodea puede cambiar según las culturas.

Este trabajo recoge y compara ejemplos auténticos de metáfora del deporte y del juego en el contexto de la economía y la política en un periodo de tiempo concreto, de la reciente crisis económica. Esperamos que esta aportación abra un espacio para que surjan otros estudios contrastivos, teniendo en cuenta otros contextos, también para profundizar en la penetración de la metáfora del deporte y del juego en otras áreas de especialidad.

Finalmente, creo que el enfoque cognitivo y la instrucción explícita a los alumnos de LFE de las relaciones conceptuales que subyacen tras las metáforas, pueden ayudar a la comprensión y a la retención del vocabulario de forma eficaz y más autónoma.

Referencias

- Al-Amar, Abdullah (2014). La política es un juego: un análisis de la metáfora política en la prensa española. *European Scientific Journal*, 10(4), 233-249.
- Anderson, Paul, Blackshaw, Ian, Siekmann, Robert, & Janwillem, Soek (2012). *Sports Betting: Law and Policy*. Asser International Sports Law Series. The Hague, The Netherlands: Asser Press.
- Bielenia-Grajewska, Magdalena (2009). The role of metaphors in the language of investment banking. *IBÉRICA*, 17, 139-155.
- Bowker, Lynne, & Pearson, Jennifer (2002). *Working with specialised language. A practical guide to using corpora*. London, United Kingdom: Routledge.
- Caballero, Rosario (2012). The role of metaphor in tennis reports and forums. *Text & Talk. An Interdisciplinary Journal of Language, Discourse & Communication Studies*. 32(69), 703-726.
- Cagigal, José María (1975). *Deporte frente a deporte*. Madrid, España: Cátedras Deportivas Universitarias.
- Chalabi, Mona (2014). *K's gambling habits: what's really happening?* Disponible en: <https://www.theguardian.com/news/datablog/2014/jan/08/uks-gambling-habits-whats-really-happening>.
- Charteris-Black, Jonathan (2011). *Politicians and rhetoric. The persuasive power of metaphor*. New York, New York: Palgrave Macmillan.
- Condon, Nora (2008). How cognitive linguistic motivations influence the learning of phrasal verbs. In Boers, Frank, & Lindstromberg, Seth (Eds.). *Cognitive linguistic approaches to teaching vocabulary and phraseology*. Berlin, Germany: Mouton de Gruyter, 133-158.
- Cuadrado-Esclapez, Georgina, Argüelles-Álvarez, Irina, Durán-Escribano, Pilar, Gómez-Ortiz, María-José, Molina-Plaza, Silvia, Pierce-McMahon, Joana, Robisco-Martín, María del Mar, Roldán-Riejos Ana, & Úbeda-Mansilla, Paloma (2016). *Bilingual dictionary of scientific and technical metaphors and metonymies / Diccionario bilingüe de metáforas y metonimias científico-técnicas*. Abingdon-on-Thames, United Kingdom: Routledge.
- Cuadrado-Esclapez, Georgina, & Robisco-Martín, María del Mar (2011). Aplicaciones didácticas de la metáfora cognitiva al aprendizaje del inglés para la ciencia y la tecnología. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 6, 95-106.
- Cudd, Ann (2007). Sporting metaphors: competition and the ethos of capitalism. *Journal of the Philosophy of Sport*, 34. International Association for the Philosophy of Sport, 52-67.
- Cuenca, María Josep, & Hilferty, Joseph (1999). *Introducción a la lingüística cognitiva*. Barcelona, España: Ariel.
- DeKeyser, Robert (2007). *Practice in a second language. Perspectives from applied linguistics and cognitive psychology*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Durán-Escribano, Pilar, & Gómez-Ortiz, María-José (2008). Criterios de selección de un corpus lingüístico específico para el estudio de la metáfora en la ciencia. *XXVI Congreso Internacional de AESLA: De la lingüística aplicada a la lingüística de la mente*. Almería, España: Universidad de Almería, 232-235.
- Durán-Escribano, Pilar, & Cuadrado-Esclapez, Georgina (2017). Constitutive metaphor and mental mappings: meaning construction in the language of science and technology. *Revista de Lenguas para fines específicos*, 23(1), 83-107.
- Forceville, Charles, & Urios-Aparisi, Eduardo (2010). *Applications of cognitive linguistics. Multimodal metaphor*. Berlin, Germany: Mouton de Gruyter.
- García, Saúl (2006). Juego y deporte: aproximación conceptual. *Apunts. Educación física y deportes*, 83, 82-89.
- Gibbs, Raymond (1994). *The poetics of mind: Figurative thought, language, and understanding*. New York, New York: Cambridge University Press.
- Gómez-Ortiz, María-José (2004). La metáfora visual en las ciencias de la actividad física y el deporte. *III Congreso Internacional de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos*. Universidad de Granada, 232-235.
- Herráez Pindado, Ángel Javier (2004). La metáfora en la formación del vocabulario del ciclismo en francés. *IBÉRICA* 7, 107-124.

- Herrera-Soler, Honesto, & White, Michael (Eds) (2012). *Metaphors and mills. Figurative language in business and economics*. Berlin, Germany: Walter de Gruyter.
- Koller, Veronica (2004). *Metaphor and gender in business media discourse. A critical cognitive study*. New York, New York: Palgrave Macmillan.
- Kövecses, Zoltán (2005). *Metaphor in culture: Universality and variation*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Kövecses, Zoltán (2009). The effect of context on the use of metaphor in discourse. *IBÉRICA* 17, 11-23.
- Kövecses, Zoltán (2010). *Metaphor: A practical introduction* (2nd Ed.). Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
- Kövecses, Zoltán (2015). *Where metaphors come from: Reconsidering context in metaphors*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
- Kress, Gunther (2010). *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. London, United Kingdom: Routledge.
- Lakoff, George, & Johnson, Mark (1980). Conceptual metaphor in everyday language. *The Journal of Philosophy*, 77(8), 453-486.
- Lakoff, George, & Johnson, Mark (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid, España: Cátedra.
- Lazar, Gillian (2003). *Meaning and metaphor: Activities to practise figurative language*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Lindsey, Mean, & Halone, Kelby (2010). Sport, language, and culture: Issues and intersections. *Journal of Language and Social Psychology*, 29(3), 253-260.
- Littlemore, Jeannette (2009). *Applying cognitive linguistics to second language learning and teaching*. Basingstoke, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- MacArthur, Fiona, & Littlemore, Jeannette (2008). A discovery approach to figurative language learning with the use of corpora. In Frank Boers & Seth Lindstromberg (Eds). *Cognitive Linguistic Approaches to Teaching Vocabulary and Phraseology* (pp. 159-188). Berlin, Germany: Mouton de Gruyter.
- Mandelbaum, Michael (2004). *The meaning of sports: Why Americans watch baseball, football, and basketball, and what they see when they do*. New York, New York: Public Affairs.
- Medina Montero, José Francisco (2009). La metáfora en el léxico futbolístico: el caso de la actividad deportiva en español, y algunas propuestas de traducción al italiano. En Luis Luque Toro (Ed), *Léxico español actual II*. Venezia, Italy: Cafoscarina, 155-202.
- Meyer, Charles (2002). *English corpus linguistics: An introduction*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Mochón, Francisco (2009). *Economía, teoría y política*. McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Moreno, María Ángeles (2005). *La metáfora conceptual y el lenguaje político periodístico*. La Rioja, Logroño, España: Universidad de La Rioja.
- Mouton, Nicolaas (2012). Metaphor and economic thought: A historical perspective. In Honesto Herrera-Soler & Michael M. White (Eds). *Metaphors and Mills. Figurative Language in Business and Economics*. Berlin, Germany: Walter de Gruyter, 49-76.
- Ortega y Gasset, José (1946). *Las dos grandes metáforas*. In José Ortega y Gasset, *Obras completas, II* (vo. 2, pp. 387-400). Madrid, España: Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, José (1983). *Obras completas, II*, Madrid, España: Alianza editorial.
- Palmantier, Robert, & Ray, Harold (1989). *Sports talk. A dictionary of sports metaphors*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Pirsl, Danica, & Pirsl, Tea (2014). Sports metaphors – To live by and spice up sports and other domain specific languages. *International Journal of Science and Research*, 3, 543-546.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22 ed.) Madrid, España: Espasa.
- Richie, David (2006). *Context and connection in metaphor*. New York, New York: Palgrave Macmillan.
- Rivero, Antonio (2011). José Ortega y Gasset: el deporte como metáfora. *Ricyde*, 23, 155-157.
- Roldán-Riejos, Ana, & Molina, Silvia (2016). Home and clothes: A case of prolific metaphor creation in engineering (Spanish and English). *Synergy*, 12(1), 129-138.

- Roldán-Riejos, Ana (2016). Exploring specific differences: A cross-linguistic study of civil engineering metaphors. In Manuela Romano and M. Dolores Porto, *Exploring discourse strategies in social and cognitive interaction. Multimodal and cross-linguistic perspectives* (pp. 187-213). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins,.
- Ruiz de Mendoza, Francisco José (2008). Cross-linguistic analysis, second language teaching and cognitive semantics: The case of Spanish diminutives and reflexive constructions. En Sabine De Knop & Teun De Rycker (Eds.). *Cognitive approaches to pedagogical grammar*. Berlin, Germany: Mouton de Gruyter, 118-149.
- Scorzynska, Hanna, & Deignan, Alice (2006). Readership and purpose in the choice of economic metaphors. *Metaphor and Symbol, 21*(2), 87-104.
- Smith, Brett, & Sparkes, Andrew (2004). Men, sport, and spinal cord injury: An analysis of metaphors and narrative types. *Disability & Society, 19*(6), 613-626.
- Sport England (2016). *Active lives survey 2015-2016*: 13. Disponible en: <https://www.sportengland.org/media/11498/active-lives-survey-yr-1-report.pdf>.
- Stylianou, Michalis, Hodges, Pamela, Cothran, Donetta, & Youn, Ja (2013). Physical education teachers' metaphors of teaching and learning. *Journal of Teaching in Physical Education, 32*, 22-45.
- Subdirección General de Estadística y Estudios, Secretaría General Técnica. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Encuesta de hábitos deportivos en España*. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/deporte/ehd/Encuesta_de_Habitos_Deportivos_2015.pdf.
- Tyler, Andrea (2012). *Cognitive linguistics and second language learning*. New York, New York: Routledge.
- Velasco, Marisol (2004). Metaphor and ESP: metaphor as a useful device for teaching L2 Business English learners. *Ibérica, 10*, 115-131.
- Vidart, Daniel (1995). *El juego y la condición humana*. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.
- Vivanco-Cervero, Verónica (2001). Los animales y los colores: usos metafóricos en español e inglés en las ingenierías. *Ibérica, 3*, 43-60.
- White, Michael (2004). *Turbulence and turmoil in the market or the language of a financial crisis*. *Ibérica, 7*, 71-86.

María-José Gómez-Ortiz, Universidad Politécnica de Madrid
maria.gomez.ortiz@upm.es

- ES** | María-José Gómez-Ortiz es doctora en Lingüística Aplicada por la Universidad Politécnica de Madrid. Es miembro del grupo de investigación DISCYT (<http://discyt.etsist.upm.es>), con participación en diversos proyectos de investigación. Asimismo, es coautora del *Bilingual Dictionary of Scientific and Technical Metaphors and Metonymies Spanish-English/English-Spanish* (2016), publicado por Routledge (Reino Unido). Sus principales áreas de interés son el Inglés Académico y Profesional, el Análisis del Discurso y la Lingüística Cognitiva.
- EN** | María-José Gómez-Ortiz holds a PhD in Applied Linguistics from the Universidad Politécnica de Madrid. She is a member of the DISCYT research group (<http://discyt.etsist.upm.es>), with participation in various research projects. She is also co-author of the *Bilingual Dictionary of Scientific and Technical Metaphors and Metonymies Spanish-English / English-Spanish* (2016), published by Routledge (United Kingdom). Her main areas of interest are Academic and Professional English, Discourse Analysis and Cognitive Linguistics.
- IT** | María-José Gómez-Ortiz ha un dottorato in linguistica applicata ottenuto presso la Universidad Politécnica de Madrid. È membro del gruppo di ricerca DISCYT (<http://discyt.etsist.upm.es>), al quale partecipa con vari progetti di ricerca. Inoltre è co-autrice del *Bilingual Dictionary of Scientific and Technical Metaphors and Metonymies Spanish-English/English-Spanish* (2016), pubblicato da Routledge (Regno Unito). Le sue principali aree di investigazione sono l'inglese accademico e professionale, l'analisi del discorso e la linguistica cognitiva.