

**FUTEBOL, INFERNO, JOGO E GUERRA:  
AS REALIZAÇÕES LINGUÍSTICAS DO JOGO  
COMO METÁFORA NAS CAPAS DOS JORNAIS  
DESPORTIVOS PORTUGUESES**

FOOTBALL, HELL, GAME AND WAR: LINGUISTIC  
EXPRESSIONS OF THE GAME AS A WAR METAPHOR ON  
THE COVERS OF PORTUGUESE SPORTS NEWSPAPERS

José Teixeira

jsteixeira@ilch.uminho.pt

JOGO É GUERRA (GAME IS WAR) é, segundo a fundacional obra de G. Lakoff & M. Johnson (1980) uma das metáforas concetuais mais produtivas para os nossos mecanismos cognitivos, produtividade essa que se reforça na medida em que se estende para outras zonas, como as da própria interação linguística humana (DISCUSSÃO É LUTA). E pela análise das capas de alguns jornais desportivos portugueses, verifica-se como, na verdade, os títulos de primeira página expressam ostensivamente o jogo de futebol através da referida metáfora JOGO É GUERRA. Analisa-se também como os processos metafóricos e metonímicos se interpenetram na medida em que a metáfora básica JOGO É GUERRA aparece indissociavelmente ligada à estrutura metonímica GUERRA IMPLICA FOGO e esta, por sua vez, à metáfora FOGO INTENSO É INFERNO. Demonstra-se, ainda, a especifici-

---

\* Este artigo retoma e desenvolve um trabalho anterior intitulado, "Texto jornalístico e metáforas de vida e morte no futebol", in Silva, Augusto Soares; Martins, José Cândido; Magalhães, Luísa; Gonçalves, Miguel (Org.s), Comunicação, Cognição e Media, Volume 2, Publicações da Faculdade de Filosofia, Universidade Católica Portuguesa, Braga, 2010, pp. 305-322. Acrescenta à análise e aos esquemas representativos de como a metáfora conceptual JOGO É GUERRA é apresentada nas capas dos jornais desportivos a especificidade portuguesa consubstanciada nas metáforas JOGADORES SÃO DRAGÕES/ ÁGUIAS/ LEÕES e na relacionada GANHAR É CAÇAR.

\*\* ILCH-Universidade do Minho

dade portuguesa de substituir os intervenientes por determinado tipo de animais, possibilitando assim o surgimento de outras estruturas metafóricas.

**Palavras-chave:** metáfora concetual, JOGO É GUERRA, futebol, escrita jornalística, capas de jornais.

GAME IS WAR is, according to the G. Lakoff & Mark Johnson's foundational book *Metaphors we live by*, one of the most productive metaphors used by our cognitive mechanisms (and also related with another main metaphor concerning human interaction: ARGUMENT IS WAR). And in fact, analyzing the covers of the most popular Portuguese sport newspapers, we can see how, in fact, the football game is verbalized as a war.

In this work we shall demonstrate how metonymy and metaphor work together: in our case, how basic metaphor GAME IS WAR is connected to the metonymy WAR IMPLIES FIRE and this one to the metaphor HARD FIRE IS HELL. Finally, we shall demonstrate the Portuguese particularity of substituting the players for a specific group of animals, which opens new metaphorical fields.

**Keywords:** conceptual metaphor, GAME IS WAR, football, journalistic writing, newspaper covers.

## 1. A ética da objetividade e as expressões metafóricas

### 1.1. Polémicas e demissões por causa de metáforas

No dia 24 de outubro de 2008 o Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas (CDSJ) emitiu uma “Recomendação sobre a linguagem violenta utilizada no noticiário desportivo” que provocou uma polémica que o jornal *Diário de Notícias* retratava assim:

“Sindicato arrasa estilo de jornalistas de desporto  
Polémica. Órgão do Sindicato de Jornalistas ataca jornalismo desportivo  
Director de ‘A Bola’ sai do sindicato e acusa-o de preconceituoso”.

No texto de Tiago Guilherme (*Diário de Notícias*, 30 de outubro de 2008) explica-se a situação causadora dos títulos e subtítulos acima referidos, da polémica e das demissões: tudo motivado tão-somente por... algumas expressões que descreviam um jogo:

Na sequência de um alerta do pai de um jovem praticante de hóquei em patins de 11 anos, o Conselho Deontológico do Sindicato dos Jornalistas (CD)

recomenda os (sic) jornalistas desportivos a “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade”

O comunicado referia:

Transformar todos os desportos em competições de gladiadores, de luta livre ou de boxe ou futebol é redutor para o desporto, desaconselhável para os jornalistas e fastidioso para os leitores, ouvintes ou espectadores.

E indicava o tipo de expressões a banir:

«Em busca de vingar», «humilhar o adversário em sua própria casa», «revelando que o Alfena era mais um alvo a abater», «Vingança saborosa» e «decidiram partir para a humilhação do adversário». São alguns dos exemplos desta prosa que só pelo seu mau gosto já seria de bom-tom eliminar.

A recomendação aconselha, pois, a não concetualizar um jogo como uma guerra, com as expressões que isso acarreta (guerra, batalha, vingança, morte,...) mas antes “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade” (para usar as palavras do CDSJ).

Deduz-se que, na visão do Sindicato dos Jornalistas

- 1) a forma como concetualizamos a realidade é “livre”, no sentido que a podemos mudar ou escolher livremente;
- 2) as expressões linguísticas metafóricas (mesmo que entendidas assim mesmo, metaforicamente) que remetem para determinadas concetualizações podem ser eticamente condenáveis e por isso a evitar;
- 3) a metaforização impede, de alguma forma, o “relatar os factos com rigor e exactidão e interpretá-los com honestidade”;
- 4) a perspectiva metafórica dificulta (pelo menos, ou impede mesmo) a descrição objetiva, verdadeira dos factos.

## **1.2. Verdade e metáfora: o mito do objetivismo**

### **1.2.1. Categorização e verdade**

Para podermos apreender o mundo em que nos inserimos, as coisas, as ações e experiências que vivenciamos, temos de organizar toda a nossa aprendizagem em modelos que nos forneçam as informações que melhor nos permitam, como a todos os seres vivos, a sobrevivência. Apreendemos, assim, o mundo e as nossas interações com ele de acordo com modelos que

vamos progressivamente adequando e que nos fornecem previsibilidades competitivamente vantajosas: o conceito de *cair*, quando adquirido, implica que o indivíduo saiba que é mais perigoso quando se está num ponto elevado, que isso pode ser mesmo fatal. Uma criança que não tenha este conceito suficientemente estabilizado está em desvantagem de apreensão do mundo e de sobrevivência perante outras. A vida real mostra-nos muitos casos disto mesmo.

Os conceitos, elaborados através das nossas categorizações, como os conceitos de *água*, *fogo*, *cair*, *pai*, *correr*, *morrer*, são, portanto, o resultado cognitivo das nossas vivências sentidas e imaginadas que a linguagem vai sistematizando, organizando, possibilitando manipulações, comparações e inter-relações que nos permitam inferir informação do conhecimento já concetualmente organizado. No dizer do neurocientista António Damásio

“A linguagem, com as suas palavras e frases [...] é uma conversão de imagens não linguísticas que representam entidades, eventos, relações e inferências. [...] A linguagem funciona [...] simbolizando em palavras e frases aquilo que começa por existir sob uma forma não verbal.” (Damásio 2004, *O sentimento de si*, p. 134)

E como é que convertemos as imagens em categorias? Não apreendendo “a verdade” das coisas, seja isso o que for, mas, da realidade a concetualizar, destacamos algumas das facetas possíveis, damos maior importância a umas, ignorando e desvalorizando outras. O que nos interessa são, portanto, as percepções que fazemos sobre a realidade, o que ela é para nós. Temos, por isso, o hábito de focalizar algumas dimensões e minimizar outras. Se no conceito de *cadeira* a vertente [ser de madeira/ser de metal/ser de plástico] é relativamente indiferente, já no conceito de *faca* é fundamental. Por outro lado, o aspeto da funcionalidade é muito mais variável neste último conceito do que no primeiro. Enquanto prototipicamente uma cadeira “serve para a gente se sentar”, uma faca, também prototipicamente, possui um leque mais abrangente de finalidades: para comer (carne, peixe, sobremesa – facas diferentes), para cortar pão, para queijos, para desfazer animais nos talhos, etc...

Nota-se, portanto, que as propriedades que destacamos nos objetos que suportam categorizações não são tanto propriedades dos objetos independentemente dos sujeitos, mas sobretudo propriedades interacionais que só têm sentido porque decorrem das relações com os sujeitos humanos. Con-

Atualizar “água” como um líquido, essencial à vida, que existe nos rios e no mar, que quando cai do céu se designa “chuva”, etc., é destacar um conjunto de características em detrimento de outras. Não se pode, portanto, colocar a questão se as nossas concetualizações abarcam a “verdade” sobre a realidade, já que elas se formam na base do “interesse” que nós temos na nossa interação com essa mesma realidade.

### 1.2.2. Processo metafórico e verdade

Como é que apreendemos e manipulamos mentalmente a realidade?

Já se disse que o suporte da construção dos conceitos se realiza na categorização: organizamos categorias, construídas em protótipos que representam um modelo mental dinâmico que contém em estrutura tendencialmente hierarquizada as facetas (“traços”, diria a semântica composicional) que consideramos típicas e fundamentais para inserir uma parte da realidade dentro da categoria.

Assim, evitamos construir categorias diferentes para todas as porções diferentes da realidade: dois (muitos) pedaços de realidade diferente, ou seja, duas (muitas) “coisas” diferentes podem ser incluídas na mesma categoria. Dentro da categoria *fruto* há muitos objetos diferentes; e dentro da categoria *correr*, também há muitos processos de ação diversificados. As crianças de 5 anos costumam correr muito; os atletas olímpicos dos 100 metros também correm muito. Mas não é exatamente a mesma ação a designada por *correr*. No entanto aplicamos a mesma categoria linguístico-cognitiva. É o fenómeno da extensão categorial, muito ligado à tradicional questão da polissemia, sem a qual as línguas naturais dificilmente funcionaríamos.

Podemos dizer, portanto, que as categorias são polirrepresentativas: uma realidade é representada pela categoria com a qual a associamos, não tendo nós de construir uma categoria própria para cada coisa.

No respetivo processo de apreensão e interrelacionamento, as categorias não se organizam sumativamente. A nossa mente e o nosso léxico não são uma soma aleatória, como um dicionário. Procuramos sempre compreender o novo em função do já adquirido, ou seja as categorias básicas funcionam como modelos para podermos apreender as categorias mais complexas. E um dos processos de base é o metafórico.

Foi a obra de George Lakoff e Mark Johnson *Metaphors We Live By* (1980) que, sobretudo, veio valorizar a metáfora como o processo normal

de significação/ referencialidade linguística. Segundo Lakoff e Johnson, a metáfora é uma base fundamental de muitos dos nossos processos cognitivos, tendo permanecido fora de uma teoria linguístico-cognitiva mais do que devia e ocupado antes o centro da teoria literária.

Saussure já tinha dito que é muitas vezes mais fácil descobrir uma verdade do que conceder-lhe o lugar que lhe compete. A visão cognitiva sobre o processo metafórico não acrescenta uma grande novidade de dados, mas antes uma outra visão sobre os dados conhecidos.

No fundo, o que a metáfora enquanto mecanismo cognitivo faz é mostrar que {X} poderia pertencer à categorização {Y}: *Os teus olhos são dois rios*. Isto só é possível porque a categorização linguística se processa cognitivamente por modelos prototípicos e não pelas Condições Necessárias e Suficientes (CNS). Quer-se dizer, se {X} (*olhos*) e {Y} (*rios*) tivessem que ter em comum os célebres traços comuns, nunca poderiam pertencer à mesma categoria. Só que como a categorização se processa por módulos de traços que constituem conjuntos sem um núcleo central comum, é possível que dois conjuntos, desde que tenham **algo** (ainda que não essencial) em comum, possam sempre ser perspetivados sob a mesma categoria.

A metáfora é para a Linguística Cognitiva muito mais do que o resultado da criatividade individual, da não-normalidade de processos semânticos e é encarada como a forma recorrente como concetualizamos o mundo: do já conhecido para o desconhecido, do mais saliente para o que se quer salientar.

Assim, entre os termos que se empregam no processo metafórico, não há igualdade informacional, mas desigualdade, já que o metaforizante se destina a evidenciar, ressaltar ou destacar particularidades do metaforizado. Isto implica que o elemento metaforizante terá que ser perspetivado, em princípio, por parte de quem metaforiza, como mais conhecido e já compreendido pelos recetores nas vertentes a usar no processo metafórico. Não se compreende que alguém construa uma metáfora como “aquela mulher é uma padiola” numa comunidade em que esse mesmo alguém sabe que ninguém conhece o que é uma “padiola”. Por isso se diz que no processo metafórico se usa o conhecido para alcançar o desconhecido. Parte-se de uma base tida como plataforma de entendimento comum (B) e atribui-se esse conhecimento a uma realidade-alvo que se pretende categorizar (A). O processo metafórico assenta, assim, no simples esquema “A é B”:

**A=alvo a categorizar***A vida**Compreender**O tempo*

é

**B=base conhecida***uma viagem**ver**espaço*

Conseguimos, deste modo, graus de abstração progressivamente mais complexos nos processos de categorização. Repare-se como nos nossos conceitos nocionais e abstratos facilmente reconhecemos a base física ou menos abstrata das etapas anteriores: *ter*<*tenere* = "agarrar" >*ter* = "possuir físico" > *ter* = "posse nocional" ("ter razão"). A história das línguas fornece-nos exemplos sem conta destes processos: *compreender* (<"agarrar"), *suportar* (<"estar por baixo de uma coisa que se carrega e leva"), *comprar*<*comparar*<*com* +*par*= "pôr um par de coisas lado a lado", ...

Como se depreende do exposto, o processo metafórico é um mecanismo absolutamente essencial para apreendermos determinados aspetos da realidade mais abstrata. Por exemplo, a percepção do espaço é sensorial, muito primitiva: até a maior parte dos animais tem a sua percepção do espaço e do que ele significa em termos vivenciais. Mas a do tempo, já não o é diretamente. Mesmo nas crianças, notamos que a percepção temporal é muito posterior à espacial. Como é que começamos a construir o modelo mental através do qual concetualizamos o tempo? Através do do espaço. Vemos o tempo como uma espécie de espaço, entre um antes e um depois, um para a frente e para trás, com uma direcionalidade, um percurso, etc. Por isso é que em todas as línguas as palavras usadas para as referências temporais e espaciais coincidem significativamente. Ou seja, o tempo é uma realidade *comparável* ao espaço, os fragmentos temporais podem ser representados/ metafóricos pelos fragmentos espaciais.

É esta a função cognitiva básica do processo metafórico: utilizar as categorias mais salientemente conhecidas, mais fundamentais, como categorias fundacionais nas quais as outras, mais abstratas assentam. E não se pense, por isso, que se pode resumir o processo metafórico a um processo de adorno da linguagem. A complexidade do conhecimento implica complexidade metafórica.<sup>[1]</sup>

1 O conhecimento científico implica estruturação metafórica, não apenas porque uma teoria científica é sempre um modelo que retrata a realidade, mas mesmo porque relações como "5 é maior do que 4" se baseiam numa estrutura metafórica: QUANTIDADE É GRANDEZA (ver Lakoff e Johnson 1980).

Acontecendo, então, que determinados conceitos assentam fundacionalmente noutros, não podendo ser de outra maneira, como se deve encarar a respetiva “veracidade”? Ou seja, se concebemos a realidade A a partir da realidade B, devemos considerar verdadeira a referência a A a partir de B?

Concretizando: por encarmos a vida como uma viagem, usamos as expressões “os caminhos da vida”, “vida curta”, “andar doente” (=estar a viver doente). Ou seja, referimos a vida com as mesmas referências das viagens. São “verdadeiras” estas formas que utilizamos? Pensando/falando da vida como pensamos/falamos de uma viagem não estamos a fugir à verdade das coisas?

Não. E não, porque nós sabemos que “vida” e “viagem” não são a mesma coisa, mas, isso sim, que podemos conceber a vida como UMA ESPÉCIE de viagem. Ou seja, nós intuímos os mecanismos cognitivos do processo metafórico: embora verbalmente se possam identificar as expressões entre o metaforizado (vida) e o metaforizante (viagem), entendemos que a identificação linguístico-expressiva não corresponde a uma identificação referencial real. Por isso entendemos que a palavra “caminhos” não expressa rigorosamente o mesmo em “caminhos da vida” e “caminhos florestais das montanhas do Gerês”.

E este aspeto é uma parte essencial da cognição e da linguagem humana: utilizar um modelo concetual para construir e referir outro através dos mecanismos cognitivos e expressivos do processo metafórico.

As referências metafóricas (“caminhos da vida”) não são, por isso mesmo, menos “verdadeiras” do que as referências sensorialmente diretas (“caminhos da montanha”). Aquelas, em muitos casos, são absolutamente necessárias, não como auxiliares para a referência (adornos ou figuras da linguagem como a Retórica tradicional via a questão) mas são a forma mais eficiente e direta como podemos expressar realidades mais complexas ou abstratas.

O “medo da metáfora”, como referem Lakoff e Johnson, que leva a considerá-la como para-racional (ou mesmo anti-racional) baseia-se na crença de que a linguagem rigorosa, verdadeira, denotativa e objetiva deve evitar expressões metafóricas. Ora tal não é possível. A linguagem do dia-a-dia está repleta de equivalências metafóricas. Quando dizemos que vamos “*digerir* a sugestão”, “*ver* a possibilidade de fazer X”, “*enfrentar* a realidade” estamos a utilizar modelos semânticos complexos construídos através da metaforização de modelos mais concretos. Vivemos através de metáforas, “Metaphors We Live By”, como ilustra a já citada obra emblemática de Lakoff e Johnson.

### 1.3. A experiência vivencial do confronto

Como já atrás foi referido, no processo cognitivo das concretizações, são os domínios experienciais mais vivencialmente primordiais os que nos servem para alicerçar os mais complexos e abstratos. Ora se há domínio experiencial que todo o organismo vivo tem de constante e ininterruptamente manter em funcionamento é o da preservação da vida. António Damásio utiliza para isto o conceito de *homeostasia*:

Todos os organismos vivos, desde a humilde ameba até ao ser humano, nascem com dispositivos que solucionam *automaticamente*, sem qualquer raciocínio prévio, os problemas básicos da vida. [...]

Na base da organização da homeostasia encontramos respostas simples, tais como a de *aproximação* (approach) ou de *retraimento* (withdrawal) de um organismo inteiro em relação a um determinado objecto; ou de *excitação* ou *quiescência*. Nos níveis mais altos de organização encontramos respostas *competitivas* ou de *cooperatividade*.” (Damásio 2003: 46-47)

Como é fácil de perceber, a experiência do confronto é indissociável da própria experiência do manter-se vivo, funcionando como umas das bases mais alicerçantes do nosso sistema perceptivo.

E é interessante, para a questão que agora nos ocupa, que Damásio refira dois aspetos complementares destas vivências experienciais: a competitividade e a cooperatividade, essenciais num jogo como o futebol (que aqui é a base do processo de referência metafórica), jogo esse que implica necessariamente a competitividade com o adversário e a cooperatividade com os outros elementos do grupo.

#### 1.3.1. As discussões e a guerra

ARGUMENT IS WAR é precisamente o exemplo de metáfora com o qual Lakoff inicia a obra de referência atrás citada (Lakoff e Johnson, 1980). Quando dizemos que aquilo que o oponente, numa discussão, afirma é “indefensável”, quando “defendemos” a nossa “posição”, quando “atacamos”

o argumento do outro, quando “atiramos” um argumento e “vencemos” a discussão, estamos a concetualizá-la e a verbalizá-la em termos de guerra:

*“A essência da metáfora é entender e experienciar um tipo de coisa em termos de outra. Não quer dizer que as discussões sejam subespécies de guerras. As discussões e as guerras são duas coisas de tipo diferente –discursos verbais e conflitos armados respectivamente—e as acções executadas são tipos diferentes de acções. Mas uma discussão estrutura-se parcialmente, pensa-se nela, executa-se e descreve-se em termos bélicos. O conceito estrutura-se metaforicamente, a actividade estrutura-se metaforicamente e, em consequência, a linguagem estrutura-se metaforicamente.” (Lakoff e Johnson 1980 (1998): 41-42)*

A “discussão” é o exemplo de uma atividade em que tem que haver oposição, onde cada um procura utilizar meios para obter uma finalidade que consiste em vencer o oponente. Não admira, por isso, que a discussão e a luta/ guerra sejam concetualizadas como tendo aspetos semelhantes, servindo a mais física (luta) para metaforizar um modelo entendido como substituto da verdadeira luta.

Ora é exatamente o que se passa com o jogo: construímos o modelo mental de jogo alicerçado, tal como o da discussão, no modelo de luta/ guerra: no jogo também há oponentes que utilizam meios e estratégias para obterem uma finalidade que passa por cada uma das partes tentar vencer a(s) outra(s).

Temos, assim, que os conceitos de “discussão” e “jogo” se estruturam a partir do de “luta/ guerra” (figura 1), sendo aqueles, portanto, metáforas estruturais deste último.

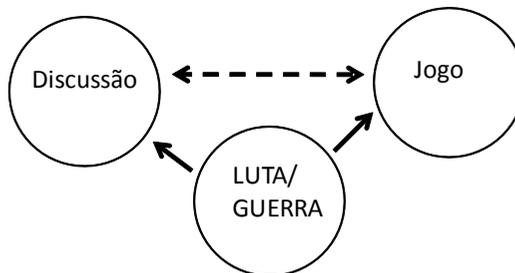


Figura 1

Por isso as verbalizações das três realidades são frequentemente comuns:

- O pugilista nacional não teve *argumentos* suficientes. (“discussão” em vez de “luta”)
- O Benfica vai *discutir* com o Porto a final da taça. (“discussão” em vez de “jogo”)
- O deputado *disparou* um argumento inesperado. (“luta” em vez de “discussão”)
- O ministrou *jogou à defesa* na resposta que deu. (“jogo” em vez de “discussão”)
- O avançado do Sporting *disparou* à barra. (“luta” em vez de “jogo”)

## 2. Jornalismo de guerra?

Por tudo o que atrás se disse, a estrutura metafórica de JOGO assenta na de GUERRA/ LUTA. Esta estrutura metafórica, comum às duas (ou três) entidades é uma estrutura muito (proto) típica dos estados de coisas que consideramos mais dinâmicos e abrangentes. Todas são ações contendo basicamente as seguintes vertentes ou vetores actanciais:

- uma finalidade
- dois ou mais intervenientes
- instrumentos variados (usados pelos últimos)
- resultados diversificados (de oposição essencialmente dual, mas com possibilidade de um terceiro termo “de compromisso”)
- consequências

Estes vetores podem ser complementados por outros que ajudam a apreender a ação de uma forma mais abrangente:

- mecanismos de preparação da ação
- mecanismos de interrupção da ação

O esquema da figura 2 procura explicitar a estrutura global destes estados de coisas.

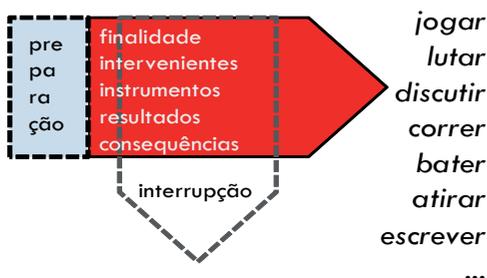


Figura 2

O JOGO é, portanto, concebido como uma das ações mais prototípicas: humana, intencional, com instrumentos, finalidades, resultados e consequências, preparada e que pode ser interrompida.

Por que razão será a LUTA/ GUERRA o domínio origem para que o JOGO seja o domínio alvo por aquele metaforizado? Evidentemente pela experiência vivencial do confronto, inscrita na nossa matriz ontogenética e filogenética mais profunda.

Mas se isto é assim, se não podemos concetualizar o jogo sem ser a partir das experiências de confronto, ou seja, se temos que imaginar O JOGO COMO UMA ESPÉCIE DE GUERRA, dito doutro modo, como se fosse uma guerra metafórica, até que ponto nos podemos socialmente expressar deste modo? Como se viu, o Sindicato dos Jornalistas, no comunicado referido, aconselhou a evitar estas expressões. Mas será isto viável?

Evidentemente que não.

Não é preciso procurar muito para verificar que constantemente a linguagem utilizada no âmbito desportivo se expressa com base na concetualização JOGO É GUERRA. E não apenas no texto corrido das páginas interiores, mas mesmo (ou sobretudo) nos títulos garrafais de primeira página. É mais emotivo, mais “instintivo”, mais apelativo, porque, concetualmente, imageticamente, o jogo é mesmo uma espécie de guerra.<sup>[2]</sup> Acresce a tudo isto o facto de os títulos de capa dos jornais funcionarem como *slogans* publicitários, estruturados na base da mensagem inesperada que capte

2 A recolha das capas dos jornais compreende os três jornais (diários) desportivos portugueses, *O Jogo*, *A Bola* e *Record*. A recolha não obedeceu a nenhum critério, mas apenas às capas disponíveis em arquivo nos *sítios* dos referidos jornais. Como o *sítio* de *A Bola* não tem arquivo de capas das edições anteriores, aparece menos vezes na recolha.

a atenção através dos jogos de palavras, das metáforizações e desconstruções de estruturas lexicais fixas.<sup>[3]</sup>

## 2.1. Jogo é guerra<sup>[4]</sup>

As expressões que cobrem a verbalização desta estrutura metafórica são variadas: *guerra*, *luta*, *batalha*, *duelo*, entre outras. Não havendo, obviamente, entre elas equivalências sinonímicas perfeitas, frequentemente é o termo *guerra* que designa o confronto na sua globalidade, ficando as outras (*luta*, *batalha*, *duelo*) como expressões de momentos do confronto global. Por isso se optou por considerar que a expressão que prioritariamente verbaliza *jogo* é *guerra*.

A expressão metafórica *guerra* aparece por vezes, no entanto, como sinónimo de *jogo*:

“Martins não vai à guerra” = não participa no jogo (Figura 3); “Camacho ganha a guerra” = ganha o jogo (Figura 4).

Contudo, *guerra* não é a expressão mais frequente para metaforizar um único jogo, metaforizando antes o processo geral no qual cada jogo se insere: “Guerra aberta: Benfica e FC Porto atacam os mesmos alvos” (Figura 5). Ou então há jogos tão importantes que eles só por si equivalem a uma guerra completa. Quando o treinador da seleção portuguesa diz “Isto é uma guerra” (figura 6) faz a equivalência do jogo não apenas a uma luta, mas a algo mais complexo e abrangente.



Figura 3



Figura 4



Figura 5

3 Ver Teixeira 2007.

4 Se bem que a metáfora mais básica e genérica seja JOGO É GUERRA, neste trabalho o domínio de JOGO cobre apenas o futebol. Portanto, nas representações e esquemas a seguir apresentados deve entender-se JOGO É GUERRA como JOGO (DE FUTEBOL) É GUERRA.

Quando em questão está apenas um jogo, considera-se que isso pode ser somente um momento de um processo mais global e por isso prefere-se a referência a *batalha*: “Leão ganha batalha” (Figura 7).



Figura 6



Figura 7



Figura 8

Esta distinção, que acompanha a diferença entre a realidade metafórica “batalha é uma parte da guerra”, nem sempre se verifica: “Camacho: Jogo com o Nacional é uma guerra e com o FC Porto uma batalha” (Figura 8) onde, como se evidencia, *batalha/ guerra* referem, cada uma, apenas um jogo, mas apresentados com intensidades diferentes.

### 2.1.1 . A finalidade não é defender-se, é matar

A ação do jogo, mais do que na guerra, assenta sobretudo no ataque. Na verdade, se enquanto na guerra se compreendem as “guerras defensivas”, as guerras que têm por finalidade a pura defesa sem querer vencer o outro oponente, aqui isso não é aceitável. O jogo defensivo não é verdadeiro jogo: prototipicamente, jogar é atacar. Defender deve ser o primeiro estádio para a preparação do ataque. Se as guerras defensivas são aceitáveis, os jogos defensivos são-no muitíssimo menos. No protótipo de jogar (futebol) o atacar e o defender não têm o mesmo estatuto. Num jogo, dizer que uma equipa “só atacou” enquanto a outra “só defendeu” equivale a dizer que a que atacou jogou muito melhor.

As expressões linguísticas que revelam esta finalidade primordial são essencialmente, *atacar, vencer, matar, esmagar, arrasar, massacrar* e outras do género. Um primeiro esquema estrutural da metáfora JOGO É GUERRA poderá, assim, aparecer:



Figura 9

“Atacar” representa a finalidade de primeira instância, uma espécie de finalidade instrumental que tem por objetivo o “vencer”. E se relativamente à primeira expressão (*atacar*) há pouca variação (figura 10), já no que diz respeito ao *vencer* as possibilidades de verbalização são muito mais variadas: o *ganhar* e o *vencer* funcionam como termos mais ou menos neutros que se referem apenas ao resultado final de forma não emotiva. Mas como esta vertente, a emotividade, é tida como componente fundamental na imágética do jogo, frequentemente o título de capa tenta ilustrar não apenas o resultado, mas também o grau de intensidade com que esse resultado foi ou tem de ser conseguido: *matar* (figuras 11, 12 e 13) e expressões equivalentes como *abater* (figura 14), *degolar* (figura 15), *arrasar* (figura 16), *esmagar* (figura 17), *massacrar* (figura 18).



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18

### 2.1.2. Os intervenientes são guerreiros

Se a finalidade é “matar” na “guerra” que é o jogo, então os intervenientes são “guerreiros” (Figura 19) e “matadores” (figura 13). Os que têm mais habilidade para “matar” o adversário são “atiradores especiais” (figura 20), complementando, assim, mais uma vertente do exército ou de “as tropas”, que deverão estar sempre “alerta” (figura 21).



Figura 19



Figura 20



Figura 21

Como já antes se fez notar, a metáfora da guerra, no futebol, é essencialmente a da guerra ofensiva e por isso os intervenientes são referidos destacando a faceta ofensiva, da conquista. No entanto, ocasiões há em que eles passam a intervenientes de uma guerra de sobrevivência, de uma guerra onde o importante foi não morrer. Deixam de ser “guerreiros-matadores” para serem “guerreiros-salvadores”.

É bom de entender que o guerreiro-salvador por excelência é o guarda-redes. Se o seu papel para “matar” o adversário é diminuto, o de não deixar “morrer” as suas “tropas” é fundamental. Por isso, quando é ele o principal responsável pela sobrevivência da equipa, ele é o grande “salvador” (figuras 22 e 23).



Figura 22



Figura 23



Figura 24

O “salvador” também pode ser qualquer “guerreiro” responsável por uma vitória. Não pode ser, no entanto, uma vitória normal; o papel de “salvador” só aparece quando a não-vitória implicaria alguma “catástrofe” para a equipa que metonimiza a nação (“nação” clubística ou nação-país – figura 24).

Os “salvadores” facilmente são identificados com “heróis”(figuras 25 e 26): reconhecem-se-lhes dons absolutamente fora do comum (será isto que justifica os ordenados multi-milionários de alguns?), dons esses que quase atingem o divino (figuras 27 e 28).



Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28

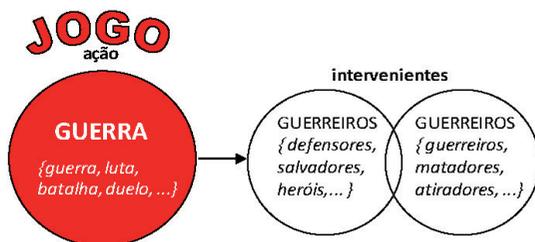


Figura 29

É interessante verificar que estes “heróis e santos” possuem frequentemente uma faceta essencialmente belicosa, mesmo nada pacífica. Eles são, por isso, o exemplar máximo do guerreiro que faz a síntese total: são “guerreiros-matadores” (porque comandaram a ofensiva) e “guerreiros-salvadores” (porque impediram o desastre da “nação”).

O esquema da figura 29 sintetiza o papel dos intervenientes nesta dupla faceta. Note-se que o esquema, ao fazer a interseção entre as duas zonas, pretende representar o papel duplo (salvador-matador) de que por vezes estes “guerreiros” estão investidos.

### 2.1.3. Não há guerreiros sem armas

Talvez não seja de admirar serem as armas de fogo aquelas que mais frequentemente metaforizam o “armamento” utilizado na “guerra” do jogo de futebol.



Figura 30



Figura 31



Figura 32

É ilustrativo o facto de o título “Mais Armas” (figura 30) corresponder ao subtítulo “Camacho vai ter maior poder de fogo”, evidenciando, desta forma a correspondência tacitamente aceite: um pontapé forte é “um tiro”, porque há algo (a bola) projetado violentamente percorrendo uma distância tida como muito longa. Assim, continuando esta vertente metafórica, quando o adversário é derrotado é porque foi “abatido a tiro” (figura 31). Se os “tiros” forem muitos e sucessivos terá sido “de rajada” (figura 32).



Figura 33



Figura 34



Figura 35

Se o conjunto dos “atiradores” forma a “artilharia (figura 33), esta é composta ainda por outras armas “explosivas”: “bombas” (figuras 34 e 35), “dinamite” (figura 36) e até “TNT” (figura 37).



Figura 36



Figura 37



Figura 38

É interessante verificar a concatenação metafórica que o remate (forte) da bola possibilita: a acentuação do movimento do projétil (bola) consubstancia-se no “tiro”, enquanto a acentuação da violência percebida no início da ação (chuto) se verbaliza num indicador de explosão (“bomba”, “dinamite” e outros explosivos – figura 39):

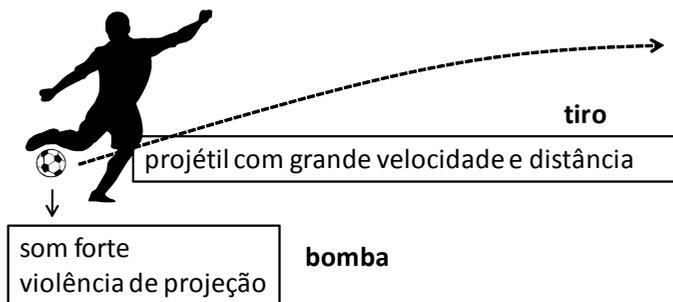


Figura 39



Figura 40



Figura 41

As “lanças” (os avançados designam-se também por “pontas de lança”) e até a “magia negra” (desconstruída a expressão, mas conservando a vertente de “arma misteriosa, impossível de contrariar” –figura 40) são o exemplo da utilização de realidades menos vulgares mas que podem ser entendidas como instrumentos de ataque e de “morte” na “guerra” em que o jogo de futebol é metaforizado.

#### 2.1.4. Os resultados são as feridas, a salvação ou a queda

Decorre do exposto, a forma como o jogo de futebol é perspetivado: um confronto, uma guerra de vida e morte. Esperar-se-ia, por conseguinte, que o resultado fosse expresso nestes termos. No entanto, relativamente ao resultado de um jogo, raramente aparecem expressões de morte, mas antes equivalências metafóricas.

A “salvação” acontece quando os “guerreiros” são “salvadores”, “heróis” ou “santos” (figuras 22 a 28 e 42).

A positividade do resultado é habitualmente expressa no termo “vitória”. Note-se, no entanto, que, ao contrário do que seria esperado numa visão demasiadamente simplista, “salvação” não equivale a “vitória”, mas à obtenção de um resultado que satisfaça no mínimo os objetivos pretendidos. A “salvação” consegue-se frequentemente com a vitória, é certo, mas também o pode ser com um empate ou mesmo derrota (“empate/ derrota saboroso(a); empate/derrota com sabor a vitória” como frequentemente aparece na linguagem futebolística).



Figura 22



Figura 43



Figura 44

O oposto da “salvação” não é, todavia, habitualmente expresso com a “morte”. É a metáfora da queda que expressa por norma o oposto da salvação (figura 43). E se esta podia não coincidir com a vitória, a queda pode não coincidir com a derrota, mas sim com a não obtenção dos objetivos pretendidos. “Vitória inglória”, “vitória com sabor a derrota” são expressões que refletem isso mesmo.

Quando a queda não é “normal”, quando não se enquadra dentro dos parâmetros tidos como habituais, a posição do “caído”, do derrotado, não é apenas física, mas moral: a queda equivale a humilhação (figura 44) e a vergonha (figura 45)!



Figura 45



Figura 46



Figura 47

Entre os momentos decisivos, finais, entre uma batalha e outra, entre a salvação e a derrota, há a recuperação das feridas. Por isso, cada jogo individual não é ele mesmo “a guerra”, mas um momento dela. A verdadeira

“guerra” é a competição total (campeonato, taça, época, rivalidade específica entre determinados clubes). E por isso uma derrota pode não equivaler à “queda” ou à “morte”, mas apenas a algumas feridas (figuras 46 e 47).

O esquema da figura 48 poderá ajudar a visualizar a tripartição dos resultados:



Figura 48

### 2.1.5. Guerra sem perdão

Se a finalidade da ação do jogo é “matar” o oponente, derrotá-lo, fazê-lo cair, compreende-se que não haja a possibilidade de perdão. O jogo é, assim, uma “guerra” mais “violenta” que a própria guerra, porque não é possível “perdoar” (figura 49).

E quando em confrontos anteriores já se foi derrotado, então a oportunidade é de vingança (figura 50) e de “ajuste de contas” (figura 51).



Figura 49



Figura 50



Figura 51

As consequências iniludíveis de o jogo ser a guerra, mas uma guerra “sem perdão” podem ser, então, esquematizadas:



Figura 52

## 2.2. Quando não há guerra

### 2.2.1. As estratégias de preparação

*Si vis pacem para bellum*<sup>5]</sup>, dizia-se na Roma antiga. No jogo, não. Como ninguém pode querer a paz, mas apenas a guerra, a preparação tem sempre finalidades bélicas, nunca pacíficas. A preparação faz parte, portanto, do âmbito da guerra. Mesmo mentalmente, é a batalha que é preparada (figura 53); o ambiente já é de guerra (figura 54) e os planos nunca são de defesa, mas de ataque (figura 55).



Figura 53



Figura 54



Figura 55

5 *Se queres a paz, prepara a guerra.*

### 2.2.2. As tréguas que interrompem a guerra

Mas toda a ação tem a possibilidade de ser interrompida. Na guerra há tréguas, os inimigos podem ser amigos de circunstância. E se o futebol é uma guerra, para a estrutura metafórica e alegórica ser perfeita, também tem de poder ter tudo isto:



Figura 56



Figura 57

como se pode ser amigo (de circunstância) e inimigo (no jogo) são possíveis as tréguas. Por isso, de rivais podem passar a “queridos inimigos” (figura 56, com o subtítulo “Dia de tréguas antes do assalto à Liga dos Campeões”) ou mesmo a amigos (figura 57).

### 2.3. Esquema metafórico global de JOGO DE FUTEBOL É GUERRA

Poder-se-ão, como síntese, representar num primeiro esquema global (figura 58) as principais vertentes que estruturam a metáfora sobre o jogo (de futebol) que se têm vindo a mostrar nas capas dos jornais apresentados.



Figura 58

### 3. A guerra e o fogo

O modelo metafórico GUERRA anda desde os inícios da hominização ligado ao de FOGO, sobretudo por relações metonímicas: expressões como “a ferro e fogo” ilustram isso mesmo; o fogo sempre foi uma das armas da guerra. E será fácil compreender que com a introdução das armas de fogo dos tempos modernos essa associação tenha ficado ainda mais vincada, já que a partir de então FOGO equivale a ARMAS (por um processo metafórico ou metonímico –ou então metaftonímico<sup>[6]</sup> se se preferir). Daí que

6 Ver Goossens 1990.

os intervenientes (os “jogadores-guerreiros”) se constituam essencialmente como armas de ataque, frequentemente identificados com armas de fogo (figura 59).

O FOGO é, ainda, associado ao perigo e à ameaça de aniquilamento na luta. Por isso, quando o(s) “exército(s)” estão em perigo de serem vencidos é como se se adivinhasse que a “nação-clube” que defendem “está a arder”: veja-se como o título “Lisboa a arder” pretende retratar a situação em que fica Lisboa quando os dois principais clubes da cidade são derrotados (figura 60).



Figura 59



Figura 60



Figura 61

O “fogo” pode ainda não estar completamente visível, mas pode deixar-se adivinhar quando o calor da luta já é tão intenso que implica que o “incêndio” final pode estar iminente. As brasas são o resultado de algo que já ardeu, mas igualmente a metáfora de um elemento pronto para atear ou reacender novos fogos. O elemento “brasa” representa, então, as sensações fortes e a ameaça de luta quando esta parece ser inevitável (figura 60).

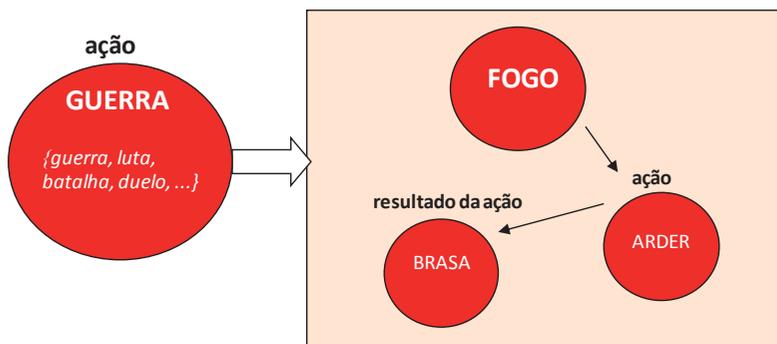


Figura 62

A figura 62 representa a relação entre os dois campos.

Será interessante notar as diferenças entre eles (jogo/guerra e jogo/fogo), já que não é idêntico o processo de concetualização que constitui e liga os dois.

A equivalência JOGO É GUERRA está, indubitavelmente, assente num processo de metaforização, como se tem vindo a ilustrar. Mas a relação entre JOGO e FOGO não é idêntica, aparece como mais complexa.

À primeira vista poderia dar a tentação de a tomar igualmente como uma equivalência metafórica: O JOGO É COMO UMA GUERRA – A GUERRA É COMO O FOGO. Tal como a guerra, o fogo também destrói, mata, é um inimigo, etc... No entanto, se isto poderá ser concetualmente verdade, não será menos verdade que a relação GUERRA-FOGO é primordialmente uma relação de associação por contiguidade metonímica de dois níveis: primeiro, a nível imagético, já que a guerra sempre esteve associada ao fogo como arma; depois, a nível sensório-percetivo, na medida em que todas as sensações fortes que experienciamos implicam um aumento da temperatura corporal. Não é de admirar que assim seja, já que, como a neurociência assinala, a formação da imagem mental de um objeto (realidade) implica também aspetos emotivos ligados a esse objeto/realidade:

“[guardamos] na memória não apenas os aspectos da estrutura física dum objecto –o potencial de reconstruir a sua forma, cor som, movimento habitual, o que quer que seja– mas também alguns aspectos do envolvimento motor do nosso organismo no processo de apreensão desses aspectos: as nossas reacções emocionais em relação a um objecto; o nosso estado físico ou mental na altura da apreensão do objecto. Consequentemente, o recordar de um objecto e a produção da sua imagem na mente são acompanhados pela reconstrução de

algumas das imagens que representam esses aspectos pertinentes.” (Damásio (1999) 2004:215-216)

E a comprovação disto, da associação cognitiva entre ALTA EMOÇÃO-ALTA TEMPERATURA CORPORAL, aparece expressa nas verbalizações com que referimos a excitação ligada às discussões/ lutas, ao amor ou ódio:

*Ferver em pouca água.  
Ficar com os calores.  
Arder em ódio/ em fúria/ com o desejo de vingança.  
Responder a quente*

Vê-se, assim, como, na realidade, as relações metafóricas e metonímicas se interpenetram e a validade de uma abordagem que encare estes fenômenos como fazendo parte de um contínuo basilar da nossa estrutura perceptiva depois verbalizada nas expressões linguísticas das línguas naturais.

Mas não termina no FOGO a associação com o jogo de futebol (expressa nas capas destes jornais). Sendo a guerra uma atividade concetualizada como “sem limites”, de “exponenciação máxima”, se o JOGO É GUERRA, então ele também deve ser “um fogo sem limites”. E aparece “o inferno” como representante máximo da equação do trio JOGO-GUERRA-FOGO (figura 63).

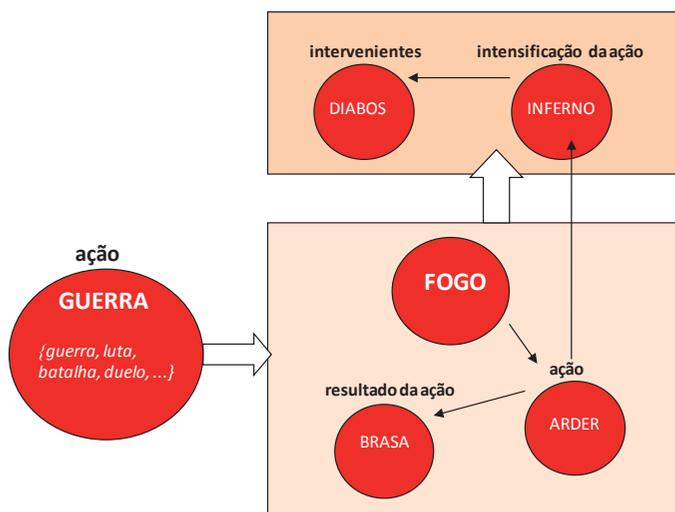


Figura 63

Assim, uma luta intensa num jogo foi “infernai” (figura 64) e mesmo o ambiente que rodeia os jogos pode ser “um inferno” (figura 65). E se o jogo se transforma em “inferno”, os intervenientes serão metaforizados pelos “poderosos do inferno”, os “diabos” (figura 66).



Figura 64



Figura 65



Figura 66

#### 4. A especificidade da “guerra portuguesa”

Cognitivamente, as relações metafóricas e metonímicas que os títulos apresentam como expressões do jogo de futebol implicam modelos cognitivos e culturais diversificados. Poderiam ser elencadas as seguintes distinções:

- 1) JOGO É GUERRA
- 2) GUERRA IMPLICA FOGO
- 3) FOGO INTENSO É INFERNO

A metáfora da associação (1) será a de âmbito mais universal, por tudo o que se tem dito desde Lakoff (1980). A experiência do confronto é profundamente humana, inscrita geneticamente e por isso esta base, quando tomada como princípio experiencial possibilitador de metaforizações, não o será apenas numa cultura ou época.

O processo incluído em (2) dificilmente não será também de carácter universal, se bem que se possa pensar uma cultura em que o fogo e as experiências de destruição a ele associadas não estejam presentes, ou pelo menos não o estejam da mesma forma em que nós o concebemos.

Em (3) a implicação metafórica será mais particular, nitidamente dependente da cultura cristã e das suas concepções do sobrenatural.

As três associações apresentadas, contudo, não são exclusivas do contexto desportivo português, podendo encontra-se noutras línguas e noutros

países expressões referentes ao futebol baseadas em estruturas metafóricas e metonímicas idênticas às atrás vistas (figuras 67, 68 e 69).



Figura 67

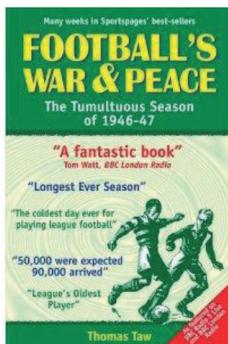


Figura 68



Figura 69

No entanto, o universo desportivo futebolístico português oferece a possibilidade de um domínio particular: o de metaforizar os jogadores dos três clubes mais populares como animais, nomeadamente águias, leões e dragões, correspondendo aos clubes SL Benfica, Sporting CP e FC Porto. Isto possibilita um novo campo metafórico: se os intervenientes são animais (figura 70), então a “guerra” transforma-se em “caça” (figuras 71 e 72).



Figura 70



Figura 71



Figura 72

Existe, por conseguinte, uma dupla estruturação metafórica: numa vertente JOGO É GUERRA (entre humanos) e noutra JOGO É CAÇA que pode ser esquematizada como aparece na figura 73:

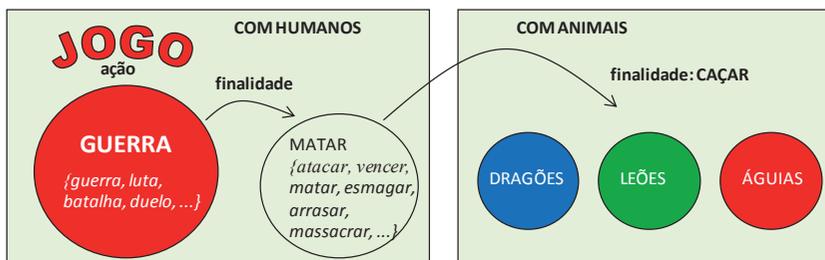


Figura 73

## 5. Conclusões

George Lakoff e Mark Johnson em *Metaphors We Live By* (1980), obra que representa um marco incontornável para a perceção do fenómeno metafórico, apresentam aquilo a que chamam “o medo à metáfora” como uma consequência do mito do objetivismo, quadro suporte dominante nas ciências e culturas ocidentais dos tempos modernos e contemporâneos.

O texto jornalístico sobre o futebol, por ser o desporto mais popular em Portugal, constitui-se em espaço privilegiado para verificar a contínua tensão entre os dois paradigmas: por um lado, o desejo e a assunção do “mito do objetivismo” que idealmente caracterizará a escrita jornalística e por outro lado o desejo do paradigma oposto, consubstanciado na mensagem emotiva e metafórica.

Através da apresentação das capas de alguns jornais desportivos portugueses, pôde constatar-se o facto de os títulos de primeira página expressarem o jogo de futebol através da metáfora JOGO É GUERRA.

Constatámos que esta metáfora se estrutura de tal forma que não são esquecidas todas as principais vertentes que possibilitam encarar o jogo como uma guerra: a finalidade de “matar”, os intervenientes que são “guerreiros-matadores” ou “guerreiros-defensores”, as “armas”, os resultados da ação desta “guerra”, as suas consequências e ainda os momentos da preparação ou de interrupção.

Verificámos também como os processos metafóricos e metonímicos se interpenetram na medida em que a metáfora básica JOGO É GUERRA aparece indissociavelmente ligada à estrutura metonímica GUERRA IMPLICA FOGO e esta, por sua vez, à metáfora FOGO INTENSO É INFERNOS. Constatámos, ainda, a especificidade portuguesa de substituir os intervenientes

por determinado tipo de animais, possibilitando assim o surgimento de outras estruturações metafóricas (ver figuras 73 e 74).

Assim, para além da reflexão sobre a validade das propostas da perspectiva cognitiva sobre o processo metafórico, pretendeu-se evidenciar aquilo que na prática acontece: a impossibilidade de uma verbalização (jornalística ou não) experiencialista e emotivamente apelativa que se pretenda não-metafórica.

A utilização das metáforas de guerra para o jogo exponencia os sentimentos mais básicos e instintivos do espetador de futebol, defendem muitos. Talvez. Mas não é essa a questão que importa aqui, numa perspectiva de investigação e de constatação: o futebol assenta mesmo na nossa experiência de confronto, tal como as discussões, e pode ser –e é-o muitas vezes— verbalizado com metáforas de confronto e guerra.

Quer se queira quer não, o futebol é hoje, para uma parte muito significativa das sociedades de todo o globo, a continuação imagética da mítica arena romana. E nem falta a “Grande Arena” verde, o povo a circundá-la, os chamados VIPs, os novos “imperadores” sociais, ocupando o centro bem superior, agora designado “camarote presidencial” perante o qual os novos lutadores se voltam e inclinam, tal como os gladiadores antes do combate se inclinavam diante do trono imperial. A “morte” será sempre simbólica, mas o ritual permanece: “Aue Caesar, morituri te salutant!”<sup>[7]</sup>

---

7 “Avé César, os que vão morrer saúdam-te!”

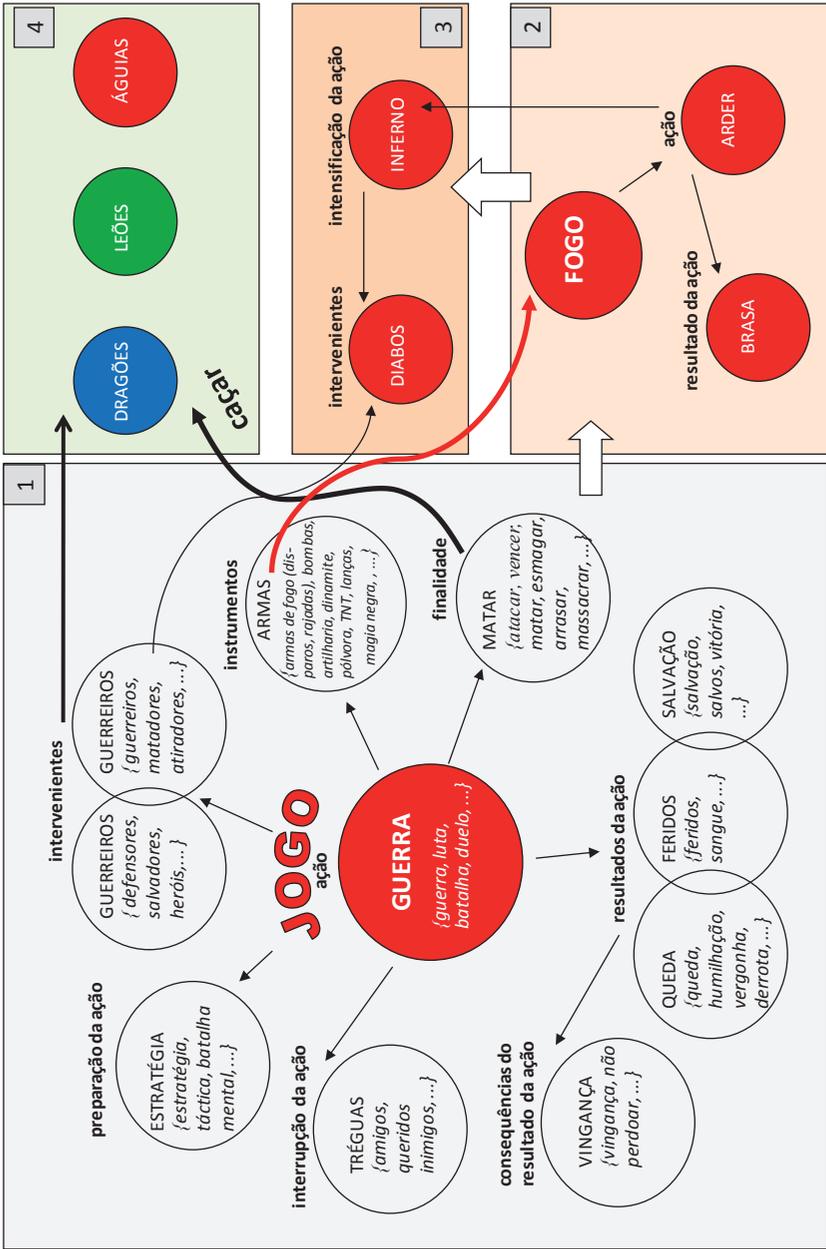


Figura 74

**Bibliografia**<sup>[8]</sup>

- BISCEGLIA, C. (2002): *Lessico specialistico del calcio in italiano, spagnolo e portoghese. Varietà diatopiche in spagnolo e in portoghese. Un'analisi linguistica*, Tesi di Laurea, Università di Trieste.
- DAMÁSIO, António, 2003, *Ao Encontro de Espinosa: As emoções sociais e a Neurologia do Sentir*, Publicações Europa-América.
- DAMÁSIO, António, (1999) 2004, *O Sentimento de Si: O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*, Publicações Europa-América.
- GOOSSENS, Louis, 1990 “Metaphonymy. The interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action”, *Cognitive Linguistics* 1-3, pp. 323-340.
- LAKOFF, George & Johnson, Mark, 1980, *Metaphors We Live By*, The University of Chicago Press, Chicago.
- LAKOFF, George & Johnson, Mark, 1998, *Metáforas de la vida cotidiana*, Catedra, Madrid.
- LAVRIC, Eva, Gerhard Pisek, Wolfgang Stadler, Andrew Skinner (2008), *The Linguistics of Football*, Tübingen.
- LOUREDA LAMAS, Ó. (1997): “Hacia la caracterización de la función de la metáfora en el lenguaje del fútbol”, *Lenguaje y textos*, Universidad de La Coruña, 10.
- MAPELLI, G. (2000): *Il linguaggio del calcio nei giornali italiani e spagnoli*, Tesi di Laurea, Università di Bèrgamo.
- MEDINA MONTERO, Francisco (2007): “La metáfora en el léxico futbolístico: el caso de los participantes en español, y sus posibles equivalentes en italiano”, in L. Luque Toro (ed.): *Léxico Español Actual*, Venezia: Università Ca' Foscari, pp. 197-240.
- MEDINA MONTERO, Francisco (2009): “La metáfora en el léxico futbolístico: el caso de la actividad deportiva en español, y algunas propuestas de traducción al italiano”, in L. Luque Toro (ed.): *Léxico Español Actual*, Venezia: Università Ca'Foscari, pp: 155-202.
- TEIXEIRA, José, 2007, “Mecanismos Metafóricos e Mecanismos Cognitivos: Provérbios e Publicidade”, in *Actas del VI Congreso de Lingüística General*. Madrid: Arco Libros (ISBN 978-84-7635-669-2).
- YANG, F. P. (2009): *War Metaphor in Sports News Reporting*, (online).

---

8 Agradeço a José Luis Cifuentes Honrubia várias informações sobre a literatura existente relativa ao tema aqui tratado.

