

Léxico, didáctica y nuevas tecnologías

Yuko Morimoto (ed.)

Anexos de *Revista de Lexicografía*, 29

A Coruña, 2014

Universidade da Coruña
Servizo de Publicacións

Léxico, didáctica y nuevas tecnologías

Yuko Morimoto (ed.)

A Coruña, 2014

Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións

Anexos de *Revista de Lexicografía*, 29

182 páxinas

ISBN: 978-84-9749-614-8

Depósito legal: C-2221-2014

Materia: 801.3 Lexicografía; 806.0 Lengua española

Edición: Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións

(<http://www.udc.es/publicaciones>)

© Universidade da Coruña

Distribución:

Galicia: CONSORCIO EDITORIAL GALEGO. Estrada da Estación 70-A, 36818, A Portela. Redondela (Pontevedra). Tel. 986 405 051. Fax: 986 404 935. Correo electrónico: pedimentos@coegal.com

España:

LIBROMARES. Toboso, 117. 28019, Madrid. pedidos@libromares.com.

PÓRTICO: Muñoz Seca, 6. 50005 Zaragoza. distribución@porticolibrerías.es

Deseño da cuberta: Servizo de Publicacións da UDC

Imprime: Sementeira

Reservados todos os dereitos. Nin a totalidade nin parte deste libro pode reproducirse ou transmitirse por ningún procedemento electrónico ou mecánico, incluíndo fotocopia, gravación magnética ou calquera almacenamento de información e sistema de recuperación, sen o permiso previo e por escrito das persoas titulares do copyright.

ÍNDICE

YUKO MORIMOTO	
«Presentación».....	7
JOSÉ MARÍA GARCÍA-MIGUEL	
«El perfil combinatorio de los verbos en ADESSE. Polisemia y parasonimia de verbos de competición».....	11
GASTON GROSS	
«Traitement automatique de la polysémie».....	39
GLÒRIA VÁZQUEZ Y ANA FERNÁNDEZ-MONTRAEVA	
«La codificación de la información sintáctico-semántica: un modelo construccional».....	57
RAFAEL GARCÍA PÉREZ	
«Los problemas de la estructura argumental en un diccionario histórico: modelos de actualización del sustantivo predicativo <i>golpe</i> ».....	95
BLANCA GONZÁLEZ-ZAPATERO REDONDO	
«Clasificación verbal y lexicografía histórica. Las metáforas con verbos de emisión sonora».....	113
MARÍA VICTORIA PAVÓN LUCERO	
«El tratamiento lexicográfico de las partículas subordinantes».....	151
GALA ARIAS Y ROCÍO SANTAMARÍA	
«Léxico con alto contenido cultural y su didáctica: una propuesta de trabajo con fichas lexicográficas en línea».....	181

caciones lexicográficas y didácticas como la edición de la presente publicación se han realizado en el marco del proyecto de investigación FFI2010-17967, del Ministerio de Economía y Competitividad, y han sido posibles gracias a la subvención del mencionado ministerio a la acción FFI2011-13989-E: *Teorías de la estructura argumental y sus aplicaciones lexicográficas y didácticas*.

Yuko Morimoto
Universidad Carlos III de Madrid

*El perfil combinatorio de los verbos en ADESSE.
Polisemia y parasinonimia de verbos de competición*

JOSÉ M. GARCIA-MIGUEL
Universidade de Vigo

0. INTRODUCCIÓN

Existe una concepción bastante extendida según la cual una lengua es simplemente un repositorio de signos que contienen significados y de reglas que permiten combinar signos para componer el significado de las expresiones. Hablar consistiría en escoger de entre los signos y las reglas de la combinación. Desde el punto de vista que se adopta en este trabajo ni las categorías lingüísticas ni el sistema mismo son previos e independientes del uso que los hablantes hacen del lenguaje. Asumiremos, en la línea de los llamados «modelos basados en el uso» que la gramática es el resultado de la sedimentación de usos específicos en los que se asocian elementos léxicos, construcciones y funciones semántico-discursivas:

Grammar is built up from specific instances of use which marry lexical items with constructions; it is routinized and entrenched by repetition and schematized by the categorization of exemplars. (Bybee 2006: 730)

En consecuencia las lenguas se entienden como sistemas dinámicos, continuamente cambiantes e intrínsecamente variables, en el que las categorías funcionales o conceptuales son fenómenos multidimensionales y dependientes del contexto. En la sedimentación de tales categorías juega un papel fundamental su repetición en el uso, por lo que la frecuencia de uso o las probabilidades de coocurrencia desempeñan un papel fundamental en la estructuración lingüística. Metodológicamente, en vez de partir de un sistema abstracto del que se deducen o 'predicen' secuencias o estructuras posibles, los modelos basados en el uso necesariamente deben adoptar una metodología empírica, basada en muestras de uso real.

Esto lleva lógicamente a una necesaria convergencia entre la lingüística cognitivo-funcional y la lingüística de corpus (Butler 2004; Gries y Stefanowitsch 2007; Grondelaers *et al.* 2007; Glynn 2011). Esta última aporta muestras cada vez más extensas de uso real y técnicas de análisis cuantitativo cada vez más refinadas. Pero la investigación gramatical requiere también la anotación del corpus con propiedades estructurales abstractas que van más allá de la consideración de los textos como cadenas de bits que codifican cadenas de caracteres. Por ejemplo, un corpus con etiquetas morfosintácticas, algo relativamente común, permite

descubrir patrones recurrentes de combinación de elementos léxicos y/o gramaticales e incluso concebir la gramática básicamente como conjunto de patrones de ese tipo (Hunston y Francis 2000). Ahora bien, para muchas investigaciones gramaticales necesitamos un mayor grado de abstracción: además de corpus con anotación morfosintáctica, necesitamos también corpus con anotación sintáctica, semántica, discursiva, etc. lo cual implica categorización, agrupación de casos similares, a partir de tales criterios.

En un trabajo que los autores enmarcan dentro de la Lingüística Cognitiva, Gries y Divjak (2009) proponen una aproximación basada en corpus a la polisemia y la sinonimia, partiendo del supuesto de que elementos similares en una red de sentidos/palabras mostrarán una conducta similar, esto es, patrones distribucionales similares. El método ligado al concepto de *behavioral profile* conlleva según ellos cuatro pasos:

- (i) the retrieval of (a representative random sample of) all instances of a word's lemma from a corpus;
 - (ii) a (so far largely) manual analysis of many properties of the word forms (i.e. the annotation of the ID tags);
 - (iii) the generation of a co-occurrence table;
 - (iv) the evaluation of the table by means of exploratory and other statistical techniques.
- (Gries y Divjak 2009: 61)

En ese proceso, la tarea más laboriosa posiblemente sea el análisis y anotación manual de cada uno de los ejemplares recogidos del corpus, lo cual probablemente se acompañe de la eliminación de falsos ejemplares, de elementos que hemos obtenido de la búsqueda en el corpus, pero que no se corresponden con la palabra o la construcción que queríamos buscar. En esta aproximación, el análisis y anotación de propiedades se realiza *ad hoc* dependiendo del objeto y la finalidad del estudio.

Sin excluir que cada estudio particular tiene necesidades específicas, no cabe duda de que parte del trabajo se vería enormemente facilitado si disponemos de un corpus con anotaciones detalladas que pueden ser reutilizadas en muy diferentes estudios. Ese fue el propósito que nos animó a un grupo de personas ligadas al departamento de Lengua Española de la Universidad de Santiago de Compostela a poner nuestros esfuerzos durante años en la elaboración de la *Base de Datos Sintácticos del Español Actual (BDS)* y el mismo propósito que posteriormente nos animó a un grupo de la Universidad de Vigo a añadir una serie de anotaciones semánticas a esa base de datos. El resultado, la *Base de datos de verbos, alternancias de diátesis y esquemas sintáctico-semánticos del español (ADESSE)* no es sino un conjunto de anotaciones sintácticas y semánticas de un corpus, una base de datos que pone a

disposición de cualquier investigador un conjunto de datos ya procesados que cubren para muchos verbos del español los pasos (i)-(iii) de los mencionados en la cita de más arriba. En las páginas que siguen intentaremos una evaluación exploratoria de los datos que ofrece ADESSE correspondientes a un grupo reducido de verbos tomados como muestra para demostrar su aplicabilidad al estudio basado en corpus de la polisemia y de la homonimia. Esta evaluación será básicamente cualitativa complementada con la cuantificación de frecuencias simples. No es objetivo de este texto mostrar la utilización de pruebas estadísticas de significación ni la aplicabilidad de técnicas avanzadas de inferencia y exploración estadística tales como la regresión logística o el análisis jerárquico de conglomerados que se han probado con éxito en otros estudios (Gries y Stefanowitsch 2007; Gries 2010; Glynn 2014).

ADESSE (García-Miguel *et al.* 2010) contiene información sintáctica y semántica sobre los verbos y cláusulas de un corpus del español de 1.5 millones de palabras¹ y es el resultado de la ampliación de la Base de datos sintácticos del español actual (BDS), mediante el añadido de anotaciones semánticas de diversos tipos a la anotación sintáctica previa contenida en la BDS sobre estructuras clausales y propiedades de los actantes. La base de datos se fue construyendo desde el principio con intención de exhaustividad, es decir incluyendo todas las cláusulas del corpus, no una selección suficiente para la descripción de los verbos, lo que supuso el análisis sintáctico y semántico («manual») de 159 000 cláusulas que registran construcciones de 3 436 verbos diferentes. Evidentemente, para algunos estudios específicos pueden faltar datos suficientes o echarse en falta determinado tipo de anotaciones, pero a cambio tenemos un recurso con una cantidad de un datos y un grado de detalle en las anotaciones que supera con mucho las necesidades de unos pocos estudios particulares y puede ser utilizado para múltiples propósitos.

El problema de una anotación sintáctico-semántica que pueda ser útil para múltiples propósitos es que no existe ningún conjunto de categorías preestablecidas que pueda valer para analizar exhaustiva e indiscutiblemente un corpus cualquiera y que muchas de las categorías que pudiéramos definir a partir de los estudios gramaticales y léxicos preexistentes tienen límites difusos, con lo que encontraremos numerosos casos en el corpus de difícil adscripción. Algunas categorías formales utilizadas en la base de datos son claramente discretas, con pocos casos limítrofes, como es el caso de la forma verbal o el número de la frase nominal. En otros parámetros, la

¹ El corpus ARTHUS (*Archivo de Textos Hispánicos de la Universidad de Santiago*) contiene textos literarios narrativos (37%) y teatrales (15%), textos orales (19%), ensayos (17%) y textos periodísticos (12%). En <http://adesse.uvigo.es/data/corpus.php> puede verse la lista completa de obras que componen el corpus.

codificación obliga a tomar decisiones parcialmente arbitrarias entre fenómenos que tienen límites difusos. Este último es el caso de los parámetros más claramente semánticos (tipo de proceso, acepción semántica, rol semántico). Tanto en un caso como en otro, es importante la información que nos proporciona el corpus sobre la frecuencia de cada alternativa y sobre la asociación entre unas variables y otras.

1. PERFIL COMBINATORIO

Si la categorización consiste en la agrupación de ejemplares similares, podemos reconocer diferentes niveles de agrupación o grados de detalle en el establecimiento de categorías y también diferentes vías de abstracción según cuales sean los criterios básicos de categorización. Una expresión predicativa particular la podemos reconocer como empleo de cierto verbo o como ejemplar de cierto patrón sintáctico. En cualquier nivel y vía de abstracción las realizaciones posibles muestran una distribución estadística no uniforme, de la que obtenemos indicios sobre significados centrales y posibles extensiones, es decir, sobre el potencial semántico del verbo o del esquema a partir de su potencial distribucional en el corpus. A esta distribución en los textos es a lo que llamamos perfil combinatorio, que no es sino el conjunto de probabilidades de coocurrencia con elementos léxicos y gramaticales de cualquier nivel de generalidad que presenta una unidad lingüística cualquiera.

El concepto de perfil combinatorio que se utiliza aquí es similar al Blumenthal: «structure schématique du voisinage syntaxique et sémantique d'un mot telle qu'elle se manifeste dans un vaste corpus» (Blumenthal 2002: 116) y reminiscente del concepto de behavioral profile propuesto por Hanks (1996) y desarrollado por Gries (Gries 2010; Gries y Divjak 2009). Para estos últimos la noción de *behavioral profile* incluye «a comprehensive inventory of elements co-occurring with a word within the confines of a simple clause or sentence in actual speech and writing» (Gries y Divjak 2009: 61). Un concepto similar es el de *Lexical profile*, definido por Evans del modo siguiente:

Lexical profile = The selectional tendencies which form part of the linguistic content encoded by a lexical concept [~ una unidad léxica], and which is unique to any given concept. Two distinct types of selectional tendencies are distinguished: semantic selectional tendencies and formal selectional tendencies. (Evans 2009: 350)

En el caso particular de los verbos, el potencial combinatorio se ha intentado describir desde hace décadas mediante conceptos como el de valencia (en Teoría de la Valencia y Gramática de Dependencias), marco predicativo (en Gramática Funcional) o similares. Sin embargo, el desarrollo de la lingüística de corpus lleva a Butler (2001) a defender que deberíamos sustituir los esquemas valenciales por *marcos predicativos enriquecidos* que den cuenta de los elementos léxicos y gramati-

cales que se registran el corpus en combinación con un predicado junto con las probabilidades de aparición de cada elemento en un hueco estructural. También puede verse el concepto de perfil combinatorio como una extensión por generalización del concepto de *potencial valencial* que se menciona un poco más abajo.

Para la descripción del perfil combinatorio de una palabra se podría tener en cuenta cualquier propiedad del tipo que sea que podamos observar en el contexto más o menos inmediato que rodea esa palabra. En la práctica, y más aún si lo que queremos describir es el potencial combinatorio de verbos utilizando una base de datos de propósito general, conviene que los parámetros utilizados estén claramente motivados. Las variaciones en las estructuras sintácticas pueden no ser enteramente predecibles, pero tampoco son enteramente arbitrarias, sino que están motivadas en la semántica o en el discurso.

1.1. Algunos parámetros de variación

Desde el punto de vista semántico, es el significado potencial del verbo el que motiva cierta propensión a aparecer en determinadas estructuras sintácticas. Y viceversa, los patrones sintácticos son construcciones, es decir, asociaciones convencionales de forma y significado (Goldberg 1995) y es su significado inherente el que motiva la asociación de un esquema construccional con unos lexemas verbales o con otros. Por tanto, el punto de partida natural debería ser el tipo de situación designado y la conceptualización particular que cada elemento léxico y cada esquema construccional impone sobre esa situación. Una cosa y otra son los determinantes de lo que más arriba hemos llamado *potencial valencial* y *realizaciones valenciales*. A ello deberían añadirse otras propiedades morfosintácticas de la cláusula, tales como la aspectualidad, temporalidad, modalidad, polaridad, etc. que en principio no son sintagmáticas pero que pueden tener claras repercusiones sintagmáticas (como es el caso de la conocida relación entre aspectualidad y transitividad), y en cualquier caso, pueden entrar en correlación con otras propiedades sintácticas o léxicas del entorno.

En cuanto a los parámetros que definen las realizaciones valenciales, tenemos muchas veces la opción de expresar o no explícitamente tanto participantes opcionales o adicionales como participantes inherentes a un (tipo de) proceso. Los participantes expresados explícitamente pueden organizarse en diferentes patrones de funciones sintácticas y esto a su vez puede conllevar diferencias de voz (activa, media, pasiva). Para cada argumento en particular pueden variar tanto las realizaciones sintácticas como la selección semántica y léxica. Entre las variaciones de realización sintáctica incluimos la función sintáctica (Sujeto, Objeto, Oblicuo...), la categoría sintáctica (FN, cláusula en indicativo / subjuntivo / infinitivo...), otros exponentes

relacionales (caso, preposición...) y otras propiedades morfosintácticas (persona, número, determinación...). Entre las variaciones de selección semántica y léxica incluimos el tipo semántico (animado, inanimado concreto, abstracto...), clases de elementos léxicos y elementos léxicos particulares que entran en cada posición argumental de cada cláusula. Todos estos parámetros determinan las opciones que se han tenido en cuenta en la estructuración de la base de datos y permiten obtener una completa caracterización sintáctico-semántica de cada cláusula del corpus y también panoramas generales del perfil combinatorio de cada elemento léxico o cada construcción y comparar unos con otros. En los apartados siguientes ilustraremos algunas posibilidades aplicadas a la comparación de acepciones de un mismo verbo y a la comparación de verbos con significado similar.

2. SITUACIONES

Los verbos y los esquemas sintácticos de una lengua nos proporcionan instrumentos para representar escenas o situaciones del mundo real o imaginado. Al utilizar una palabra (un verbo) o un esquema sintáctico-semántico estamos conceptualizando una situación como realización o caso particular de una cierta clase o tipo. Existen diferentes criterios para clasificar los verbos y las situaciones que denotan: hay clasificaciones sintáctico-semánticas (Willems 1981, Levin 1993), clasificaciones semántico-aspectuales (Vendler 1957, Dowty 1979, Moreno Cabrera 2003, Van Valin 2005) y clasificaciones semántico-referenciales como por ejemplo la de Faber y Mairal (1999), la tipología de procesos de Halliday (2004), la red de marcos conceptuales de *FrameNet* (Fillmore *et al.* 2003) y la clasificación verbal de *ADESSE* (Albertuz 2007).

En *ADESSE*, cada clase conceptual se asocia con una serie de papeles típicos del dominio cognitivo descrito. Por eso, no hay una lista única de roles semánticos, y en *ADESSE* los roles de participantes se definen en diferentes niveles. Cada clase semántica supone un marco conceptual abstracto definido por las relaciones entre participantes inherentes a ese marco, algunos de ellos semánticamente obligatorios. Por ejemplo

- (1) Clases semánticas verbales (tipos de situaciones) y roles de participantes asociados a ellas
- | | |
|--------------|--|
| Comunicación | <Comunicador, Mensaje, Receptor, Asunto> |
| Cognición | <Conocedor, Contenido> |
| Competición | <Competidor, Antagonista> |

La categorización de situaciones de nivel básico se realiza por medio de elementos léxicos, verbos, cada uno de ellos diferente de los demás y por lo tanto con argumentos cuyos roles son específicos de ese verbo y del conjunto de situaciones evocadas por él:

- (2) Argumentos y roles específicos de cada verbo [microroles]
- | | |
|----------|---|
| ESCRIBIR | <A0:Escritor, A1:Texto, A2:Receptor, A3:Asunto> |
| ENSEÑAR | <A0: Docente, A1: Discente; A2: Contenido > |
| GANAR II | <A1: Ganador, A2:Perdedor> |
| VENCER | <A1: Vencedor, A2:Vencido> |

Son estos argumentos verbales los que se emparejan con funciones sintácticas en esquemas sintáctico-semánticos. Distinguimos así entre *realizaciones valenciales*, la expresión de ciertos argumentos semánticos en un esquema construccional, y el *potencial valencial* constituido por el conjunto de argumentos posibles más el conjunto de realizaciones posibles. Esta concepción concuerda con la idea defendida por Hanks de que «the semantics of each verb in the language are determined by the totality of its complementation patterns» (Hanks 1996: 75) y enlaza con el concepto de «behavioral profile» introducido por Hanks en ese mismo trabajo.

Para nuestro análisis, tomaremos como muestra un grupo de verbos, *ganar*, *vencer*, *derrotar* y *perder*, que en ciertos patrones combinatorios son equivalentes, tal como se ilustra en los siguientes ejemplos que designan un evento en el que ha habido una competición de la que resulta un ganador (Anand) y un perdedor (Gelfand):

- (3) a. Anand (le) **ganó** a Gelfand
 b. Anand **venció** a Gelfand
 c. Anand **derrotó** a Gelfand
 d. Gelfand **perdió** con Anand

Por encima de las equivalencias designativas hay algunas diferencias formales evidentes, como la inversión de participantes en *perder* (es, por tanto, antónimo inverso de los otros tres verbos) que acarrea también la presencia de la preposición *con*, y otras diferencias algo más sutiles como la presencia del clítico *le* en el ejemplo del verbo *ganar* síntoma de una diferencia sintáctico-funcional con respecto al complemento de *vencer* y *derrotar*. Pero para entender mejor las diferencias entre estos verbos es necesario que los observemos globalmente y atendamos a otras posibilidades semánticas y combinatorias.

Si comprobamos el uso en corpus de los cuatro verbos ejemplificados en (3), lo primero que llama la atención es la diferente frecuencia de uso de cada uno de ellos. *Ganar* y *perder* son mucho más frecuentes que *vencer* y *derrotar*. La frecuencia global de cada uno de ellos en *ADESSE* se ofrece en Tabla 1, junto con la frecuencia de uso como verbo de competición, que es el sentido particular en que estos cuatro verbos pueden relacionarse como sinónimos o antónimos.

	TOTAL	COMPETICIÓN
<i>ganar</i>	241	80
<i>perder</i>	482	29
<i>vencer</i>	87	85
<i>derrotar</i>	37	37

Tabla 1. Frecuencia de ganar, perder, vencer y derrotar en ADESSE: Frecuencia total, y frecuencia como verbos de competición.

La mayor frecuencia de *ganar* y *perder* se debe sobre todo a su mayor polisemia. Del total de usos de estos dos verbos registrados en el corpus, solo en 80 *ganar* es candidato a sinónimo de *vencer*, y solo en 29 puede considerarse *perder* un antónimo inverso. Ahora bien, también en este uso particular debemos tener en cuenta las relaciones con otros usos del mismo verbo.

3. VERBOS Y POLISEMIA LÉXICA: LA ESTRUCTURA SEMÁNTICA DE *GANAR* Y *PERDER*

Uno de los principales problemas de la anotación semántica de corpus (automática o manual) es la desambiguación del significado de palabras o construcciones. A la dificultad general de asignar ejemplares a categorías, se añade el hecho de que los significados de las palabras ni existen aisladamente, con independencia del uso contextualizado que hacemos de ellas, ni son entidades discretas claramente identificables y enumerables. Desde la lingüística de corpus se sugiere «an alternative conception of the word sense, in which it corresponds to a cluster of citations for a word» (Kilgarriff 1997: 92). A partir del uso observado podemos reconocer grupos de ejemplares similares, pero con límites borrosos entre unos grupos y otros. Esas agrupaciones de sentidos pueden realizarse a diferentes niveles de granularidad.

Mientras que por un extremo cada uso de una palabra es único y diferente en algo de cualquier otro uso, en el nivel más abstracto podemos llegar a significados generales que pueden adaptarse a construcciones alternantes o diferentes dominios de aplicación.

Admitiendo que no existen límites previos entre unos significados y otros de una misma unidad léxica, las estrategias utilizadas en ADESSE responden a la necesidad de acomodar en una base de datos, que exige categorías discretas, continuos de significado. La solución finalmente escogida ha sido la formulación de diferentes niveles de detalle jerarquizados, de modo que se muestren en la medida de lo posible las semejanzas y diferencias relativas entre los diferentes usos de cada lexema verbal.

«macro-acepción» = entrada léxica, con significado genérico, asociada prototípicamente a un dominio o clase semántica y a un conjunto de roles participantes, que definen el potencial valencial del verbo.

«acepción» = significado específico, dependiendo del campo de aplicación (separa, entre otras cosas, usos literales de figurados)

«subacepción» = permite acomodar sentidos que se ven como casos o extensiones particulares de otros

La tabla 2 muestra las entradas léxicas en que se han distribuido todos los casos registrados para los verbos *ganar* y la tabla 3 las de *perder*:

GANAR	N
I Llegar a tener (Adquisición)	152
II Vencer. Superar o aventajar a alguien en una competición (Competición)	80
III Alcanzar un lugar (Desplazamiento)	9
Total	241

Tabla 2: Macroacepciones (entradas léxicas) de ganar en ADESSE

PERDER	N
I Dejar de tener (Posesión)	273
II Ser derrotado en una competición o lucha (Competición)	29
III No aprovechar (Uso?)	86
IV Equivocarse en el camino o en la orientación que se llevaba (Conocimiento?)	35
V Dejar de percibir(se) (Percepción)	56
Total	479

Tabla 3: Macroacepciones (entradas léxicas) de perder en ADESSE

En la tabla 4 se recogen los sentidos particulares, acepciones y subacepciones, atribuidos a los casos registrados de *ganar*-I:

- 1.- Obtener [dinero u otro bien] por la actividad o el esfuerzo individual o colectivo: *Y sí, pero si no tomo tantas clases gano menos de cien mil pesos, y yo, por lo menos, tengo que ganar cien mil pesos* [BAI:018.37]. >> 74 ejs.
 - Conseguir [fama, renombre, la estimación de alguien o semejante]: *Los protagonistas de la conferencia aprovecharán hasta última hora para fijar posiciones ganarse a la opinión pública* [IVO:011-2.1-33]. >> 17 ejs.
 - Obtener [un premio, beca o similar] (disputado a otros en un concurso o competición): *Cuando gané la beca para la Academia de Bellas Artes de San Petersburgo ¡cuánto orgullo vi en su rostro!* [DIE:031.11]. >> 7 ejs.
 - *Ganarse la vida* (Locución) Obtener trabajando lo necesario para vivir: *Yo me mantendría ocupada con mis clases de dibujo [...], me ganaría la vida hasta donde fuera posible* [DIE:054.29]. >> 13 ejs.
 - *Ganarse el cielo* (Locución): *Pero en fin, yo creí... me creía ya que yo había ganado ya el cielo ¡je, je! estándome yo ya allí en África* [MAD:231.21]. >> 1 ejs.
- 2.- Aumentar [algo o alguien] [sus características o cualidades]: *La lluvia, poco a poco, va ganando intensidad* [2IN:056.08]. >> 10 ejs.

3.- Mejorar [algo] en cierto aspecto o con cierta cosa: *La imagen de España gana puntos ante los atentos ojos de los norteamericanos* [IVO:007-1.0-03]. >> 9 ejs. • **Ganar tiempo** (Locución) Disponer de más tiempo (para poder realizar algo): *Cubriéndola, trata de ganar tiempo, y poder hacer algo* [MOR:061.03]. >> 16 ejs • **Ganar terreno** Conseguir ocupar o recorrer un espacio: *Fíjate cómo ganamos terreno, ya no estamos solamente resistiendo* [SON:320.12]. >> 6 ejs.

Tabla 4: Aceptaciones y subacepciones de ganar-I: «Llegar a tener» en ADESSE [152 ejemplos]

Tanto en los niveles más abstractos como en los más específicos tienen validez las salvedades que se derivan de lo dicho un poco más arriba sobre la dificultad de asignación de casos a acepciones, sobre la dificultad de organizar jerárquicamente las acepciones perdiendo por ejemplo la posibilidad de establecer relaciones cruzadas en red, sobre la posibilidad de aumentar la granularidad, etc. El formato de la base de datos obliga a escoger para cada ejemplo una opción u otra y esta estructura jerárquica permite una ordenación inicial de los casos registrados, que siempre puede someterse a revisión a la luz de análisis más detallados o adaptarse a propósitos investigadores o didácticos diferentes.

3.1. Selección argumental: tipos semánticos y clases léxicas de ganar-I y perder-I

Los verbos *ganar* y *perder* son en primer lugar verbos de adquisición, y ese es con cualquiera de los dos su significado más frecuente, expresado en el patrón <alguien gana/pierde algo>, que expresa una transición a o desde un estado relacional con el significado esquemático ingresivo «llegar a tener» para el verbo *ganar* y el significado de cambio egresivo «dejar de tener» u ocasionalmente «no llegar a tener» para el verbo *perder*. El significado central de posesión requiere dos participantes inherentes, un Poseedor y una Posesión u objeto poseído. Los esquemas sintácticos más frecuentes con estos dos verbos incluyen solamente esos participantes: 136/147 con *ganar*-I y 235/273 con *perder*-I. Raro es que no se exprese alguno de esos dos participantes o que se incluya algún participante adicional.

La estructura de la base de datos permite buscar qué elementos ocupan cada una de esas dos funciones semánticas inherentes (y no simplemente buscar palabras en el entorno inmediato independientemente de su función). Puesto que estos verbos expresan adquisición positiva o negativa, lo esperable es que se adapten mejor a situaciones relacionadas con la posesión alienable, es decir la posesión de entidades no inherentes al poseedor, el cual puede tenerlas o no tenerlas, como en *ganar/perder dinero*:

(4) GANAR / PERDER [dinero u otra posesión alienable]

Nunca se habló de *ganar dinero*. -- ¡Ni de *perderlo*, no te jode! [OCH:019.21]

Pero también ciertas partes de cuerpo, que son o suelen ser inalienablemente poseídas, pueden perderse aunque difícilmente ganarse

(5) PERDER [una parte del cuerpo] / #GANAR

Tú sabes cómo *perdí mi pierna*... - En un bombardeo. [CAI:056.13]

Sin embargo, muy frecuentemente encontramos tanto el verbo *ganar* como el verbo *perder* con objetos abstractos que expresan cualidades, estados o sentimientos que las personas, cosas o situaciones pueden tener, llegar a tener o dejar de tener. En cambio *perder* se asocia menos con lexemas que denotan objetos concretos. Lo más frecuente es la colocación con *tiempo* y la locución *perder la cabeza*.

(6) Lexemas más frecuentemente seleccionados por *ganar* y *perder*

a. Ganar-I → *Dinero* (24/276), *tiempo* (13), *vida* (12), *peso* (10)

b. Perder-I → *Tiempo* (41), *cabeza* (11), *esperanza* (7), *sentido* (7), *vida* (6)

Después tenemos con ambos verbos más bien nombres abstractos

(7) Ganar/perder [cualidades, un estado, sentimientos, ...]

a. *Mis padres no perdieron su confianza en mí* [DIE:55.26]

b. *La lluvia, poco a poco, va ganando intensidad* [2IN:056.08]

Entre las cosas que se ganan y se pierden están también premios y títulos y son estos usos los que hacen de transición hacia el dominio de la competición:

(8) a. había llegado un boxeador *que había ganado no sé qué premio* [BAI:074.15]

b. El Cruzeiro fue subcampeón de la Supercopa en 1988, cuando *perdió el título en su campo* al empatar a 1-1 con el Racing de Argentina. [2VO:042-1.1-58]

3.2. Selección argumental con otros empleos de ganar y perder

Con el segundo de los significados atribuido a estos dos verbos tenemos ya un conjunto diferente de referentes como segundo argumento: se ganan y se pierden batallas y campeonatos, que ya no es algo que se tiene, se adquiere o se deja de tener, sino más bien un objetivo y a la vez un escenario en el que se desarrolla una competición entre antagonistas.

(9) Lexemas más frecuentemente seleccionados por *ganar*-II y *perder*-II

ganar-II → *guerra* (7), *partido* (4), *batalla* (2), *carrera* (2)

perder-II → *guerra* (3), *partido* (2)

Otros significados se asocian también a combinaciones léxicas específicas. *Ganar*-III se diferencia de los anteriores por su asociación con nombres que se refie-

ren a lugares (*ganar terreno, ganar la calle,*) con los cuales no se expresa primariamente ni una adquisición ni un escenario de competición sino un desplazamiento, aunque muchas veces puede haber una relación metonímica con la adquisición o con la competición. *Perder-III* se diferencia de otros usos del mismo verbo en su asociación con el lexema *tiempo* (41 casos registrados *perder Q tiempo*), unidades temporales (por ej. *perder un minuto*), o eventos localizados en el tiempo (*perder la ocasión*). Obviamente existen conexiones semánticas de carácter metafórico o metonímico entre todos estos usos, y el significado central que sirve de anclaje para los demás es el de posesión.

3.3. Patrones valenciales y frecuencia de argumentos

Como se ha comentado más arriba, casi todos los ejemplos de *ganar-I* y *perder-I* presentan los dos participantes inherentes: Poseedor [Ganador/Perdedor] y Posesión [Ganancia/Pérdida], y es raro tanto que no se exprese alguno de estos dos participantes como que se expresen participantes adicionales.

Esquema	GANAR			PERDER		
	GANAR-I	GANAR-II	GANAR-III	PERDER-I	PERDER-II	PERDER-III
Activa						
SD	103	38	9	234	5	54
SDI	2	3		8	0	
S	1	31		2	14	
S Obl					4	
SD Obl		2			1	
Media y Pasiva	41	6		28	5	30
TOTAL	147	80	9	272	29	84

Tabla 5. Esquemas sintácticos básicos de ganar y perder

Curiosamente, los usos más frecuentes de *ganar* y *perder* no son los que presentan mayor variedad construccional. Casi todos los ejemplos de *ganar-I* y *perder-I* aparecen en el esquema transitivo Sujeto [S] + Objeto Directo [D], y muy pocos omiten el objeto o añaden un Objeto Indirecto. *Ganar-I* solo aparece dos veces con Objeto Indirecto [I], ambas con sentido figurado. Este argumento puede verse como poseedor inicial de lo ganado:

- (10) a. Bien podría **ganarte** la voluntad otra persona todavía más desgraciada [CAI:092.02]
 b. El puerto y aun tal vez la ciudad han avanzado mucho desde entonces sobre la marina, **ganándole** espacio enjuto **a la bahía**. [RAT:068.30]

Perder-I admite Objeto Indirecto solo 8 veces en construcciones metafóricas semifijadas como *perderle la pista* (3 ejs), *perderle el respeto* (3), *perderle el miedo*, *perderle la cara*:

- (11) a. En el sesenta y dos yo **le** había **perdido la pista** **a David** [JOV:078.02]
 b. Cuide de su propia monta, sin **perderle la cara** ni un instante **a la peligrosa bestia** que cabalga [RAT:143.21]

Otros usos extendidos de estos verbos (*ganar-III, perder-III*) parecen estar aún más fuertemente asociados al esquema sintáctico transitivo Suj[S]-ObjDir[D], con un selección restringida de lexemas en el ObjDir, pero los usos como verbos de competición (*ganar-II, perder-III*) tienen mayor variedad construccional y permiten más frecuentemente construcciones intransitivas. Las particularidades de estos empleos será mejor verlas junto con otros verbos de competición y así lo haremos en la sección siguiente.

4. GANAR, PERDER, VENCER Y DERROTAR COMO VERBOS DE COMPETICIÓN

Volviendo a los cuatro verbos de competición con significado similar, retomamos una serie de ejemplos que pueden referirse a la misma situación, con pequeñas variantes

- (12) a. Anand **ganó** (en 2012)
 b. Anand **ganó** el mundial de ajedrez
 c. Anand **le ganó** a Gelfand al ajedrez
 d. Anand **venció** a Gelfand (en el mundial de ajedrez)
 d. Anand **derrotó** a Gelfand
 e. Gelfand **perdió** la final del mundial (contra Anand)

Los ejemplos se diferencian entre sí en cuáles son los elementos de la situación designada que se mencionan explícitamente. En esa situación tenemos una competición con un objetivo (un campeonato del mundo de ajedrez) en la que intervienen dos contrincantes (Anand y Gelfand), de los cuales uno resulta ganador (Anand) y otro perdedor (Gelfand). Esta situación particular se puede localizar en el espacio (la ciudad de Moscú) y en el tiempo (el año 2012); pero lo que nos interesa ahora no es esa instancia particular, sino el tomarla como ejemplar de la competición como tipo de situación. Asumiremos como elementos inherentes de este tipo de situación un Ganador o Vencedor, un Perdedor o Vencido y una Competición Objetivo. Y esos son los elementos que esperamos presentes en cualquier competición, y por tanto los elementos que pueden esperarse junto a verbos de competición como los que trata-

mos ahora. Pero entre estos verbos hay diferencias en la prominencia que otorgan a cada elemento de la situación, como vamos a ver enseguida.

4.1. Patrones valenciales: expresión y omisión de participantes inherentes

El verbo *ganar*, como verbo de competición, puede combinarse con los tres elementos inherentes a ese tipo de escena, pero como podemos ver en la tabla 6 en la mayoría de los usos suele seleccionarse un subconjunto de esos tres actantes.

Lo más frecuente es que se mencione explícitamente solo al ganador, o bien al ganador y un segundo actante, que puede ser la disputa que se ha ganado o el contrincante al que se ha ganado, pero muy raramente (menos del 10% de los casos) se mencionan explícitamente los tres actantes inherentes a este tipo de situación.

GANAR		< A1 (Ganador) + A2 (Perdedor) + A3 (Competición) >		
Realizaciones valenciales (v activa)		N	%	Ejemplos
A1:Suj		31	39%	<i>Al final nadie gana, ni los poderosos ni los humildes.</i>
A1:Suj	A3:ODir	22	28%	<i>Malta ganó la guerra del Mediterráneo</i>
A1:Suj	A2:Obj	16	20%	<i>Sánchez ganó a Tomás Carbonell [1VO:047]</i>
A1:Suj	A2:OInd	3	4%	<i>He de ganarle la carrera</i>
A1:Suj	A2:Obj	2	3%	<i>a bien saber y bien mandar no me gana-ba ninguno</i>
(total voz activa)		74	93%	
Otros (voz media y voz pasiva)		6	8%	
Total verbo		80		

Tabla 6. Potencial valencial y realizaciones valenciales de ganar-II

Con *vencer* la situación es algo diferente, como vemos en la tabla 7. No hay ningún caso registrado en el que se mencionen explícitamente los tres actantes que permite el potencial valencial del verbo, pero ahora lo más frecuente es el esquema transitivo con los dos actantes competidores (el vencedor y el vencido) como Sujeto y Objeto.

VENCER		< A1 (Vencedor) + A2 (Vencido) + A3 (Competición) >		
Realizaciones valenciales (v activa)		N	%	Ejemplos
A1:Suj	A2:ODir	61	72%	<i>Los liberales vencieron a la Iglesia [TIE:151]</i>
A1:Suj		12	14%	<i>Habían vencido los buenos. [USO:013]</i>
A1:Suj	A3:Obl(en)	2	2%	<i>Los carlistas vencieron en la batalla de Lácar [TER:019]</i>
Otros (voz media - voz pasiva)		10	12%	<i>(Loristo) parece vencido por Burrote [1IN:038]</i>
(total)		85		

Tabla 7. Potencial valencial y realizaciones valenciales de vencer

Evidentemente, los participantes mencionados explícitamente, sea mediante expresiones referenciales sea mediante recursos fóricos, se presentan en el discurso como más prominentes que aquellos que son simplemente evocados como elementos esperados en el marco conceptual activado por la predicación. Y las diferencias en la frecuencia de uso de cada esquema sintáctico-semántico que observamos entre estos verbos responden a la diferente prominencia que otorga cada uno de ellos a los participantes en la escena designada. El gráfico 1, derivado de los datos contenidos en la tabla 6 y la tabla 7 ilustran claramente las diferencias entre estos dos verbos: con *vencer* destaca sobre todo la relación entre A1 y A2 (vencedor y perdedor: *alguien vence a alguien*), en tanto que *ganar* permite mayor variedad construccional y, en comparación con *vencer*, se utiliza más para expresar solo el participante A1 (*alguien ganó*) o las combinaciones que incluyen el actante A3 (*alguien ganó una competición*).

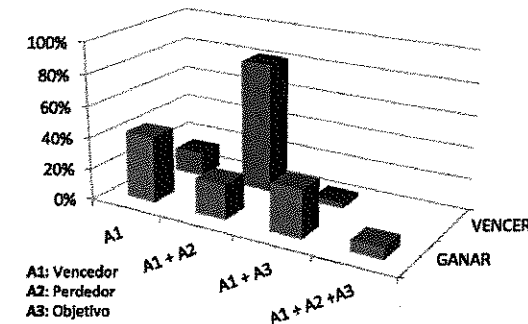


Gráfico 1: Actantes expresados por ganar y vencer

Esta asociación con la expresión del objetivo alcanzado es lo que permite conectar los usos de *ganar*-II, como verbo de competición, con los usos de *ganar*-I como

verbo de adquisición (*ganar dinero-ganar un bien material-ganar un premio-ganar una competición*). Es decir, *ganar una competición* puede interpretarse metafóricamente como una adquisición, extendiendo el significado prototípico de ese verbo. En cambio, no existen usos similares de *vencer*, que se configura semánticamente a partir de la contraposición entre los antagonistas en la competición.

Lo que comparten *ganar* y *vencer* es la selección del ganador o vencedor como Sujeto, protagonista principal del evento y punto de partida del mensaje. La selección de sujeto es con estos verbos el indicio más claro de si el texto toma el punto de vista del ganador o del perdedor. El sujeto requiere expresión léxica o gramatical obligatoria. La alternativa es modular la prominencia atribuida a los participantes mediante cambios de diátesis o la utilización del antónimo inverso *perder*, que selecciona al perdedor como Sujeto, y por tanto como protagonista principal de expresión léxica o gramatical obligatoria. La frecuencia de los esquemas valenciales admitidos por *perder* como verbo de competición se recoge en la tabla 8:

PERDER		<A1 (Perdedor) + A2 (Ganador) + A3 (Competición)>		
Realizaciones valenciales (v activa)		N	%	Ejemplos
A1:Suj		14	48%	<i>el Mallorca perdió en Valladolid</i>
A1:Suj	A3:ODir	5	17%	<i>solo ha perdido tres partidos</i>
A1:Suj	A2:ante/con Obl	4	14%	<i>Sánchez y Sukova perdieron ante Navratilova y Sriver</i>
A1:Suj	A2:contra Obl A3:ODir	1	3%	<i>El equipo perdió las dos últimas regatas contra Oxford</i>
(total voz activa)		24	83%	
Otros (voz media y voz pasiva)		5	17%	<i>La partida se ha perdido</i>
Total verbo		29		

Tabla 8. Potencial valencial y realizaciones valenciales de perder-II

Vemos que la combinatoria sintáctica de *perder* es análoga a la de *ganar*, en el sentido de que solo el primer actante (perdedor o ganador, respectivamente) es obligatorio y es más rara la expresión de otros actantes. En casi la mitad de los casos, solo tenemos el primer actante.

- (13) <el Mallorca>_[A1] *Perdió el domingo en Valladolid*, pero tuvo 30 minutos de buen juego [IVO:043]

De mencionarse explícitamente otros actantes, lo más frecuente es la expresión de la competición u objetivo de la disputa en la función sintáctica de objeto directo (14). El antagonista solo puede expresarse como complemento preposi-

cional con *ante* o *con* (15) y solo en un ejemplo del corpus (16) se mencionan los tres actantes inherentes a este tipo de escena

- (14) <el Taugrés>_[A1] Tan sólo ha *perdido* [tres de los 14 partidos jugados]_[A3] [3VO:044]
 (15) a. [Arancha Sánchez y Helena Sukova]_[A1] *perdieron* [ante Martina Navratilova y Pam Sriver]_[A2] por 6-4 y 6-2 [3VO:045]
 b. En semifinales <S.V.> _[A1] *perdió* [con Izaskum Uriarte]_[A2], que acabaría vencedora [IVO:048]
 (16) Probablemente fue la causa de que [nuestro equipo]_[A1] *perdiera* [las dos últimas regatas]_[A3] [contra Oxford]_[A2]. [CIN:047.31]

Finalmente, el verbo *derrotar* se encuentra en el corpus solo en un esquema en voz activa: la construcción transitiva que expresa la relación entre combatientes o contrincantes, con el vencedor como sujeto y el derrotado como objeto directo. La única alternativa registrada es la pasiva, con cambio en la selección de sujeto, que además permite la no expresión del vencedor

DERROTAR		<A1 (Vencedor) A2 (Derrotado)>		
Realizaciones valenciales		N	%	Ejemplos
voz activa (DERROTAR)				
A1:Suj	A2:OD	31	83,8%	<i>Novotna derrotó a la segunda favorita</i> [3VO:045]
voz pasiva (DERROTADO)				
A2:Suj	A1: por CAgte	5	13,5%	<i>Rusia es derrotada por Alemania</i> [TIE:191]
A2:Suj		1	2,7%	<i>Los rusos fueron derrotados en agosto</i> [TIE:192]
(total verbo)		37	100%	

Tabla 9. Potencial valencial y realizaciones valenciales del verbo derrotar

La tabla 10 resume las frecuencias absolutas y relativas de cada uno de los participantes inherentes con los cuatro verbos de competición analizados.

		GANAR-II (N=80)		VENCER (N=86)		DERROTAR (N=37)		PERDER-II (N=29)	
A1	Ganador	80	(100%)	83	(97,6%)	36	(97,3%)	5	(17,2%)
A2	Perdedor	23	(28,8%)	71	(83,5%)	37	(100%)	25	(86,2%)
A3	Objetivo	28	(35%)	2	(2,2%)			10	(34,5%)

Tabla 10. Frecuencia de los actantes inherentes a los verbos de competición (Porcentajes en relación con el total de usos del verbo)

Y en el gráfico 2 se visualiza más claramente de prominencia relativa de cada participante con cada verbo, el cómo *ganar* y *perder* están claramente orientados

hacia el Ganador y el Perdedor, respectivamente, admitiendo secundariamente la posibilidad de expresar otros actantes, mientras que *vencer* y *derrotar* perfilan la relación entre Vencedor y Derrotado, con el vencedor como figura primaria², y admiten difícilmente la expresión de un tercer actante

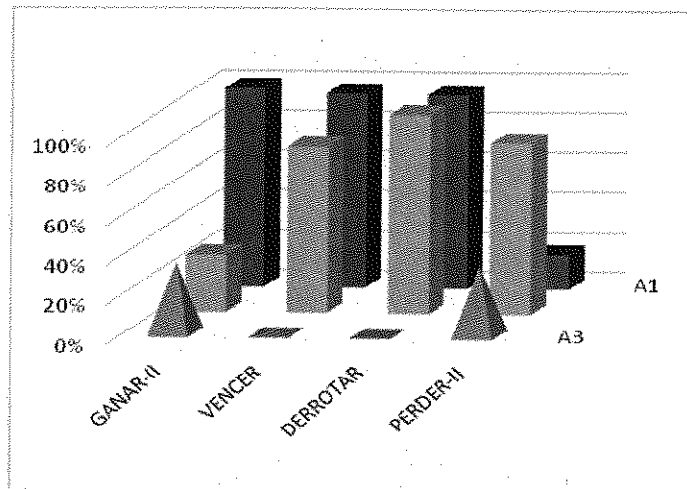


Gráfico 2. Prominencia relativa de actantes inherentes con cuatro verbos de competición

4.2. Realizaciones valenciales: función sintáctica, caso y preposición

Así pues, una parte importante de la combinatoria verbal consiste en el grado en que cada participante se expresa explícitamente. Otra parte importante consiste en cómo se expresa gramaticalmente cada participante. Ya hemos visto que *perder* se diferencia de los otros tres verbos que estamos analizando en la selección del sujeto, en que el sujeto es el perdedor o derrotado y no el ganador o vencedor, invirtiendo así el punto de vista primario sobre la situación. Pero de ahí deriva otra consecuencia relevante, que el antagonista contrapuesto al sujeto aparece como objeto (directo o indirecto) con *ganar*, *vencer* y *derrotar*, pero con *perder* solo puede expresarse como complemento preposicional con las preposiciones *ante*, *con* y *contra* (ejemplos (15) y (16)). En caso de que el verbo se construya con Sujeto y Objeto humanos (*alguien pierde a alguien*) automáticamente obtendremos sentidos diferentes al de competición. Con verbos de competición, la relación asimétrica que se expresa mediante las funciones sintácticas Sujeto y Objeto es compatible con la orientación Vencedor > Perdedor, pero no con la orientación inversa. En esquemas con A2: Objeto y verbo en voz activa registramos en *ADESSE* verbos similares a *vencer*

² Los términos «perfilar» y «figura primaria» se utilizan aquí como equivalentes de *profile* y *trajector* (Langacker 1987).

(17a), con el vencedor como sujeto, y verbos similares a *atacar* (17b), en los que el sujeto representa el participante que toma la iniciativa del enfrentamiento:

- (17) Verbos de competición registrados en *ADESSE* en el esquema <A1:Suj Vact A2:Obj>
- vencer* I (61), *derrotar* (31), *ganar* II (16), *batir* II (6), *doblegar* (5), *desarbolar* (1)
 - atacar* (26), *asaltar* (22), *desafiar* (14), *combatir*(8), *enfrentar*(5), *embestir* (2), *acometer*(1)

En cambio expresan el antagonista mediante un complemento preposicional introducido preferentemente por *con* o *contra* (más raramente con *ante* o *frente a*) otros verbos de competición, mayormente aquellos que expresan lucha recíproca:

- (18) Verbos de competición registrados en *ADESSE* en el esquema <A1:Suj Vact con/contra A2>
- luchar* (29), *arremeter* (7), *discutir* (6), *competir* (6), *combatir* (4), *perder* II (4), *pelear* (3), *forcejear* (3), *contender* (2), *apostar* (1), *lidiar* (1), *batallar* (1), *triunfar* (1)

En la expresión del antagonista perdedor como Objeto hay aún diferencias gramaticales sutiles entre unos verbos y otros, relativas a las propiedades específicas que permiten caracterizar un actante como Objeto Directo [OD] u Objeto Indirecto [OI]. En la Tabla 11 se recoge la frecuencia con cada verbo de las principales propiedades formales que sirven de síntoma para decidir si estamos ante OD u OI.

		GANAR	VENCER	DERROTAR
Función sintáctica	Objeto	21	62	31
	Sujeto	2	9	6
Preposición	∅ FN	--	13	3
	a FN	13	34	21
Duplicación Obj (clítico + FN)	clit	8	14	7
	(a) FN	9	47	23
	clit + a FN	4	1	1
Caso de clítico	Acus/Dat (<i>me, te</i>)	7	4	3
	Acus (<i>lo, la</i>)	--	6	3
	Dat (<i>le</i>)	5	5	2

Tabla 11. Expresión sintáctica de A2:Perdedor

- (19) *La abuela decía parchesi y dómimo en lugar de parchís y dominó, y siempre se dejaba ganar por Miguel.* [TER:011.09]

El uso de la preposición *a* es variable con *vencer* y *derrotar*, dependiendo en parte de la animación y determinación del Objeto. Con *ganar* el Objeto lleva siempre *a*, incluso en los pocos casos en que el referente es inanimado:

- (20) En el aspecto artístico yo creo que <la Semana Santa de Sevilla> *gana a cualquiera*.
O sea, que es preponderante sobre cualquier otra Semana Santa del país [SEV:029]

Sin embargo, también con *vencer* y *derrotar* encontramos objetos inanimados con *a*, seguramente debido a la fuerte asociación del actante A2 con los seres animados, por lo que cabe la posibilidad de que se trate de algún tipo de personificación.

- (21) a. ¡Qué grande eres, niño mío! ¡ *Has vencido al tanque*, lo has bloqueado!
[SON:063.07]
b. Por las noches se adiestrará en abrochar y desabrochar los botoncitos que *días atrás derrotaron a sus manos*. [SON:112.15]

Dentro de la dificultad para encontrar en español límites claros entre OD y OI, el caso del clítico objeto ofrece teóricamente indicios más fiables. Observamos, además de algunas formas de primera y segunda persona (*me, te, nos, os*) que no distinguen acusativo de dativo, frecuencias relativas similares de acusativo y dativo con *vencer* y *derrotar*, mientras que el actante equivalente con *ganar* se registra en dativo pero nunca en acusativo (*ganarle a alguien* vs. *vencerlo / vencerle*). La ausencia de clíticos en acusativo parece indicar que el Objeto de *ganar* es más bien OI, mientras que el de *vencer* y *derrotar* es más bien OD, y que la variación de caso, lo mismo que la variación de marcado preposicional, está condicionada por la animación del objeto: el OD inanimado puede ser referido por medio del acusativo mientras que el OD animado puede ser referido mediante acusativo *lo* o dativo *le* («leísmo» de persona).

- (22) a. *A tu Nachito lo habrá vencido El Coca* [IIN:071.30]
b. Vive metido en un fuerte y dentro de él es imposible *vencerle* [IIN:026.20]

Con *ganar*, en todas las construcciones biactanciales con clítico dativo este se refiere a una persona y el único ejemplo registrado de dativo referido a inanimado aparece en el esquema triactancial como segundo objeto tras batalla que es aquí el OD:

- (23) se sorprendía de su capacidad para olvidar y para ir *ganándole la batalla a los insomnios* [CAR:016.26]

En lo que sí se parece el objeto de *ganar* al OD es en la relativa rareza de la duplicación pronominal. La mayoría de los OD en cláusulas biactanciales se realizan o como FN (con o sin preposición *a*) o como clítico, pero la duplicación suele limitarse a casos de tematización del objeto (*a Nacho lo venció*), pronombres personales (*lo venció a él*) y el cuantificador *todo* (*los venció a todos*). En cambio, el OI suele duplicarse frecuentemente, incluso postpuesto al verbo. En las cláusulas

biactanciales del conjunto de la base de datos, casi el 50% de los IO postpuestos al verbo duplican. Sin embargo, con el verbo *ganar* lo normal es la no duplicación:

- (24) a. *Sánchez ganó a Tomás Carbonell* [1VO:047]
b. *El Breogán ganó con apuros al Valvi Ferrol* [2VO:046]

Si el objeto está postpuesto al predicado solo hay duplicación de *todos*, o del OI del esquema ditransitivo:

- (25) a. Quería yo hacer en un año el trabajo *de cuatro, ganarles a todos* [DIE:033.22]
b. Aún *les ganaría yo a todos* éstos, trepando cumbres arriba... [SON:179.06]
(26) a. *He de ganarle la carrera al cabrón*; durar más que él... [SON:143.31]
b. ...capacidad para olvidar y para ir *ganándole la batalla a los insomnios*. [CAR:016.26]

La preferencia por las propiedades formales del OI, tanto en cláusulas biactanciales como triactanciales, está sin duda relacionada con el hecho de que este uso de *ganar* es extensión del uso como verbo de adquisición, que selecciona como OD aquello que se obtiene, relegando a la posición de OI la persona con la que se disputa ese objetivo. De cualquier manera, la combinatoria de estos verbos nos permite llamar la atención sobre el hecho de que no basta con especificar la función sintáctica de cada uno de sus argumentos, sino que conviene detallar la preferencia estadística por cada una de las propiedades formales alternativas, tales como el marcado preposicional, el caso o la duplicación mediante clíticos.

En cuanto a la realización sintáctica del argumento A3, el objetivo de la disputa, nuevamente se contraponen los verbos *ganar* y *perder*, que expresan tal argumento bien como OD (*ganar/perder el partido*) bien como complemento preposicional con *a* (*ganar/perder a algo*), frente al verbo *vencer* que solo se registra como complemento preposicional con la preposición *en* (*vencer en algo*). Según se vio más arriba, el verbo *derrotar* no se registra en el corpus con este tipo de argumento.

4.3. Selección argumental: tipos semánticos y clases léxicas

El último aspecto que vamos a tratar con un mínimo de detalle es el de la selección léxico-semántica de los argumentos. Aquí ya no se trata de si se expresan o no ciertos actantes y cómo se expresan sino de a qué tipos de entidades y situaciones se aplican predicados como *ganar*, *perder*, *vencer* y *derrotar*. Ya hemos visto más arriba que los verbos de adquisición *ganar* y *perder* dejan de ser verbos de adquisición cuando lo que se gana y se pierde no son entidades concretas o abstractas que se pueden tener o dejar de tener sino que se ganan o se pierden competiciones bélicas o deportivas como guerras, batallas, partidos, carreras o regatas.

Estos son el tipo de lexemas que encontramos como argumento A3 (el objetivo de la disputa) con los verbos de competición. Ya hemos visto también que el verbo *derrotar* no se registra en el corpus con este argumento explícito.

- (27) Lexemas más frecuentemente seleccionados como A3 por *ganar-II*, *perder-II* y *vencer*
ganar-II: guerra (7), partido (4), batalla (2), carrera (2),
perder-II: guerra (3), partido (2), regata (1), partida (1), batalla (1), lucha (1), carrera (1)
vencer: batalla (1), partido (1)

No hay pues en estas realizaciones ninguna variación especialmente significativa, sino elementos que son sintomáticos del tipo de proceso ante el que nos hallamos. Otra cosa es lo que ocurre con las entidades que entran en disputa como antagonista vencedor y vencido. Lo esperable es que estos dos actantes sean animados y así lo encontramos en la mayoría de los casos, pero cabe la extensión metafórica hacia entidades inanimadas, según se refleja en la tabla 12 y la tabla 13:

	GANAR	VENCER	DERROTAR	PERDER
animado	75 (94%)	67 (81%)	22 (61%)	5 (100%)
no animado	5 (6%)	16 (19%)	14 (39%)	0 (0%)

Tabla 12. Animación del Ganador

	GANAR	VENCER	DERROTAR	PERDER
animado	21 (91%)	48 (68%)	27 (73%)	25 (100%)
no animado	2 (9%)	23 (32%)	10 (27%)	0 (0%)

Tabla 13. Animación del Perdedor

Es raro que ganador o perdedor sean no animados con el verbo *ganar* y no se registra ningún empleo metafórico con *perder*. En cambio, en un porcentaje significativo de los empleos de *vencer* y *derrotar* intervienen entidades no animadas. Para saber a qué dominios conceptuales se ha extendido metafóricamente el significado de competición el mejor indicio nos lo proporcionan los elementos léxicos que ocupan el núcleo de tales posiciones argumentales. A continuación se listan todos esos lexemas, junto con la frecuencia con que se registran:

- (28) Lexemas de referente no animado registrados como núcleo de A1:Ganador y A2:Perdedor (entre paréntesis, frecuencia registrada)
- A *Ganar* A1 (5) = curiosidad (1), apatía (1), expansión (1), chiismo (1), no identificado (1)
Ganar A2 (2) = insomnio (1), cualquier [Semana Santa] (1)
- B *Vencer* A1 (16) = sueño (3), fatiga (1), cansancio (1), tensión (1), excitación (1), desesperación (1), surgimiento (1), morbo (1), acción (1), justicia (1), alcohol (1), arma (1), palabra (1), promesa (1)

- Vencer* A2 (23) = tanque (3), obstáculo (3), dificultad (1), rémora (1), crisis (1), silencio (1), realidad (1), destino (1), timidez (2), nerviosismo (1), miedo (1), indecisión (1), tentación (1), pasión (1), nieve (2), mejor (1), espectro (1)
- c. *Derrotar* (14) = música (3), sombra (1), espectro (1), amor (1), sonrisa (1), protesta (1), desdicha (1), planta (1), botón (1), armamento (1), nubarrón (1), mejilla (1).
- Derrotar* A2 (10) = soledad (1), presagio (1), evidencia (1), agonía (1), tiempo (1), medicina (1), luz (1), mano (1), sangre (1), armamento (1)

Muy pocos lexemas se repiten con el mismo verbo, por lo que no se puede decir que haya algún tipo de atracción estadísticamente significativa entre alguno de estos verbos y alguno de estos nombres. Entre los pocos que se repiten, casi siempre se trata de la explotación de la misma metáfora en la misma sección de la misma obra. Por ejemplo, dos de los usos de *música* como argumento A1 de *derrotar* aparecen seguidos, y el otro en la página anterior de la misma obra:

- (29) Por eso, gracias a aquella fuerza, *tu música derrotó los malos presagios*. *Tu música derrotó a la sangre*. [CAR:095.27]

Solo *sueño* y *obstáculo* aparecen combinados con *vencer* en tres obras diferentes, el primero como A1 y el segundo como A2, lo que proporciona un primer indicio de que las colocaciones *el sueño vence a alguien* y *alguien vence los obstáculos* pueden ser significativas:

- (30) a. obligándola a contarme historias de la ciudad hasta que *el sueño la vencía*. [SUR:049]
 b. El comisario se pasó la mano por la cara como si le venciera *el sueño*. [LAB:104]
 c. había sido ella la que la noche anterior, *poco antes de ser vencido por el sueño*, llamó suavemente a su puerta. [CAR:122]
- (31) a. La Justicia tiene muchos *obstáculos* que *vencer* cuando investiga delitos relacionados con el tráfico [IVO:012]
 b. Comenzaron a editarse, *venciendo* toda clase de *obstáculos*, revistas independientes [TIE:202]
 c. sus hazañas las lleva a cabo en un medio hostil, *cuyos obstáculos vence gracias a su arrojo* [USO:100]

Sin embargo, lo que resulta más significativo no es la combinatoria con lexemas individuales sino con conjuntos de lexemas semánticamente relacionados. Lo que se vence no son solo obstáculos, sino también dificultades, rémoras, crisis y otras situaciones negativas. Y lo que puede vencer a alguien no es solo el sueño

sino también la fatiga, el cansancio. Agrupando combinaciones semánticamente similares obtenemos un conjunto limitado de patrones de uso del verbo *vencer*:

(32) Empleos figurados de <i>vencer</i>	Frecuencia
a. Imponerse o dominar [algo, esp. un estado o una sensación] [a alguien]: <i>El alcohol y el sueño le vencían</i> [CAR:118.25].	11 ejs
b. Superar [alguien] [un obstáculo o dificultad]. Salvar: <i>Los norteamericanos, los europeos y los japoneses lograron vencer la crisis de la postguerra</i> [TIE:017.20].	7 ejs
c. Superar [alguien] [una dolencia, enfermedad o un estado de aflicción o inquietud]: <i>Ahora se trataba de vencer el miedo</i> [MIR:121.17].	6 ejs
d. Resistir [alguien] [un deseo o a una tentación]: <i>Los revolucionarios (...) vencieron a la tentación que asalta a todas las revoluciones triunfantes</i> [TIE:173.23].	2 ejs

Estos patrones de uso son el equivalente de acepciones y subacepciones que encontramos en los diccionarios, pero hemos llegado a ellos inductivamente mediante la observación de la combinatoria del verbo en el corpus. Un proceso similar a este recibe de Hanks el nombre de *Corpus Pattern Analysis (CPA)*, que no es sino «a technique for associating the normal meanings of words with different patterns of normal usage [...] A pattern consists a verb together with its salient collocates in various argument slots» (Hanks 2010: 4). En la presentación que hemos desarrollado en páginas anteriores, entendemos igualmente que los significados emergen de patrones de uso regular, pero que los patrones de cada verbo deben definirse atendiendo a posiciones argumentales definidas semánticamente en relación con tipos de situación, a conjuntos de elementos léxicos que caben en cada posición argumental, y a propiedades formales de cada argumento. Y que para cada uno de estos tipos de propiedades debe especificarse su frecuencia relativa en el corpus.

5. CONCLUSIONES

Las páginas anteriores pretenden ilustrar la necesidad de observar el uso del lenguaje hablado y escrito y tener en cuenta la frecuencia como factor importante en la conformación de la estructura y el significado lingüísticos. Pero nuestra tarea como lingüistas no consiste solo en observar y cuantificar los datos primarios observados en un corpus de mayor o menor tamaño, sino también en identificar los factores semánticos y discursivos que influyen en la elección de una forma, y cuantificar la fuerza de cada factor. Es bastante evidente que las palabras no existen aisladas y que su significado depende del contexto de uso. La polisemia es

en buena medida el resultado de la interacción entre una unidad y los contextos en que se utiliza. Y al mismo tiempo, difícilmente dos unidades cualquiera van a compartir exactamente los mismos contextos, y podemos aproximarnos a su valor especificando qué otros elementos aparecen o suelen aparecer en su contexto. Pero los contextos son por definición abiertos y pueden describirse mediante rasgos de muy diferentes tipos. A priori, no hay nada de lo que rodea una expresión lingüística, dentro o fuera del texto, que necesariamente deba considerarse irrelevante para su interpretación. Y a priori, tampoco hay una distancia máxima por debajo de la cual se sitúen los elementos del contexto relevantes para la interpretación.

Lo que se defiende en este trabajo es una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos en la descripción del uso contextualizado de los verbos. El concepto de *perfil combinatorio* nos permite hacer referencia al conjunto de probabilidades de coocurrencia con elementos léxicos y gramaticales del contexto. Pero nos parece necesaria también cierta sistematización de las propiedades contextuales más relevantes para su descripción. La clave está en relacionar el potencial combinatorio de un verbo con su potencial valencial y este a su vez con el tipo de situación evocado. Con ello centramos la atención en los argumentos del predicado, los cuales expresan participantes inherentes en una situación-tipo. Para tipos de situaciones similares, las principales diferencias entre unos verbos y otros pueden estar en la probabilidad de expresión explícita de los participantes inherentes, en la presencia y distribución de propiedades morfosintácticas de cada actante y en los tipos semánticos y realizaciones léxicas de cada posición argumental. En todas estas dimensiones de variación, las categorías gramaticales y léxicas se manifiestan como una gradación y no como categorías discretas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADESSE. *Base de datos de verbos, Alternancias de Diátesis y Esquemas Sintactico-Semánticos del Español*. Universidade de Vigo. <http://adesse.uvigo.es/>.
- BDS. *Base de Datos Sintácticos del español actual*. Universidade de Santiago de Compostela. <http://www.bds.usc.es/>.
- ALBERTUZ, F. J. (2007): «Sintaxis, semántica y clases de verbos: Clasificación verbal en el proyecto ADESSE», en P. Cano López, ed., *Actas del VI Congreso de Lingüística General, Santiago de Compostela 3-7 Mayo 2004*, Madrid, Arco/Libros, 2, pp. 2015-2030. Disponible en: <http://webs.uvigo.es/adesse/textos/Albertuz-CLG6.pdf>.
- BLUMENTHAL, P. (2002): «Profil combinatoire des noms: synonymie distinctive et analyse contrastive», *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur*, 112, pp. 115-138.
- BUTLER, C. S. (2001): «A matter of GIVE and TAKE: corpus linguistics and the predicate frame», *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, 42, pp. 55-78.

- (2004): «Corpus studies and functional linguistic theories», *Functions of Language*, 11/2, pp. 147-186.
- BYBEE, J. (2006): «From usage to grammar: the mind's response to repetition», *Language*, 82/4, pp. 711-733.
- DOWTY, D. (1979): *Word Meaning and Montague Grammar. The semantics of verbs and times in Generative Semantics and in Montague's PTQ*, Dordrecht, Kluwer.
- EVANS, V. (2009): *How Words Mean: Lexical Concepts, Cognitive Models, and Meaning Construction*, Oxford, Oxford University Press.
- FABER, P. y R. MAIRAL USÓN (1999): *Constructing a Lexicon of English Verbs*, Berlin, Mouton de Gruyter.
- FILLMORE, C. J., C. R. JOHNSON y M. R. L. PETRUCK (2003): «Background to FrameNet», *International Journal of Lexicography*, 16/3, pp. 235-250.
- GARCÍA-MIGUEL, J. M. (2007): «Syntactic and semantic integration in Spanish causative reflexive constructions», en N. Delbecq y B. Cornillie, eds., *On Interpreting Construction Schemas. From Action and Motion to Transitivity and Causality*, Berlin, Mouton de Gruyter, pp. 201-228.
- GARCÍA-MIGUEL, J. M., G. VAAMONDE y F. GONZÁLEZ DOMÍNGUEZ. (2010): «ADESSE, a Database with Syntactic and Semantic Annotation of a Corpus of Spanish», en *Proceedings of the Seventh International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC'10)*. Valletta (Malta), European Language Resources Association (ELRA), pp. 1903-1910.
- GLYNN, D. (2011): «Corpus-driven Cognitive Linguistics: A case study in polysemy», *Seria Filologia*, 51, pp. 67-83.
- (2014): «Techniques and tools. Corpus methods and statistics for semantics», en D. Glynn y J. A. Robertson, eds., *Corpus Methods in for Semantics: Quantitative Studies in Polysemy and Synonymy*, Amsterdam, John Benjamins, pp. 307-341.
- GOLDBERG, A. E. (1995): *Constructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure*. Chicago-London, University of Chicago Press.
- GRIES, S. Th. (2010): «Behavioral Profiles: a fine-grained and quantitative approach in corpus-based lexical semantics», *The Mental Lexicon*, 5/3, pp. 323-346.
- GRIES, S. Th. y D. DIVJAK (2009): «Behavioral profiles: a corpus-based approach towards cognitive semantic analysis», en V. Evans y S. Pourcel, eds., *New Directions in Cognitive Linguistics*. Amsterdam, John Benjamins, pp. 57-75.
- GRIES, S. Th. y A. STEFANOWITSCH, eds. (2007): *Corpora in cognitive linguistics: corpus-based approaches to syntax and lexis*. Berlin-New York, Mouton de Gruyter.
- GRONDELAERS, S., D. GEERAERTS y D. SPEELMAN (2007): «A case for Cognitive corpus linguistics», en M. Gonzalez-Marquez et al., eds., *Methods in Cognitive Linguistics*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, pp. 149-169.
- HALLIDAY, M.A.K. (2004): *An introduction to functional grammar (3rd edition, revised by Christian M. I. M. Matthiessen)*, London, Arnold.

- HANKS, P. (1996): «Contextual dependency and lexical sets», *International Journal of Corpus Linguistics*, 1/1, pp. 75-98.
- (2010): «How people use words to make meanings», en *NLPCS 2010 Proceedings*. Disponible en: <<http://www.patrickhanks.com/uploads/5/1/4/9/5149363/howpeopleusewordstomakemeanings.pdf>>
- HUNSTON, S. y G. FRANCIS (2000): *Pattern grammar: a corpus-driven approach to the lexical grammar of English*, Amsterdam, John Benjamins.
- KILGARRIFF, A. (1997): «I don't believe in word senses», *Computers and the Humanities*, 31, pp. 91-113.
- LANGACKER, R. W. (1987): *Foundations of Cognitive Grammar, Volume 1: Theoretical Prerequisites*, Stanford, Stanford University Press.
- LEVIN, B. (1993). *English Verb Classes and Alternations: a Preliminary Investigation*, Chicago-London, University of Chicago Press.
- MORENO CABRERA, J. C. (2003): *Semántica y Gramática. Sucesos, papeles semánticos y relaciones sintácticas*, Madrid, Antonio Machado Libros.
- VAN VALIN, R. D. (2005): *Exploring the Syntax-Semantics Interface*, Cambridge, Cambridge University Press.
- VENDLER, Z. (1957): «Verbs and times». *The philosophical review*, 66/2, pp. 143-160.
- WILLEMS, D. (1981). *Syntaxe, lexique et sémantique. Les constructions verbales*, Gent, Rijksuniversiteit te Gent.