

Hacia una terminología descriptiva de los juegos de mesa en español, finés e inglés

Pinja Rinne
Trabajo de fin de máster
Departamento de Español
Línea de traducción
Instituto de Lenguas y Traducción
Universidad de Turku
Febrero de 2019

The originality of this thesis has been checked in accordance with the University of Turku quality assurance system using the Turnitin OriginalityCheck service.

UNIVERSIDAD DE TURKU

Instituto de Lenguas y Traducción/Facultad de Humanidades

RINNE, PINJA: Hacia una terminología descriptiva de los juegos de mesa en español, finés e inglés

Trabajo de fin de máster, 72 + 13 páginas

Departamento de Español, línea de traducción

Febrero de 2019

El objetivo de este trabajo de fin de máster es estudiar la terminología de los juegos de mesa y compilar una terminología trilingüe de los términos relacionados con los mecanismos y los componentes de los juegos de mesa modernos en español, inglés y finés.

Este trabajo utiliza como base teórica principalmente la Teoría Comunicativa de la Terminología (TCT) de Cabré (p. ej., 2002, 2009) y como metodología la Lingüística de Corpus. La TCT posibilita examinar la variación en el uso de los términos, lo que apoya la investigación de las hipótesis de que haya variación en el uso de los términos en los manuales de los juegos, especialmente en finés y en español, y de que muchos de los términos sean palabras de uso general que adquieran su valor terminológico en el contexto de uso. La lingüística de corpus proporciona los métodos de procesar los textos que forman el corpus: la frecuencia de ocurrencia y la concordancia.

El corpus de este trabajo consta de los manuales de los juegos *7 Wonders*, *Alhambra*, *Catán*, *Ciudadelas*, *Código secreto*, *Dominion*, *Flamme Rouge* y *¡Aventureros al Tren! Europa*, una selección representativa de juegos de mesa modernos para familias y aficionados. Proceso el corpus, dividido en tres para separar los manuales de las tres lenguas diferentes, con el programa de corpus Sketch Engine. Utilizo la función de palabras clave, que es una búsqueda basada en la frecuencia de ocurrencia, para formar listas de posibles términos. Seleccione los términos manualmente de estas listas consultando la función de concordancia en Sketch Engine y los manuales en sí. Además de los términos extraídos del corpus, analizo algunos términos relacionados con los mecanismos de los juegos que cojo de fuentes complementarias como glosarios diversos. Estos términos son utilizados por los aficionados para clasificar las mecánicas de los juegos.

El análisis de los términos demuestra que muchos de ellos son palabras utilizadas en el lenguaje general que han obtenido un significado similar, pero más específico en el contexto de los juegos de mesa. Las diferencias entre las cantidades de variación en las lenguas no son significativas en el corpus de este trabajo de fin de máster, pero observo que la polisemia es menos frecuente en inglés que en finés y en español y que las tendencias de consolidación del inglés en contraposición al español y al finés podrían acentuarse en un corpus mayor. Por consiguiente, concluyo que las hipótesis se confirmaron parcialmente y propongo que futuros estudios profundicen los resultados de este estudio con la investigación de corpus más amplios y posiblemente de más lenguas. Sugiero que una perspectiva de investigación interesante sea la comparación entre el lenguaje de los aficionados y de los manuales, y por lo tanto, la usabilidad de los manuales.

Palabras clave: Terminología, juegos de mesa, Lingüística de Corpus, traducción, concordancias, frecuencias, términos

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. El estudio de la terminología	7
2.1. Teorías de la Terminología	7
2.2. Teoría Comunicativa de la Terminología.....	9
2.3. Nociones terminológicas básicas	10
2.4. Lingüística de Corpus en el trabajo terminológico	14
2.4.1. Tamaño y representatividad del corpus	15
2.4.2. Frecuencia de ocurrencia en el trabajo terminológico multilingüe.....	15
2.4.3. Aprovechamiento de las concordancias y las colocaciones.....	16
2.5. Traducción y terminología.	17
3. Los juegos de mesa como campo de investigación	18
3.1. Características de los juegos de mesa y sus reglas.....	18
3.2. La traducción de los juegos de mesa	20
4. La terminología de una selección de juegos de mesa.....	21
4.1. Meta y metodología.....	21
4.2. Corpus recopilado	23
4.3. Descripciones de los juegos seleccionados	24
4.3.1. <i>7 Wonders</i>	24
4.3.2. <i>¡Aventureros al Tren! Europa</i>	25
4.3.3. <i>Alhambra</i>	25
4.3.4. <i>Catán</i>	26
4.3.5. <i>Ciudadelas</i>	26
4.3.6. <i>Código secreto</i>	26
4.3.7. <i>Dominion</i>	27
4.3.8. <i>Flamme Rouge</i>	27
4.4. Búsqueda de términos en Sketch Engine	28
4.4.1. Preparación del corpus.....	28
4.4.2. Búsqueda de palabras clave	29
4.5. Selección de términos relacionados con mecanismos y componentes.....	31
4.6. Estudio de los términos con contexto y diagramas	34
4.7. Análisis terminológico	38
4.7.1. Análisis de los términos del corpus	39

4.7.2. Análisis de los términos de fuentes complementarias	61
5. Conclusiones.....	69
Bibliografía.....	71
Apéndice 1 – Glosario trilingüe de los juegos de mesa – Kolmikielinen lautapelisanasto	75
Apéndice 2 – Suomenkielinen lyhennelmä	81

1. INTRODUCCIÓN

En el mundo de hoy en día, donde la tecnología manda, se podría pensar que los videojuegos hayan ocupado el espacio de los juegos de mesa. No obstante, los juegos de mesa siguen populares, y su producción mundial es enorme. En la Universidad de Turku, parece que la mayoría de las asociaciones estudiantiles organiza tardes de juegos de mesa para sus miembros. La razón será que los juegos de mesa tienen un carácter social que falta en los videojuegos, y sentarse juntos a la mesa para divertirse también es una manera estupenda de conocer a nuevas personas. La producción de los juegos de mesa no está en baja, sino que todo el tiempo se diseñan juegos de mesa de diferentes índoles (Saari, 2007: 7-9), juegos complicados con mucha estrategia, juegos ligeros para diversión sin mucho pensamiento, juegos para niños, adultos y aficionados. A pesar de su popularidad, los juegos de mesa no han adquirido mucho interés académico, y la mayoría de los estudios relacionados con los juegos de mesa tienen un punto de vista diacrónico, o se centran en juegos antiguos o en el diseño de juegos (Evans, 2013: 15).

En este estudio quiero investigar la terminología en los juegos de mesa modernos en español, finés e inglés, como meta compilar una terminología descriptiva trilingüe útil para traductores y otros que quieran estudiar el tema, y como punto de vista la traducción. Me centro en los términos relacionados con los mecanismos y los componentes de los juegos, así comunes a varios juegos. La terminología inglesa de los juegos de mesa me parece bien establecida por mi propia experiencia, y en este estudio quiero investigar si lo es también en los juegos de mesa en finés y en español. Las hipótesis son que se encuentra variación en el uso de los términos, aún más en los finlandeses y los españoles que en los ingleses, y que muchos de los términos son palabras comunes polisémicas que en el contexto de los juegos tienen un significado especializado, y por esto se pueden llamar unidades terminológicas. Las hipótesis se basan en mis observaciones como una aficionada recién familiarizada con el mundo de los juegos de mesa: al jugar en finés, un gran número de aficionados utiliza inglés en sus conversaciones aunque las palabras utilizadas en los manuales finlandeses parecen sencillas, lo que puede señalar que su uso no se ha establecido.

El corpus de este estudio consta de manuales de varios juegos de mesa modernos en las tres lenguas de estudio, y contiene tanto textos paralelos como comparables. Utilizo juegos cuya copia tengo disponible y manuales de reglas de juegos encontrados en el internet. Por ejemplo, analizo el juego *7 Wonders*, que tengo en finés y de lo cual se puede encontrar los manuales en inglés y en español en las páginas web de Repos Production (2012-2017). La

colaboración con Lautapelit.fi, una empresa que publica juegos propios y ediciones en finés de los juegos de mesa extranjeros (Lautapelit.fi, s. a.), ha proporcionado textos paralelos para analizar: las reglas del juego *Flamme Rouge* en finés, inglés y español. Además de *7 Wonders* y *Flamme Rouge*, los juegos examinados incluyen *Alhambra*, *Catán*, *Ciudadelas*, *Código secreto*, *Dominion* y *¡Aventureros al Tren! Europa*.¹ En la compilación del corpus y el análisis de los términos utilizo obras terminológicas como Montero Martínez *et al.* (2011) y Cabré (2009, 2004, 2002).

Relativo al estudio lingüístico de los juegos de mesa, han sido estudiados en el campo de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas (por ejemplo Smith 2006² y Krokfors *et al.* 2014³), pero su traducción y terminología han quedado sin mayor interés por la parte de los estudiosos. No obstante, se pueden encontrar algunos estudios sobre la traducción de los juegos de mesa, por ejemplo, Evans (2013) estudia la multimodalidad de los juegos y cómo se traduce la misma. En la Universidad de Turku se ha estudiado la traducción de los juegos de mesa respecto a las estrategias de traducción (Suvanto, 2016⁴) y la evaluación de las traducciones (Timonen, 2005⁵). Además, en el Departamento de Español en la Universidad de Turku se ha redactado un trabajo de fin de máster sobre la terminología del ajedrez (Sammalvuo, 2016).

Primero en este estudio profundizo en las teorías de Terminología que voy a utilizar en la compilación de los términos. Explico, por ejemplo, qué es un término y cómo se construyen sistemas conceptuales, preguntas fundamentales para un trabajo terminológico. También examino la utilidad de la Lingüística de Corpus para el estudio de la terminología y los métodos que ofrece para ello. Segundo, trato la especialidad de este estudio, el tema de la terminología en cuestión: los juegos de mesa. Ya que uno de los objetivos de este estudio es compilar una terminología trilingüe que sea útil para los traductores que trabajan con los juegos de mesa, es esencial considerar brevemente la traducción de los juegos. Por lo tanto, voy a presentar las características de los juegos que más afectan a la estrategia de traducción utilizada y la traducción en sí. Estos temas forman el fondo teórico de este estudio.

¹ Ver las Referencias primarias para las referencias exactas.

² Smith, Heather. 2006. "Playing to Learn: A Qualitative Analysis of Bilingual Pupil-Pupil Talk during Board Game Play", en *Language and Education: An International Journal*, Vol. 20, núm. 5. 415-437.

³ Krokfors, Leena, Marjaana Kangas y Kaisa Kopisto (eds.). 2014. *Oppiminen pelissä : pelit ja pelilliset ympäristöt opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.

⁴ Suvanto, Pauliina. 2016. *In welchem Jahr wurde Indien unabhängig? : lautapelin tietovisakysymysten käännösten tarkastelu käännösstrategioiden valossa*. Universidad de Turku, Trabajo de fin de máster [inédita].

⁵ Timonen, Annika. 2005. *Monopoly-lautapelin käännöksien arviointi Christiane Nordin mallin mukaan : esimerkkeinä englannin-, saksan- ja suomenkielinen peliohje ja pelilauta*. Universidad de Turku, Trabajo de fin de máster [inédita].

Cuando haya presentado la teoría y la base esenciales para la redacción y la comprensión del presente estudio, empiezo el análisis del corpus y la compilación de los términos. El trabajo de investigación consta de examinar el corpus, compilar términos, examinar las relaciones de los términos y definirlos, y construir sistemas conceptuales. Para la búsqueda y el análisis de los términos utilizo el programa de corpus Sketch Engine. Examinó las posibles inconsecuencias y correspondencias y algunas estadísticas que puedo formar con el análisis de los términos. Lo que resulta de este trabajo es una terminología trilingüe con definiciones con la materia de los juegos de mesa.

Concluyo el estudio sumando los resultados y dando ideas sobre la aplicabilidad de ellos. Considero si se han cumplido las hipótesis y si el estudio ha alcanzado sus metas, y doy ideas de qué preguntas quedan para investigar en el futuro. Si este estudio cumple su objetivo, será de ayuda para los traductores y productores de los juegos de mesa, y también puede apoyar a los futuros investigadores de la terminología y de los juegos de mesa en sus estudios.

2. EL ESTUDIO DE LA TERMINOLOGÍA

Por la terminología se puede entender tres diferentes acepciones. La primera es una teoría que quiere explicar las relaciones entre los términos y los conceptos, o un área de investigación, y en este sentido es habitual escribir “Terminología” con mayúscula. La segunda acepción es el trabajo terminológico, la compilación, la descripción y la presentación de los términos. Por último, por la terminología se puede entender también el vocabulario de un dominio de especialidad. (Montero *et al.*, 2011: 19-21) El objetivo final de cualquier trabajo terminológico, la segunda acepción de “terminología”, es compilar una completa terminología de un área de especialidad (Mikhailov y Cooper, 2016: 155), “terminología” en su tercera acepción. La orientación del estudio puede ser prescriptiva o descriptiva; la prescriptiva, en sus varios grados de prescripción, tiene el objetivo de regular el uso de los términos y fijar un uso determinado, mientras que la orientación descriptiva estudia el uso de los términos en documentos y situaciones reales, observando la variación y describiendo todos los términos utilizados (Montero *et al.*, 2011: 67-71). A continuación trato la primera acepción de la terminología, la Terminología como un área de investigación, al presentar algunos enfoques teóricos en la Terminología, procurando dar una imagen de las varias perspectivas tomadas a ella y sus ideas clave.

2.1. TEORÍAS DE LA TERMINOLOGÍA

La Terminología como la conocemos hoy en día surgió en los años treinta por los trabajos de E. Wüster, principalmente por objetivos prácticos y el deseo de un discurso especializado universalmente preciso y sin ambigüedades. Su teoría, denominada Teoría General de la Terminología (TGT), se basa en la idea de la unificación de la expresión. (Cabré, 2002) Los enfoques de la Terminología tradicionales, iniciados por la TGT, parten de la idea del “concepto”, que es un elemento de pensamiento, la abstracción de las propiedades de un objeto (Felber 1984⁶: 103 citado por Montero *et al.*, 2011: 38). Los términos denominan un concepto, que es uniforme e independiente de factores históricos, temporales, sociales e ideológicos (Montero *et al.*, 2011: 38). Los enfoques tradicionales analizan estos términos a partir de los conceptos y también las relaciones entre estos términos (Cabré, 2002). Según ellos, la unidad terminológica pertenece a una única disciplina y es monorreferencial y univoz, lo que separa el lenguaje especializado de la lengua natural. La unidad terminológica es independiente de su contexto y de construcciones fraseológicas, y la variación es inexistente. (Montero *et al.*, 2011: 38)

Como respuesta a la TGT se ha formulado una teoría que procura describir mejor la realidad, teniendo en cuenta la variación en el uso de los términos y explicando los vínculos del discurso especializado con la comunicación general. Esta era la idea de la teoría de las puertas de Cabré (Cabré, 2002), que se ha convertido después en la Teoría Comunicativa de la Terminología (TCT). La TCT describe los términos como “módulos de rasgos asociados a las unidades léxicas” (Montero *et al.*, 2011: 44), o unidades léxicas que han adquirido rasgos de significado especializado o terminológico (Cabré, 2002). Estas unidades no son o palabras o términos, porque su carácter terminológico aparece en la función de su uso en el contexto. Esta idea es la que más separa la noción comunicativa de la tradicional. Según la Teoría Comunicativa, la unidad terminológica se relaciona al sistema conceptual de un dominio de especialidad a través de relaciones como causa-efecto o anterioridad-posterioridad. (Montero *et al.*, 2011: 44-45) En su descripción de esta teoría, Cabré (2002) enfatiza el carácter interdisciplinario de la Terminología y explica que el análisis terminológico siempre tiene que tener en cuenta elementos semánticos y pragmáticos, ya que la unidad léxica adquiere su valor terminológico en el contexto específico.

La Teoría Sociocognitiva trata “las unidades de comprensión” en vez de conceptos, la definición de los cuales ha considerado demasiado restrictiva. También denomina categorías

⁶ Felber, H. 1984. *Terminology Manual*. París: Unesco: International Information Centre for Terminology (Infoterm).

conceptuales, que son “estructuras idóneas para describir la unidad de comprensión” (Montero *et al.*, 2011.: 50-51). No obstante, para esta teoría el punto de partida en la investigación de una terminología son los términos, no los conceptos. Como la Teoría Comunicativa, la Teoría Sociocognitiva considera que el referente del término depende del contexto, y por consiguiente, la terminología se estudia en el discurso donde aparece y se parte de los términos. (ibíd.) La Teoría Sociocognitiva tiene una perspectiva sociolingüística y pragmática (op. cit.: 53).

Por último, Montero *et al.* (2011) presentan la Terminología basada en Marcos. La intención de esta es una macro-presentación del léxico, no de las unidades léxicas individuales. Denomina unos dominios léxicos y organiza los lexemas jerárquicamente, especificando cada uno pero basándolo en sus hiperónimos. Este enfoque también llega al concepto a través de la palabra, empezando el análisis en ella. (op. cit.: 55-57)

2.2. LA TEORÍA COMUNICATIVA DE LA TERMINOLOGÍA

En este apartado presento en detalle la Teoría Comunicativa de la Terminología, ya que sus principios descriptivos sirven para las hipótesis de este trabajo, según las cuales hay variación en la terminología de los juegos de mesa y varios términos son unidades lingüísticas que en otros contextos tienen significados menos específicos y especializados o diferentes. Los enfoques tradicionales de la Terminología no permitirían examinar los términos desde este punto de vista, pero la TCT proporciona las herramientas para ello. Además de la adecuación de su enfoque, la TCT es generalmente más reconocida y utilizada que la Teoría Sociocognitiva y la Terminología basada en Marcos. Como la TCT es una teoría desarrollada por Cabré, este epígrafe se basa en sus obras (Cabré, 2002 y 2009).

Según la TCT, la Terminología es un campo interdisciplinar. La TCT parte de la base de que las unidades terminológicas, que son poliédricas (lingüísticas, cognitivas y socio-comunicativas), son el objeto central de la Terminología y se pueden acceder por “puertas” diferentes: la lingüística, la ciencia cognitiva y las ciencias de la comunicación social, de las cuales todos exigen teorías propias, coherentes entre sí (Cabré, 2009: 13). Estas unidades terminológicas son unidades lingüísticas que son tanto iguales como diferentes a otras unidades léxicas de una lengua. El carácter diferenciador se halla en el aspecto pragmático y en el modo de significación: el significado específico resulta de negociaciones entre expertos en discurso especializado, y por consiguiente, las condiciones discursivas activan el valor terminológico de la unidad lingüística. La TCT trata de describir qué son las unidades que pueden adquirir este valor terminológico, cómo se activa este valor, y cómo son las relaciones

de estas unidades con otras. (Cabré, 2002) Así, una unidad léxica no es terminológica ni no terminológica, pero puede adquirir valor terminológico por características pragmáticas. Cualquier unidad puede potencialmente adquirir este valor, aunque el valor nunca se haya activado antes, y esto explica los fenómenos de terminologización y desteminologización. Además, el valor terminológico no es predefinido, sino dependiente de cada situación de uso. Por lo tanto, la pragmática es imprescindible para explicar el valor terminológico de una unidad léxica. (Cabré, 2009: 13)

En la TCT, los términos son unidades dinámicas. Pueden trasladarse de un campo de especialidad a otro y del léxico común al léxico especializado, de ahí la polisemia que existe tanto en campos de especialidad como en la lengua general. También la comunicación especializada tiene varios grados de especialización y de opacidad cognitiva, y por eso la densidad terminológica varía dentro de la comunicación especializada. La variación se debe a los factores lingüísticos, como factores textuales, y los factores pragmáticos, como del emisor, el destinatario y la situación. Un alto nivel de especialización se refleja como densidad terminológica elevada y en la precisión del discurso. (Cabré, 2002)

En sus artículos, Cabré (2002, 2009) entra a examinar las unidades terminológicas por la “puerta lingüística”. Según ella, el lingüista que quiere investigar los términos de una materia empieza su análisis por el texto, identificando las unidades de significación especializada. Estas pueden ser tanto lingüísticas como no lingüísticas, pero se consideran términos solo las lingüísticas, por lo que en este estudio no se examinan unidades no lingüísticas. Las unidades lingüísticas pertenecen a la lengua natural y pueden formar parte de distintos componentes de la gramática. Las unidades lingüísticas especializadas que son lexicalizadas, tanto mono y poliléxicas como sintagmáticas, constituyen la terminología. Las unidades típicamente terminológicas son nominales. (Cabré, 2002) Al identificar las unidades terminológicas, el lingüista detecta “las unidades más prototípicas para la representación eficiente del conocimiento especializado” (Cabré, 2009: 13), que corresponden a nodos en la estructura conceptual de la materia en cuestión y en ella son unas mínimas unidades autónomas (ibíd.). Después de determinar estas unidades terminológicas, el lingüista investiga las relaciones conceptuales entre ellas, detecta posibles sinónimos o equivalentes, y crea una estructura conceptual de la materia. Al hacer esto, el lingüista debe tener en cuenta también los aspectos semánticos y pragmáticos. (Cabré, 2002) En el siguiente epígrafe trato en detalle las nociones ya mencionadas, como los conceptos y las estructuras conceptuales.

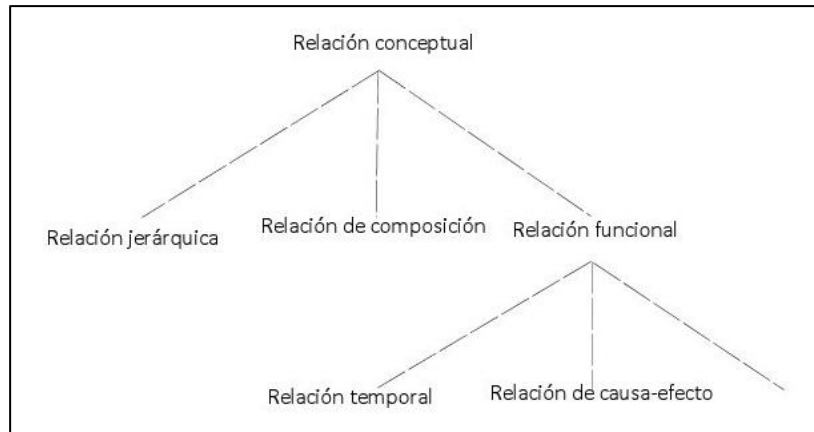
2.3. NOCIONES TERMINOLÓGICAS BÁSICAS

En la TCT, las unidades terminológicas son el objeto principal de estudio (Cabré, 2009: 13). No obstante, para definir cada unidad terminológica, hay que analizar el concepto que es denominado por el término en cuestión. Según la teoría clásica, el concepto es una construcción mental o un elemento del pensamiento y es independiente de las lenguas particulares: los conceptos sirven para clasificar y etiquetar el mundo (Montero *et al.*, 2011: 101). Los conceptos tienen propiedades que los distinguen de otros conceptos, y estas propiedades pueden ser esenciales o no esenciales: los rasgos esenciales son los que definen el concepto, porque son suficientes para identificarlo, y los no esenciales añaden al concepto características que no son relevantes a la hora de definir el concepto (Cabré 1993⁷: 198-200 citado por Montero *et al.*, 2011: 101). Los conceptos también comparten rasgos entre sí, como relaciones y atributos, y estos conceptos forman parte de la misma categoría conceptual. Las relaciones que tienen los conceptos contribuyen en la organización de los sistemas conceptuales, en que los conceptos se organizan jerárquicamente. (Montero *et al.*, 2011: 99-101) A cada uno de estos nudos cognitivos dentro de la representación conceptual del campo de especialidad, corresponde una unidad terminológica. Por consiguiente, la terminología refleja la realidad especializada. (Cabré, 2004: 97-98)

En los sistemas conceptuales se organizan y clasifican los conceptos de un área de especialidad. Los sistemas conceptuales son estructuras dinámicas que pueden tener uno o más criterios de ordenación, o dimensiones conceptuales. En un sistema monodimensional, o monojerárquico, hay un concepto superordinado que se divide en varios conceptos subordinados, que por su parte pueden tener sus conceptos subordinados. Estos son nudos de niveles más y menos específicos del mismo sistema. La manera más típica de visualizar este tipo de sistema conceptual es un diagrama de árbol. En algunos casos una representación monodimensional no satisface las necesidades del trabajo terminológico, y en tal caso los sistemas pueden ser representados de una forma multidimensional, en que los conceptos se organizan según más de un criterio. (Montero *et al.*, 2011: 107-111) Las relaciones conceptuales pueden ser jerárquicas, de composición, o funcionales, como temporales o de causa-efecto (Sanastokeskus TSK, 2006: 18). Montero *et al.* (2011: 100) marcan la relación de composición, por ejemplo, como una relación PARTE-TODO (utilizan versales para los tipos de relaciones), en que el concepto superordinado es el concepto comprensivo y el subordinado es el partitivo. En la Gráfica 1 se ilustra un sistema monojerárquico, en que las

⁷ Cabré Castellví, M^a. T. 1993. *La Terminología: Teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona; Antártida/Empúries.

diferentes relaciones conceptuales corresponden a nodos en el sistema: de esta manera trato de visualizar tanto la estructura de un sistema relacionado con el tema de relaciones conceptuales como una manera común de ilustrar sistemas conceptuales.



Gráfica 1: Diagrama de árbol de las relaciones conceptuales jerárquicas del concepto “relación conceptual”⁸

En la Gráfica 2 se presentan unas maneras comunes para marcar las diferentes relaciones en diagramas, y utilizando estos nudos, se puede combinar diferentes relaciones en el mismo diagrama. Por ejemplo, la línea de la relación multidimensional, representada con la negrita, se puede utilizar para marcar relaciones jerárquicas con diferentes criterios. Cada uno de los nudos divide el término superordinado a términos subordinados de una manera diferente, por ejemplo por la estructura o por el origen, y normalmente se escribe este criterio al lado del nudo (Sanastokeskus TSK, s. a.). Las relaciones de composición se marcan frecuentemente, y en este estudio, con la línea con ángulos. Si el concepto superordinado consta de más de una del mismo tipo de partes subordinadas, la línea es marcada con 1..*.⁹ La relación funcional, marcada con flechas, representa una relación en que los conceptos tienen algún efecto el uno al otro.



Gráfica 2: Diagramas utilizados para marcar diferentes relaciones conceptuales¹⁰

⁸ Una reconstrucción parcial, simplificada y traducida del gráfico “Käsitokaavio 3. Käsitesuhteet” en Sanastokeskus TSK, 2006: 18.

⁹ Anotación utilizada por ejemplo por Sanastokeskus TSK. <http://www.tsk.fi/tsk/pankkisanasto/fi/lukuohje-274.html>, consultado el 7 de febrero de 2019.

¹⁰ Gráfica mía, basada en Sanastokeskus TSK, 2006: 26.

Las unidades lingüísticas de significación especializada, o las unidades terminológicas, establecen su estatus en la situación comunicativa al transmitir conocimiento. Pueden ser descritas por su estructura léxica, la categoría gramatical, el grado de lexicalización, el contenido semántico-conceptual y su procedencia o proceso de formación. También un morfema, o por otra parte, una oración, puede ser una unidad lingüística de significación especializada. El grado de lexicalización refleja la cantidad de alteración que permite la unidad. Los constituyentes y el orden de los elementos de las unidades lexicalizadas no son alterables, contrariamente a las unidades no lexicalizadas. Las unidades semi-lexicalizadas, que siempre están compuestas de dos o más palabras, permiten alteración restringida, dependiente de la semántica, la gramática y la pragmática. (Montero *et al.*, 2011: 113-114)

La definición es el vínculo entre el concepto y el término. Según Montero *et al.* (2011: 131), las definiciones se pueden dividir en las lexicográficas, enciclopédicas y terminográficas. Para las necesidades del trabajo terminológico de este estudio, explico el carácter de las definiciones terminográficas. En una definición terminográfica se denota el concepto en un dominio especializado, destacando las características esenciales, o la intensión, del concepto, y su extensión se delimita utilizando referencias a otros términos (*ibíd.*). Según Cabré, las definiciones:

- I) deben constar de una sola oración y evitar los puntos internos (excepto en las definiciones enciclopédicas, cuya extensión es grande);
- II) deben utilizar descriptores iniciales de la misma categoría gramatical que el término descrito, y que se encuentren en relación de inclusión respecto de éste (ej. “oxigenar: impregnar de oxígeno”);
- III) deben utilizar palabras conocidas por los usuarios del trabajo o que se encuentren definidas dentro de éste;
- IV) deben evitar la circularidad (ej. “conmoción: efecto de conmocionar”);
- V) deben evitar la definición mediante la negación (ej. “desigual: no igual”);
- VI) deben evitar el recurso a las paráfrasis innecesarias (ej. “vehículo trimotor: vehículo con tres motores”);
- VII) deben evitar las fórmulas metalingüísticas (ej. “circular: verbo que designa la acción de moverse...” (Cabré 1993¹¹: 210-213, citado por Montero *et al.*, 2011: 131).

No obstante, estos principios son solo convenciones, y existen muchas definiciones en diccionarios prestigiosos que no cumplen con todos estos requisitos; una definición ideal desde el punto de vista de las convenciones no es siempre posible, por ejemplo si la definición es muy extensa (Montero *et al.*, 2011: 132-134). El objetivo de una definición terminográfica es “bien ubicar un concepto dentro de una estructura de conocimiento, bien fijar la relación existente entre un significado especializado y un término” (op. cit.: 136). En el primer caso se

¹¹ Cabré Castellví, Ma. T. 1993. *La Terminología: Teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona; Antártida/Empúries.

trata de una definición descriptiva, y en el segundo una normativa (ibíd.). En consecuencia, en este trabajo la intención de las definiciones es la primera.

2.4. LINGÜÍSTICA DE CORPUS EN EL TRABAJO TERMINOLÓGICO

Según Baker (2009: 1), la Lingüística de Corpus es un enfoque de investigación que está creciendo, siendo utilizado todo el tiempo más en investigaciones que estudian diferentes aspectos lingüísticos, como la traducción, la fonética o la enseñanza, u otras disciplinas. La Lingüística de Corpus proporciona métodos para investigar fenómenos lingüísticos con un extenso corpus, y así posibilita generalizaciones y conclusiones aplicables en varios contextos. Para la terminología, la Lingüística de Corpus sirve para facilitar la detección y la extracción de los términos y para examinar sus contextos de uso.

Baker (2009: 6) enfatiza que para utilizar los métodos de corpus, el lingüista debe saber compilar un corpus equilibrado y analizarlo de la manera más apropiada para el objetivo de la investigación; lingüistas que no se hayan familiarizado bien con los varios métodos pueden cometer el error de utilizar el método más simple, obteniendo pocos resultados o concluyendo erróneamente que los métodos de la Lingüística de Corpus no sean aplicables en su estudio.

Con los corpus multilingües hay que tener en cuenta la equivalencia y el equilibrio. Los corpus multilingües pueden ser compilados de diferentes maneras, y por lo tanto, se separan los corpus paralelos y los corpus comparables. Los corpus paralelos contienen los textos de fuente y sus traducciones, y los corpus comparables se componen de textos de varios idiomas que comparten características como la disciplina, el tipo, y el período (Morin y Hazem, 2015¹²: 575). Por ejemplo, en este estudio los manuales en finés, inglés y español que son del mismo juego equivalen a un corpus paralelo, aunque en algunos casos ninguno de ellos es el texto original, y el corpus comparable consta de libros de reglas de juegos diferentes pero parecidos, de los cuales analizo las reglas solo en algunas de las lenguas de interés. Como en este estudio compilé una terminología trilingüe de los juegos de mesa de una manera descriptiva, utilicé métodos basados en la frecuencia. A continuación introduzco métodos de corpus de esta índole, teniendo en cuenta que se trata de un trabajo terminológico multilingüe, y algunos requisitos para un corpus representativo.

¹² Morin, Emmanuel y Amir Hazem. 2015. "Exploiting unbalanced specialized comparable corpora for bilingual lexicon extraction", en *Natural Language Engineering* 22 (4): 575-601.

2.4.1. Tamaño y representatividad del corpus

No existe consenso sobre el tamaño mínimo de un corpus para un trabajo terminológico. Según Reppen (2010: 32), el tamaño suficiente de un corpus es determinado por su representatividad y así, de su propósito. En algunos casos es posible compilar un corpus que incluye todos los textos representativos, por ejemplo si el estudio trata de obras de un autor específico (ibíd.). Si esto no es posible, la representatividad es más difícil de definir. También Bergenholtz y Tarp (1995: 94) constatan que un corpus totalmente representativo es posible de compilar en raros casos, y por consiguiente, el corpus debe componerse de textos ejemplares del lenguaje estudiado. Reppen (2010: 32) afirma que los estudios de fenómenos gramaticales comunes necesitan un corpus menor que estudios lexicográficos, por ejemplo, y que estos últimos pueden necesitar un corpus de millones de palabras si tratan de cubrir todos los significados de las palabras estudiadas. En general, los corpus especializados pueden ser mucho menores que los generales, y en algunos casos unos 40,000 palabras pueden ser suficientes (ibíd.).

Bergenholtz y Tarp (1995: 94) afirman que un lexicógrafo debe primero decidir si el corpus va a constar tanto de textos orales como de escritos. En la mayoría de los casos se estudian solo textos escritos, porque el estudio de textos orales requiere significativamente más recursos. Luego el lexicógrafo debe atender a que el corpus cubra todos los subáreas del campo de estudio, y que la relación de diferentes tipos de textos corresponda a sus relevancias. (ibid.) Además Bergenholtz y Tarp (op cit.: 95) advierten que al compilar un corpus multilingüe que se compone de traducciones, el lexicógrafo debe utilizar literatura como referencia, ya que las traducciones necesariamente no representan el uso auténtico de los términos.

2.4.2. Frecuencia de ocurrencia en el trabajo terminológico multilingüe

La frecuencia de ocurrencia es una de las herramientas más clásicas de la Lingüística de Corpus y permite extraer una lista de palabras organizada por frecuencia de ocurrencia en el corpus, lo que puede ser muy útil en un trabajo lexicográfico (Parodi, 2010: 42), o terminológico. Las funciones de frecuencia de ocurrencia en los programas de corpus pueden ser ajustadas para obtener resultados a diferentes propósitos, y algunos programas, como Sketch Engine, tienen funciones basadas en la frecuencia de ocurrencia que son programadas para separar las palabras clave de otras palabras frecuentes, como preposiciones y otras palabras y caracteres gramaticales.

Según Mikhailov y Cooper (2016: 155), el trabajo terminológico se divide en tres fases: la identificación de los conceptos principales en el sistema, la consulta de los expertos en el campo, y la creación de una terminología completa. En este proceso los fenómenos homonimia, polisemia y sinonimia pueden causar problemas al lingüista, ya que los términos son unidades lingüísticas entre otros, y la polisemia es una manera común de derivar términos (op. cit.: 156-157). Por consiguiente, un programa de corpus puede crear términos candidatos automáticamente, pero el lingüista tiene que verificar cada término manualmente, teniendo en cuenta la polisemia, la sinonimia y la homonimia (op. cit.: 157-158).

El uso de los corpus en el trabajo terminológico tiene varios obstáculos. La compilación de un corpus amplio de textos especializados puede requerir mucho trabajo manual, como el estudio de Sammalvuuo (2016). Además, la identificación automática de los términos que se componen de varias palabras requiere un corpus aún más amplio, ya que las frecuencias de estos son normalmente más bajas que las de términos que contienen solo una palabra. Para investigar los términos en lenguas con mucha morfología, como el finés, estos métodos basados en la frecuencia resultan aún más complicados, porque los términos aparecen en varias formas flexionadas. Un problema más es la fiabilidad, ya que el corpus puede contener textos con términos erróneos, por ejemplo si un texto ha sido traducido por un traductor que no conoce bien el campo de especialidad en cuestión. (Mikhailov y Cooper 2016: 157-158)

Mikhailov y Cooper (2016: 158-159) sugieren unos métodos para evitar los posibles problemas en el trabajo terminológico, y especialmente con un corpus multilingüe. El uso de datos versátiles ayuda a obtener resultados fiables. Recomiendan el uso de tanto los corpus paralelos como los comparables, y en el caso de un texto traducido, las consultas de expertos. No obstante, advierten que el corpus comparable puede ser notablemente más amplio que el paralelo, lo que facilita la compilación de ellos. Además, el problema de los términos de varias palabras se puede atacar estudiando las listas de términos frecuentes. El lingüista debe identificar los posibles núcleos y estudiar sus concordancias, y de esta manera todos los términos de varias palabras con este núcleo pueden extraerse. Después de identificar los términos, se verifican con datos monolingües y diccionarios terminológicos para después poder entrarlos en la base terminológica creada. (ibíd.)

2.4.3. Aprovechamiento de las concordancias y las colocaciones

Las concordancias permiten estudiar las palabras, frecuentes o no, en su contexto lingüístico. El programa de corpus busca las ocurrencias de la palabra introducida en todos los textos del

corpus y forma una lista de los contextos para que el lingüista pueda estudiar cada uno de ellos. La palabra buscada está normalmente en el medio del fragmento, cuya longitud el lingüista puede determinar. (Parodi, 2010: 43) En este estudio aprovecho las concordancias para examinar el uso y los significados de los términos, para buscar equivalentes, y para dar un ejemplo de uso de cada uno de los términos definidos.

Si se quieren estudiar las ocurrencias de dos o más palabras o términos en el mismo fragmento, se pueden utilizar los programas de corpus para buscar colocaciones. En la búsqueda de colocaciones se pueden examinar las apariciones de varias palabras en el mismo segmento de texto. Esto permite ver las frecuencias y contextos de las combinaciones de las palabras de interés. (op. cit.: 44-45) En este estudio posiblemente no es necesario buscar colocaciones, pero teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece, su existencia debe ser notada para un posible caso en que sea útil.

2.5. TRADUCCIÓN Y TERMINOLOGÍA

Cabré Castellví (2004: 104) afirma que la terminología es imprescindible para explicar el proceso y solucionar los problemas prácticos de la traducción. Los intereses del traductor hacia la terminología salen de dos necesidades: solucionar los problemas terminológicos que plantea cada situación de traducción especializada, y elaborar materiales terminológicos que sirvan para traductores especializados más generalmente (op. cit.: 124). Por ello, el traductor debe conocer los recursos y la metodología para resolver cuestiones de terminología en la traducción (op. cit.: 105). En la traducción especializada, los términos son de carácter clave, ya que su contenido de conocimiento especializado es denso y en la traducción especializada hay que utilizar terminología adecuada y real, y por consiguiente, los términos son la única manera de transmitir adecuadamente el conocimiento y el contenido del texto original en la traducción (op. cit.: 104). Por ejemplo, el uso de paráfrasis no mantendría la especificidad del texto especializado original y podría cambiar el registro.

Cabré Castellví (op. cit.: 109-111) ilustra las maneras de que un traductor debe observar la terminología en la traducción. Argumenta que al buscar equivalentes, el traductor debe observar que los métodos de la terminología difieren de los métodos de la traducción y que en la terminología se parte del concepto; la recopilación de términos no es traducción. En el caso de que no haya un término equivalente en la lengua meta, el traductor debe recurrir a una lexicalización neológica, no a paráfrasis. También es esencial que a todo dato terminológico haya una fuente real, sea el autor de la propuesta o el discurso de que se haya recopilado. Además, la forma y el contenido de un término son inseparables, y en relación

tanto con la lengua general como con el ámbito de especialidad en cuestión. Los términos son siempre ubicados en una materia especializada y solo consiguen su valor terminológico en el uso real en este ámbito de especialidad. También los ámbitos son dinámicos y tienen límites permeables. (ibíd.)

3. LOS JUEGOS DE MESA COMO CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos de mesa han sido estudiados en diferentes disciplinas, por ejemplo para explicar su papel y utilidad en la enseñanza. También se ha investigado la traducción de los juegos de mesa, y estos son los estudios que más ayudan al punto de vista terminológico, que por su parte es novedoso. Los estudios traductológicos, por ejemplo, describen cómo son los juegos de mesa como textos.

Argumento que existe una terminología de los juegos de mesa, ya que a mi parecer, en los juegos de mesa se utilizan varias palabras que en el contexto del juego adquieren un significado más específico que su significado habitual. Como constata Sammalvuo (2016: 14) sobre el ajedrez, yo también constato que la comunicación experta o aficionada de los juegos de mesa tiene características de lenguajes especializados. La comunicación sobre los juegos de mesa tiene varios registros dependiendo de si es texto escrito en el manual de reglas del juego, conversación entre jugadores aficionados, o discurso general entre jugadores y no jugadores – o sea, dependiendo del nivel de especialización y del contexto. Se puede hablar de la terminología de los juegos de mesa, aunque el campo de los juegos de mesa no es considerado tradicionalmente un campo científico. Hoy en día, sin embargo, en varios institutos es posible estudiar el diseño de juegos como carrera o un programa de máster, lo que apoya el estudio de juegos como un campo entre otros. A continuación presento las características más importantes de los juegos de mesa para estudiarlos desde el punto de vista lingüístico, traductológico y terminológico.

3.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DE MESA Y SUS REGLAS

Evans (2013) estudia la traducción de los juegos de mesa partiendo de la idea de que los juegos de mesa son textos multimodales que están compuestos de texto, imágenes y los componentes del juego. Evans se concentra en los juegos de mesa modernos, del siglo XXI, que tienden a tener componentes y sistemas complejos y diversos (Evans, 2013: 16). Ya que Evans y Saari (2007) están interesados en el mismo tipo de juegos que yo, voy a presentar aquí sus definiciones de los juegos de mesa y sus descripciones de las características de estos. Los siguientes párrafos se basan en sus obras, ya que, como afirma Evans (2013: 16), hay

poca discusión académica sobre este tipo de juegos, y por consiguiente, las fuentes disponibles son limitadas.

En su obra, Saari (2007) presenta la variedad de los juegos de mesa de hoy, centrándose en juegos publicados recientemente, los más viejos proviniendo de los años 90. Saari (2007: 8-9) está interesado en juegos que requieren pensamiento y exigen que el jugador tome decisiones; el rol de suerte es menor en los juegos modernos que en los juegos viejos o diseñados para niños. Además, clasifica los juegos de mesa según su objetivo: pueden centrarse en crear problemas intelectuales, despertar la creatividad de los jugadores, ser entretenimiento social o probar las habilidades físicas de los jugadores. También se pueden dividir en juegos abstractos y temáticos: en los juegos abstractos los mecanismos son más importantes que el tema del juego. (op. cit.: 10-12) Según mis observaciones, estas ideas presentadas por Saari son generalmente reconocidas en las comunidades de jugadores como rasgos esenciales para describir el carácter de un juego, especificándolo por ejemplo por clasificar los mecanismos utilizados en él.

Para definir un juego de mesa, Evans (2013: 16) argumenta que los juegos de mesa son una forma de interacción social basada en reglas. Las reglas proporcionan un marco para el juego, pero el juego es más que solo observación de reglas: es interacción entre todos los elementos del juego. Una característica esencial de los juegos es que hay jugadores y ellos aprueban las reglas, que son comunes para todos ellos. (op cit.: 16-17) Además, los juegos tienen un objetivo y los medios para alcanzarlo (Parlett 1999¹³: 3, citado por Evans 2013: 17) como los han prescrito las reglas del juego. Por último, los juegos tienen componentes; y la combinación de jugadores, reglas y componentes es lo que constituye un juego experimentado por los jugadores. No obstante, cada experiencia de juego es única, ya que depende de los jugadores, sus decisiones en el juego, y los factores de tiempo y lugar. Por esta razón, los jugadores van a jugar el mismo juego más que una vez: la experiencia que ganan es cada vez única pero similar a las anteriores. (Evans, 2013: 17) Según Evans (op. cit.: 17-18), los juegos de mesa exigen que los jugadores estén en el mismo lugar al mismo tiempo, y además requieren la posibilidad de tener un ganador, lo que los diferencia de los juegos de rol. Sin embargo, no contienen necesariamente un tablero, pero debe ser posible jugarlos en una mesa y tienen algún tipo de área de juego y recursos comunes. (ibíd.)

Evans distingue el texto de las reglas del texto que es en los componentes del juego (*in-game text*). Constata que la distinción es importante, porque los jugadores necesariamente

¹³ Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.

no tienen que acceder a las reglas durante el juego si ya las conocen bien, pero el texto de los componentes es una parte esencial de la situación donde se juega. Además, el texto de los componentes tiene limitaciones por el espacio físico, y muchas veces la explicación completa solo se encuentra en el manual de reglas. Así, los dos textos son vinculados y tienen que estudiarse juntos, pero su uso y presentación son diferentes. (Evans, 2013: 18-19)

Según Evans (2013: 18), el texto del juego de mesa consiste en los componentes (los tableros, las piezas, etc.) y las reglas. Un juego necesariamente no contiene texto en los componentes, por lo menos no en las piezas, pero es muy típico que haya cartas con texto (op. cit.: 21). No obstante, un juego de mesa debe incluir reglas, y las reglas deben detallar cierta información: cómo se prepara el juego, cómo se utilizan los componentes, cómo es un turno, y cómo se puede ganar. Dependiendo del juego, esta información puede ser compleja o no y puede ser complementada por otro tipo de reglas. Las reglas son un texto informativo y operativo, como el de las cartas que regulan el avance del juego (op. cit.: 23), y suelen tener un orden establecido. Empiezan con una vista general, explicando el objetivo del juego, y después determinan cómo se avanza el juego. Frecuentemente los manuales de reglas tienen ilustraciones, y esto refleja la multimodalidad: los juegos de mesa no son multimodales solo por combinar texto, imágenes y componentes, pero por lo común, también el texto en sí es multimodal. Las ilustraciones clarifican las relaciones de las reglas con el resto del juego. En general, el objetivo de las reglas es ser las más claras posibles, y por eso se utiliza la visualidad y se formula el texto con mucha claridad, teniendo en cuenta la usabilidad del texto. (op. cit.: 19-21) La multimodalidad ayuda tanto al jugador como al traductor, que puede aprovechar las ilustraciones al referirse a los componentes y a las situaciones en el juego (op. cit.: 23).

3.2. LA TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA

Evans (2013: 18) constata que los elementos textuales, los textos en los componentes y las reglas, son los que más aparentemente cambian en el proceso de traducción de un juego. El objetivo de una traducción de un juego de mesa es ofrecer experiencias similares que el juego en la lengua original (ibíd.) y jugarse de la misma manera que el original, si el propósito es ser el mismo juego. La función del juego traducido es la misma que la función del juego original. (op. cit.: 27)

Al producir un juego de mesa en una nueva lengua, las reglas siempre necesitan una traducción, y en algunos casos eso es todo lo que es necesario traducir. No obstante, frecuentemente los componentes del juego contienen texto que necesita ser traducido también.

Según Evans (op. cit.: 21), el tablero y las piezas del juego ofrecen una posibilidad para utilizar texto dentro del juego, pero esta posibilidad es aprovechada raramente. El texto necesitado en el juego normalmente se imprime en cartas, porque sus costes de producción son más bajos. De esta manera, muchos juegos de mesa son globalizados ya cuando se producen por primera vez, ofreciendo una manera más barata de producir el mismo juego en otros idiomas. El texto es evitado en el tablero y las piezas, y en ellas se prefieren símbolos entendibles para todo el público, dejando las explicaciones verbales en las cartas y las reglas y así simplificando la localización del juego. (op. cit.: 21-22) Además, el texto en los componentes es limitado por el espacio físico en el componente, lo que por su parte fomenta la preferencia por los símbolos. También la combinación de palabras y símbolos es utilizada en varios juegos. (op. cit.: 23)

Además, en algunos juegos los elementos culturales pueden estar intencionadamente presentes en la situación del juego, produciendo una sensación exótica. Lo extranjero puede ser de ayuda en la creación del tema del juego, formando un entorno de juego en que el jugador tiene que adaptarse de la misma manera como en las reglas. La inclusión de los elementos culturales en la experiencia del jugador reduce la necesidad de adaptación transcultural, lo que es uno de los objetivos de los diseñadores. (Evans, 2013: 21-22)

4. LA TERMINOLOGÍA DE UNA SELECCIÓN DE JUEGOS DE MESA

En este capítulo redacto las fases de mi trabajo terminológico, incluyendo la descripción de su meta, la recopilación del corpus, el procesamiento del corpus con el programa Sketch Engine, y los análisis de los términos encontrados por la función de palabras clave en este programa de corpus y seleccionados manualmente. En el epígrafe 4.7 presento los términos con sus definiciones y contextos, o la terminología trilingüe.

4.1. META Y METODOLOGÍA

Según Bergenholtz y Tarp (1995: 90), la base empírica del material de un trabajo lexicográfico debe constar de tres partes: la introspección, la literatura existente y textos. La introspección se basa en las competencias del lexicógrafo mismo, su dominio lingüístico y su conocimiento del campo de especialidad, y depende del área de interés si un lexicógrafo es suficiente para cubrir la parte de introspección (op. cit.: 91). La literatura existente se refiere a diccionarios, enciclopedias, manuales, artículos científicos, etc. (op. cit.: 93). Por último, los textos se examinan en forma de un corpus, que consiste en textos representativos ejemplares del lenguaje estudiado (op. cit.: 94). En este estudio, la introspección se basa en mi

conocimiento de juegos de mesa y mi dominio del finés, español e inglés, el corpus en manuales de juegos que recopiló, y con la literatura complementó la terminología encontrada en el corpus. La literatura incluye por ejemplo la obra de Saari (2007), y sitios web especializados en juegos de mesa, como Board Game Geek y The Dice Tower, que explican algunos términos relacionados con los juegos de mesa. Estos también sirven para minimizar la posibilidad de errores de traducción, necesario según Bergenholtz y Tarp (1995: 95), ya que consulto textos escritos originalmente en cada uno de los idiomas de interés.

En la introducción he determinado que voy a “investigar la terminología en los juegos de mesa modernos en español, finés e inglés, como meta compilar una terminología descriptiva trilingüe” y que las “hipótesis son que se encuentra variación en el uso de los términos, aún más en los finlandeses y los españoles que en los ingleses, y que muchos de los términos son palabras comunes polisémicas que en el contexto de los juegos tienen un significado especializado” (ver la página 6). Después de haber presentado teorías terminológicas y también rasgos de los juegos de mesa, es la hora de especificar más detalladamente qué términos son en el interés de este estudio. Estoy interesada en los términos comunes a varios juegos, relacionados mayoritariamente con los mecanismos y los componentes, y no con los temas de los juegos. Como he mencionado arriba, algunos juegos pueden ser muy basados en su temática, y como los juegos elegidos van a afirmar, los temas pueden ser muy diferentes. Sin embargo, los mecanismos y los componentes se repiten, alternados o no, y son los términos relacionados con los mecanismos y los componentes de los juegos que son interesantes respecto a la variación: si en dos juegos llamamos el mismo mecanismo con nombres diferentes, los jugadores pueden confundirse de su significado. Así, los términos relacionados con los mecanismos, a mi parecer, tienen más efecto en la usabilidad del juego que los términos temáticos.

Después de recopilar un corpus equilibrado, representativo y suficientemente amplio, tengo que asegurar que todos los manuales son en forma procesable para el programa de corpus que voy a utilizar. Escaneo y utilizo el reconocimiento de texto para poder subir los manuales en Sketch Engine en tres diferentes grupos y crear un corpus para cada uno de las lenguas. En Sketch Engine voy a utilizar la función de palabras clave, que busca automáticamente términos candidatos de los manuales, basándose en sus frecuencias. Después voy a examinar la lista de palabras clave manualmente y separar los términos relacionados con los mecanismos de los juegos de otras palabras, por ejemplo relacionados con la temática. Cuando tenga una lista de términos en cada uno de las lenguas, voy a utilizar la función de concordancia y ver los manuales para estudiar los términos en sus contextos y definir

equivalentes y las relaciones de los términos. En esta fase voy a construir también diagramas para describir las relaciones de los términos. En la última fase compilo las entradas de cada término español, que incluyen los equivalentes en inglés y en finés y la definición y un ejemplo de uso en español. El objetivo es limitar esta selección a no más de 100 entradas.

4.2. CORPUS RECOPIADO

Bergenholtz y Tarp (1995: 94) constatan que un corpus debe componerse de textos de todas las subáreas del campo de interés y que la relación entre los diferentes tipos de texto debe ser definida por la relevancia de ellos para los usuarios y situaciones de uso de la terminología o diccionario compilado. En este estudio se examina solo un tipo de textos: manuales de juegos de mesa. No obstante, para tener en cuenta todas las subáreas, he seleccionado juegos de mesa de varios tipos. Por el objetivo de estudiar la variación, he elegido todos los juegos en inglés de diferentes compañías y productores, porque a mi parecer sería más probable que los términos coincidan en los juegos de la misma empresa que en los juegos de empresas diferentes. También para recopilar una terminología más amplia, he elegido juegos de diferentes índoles así que siguen teniendo algo en común, por ejemplo, son todos juegos de familia o juegos para aficionados no muy complicados. Si todos los juegos fueran de mismo tipo, por ejemplo juegos de civilización, la terminología recopilada por el programa de corpus tendría demasiados términos relacionados con el tema, y ahora estoy interesada en recopilar términos comunes más relacionados con los mecanismos de los juegos que con los temas de ellos. La representatividad del corpus es parcialmente subjetiva, y limitada por la escasa oferta de manuales en las tres lenguas. Los límites más estrictos deben a que no se encuentran las reglas en finés en el internet: aunque encuentre varios en español y en inglés, debo mantener los corpus en las lenguas diferentes en tamaños equivalentes. La mayoría de los juegos en finés son producidos por Lautapelit.fi, que no publica las reglas en su sitio web. Por consiguiente, el corpus es algo limitado por el número de manuales encontrados en finés.

Las reglas provienen de las páginas web de las empresas productores de los juegos, en que las reglas están descargables en formato pdf. Como mencionado arriba, he recopilado un corpus que trata de ser tanto versátil como equilibrado. Para completar el corpus, utilizo también manuales que tengo en mi colección de juegos, ya que utilizando solo las páginas web el corpus sería demasiado pequeño. En el caso de *Catán*, *Dominion* y *¡Aventureros al Tren! Europa*, las reglas en finés no estaban disponibles en el sitio web, pero utilizo mi copia del juego, que es en finés. Igualmente he utilizado mi copia de *Ciudadelas*, en español, y

Alhambra, en inglés. Las reglas de *Flamme Rouge* me ha proporcionado directamente Lautapelit.fi mandándome las reglas en las tres lenguas en papel por el correo.

Los juegos del corpus paralelo incluyen los siguientes juegos: *Flamme Rouge* (Asger Harding Granerud), *7 Wonders* (Antoine Bauza), *Código secreto* (Vlaada Chvátil), *¡Aventureros al Tren! Europa* (Alan R. Moon) y *Catán* (Klaus Teuber). Los juegos del corpus comparable por su parte son los siguientes: *Alhambra* en español y en inglés (Dirk Henn), *Citadels Classic* en inglés (Bruno Faidutti), *Ciudadelas* en español (Bruno Faidutti), y *Dominion* en inglés y en finés (Donald X. Vaccarino).¹⁴

Hay que notar que la mayoría de los manuales son traducciones. Varios manuales dan el nombre del traductor, también algunos manuales en inglés, pero no dan información sobre la lengua original. Además, no todos los manuales de reglas proporcionan información sobre la traducción, por ejemplo, el manual finlandés de *Dominion*, aunque podemos suponer que es una traducción por lo menos parcialmente. En este estudio no voy a examinar u opinar sobre la cualidad de las traducciones, ya que es un estudio descriptivo, y también porque en el campo de juegos de mesa la traducción es la práctica predominante, y por lo tanto el corpus con sus manuales traducidos es una buena representación de manuales de reglas en general, así sirviendo la meta de este estudio.

4.3. DESCRIPCIONES DE LOS JUEGOS SELECCIONADOS

Para que pueda distinguir entre términos relacionados con la temática y los mecanismos de un juego y también para proporcionar contexto para los términos, voy a describir brevemente cada uno de los juegos elegidos para este estudio. Además, las descripciones sirven para justificar la selección de los juegos que siguen. Para definiciones de los mecanismos mencionados en las descripciones, ver el epígrafe 4.7.2. Análisis de los términos de fuentes complementarias.

4.3.1. *7 Wonders*

Según Repos Production (2018), *7 Wonders* es el más premiado juego del mundo. Ha sido completado con varias expansiones, y también se ha producido una versión para solo dos personas. *7 Wonders* se puede categorizar como un juego de civilizaciones, en que temáticamente cada jugador está construyendo su propia civilización y gana el jugador que haya montado la civilización más próspera, poderosa o eficiente, dependiendo del juego. *7 Wonders* se trata de ganar puntos de varias maneras, jugando cartas de ciencias, cultura,

¹⁴ Ver las Referencias primarias para las referencias exactas.

ejército, etc. (Bauza, 2012a). El mecanismo imperante del juego es la creación de draft, en que los jugadores pasan las manos de cartas a una u otra dirección, cada vez eligiendo una carta para jugar antes de pasar las cartas al siguiente jugador. Otros mecanismos son gestión de mano, colección de piezas, selección simultánea de acciones en secreto y habilidades de cada jugador (Board Game Geek¹⁵). El juego original sin las expansiones, la forma en que lo estudio, no tiene un tablero principal sino que consta de cartas y marcadores. Por la temática de las civilizaciones, el juego contiene muchas palabras relacionadas con la cultura y la gobernanza, aunque el juego en sí no es muy temático y el uso esencial del tema es nombrar los diferentes tipos de cartas.

4.3.2. *¡Aventureros al Tren! Europa*

¡Aventureros al Tren! Europa es un juego en que el tablero es un componente significativo. Cada uno de los jugadores está tratando de construir líneas de ferrocarril, pero sus destinos son diferentes. Además del tablero, hay piezas que representan trenes, utilizadas para marcar las líneas ya construidas, y cartas de trenes de diferentes colores con que se paga la construcción. En el juego los jugadores tienen que manejar su mano de cartas, pero un elemento bastante importante es también el manejo del tablero en forma de elegir el momento y el orden correctos, porque solo uno o dos jugadores pueden construir la misma línea entre dos ciudades. Tom Vasel¹⁶ describe el tipo del juego como colección de cartas y el unir puntos de un mapa mediante piezas.

4.3.3. *Alhambra*

En *Alhambra*, los jugadores son arquitectos que tratan de planear el castillo de la Alhambra de la mejor manera posible, teniendo en cuenta reglas relacionadas, por ejemplo, con las murallas. Los jugadores tienen que utilizar monedas diferentes para contratar maestros de obras de cuatro regiones. (Queen Games GmbH, 2018) El resultado es un juego que combina recolección de cartas, colección de piezas, colocación de losetas y gestión de mano (Board Game Geek¹⁷), para construir el castillo con placas diferentes, compradas con monedas que son cartas de diferentes valores y colores, que cada jugador debe manejar.

¹⁵ Board Game Geek. "7 Wonders. Full Credits". <https://boardgamegeek.com/boardgame/68448/7-wonders/credits>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

¹⁶ Tom Vasel. 2015. The Dice Tower. "Ticket to Ride: 10th Anniversary Edition Review - with Tom Vasel". <https://www.dicetower.com/game-video/ticket-ride-10th-anniversary-edition-review-tom-vasel>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

¹⁷ Board Game Geek. "Alhambra. Full Credits". <https://boardgamegeek.com/boardgame/6249/alhambra/credits>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

4.3.4. *Catán*

Catán se ha publicado el año 1996 (Catan GmbH, 2018), y así es el juego más antiguo de la selección. Temáticamente trata de la colonización, y los jugadores están compitiendo en la rapidez de poblar la isla recién encontrada. Los jugadores construyen pueblos, caminos y ciudades, tratando de ganar puntos lo más rápido posible. En este juego también está presente un elemento de suerte, porque los jugadores van a obtener recursos según los dados. Además, pueden cambiar de cartas de recursos y así comerciar entre sí. El juego consiste en un tablero modificable, cartas, dados, y varias piezas pequeñas que se usan para marcar pueblos, caminos y ciudades. Según Board Game Geek¹⁸, los mecanismos combinan tirar dados, gestión de mano, tablero modular, comercio y unir puntos de un mapa mediante piezas, y la categoría del juego es negociación.

4.3.5. *Ciudadelas*

Ciudadelas difiere de los otros juegos seleccionados porque es un juego de razonamiento en que los jugadores tratan de adivinar cuál es el rol elegido por cada jugador. Eligiendo un rol el jugador puede realizar acciones diferentes, por ejemplo el Rey y el Ladrón tienen acciones muy distintas. Los jugadores toman turnos con roles cambiantes y tratan de ser los primeros en construir ocho distritos en su reino. De esta manera, es un juego tanto de bluff como de construir una ciudad. El juego consta de cartas, unos para elegir roles y otros para representar los distritos, y de marcadores de monedas. La temática utiliza profesiones y sitios medievales y mágicos. En Board Game Geek¹⁹ se determina que los mecanismos del juego son recolección de cartas, colección de piezas y habilidades de cada jugador.

4.3.6. *Código secreto*

Código secreto es el único juego de la colección que es parcialmente cooperativo: los jugadores forman dos equipos o parejas que compiten entre sí. Un jugador de ambos equipos da consejos a su pareja o al resto de su equipo. Los consejos son relacionados con las palabras que ven en las cartas colocadas en la mesa. Las palabras son de cuatro grupos: palabras del equipo azul, palabras del equipo rojo, palabras neutrales y una palabra asesina. El equipo que primero adivina todas sus palabras sin caer en la palabra asesina gana el juego. Los componentes incluyen cartas de palabras, cartas que muestran a qué grupos pertenecen las

¹⁸ Board Game Geek. “Catan. Full Credits”. <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan/credits>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

¹⁹ Board Game Geek. “Citadels. Full Credits”. <https://boardgamegeek.com/boardgame/478/citadels/credits>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

palabras y un soporte para el último tipo de cartas. Según Tom Vassel²⁰, los mecanismos del juego son el dar consejos y la deducción.

4.3.7. *Dominion*

Dominion es el primer juego diseñado del tipo construcción de mazos (Saari²¹ y BoardGameGeek²²) en que cada jugador compra cartas para formar su propia pila de cartas. El objetivo es construir una “máquina” con que últimamente se puede comprar las mejores cartas de puntos de victoria. La temática del juego básico tiene que ver con una monarquía medieval, la cual se está construyendo al jugar con sus cartas compradas. Después, el juego ha sido complementado con varias expansiones.

4.3.8. *Flamme Rouge*

Flamme Rouge es un juego de carreras por su mecanismo (Vassel, 2015²³), y temáticamente trata de una carrera ciclista. Cada jugador tiene dos ciclistas diferentes que tratan de avanzar hasta la línea de meta y lo más lejos posible detrás de ella. Los componentes incluyen el tablero, que se compone de tramos de carretera, piezas de corredores, tableros de equipo y varios tipos de cartas con que se define el avance de cada corredor. El juego de *Flamme Rouge* será el juego más temático de la selección, porque la relación entre el juego y su tema es próxima.

Un detalle interesante de la perspectiva de traducción y la producción de los juegos es que en el manual se nota sobre los dos tipos de ciclistas, rodadores y *sprinters*, que “en castellano, el término correcto [para sprinter] es esprinter. Por cuestiones de producción, hemos mantenido el anglicismo *sprinter* (S)” (Granerud, 2017). En finés, se han utilizado los términos “Rouleurs” y “Sprinteurs” en vez de traducciones finlandesas. En el manual finlandés no proporcionan la razón por esto, pero observando las imágenes de los componentes en el manual podemos constatar que con las cuestiones de producción se refiere a la producción de las cartas: además de imágenes y números, las cartas tienen la letra S o R en las esquinas inferiores para separar las cartas de los dos tipos de ciclistas. Utilizando

²⁰ Tom Vassel. 2015. The Dice Tower. "Codenames Pictures Review - with Tom Vassel". <https://www.dicetower.com/game-video/codenames-pictures-review-tom-vasel>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

²¹ Saari, Mikko. “Pakanrakennuspelit”. Lautapeliopas: <https://www.lautapeliopas.fi/luokat/pakanrakennuspelit/>, consultado el 28 de diciembre de 2018.

²² BoardGameGeek. “Glossary”. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary#toc49>, consultado el 28 de diciembre de 2018.

²³ Vassel, Tom. 2015. The Dice Tower. "Flamme Rouge Review - with Tom Vassel". <https://www.dicetower.com/game-video/flamme-rouge-review-tom-vasel-0>, consultado el 1 de noviembre de 2018.

términos con las mismas letras iniciales en todas las lenguas se ha podido evitar la necesidad de producir cartas diferentes para las lenguas de localización, lo que es uno de los objetivos de los productores según Evans (2013: 21-22).

4.4. BÚSQUEDA DE TÉRMINOS EN SKETCH ENGINE

Proceso los textos con un programa de corpus, porque la automatización de la búsqueda de los términos la hace tanto más rápida como más objetiva. Aunque después de buscar los términos candidatos con el programa tengo que elegir los términos manualmente, el uso del programa de corpus es una fase necesaria para un trabajo terminológico. Los programas son diseñados para este tipo de estudios, y por lo tanto, proporcionan herramientas útiles y fiables, si uno sabe configurar los ajustes de una manera adecuada para el corpus en cuestión.

He decidido utilizar justamente el programa de corpus Sketch Engine por tres razones. Primero, se puede utilizar gratis con la licencia de la Universidad de Turku. Segundo, además de la función de concordancia, tiene la función de búsqueda de palabras clave, que es útil para este estudio y no presente en todos los programas. Y por último, lo he elegido porque ya estoy familiarizada con él por haberlo utilizado en las asignaturas de los estudios de traducción en la Universidad de Turku.

4.4.1. Preparación del corpus

Antes de procesar el corpus con Sketch Engine, debía tener todos los textos en un formato procesable. Como ya mencionado, los manuales encontrados en las páginas web de las compañías productoras de los juegos son en el formato pdf, y además son probablemente hechos originalmente con programas de procesamiento de textos y luego cambiados en el formato pdf, ya que el texto es reconocible en ellos: se puede elegir y copiar, por ejemplo. Así, ya están en formato procesable para el programa Sketch Engine, lo que verifiqué creando un corpus de unos manuales y probando la función de la búsqueda de palabras clave en este programa. No obstante, algunos manuales los tenía como documentos impresos. Estos los tuve que preparar antes de utilizarlos en el programa de corpus.

Para empezar, los manuales tenían que ser escaneados. De esta manera los conseguí en formato pdf, pero después del escaneo el pdf consta de imágenes: el texto no es copiable, sino es una imagen entre otros. El reconocimiento de texto, u OCR, lo realicé con el programa Adobe Acrobat. En este proceso se elige la lengua del documento, y el programa procesa lo resto automáticamente. La mayoría de los manuales impresos son de calidad excelente y suficientemente grandes, así que el OCR no cometió casi nada de errores, pero los manuales

de *Dominion* y *Ciudadelas* tienen una fuente con muchas florituras, y en caso de *Ciudadelas*, un tamaño menor, lo que provocó algunos errores en el reconocimiento de texto. Por eso, estos manuales tuvieron que ser escaneados otra vez, con un escáner aún mejor que el primero.

Después del exitoso reconocimiento de texto, tenía todo el material del corpus en el mismo formato, el pdf con texto reconocido. Dividí el corpus en tres grupos, uno para cada una de las lenguas, y subí los corpus en Sketch Engine, que los procesó. Al mismo tiempo Sketch Engine también calculó el número de palabras en los corpus. Después de entrar los textos y compilar los tres corpus, los números de palabras resultaron los siguientes: 42,140 palabras en inglés, 31,862 palabras en español y 19,187 palabras en finés. Si se compara el tamaño de mi corpus a los tamaños suficientes según Reppen (2010: 32), el mío es claramente menor. De tal manera, no puedo afirmar que los resultados de este estudio cubran todos los casos posibles, pero reflejan los fenómenos existentes. Además, el corpus en finés parece más pequeño que los otros, y de hecho, tiene un manual menos que el español y dos menos que el inglés; no obstante, por la estructura de la lengua finlandesa diferente de la española y la inglesa, no son directamente comparables las cantidades de las palabras: el español y el inglés tienen muchas palabras gramaticales como artículos y mucho más preposiciones que el finés, por ejemplo. Por consiguiente, avancé con estos corpus para analizar las listas de palabras clave que pueden producir.

4.4.2. Búsqueda de palabras clave

Después de compilar los tres corpus en Sketch Engine, intenté la función de búsqueda de palabras clave avanzada, o extracción de terminología, con varios ajustes para encontrar los que dan la mejor lista de términos candidatos. Primero intenté con el corpus inglés y los ajustes por defecto, donde se utiliza la lemma, y el N simple y la frecuencia mínima son 1. A ojo, la lista de palabras clave poliléxicas pareció adecuada, las palabras siendo términos candidatos muy potenciales. No obstante, la lista de palabras moniléxicas contenía también nombres propios como “Catan”, y letras individuales como “Y” y “B”, además de términos candidatos potenciales. No obstante, con los mismos ajustes y el corpus español, la lista de palabras moniléxicas contenía menos palabras de esta índole como palabras más frecuentes. Las listas en inglés y en español parecieron utilizables, y no cambiaron notablemente al ajustar la búsqueda. Sin embargo, con el corpus finlandés apareció problemas: la función no podía buscar palabras clave poliléxicas y las palabras monoléxicas aparecieron en formas declinadas, con diferentes casos y también en plural. El problema de palabras poliléxicas no

es grande, ya que por la estructura de la lengua finlandesa la mayoría de términos son palabras compuestas, escritas juntas, así que en vez de los términos poliléxicos en español y en inglés, en finés hay más términos monoléxicos. Sin embargo, porque en la lista finlandesa aparecen separadamente diferentes formas declinadas de los términos candidatos, las mismas palabras aparecen varias veces en la lista, y esto falsea las frecuencias.

Al ver las últimas palabras clave de la lista finlandesa, observé que hay palabras con errores tipográficos, probablemente causados por problemas en la fase de reconocimiento de texto. Para evitar esto, en el segundo intento cambié la frecuencia mínima a dos, lo que resolvió el problema sin cambiar el número de las palabras, que siguió siendo el máximo, 1,000. Porque los cambios de ajustes no resolvieron el problema de formas declinadas, había que aceptar que la lista finlandesa necesita ser tratada de una manera diferente de las listas en inglés y en español: al separar los términos, necesito procesar una lista mucho más larga en finés, cambiando las formas declinadas a formas básicas y removiendo palabras duplicadas. Por esta razón, decidí utilizar los ajustes por defecto con los corpus de referencia por defecto (que constan de web en general: Finnish Web 2014, English Web 2015, Spanish Web 2011), excepto de la frecuencia mínima, que determiné como 2. Con estos ajustes procesé todos los corpus y descargué las listas de los resultados para continuar el trabajo en Microsoft Office Excel. En finés, resultaron el máximo de 1,000 palabras clave, pero solo monoléxicas. También en inglés obtuve el máximo de 1,000 palabras monoléxicas, pero también 353 poliléxicas. En español la función de búsqueda encontró 972 términos monoléxicos y 497 poliléxicos (ver Tabla 1). Por ahora descargué todas las listas, pero al compilar los términos del análisis entre los términos candidatos, observo cuántos términos candidatos son suficientes en inglés y en español, y cuántos en finés.

Lengua del corpus	Palabras clave monoléxicas	Palabras clave poliléxicas
español	972	497
inglés	1,000	353
finés	1,000	—

Tabla 1: Las cantidades de palabras clave encontradas por Sketch Engine

La función de búsqueda de palabras clave en Sketch Engine puntúa las palabras clave con la ayuda de la frecuencia y el corpus de referencia. En Excel, combiné las listas de palabras mono y poliléxicas dentro de cada lengua. Después organicé las palabras según la puntuación: así tuve una sola lista organizada por puntuación por lengua en vez de una lista

monoléxica y una poliléxica. Después pude empezar a examinar las listas, empezando por los términos candidatos con la mejor puntuación de palabra clave según Sketch Engine.

4.5. SELECCIÓN DE TÉRMINOS RELACIONADOS CON MECANISMOS Y COMPONENTES

Empecé a examinar los términos candidatos con los ingleses, y después examiné las palabras clave españolas de la misma manera. Para saber el uso de las palabras clave en los contextos, utilicé la función de concordancia en Sketch Engine. Esta función muestra la palabra buscada en todos los contextos en que se encuentra en el corpus. La concordancia ayuda en comprobar, por ejemplo, si una palabra clave como “Y” es parte del texto o, como en este caso, un signo relacionado con el formato del texto y no parte de las frases lingüísticas. Eliminé este tipo de palabras claves, como también nombres propios como los nombres de los juegos y los diseñadores. También eliminé palabras que no tenían significado terminológico en sí mismo, como “Longest”, formas plurales de palabras clave antes aparecidas en singular, y palabras únicamente de función gramatical, como “To”, aunque mayoritariamente estas ya fueron eliminadas por la búsqueda de palabras clave en sí. La concordancia ayudó a identificar también unos errores del reconocimiento de texto: por ejemplo “tum” en vez de “turn” y “tumo” en vez de “turno”. En este tipo de caso u otro error ortográfico, primero comprobé que la palabra correcta está en la lista y después eliminé la forma errónea. Los casos fueron pocos, y mostraron las combinaciones de letras más difíciles para el reconocimiento, como “rn”.

En la siguiente fase debía decidir cuáles son los términos relacionados solo con la temática y cuáles también o solo con los mecanismos. Para definir esto, resultó útil conocer el juego. Por ejemplo, en la lista de palabras clave española aparecían las entradas “premio de european” y “premio de european express”. Las palabras en inglés en sí no fueron la razón de eliminar estas entradas: el uso de inglés en el juego es un punto interesante para estudiar. No obstante, este premio es exclusivamente parte de *¡Aventureros al Tren! Europa*, en que el jugador con la vía ferrocarril más larga gana unos puntos de victoria adicionales. Como esta palabra clave es exclusivamente parte del juego de *¡Aventureros al Tren! Europa* y es relacionado con la temática, la mapa europea, eliminé estas entradas. En la lista española había bastantes entradas en inglés, lo que resultó deber de unas listas en los manuales donde se ponía tanto los nombres ingleses como los españoles de las cartas, y estos fueron tratados de la misma manera. Eliminé también nombres de los tableros de *7 Wonders* como “alejandría” o “faro de alejandría” y nombres de las cartas como “Moneylender”, ya que son palabras clave únicamente temáticas. También eliminé entradas relacionadas con el impreso

de los manuales como “ilustraciones” y “adaptación gráfica”, porque estas se relacionaban con la producción del juego y no con sus mecanismos. Además, eliminé palabras que se componían de un término candidato y una o más palabras descriptivas no esenciales, como “2nd turn”, “same resource”, “previous age” o “jugador azul”. Y por último, eliminé entradas que contenían palabras gramaticales como “tu” o “su” en “carta de tu ciudad” y “recurso de su elección”.

La lista de palabras clave en finés contenía muchas formas flexionadas y las mismas palabras aparecían varias veces. Por consiguiente, la primera vez que apareció una palabra la convertí en su forma básica, eliminando el resto de sus ocurrencias en diferentes formas al llegar a ellos. Después de esto las frecuencias de las palabras clave fueron deformadas, pero como luego presento los términos en orden alfabético, las frecuencias de las palabras clave no importan después de esta fase.

Había muchas palabras clave claramente relacionadas con la temática del juego. Por ejemplo “takomo”, “guild” y “kilta”, de *Dominion* y de *7 Wonders*. Además, todas las listas contenían las palabras que referían a madera, arcilla, piedra, cereal, lana etc. que son materiales comunes utilizados en juegos en que se construye algo, como una civilización o una ciudad. No obstante, estos en sí no son relativos a los mecanismos, porque en cuanto a los mecanismos, el nombre del recurso marrón no tiene influencia en el desarrollo de la partida, pero palabras clave como “coste de construcción” o “raaka-aine”, términos más generales, sí que se relacionan con los mecanismos del juego. De esta manera decidí eliminar varias palabras clave temáticas, consultando la función de concordancia.

Al examinar la lista organizada según la puntuación de Sketch Engine observé que algunos términos candidatos muy potenciales habían obtenido puntos bajos, aunque su frecuencia era muy alta. Esto debía a que también tenían alta frecuencia en el corpus de referencia, con que se calcula la puntuación. No obstante, según las hipótesis de este estudio, algunas palabras comunes pueden obtener valor terminológico en el uso en el contexto de los juegos de mesa. Por lo tanto, consideré la lista de palabras clave hasta las últimas entradas. Por ejemplo, la palabra clave “ganador” era el número 1407 en la lista original, aunque es un término candidato bastante potencial.

Número	Término candidato	Puntuación	Número	Término candidato	Puntuación	Número	Término candidato	Puntuación
1	punto de victoria	3523,08	68	barajar	84,05	135	total de punto	48,35
2	carta de materia prima	1196,56	69	construcción gratuita	77,31	136	marcadores	47,24
3	plaquita	1123,55	70	marcador de derrota	77,31	137	posibilidad de expansión	47,07
4	carta de desarrollo	1043,94	71	carta de la materia prima	77,31	138	juego de tablero	46,86
5	plaquita de edificación	764,12	72	turno de la partida	77,31	139	forma gratuita	44,88
6	ciudad vecina	757,35	73	rail de puntuación	77,31	140	descartar	42,81
7	recuento de punto	702,02	74	mano del jugador	77	141	caso de empate	42,52
8	final de la partida	653,19	75	pieza de marco	77	142	pista	41,62
9	moneda de oro	642,99	76	montaje del tablero	77	143	coste	40,56
10	personajes	450,5	77	figura de juego	76,7	144	victoria	39,89
11	carta de dinero	408	78	carta de premio	76,7	145	robar	38,81
12	turno	396,87	79	inicio de la partida	76,4	146	construir	38,51
13	bocabajo	379,47	80	final de la ronda	75,5	147	fase de construcción	38,16
14	mazo	374,21	81	casilla	75,25	148	cuadernillo	27,93
15	carta de punto	357,12	82	sentido horario	75,21	149	modo de juego	27,91
16	nivel de desarrollo	346,9	83	fase de movimiento	75,21	150	compañero de equipo	27,57
17	recinto de construcción	331,69	84	partida	74,89	151	intercambiar	25,96
18	carta de personaje	330,37	85	bocarrriba	74,54	152	jugada	25,8
19	producción de materia prima	283,3	86	ficha de juego	73,7	153	escoger	23,56
20	espacio de reserva	276,39	87	tabla de puntuación	72,87	154	colocar	23,41
21	comerciar	276,06	88	propietario actual	72,59	155	ronda	23,24
22	carta especial	274,23	89	objetivo del juego	72,05	156	caso especial	22,63
23	producción de materia	258	90	pila	71,38	157	marcador	22,4
24	coste de construcción	241,46	91	habilidad especial	70,52	158	forma habitual	21,77
25	plaquita de inicio	229,94	92	moneda	69,03	159	apilar	21,28
26	centro de la mesa	220,34	93	equipo rival	66,59	160	tesorería	21
27	materia prima	204,21	94	manufacturar	66,35	161	regla	20,35
28	carta	194,05	95	puntuación total	63,79	162	baraja	20,11
29	fase de comercio	179,06	96	juego clásico	63,58	163	pricipiante	19,75
30	carta de progreso	178,35	97	sentido de la aguja	62,75	164	sucesivamente	19,73
31	mano de carta	175,55	98	conflictos	62,26	165	puntuar	19,45
32	adyacente	153,96	99	carta de billete	51,88	166	reciclar	18,83
33	marcador de victoria	153,62	100	mazo de billete	51,88	167	distrito	18,69
34	coste de recurso	151,21	101	compartimento libre	51,88	168	progreso	18,31
35	disposición inicial	150,02	102	fase resolución de conflicto	51,88	169	expertos	17,61
36	tablero	146,87	103	gremio de constructor	51,88	170	forma simultánea	17,39
37	casa de comercio	142,11	104	marcador de desarrollo	51,88	171	materia	17,29
38	marcador de conflicto	128,19	105	precio de la edificación	51,88	172	restante	17,25
39	fase de fundación	128,19	106	turno del equipo rival	51,88	173	fase final	16,54
40	tabla de coste	127,68	107	carta de era	51,88	174	divisa	16,27
41	marcador de puntuación	127,68	108	favor del jugador	51,88	175	penalización	15,89
42	pila de reserva	127,68	109	coste de moneda	51,88	176	jugar	15,17
43	final del turno	127,68	110	preparación de la partida	51,88	177	punto	15,05
44	carta del mazo	127,17	111	marcha del progreso	51,88	178	fase	14,85
45	pila de carta	126,67	112	carta de puntuación	51,88	179	oponente	14,52
46	regla de construcción	124,21	113	cuadernillo de puntuación	51,88	180	reconstruir	14,42
47	principio de la partida	123,26	114	resumen de regla	51,88	181	devolver	14,4
48	pelotón	117,35	115	pila de la reserva	51,88	182	ruta	14,13
49	equipo inicial	116,32	116	carta de resumen	51,88	183	juego	14,12
50	tablero de juego	114,25	117	puntuación del tablero	51,88	184	cubrir	13,73
51	final del juego	111,37	118	principio del turno	51,88	185	reserva	13,57
52	regla especial	111,37	119	carta de ayuda	51,67	186	estructura	13,52
53	aguja del reloj	110,98	120	fase resolución	51,67	187	recinto	12,24
54	era	104,21	121	caja del juego	51,46	188	orar	12,04
55	moneda de la banca	102,75	122	diseño de la figura	51,26	189	empate	11,93
56	carta de clave	102,75	123	ayuda de juego	51,26	190	táctico	11,74
57	tabla de punto	101,13	124	comienzo de la partida	51,26	191	billete	11,64
58	jugador	101	125	jugador inicial	51,06	192	banca	11,47
59	resolución de conflicto	99,37	126	personaje del juego	50,86	193	delante	11,39
60	turno de juego	99,18	127	desarrollo de la partida	50,86	194	inmediatamente	11,26
61	mazo de carta	95,76	128	fase de resolución	50,46	195	comercio	10,26
62	tipo de carta	94,01	129	espíritu del juego	50,27	196	confluir	9,44
63	tarjeta especial	92,24	130	fin de juego	50,27	197	alternar	9,43
64	puntuación final	90,93	131	descarte	49,97	198	lindar	9,41
65	edificación	90,75	132	materia de juego	49,26	199	forma inmediata	9,41
66	puntuación	89,4	133	tasa de cambio	49,21	200	personaje	9,29
67	estructura comercial	87,75	134	posibilidad de juego	48,53			

Tabla 2: Los términos candidatos seleccionados de la lista de palabras clave española

La lista española, en que se va a basar la siguiente fase de análisis mayoritariamente, quedó bastante larga aún después de estas eliminaciones. Observé que la lista de palabras clave contiene varias entradas que parecen tener relaciones jerárquicas entre sí, y que entonces en la fase de análisis pueden quedar dentro de la misma entrada más general. Por lo tanto, aunque el objetivo era tener unas 100 entradas finales, decidí proceder con una lista de 200 términos candidatos españoles primeros (seleccionados de las 1 469 palabras clave) a la segunda fase para examinar si son términos o no. Estos términos candidatos se pueden examinar en la Tabla 2. En la siguiente fase voy a examinar cómo se puede combinar los términos candidatos y determinar los términos superordinados para formar las entradas del análisis junto con los términos complementarios de las listas inglesa y finlandesa y de otras fuentes.

4.6. ESTUDIO DE LOS TÉRMINOS CON CONTEXTO Y DIAGRAMAS

Al ojear la lista de términos candidatos seleccionados (Tabla 2), se destaca que la palabra “carta” aparece en varias entradas entre otras palabras y también forma una entrada en sí. Por lo tanto, sirve como un buen ejemplo para empezar a estudiar las relaciones de los términos candidatos y examinar los motivos para sus posiciones en la terminología final.

La selección de términos candidatos contiene las siguientes entradas con la palabra “carta”: carta de materia prima, carta de desarrollo, carta de dinero, carta de punto, carta de personaje, carta especial, carta, carta de progreso, mano de carta, carta del mazo, pila de carta, carta de clave, mazo de carta, tipo de carta, carta de la materia prima, carta de premio, carta de billete, carta de era, carta de puntuación, carta de resumen, carta de ayuda. Claramente todos estos términos candidatos no pueden ser términos separados en mi análisis, y también parece claro que “carta” es un término superordenado. Para examinar estos términos candidatos en sus contextos y así entender su significado y sus relaciones, utilizo la función de concordancia en Sketch Engine.

Pongo por caso que el término candidato “carta” es un término superordenado. Para examinar esta suposición, busco la palabra “carta” con la función de concordancia en Sketch Engine. La búsqueda encuentra 747 ocasiones en que aparece esta palabra. En la mayoría de los casos aparece como parte de los otros términos candidatos arriba mencionados o el contexto más amplio especifica que se trata de alguno de ellos. La Gráfica 3 ilustra la función de concordancia y la manera de que se nota cuándo la palabra “carta” forma parte de una frase poliléxica. La concordancia explica también otras relaciones de los términos candidatos. Por ejemplo, una ocurrencia de la palabra “carta” es en el contexto “Las cartas de puntos de

victoria son un tipo de cartas de desarrollo (→).” Esta relación claramente no corresponde a todos los juegos de mesa, sino posiblemente exclusivamente al juego de cuyo manual proviene. No obstante, es útil para definir las relaciones de los términos en este estudio. Examinando los contextos de todos los términos candidatos con “carta”, puedo presentar sus relaciones utilizando los diagramas presentados en el apartado 2.3 en la forma de la Gráfica 4.

Details	Left context	KWIC	Right context
61	#4335	ndo es su turno, un jugador siempre puede jugar sólo 1 carta: 1 carta de caballero o bien 1	carta de progreso. Se puede jugar la carta en cualquier momento del turno, incluso antes de tirar
62	#4343	puede jugar sólo 1 carta: 1 carta de caballero o bien 1 carta de progreso. Se puede jugar la	carta en cualquier momento del turno, incluso antes de tirar los dados. Sin embargo, no se pued
63	#4365	en cualquier momento del turno, incluso antes de tirar los dados. Sin embargo, no se puede jugar una	carta de desarrollo en el mismo turno en que se ha comprado. Excepción: si un jugador compra t
64	#4385	de desarrollo en el mismo turno en que se ha comprado. Excepción: si un jugador compra una	carta y resulta ser una carta de puntos de victoria (→) con la que consigue llegar a 10 puntos de
65	#4390	turno en que se ha comprado. Excepción: si un jugador compra una carta y resulta ser una	carta de puntos de victoria (→) con la que consigue llegar a 10 puntos de victoria, en este caso p
66	#4417	la que consigue llegar a 10 puntos de victoria, en este caso puede poner boca arriba esta	carta enseguida y ganar la partida. Las cartas de puntos de victoria (ya sea una o varias) sólo se
67	#4425	victoria, en este caso puede poner boca arriba esta carta enseguida y ganar la partida. Las	cartas de puntos de victoria (ya sea una o varias) sólo se ponen boca arriba al final de la partida, c
68	#4475	untos de victoria, ganando la partida y provocando su fin. Atención: Cuando se le roba una	carta a un jugador (ver "Si sale el siete, el ladrón se activa") sólo puede ser una carta de materia
69	#4497	le roba una carta a un jugador (ver "Si sale el siete, el ladrón se activa") sólo puede ser una	carta de materia prima de su mano. El jugador debería poner aparte sus cartas de desarrollo an
70	#4511	lo puede ser una carta de materia prima de su mano. El jugador debería poner aparte sus	cartas de desarrollo antes de presentar su mano de cartas para que le roben, o guardarlas de otra
71	#4520	o. El jugador debería poner aparte sus cartas de desarrollo antes de presentar su mano de	cartas para que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente. Cartas de progreso Las
72	#4536	ntar su mano de cartas para que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente.	Cartas de progreso Las cartas de progreso son uno de los tipos de las cartas de desarrollo. Duran
73	#4540	ara que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente. Cartas de progreso Las	cartas de progreso son uno de los tipos de las cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador s
74	#4550	n un lugar diferente. Cartas de progreso Las cartas de progreso son uno de los tipos de las	cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo. De ca
75	#4564	de los tipos de las cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una	carta de desarrollo. De cada carta de progreso hay dos copias: • Construcción de carreteras: el j
76	#4570	desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo. De cada	carta de progreso hay dos copias: • Construcción de carreteras: el jugador que juega esta carta p
77	#4587	1 carta de progreso hay dos copias: • Construcción de carreteras: el jugador que juega esta	carta puede, sin pagar ninguna materia prima, construir 2 nuevas carreteras en el tablero. Para e
78	#4626	glas habituales de construcción de carreteras. • Descubrimiento: el jugador que juega esta	carta puede tomar dos cartas de materia prima de las pilas de la reserva. Si el jugador aún no ha
79	#4630	strucción de carreteras. • Descubrimiento: el jugador que juega esta carta puede tomar dos	cartas de materia prima de las pilas de la reserva. Si el jugador aún no ha resuelto su fase de con:

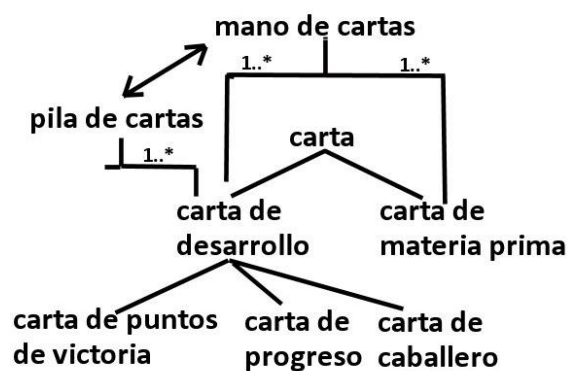
Gráfica 3. Algunos resultados de la función de concordancia en Sketch Engine con la búsqueda de “carta”

Todos los casos de “carta de desarrollo” y de “carta de materia prima” en el corpus proceden de *Catán*, y los casos de “carta de la materia prima” son siempre seguidos por palabras como “correspondiente”, así que es otra forma del mismo término candidato con el artículo definido. Como en este estudio se trata de analizar los términos relacionados con los mecanismos que son comunes a varios juegos, no voy a analizar las cartas de desarrollo o de materia prima ni sus términos subordinados más de lo que se ve en la Gráfica 4. De la misma manera, los casos de “carta de dinero” y “carta de puntuación” son provenientes de *Alhambra*, los de “carta de personaje” y “carta de ayuda” de *Ciudadelas*, los de “carta de premio”, “carta de billete” y “carta de resumen” de *¡Aventureros al Tren! Europa*, “carta de era” de *7 Wonders* y los de “carta de clave” de *Código secreto*, y de tal manera no les doy una entrada separada en el análisis de este estudio. Todos los casos de “carta especial” proceden de *Catán*, menos uno que es de *7 Wonders*. No obstante, no la considero un término separado en este análisis, sino que es un tipo de carta como todos los arriba mencionados.

Todos los casos de “carta de punto” forman parte de “carta de punto de victoria”, y así puede ser ignorada la entrada de solo “carta de punto”. El término candidato “mano de

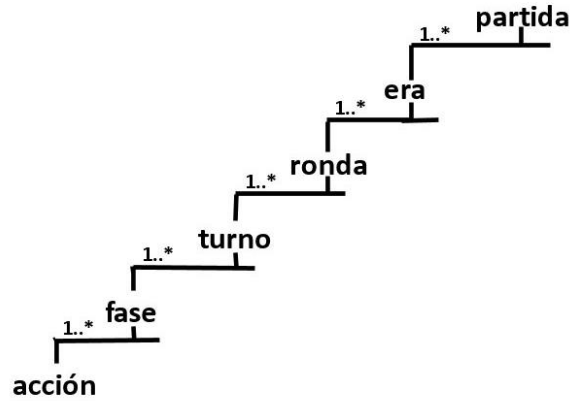
cartas”, que es la forma de todas sus ocurrencias, resulta ser un término al examinar los contextos con la función de concordancia.

La concordancia indica también que el término candidato “carta del mazo” no es un término, sino que las palabras ocurren seguidas en frases como “Entonces se cogen las tres primeras cartas del mazo de cartas de Vagón y se les da la vuelta.” De la misma manera “tipo de carta” es siempre seguido con un atributo y no parece ser un término en sí. Últimamente, los términos candidatos “pila de carta” y “mazo de carta” aparecen solo con la palabra “carta” en plural, y según la concordancia se utilizan como sinónimos.



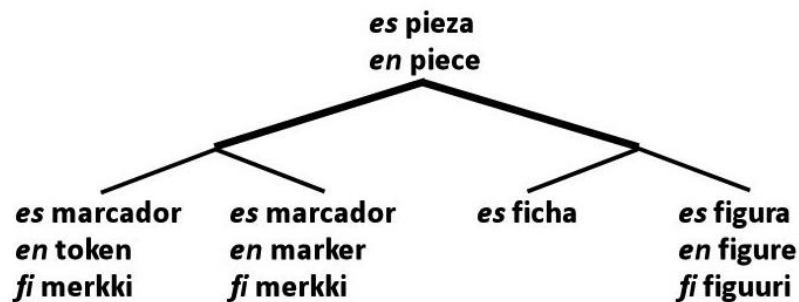
Gráfica 4. Diagrama de relaciones de los términos con “carta” en el juego Catán

En la Gráfica 4 ilustro las relaciones de los términos con la palabra “carta” que aparecen en el manual del juego *Catán*. El término “carta” tiene una relación jerárquica con los términos “carta de materia prima” y “carta de desarrollo”, que por su parte es el término superordinado de los términos “carta de puntos de victoria”, “carta de progreso” y “carta de caballero”. También el término “carta de materia prima” tiene términos subordinados como “carta de llana”, pero no los he proporcionado en este diagrama por razones de espacio y claridad. Además de las relaciones jerárquicas, el diagrama muestra relaciones de composición. Una mano de cartas se compone normalmente de varias cartas, y en *Catán* puede combinar cartas de desarrollo y cartas de materia prima. No obstante, una pila de cartas solo contiene un tipo de cartas, por ejemplo cartas de desarrollo o cartas de llana (se barajan todas las cartas de desarrollo en una misma pila pero se separan las diferentes cartas de materia prima). En el manual de *Catán* solo se utiliza el término “pila de cartas”, ninguna vez el sinónimo “mazo de cartas”. Además, hay una relación funcional entre la mano y la pila de cartas, ya que se mueven cartas de una a otra.



Gráfica 5. Diagrama de la estructura de una partida de un juego de civilizaciones típico

La Gráfica 5 ilustra una posible estructura de un juego de civilizaciones, como *7 Wonders*. Al describir un juego específico, algunos de los nudos probablemente faltarían o se organizarían de una manera diferente: por ejemplo, en *7 Wonders*, no hay rondas, y los turnos no constan de fases sino una sola acción. No obstante, la estructura en que un turno consta de fases con diferentes acciones es muy típica y utilizada en varios juegos de diferentes índoles. Varios juegos siguen la estructura de la Gráfica 5, menos que falta el nudo “era”, ya que es exclusivamente presente en juegos con temas relacionados con la construcción de civilizaciones. Además, el número de algunas partes de la partida es normalmente determinado, como el número de rondas y casi siempre el número de fases, que pueden existir también subordinados a cualquier otro nudo del diagrama.



Gráfica 6. Diagrama de las relaciones multidimensionales del término “pieza”

En la Gráfica 6 presento las relaciones conceptuales del término “pieza” y su equivalente inglés “piece” o “game piece”. En la gráfica se representan algunos de sus términos subordinados, pero no todos: solo los que aparecen en el análisis del epígrafe 4.7. Los nudos superordinados representan relaciones jerárquicas diferentes: la izquierda es una relación jerárquica por el uso de las piezas y la derecha por su forma. Todos los conceptos no son denominados en todas las lenguas de interés.

Como las definiciones del epígrafe 2.3 formulan, un término es una palabra que adquiere valor terminológico en su contexto de uso. Por consiguiente, los términos candidatos que parecen ser utilizados en el corpus en el mismo significado que se usan en comunicación general no son considerados términos en este estudio. Por ejemplo, las palabras “jugador”, “ganador”, “caja del juego”, “jugar” y “oponente” tienen tanta frecuencia en el corpus que Sketch Engine las da como palabras clave, pero los conceptos que representan no difieren de su uso normal. Este tipo de palabras clave obvias no son examinadas como términos en el análisis que sigue.

Al examinar los términos candidatos también noto que algunos de ellos, como “nivel de desarrollo”, “propietario actual”, “pelotón”, y “recinto de construcción”, pertenecen solo a uno de los juegos y su significado es solo explicable en el contexto de ese juego. Por lo tanto, adquieren su valor terminológico en un solo juego, y no tanto en juegos de mesa en general. Por razones de espacio limitado y por el objetivo más general de este estudio, elimino este tipo de términos del análisis.

4.7. ANÁLISIS TERMINOLÓGICO

En este apartado presento los términos que han sido seleccionados para la terminología de los juegos de mesa compilada con el corpus antes tratado. Después de presentar las entradas de términos encontrados en el corpus en 4.7.1, también estimo la verdad de las hipótesis de este estudio a la luz de la información adquirida en el análisis de los términos, presentada con unas gráficas. La pregunta principal examinada al fin del subepígrafe 4.7.1 es si se puede observar variación en el uso de los términos en los manuales de los juegos de mesa. Como corresponde, al fin del subepígrafe 4.7.2 examino fenómenos observables en el análisis de los términos de fuentes complementarias.

Al formar las entradas he utilizado como ejemplos Sanastokeskus TSK (2006: 7) y Sammalvuoto (2016: 30) y modificado la forma de entrada para las necesidades de este estudio. Por ejemplo, no comento si un sinónimo del término es recomendable, como comenta Sanastokeskus TSK (2006: 7), porque este estudio tiene la perspectiva descriptiva en vez de la prescriptiva. Cada entrada va a seguir la forma siguiente:

6

carta *f*

en card

fi kortti

pieza plana, fina y rectangular que indica su significado o uso en el juego con símbolos, texto, imágenes o números

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de materia prima”, “carta de punto de victoria”, “carta de ayuda”, “carta de personaje”, etc.

Las cartas pueden ser el mecanismo principal del juego o sus únicas piezas, o pueden ser por ejemplo solo de ayuda para los jugadores para recordar las reglas del juego o las fases de su turno.

Ejemplo de uso: “Cuando todos han recibido su dinero, cada uno coge sus cartas en la mano.” (Henn, 2011a: 2. *Alhambra*.)

La entrada empieza con el número consecutivo. Después sigue el término en español, y en el caso de que tenga género, es seguido por “m” (masculino) o “f” (femenino) en cursiva. Las entradas están organizadas en orden alfabético según el primer término español. En la tercera fila doy el equivalente inglés (con la abreviatura “en”) y en la cuarta el finlandés (con la abreviatura “fi”), buscados utilizando la función de concordancia de Sketch Engine, las listas de palabras clave correspondientes, y directamente de los manuales del corpus. Si he encontrado sinónimos, se presentan en la misma fila y se separan con punto y coma; doy el término más común, el con mayor frecuencia en el corpus, como el primero.

En la quinta fila se halla la definición del término en español, y después las fuentes de esa definición. La definición se escribe en minúscula y es formulada así que podría sustituir al término en el texto. En la definición otros términos definidos en esta terminología se marcan con la cursiva. Después presento términos compuestos del término de la entrada, y además mi posible comentario general sobre la entrada. Últimamente doy un ejemplo de uso del término español, buscado con la función de concordancia de Sketch Engine y elegido entre los contextos proporcionados por ella.

4.7.1. Análisis de los términos del corpus

En este subepígrafe analizo los términos encontrados en el corpus: los términos de la lista de términos candidatos españoles complementados por términos que se destacaron en las listas

de términos ingleses y finlandeses. Una de las razones por esto es que sin coger términos candidatos directamente de estas dos listas, los términos del juego *Dominion*, que es presente en el corpus solo en inglés y en finés, no se aparecerían si el mismo concepto con su término español no hubiera en los otros juegos del corpus. Si los equivalentes de los términos no son encontrados en mi propio corpus sino solamente en otras fuentes, lo menciono en el comentario.

1

acción *f*; jugada *f*

en action

fi toiminta; toiminto

acto de juego que forma uno de los conjuntos de procedimiento mínimos permitidos

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “action card” y “special action” en inglés.

Una acción puede constar por ejemplo solo de robar una carta, pero la acción de construir siempre incluye pagar el coste si hay uno: no es posible realizar una acción incompleta.

Ejemplo de uso: “Estas acciones pueden ser efectuadas en cualquier momento del turno, a elección del jugador.” (Faidutti, s. a: 6. *Ciudadelas*.)

2

banca *f*

en bank

fi pankki

reserva de monedas común

[Definición mía.]

Ejemplo de uso: “Un jugador puede optar por descartar su carta para obtener 3 monedas de la banca y añadirlas a su tesorería.” (Bauza, 2012a: 5. *7 Wonders*.)

3

barajar; mezclar

en to shuffle

fi sekoittaa

desordenar una *pila* para formar una nueva con orden desconocido

[Definición mía, consultado al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “reshuffle” en inglés.

Ejemplo de uso: “Cuando el mazo se acaba, las cartas retiradas se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo.” (Moon, 2004-2015: 3. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

4

boca abajo; bocabajo

en face down; facedown

fi kuvapuoli alaspäin

en posición invertida considerando el lado que incluye la información relevante

[Definición complementada del DLE de la RAE, 2007 por mí.]

Ejemplo de uso: “El jugador B escoge una de las cartas y descarta otra, bocabajo, en el centro de la mesa.” (Faidutti, s. a: 7. *Ciudadelas.*)

5

boca arriba; bocarriba

en face-up; face up

fi kuvapuoli ylöspäin

en posición en que el lado que incluye la información relevante está visible

[Definición complementada del DLE de la RAE, 2007 por mí.]

Ejemplo de uso: “Si roba una de las cartas que están boca arriba, debe reemplazarla inmediatamente con una nueva carta tomada del mazo, que pondrá boca arriba en lugar de la que ha cogido.” (Moon, 2004-2015: 3. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

6

carta *f*

en card

fi kortti

pieza plana, fina y rectangular que indica su significado o uso en el juego con símbolos, texto, imágenes o números

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de materia prima”, “carta de punto de victoria”, “carta de ayuda”, “carta de personaje”, etc.

Las cartas pueden ser el mecanismo principal del juego o sus únicas piezas, o pueden ser por ejemplo solo de ayuda para los jugadores para recordar las reglas del juego o las fases de su turno.

Ejemplo de uso: “Cuando todos han recibido su dinero, cada uno coge sus cartas en la mano.” (Henn, 2011a: 2. *Alhambra*.)

7

casilla *f*

en square

fi ruutu

uno de los compartimentos en que queda dividido el *tablero* u otra área del juego

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Ejemplo de uso: “Un corredor puede atravesar casillas con ambos carriles ocupados, pero no puede terminar ahí su movimiento.” (Granerud, 2017: 3. *Flamme Rouge*.)

8

comerciar

en to trade

fi käydä kauppaa

intercambiar o comprar *recursos* o *cartas*

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Ejemplo de uso: “Ahora, el jugador puede comerciar para conseguir las cartas de materia prima que necesite.” (Teuber, 2015d: 3. *Catán*.)

9

comercio *m*

en commerce; trading

fi kauppa; kaupankäynti

acción o *mecanismo* de *comerciar*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “fase de comercio”.

Ejemplo de uso: “Las monedas ganadas a través del comercio durante un turno no se pueden utilizar en ese turno, sólo a partir del siguiente.” (Bauza, 2012a: 4. *7 Wonders*.)

10

construcción *f*

en building; construction

fi rakentaminen

acción de construir

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “fase de construcción”, “coste de construcción”, “recinto de construcción”, “construcción gratuita”.

La acción de construcción normalmente consta de pagar el coste de construcción en recursos o monedas y colocar una carta u otra pieza delante de sí o en el tablero.

Ejemplo de uso: “Para el jugador azul es difícil construir ciudades, así que debería concentrarse en la construcción de poblados y carreteras, con el fin de conseguir la Gran ruta comercial.” (Teuber, 2010: 16. *Catán*.)

11

construir

en to build; to construct

fi rakentaa

jugar una *carta* o *pieza* que amplía el terreno o la zona del jugador física o figuradamente

[Definición mía.]

Ejemplo de uso: “Sólo se puede construir una ciudad ampliando un poblado ya existente.” (Teuber, 2010: 4. *Catán*.)

12

coste *m*; precio *m*

en cost; price

fi hinta

cantidad de *recursos* u otras *piezas* que el jugador debe entregar para realizar la *acción*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “coste de construcción”, “coste de recursos”, “tabla de costes”, “precio de la edificación”.

Como equivalente de “coste de construcción”, en finés se ha utilizado también “rakennuskustannus”.

Ejemplo de uso: “Cada Distrito tiene un coste de construcción igual al número de monedas de oro que figuran en su esquina superior izquierda.” (Faidutti, s. a: 3. *Ciudadelas*.)

13

descartar

en to discard

fi poistaa

desechar *cartas* que se posean

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Ejemplo de uso: “Luego se descarta un cierto número de cartas, tanto bocabajo como bocarriba, que no serán utilizadas en esta ronda.” (Faidutti, s. a: 4. *Ciudadelas*.)

14

descarte *m*

en discard

fi

carta descartada

[Definición mía, consultado también a la del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “pila de descartes”.

En finés, se utiliza la combinación de términos “carta” y “descartar”: “poistettu kortti”, y el equivalente del término compuesto “pila de descartes” es “poistopakka”.

Ejemplo de uso: “En el improbable caso de que no hubiese cartas suficientes entre el mazo y los descartes para mostrar las tres cartas necesarias, sólo se muestran las cartas que quedan.” (Moon, 2004-2015: 5. *¡Aventureros al Tren! Europa*.)

15

empate *m*

en tie

fi tasatilanne

caso en que dos o más jugadores tienen igual cantidad de la unidad o la materia en cuestión

[Definición adaptada del DLE de la RAE, 2007.]

En finés, si se trata de un empate al decidir el ganador del juego, se utiliza el término “tasapeli”, y el prefijo “tasa-” puede ser utilizado en combinación con varias palabras para señalar que son de cantidad igual.

Ejemplo de uso: “El jugador que haya recibido menos cartas inicia el juego, si hay un empate en la cantidad de cartas, entonces inicia el juego el jugador cuyo valor de sus cartas sea inferior.” (Henn, 2011a: 2. *Alhambra*.)

16

equipo *m*

en team

fi joukkue; tiimi

uno de los grupos que se disputan la victoria de la *partida*

[Definición adaptada del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “equipo inicial”, “equipo rival”, “compañero de equipo”.

Ejemplo de uso: “La partida termina cuando un equipo haya cubierto todas sus palabras; ese equipo será el vencedor.” (Chvátíl, 2015c: 5. *Código secreto*.)

17

era *f*

en age

fi aikakausi

parte temática y numerada de la *partida* que incluye *rondas* o *turnos*

[Definición adaptada del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de era”.

El término “era” es relacionado claramente con la temática, ya que es un término utilizado en juegos de civilizaciones. No obstante, su uso no es solamente temático,

sino que forma un nivel adicional en la división de la partida: una partida puede incluir por ejemplo tres eras, las cuales incluyen seis rondas, que consisten de un turno por cada jugador.

Ejemplo de uso: “El segundo nivel de desarrollo da al jugador la opción de jugar su séptima carta de Era en lugar de descartarla.” (Bauza, 2012a: 9. *7 Wonders*.)

18

fase *f*

en phase

fi vaihe

parte de *turno*, *ronda* o *partida* u otra parte de la *partida* compuesta de un tipo de *acciones* específico

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “fase de comercio”, “fase de fundación”, “fase de movimiento”, “fase de resolución de conflicto”, “fase de construcción”, “fase final”.

Ejemplo de uso: “Sin embargo, a los jugadores más experimentados les recomendamos eliminar la separación entre la fase de comercio y la fase de construcción.” (Teuber, 2010: 6. *Catán*.)

19

ficha *f*; ficha de juego *f*

en

fi

pieza pequeña, plana y delgada

[Definición adaptada DLE de la RAE, 2007.]

En los casos del corpus en inglés y en finés, se utiliza el término más general “piece” o “game piece” (en) y “pelinappula” (fi), que no cabe en el análisis por su baja puntuación en la lista de palabras clave.

En algunos casos, se utiliza el término “ficha” del mismo referente que el término “marcador”, ya que el primero determina su forma y el segundo su uso.

Ejemplo de uso: “Cada jugador adelanta su ficha de juego tantos espacios como puntos haya conseguido.” (Henn, 2011a: 6. *Alhambra*.)

20

figura *f*; figura de juego *f*

en figure

fi figuuri

pieza de plástico diseñada en forma del objeto que representa

[Definición mía.]

Los términos “figure” (en) y “figuuri” (fi) no aparecen en el corpus, pero su uso general es verificado por otras fuentes versátiles como Lautapeliopas y Miniature Market²⁴.

Ejemplo de uso: “Cada jugador elige un color y toma las figuras correspondientes: 5 poblados, 4 ciudades, 15 carreteras.” (Teuber, 2010: 6. *Catán*.)

21

final de la partida *m*; final del juego *m*; fin de juego *m*

en end of the game

fi pelin loppu; pelin päätyminen

momento en que las condiciones de terminar la *partida* se cumplen

[Definición mía.]

El final de la partida puede ocurrir en un momento fijado por las reglas, por ejemplo después de seis rondas, o puede ser determinado por condiciones no fijados a la duración del juego, por ejemplo cuando un jugador tenga 10 puntos de victoria o cuando a un jugador solo le queden 2 piezas o menos.

Ejemplo de uso: “La elección del símbolo se realiza al final de la partida y no en el turno en el que se desarrolla Maravilla.” (Bauza, 2012a: 9. *7 Wonders*.)

22

habilidad especial *f*

en ability; special ability; special action

fi ominaisuus; erityisominaisuus

capacidad o derecho de un jugador de hacer algo no permitido por las *reglas* comunes

[Definición mía.]

²⁴ Miniature Market. 2019. Entre otros productos, “Krosmaster: Arena - Ice Cube Token Figure (Clearance). <https://www.miniaturemarket.com/jpg3293.html>, consultado el 1 de febrero de 2019.

Las habilidades especiales pueden estar en vigor toda la partida o pueden tener lugar solo una vez por partida. Se pueden obtener por ejemplo con cartas o por el personaje elegido al empezar la partida.

Ejemplo de uso: “Aclaración: esta habilidad especial tiene lugar al final del turno en el que se alcanza este nivel de desarrollo.” (Bauza, 2012a: 8. *7 Wonders.*)

23

juego de tablero *m*; juego de mesa *m*

en board game

fi lautapeli

forma de interacción social basada en *reglas* que incluye jugadores y componentes colocadas en una mesa u otra superficie

[Definición basada en la de Evans (2013: 16).]

Definición utilizada en este estudio. El equivalente finlandés no aparece en el corpus, pero encontrado en diccionarios.

Ejemplo de uso: “¡La comunidad de juegos de tablero online donde TODOS tus amigos juegan!” (Moon, 2004-2015: 8. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

24

mano de cartas *f*; mano *f*

en hand; hand of cards

fi käsi

cartas que un jugador posee pero no ha llegado a jugar

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “starting hand” en inglés.

Aunque en inglés normalmente se utiliza el término “hand”, algunas veces se puede especificar utilizando “hand of cards”, o, si hay varios tipos de manos, por ejemplo utilizando un término como “resource card hand”.

Muchas veces la mano de cartas se mantiene secreta, pero en algunos juegos todos los jugadores conocen los contenidos de todas las manos. Además, en algunos juegos se puede intercambiar manos.

Ejemplo de uso: “Cada jugador toma la mano de cartas de su vecino.” (Bauza, 2012a: 5. *7 Wonders.*)

25

marcador *m*

en marker

fi merkki

pieza que se mueve por pasos en una pista para llevar cuentas de resultados obtenidos durante la *partida*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “marcador de puntuación”.

Ejemplo de uso: “Después, indicará su nueva puntuación moviendo su Marcador de Puntuación el número de pasos adecuado (mira la Tabla de Puntuación por Recorrido) sobre el Raíl de Puntuación del tablero.” (Moon, 2004-2015: 3. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

26

marcador *m*

en token

fi merkki

pieza que se acumula para llevar cuentas de *acciones* tomadas o resultados obtenidos durante la *partida*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “marcador de victoria”, “marcador de conflicto”, “marcador de desarrollo”, “marcador de derrota”.

Ejemplo de uso: “Si un jugador tiene un total de Escudos inferior al de una ciudad vecina, obtiene un marcador de Derrota (-1 punto de victoria)” (Bauza, 2012a: 5. *7 Wonders.*)

27

materia prima *f*

en raw material

fi raaka-aine

recurso natural no procesado industrialmente

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de materia prima”, “producción de materia prima”.

Término subordinado al término “recurso”. Juegos en que todos los recursos son materias primas pueden utilizar solo el término “materia prima”.

Ejemplo de uso: “esta carta produce dos unidades de la Materia Prima de la imagen.” (Bauza, 2012a: 12. *7 Wonders.*)

28

mazo *m*; pila *f*; baraja *f*

en deck; pile; stack

fi pakka; pino

cúmulo que se hace poniendo una sobre otra las *cartas* u otras *piezas*

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007 por mí.]

Núcleo de términos compuestos como “mazo de cartas”, “mazo de billetes”, “pila de la reserva”.

Se puede observar algunas convenciones en el uso de los equivalentes, por ejemplo, “stack” o “deck” no se usa para la pila de descartes, sino que el término establecido es “discard pile”. De la misma manera, al precisar que se trata de un mazo común para robar, en inglés se utiliza “draw pile”. En finés, los equivalentes son “poistopakka” y “nostopakka”, respectivamente.

Ejemplo de uso: “Los jugadores que hayan jugado alguna vez añaden una carta de fatiga a cada uno de sus mazos de energía al principio de la partida.” (Granerud, 2017: 4. *Flamme Rouge.*)

29

mesa *f*

en table

fi pöytä

área disponible para el juego

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “centro de la mesa”.

Es típico en los manuales que se suponga que hay una mesa sobre que los jugadores juegan el juego, aunque el juego pueda ser jugado sobre cualquier superficie más o menos plana. Por lo tanto, se refiere a “la mesa”, con el artículo definido. El término frecuentemente utilizado “centro de la mesa” refiere entonces a la zona que todos los jugadores alcancen lo mejor posible.

Ejemplo de uso: “Dispón al azar 25 nombres en clave sobre la mesa formando una cuadrícula de 5 x 5.” (Chvátíl, 2015c: 2. *Código secreto*.)

30

modo *m*; modo de juego *m*; variante *f*

en variant

fi versio; muunnelma

forma de jugar diferente pero determinada

[Definición adaptada de la séptima definición del “modo” del DLE de la RAE, 2007.]

Ejemplo de uso: “Los demás personajes no se usan en el modo de juego clásico.” (Faidutti, s. a: 3. *Ciudadelas*.)

31

moneda *f*

en coin

fi kolikko; raha

unidad del *recurso* que representa a dinero

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “moneda de oro”.

La moneda es uno de los recursos más comunes de los juegos de mesa.

Ejemplo de uso: “En caso de empate, el jugador con más monedas gana el juego.” (Bauza, 2012a: 7. *7 Wonders*.)

32

mostrar; revelar

en to reveal

fi paljastaa; näyttää; kääntää

enseñar una *carta boca arriba* sin jugarla

[Definición mía.]

Ejemplo de uso: “En el improbable caso de que no hubiese cartas suficientes entre el mazo y los descartes para mostrar las tres cartas necesarias, sólo se muestran las cartas que quedan.” (Moon, 2004-2015: 5. *¡Aventureros al Tren! Europa*.)

33

objetivo *m*; objetivo del juego *m*

en goal; goal of the game

fi tavoite; pelin tavoite

fin o intento a que se dirigen los jugadores durante la *partida*

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Ejemplo de uso: “El objetivo es intentar alcanzar la mayor puntuación contra un rival simulado.” (Chvátíl, 2015c: 8. *Código secreto*.)

34

partida *f*; juego *m*

en game

fi peli; erä

conjunto de manos de un mismo juego necesarias para que cada uno de los jugadores gane o pierda definitivamente

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “principio de la partida”.

El equivalente finlandés “erä” no está presente en el corpus, pero me he encontrado con él por ejemplo en Lautapelit.fi²⁵.

Ejemplo de uso: “Esto está especialmente recomendado en partidas de 6 ó 7 jugadores.” (Faidutti, s. a: 6. *Ciudadelas*.)

35

personaje *m*

en character

fi hahmo

rol que incluye poderes o habilidades singulares

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de personaje”.

Los personajes se relacionan comúnmente con juegos que utilizan poderes variables de jugadores. Pueden ser utilizados durante todo el juego o pueden variar como en el juego *Ciudadelas*.

²⁵ Lautapelit.fi. (s. a.). “Dominion - Valtakunta”. [https://www.lautapelit.fi/Dominion - Valtakunta](https://www.lautapelit.fi/Dominion_-_Valtakunta), consultado el 18 de enero de 2019.

El equivalente finlandés “hahmo” no aparece en el corpus, pero es en uso general por ejemplo en los textos de Mikko Saari en Lautapeliopas.

Ejemplo de uso: “Si ningún jugador escogió el Personaje nombrado, se nombrará al siguiente personaje.” (Faidutti, s. a: 4. *Ciudadelas*.)

36

pieza *f*

en piece; game piece

fi

componente de juego que no es *tablero*, *carta* o manual

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “pieza de marco”.

El uso de este término parece tener este significado en los casos del corpus. No obstante, dudo que se pueda generalizar por el significado general que tienen las palabras, que permiten su uso en denominar varios conceptos, por ejemplo, también cartas. Además, en el corpus en finés no había un equivalente para este concepto y tampoco se encuentra en otras fuentes.

Ejemplo de uso: “Son piezas que sirven para construir su Alhambra personal.” (Henn, 2011a: 1. *Alhambra*.)

37

plaquita *f*

en tile

fi laatta

pieza plana y sólida que se utiliza para *construir*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “plaquita de edificación”, “plaquita de inicio”.

Los diccionarios como el DLE de la RAE (2007) no contienen la palabra “plaquita”, pero el significado de la palabra “plaqueta” muestra relaciones entre las palabras.

Ejemplo de uso: “En este caso tiene que colocar la nueva plaquita de edificaciones exactamente en la posición que se ha quedado libre de la Alhambra.” (Henn, 2011a: 4. *Alhambra*.)

38

preparación *f*; preparación de la partida *f*; preparación del juego *m*; preparativos *m*
 en setup; setup phase; game set-up; starting set-up; preparation; setting up the game
 fi alkuvalmistelut; valmistelut; pelivalmistelut

fase preliminar a la *partida* en que se coloca los componentes en la disposición inicial
 [Definición mía.]

Normalmente utilizada como uno de los encabezados de las partes del manual.

Ejemplo de uso: “La preparación y el desarrollo de la partida se realizan de la forma normal, excepto que en este caso el agente trabaja para ambos bandos (¡como los espías de verdad!).” (Chvátíl, 2015c: 8. *Código secreto*.)

39

producción *f*

en production

fi tuotanto

generación de *recursos* según las posesiones o propiedades de los jugadores

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “producción de materia prima”.

La producción de bienes no es normalmente una acción sino que ocurre de una manera regulada, por ejemplo una vez por turno.

Ejemplo de uso: “Después de tirar los dados para determinar la producción de materias primas, el jugador con el turno puede construir.” (Teuber, 2010: 6. *Catán*.)

40

punto de victoria *m*

en victory point

fi voittopiste

unidad de la *puntuación* que determina el ganador o los ganadores al final de la *partida*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de punto de victoria”.

Se utilizan también las abreviaturas “VP” (en inglés y finés) y “PV” (en español).

Ejemplo de uso: “El primer jugador que, cuando llegue su turno, tenga 10 puntos de victoria (o consiga tenerlos durante su turno), gana la partida.” (Teuber, 2010: 8. *Catán.*)

41

puntuación *f*

en score

fi pisteet; pistemäärä

efecto de puntuar el progreso o el éxito

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “puntuación total”, “marcador de puntuación”, “puntuación final”, “raíl de puntuación”, “tabla de puntuación”, “carta de puntuación”, “cuadernillo de puntuación”.

Ejemplo de uso: “El valor de todos los Billetes no completados se resta de la puntuación total.” (Moon, 2004-2015: 7. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

42

recurso *m*

en resource

fi resurssi

material representado por las *piezas* y utilizado en la *construcción*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “coste de recursos”.

Término superordinado al término “materia prima”.

Ejemplo de uso: “Por cada recurso comprado, el jugador debe pagar 2 monedas al propietario del mismo.” (Bauza, 2012a: 4. 7 *Wonders.*)

43

regla *f*

en rule

fi sääntö

parte del conjunto de preceptos que son definidos en el manual y en cuya observación se basa el juego

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “regla de construcción”, “regla de la distancia”.

Ejemplo de uso: “El sprinter negro sí avanza, porque está en una bajada, y la regla de ir a rueda se aplica con normalidad.” (Granerud, 2017: 4. *Flamme Rouge*.)

44

reserva *f*

en reserve; stash

fi varasto

existencias de *recursos* o *piezas*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “espacio de reserva”.

Ejemplo de uso: “Cuando la reserva de trenes de plástico de un jugador llega a dos trenes o menos al final de su turno, cada jugador, incluido ese, juega un turno final.” (Moon, 2004-2015: 7. *¡Aventureros al Tren! Europa*.)

45

reserva *f*

en supply; bank

fi varasto; pankki

existencias de *recursos* o *piezas* comunes a todos los jugadores

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “pila de reserva”.

El mismo término “reserva” puede ser utilizado tanto sobre la reserva común de la cual los jugadores pueden comprar o construir objetos, que muchas veces es ilimitada, como sobre la limitada reserva de un jugador, que puede ser adquirida antes de o durante la partida. Los términos ingleses “supply” y “bank” y el finlandés “pankki” son utilizados solamente en el primer caso en los manuales del corpus.

Ejemplo de uso: “Este jugador puede, durante su fase de comercio, devolver 2 cartas de madera a la pila de reserva y tomar a cambio 1 carta de una materia prima diferente.” (Teuber, 2010: 5. *Catán*.)

46

robar

en to draw

fi nostaa

tomar *cartas* de un *mazo*

[Definición mía.]

Ejemplo de uso: “Los Billetes que se roben y que no se descarten inmediatamente deben conservarse hasta el final de la partida.” (Moon, 2004-2015: 6. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

47

robar

en to steal; to rob

fi varastaa; ryöstää; viedä

tomar *cartas* de otro jugador sin devolver otra *carta*

[Definición mía.]

Ejemplo de uso: “El jugador al que va a robar mantiene sus cartas boca abajo, para que el ladrón no pueda saber la carta que va a robar.” (Teuber, 2015d: 4. *Catán.*)

48

ronda *f*; ronda de juego *f*

en round

fi kierros; pelikierros

vuelta que incluye el *turno* de todos los jugadores

[Definición adaptada de la del DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “final de la ronda”.

Ejemplo de uso: “No se revelará la carta del asesinado hasta el final de la ronda y éste perderá su turno completo.” (Faidutti, s. a: 5. *Ciudadelas.*)

49

tablero *m*; tablero de juego *m*

en board; game board

fi lauta; pelilauta

base con imágenes, símbolos, textos y/o números sobre que se colocan *piezas* durante la *partida*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “tablero de equipo”.

Los términos “tablero de juego”, “gameboard” y “pelilauta” pueden también referir al tablero principal si se quiere diferenciar entre los diferentes tableros de un juego.

Ejemplo de uso: “Un jugador puede cubrir cualquier recorrido abierto del tablero.”

(Moon, 2004-2015: 4. *¡Aventureros al Tren! Europa.*)

50

turno *m*; jugada *f*; turno de juego *m*

en turn; game turn

fi vuoro; pelivuoro

secuencia de *acciones* de un jugador o un equipo que ocurre repetidamente para formar su parte de la *partida*

[Definición mía.]

Núcleo de términos compuestos como “final del turno”, “turno del equipo rival”.

En su significado más típico, el turno es el momento de jugar de un solo jugador mientras otros jugadores esperan que termine. En este tipo de juegos, el turno normalmente sigue en sentido horario. No obstante, en algunos juegos se utiliza el mismo término aunque todos los jugadores juegan al mismo tiempo. En el manual del juego normalmente se define las fases del turno, explicando en detalle todas las posibles acciones que se puede tomar durante un turno y la cantidad de ellas.

Ejemplo de uso: “En cada turno, los jugadores juegan, de forma simultánea, una carta.” (Bauza, 2012a: 5. *7 Wonders.*)

51

vecino *m*

en neighbor

fi naapuri

jugador a la izquierda o a la derecha

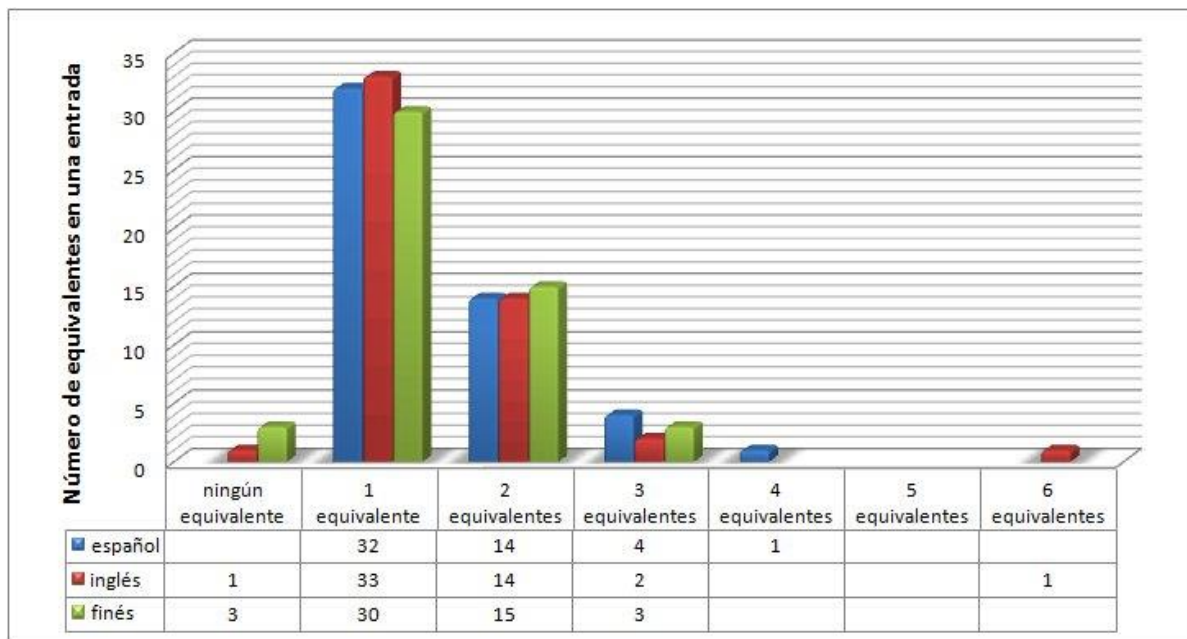
[Definición verificada por el manual de *7 Wonders* de Antoine Bauza.]

Utilizado también como adjetivo, entonces forma parte de términos compuestos como “ciudad vecina”.

En el corpus solo apareció el término inglés con la grafía americana “neighbor”, pero la grafía alternativa “neighbour” puede ser utilizada de la misma manera.

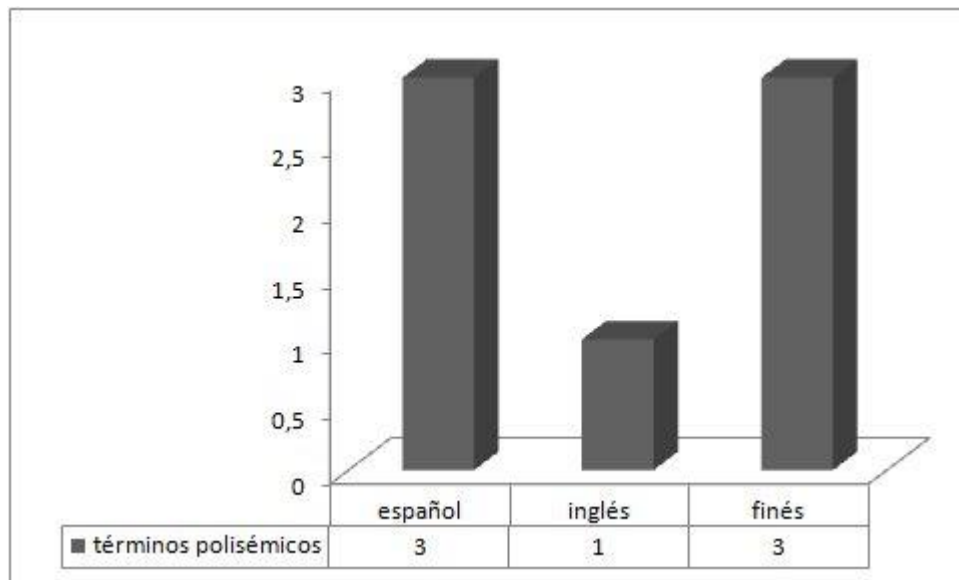
Ejemplo de uso: “Puede ser útil para descartar una carta que no puedes construir, pero que sería de interés para su vecino.” (Bauza, 2012a: 5. *7 Wonders.*)

Para analizar la terminología como conjunto, voy a examinar brevemente unas estadísticas que se pueden formar con las entradas de términos arriba definidos. En la Gráfica 6 se puede ver la distribución por la cantidad de equivalentes de los términos por cada una de las lenguas. Hay términos sinónimos en todas las tres lenguas, y las diferencias entre los números de equivalentes no parecen significativas. Según estos resultados, la hipótesis de que haya más variación en el uso de los términos en español y en finés no es correcta por la parte de la cantidad de términos con que se denomina el mismo concepto. Sin embargo, se puede observar una tendencia de que la cantidad de conceptos con solo un término es mayor en inglés que en español y especialmente en finés; esta diferencia no es significativa en este corpus, pero argumento que las diferencias visibles puedan incrementarse con un corpus más amplio, y de esta manera, una razón por qué la hipótesis no ha resultado correcta puede ser la extensión limitada del corpus. Además, la parte finlandesa del corpus ha sido la más pequeña y la inglesa la más grande, y esto puede influir en las estadísticas levemente: si el corpus finlandés hubiera sido tan grande como el inglés, o sea, si la cantidad de manuales hubiera sido la misma, habría existido más posibilidades de variación dentro del corpus finlandés.



Gráfica 6. Distribución de las entradas de la terminología por el número de equivalentes en cada lengua

También cabe mencionar que el hecho de que en español cada concepto es denominado por lo menos por un término y en inglés hay un caso y en finés tres casos en que no hay ningún equivalente (ver la Gráfica 6) no debe a que la terminología fue mayoritariamente formada según la lista de palabras clave españolas. Esto fue asegurado por recorrer las listas de palabras clave seleccionadas en inglés y en finés después de terminar con la lista española, y ningún concepto fue encontrado sin un término en español.



Gráfica 7. Términos relacionados con dos conceptos en el corpus

Con la Gráfica 7 ilustro la cantidad de términos polisémicos analizados en la terminología trilingüe arriba presentada. La cantidad de polisemia encontrada en este análisis es pequeña, pero en inglés es relativamente mucho menos frecuente. La diferencia se acentúa si se consideran los tamaños de los tres corpus, ya que el corpus inglés es el más grande, pero en él se encuentran menos términos relacionados con varios conceptos. Por esta parte, la hipótesis de que haya más variación en el uso de los términos en inglés que en español y en finés resulta exacta.

En suma, las diferencias en las maneras de denominar el mismo concepto no son significativas en este corpus, pero se destaca que en inglés es menos frecuente denominar varios conceptos con el mismo término. Por ejemplo, los términos ingleses son más específicos en denominar los componentes por su uso que las otras lenguas, por ejemplo la diferencia de “marker” y “token” es evidente en inglés pero inexistente en español y en finés. Por otra parte, los términos en español son bastante específicos en lo referente a las formas de los componentes: el término “ficha” solo existe en español; en finés y en inglés no he encontrado un término para el mismo concepto.

4.7.2. Análisis de los términos de fuentes complementarias

Este subepígrafe trata de complementar la terminología recopilada del corpus que consta de manuales. Aquí analizo los términos que he utilizado arriba para describir los mecanismos de los juegos que forman parte del corpus. Una de las fuentes complementarias es el glosario de BoardGameGeek, que es un sitio web para aficionados de juegos, ofreciendo información versátil sobre diferentes juegos. Tiene un glosario descriptivo que explica términos utilizados en el sitio web. El glosario es en progreso continuo, ya que los usuarios del sitio pueden añadir y modificar entradas del glosario; por esta razón, los años de su producción son los de la última modificación. El glosario es en inglés, así que sirve para ayudar definir un término inglés, pero no da equivalentes en español o finés. Los equivalentes españoles y finlandeses se basan en glosarios en el internet, y en el caso del finés, en la obra de Saari (2007) y en Lautapeliopas (s. a.).

Esta parte del análisis terminológico difiere de la primera en que no define términos utilizados en los manuales, sino que términos relacionados con los mecanismos utilizados en glosarios compilados para aficionados de los juegos de mesa. Principalmente, son términos utilizados al describir juegos, y por esta razón, no proporciono ejemplos de uso en esta parte del análisis.

52

apuestas *f*

en betting; wagering

fi veto; vedonlyönti

mecanismo en que los jugadores apuestan *recursos* para ganar más

[Términos ingleses y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Lautapeliopas.

53

colección de piezas *f*; colección de componentes *f*

en set collection

fi settien keräily

mecanismo en que los jugadores tratan de obtener ciertas combinaciones de *piezas*

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Lautapeliopas y de Lautapelit.fi²⁶.

54

colocación de locetas *f*; colocación de piezas de tablero *f*

en tile-laying; tile placement

fi laattojenasettelu; laatanasettelu

mecanismo en que los jugadores colocan *piezas* sobre la *mesa* y el área de juego se forma durante la *partida*

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Saari (2007: 232), de Lautapelit.fi²⁷ y del blog de Partanen²⁸.

55

colocación de trabajadores *f*

en worker placement

fi työläisten asettelu; ukkojenasettelu; työläisenasettelu

mecanismo en que los jugadores colocan *marcadores*, o trabajadores, para elegir y reservar acciones presentados por el *tablero*, *cartas* o *piezas*

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español de Megido (2017) y Mymeeple.com (s. a.).

En finés, el término inglés es en uso general. Los términos traducidos al finés encontrados en el artículo²⁹ de Saari en Lautapeliopas, en Lautapelit.fi³⁰ y en el blog de Partanen³¹.

²⁶ Lautapelit.fi. (s. a.). “Menolippu Eurooppa”. https://www.lautapelit.fi/Menolippu_Eurooppa, consultado el 18 de enero de 2019.

²⁷ Lautapelit.fi. (s. a.). “Alhambra (ENG)”. https://www.lautapelit.fi/Alhambra_ENG, consultado el 18 de enero de 2019.

²⁸ Partanen, Hannu. 2018. “Nämä pelimekaniikat tulisi jokaisen lautapelaajan tuntea. Osa 2”. <http://www.jpvy.fi/2018/03/09/nama-pelimekaniikat-tulisi-jokaisen-lautapelaajan-tuntea-osa-2/>, consultado el 18 de enero de 2019.

²⁹ Saari, Mikko. (s. a.). “Työläisten asettelu”. Lautapeliopas: <https://www.lautapeliopas.fi/luokat/tyolaisten-asettelu/>, consultado el 11 de enero de 2019.

³⁰ Lautapelit.fi. (s. a.). “Tzolkin - The Mayan Calendar (ENG)”. <https://www.lautapelit.fi/product.asp?sua=1&lang=1&s=20602&nav=40010026>, consultado el 18 de enero de 2019.

³¹ Partanen, Hannu. 2018. “Nämä pelimekaniikat tulisi jokaisen lautapelaajan tuntea. Osa 1”. <http://www.jpvy.fi/2018/01/17/nama-pelimekaniikat-tulisi-jokaisen-lautapelaajan-tuntea-osa-1/>, consultado el 18 de enero de 2019.

56

construcción de mazos *f*; construcción y compra de cartas *f*; creación de mazos *f*
en deck building

fi pakanrakennus

mecanismo en que cada jugador *roba* de su propia *pila* de *cartas*, que es aumentada por nuevas *cartas* seleccionadas durante la *partida*

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalentes españoles de Megido (2017), Ronda Final (2019), Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés del artículo³² de Saari en Lautapeliopas y de Lautapelit.fi³³.

57

drafting *m*; creación de draft *f*; draft *m*; recolección de cartas *f*; elección de cartas *f*
en card drafting; drafting

fi kortinvalinta; draftaus; draftaaminen; värvääminen; draftti

I *mecanismo* en que los jugadores empiezan con una *mano* de igual cantidad de *cartas*, eligen una *carta* y luego pasan la *mano* al siguiente jugador

II *mecanismo* en que los jugadores eligen *cartas* de un surtido *bocarriba*

[Definiciones basadas en BoardGameGeek (2017a) y Saari (2007: 231).]

Algunos conectan unos términos con el primero y otros con el segundo concepto, y los dos referentes parecen ser reconocidos generalmente. No obstante, el uso separable de los términos no es establecido, y por consiguiente no se pueden definir separadamente, aunque la diferencia de los conceptos es notable.

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016), BSK (2013) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente inglés de BoardGameGeek (2017a) y Saari (2007: 231).

Equivalentes finlandeses de Saari (2007: 231), de Lautapeliopas, del artículo³⁴ de Saari en Lautapeliopas y de Lautapelit.fi³⁵.

³² Saari, Mikko. (s. a.). “Pakanrakennuspelit”. Lautapeliopas:

<https://www.lautapeliopas.fi/luokat/pakanrakennuspelit/>, consultado el 28 de diciembre de 2018.

³³ Lautapelit.fi (s. a.). “DC Comics Deck-Building Game (ENG)”. https://www.lautapelit.fi/DC_Comics_Deck-Building_Game_ENG, consultado el 18 de enero de 2019.

³⁴ Saari, Mikko. (s. a.). “Draftaaminen”. Lautapeliopas: <https://www.lautapeliopas.fi/luokat/draftaaminen/>, consultado el 28 de diciembre de 2018.

³⁵ Lautapelit.fi. (s. a.). “7 Wonders”. <https://www.lautapelit.fi/product.asp?sua=1&lang=1&s=15548>, consultado el 18 de enero de 2019.

58

expansión *f*

en expansion

fi lisäosa; laajennus

artículo adicional que añade un *mecanismo* al juego o lo amplía de otra manera

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Normalmente se venden separadamente. Pueden añadir, por ejemplo, un variante o ampliar el límite del número de jugadores.

Equivalente español de Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Lautapelit.fi³⁶.

59

gestión de mano *f*

en hand management

fi käden hallinta; korttikäden hallinta; kädenhallinta

mecanismo basado en optimar el uso de las *cartas* en la *mano* como secuencias o grupos

[Término inglés y definición basado en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalentes finlandeses usados en Lautapeliopas.

60

habilidades de cada jugador *f*; personajes/jugadores con poderes variables *m*

en variable player powers; variable powers

fi erikoisvoimat; pelaajavoimat

mecanismo en que los jugadores juegan de formas diferentes por sus roles en el juego

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalente inglés “variable powers” de Lautapelit.fi³⁷.

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalentes finlandeses utilizados en Lautapeliopas.

³⁶ Lautapelit.fi. (s. a.). “Dominion - Kaukaiset rannat (2. lisäosa)”.

<https://www.lautapelit.fi/product.asp?sua=1&lang=1&s=14883>, consultado el 31 de enero de 2019.

³⁷ Lautapelit.fi. (s. a.). “7 Wonders”. <https://www.lautapelit.fi/product.asp?sua=1&lang=1&s=15548>, consultado el 18 de enero de 2019.

61

juego cooperativo *m*

en cooperative game

fi yhteistyöpeli

juego en que todos los jugadores juegan en el mismo *equipo* para ganar juntos la inteligencia artificial del juego

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016), BSK (2013) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Lautapelit.fi³⁸.

62

juego de carreras *m*; juego de mesa de carreras *m*

en race game

fi kilpa-ajopeli

juego en que los jugadores compiten por ser el primero de completar un recorrido definido

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español, por ejemplo, en Juegos de mesa y rol³⁹.

Equivalente finlandés de Lautapelit.fi⁴⁰.

63

juego de destreza manual *m*

en dexterity game

fi näppäryyspeli

juego en que la habilidad necesitada es manual

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español de Mymeeple.com (s. a.).

Equivalentes finlandeses de Saari (2007: 233).

³⁸ Lautapelit.fi. (s. a.). "Pandemic (2. laitos)". https://www.lautapelit.fi/Pandemic_2_laitos, consultado el 18 de enero de 2019.

³⁹ Juegos de mesa y rol (s. a.) "Tienda de juegos de mesa de carreras".

<https://juegosdemesayrol.com/tipo/carreras/>, consultado el 31 de enero de 2019.

⁴⁰ Lautapelit.fi. (s. a.). "Flamme Rouge". https://www.lautapelit.fi/Flamme_Rouge, consultado el 18 de enero de 2019.

64

mayorías *f*; control de área *m*; influencia de área *f*

en area control; area majority; area influence

fi alue-enemmistö

tipo de juego en que los jugadores ganan puntos según la cantidad de *piezas* que tienen en diferentes partes del *tablero*

[Definición basada en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalentes ingleses de BoardGameGeek (2017^a) y Saari (2007: 230).

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016), BSK (2013) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés de Saari (2007: 230).

65

mecanismo *m*; mecánica *f*; mecanismo de juego *m*; mecánica de juego *f*

en mechanism; mechanic; gameplay mechanism

fi mekaniikka; mekanismi; pelimekaniikka; pelimekanismi

parte del sistema de *reglas* que representa un aspecto funcional del juego

[Definición basada en BoardGameGeek (2017a) y Saari (2007: 233).]

Equivalentes españoles utilizados en Megido (2017), BSK (2013) y Cádiz Estocolmo (2016).

Equivalentes ingleses de BoardGameGeek (2017a y 2017b).

Equivalentes finlandeses de Saari (2007: 233) y Lautapeliopas.

66

negociación *f*

en negotiation

fi neuvottelu

mecanismo en que los jugadores *comercian* entre sí de común acuerdo

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español, por ejemplo, en El dado de Jack⁴¹ y Financial Translator⁴².

Equivalente finlandés de Lautapelit.fi⁴³.

⁴¹ El dado de Jack. 2013. “Be-Top-Ten: negociación”. <https://eldadodejack.com/2013/03/21/be-top-ten-negociacion/>, consultado el 31 de enero de 2019.

⁴² Financial Translator. 2013. “Mejores juegos de mesa de finanzas y negociación”. <http://financiam-Translator.com/mejores-juegos-de-mesa/>, consultado el 31 de enero de 2019.

67

selección de acciones *f*

en action selection

fi toimintojen valitseminen; toimintovalinta

mecanismo en que los jugadores eligen *acciones* que van a efectuar de una selección de *acciones* posibles

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

La selección de acciones puede ser igual todo el tiempo o alterar, por ejemplo en cada ronda.

Equivalente español de The Curiosity Shop⁴⁴.

Equivalente finlandés utilizado, por ejemplo, en Lautapeliopas.

68

selección simultánea de acciones en secreto *f*; elección simultánea de acciones *f*

en simultaneous action selection

fi yhtäaikaiset toimintovalinnat; toimintojen valitseminen yhtä aikaa

mecanismo en que todos los jugadores eligen sus jugadas al mismo tiempo y se revelan y se efectúan simultáneamente

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalentes finlandeses utilizados en Lautapeliopas y en Todellisuuspako⁴⁵.

69

subastas *f*

en auction; bidding

fi huutokauppa

mecanismo en que los jugadores compran *recursos* o *cartas* en subasta

[Términos ingleses y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

⁴³ Lautapelit.fi. (s. a.). "Diplomacy". <https://www.lautapelit.fi/product.asp?sua=1&lang=1&s=2108>, consultado el 18 de enero de 2019.

⁴⁴ The Curiosity Shop. 2015. "Diccionario Jugón: Worker Placement". <https://www.thecuriosityshop.es/blogs/the-curiosity-blog/38969795-diccionario-jugon-worker-placement>, consultado el 31 de enero de 2019.

⁴⁵ Saarto, Annika. 2016. "Hornet: sain paljon enemmän kuin odotin". Todellisuuspako: <https://todellisuuspako.blogspot.com/2016/12/hornet-sain-paljon-enemman-kuin-odotin.html>, consultado el 31 de enero de 2019.

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).
Equivalente finlandés de Saari (2007: 231).

70

tablero modular *m*

en modular board

fi modulaarinen lauta; modulaarinen pelilauta

tablero compuesto de varias *piezas* montable de órdenes diferentes

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016), BSK (2013) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés utilizado en Lautapeliopas y en Vaski-kirjastot⁴⁶.

71

tirar dados *m*

en dice rolling

fi nopanheitto

mecanismo en que se utiliza un dado o varios dados para *acciones* diferentes

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017a).]

Equivalente español de Cádiz Estocolmo (2016).

Equivalente finlandés utilizado en Lautapeliopas.

72

unir puntos de un mapa mediante piezas *m*; conexión de caminos, vías o redes *f*

en route/network building

fi reitin rakentaminen

mecanismo en que se conecta áreas o puntos en el *tablero* *construyendo* con *piezas*

[Término inglés y definición basados en BoardGameGeek (2017b).]

Equivalentes españoles de Cádiz Estocolmo (2016) y Mymeeple.com (s. a.).

Equivalente finlandés del artículo de Saari en Lautapeliopas⁴⁷.

⁴⁶ Vaski-kirjastot. (s. a.) “Salaisuuksien saari”. <https://vaski.finna.fi/Record/vaski.2915877>, consultado el 31 de enero de 2019.

⁴⁷ Saari, Mikko. 2009. “Menolippu (Ticket to Ride)”. Lautapeliopas: <https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/menolippu-ticket-to-ride/>, consultado el 11 de enero de 2019.

Al buscar los equivalentes en español y en finés, observé que en varias ocasiones el término inglés es utilizado o por lo menos mencionado. Por consiguiente, no fue fácil encontrar los equivalentes en las dos lenguas, y también puede ser que en algunos casos el término inglés es mejor conocido por los aficionados que el equivalente en su lengua materna. Esto sería una pregunta de investigación interesante para futuros estudios sobre la terminología de los juegos de mesa. También observo que varios equivalentes en español y en finés son traducciones que son o descriptivas, como la traducción española de “route/network building”, o directas, como la del término “modular board”.

En el Apéndice 1 presento los términos de los análisis en forma de glosario. El glosario combina los términos encontrados en el corpus y en fuentes complementarias y es organizado en orden alfabético: las frecuencias de los equivalentes no se han considerado en su organización. El glosario es dirigido para ojeadas rápidas de los términos analizados, para lectores que busquen equivalentes sin necesidad de ver las definiciones, y para personas que tengan que traducir manuales o quieran jugar juegos similares a los examinados en este estudio.

5. CONCLUSIONES

Arriba he presentado la Terminología y sus ideas básicas, examinado las herramientas de la Lingüística de Corpus, descrito los juegos de mesa de la perspectiva académica, y recopilado y analizado una terminología trilingüe de los mecanismos y los componentes de los juegos de mesa modernos. De esta manera, el estudio ha cumplido su meta. Las hipótesis presentadas en la introducción han resultado parcialmente correctas: hay variación en el uso de los términos, y en algunas ocasiones los términos ingleses son más establecidos, lo que se puede ver por ejemplo en la pequeña cantidad de términos poliléxicos si se compara con los equivalentes españoles y finlandeses. Sin embargo, las diferencias en el corpus analizado no son significativas, y generalizaciones fiables requerirían un corpus mayor y estudios complementarios.

Notablemente, muchos de los términos parecen palabras comunes, utilizadas también en conversaciones de temas generales. Esto está de acuerdo con la segunda hipótesis de este estudio. En la mayoría de los casos, el significado del término, el concepto, tiene una relación clara con el significado general de la palabra, pero es más específico, y este significado especializado, el valor terminológico, es generalmente reconocido en los manuales de los juegos de mesa. Un ejemplo de este tipo de término es “mesa”, que en los manuales refiere al

área de juego, no a una mesa física. Como uno de los objetivos de este estudio es ayudar a traductores al traducir juegos de mesa, algunos de los términos seleccionados no son tan especializados: su significado es similar al significado general de la palabra. De esta manera, un traductor puede fácilmente verificar que la misma palabra es utilizada también en el contexto de juegos. Además, he presentado los sinónimos en el orden de frecuencia, lo que ayuda al traductor cuando está eligiendo una traducción idiomática.

Del análisis realizado puedo concluir que el tamaño del corpus ha sido suficiente para encontrar términos relevantes con la ayuda del programa Sketch Engine. Este programa ha resultado una herramienta útil en la búsqueda y el análisis de los términos: con la función de concordancia he podido ver, por ejemplo, que un término inglés es mucho más común en el corpus que su equivalente español, lo que ha insinuado que puede haber otro término español, un sinónimo también utilizado dentro del corpus. No obstante, un corpus de mayor tamaño hubiera proporcionado más posibilidades de examinar la variación.

La terminología de los juegos de mesa tiene también otras preguntas muy interesantes. En el futuro se podría investigar un corpus similar pero más amplio, o incluir más lenguas en el estudio. También se podría entrevistar a traductores que han traducido juegos de mesa para estudiar sus opiniones de la terminología y la traducción de ellos. Sin embargo, una perspectiva interesante, que lamentablemente no ha cabido en el espacio limitado de este estudio, sería comparar el lenguaje utilizado por los aficionados de los juegos de mesa y los términos utilizados en los manuales de los juegos. Este tipo de estudio requeriría tanto un corpus escrito como un oral, y tendría preguntas de investigación relacionadas con la usabilidad de la terminología de los manuales: ¿Cómo pueden los términos influenciar la usabilidad del manual? Si el manual es usable, los jugadores necesitan menos tiempo para aprender el juego, recuerdan mejor cómo se realizan acciones menos comunes, el juego es más rápido, y los jugadores cometen menos errores en el juego y se divierten más. Espero que este estudio, aunque no ha podido investigar este tipo de preguntas, sirva de ayuda en estudios complementarios en el futuro y pueda ahorrar el tiempo de los investigadores, dándoles una oportunidad de concentrarse en examinar, por ejemplo, el corpus oral en vez del escrito. Además, espero que haya inspirado a otros investigadores a estudiar los juegos de mesa de perspectivas lingüísticas y traductológicas.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias primarias

- Bauza, Antoine. 2012a. *7 Wonders : Reglas*. Bruselas: Repos Production (traducción al español por Haritz Solana). <http://www.7wonders.net/7-wonders/?lang=en#>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Bauza, Antoine. 2012b. *7 Wonders : Rules*. Bruselas: Repos Production (traducción al inglés por Eric Harlaux). <http://www.7wonders.net/7-wonders/?lang=en#>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Bauza, Antoine. 2010. *7 Wonders : Säännöt*. Bruselas: Repos Production (traducción al finés por Markus Bremer). <http://www.7wonders.net/7-wonders/?lang=en#>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Chvátíl, Vlaada. 2015a. *Codenames*. Czech Games Edition (traducción al inglés por Jason Holt). <https://czechgames.com/en/downloads/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Chvátíl, Vlaada. 2015b. *Codenames*. Czech Games Edition (traducción al finés por Soila Tuominen). <https://czechgames.com/en/downloads/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Chvátíl, Vlaada. 2015c. *Código secreto*. Czech Games Edition y Devir (traducción al español por Oriol Garcia). <https://czechgames.com/en/downloads/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Faidutti, Bruno. 2016. *Bruno Faidutti's Citadels™ Classic*. Windrider Games. <https://www.zmangames.com/en/products/citadels-classic/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Faidutti, Bruno. s. a. *Ciudadelas. Tercera edición : Reglas de Juego*. Sevilla: Edge Entertainment (traducción al español por José M. Rey y José Luis Herrera).
- Granerud, Asger Harding. 2017. *Flamme Rouge*. Helsinki: Lautapelit.fi y Devir Iberia S.L. (versión en español).
- Granerud, Asger Harding. 2016. *Flamme Rouge*. Helsinki: Lautapelit.fi (traducción al finés por Oskari Westerholm).
- Granerud, Asger Sams. 2016. *Flamme Rouge*. Helsinki: Lautapelit.fi (versión en inglés).
- Henn, Dirk. 2011a. *Alhambra*. Troisdorf: Queen Games. <http://www.queen-games.com/en/downloads-2/>, consultado el 5 de octubre de 2018 (versión en español).
- Henn, Dirk. 2011b. *Alhambra*. Troisdorf: Queen Games (versión en inglés).
- Moon, Alan R. 2004-2015. *¡Aventureros al Tren! Europa*. Days of Wonder y Edge Entertainment (traducción al español por Darío Aguilar Pereira). <https://www.daysofwonder.com/tickettoride/en/europe/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Moon, Alan R. 2004-2014. *Menolippu Eurooppa*. Days of Wonder y Lautapelit.fi (versión finlandesa por Markus Bremer y Toni Niittymäki).
- Moon, Alan R. 2004-2015. *Ticket to Ride Europe*. Days of Wonder. <https://www.daysofwonder.com/tickettoride/en/europe/>, consultado el 5 de octubre de 2018.

- Teuber, Kleus. 2015a. *Catan : Almanakka*. Stuttgart: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG y Lautapelit.fi (traducción al finés por Mikko Saari).
- Teuber, Kleus. 2015b. *Catan : Compact edition : Traveler*. Catan GmbH y Mayfair Games, Inc. <https://www.catan.com/download/7665/catan-compact-english-rules>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Teuber, Kleus. 2015c. *Catan : Game Rules & Almanac*. Catan GmbH y Mayfair Games, Inc. <https://www.catan.com/service/game-rules>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Teuber, Kleus. 2015d. *Catan : El Juego : Resumen*. Stuttgart: Kosmos Verlag (traducción al español por Francisco Franco Garea, Sonja Wlasny y Oriol Garcia). <http://devir.es/producto/catan/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Teuber, Kleus. 2015e. *Catan : Säännöt*. Stuttgart: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG y Lautapelit.fi (traducción al finés por Mikko Saari).
- Teuber, Kleus. 2010. *Catan : Manual de los colonos*. Kosmos Verlag (traducción al español por Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny). <http://devir.es/producto/catan/>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Vaccarino, Donald X. 2019. *Dominion*. Rio Grande Games. <http://riograndegames.com/Game/278-Dominion>, consultado el 5 de octubre de 2018.
- Vaccarino, Donald X. 2009. *Dominion : Valtakunta y Esimerkki pelin ensimmäisten kierrosten kulusta*. Lautapelit.fi, Rio Grande Games.

Referencias secundarias

- Baker, Paul (ed.). 2009. *Contemporary Corpus Linguistics*. London, New York: Continuum International Publishing Group.
- Bergenholtz, H. y S. Tarp (eds.). 1995. *Manual of specialised lexicography: the preparation of specialised dictionaries*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- BoardGameGeek. 2017a. "Glossary". <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary>, consultado el 28 de diciembre de 2018.
- BoardGameGeek. 2017b. "mechanism". <https://boardgamegeek.com/wiki/page/mechanism#>, consultado el 11 de enero de 2019.
- BSK (Sociedad Británica para el Conocimiento). 2013. "Diccionario de términos relacionados con los juegos de mesa y cartas". http://labsk.net/diccio/?Diccionario_de_t%C9rminos_relacionados_con_los_juegos_de_mesa_y_cartas, consultado el 11 de enero de 2019.
- Cádiz Estocolmo (Juegos de Mesa). 2016. "Mecánicas de los juegos de mesa". <https://cadizestocolmo.wordpress.com/2016/04/07/mecanicas-de-los-juegos-de-mesa-16/>, consultado el 11 de enero de 2019.
- Cabré, Maria Teresa. 2009. "La Teoría Comunicativa de la Terminología, una aproximación lingüística a los términos" en *Revue Française de Linguistique Appliquée*, Vol. XIV: 148-163. <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-linguistique-appliquee-2009-2-page-9.htm>
- Cabré Castellví, Maria Teresa. 2004. "La terminología en la traducción especializada". En Consuelo Gonzalo García y Valentín García Yebra (eds.). *Manual de documentación y terminología para la traducción especializada*. Madrid: Arco/Libros. 89-126.

- Cabré, Maria Teresa. 2002. “Terminología y lingüística: la teoría de las puertas” en *Estudios de lingüística del español*. Vol. 16. <http://www.raco.cat/index.php/Elies/article/view/195486/359874>, consultado el 16 de febrero de 2018.
- Catan GmbH. 2018. “Catan”. <https://www.catan.com/game/catan>, consultado el 12 de octubre de 2018.
- DiceTower. 2015. Board Game Terms. <https://www.dicetower.com/content/new-gaming>, consultado el 21 de octubre de 2018.
- Evans, Jonathan. 2013. “Translating board games: multimodality and play” en *The Journal of Specialized Translation*. Issue: 20. University of Roehampton, 15-32.
- Lautapeliopas. (s. a.). <https://www.lautapeliopas.fi/>, consultado el 11 de enero de 2019.
- Lautapelit.fi. (s. a.). “Yritysinfo”. <https://www.lautapelit.fi/Yritysinfo>, consultado el 17 de octubre de 2017.
- Megido, Raul. 2017. “Glosario de Términos”. Mecatol Rex: <https://www.mecatolrex.com/glosario-de-terminos/>, consultado el 11 de enero de 2019.
- Mikhailov, Mikhail y Robert Cooper. 2016. *Corpus Linguistics for Translation and Contrastive Studies : A guide for research*. Abingdon, New York: Routledge.
- Montero Martínez, Silvia, Pamela Faber Benítez y Miriam Buendía Castro. 2011. *Terminología para traductores e intérpretes : una perspectiva integradora. Segunda edición*. Granada: Ediciones Tragacanto.
- Mymeople.com. (s. a.). ”Mecanismo” (el menú de búsqueda). <https://mymeople.com/categorias/eleccion-de-draft/>, consultado el 11 de enero de 2019.
- Parodi, Giovanni. 2010. *Lingüística de Corpus: de la teoría a la empiria*. Madrid/ Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert.
- Queen Games GmbH. 2018. “Alhambra”. <http://www.queen-games.com/en/2016/09/alhambra-2/>, consultado el 12 de octubre de 2018.
- Real Academia Española (RAE). 2007. Diccionario de la lengua española (DLE). Edición del Tricentenario. <http://dle.rae.es>, consultado el 7 de diciembre de 2018.
- Reppen, Randi. 2010. “Building a corpus – What are the key considerations?”, en A. O’Keeffe y M. McCarthy (eds.), *The Routledge handbook of Corpus Linguistics*. Abingdon: Routledge, 31-37.
- Repos Production. 2018. “7 Wonders”. <http://www.7wonders.net/7-wonders/?lang=en#>, consultado el 12 de octubre de 2018.
- Repos Production. 2012-2017. “7 Wonders Rules”. <http://rprod.com/index.php?page=download-2>, consultado el 21 de octubre de 2017.
- Ronda Final. 2019. “Glosario de términos”. <https://www.rondafinal.es/diccionario-juegos-de-mesa/>, consultado el 11 de enero de 2019.
- Saari, Mikko. 2007. *Uudet lautapelit*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Sammalvuo, Tapani. 2016. *Trabajo terminológico basado en corpus : caso práctico de terminología del ajedrez*. Universidad de Turku, Trabajo de fin de máster [inédita].

Sanastokeskus TSK ry. 2006. "Terminologian sanasto". Helsinki: Sanastokeskus TSK ry. <http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/TerminologianSanasto.pdf>, consultado el 22 de marzo de 2018.

Sanastokeskus TSK ry. (s. a.). "Lukuohje". <http://www.tsk.fi/tsk/fi/lukuohje-274.html>, consultado el 26 de octubre de 2018.

APÉNDICE 1 – GLOSARIO TRILINGÜE DE LOS JUEGOS DE MESA –
KOLMIKIELINEN LAUTAPELISANASTO

español	inglés	finés
acción <i>f</i>	action	toiminta toiminto
apuestas <i>f</i>	betting wagering	vedonlyönti veto
banca <i>f</i>	bank	pankki
baraja <i>f</i>	deck pile stack	pakka pino
barajar	to shuffle	sekoittaa
boca abajo bocabajo	face down facedown	kuvapuoli alaspäin
boca arriba bocarriba	face up face-up	kuvapuoli ylöspäin
carta <i>f</i>	card	kortti
casilla <i>f</i>	square	ruutu
colección de componentes <i>f</i>	set collection	settien keräily
colección de piezas <i>f</i>	set collection	settien keräily
colocación de locetas <i>f</i>	tile-laying tile placement	laatanasettelu laattojenasettelu
colocación de piezas de tablero <i>f</i>	tile-laying tile placement	laatanasettelu laattojenasettelu
colocación de trabajadores <i>f</i>	worker placement	työläisasettelu työläisten asettelu ukkojenasettelu
comerciar	to trade	käydä kauppaa
comercio <i>m</i>	commerce trading	kaupankäynti kauppa
conexión de caminos, vías o redes <i>f</i>	route/network building	reitit rakentaminen

construcción <i>f</i>	building construction	rakentaminen
construcción de mazos <i>f</i>	deck building	pakanrakennus
construcción y compra de cartas <i>f</i>	deck building	pakanrakennus
construir	to build to construct	rakentaa
control de área <i>m</i>	area control area influence area majority	alue-enemmistö
coste <i>m</i>	cost price	hintaa
creación de draft <i>f</i>	card drafting drafting	draftaaminen draftaus drafti kortinvalinta värvääminen
creación de mazos <i>f</i>	deck building	pakanrakennus
descartar	to discard	poistaa
descarte <i>m</i>	discard	
draft <i>m</i> ; drafting <i>m</i>	card drafting drafting	draftaaminen draftaus drafti kortinvalinta värvääminen
elección de cartas <i>f</i>	card drafting drafting	draftaaminen draftaus drafti kortinvalinta värvääminen
elección simultánea de acciones <i>f</i>	simultaneous action selection	toimintojen valitseminen yhtä aikaa yhtäaikaiset toimintovalinnat
empate <i>m</i>	tie	tasatilanne
equipo <i>m</i>	team	joukkue tiimi

era <i>f</i>	age	aikakausi
expansión <i>f</i>	expansion	laajennus lisäosa
fase <i>f</i>	phase	vaihe
figura <i>f</i> figura de juego <i>f</i>	figure	figuuri
final de la partida <i>m</i>	end of the game	pelin loppu pelin päättyminen
final del juego <i>m</i>	end of the game	pelin loppu pelin päättyminen
fin de juego <i>m</i>	end of the game	pelin loppu pelin päättyminen
gestión de mano <i>f</i>	hand management	korttikäden hallinta käden hallinta kädenhallinta
habilidades de cada jugador <i>f</i>	variable player powers variable powers	erikoisvoimat pelaajavoimat
habilidad especial <i>f</i>	ability special ability special action	erityisominaisuus ominaisuus
influencia de área <i>f</i>	area control area influence area majority	alue-enemmistö
juego <i>m</i>	game	erä peli
juego de carreras <i>m</i>	race game	kilpa-ajopeli
juego cooperativo <i>m</i>	cooperative game	yhteistyöpeli
juego de destreza manual <i>m</i>	dexterity game	näppäryyspeli
juego de mesa <i>m</i>	board game	lautapeli
juego de mesa de carreras <i>m</i>	race game	kilpa-ajopeli
juego de tablero <i>m</i>	board game	lautapeli
jugada <i>f</i>	action	toiminta toiminto

jugada <i>f</i>	game turn turn	pelivuoro vuoro
jugadores con poderes variables <i>m</i>	variable player powers variable powers	erikoisvoimat pelaajavoimat
mano <i>f</i> mano de cartas <i>f</i>	hand hand of cards	käsi
marcador <i>m</i>	marker	merkki
marcador <i>m</i>	token	merkki
materia prima <i>f</i>	raw material	raaka-aine
mayorías <i>f</i>	area control area influence area majority	alue-enemmistö
mazo <i>m</i>	deck pile stack	pakka pino
mecánica <i>f</i> mecánica de juego <i>f</i>	gameplay mechanism mechanic mechanism	mekaniikka mekanismi pelimekaniikka pelimekanismi
mecanismo <i>m</i> mecanismo de juego <i>m</i>	gameplay mechanism mechanic mechanism	mekaniikka mekanismi pelimekaniikka pelimekanismi
mesa <i>f</i>	table	pöytä
mezclar	to shuffle	sekoittaa
modo <i>m</i> modo de juego <i>m</i>	variant	muunnelma versio
moneda <i>f</i>	coin	kolikko raha
mostrar	to reveal	kääntää näyttää paljastaa
negociación <i>f</i>	negotiation	neuvottelu
objetivo <i>m</i> objetivo del juego <i>m</i>	goal goal of the game	pelin tavoite tavoite

partida <i>f</i>	game	erä peli
personaje <i>m</i>	character	hahmo
personajes con poderes variables <i>m</i>	variable player powers variable powers	erikoisvoimat pelaajavoimat
pieza <i>f</i>	game piece piece	
pila <i>f</i>	deck pile stack	pakka pino
plaquita <i>f</i>	tile	laatta
precio <i>m</i>	cost price	hintaa
preparación <i>f</i> preparación de la partida <i>f</i> preparación del juego <i>m</i>	game set-up preparation setting up the game setup setup phase starting set-up	alkuvalmistelut pelivalmistelut valmistelut
preparativos <i>m</i>	game set-up preparation setting up the game setup setup phase starting set-up	alkuvalmistelut pelivalmistelut valmistelut
producción <i>f</i>	production	tuotanto
punto de victoria <i>m</i>	victory point	voittopiste
puntuación <i>f</i>	score	pisteet pistemäärä
recolección de cartas <i>f</i>	card drafting drafting	draftaaminen draftaus drafti kortinvalinta värviäminen
recurso <i>m</i>	resource	resurssi
regla <i>f</i>	rule	sääntö

reserva <i>f</i>	reserve stash	varasto
reserva <i>f</i>	bank supply	pankki varasto
revelar	to reveal	kääntää näyttää paljastaa
robar	to draw	nostaa
robar	to rob to steal	ryöstää varastaa viedä
ronda <i>f</i> ronda de juego <i>f</i>	round	kierros pelikierros
selección de acciones <i>f</i>	action selection	toimintojen valitseminen toimintovalinta
selección simultánea de acciones en secreto <i>f</i>	simultaneous action selection	toimintojen valitseminen yhtä aikaa yhtäaikaiset toimintovalinnat
subastas <i>f</i>	auction bidding	huutokauppa
tablero <i>m</i> tablero de juego <i>m</i>	board game board	lauta pelilauta
tablero modular <i>m</i>	modular board	modulaarinen lauta modulaarinen pelilauta
tirar dados <i>m</i>	dice rolling	nopanheitto
turno <i>m</i> turno de juego <i>m</i>	game turn turn	pelivuoro vuoro
unir puntos de un mapa mediante piezas <i>m</i>	route/network building	reitit rakentaminen
variante <i>f</i>	variant	muunnelma versio
vecino <i>m</i>	neighbor	naapuri

APÉNDICE 2 – SUOMENKIELINEN LYHENNELMÄ

JOHDANTO

Tämän pro gradu -tutkielman tavoitteena on tutkia lautapeleihin liittyvää terminologiaa ja koostaa aiheesta terminologinen sanasto espanjan, suomen ja englannin kielillä. Tutkielmassa tarkastellaan terminologiaa deskriptiivisestä näkökulmasta, ja lopputuloksena syntyvän terminologisen analyysin on tarkoitus olla hyödyksi kääntäjille ja muille lautapelialan parissa työskenteleville. Kääntämisen lisäksi näkökulmana ovat tutkielman hypoteesit, joiden mukaan termien käytössä esiintyy vaihtelua ja englanninkieliset termit ovat vakiintuneempia kuin suomen ja espanjan. Lisäksi hypoteesina on, että monet termeistä ovat yleiskielen sanoja, jotka lautapelikontekstissa saavat erityisen merkityksen ja ovat siten käytössä termeinä. Hypoteesit perustuvat omiin havaintoihini ja kokemuksiini aloittelevana lautapeliharrastajana.

Termien koostamisen pääasiallinen metodi on korpusanalyysi. Tutkielmaa varten kerätty korpus koostuu espanjan-, suomen- ja englanninkielisistä lautapeliin sääntökirjoista, jotka on hankittu verkosta pelien julkaisijoiden sivuilta sekä omasta lautapelikokoelmastani. Korpuksessa on sekä rinnakkaisia että vertailukelpoisia tekstejä, sillä osa sääntökirjoista on saman pelin sääntöjen käännöksiä kaikilla kolmella kielellä ja osa saman tai lähes saman pelin sääntökirjoja kahdella tutkimuksen kohteena olevista kielistä. Rinnakkaisiin teksteihin lukeutuvat seuraavien pelien sääntökirjat: *7 Wonders*, *Catan*, *Codenames*, *Flamme Rouge* ja *Menolippu Eurooppa*. Vertailtavia tekstejä ovat *Alhambran* englannin- ja espanjankieliset, *Citadels Classicin* englanninkieliset, *Ciudadelasin* espanjankieliset sekä *Dominionin* suomen- ja englanninkieliset säännöt. Valitut pelit edustavat laajasti moderneja perhepelejä ja harrastelijalautapelejä, ja niiden valinnassa on mahdollisuuksien mukaan pyritty keräämään tekstejä eri valmistajien tuotannosta. Tutkielmassa tarkasteltu terminologia keskittyy pelimekanismeihin ja pelien komponentteihin liittyvään sanastoon, josta suurin osa on lautapeliin sääntökirjoissa esiintyviä termejä. Korpuksen lisäksi koostan termejä myös muista lähteistä, muun muassa erikielisistä jo olemassa olevista lautapeliharrastajien sanastoista. Näistä lähteistä poimitut termit ovat pääasiassa muualla kuin pelien sääntökirjoissa esiintyviä termejä, joita käytetään pelimekaniikkojen kuvaamiseen ja luokitteluun yleensä harrastelijapiireissä.

TEOREETTINEN TAUSTA

Tutkielman tärkeimpänä teoriapohjana ovat Maria Teresa Cabrén teokset, joissa hän kuvaa kommunikatiivista terminologiateoriaansa. Teorian mukaan termejä on aina tarkasteltava

niiden kontekstissa, sillä yksikään sana ei itsessään ole termi, mutta mikä tahansa sana tai muu kielellinen rakenne voi käyttöyhteydessään saada terminologista arvoa. Pragmatiikka on termin tarkastelulle välttämätöntä, sillä eri käyttöyhteyksissä sama sana voi saada erilaisen terminologisen arvon ja siten eri merkityksen. (Cabr , 2009: 13) Kielen erikoistumisella on eri asteita, ja mit  erikoistuneempaa kielenk yttö on, sit  tihe mmin siin  esiintyy termej  ja sit  tarkempaa se on. (Cabr , 2002)

Termeill  nimet n k sitteit , joilla on kesken n erilaisia suhteita. Tyypillisimmill  kuvataan k sitteiden hierarkia-, koostumus- ja funktiosuhteita (Sanastokeskus TSK, 2006: 18), ja niit  havainnollistetaan diagrammeilla. Terminologisessa ty ss  termin ja k sitteen lis ksi merkitt v ss  osassa on m aritelmi , jossa k sitett  kuvataan sen oleellisten, erottavien ominaisuuksien avulla ja rajataan viittauksilla muihin termeihin (Montero *et al.*, 2011: 131).

Terminologisessa ty ss  k ytet n usein apuna korpuslingvistiikkaa, joka toimii ty kaluna termej  tunnistettaessa, poimittaessa ja tarkasteltaessa k ytt yhteydess n. Korpuslingvistiikan toimivuuden perustana on hyvin rakennettu, tasapainoinen korpus, jota analysoidaan tutkimuksen tavoitteiden kannalta oleellisill  keinoill  (Baker, 2009: 6). Monikielisten korpusten kohdalla tasapainoisuus tarkoittaa usein rinnakkaisten ja vertailukelpoisten tekstien yhdistelm . Rinnakkaiset tekstit sis lt v t l ht tekstin ja sen k nn ksi  eri kielille, kun taas vertailukelpoisiin teksteihin kuuluu erikielisi  tekstej , joita yhdist t  esimerkiksi aihealue, tekstityyppi ja ajanjakso (Morin & Hazem, 2015⁴⁸: 575).

Korpuksen analyysikeinojen lis ksi my s korpuksen koko on suhteessa tutkimuksen tarkoitukseen. Korpus on kattava, kun se edustaa tutkittavaa kohdetta laajasti ja tasapainoisesti. (Reppen, 2010: 32) Vain harvoissa tapauksissa korpus voi edustaa koko tutkimusaihetta eli kattaa kaikki siihen kuuluvat tekstit (Bergenholtz & Tarp, 1995: 94). Leksikografisten ilmi iden tutkiminen edellytt  yleisesti suurempia korpuksia kuin kieliopillisten, mutta erityisalaan keskittyviss  tutkimuksissa korpuksell  voi olla selv sti pienempi  kuin yleist  sanastoa tutkivissa t iss . Joissain tapauksissa jopa 40 000 sanan korpus voi olla riitt v . (Reppen, 2010: 32)

Yksi k ytetyimmist  korpuslingvistisist  ty kaluista on esiintymisfrekvenssi, jonka avulla voidaan luoda luettelo sanoista sen mukaan, kuinka tihe sti ne esiintyv t korpuksessa. T m  on leksikografisissa ja terminologisissa t iss  hyvin hy dyllist . (Parodi, 2010: 42)

⁴⁸ Morin, Emmanuel y Amir Hazem. 2015. "Exploiting unbalanced specialized comparable corpora for bilingual lexicon extraction", en *Natural Language Engineering* 22 (4): 575-601

Korpuslingvististen työkalujen frekvenssitoiminnot helpottavat myös monisanaisten termien löytämistä (Mikhailov & Cooper, 2016: 158–159). Frekvenssin lisäksi korpuslingvististen työkalujen avulla voi tehdä konkordanssihakuja, joilla voidaan tarkastella yksitellen mitä tahansa sanaa kaikissa sen käyttöyhteyksissä koko korpuksessa (Parodi, 2010: 43). Sekä frekvenssi- että konkordanssitoiminnot ovat olennaisessa osassa tämän työn metodeja.

Jotta lautapelejä voidaan tutkia terminologisesta ja käännöstieteellisestä näkökulmasta, on oleellista tutustua ensin niiden tyypeihin ja tekstuaalisiin piirteisiin. Evansin (2013: 16–18) mukaan lautapelit ovat sääntöihin perustuvaa sosiaalista vuorovaikutusta, jossa keskinäisessä vuorovaikutuksessa ovat kaikki pelin elementit: pelaajat, säännöt ja pelin komponentit. Saari (2007: 8–9) korostaa moderneissa lautapeleissä, jotka ovat tämänkin tutkimuksen kohteena, ajattelun ja päätöksenteon merkitystä osana peliä sekä erilaisten tavoitteiden ja pelityyppien monimuotoisuutta. Pelien erilaisuudesta huolimatta pelien sääntökirjoilla on paljon yhteisiä tekstuaalisia piirteitä (Evans, 2013: 19).

Lautapeliien sääntökirjaset ovat operatiivisia ja informatiivisia tekstejä, joiden on pakko sisältyä peliin. Sääntökirjat voidaan erottaa pelin sisäisestä tekstistä, kuten korteissa olevasta tekstistä, muun muassa tällä perusteella. Toinen peruste on, että pelin sisäiselle tekstille on tunnusomaista, että se on oleellinen osa pelitilannetta, kun taas sääntökirjaa ei välttämättä tarvita pelin sääntöjen opetteluun jälkeen. (Evans, 2013: 18–19) Tässä tutkielmassa keskitymme sääntökirjoihin. Niillä on vakiintunut rakenne ja sisältö: yleensä ne alkavat yleisellä kuvauksella, josta käy ilmi pelin tavoite, ja kuvausta seuraa pelin etenemisen selitys, joka sisältää pelin alkuvalmistelut, komponenttien käyttötavat, vuoron rakenteen ja pelin voittotavat (op. cit: 19). Sääntökirjat pyrkivät olemaan mahdollisimman selkeitä, ja myös tästä syystä niissä hyödynnetään visuaalisuutta tekstin käytettävyyden lisäämiseksi (op. cit: 21). Käännetyin sääntökirjan funktio on yleensä sama kuin alkuperäisen, sillä pelin on tarkoitus tarjota pelaajille samanlainen pelikokemus kuin alkuperäiskielisenkin pelin (op. cit: 18, 27).

LAUTAPELIEN TERMINOLOGINEN ANALYYSI

Tämän tutkielman tavoitteena on koota kolmikielinen lautapeliterminologia, joka pohjautuu pääasiassa valittujen lautapeliien sääntökirjoista koostettuun korpukseseen. Termejä kerätessäni keskityin peleille yhteisiin termeihin, jotka liittyvät pelimekaniikkoihin ja komponentteihin, ja sivuutin pelistä pelien teemoihin liittyvät termit. Tämän helpottamiseksi korpus on koottu monipuolisesti erilaisista perhe- ja harrastelijapeleistä, ja pyrkimyksenäni oli välttää yksittäisten teemojen yliedustusta korpuksessa.

Käytin korpustyökaluna Sketch Enginea, joka on selainpohjainen korpusohjelma. Työkalun käyttöä varten skannasin paperiset sääntökirjat ja tein niihin tekstintunnistuksen Adobe Acrobatilla. Suoraan verkkosivuilta löydetty sääntökirjat olivat valmiiksi Sketch Enginen käsiteltävässä muodossa. Syötin tiedostot ohjelmaan kolmeksi erilliseksi korpuksiksi, jaotellen tiedostot kielen mukaan. Englanninkielisen korpuksen kooksi tuli 42 140 sanaa ja espanjankielisen 31 862 sanaa. Suomenkielisen korpuksen sanamäärä on merkittävästi pienempi kuin englannin- ja espanjankielisten korpusten (19 187 sanaa), mikä johtuu suurilta osin kielten erilaisista rakenteista, mutta myös sääntökirjojen määrä oli suomenkielisessä korpuksessa pienin.

Poimin termit korpuksista Sketch Enginen avainsanatoiminnolla, joka on frekvenssipohjainen termihaku. Englannin- ja espanjankielisistä korpuksista ohjelma löysi sekä yhden että useamman sanan mittaisia termiehdokkaita, kun taas suomenkielisestä tekstimassasta ohjelma haki vain yksisanaisia avainsanoja. Toisaalta taas on huomioitava kielten erilaiset rakenteet: monisanaiset englannin- ja espanjankieliset termit saavat usein suomessa yksisanaisen vastineen, sillä suomessa on paljon yhdyssanoja. Löydettyjen avainsanojen määrät on esitetty alla taulukossa 1. Latasin avainsanaluettelot tietokoneelleni ja kävin ne läpi konkordanssitoimintoa hyödyntäen poistaen avainsanat, jotka eivät selvästi voineet muodostaa termiä yksinään tai jotka olivat aiemmin esiintyneen termin muita muotoja. Poistin myös avainsanat, jotka liittyivät selvästi vain pelien tematiikkaan, sekä avainsanat, jotka koostuivat mahdollisesta termiehdokkaasta ja kuvaavasta, ei termin kannalta oleellisesta määritteestä. Jäljelle jäävissä luetteloissa oli edelleen selvästi enemmän termiehdokkaita kuin mitä tässä työssä pystyin analysoimaan, mutta otin frekvenssipisteiden mukaan 200 ensimmäistä espanjankielistä termiä tarkempaan tarkasteluun, jossa myös huomasin, että suurin osa termiehdokkaista ei ollut termejä korpuksessa esiintyvissä konteksteissa.

Korpuksen kieli	Yksisanaiset avainsanat	Monisanaiset avainsanat
espanja	972	497
englanti	1 000	353
suomi	1 000	—

Taulukko 1: Sketch Enginellä haettujen avainsanojen määrät

Seuraavassa vaiheessa analysoin valitut espanjankieliset termit etsien niille korpuksista suomen- ja englanninkieliset vastineet sekä muodostaen termin määritelmän.

Käytyäni läpi espanjankieliset termiehdokkaat tarkistin vielä suomen- ja englanninkielisistä termiehdokasluetteloista, että yksikään frekvenssipisteiltään korkealle sijoittunut termi ei ole jäänyt analysoimatta. Nämä korpuksessa esiintyvät termit on analysoitu kappaleessa 4.7.1, ja lisäksi kappaleessa 4.7.2 on analysoitu täydentävistä lähteistä kerättyjä termejä, joilla muun muassa kuvataan lautapeliin pelimekanismeja harrastelijapiireissä. Termitietueita on yhteensä 72. Analyysin termitietueet noudattavat seuraavaa kaavaa:

6

carta *f*

en card

fi kortti

pieza plana, fina y rectangular que indica su significado o uso en el juego con símbolos, texto, imágenes o números

[Definición mía, consultado también al DLE de la RAE, 2007.]

Núcleo de términos compuestos como “carta de materia prima”, “carta de punto de victoria”, “carta de ayuda”, “carta de personaje”, etc.

Las cartas pueden ser el mecanismo principal del juego o sus únicas piezas, o pueden ser por ejemplo solo de ayuda para los jugadores para recordar las reglas del juego o las fases de su turno.

Ejemplo de uso: “Cuando todos han recibido su dinero, cada uno coge sus cartas en la mano.” (Henn, 2011a: 2. *Alhambra*.)

Tietueen ensimmäisellä rivillä on termitietueen järjestysnumero tässä tutkielmassa. Seuraavalla rivillä on espanjankielinen termi tai mahdollisesti termit, joiden mukaan termitietueet on järjestetty aakkosjärjestykseen. Espanjankielistä termiä seuraa maskuliinisuutta tai feminiinisyttä merkitsevä kursivoitu m- tai f-kirjain, mikäli termi on substantiivi. Seuraavalla, en-alkuisella rivillä on espanjankielisen termin englanninkieliset vastineet ja sitä seuraavalla, fi-alkuisella rivillä suomenkieliset vastineet. Mikäli vastineita on monta, ne on järjestetty niiden esiintymisfrekvenssin mukaan niin, että korpuksessa yleisin vastine on ensimmäisenä. Tietueen viidennellä rivillä on termin määritelmä, jossa on kursivoitu muissa tämän työn termitietueissa määritellyt termit. Määritelmän jälkeisellä rivillä hakasulkeissa on annettu määritelmän lähde. Lähdetietoja seuraavilla riveillä on kommentteja, joista ensimmäisessä on annettu mahdolliset yhdystermit, joissa tietueen termi esiintyy korpuksessa. Lopuksi esitän vielä yhden konkordanssitoiminnolla etsityn käyttöyhteyden

esimerkiksi espanjankielisen termin käytöstä. Täydentävistä lähteistä haetuista termeistä ei ole annettu esimerkkiä käyttöyhteydestä, sillä suurin osa lähteistä on sanastoja. Tämän tutkielman sanasto, johon kaikki analyysin termit on kerätty kolmella kielellä ilman määritelmiä ja kommentteja, on liitteenä 1. Sanasto on aakkostettu espanjankielisten termien mukaan ja myös erikieliset vastineet on frekvenssin sijaan asetettu aakkosjärjestykseen.

Termianalyysin pohjalta myös arvioin hypoteesien toteutumista. Ensimmäisenä tarkastelin termien käytön vaihtelua siltä kannalta, vastasiko samaa konseptia useampi samankielinen termi. Termeillä oli synonyymeja kaikilla kolmella kielellä, eivätkä synonyymien määrät viitanneet siihen, että jollakin kielellä termit olisivat vakiintuneempia kuin toisilla. Suurinta osaa konsepteista vastasi vain yksi termi kullakin kielellä, mutta myös kahden samankielisen vastineen esiintyminen oli yleistä. Suurin vastineiden määrä oli kuusi. Englannin kielellä oli suurin määrä termejä, joilla oli vain yksi vastine eli ei siis yhtäkään synonyymia, mutta tätä määrällistä eroa ei voida pitää merkittävänä. Perusteltu oletus kuitenkin on, että nämä erot voisivat kasvaa, jos käytössä olisi suurempi korpus tai jos sääntökirjojen määrä olisi kaikilla kielillä sama ja siten korpusten koot olisivat yhtäläiset. Laajempi korpus olisi antanut tilaa suuremmalle määrälle variaatiota termien käytössä.

Toisaalta polysemian jakautuminen eri kielten välillä viittaa siihen, että vaihtelua termien käytössä on havaittavissa enemmän espanjassa ja suomessa kuin englannissa. Korpuksen termeistä kolme espanjankielistä ja kolme suomenkielistä viittaa kahteen eri konseptiin, kun taas englanninkielisistä termeistä vain yksi. Polysemia korpuksessa on kaikilla kolmella kielellä vähäistä, mutta suhteelliset erot ovat merkittäviä. Kuten yllä, voidaan myös olettaa, että tämä ero korostuisi entisestään, mikäli analysoitu korpus olisi suurempi.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Yllä esitelty tutkielma täytti tavoitteensa koostaa kolmikielinen terminologia lautapeli- mekanismeista ja komponenteista. Tutkielman hypoteesit todistettiin osittain oikeiksi, sillä termien käytössä on havaittavissa jonkin verran vaihtelua ja polysemian jakautuminen viittaa siihen, että englanninkielinen terminologia on vakiintuneempaa kuin suomen- ja espanjankielinen. Erot näiden kolmen kielen välillä eivät kuitenkaan olleet tutkitussa korpuksessa merkittäviä, joten niiden yleistäminen laajemmin edellyttää lisätutkimuksia, joissa aihetta tarkastellaan esimerkiksi suuremman korpuksen avulla.

Tutkielman toinen hypoteesi, jonka mukaan useat termit ovat yleiskäytössä olevia sanoja, joita käytetään termeinä lautapelikontekstissa, osoittautui oikeaksi. Monien termien

kohdalla niiden nimittämällä konseptilla on selkeä yhteys sanan merkitykseen yleiskäytössä, mutta lautapelikontekstissa merkitys on tarkempi ja erikoistuneempi. Nämä sanojen saamat terminologiset arvot vaikuttavat olevan yleisesti tunnustettuja lautapeliien sääntökirjoissa, joten näitä erityismerkityksen saavia sanoja voidaan pitää termeinä. Esimerkki tällaisesta termistä on ”pöytä”, joka lautapeliien sääntökirjoissa viittaa ennemmin pelialueeseen kuin konkreettiseen pöytään.

Termianalyysi osoittaa, että korpuksen koko oli riittävä oleellisten termien löytämiseen Sketch Engine -korpusohjelman avulla ja siten myös kolmikielisen terminologian koostamiseen. Suuremman korpuksen avulla olisin voinut kuitenkin tarkastella termien variaatiota tarkemmin ja luotettavammin. Tutkielman analyysin laajuus on tästä huolimatta riittävä sen tavoitteiden kannalta, sillä uskon sen voivan hyödyttää lautapelejä kääntäviä kielenkääntäjiä sekä muita lautapeliien parissa työskenteleviä tai niitä harrastavia. Tulevissa tutkimuksissa ehdotan käyttämään laajempaa korpusta tai tarkastelemaan muitakin kieliä. Myös lautapeliien kääntäjiä haastatteleamalla saataisiin uudenlainen näkökulma pelien terminologian ja kääntämisen tutkimiseen sekä arvokasta tietoa niistä. Lisäksi olisi mielenkiintoista verrata lautapeliharrastajien käyttämää kieltä lautapeliien sääntökirjoissa käytettyyn kieleen. Tämänäköisessä tutkimuksessa näkökulmana voisi olla ohjeiden käytettävyys eri kielillä, ja se voisi tarkastella sekä kirjallista että äänitettyä korpusta. Toivon, että tämä tutkielma voi tulevaisuudessa hyödyttää tällaisista ja muista lautapeliaiheisistä ja terminologisista tutkimuskysymyksistä kiinnostuneita sekä innoittaa lautapeliien tutkimiseen kieli- ja käännöstieteellisistä näkökulmista.