

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЛІНГВІСТИЧНОЇ СЕМАНТИКИ
[CURRENT ISSUES IN LINGUISTIC SEMANTICS]

УДК 811.133

Стаття надійшла до редакції [Article received] – 14.03.2022 р.

Фінансування [Financing] – самофінансування [self-financing]

Перевірено на плагіат [Checked for plagiarism] – 17.03.2022 р.

Оригінальність тексту [The originality of the text] – 99.54 %

<http://doi.org/10.17721/2663-6530.2022.41.06>

**EL POTENCIAL EXPRESIVO Y EVALUATIVO DE LAS UNIDADES
FRASEOLÓGICAS DE JUEGOS DE AZAR EN EL IDIOMA ESPAÑOL**

Lyubov I. Bobchynets (Kyiv, Ucrania)

blinfo@ukr.net

Doctora en Letras, docente del Departamento de Filología Románica y Neogriega
y Traducción de la Universidad Nacional Lingüística de Kyiv
(Ministerio de Educación y Ciencia de Ucrania)
C. Velyka Vasylkivska 73, Kyiv, Ucrania, 03150

El artículo está dedicado a las funciones de las unidades fraseológicas de juegos de azar en el español contemporáneo. Los fraseologismos estudiados se usan ampliamente en los textos de noticias, en particular, en los títulos, y hay casos de su uso como nombres propios: ergónimos y nombres de platos. Los fraseologismos de juegos de azar en el español cumplen las funciones de expresividad y evaluación. El análisis contextual muestra la evaluación positiva o negativa de personas, situaciones y comportamientos, expresada por medio de los fraseologismos de juegos de azar. La mayoría de las unidades fraseológicas de azar se usan para caracterizar negativamente a los políticos. Los refranes y proverbios de juegos de azar expresan la evaluación negativa del juego que puede provocar ludopatía. Según la estructura las unidades fraseológicas de juegos de azar son combinaciones de palabras nominativas, atributivas y verbales. Los refranes y proverbios de juegos de azar son oraciones simples o compuestas con rima y paralelismo. Los estudios futuros pueden concentrarse en el análisis comparativo de los fraseologismos de juegos de azar en español y ucraniano, la búsqueda de las equivalencias de traducción.

(Current issues in linguistic semantics [Aktual'ni pytannja lingvistichnoi' semantyky])
Expressive and Evaluative Potential of Idioms of Gambling in Spanish (in Spanish) [El potencial expresivo y evaluativo de las unidades fraseológicas de juegos de azar en el idioma español])

© Bobchynets L. I. [Bobchynec' L. I.], blinfo@ukr.net

Palabras clave: *fraseologismos de juegos de azar, expresividad, función evaluativa, proverbios de juegos de azar.*

EXPRESSIVE AND EVALUATIVE POTENTIAL OF IDIOMS OF GAMBLING IN SPANISH

Lyubov I. Bobchynets (Kyiv, Ukraine)

blinfo@ukr.net

PhD in Romance Philology, Associate Professor of Department of Romance and Modern Greek Philology and Translation at Kyiv National Linguistic University
(Ministry of Education and Science of Ukraine)
Velyka Vasylkivska Street 73, Kyiv, Ukraine, 03150

The research paper is dedicated to functional analysis of the idioms of gambling in Contemporary Spanish. The studied phraseological units are frequently used in texts of news, in particular, in the titles. There are few cases of the use of Spanish lexicon of gambling as proper names: ergonyms and names of plates. The idioms of gambling in the Spanish language perform expressive and evaluative functions. The main method of our research is the contextual analysis which reveals positive or negative evaluation of people, situations and behavior, expressed by the idioms of gambling. The most part of phraseological units of gambling are used to characterize negatively politicians and their actions. The proverbs and sayings about gambling in Spanish express negative evaluation of the game which may cause addiction. According to the structure, the idioms of gambling are nominative, attributive and verbal word combinations. The proverbs and sayings about gambling are simple and compound sentences with rhyme and parallel structure. According to the origin, the studied idioms are international or borrowed from other languages, as the English borrowing "poker face", and national idioms which mainly refer to Spanish playing cards, as "echar un órdago", "cantar las cuarenta", etc. The future studies may be devoted to the search of right equivalents of translation of the Spanish idioms of gambling into Ukrainian and comparative linguistic and culture studies of Spanish and Ukrainian idioms of gambling.

Key words: *idioms of gambling, expressivity, evaluative function, proverbs about gambling.*

ЕКСПРЕСИВНИЙ ТА ОЦІННИЙ ПОТЕНЦІАЛ ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ АЗАРТНИХ ІГОР В ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

Любов Іванівна Бобчинець (Київ, Україна)

blinfo@ukr.net

кандидат філологічних наук, доцент кафедри романської
і новогрецької філології та перекладу Київського національного
лінгвістичного університету
(Міністерство освіти і науки України)
вул. Велика Васильківська, 73, Київ, Україна, 03150

Статтю присвячено функціям фразеологічних одиниць азартних ігор у сучасній іспанській мові. Досліджувані фразеологізми широко використовуються у текстах новин, особливо в заголовках. Є також випадки використання фразеологізмів як власних назв: ергонімів та назв страв. Фразеологізми азартних ігор в іспанській мові виконують експресивну та оцінну функції. Шляхом контекстуального аналізу виявлено позитивну або негативну оцінку людей, ситуацій, поведінки, що виражають фразеологізми азартних ігор. Більшість фразеологічних одиниць азартних ігор використовується для негативної оцінки політиків. Прислів'я та приказки про азартні ігри виражають негативну оцінку до гри, що може викликати залежність. Структурно фразеологізми азартних ігор є іменними, прікметниковими та дієслівними словосполученнями. Прислів'я та приказки про азартні ігри є простими і складними реченнями з римою і паралельними конструкціями. Перспективи подальшого дослідження полягають у порівняльному аналізі українських та іспанських фразеологізмів азартних ігор, а також у пошуку еквівалентів перекладу.

Ключові слова: фразеологізми азартних ігор, експресивність, оцінна функція, прислів'я про азартні ігри.

Introducción. Los fraseologismos se usan en múltiples contextos literarios y publicísticos. Las funciones de fraseologismos en los textos literarios eran el objeto de estudios de V. Díaz Orozco, F. O. Zuluaga Gómez, L. Astrid Ciro y otros lingüistas. Nuestro estudio está concentrado en el uso de los fraseologismos de juegos de azar en los textos publicísticos. El léxico profesional y terminológico de los juegos de azar enriquece el léxico común con gran cantidad de las unidades fraseológicas. Las unidades fraseológicas del campo de juegos de azar como resultado de nominación secundaria se usan ampliamente en los textos de publicidad, noticias, poesías, letras de canciones, etc. El uso amplio de los fraseologismos en los títulos de noticias no ha sido el objeto de estudio especial, aunque merece la

pena destacar y analizar este fenómeno lingüístico. La popularidad de juegos de azar con la baraja española se revela en las unidades fraseológicas provenientes de los dichos juegos, por ejemplo, *cantar las cuarenta* del juego del tute, *echar un órdago* del juego del mus. **El objetivo** de nuestra investigación es el análisis funcional y pragmático de los fraseologismos de juegos de azar en el español contemporáneo en los textos publicísticos y como recurso de publicidad.

Materiales y métodos. La metodología de nuestro estudio comprende el análisis semántico y contextual del uso pragmático de la fraseología de juegos de azar. El material ilustrativo lo comprenden los textos de noticias online.

Las funciones de fraseologismos son múltiples. Según A. Zuluaga, las unidades fraseológicas cumplen tales funciones en los textos literarios como semántico-estilística, composicional, poética, icónica o metafórica [9, p. 634-638]. Además de estas funciones las unidades fraseológicas de juegos de azar cumplen la función evaluativa, lo que se revela en múltiples contextos analizados por nosotros. Así, las nominaciones fraseológicas en cuestión cumplen funciones de expresividad y evaluación del comportamiento y carácter humano (*jugar con dos barajas, romper la baraja*), de características físicas y emocionales (*cara de póquer, estar como el naípe*), de evaluación positiva o negativa de objetos o sucesos (*carta de triunfo, apuesta ciega*). Por ejemplo, la unidad fraseológica *sota, caballo y rey* que significa algo monótono o trivial, se usa para caracterizar películas, comida u otras cosas. La creación de unidades fraseológicas se basa en metáfora, metonimia y sinédoque como procesos mentales de asociación y analogía.

Los resultados y discusión. Actualmente las unidades fraseológicas de juegos de azar en el idioma español se usan ampliamente como recurso expresivo en los títulos de noticias y publicidad para atraer la atención del lector, por ejemplo: *"La Copa, buen marco para cantar las cuarenta"*, *"El Sevilla guarda todavía un as en la manga por Sandro"*, *"A Madrid jugárselo todo"*. Los títulos con las unidades fraseológicas transmiten más emoción, expresión y dinamismo a los textos que intitulan.

La popularidad de juegos de azar en España se revela en el uso de las unidades fraseológicas de juegos de azar en los nombres propios, tales como "[Baraja de viajes](#), el blog de periodismo, literatura y fotografía de viajes" [11], o el nombre del restaurante en Madrid "*Sota Caballo Rey*" y los platos del dicho

restaurante con nombres de la baraja española, por ejemplo, "sotas (hamburguesas artesanas de carne picada al momento), *caballos* (pepitos y montados), *los reyes de la baraja* (solomillos y lomos de vaca), (*as de oros*) un plato de cuchara de temporada, *Caballos copas* (un pepito de cachopo)" [14]. Así, los nombres de la baraja española están representados en la cocina española como nombres propios de los platos y el ergónimo (el nombre del restaurante).

Las unidades fraseológicas de juegos de azar se emplean para expresar: 1) las acciones o características del comportamiento humano: *abrir (enseñar) las cartas o poner las cartas boca arriba* (revelar los planes e intenciones), *jugar una carta decisiva* (actuar decisivamente), *no saber a que carta quedarse* (la inseguridad, vacilaciones de la gente), *jugar sucio* (representa la conducta deshonesta), *jugar limpio* (la conducta honesta), *jugar a dos cartas / barajas* (ser hipócrita), *cantar las cuarenta* (decir todo lo malo que piensas), *lanzar un órdago* (arriesgar mucho, órdago es la apuesta más grande en el juego del mus), *romper la baraja* (romper el contrato, violar el convenio), por ejemplo: "*Romper la baraja. La creciente deslegitimización de la Organización Mundial del Comercio (OMC) ha dado un nuevo impulso a las organizaciones campesinas asistentes a la quinta cumbre interministerial celebrada en Cancún. Su estrategia ha sido determinante: no negociar migajas. No se trataba de presionar con el objetivo de reducir los subsidios agrícolas de los países desarrollados a cambio de nuevas contrapartidas como la agenda de Singapur (medidas para liberalizar el comercio). Se lo han jugado al todo o nada sabiendo que el objetivo era romper la baraja. No se puede negociar la agricultura dentro de la OMC porque da prioridad al mercado. Hay un problema de raíz*" [8].

En este artículo se critica la política de la OMC que, dando prioridad al mercado, daña el estado de agricultura. En el ejemplo citado la unidad fraseológica *romper la baraja* se emplea en el título del artículo y se repite al final del texto creando la intencificación de la actitud desaprobadora del autor.

2) características físicas de las cosas y personas, entre las cuales merece destacar:

a) las características positivas: *le da bien el naípe* (tiene suerte en cartas y en la vida), *tener as en la manga* (tener una ventaja oculta, escondida), *jugar limpio* (dijáti chesno),

b) las características negativas: *apuesta ciega*, *castillo de naipes* (algo inestable, inseguro), *cara de póquer* (cara impenetrable como característica de aspecto físico y psicológico), *estar como el naípe* (ser muy fino de personas, ser arruigado de cosas), *sota, caballo, rey* (algo trivial, monótono).

La misma unidad fraseológica puede expresar características negativas o positivas dependiendo del contexto. Así, en algunos contextos *tener as en la manga* se caracteriza algo oculto y amenazante, por ejemplo: "El as en la manga que se guardaba el chavismo para fijar sus propias reglas. "El juego ha pasado a otro nivel", resume Félix Seijas, director de la consultora de opinión Delphos, tras unas horas vertiginosas en un país que habitualmente corre a toda velocidad. Una estrategia "muy sofisticada" pero "no democrática", como apostilla Luis Vicente León, presidente de Datanálisis. Nicolás Maduro llevaba escondido un retorcido as en su manga revolucionaria, que ya sobre la mesa amenaza con cambiar drásticamente las reglas del juego, pese a que sólo han transcurrido 18 años desde la aprobación de la Constitución bolivariana" [6].

En la parte de este artículo la unidad fraseológica *as en la manga* se usa en el título y dentro del texto como recurso expresivo intensificador. El epíteto *retorcido* de connotación negativa enfatiza la política no democrática de Nicolás Maduro.

Según la estructura gramatical y sintáctica las unidades fraseológicas son variadas. Hay frases nominativas y atributivas (*cara de póquer*, *ruleta rusa*, *apuesta ciega*, *castillo de naipes*, *la última baraja*, *sota*, *caballo*, *rey*), aunque la mayor parte son frases verbales (*romper la baraja*, *jugar a dos barajas*, *poner la vida al tablero*, *enseñar las cartas*). Los refranes y proverbios de juegos de azar tienen la estructura de oraciones simples o compuestas, con rima y construcciones paralelas.

Según su origen destacan unidades fraseológicas internacionales, prestadas de otras lenguas (*cara de póquer*, calco del inglés), y nacionales, que en su mayoría se refieren a la baraja española (*echar un órdago*, *sota*, *caballo*, *rey*). La unidad fraseológica *cara de póquer* representa el calco semántico del inglés que se usa ampliamente en el idioma español: "*¿Por qué ante los problemas de una mujer el*

hombre da soluciones y pone cara de póquer? ... Y las mujeres, por nuestra parte, necesitamos comprender que detrás de la búsqueda de soluciones o de una posible cara de póquer existe preocupación y cariño... porque en la comprensión mutua surge la magia para sentirnos mejor entre nosotros" [4].

Hay frases hechas individuales que tienen autores como la famosa y muy citada unidad fraseológica *paciencia* y *barajar* que pertenece a Miguel de Cervantes.

La gran cantidad de las unidades fraseológicas de juegos de azar se usan como el título de noticias de deporte y política enfatizando el riesgo que corren los deportistas y políticos, por ejemplo: "*Jugarselo todo*" [13] "*A Madrid jugárselo todo*" [10]. La unidad fraseológica *castillo de naipes* se emplea para mostrar algo inestable o inseguro, por ejemplo, con el castillo de naipes se compara el euro, la política, la autoestima, etc., como en el título del artículo "[Autoestima: el castillo de naipes](#)" [7], que en el contexto dado significa autoestima baja.

La mayoría de las unidades fraseológicas del campo de juegos de azar, usadas en los textos de noticias, caracterizan las acciones de políticos negativamente:

1. *Romper la baraja. La libertad de expresión es un derecho prevalente. El límite es el llamado discurso de odio. Puede hacerse una restricción mental para obviar este extremo y afirmar que la libertad de expresión es ilimitada, pero no puede concluirse que su ejercicio sea inocuo: lo que hacemos o dejamos de hacer tiene consecuencias en las relaciones interpersonales, sociales y políticas. Desde esta lógica, amparándose en la libertad de expresión, los diputados de la CUP en el Parlament hace tiempo que han roto la baraja.*

2. *Rusia vuelve a meter baza en Afganistán. Vladimir Putin intenta reforzar su influencia en el país, ante la mirada desconfiada de Estados Unidos* [5].

Una de las unidades fraseológicas del juego de azar frecuentemente usadas en los títulos de las noticias es *enseñar las cartas*: "*Rafa Escobar enseña sus cartas hoy en Estepona*" [1], "*La Fed no enseña sus cartas ante la incertidumbre de Trump y una creciente inflació*" [2], "*El nuevo partido de Colau enseña sus cartas: república social, democrática y ambientalmente justa*" [12]. La unidad fraseológica *enseñar las cartas* con el significado de *mostrar planes e intenciones* en los ejemplos dados sirve de recurso expresivo y pragmático.

El fenómeno de juego de azar está expresado por unidades fraseológicas tanto a nivel de combinaciones de palabras como frases hechas, proverbios y refranes. En numerosos refranes y proverbios de juegos de azar se expresa la actitud negativa o positiva de la gente al juego, lo que comprueba el papel importante de juegos de azar en la vida de los españoles. Múltiples refranes revelan la evaluación negativa del juego de azar mostrando las consecuencias, tales como pérdida de tiempo, dinero, adicción o ludopatía:

1. *El juego nos roba tres cosas excelentes: el dinero, el tiempo y la conciencia.*
2. *Juego de manos, juego de villanos.*
3. *Dinero que el naípe ha traído, hoy venido y mañana ido.*
4. *El juego destruye más que el fuego.*
5. *Bien juega el que no juega.*
6. *Quien al juego se aficiona, jugará hasta su última hora.*
7. *Quien no juega es un tonto, y el que mucho es un loco: refiriéndose al juego de la lotería* [3, p. 254–255].

Conclusiones. Los fraseologismos de juegos de azar en el español contemporáneo son recursos populares de expresividad y evaluación en las noticias y textos de publicidad. El humor, paralelismo, la ironía y rima contribuyen a la expresividad de los proverbios y refranes que representan la sabiduría del pueblo español, su amor y al mismo tiempo la crítica de los juegos de azar que se hacen más mecánicos y populares si tenemos en cuenta el desarrollo de la industria de juegos de azar con numerosos salones de juegos, casinos, estancos de loterías. Según la estructura gramatical y sintáctica las unidades son frases nominativas, atributivas y verbales. Los refranes y proverbios de juegos de azar son oraciones simples o compuestas, con rima y paralelismo.

La perspectiva de la investigación reside en el aspecto de traducción y búsqueda de equivalentes ucranianos de las unidades fraseológicas españolas de juegos de azar. Los estudios comparativos de los refranes españoles y ucranianos de juegos de azar pueden contribuir tanto a la filología, traductología como a la culturología.

References:

1. Almargo, R. «Rafa Escobar enseña sus cartas hoy en Estepona». *Europasur*. Accessed August 03, 2012. http://www.europasur.es/deportes/Rafa-Escobar-ensena-cartas-Estepona_0_612239349.html

PROBLEMS OF SEMANTICS, PRAGMATICS AND COGNITIVE LINGUISTICS

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

<http://semantics.knu.ua/index.php/prblmsemantics>

2. De Haro, José Luis. «La Fed no enseña sus cartas ante la incertidumbre de Trump y una creciente inflación». *El economista*. Accessed February 01, 2017. <http://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/8126391/02/17/La-Fed-no-enseña-sus-cartas-ante-la-incertidumbre-de-Trump-y-una-creciente-inflacion.html>
3. Díaz Orozco, V., Zuluaga Gómez, F. O., Astrid Ciro, L. «Funciones de los fraseologismos en la novelística de García Márquez: el caso de la desautomatización.» *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, (26), febrero-mayo, 2009. Accessed September 03, 2022: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/112>
4. González Díaz, José Luis. *Dichos y proverbios* (Madrid: Edimat Libros, 2013), 490.
5. Jerico, Pilar. *Ante los problemas de una mujer el hombre da soluciones y pone cara de póquer*. Accessed November 03, 2015. <http://www.pilarjericocom/por-que-ante-los-problemas-de-una-mujer-el-hombre-da-soluciones-y-pone-cara-de-poquer>
6. Körbely, T., Rörs, S. F. "Rusia vuelve a meter baza en Afganistán". *Tiempo de hoy*. Accessed May 05, 2017. <http://www.tiempodehoy.com/mundo/rusia-vuelve-a-meter-baza-en-afganistan>
7. Lozano, Daniel. "El as en la manga que se guardaba el chavismo para fijar sus propias reglas". *La Nación*. Accessed May 03, 2017. <http://www.lanacion.com.ar/2019921-el-as-en-la-manga-que-se-guardaba-el-chavismo-para-fijar-sus-propias-reglas>
8. Parra, Ignacio. *Autoestima es el castillo de naipes*. Accessed May 18, 2015. <http://www.psicologomajadahonda.net/autoestima-el-castillo-de-naipes/>
9. Romero, Yolando. "Romper la baraja". *Judoaviles*. Accessed September 20, 2013. <http://www.judoaviles.es/actualidad-noticias-detalle.asp?id=408>
10. Zuluaga, A. *Sobre las funciones de los fraseologismos en los textos literarios* (Madrid: Paremia, 1997): 631-640.
11. «A Madrid jugárselo todo». *Judoaviles*. Accessed April 21, 2017. <http://www.judoaviles.es/actualidad-noticias-detalle.asp?id=408>
12. «Baraja de viajes». *Blogpost*. Accessed November 23, 2016. <https://barajadeviajes.com/2016/11/23/el-parque-tayrona-en-colombia/>
13. «El nuevo partido de Clolau enseña sus cartas: república social, democrática y ambientalmente justa». abc.es Barcelona. Accessed January 20, 2017. http://www.abc.es/espaa/catalunya/politica/abci-nuevo-partido-colau-ensen-a-cartas-republica-social-democratica-y-ambientalmente-justa-201701201241_noticia.html
14. «Jugárselotodo». *Hoy es. noticias de deporte*. Accessed November 09, 2013. <http://www.hoy.es/v/20111109/deportes/mas-deporte/golf-normal-jugarselo-todo-20111109.html>
15. «Taberna Sota, caballo, rey: el nuevo concepto del grupo Raza Nostra en Pozuelo». *Blogpost Comer bien a buen precio en Madrid*. Accessed June 28, 2015 <http://comerbienabuenpreciomadrid.blogspot.com/2015/06/sota-caballo-rey-raza-vaca-hamburguesa-nostra-juan-pozuelo.html>

(Current issues in linguistic semantics [Aktual'ni pytannja lingvistichnoi' semantyky])

Expressive and Evaluative Potential of Idioms of Gambling in Spanish (in Spanish) [El potencial expresivo y evaluativo de las unidades fraseológicas de juegos de azar en el idioma español]

© Bobchynets L. I. [Bobchynec' L. I.], blinfo@ukr.net