

All in: Léxico ideológico del póker en línea

All in: Ideological lexicon of online poker

All in: Lexique idéologique du poker en ligne

Luis Carlos Peláez Torres

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú

luis.pelaez@unmsm.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-6197-4015>

Resumen:

El presente trabajo es una descripción semántico-lexicográfica del juego de apuestas conocido como póker, en la modalidad en línea. El objetivo de la investigación es ofrecer un léxico onomasiológico de los términos empleados por los usuarios de las aplicaciones de póker *online* sobre la base de la teoría de campos semánticos. En tal sentido, se emplea una metodología terminológica que consiste en agrupar las entradas léxicas en categorías hiperonímicas y holonímicas, de modo que se parte de un concepto para llegar al término hiponímico y meronímico, respectivamente. El análisis se ha realizado a partir de muestras léxicas tomadas de salas de póker *online*, de videotutoriales publicados por difusores y entusiastas del juego, así como de fuentes bibliográficas que las recogen (manuales y glosarios). De este modo, se recopila un corpus, se organizan los términos conceptualmente y se los define en función de siete campos



<https://doi.org/10.46744/bapl.202102.009>

e-ISSN: 2708-2644

semánticos: apuesta, expresión, dinero, jugada, jugador, mano, programa y turno, a fin de que puedan ser dispuestos en un soporte informático hipertextual.

Palabras clave: campo semántico, ideológico, léxico, onomasiológico, póker.

Abstract:

This paper is a semantic-lexicographic description of the gambling game known as poker in online mode. The objective of the research is to provide an onomasiological lexicon of the terms used by users of online poker applications based on the theory of semantic fields. In this sense, we use a terminological methodology that consists of grouping lexical entries into hyperonymic and holonymic categories, so that we start from a concept to arrive at the hyponymic and meronymic term, respectively. The analysis was performed on the basis of lexical samples taken from online poker rooms, from video tutorials published by game broadcasters and enthusiasts, as well as from bibliographic sources collecting them (manuals and glossaries). For this purpose, a corpus is compiled, the terms are conceptually organized and defined according to seven semantic fields: bet, expression, money, move, player, hand, program and turn, so that they can be arranged in a hypertextual computer support.

Key words: semantic, ideological, lexical, onomasiological field, poker.

Résumé:

Cette recherche constitue une description sémantico-lexicographique du jeu de hasard connu sous le nom de poker, joué en ligne. Le but de cette recherche est d'offrir un lexique onomasiologique des mots employés par les usagers des applications de poker en ligne, sur la base de la théorie des champs sémantiques. En ce sens, nous employons une méthode terminologique qui consiste en regrouper les entrées lexicales sous des catégories hyperonymiques et holonymiques, de sorte que l'on part d'un concept pour parvenir au terme hyponymique et méronymique, respectivement. L'analyse a été réalisée à partir d'échantillons lexicaux pris sur les salles de poker en ligne, sur des tutoriels vidéo publiés par des divulgateurs et des enthousiastes, ainsi qu'à partir de sources bibliographiques qui les

recueillent (manuels et glossaires). De cette façon, nous constituons un corpus, nous organisons les termes conceptuellement et nous les définissons en fonction de sept champs sémantiques ; le pari, l'expression, l'argent, le coup, le joueur, la main, le logiciel et le tour, afin de les rendre disponibles pour un support informatique hypertextuel.

Mots clés: champ sémantique, idéologique, lexicque onomasiologique, poker.

Recibido: 23/08/2020 Aprobado: 03/07/2021 Publicado: 02/12/2021

1. Introducción

El póker es un conocido juego de cartas en el que se realizan apuestas por turnos y que ha estado presente por más de un siglo en la cultura occidental, sobre todo en Estados Unidos (Carmona *et al.*, 2015, p. 41). A lo largo de su historia, se han creado diversas variantes, cada una con sus particularidades. Algunas versiones han alcanzado más popularidad que otras, principalmente en los grandes casinos de Las Vegas, Nevada, el epicentro de las tendencias en los juegos de azar. Desde la década de los años 70, la modalidad Texas Hold'Em se ha convertido en la predilecta para las Series Mundiales de Póker (WSOP, siglas en inglés de *World Series of Poker*) y en la más popular alrededor del mundo (García, 2014, p. 248). Del mismo modo, los canales de televisión por cable, como ESPN, en esta misma época, permitieron dar a conocer los grandes torneos norteamericanos y europeos al resto del mundo, los mismos que venían acompañados con la publicidad a estos sitios web. En la actualidad, existe una gran comunidad de jugadores por internet, dada la facilidad con la que es posible utilizar las aplicaciones. Una de las comunidades más activas es la de la red social Discord, que se hace presente en diversas plataformas de juegos como Pokerstars, Partypoker y 888 Poker. Inclusive, existen profesionales de póker que se dedican casi exclusivamente a jugar por internet. La práctica constante y los niveles de especialización y profesionalización que ha alcanzado este juego han conducido a que, desde el año 2010, la

Asociación Internacional de Deportes Mentales (IMSA, por sus siglas en inglés) lo considere como tal, al mismo nivel que el ajedrez (*Poker, admitido como deporte mental*, 2010). Se trata, pues, de una larga tradición que se ha ido perfeccionando hasta conseguir tal grado que ha resultado en diferentes tipos de juego. Sin embargo, algunas de las variantes del póker han alcanzado más popularidad que otras. Quizá la más famosa entre los jugadores en línea sea la Texas Hold'Em y sus formas derivadas, seguida por la Omaha Hold'Em. A diferencia de otras variantes, en las que cada jugador emplea la totalidad de las cartas de su mano, estas se caracterizan por el empleo de cartas comunitarias o cartas en mesa, de las que todos los participantes pueden hacer uso para completar su juego.

Conforme a la experiencia del autor de esta publicación, se ha observado que, desde la llegada de plataformas de póker en línea como Pokerstars, Partypoker y 888 *Poker* (originalmente llamada *Pacific Poker*) a inicios de la primera década del siglo XXI, esta modalidad electrónica de juego ha ido cobrando gran popularidad a lo largo de casi dos décadas. Dada la facilidad de acceso, de hecho, hay quienes afirman que esta forma de jugar ya ha venido desplazando a las modalidades presenciales, sobre todo en los casinos, donde se puede observar que cada vez más escasean las mesas de póker presencial. En vista de ello y de las cuestiones lingüísticas que acarrea esta actividad, esta investigación está dedicada a toda la comunidad hispanohablante de jugadores de póker en línea. Si bien existen diversos glosarios de póker en la red, como los de Pokerstars y 888 Poker, estos tienen un enfoque semasiológico, es decir, están orientados desde la palabra hacia el significado. Este enfoque ha sido desaconsejado por autores como Moral, quien indica que los diccionarios necesitan «una ordenación lógica que huya del irracional sentido del orden alfabético» (2005, p. 130). Además, esas listas de palabras suelen recogerse en los sitios web de las mismas plataformas de juego, como las mencionadas líneas arriba, o de algunos jugadores profesionales, pero estas no se rigen por una técnica lexicográfica determinada, sino que se limitan a colocar las palabras en orden alfabético (o sin él) junto con su definición enciclopédica correspondiente. Sin embargo, existen publicaciones más exhaustivas como *La biblia del póker* (Brunson, 2013) y *The Official Dictionary of Poker* (Wiesenberg, 2000), pero aun este diccionario sigue un formato alfabético. Por otro lado, aunque existe una

Federación Internacional de Póker (IFP, por sus siglas en inglés), esta no ha publicado un diccionario oficial de los términos del juego, ni tampoco lo han hecho otras asociaciones internacionales, lo que deja pendiente la necesidad de satisfacer un rol normativo a través de la terminología oficialmente regulada desde estos organismos. Cabe indicar que tampoco se han publicado estudios semánticos en castellano sobre el póker.

Dadas las carencias que se han expuesto anteriormente, este artículo se propone realizar una descripción lexicográfica onomasiológica, es decir, desde el concepto hacia la palabra (Montero, 2000, p. 2) de los términos empleados por jugadores de póker en línea, expresada a través de un léxico ideológico. La principal característica de este tipo de léxicos es que se rigen por un criterio de clasificación semántico, lo que significa que, en lugar de acudir a una ordenación alfabética, las entradas se agrupan sobre la base de una relación semántica dentro de un mismo campo nocional (Vidal, 2014, p. 31). Al respecto, el beneficio de este tipo de léxicos es que permite al usuario disponer de campos semánticos fáciles de identificar en sus respectivos compartimentos, que funcionan como un atlas o árbol que agrupa un universo de significados (Tango, 2018, p. 384). Cabe indicar que la noción de campo semántico se entiende como un paradigma léxico que es resultado de la división de un continuo de significados en varias palabras que se oponen entre sí a través de un conjunto de rasgos semánticos (Coseriu, 1967, como se cita en Rodríguez, 1971, p. 338).

Una disposición onomasiológica garantiza la utilidad práctica de los mismos, pues «quien utiliza un diccionario ideológico parte de su propia competencia [...] para llegar a las palabras que lo designan o que tienen alguna relación de significado con él» (Moral, 2016, p. 2), de modo que permitiría un aprendizaje dinámico del léxico del póker y una consulta más adaptada a las situaciones comunicativas en las que los usuarios se puedan ver inmersos durante sus actividades de juego. Por último, cabe indicar que investigaciones como esta constituirían un precedente para la elaboración de materiales similares en otros ámbitos y, sobre todo, para un giro hacia los enfoques onomasiológicos, que resultan más pertinentes en el contexto actual, en el que prima el uso de las herramientas informáticas a través de las cuales se puede realizar búsquedas prescindiendo de criterios

alfabéticos, hecho que relegaría a estos mismos de su función heurística (Tango, 2018, p. 346). Al respecto, se debe precisar que, análogamente al ideal de Casares (Martínez, 2006, p. 2), el interés por crear léxicos de este tipo obedece al deseo de dotar al español de un repertorio lexicográfico conforme al avance de la tecnología.

El artículo está estructurado en cuatro apartados. En primer lugar, se presenta el marco teórico, el cual explica los constructos de la teoría de campos semánticos y el enfoque onomasiológico, a la vez que los ejemplifica. En segundo lugar, se presenta la metodología empleada para la recopilación de los términos que se va a analizar, lo que abarca el tipo de investigación, el periodo en que se realizó, la muestra tomada y las técnicas e instrumentos empleados para el análisis. En tercer lugar, se presenta el análisis, en el que se explica cada una de las muestras, las mismas que se han clasificado en siete categorías ideológicas: apuesta, expresión, dinero, jugada, jugador, mano, programa y turno. Por último, se exponen las conclusiones a las que se ha llegado a partir del análisis de los datos.

2. Marco teórico

2.1. Fundamentos lexicográficos

Por lo general, la mayoría de diccionarios y léxicos sobre diversos temas en español emplean solamente un criterio alfabético para ordenar las palabras (lemas); es decir, son de carácter semasiológico, pues van desde el lema hacia el significado (Tango, 2018, p. 343). Sin embargo, un ordenamiento inverso, esto es, onomasiológico, aunque menos popular en el ámbito hispánico (Sánchez, 2020, pp. 65-66), sería de más utilidad para el usuario, pues le permitiría un amplio acceso a la información, dado que proporciona una distribución temática y supone el establecimiento de todos los engarces posibles entre los lemas relacionados a un tema en específico (Anaya, 2005, p. 9). La principal ventaja de esta disposición sería ofrecerle al usuario la capacidad de rescatar términos que no recuerda en un momento determinado, además de permitirle acceder a las palabras exactas para referirse a la idea que pueda tener en mente (2005, p. 13) y desea expresar dentro de un contexto determinado y situado cognitivamente (Sánchez, 2020, p.

67). El diccionario onomasiológico es, por tanto, un instrumento práctico indiscutible (Porto Dapena, 2002, p. 36).

Tomando en cuenta que una idea es el punto de partida para la búsqueda, los diccionarios onomasiológicos se fundamentan en criterios de la semántica léxica en torno a los rasgos que permiten asociar las palabras bajo un rótulo determinado, sujeto a un sistema universal, dimensional y combinatorio, como el que plantea Koch: una dimensión de asociaciones cognitivas, una dimensión formal y una dimensión de estratificación léxica (Fernández-Domínguez, 2019, p. 13). No obstante, limitándose al ámbito lexicográfico y sincrónico, se pueden poner en perspectiva distintas configuraciones dentro de tales dimensiones, lo que resulta en distintos objetivos y, por ende, en diferentes tipos de obras lexicográficas. En tal sentido, Sierra (2000, pp. 224-226) clasifica los diccionarios onomasiológicos en cuatro grupos: tesauros (clasificación temática), diccionarios inversos (búsqueda de la palabra meta a partir de una palabra clave dentro de las definiciones), diccionarios de sinónimos y diccionarios pictóricos (desde una imagen hasta la palabra). Por su parte, Sánchez (2020, p. 68) presenta una clasificación en cinco grupos: temáticos (sin ordenación sistemática), analógicos (grupos de palabras que tienen una idea asociada por analogía, en orden alfabético), de sinónimos, de imágenes, e ideológicos (que presentan ordenación adaptada, designativa y sistemática). Este último es el que se tiene en mente en la presente investigación, particularmente el *Diccionario Ideológico de la Lengua Española (DILE)* de Julio Casares.

El *DILE*, cuya primera edición fue publicada en 1942, probablemente sea la obra lexicográfica onomasiológica más reconocida en el mundo hispano (Sánchez, 2020, p. 67). Esta consta de tres partes, a las que el propio autor denomina *sinóptica*, *analógica* y *alfabética* (Cómo se usa el Diccionario ideológico según indicaciones del propio Julio Casares, 2020). La *parte sinóptica* presenta un plan general de clasificación ideológica (Sánchez, 2020, p. 76) y un cuerpo de treinta y ocho cuadros enumerados de categorías abstractas que sintetizan la cosmovisión del autor acerca del conocimiento humano y que se subdividen en conjuntos de palabras conceptualmente uniformes (Soler, 1999, p. 29). La *parte analógica* se encuentra constituida por conjuntos de voces afines que se remiten a la parte sinóptica por medio

de un número correlativo. Estos conjuntos se encuentran encabezados por una voz, la cual se indica en letra mayúscula, a la vez que subdivididos en grupos más pequeños encabezados por una palabra resaltada en negrita; asimismo, los conjuntos se hallan ordenados en sentido alfabético, siguiendo el siguiente orden categorial: nombre, verbo, adjetivo, adverbio, preposición, interjección (Soler, 1999, p. 30). Finalmente, la *parte alfabética* presenta la estructura de un diccionario semasiológico tradicional, con la diferencia de que cuenta con las remisiones a los conjuntos de palabras de la *parte analógica* (Soler, 1999, p. 30).

La estructura descrita es la que servirá como fundamento para la elaboración del léxico ideológico del póker en línea, cuyas relaciones semánticas serán, principalmente, hponímicas y meronímicas. Sin embargo, cabe indicar que, en comparación con una obra de tal magnitud como la de Casares, la aplicación de este modelo lexicográfico ideológico, en nuestro caso, naturalmente, será muchísimo menos ambiciosa, dada la naturaleza mucho más delimitada de nuestro objeto de estudio. No obstante, a partir de la aproximación propuesta en esta investigación, se espera poder catalogar un inventario lo más exhaustivo e interconecto posible del universo de este juego.

2.2. Fundamentos semánticos

Tal como señala Coseriu (1986, p. 105), la semántica se define como la ciencia que estudia el significado de las palabras y, en ese sentido, es un elemento fundamental de la lexicología aplicada, es decir, la lexicografía. Siguiendo esta definición, es necesario comprender el concepto de *campo semántico* y las relaciones semánticas, así como del método de *análisis componencial* para describir estas relaciones estructurales entre las palabras (Lyons, 1997, p. 134).

2.2.1. Los campos semánticos

La relación de inclusión, llamada también relación parte-todo, es la noción formal de la lógica de clases que refleja la articulación de los elementos al interior de la teoría de los campos semánticos, llamados también, según Leech (1985, p. 458), *campos lingüísticos* por la escuela alemana inaugurada

por Trier en 1931. Aunque su denominación («léxica» o «conceptual») es objeto de debate (Martínez, 2003, pp. 101-102), en general, semantistas como Lyons (1977) concuerdan con el planteamiento original de Trier en que se definen como estados intermedios entre términos individuales y la totalidad del léxico; por ello, comparten con las palabras la propiedad de ser elementos de un conjunto más grande, a la vez que comparten con el léxico la propiedad de estar conformados por elementos más pequeños (Lyons, 1977, p. 253), es decir, por palabras u otros subconjuntos de palabras. En tal sentido, un campo semántico como AVE puede abarcar tanto una especie en particular (por ejemplo, ruiseñor) como una clasificación de especies de aves (por ejemplo, pájaro).

Por su parte, Coseriu los denomina *campos léxicos* y los define como la agrupación de lexemas engarzados por un valor compartido, denominado *valor de campo*, que es subdividido a través de la oposición de *rasgos semánticos* distintivos (Alonso-Cortés, 2002, p. 403), también denominados *semas* o *componentes semánticos* (Baylon y Fabre, 1994, p. 51). En modelos como este, se asume que los significados de las palabras se representan por un número determinado de tales componentes, que son condiciones necesarias y suficientes para poder distinguir palabras relacionadas y su referencia adecuada (Chaffin, 1992, p. 254). Por ello, cabe indicar que las relaciones de significado se fundamentan, de acuerdo con el marco expuesto, en la realización de un *análisis componencial* del significado que se origina a partir de la teoría de campos semánticos (Geeraerts, 2010, p. 274).

2.2.2. Análisis componencial

La aplicación de la teoría de los campos semánticos precisa de un modelo que sirva para analizar su significado. En ese sentido, el *análisis componencial* permite identificar aquellos elementos irreductibles que lo construyen. Según Lyons (1977, p. 317), este modelo se basa en la tesis de que el significado se puede analizar a partir de un conjunto de rasgos binarios distintivos (de valor positivo o negativo) que permiten organizar el léxico en clases de palabras. Asimismo, Leech (1985, p. 128) señala que este se emplea para analizar el significado de una palabra de modo que se puedan identificar sus elementos atómicos. De ese modo, permite formalizar con precisión las

relaciones semánticas entre las palabras a través de la descomposición de sus constituyentes mínimos (Lyons, 1997, p. 134). Dado que las relaciones semánticas que se buscan establecer en el presente trabajo se limitan a las hiponímicas y meronímicas, se ha considerado el método distintivo basado en la analogía semejante a la factorización aritmética que propone Leech (1985, p. 129), el cual consiste en identificar un rasgo común entre un conjunto de palabras y contrastarlo con el rasgo compartido de otro conjunto de palabras, de manera análoga a como se establece un múltiplo común a un conjunto de números enteros y se lo compara con otro. A manera de ilustración, véase, a continuación, la siguiente tabla.

Tabla 1

Ejemplos de factorización semántica

	9	es a	21		<i>perro</i>	es a	<i>cachorro</i>
como	12	es a	28	como	<i>rana</i>	es a	<i>renacuajo</i>
como	15	es a	35	como	<i>conejo</i>	es a	<i>gazapo</i>
	(3x)		(7x)		(adulto y)		(joven y)

Nota. Adaptado de *Semántica*, por G. Leech, 1985, p. 129

Se observa que 3 y 7 representan el múltiplo común a los tres valores posibles de x (3, 4 y 5) de sus respectivas columnas, de forma parecida a como [adulto] y [joven] representan el rasgo común de los tres componentes semánticos universales posibles de y : PERRO, RANA y CONEJO, escritos aquí, convenientemente, en versalitas para expresar su sentido universal (Lyons, 1997, p. 135) y metalingüístico¹, de modo que se los pueda diferenciar de las palabras *perro*, *rana* y *conejo*. Se podría decir, entonces, que el despeje de este componente semántico sirve como el rasgo primordial que actúa como punto de partida para establecer relaciones semánticas entre palabras y conjuntos de palabras.

¹ Respecto de estos componentes semánticos, Corrales señala que «se hace ineludible darles [...] un carácter distinto del que tiene la palabra normal de la lengua, y considerarlos entidades puramente metalingüísticas, carentes de realización autónoma» (1991, p. 87).

2.2.3. Las relaciones semánticas

El *término*, cuyos equivalentes son, indistintamente, *palabra* o *voz*, depende de las operaciones semánticas de *hiponimia* y *meronimia*, bajo las cuales podrá establecerse si cada uno de los términos se cataloga como una de las subclasificaciones posibles: *merónimo*, *comerónimo* *holónimo*, *hipónimo*, *cohipónimo* o *hiperónimo*. Estos dos últimos pueden hallarse también dentro de una relación taxonómica, es decir, un conjunto de *taxones* que guardan una relación jerárquica rígida, tal como se observa en la Tabla 2.

Tabla 2

Definición de las relaciones semánticas

Lema	Relación semántica	Definición
término (palabra o voz)	taxón	término jerarquizado dentro de una organización hiponímica rígida
	hiperónimo	término que engloba a los hipónimos
	hipónimo	término englobado en el hiperónimo
	cohipónimo	término de la misma jerarquía respecto a otro término englobado en el hiperónimo
	holónimo	término constituido por los merónimos
	Merónimo	término constituyente del holónimo
	comerónimo	término constituyente respecto a otro término constituyente englobado en el holónimo

Dentro de la semántica léxica y desde una perspectiva paradigmática, las palabras pueden contraer un conjunto de vínculos de significado entre ellas (Moreno, 1994, p. 274). Riemer (2010) clasifica las relaciones entre significados en cinco tipos: sinonimia, antonimia, meronimia, hiponimia y taxonomía. Estas tres últimas son las que atañen a esta investigación, ya que nos permiten establecer las interconexiones entre los temas y lemas del diccionario ideológico.

Respecto de la meronimia, cuyo origen etimológico proviene de la voz griega *meros*, ‘parte’, esta consiste fundamentalmente en denotar una *parte* en relación a su *todo* (holónimo) correspondiente (Riemer, 2010, p. 140). En ese sentido, Winston *et al.* (1987, p. 421) propusieron seis categorías de merónimos: objeto/componente, colección/miembro, masa/porción, área/lugar, objeto/material y actividad/momento. Más adelante, Chaffin (1992) modificaría esta última para crear dos nuevas relaciones: proceso/momento y evento/característica, lo que sumaría un total de siete categorías meronímicas. La diferencia entre estos siete tipos de merónimos se puede comprender a través de los valores de cuatro elementos relacionales que sintetizan sus propiedades (Chaffin, 1992, p. 263) tal como se muestra en el siguiente cuadro:

Tabla 3

Elementos relacionales que distinguen los tipos de meronimia

Relación meronímica	Ejemplo	Rasgos meronímicos			
		Separabilidad	Espacio-tiempo	Función	Homomeronimia
objeto/ componente	taza/asa	+	+	+	-
evento/característica	rodeo/vaquero	+	-	+	-
colección/miembro	bosque/árbol	+	+	-	-
masa/porción	pastel/tajada	+	+	-	+
proceso/momento	crecimiento/adolescencia	-	-	-	-
área/lugar	claro/bosque	-	+	-	+
objeto/material	lente/cristal	-	+	-	-

Nota. Adaptado de «The concept of a semantic relation», por R. Chaffin, 1992, en *Frames, Fields, and Contrasts: New Essays in Semantic and Lexical Organization*, p. 263.

Como puede observarse, los rasgos meronímicos que distinguen cada categoría son [separabilidad], [espacio-tiempo], [función] y [homomeronimia]. El primero se refiere a la conexión/desconexión de la parte respecto al todo; el segundo, a si las partes se encuentran en una dimensión

espacial o temporal; el tercero, a si las partes juegan un papel específico respecto al todo; por último, el cuarto, a si existe una similitud entre las partes (Chaffin, 1992, p. 262).

En cuanto a la hiponimia (del griego *hypo-*, ‘debajo’), una manera de explicarla es a través de lo que se conoce como el *género próximo* y la *diferencia específica*: la palabra más particular es el *hipónimo* de la más general (Leech, 1985, p. 131). La hiponimia, entonces, se fundamenta en la noción lógica de inclusión: *A es hipónimo de B si todo A es necesariamente B, pero no todo B es necesariamente A*; por ello, permite establecer una cadena jerárquica (Riemer, 2010, p. 142) en la que todo elemento superordinado se denomina *hiperónimo*. No obstante, dicha relación de inclusión debe entenderse en cuanto a la referencia y no al significado (Leech, 1985, p. 132). Además, los hipónimos que se encuentran en un mismo nivel jerárquico se denominan *cohipónimos*; esta referencia es necesaria debido a que la hiponimia es una relación transitiva en el sentido de que todas las palabras dentro de este conjunto guardarán dicha relación entre sí y no entre otras palabras de un conjunto distinto, aun cuando ambos formen parte de un conjunto aún mayor (Geeraerts, 2010, p. 82). Al respecto, piénsese en el siguiente ejemplo: si *perro* es hipónimo de *mamífero*, y *caniche* y *schnauzer* son hipónimos de *perro*, entonces *caniche* y *schnauzer* son también hipónimos de *mamífero*; sin embargo, no se podría decir que *caniche* y *perro* son cohipónimos, porque se hallan en niveles distintos. A diferencia de esta última relación, la taxonomía consiste en una relación rígida y estable que se distingue por lo siguiente: en ningún caso, los elementos subordinados pueden ser reemplazados por un elemento superordinado más un modificador (Riemer, 2010, p. 146). Para ilustrar tal diferencia, piénsese en un hipónimo no taxonómico como *buey*, el cual puede reemplazarse por los términos *toro castrado* sin perder su significado original; tal posibilidad no puede ocurrir en una taxonomía, pues, por ejemplo, no habría forma de añadir modificadores lexicalizados al superordinado *reptil* de modo que se puedan distinguir los subordinados *boa*, *cocodrilo* o *tortuga* (2010, pp. 146-147).

2.3. Estructura del léxico ideológico

Todo léxico precisa de una disposición que le permita al usuario encontrar lo que desea siguiendo un algoritmo específico (Kocjančič, 2004, p. 173). En

tal sentido, las estructuras tripartitas como la del *Diccionario ideológico de la lengua española* de Julio Casares son ideales para este fin: una parte sinóptica, una parte analógica y una parte alfabética (Soler, 1999, pp. 29-30). La parte sinóptica presenta todo el universo léxico de la lengua española bajo campos semánticos de clase mayor que facilitan su organización taxonómica en un plan general de clasificación ideológica (Sánchez, 2020, p. 67). En la parte analógica, se encuentran voces de cabecera (epígrafes) que presentan una mayor extensión lógica y son, principalmente, sustantivos, aunque también pueden observarse otras categorías gramaticales (2020, pp. 76-77). Estas voces cabeza encierran haces de palabras clasificadas en función de una determinada relación semántica, como puede ser la sinonimia o la meronimia. Por último, en la parte alfabética, se consigna, en el orden heurístico tradicional, la totalidad de las entradas del vocabulario de la lengua española con sus respectivos significados y remisiones a las partes anteriores (2020, p. 79).

3. Metodología

3.1. Tipo y enfoque de la investigación

Dado que se busca proponer un arquetipo de léxico ideológico basado en la caracterización hiponímica y meronímica de los términos empleados en el universo del póker en línea, de modo que puedan presentarse sistemáticamente bajo un formato lexicográfico de corte onomasiológico, se trata de una investigación descriptiva de enfoque cualitativo.

3.2. Corpus

Se analizan términos de uso conocido por la comunidad de usuarios de las plataformas de póker en línea, quienes suelen interactuar en páginas web y redes sociales de difusores del juego. En tal sentido, durante el periodo de junio-julio de 2020, se ha recogido un listado de 29 voces de cinco fuentes: los sitios web oficiales *Poker10* (<http://www.poker10.com/noticias/>) y *Pokerlistings* (<https://www.pokerlistings.es/diccionario-de-poker>); las páginas oficiales *Picharapoker* (<http://www.picharapoker.com/>) y *ZeroS Vlogs* (<https://zerospoker.com/>), de dos youtubers; y el *Manual de*

Hold'em Sin Límite (Carreño, 2011). Cabe indicar que esta selección no es exhaustiva, sino que se ha elegido con el fin de plantear, de manera suficiente, la totalidad de los campos semánticos que forman parte de la estructura del léxico ideológico. El listado de la tabla 4 recoge el conjunto de términos elegidos, los cuales son usados, principalmente, en la oralidad y la comunicación escrita en línea, como los chats y los foros.

Tabla 4

Muestra de términos usados en el póker en línea

Fuente	Poker-10	Pokerlistings	Picharapoker	ZeroS Vlogs	Carreño
Términos	bumhunting	Ante	Caja	Bankroll	gg
	ratholing	Flop	Color	Calle	Gl
	Fish	full-house	donk bet	Ciega	nh
	tiburón	Preflop	escalera real	ciega chica	
	Tilt	River	Obligada	ciega grande	
		Turn	Póker	Donante	
			Rake	Hotkey	
			Tribet		

4. Análisis

Los datos se analizarán en dos partes. La primera consistirá en una caracterización de cada uno de los términos en función de la teoría de los campos semánticos (Lyons, 1977, p. 253), lo que permitirá establecer las relaciones de significado entre estos por medio del análisis componencial (Geeraerts, 2010, p. 274) y el establecimiento de una taxonomía de los términos. La segunda parte consiste en la estructuración del léxico ideológico y su disposición como una posible obra de consulta para los usuarios a los que se encontraría destinado. De esta forma, se podrá determinar cómo las voces se clasifican dentro de siete campos semánticos, cada uno de los cuales es un elemento constituyente del universo del póker en línea: APUESTA, DINERO, EXPRESIÓN, JUGADOR, MANO, PROGRAMA y TURNO. Podrá, pues, observarse que los campos APUESTA, EXPRESIÓN, JUGADOR, DINERO y MANO se constituyen por hipónimos, mientras que los campos PROGRAMA

y TURNO están formados por merónimos. A continuación, se presentan los datos sistematizados según las relaciones semánticas, las mismas que se demostrarán y aplicarán en los siguientes apartados.

Tabla 5

Síntesis de la muestra ordenada según sus relaciones semánticas y campos semánticos

Relación semántica Campo semántico	hiponímica	meronímica
APUESTA	ante ciega ciega chica ciega grande donk bet obligada tribet	
EXPRESIÓN	gg gl nh	
JUGADOR	fish donante tiburón tilt	
DINERO	bankroll caja rake	
MANO	color escalera real full-house póker	

PROGRAMA		Bumhunting hotkey ratholing
TURNO		Calle flop preflop turn river

Con la finalidad de que se puedan comprender los conceptos de las palabras expuestas en la muestra y que resultan cruciales dentro del juego, debe advertirse que, antes de revisar el análisis componencial del corpus (4.1.), conviene revisar la sección 4.2.3., que contiene la sección alfabética del léxico. Además, cabe aclarar que algunos términos no se incluyen en dicha sección. Esto se debe a que, como se podrá observar en el análisis, los términos en cuestión corresponden a categorías o subcategorías semánticas. Tal es el caso de MANO y OBLIGADA, escritos en letra versalita para expresar su condición de campos semánticos. Por tal motivo se presenta, a continuación, el significado de estos dos términos:

MANO *f.* Jugada resultante al final de los turnos de una ronda de póker y con la que se decide quién es el ganador de dicha ronda.

OBLIGADA *f.* Apuesta obligatoria.

4.1. Análisis componencial del corpus

4.1.1. Términos en relación hiponímica

Tal como propone Leech (1985, p. 129), la factorización de los términos nos permitirá hallar las relaciones de hiponimia. Asimismo, una representación arbórea facilitará la visualización de las clasificaciones que se establecen a partir de dichas relaciones. En ese sentido, se podrá hallar la relación semántica de hiponimia (Lyons, 1997, p. 134) que permita distinguir los

términos a través de un rasgo metalingüístico común (Corrales, 1991, p. 87), que sería el género próximo. Analizaremos uno por uno los 4 conjuntos de términos correspondientes a las relaciones hiponímicas. El campo APUESTA se construye a partir de los términos *ante*, *ciega*, *ciega chica*, *ciega grande*, *donk bet*, *obligada* y *tribet*. A continuación, se factorizan sus valores semánticos comunes.

Tabla 6

Factorización de valores semánticos del campo APUESTA

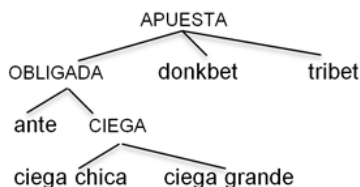
	<i>ante</i>	es a	<i>obligada</i>
como	<i>ciega</i>	es a	<i>obligada</i>
como	<i>ciega chica</i>	es a	<i>ciega</i>
como	<i>ciega grande</i>	es a	<i>ciega</i>
como	<i>obligada</i>	es a	<i>apuesta</i>
como	<i>donk bet</i>	es a	<i>apuesta</i>
como	<i>tribet</i>	es a	<i>apuesta</i>
	(menor x)		(mayor x)

A partir de estas analogías, *x* puede adoptar los siguientes valores universales: OBLIGADA, CIEGA y APUESTA. Por lo tanto, estos tres serán hiperónimos de los términos *ciega chica* y *ciega grande*. Luego, *ciega* y *ante* serían cohipónimos entre sí, a la vez que hipónimos de OBLIGADA. Asimismo, *obligada*, *tribet* y *donk bet* serían cohipónimos entre sí e hipónimos de APUESTA. Dado que este último valor se corresponde con el nivel máximo, *apuesta* sería el hiperónimo de todas las demás voces y, por lo tanto, no solo el género próximo que defina a sus hipónimos inmediatos, sino el campo semántico que englobe a todos los demás términos. Su relación quedaría sintetizada en el siguiente diagrama, que permite esquematizar la parte sinóptica del léxico, a manera de un atlas o árbol (Tango, 2018, p. 348), en el que el término de mayor jerarquía es hiperónimo de todo aquel término de menor jerarquía, lo que implica la hiponimia de manera directamente proporcional

en relación a la jerarquía menor, mientras que la cohiponimia se refleja en la posición adyacente a las hileras horizontales, de forma semejante a los modelos arbóreos de la fonología autosegmental (Goldsmith, 1976).

Figura 1

Representación arbórea del campo semántico APUESTA



El campo semántico EXPRESIÓN² se refiere a las frases propias de la comunicación entre los jugadores a través del chat de una plataforma de juegos. En nuestro ejemplo, abarca las abreviaciones *gg* (good game), *gl* (good luck) y *nh* (nice hand) (Carreño, 2011, p. 38). Véase ahora el análisis componencial de estas tres voces.

Tabla 7

Factorización de valores semánticos del campo EXPRESIÓN

	gg (good game)	es a	<i>expresión</i>
como	gl (good luck)	es a	<i>expresión</i>
como	nh (nice hand)	es a	<i>expresión</i>
	(menor x)		(mayor x)

En este caso, observamos que las tres frases se corresponden directamente con el campo EXPRESIÓN, por lo cual *expresión* sería el hiperónimo y el género próximo de las tres, lo que queda sintetizado en el siguiente diagrama.

2 Dado que las expresiones en cuestión tienen una orientación dialógica, ello implica una naturaleza intersubjetiva de los términos de este universo semántico en comparación con los demás. No obstante, obsérvese que su origen es motivado por la naturaleza del propio juego y del entorno electrónico en el que interactúan los jugadores.

Figura 2

Representación arbórea del campo semántico EXPRESIÓN



Como podrá observarse en la siguiente tabla, el campo semántico JUGADOR está conformado por los términos *fish*, *donante*, *tiburón* y *tilt*.

Tabla 8

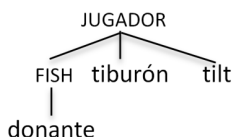
Factorización de valores semánticos del campo JUGADOR

Como	<i>donante</i>	es a	<i>fish</i>
como	<i>fish</i>	es a	<i>jugador</i>
como	<i>tiburón</i>	es a	<i>jugador</i>
	<i>tilt</i>	es a	<i>jugador</i>
	(menor x)		(mayor x)

Se infiere que *x* puede tomar el valor de FISH o de JUGADOR. Por ello, *donante* vendría a ser hipónimo próximo de FISH e hipónimo lejano de JUGADOR. Luego, se halla que *donante*, *tiburón* y *tilt* son cohipónimos entre sí e hipónimos de JUGADOR. Sus relaciones semánticas quedarían sintetizadas de la siguiente manera.

Figura 3

Representación arbórea del campo semántico JUGADOR



En el caso del campo semántico DINERO, los términos englobados en este son *bankroll*, *caja* y *rake*. Obsérvese, a continuación, su factorización correspondiente.

Tabla 9

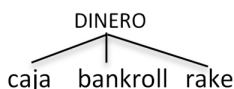
Factorización de valores semánticos del campo DINERO

	<i>bankroll</i>	es a	<i>dinero</i>
como	<i>caja</i>	es a	<i>dinero</i>
como	<i>rake</i>	es a	<i>dinero</i>
	(menor x)		(mayor x)

Se aprecia que las tres voces se corresponden directamente con el campo DINERO, por lo cual *dinero* sería el hiperónimo y el género próximo de las tres, como se ve a continuación.

Figura 4

Representación arbórea del campo semántico DINERO



Por último, cabe señalar que, tal como indica Riemer (2010, p. 146), la *taxonomía per se* consiste en una relación hiponímica rígida que se distingue por lo siguiente: en ningún caso, los elementos subordinados pueden ser reemplazados por un elemento superordinado más un modificador lexicalizado. Además, esta relación suele ser estable en el sentido en que obedece a una convención de carácter permanente, por lo que difícilmente se ve sujeta a cambios a nivel diacrónico. En el caso del póker, la denominación de las jugadas es un elemento medular y sujeto a un reglamento en el que se establece qué jugadas superan a otras³. El campo semántico MANO, término que se refiere a un lance, cumple con estas características, pues alude a las jugadas con las que se puede obtener una victoria. En tal sentido, se ha elegido los términos *color*, *full-house*, *póker* y *escalera real*, factorizados en el siguiente cuadro.

3 Tal como ha sucedido con algunos de los extranjerismos de deportes de origen anglosajón, muchos de los términos del póker han sido aceptados por la comunidad hispana internacional, principalmente aquellos que forman parte de la propia estructura del juego, como es el caso de *full-house*.

Tabla 10

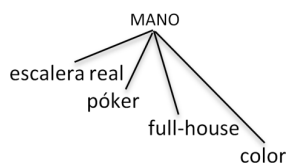
Factorización de valores semánticos del campo MANO

como	<i>color</i>	es a	<i>mano</i>
como	<i>full-house</i>	es a	<i>mano</i>
como	<i>poker</i>	es a	<i>mano</i>
como	<i>escalera real</i>	es a	<i>mano</i>
	(menor x)		(mayor x)

Como puede observarse, todos estos términos serían hipónimos de MANO. No obstante, entre ellos no existe una razón simétrica, sino más bien, una relación jerárquica, por lo que no podría hablarse de una relación de cohiponimia, sino más bien de una serie de taxones ordenados de mayor a menor según su importancia para el juego. En tal sentido, véase el esquema de síntesis de estas relaciones semánticas en la que, a diferencia de los esquemas anteriores, presenta los términos en hileras diferentes, lo que representa su valor jerárquico dentro del juego.

Figura 5

Representación arbórea del campo semántico MANO



4.1.2. Términos en relación meronímica

Tal como señalan Chaffin (1992, p. 254) y Winston *et al.* (1987, p. 421), las relaciones meronímicas se pueden construir a partir de elementos semánticos que son condiciones necesarias y suficientes para diferenciarlas. En función de los planeamientos de estos autores, se analizarán los campos semánticos PROGRAMA y TURNO. El campo PROGRAMA se refiere a todo lo relacionado con el *software* o plataforma de juego en la que el usuario se dedica a jugar póker. Los términos recogidos para este campo son *bumbunting*, *hotkey* y

ratholing. Si bien los tres se entienden como elementos componentes del universo del programa informático, estos no forman parte de la misma categoría. Mientras que *bumbunting* y *ratholing* son artimañas propiamente posibles debido a la interfaz de las plataformas de juego, *hotkey* es, más bien, un botón (tecla o superficie táctil) del dispositivo informático para dar instrucciones de forma más veloz. En ese sentido, cabe distinguir a este último como merónimo de *atajo* y a aquellos como merónimos de *artimaña*. De esa manera, los rasgos meronímicos de los términos dentro de este campo semántico serían definidos de la siguiente manera.

Tabla 11

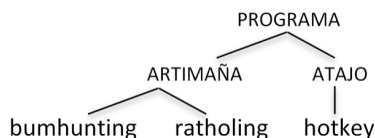
Rasgos meronímicos del campo semántico PROGRAMA

		Rasgos meronímicos			
Relación meronímica	Ejemplo	Separabilidad	Espacio-temporalidad	Función	Homomimeronimia
evento/característica	programa/artimaña	+	-	+	-
objeto/componente	programa/atajo	+	+	+	-
colección/miembro	artimaña/bumbunting	+	+	-	-
colección/miembro	artimaña/ratholing	+	+	-	-
objeto/componente	atajo/hotkey	+	+	+	-

La síntesis de estas relaciones se puede observar en el siguiente esquema arbóreo.

Figura 6

Representación arbórea del campo semántico PROGRAMA



Por su parte, en el caso del campo semántico *TURNO*, los términos *preflop*, *flop*, *turn* y *river* hacen referencia, en ese orden, a la secuencia total de turnos de juego en cada partida de póker. Por su parte, el término *calle* es la forma genérica de denominar a cada uno de estos turnos cuando hay cartas comunitarias en la mesa, pero prescindiendo del *preflop*, pues este no se considera parte de la secuencia, sino como un turno que antecede a la formulación de combinaciones de cartas, es decir, a la fase en la que las cartas se reparten, aunque en ese momento se inicie la primera ronda de apuestas. Véase, al respecto, la matriz de rasgos meronímicos de este campo semántico, en la que todos guardan la relación *proceso/momento*.

Tabla 12

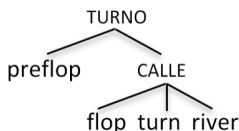
Rasgos meronímicos del campo semántico *TURNO*

		Rasgos meronímicos			
Relación meronímica	Ejemplo	Separabilidad	Espacio-temporalidad	Función	Homonimia
proceso/momento	turno/preflop				
	turno/calle	-	-	-	-
	calle/flop	-	-	-	-
	calle/turn	-	-	-	-
	calle/river	-	-	-	-

Como puede observarse, al tratarse de partes temporales, Chaffin (1992) señala que estas ocurren típicamente en momentos diferentes. Precisamente, esto es lo que caracteriza a la relación meronímica de *proceso/momento*, pues «las diferencias en el tiempo sobresalen por su cualidad de ser distinguibles» (1992, p. 263). En tal sentido, el haz de rasgos meronímicos de valor negativo permite distinguir esta relación de las demás. De esta manera, *TURNO* sería holónimo de todos los demás términos, es decir, *calle* y *preflop* serían sus merónimos inmediatos, mientras que *flop*, *turn* y *river* serían merónimos de *calle*. Véase la síntesis arbórea de estas relaciones a continuación.

Figura 7

Representación arbórea del campo semántico TURNO



Sobre la base de este análisis semántico de la muestra, es posible construir un léxico estructurado de forma que se pueda seguir un algoritmo para hallar los términos, como se explicará en la siguiente sección.

4.2. Estructuración del léxico ideológico

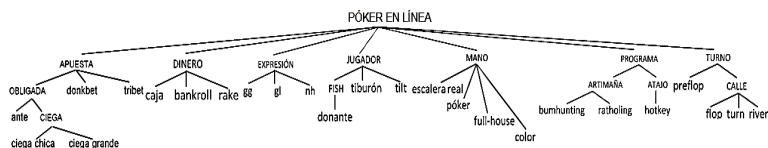
Nuestra propuesta está inspirada en la estructura tripartita del *Diccionario ideológico de la lengua española* de Julio Casares: una parte sinóptica, una parte analógica y una parte alfabética. A continuación, se detallará cómo está conformada cada una de ellas.

4.2.1. Parte sinóptica

La parte sinóptica divide el universo del póker en los 7 campos semánticos descritos anteriormente: *apuesta*, *expresión*, *dinero*, *jugador*, *mano*, *programa* y *turno*, de modo que logra una clasificación general. Cada uno de estos puede, a su vez, subdividirse en conjuntos de palabras de orden taxonómico. Este criterio obedece, principalmente, a los aspectos relacionados con las reglas y clasificaciones estrictas propias del juego. En tal sentido, el plan global de clasificación ideológica del póker en línea se mapearía sinópticamente de la siguiente manera.

Figura 8

Plan global de clasificación ideológica del póker en línea



Una versión exhaustiva de este mapa sinóptico permitirá al usuario visualizar la totalidad del universo del póker con facilidad, ya que le facilitará hacer un recorrido mental de todo el patrimonio léxico (Moral, 2016, p. 4).

4.2.2. Parte analógica

Sobre la base de este mapa general, se podrán construir cuadros ideológicos individuales enumerados bajo una voz cabeza que servirá de epígrafe para la búsqueda de cada uno de los campos semánticos (Sánchez, 2020, p. 76), de modo que se puedan establecer las asociaciones meronímicas, hiponímicas y cohíponímicas dentro y entre los términos contenidos. Las convenciones simbólicas de la microestructura son las siguientes:

- a) Los términos hiponímicos, meronímicos o taxonómicos inmediatos al término cabeza del campo semántico aparecen en negrita, y en versalitas si son, a su vez, hiperónimos u holónimos de otros términos. Véanse los siguientes ejemplos, los cuales no aparecen de manera secuencial y cuya estructura es similar a los del Diccionario ideológico de la lengua española de Julio Casares.

(Cuadro 4) *JUGADOR*

FISH: donante
tiburón
tilt

- b) Los dos puntos indican la relación semántica desde el *hiperónimo/holónimo* hacia el hipónimo/merónimo; por ejemplo:

(Cuadro 6) *PROGRAMA*

ARTIMAÑA: bumhunting, ratholing
ATAJO: hotkey

- c) La coma separa cohipónimos/comerónimos finales, mientras que el punto y coma separa los intermedios; por ejemplo:

(Cuadro 1)

APUESTA

Donkbet
OBLIGADA: ante; CIEGA: ciega chica, ciega grande
tribet

- d) Si existe una taxonomía *per se*, se prescinde del orden alfabético, en pro del orden jerárquico, el cual se indica a través de la inscripción (*nivel x*), en la que *x* corresponde al número que representa el valor de la misma y en el orden de mayor a menor. Este valor se encuentra configurado dentro de las reglas del juego, tal como se presenta en la Tabla 13.

Tabla 13

Manos de póker, ordenadas desde el mayor nivel (10) hasta el menor (1)

Nivel	Mano	Descripción
10	escalera real	Serie de cinco cartas en orden ascendente desde 10 hasta A ¹ y del mismo palo
9	escalera de color	Serie de cinco cartas en orden ascendente y del mismo palo
8	póker	Cuatro cartas del mismo número
7	full-house	Trío de cartas del mismo número más par de cartas del mismo número
6	color	Cinco cartas del mismo palo
5	escalera	Serie de cinco cartas en orden numérico ascendente, sin importar el palo
4	trío	Tres cartas del mismo número
3	dos pares	Un par de cartas del mismo número más otro par diferente de cartas del mismo número
2	un par	Dos cartas del mismo número
1	carta más alta	Carta con el mayor valor numérico

El siguiente sería un ejemplo de cómo se presentaría un cuadro analógico de la taxonomía de las manos:

(Cuadro 5) MANO

escalera real (nivel 10)
póker (nivel 8)
full-house (nivel 7): trío, par
color (nivel 6)

- e) Si existe una meronimia de proceso-momento, se prescinde del orden alfabético en favor del orden cronológico; por ejemplo:

(Cuadro 7) TURNO

Preflop
CALLE: flop, turn, river

Como se observa, esta estructura ofrece la ventaja de que se puede expresar las asociaciones meronímica-holonímica, hiponímica-hiperonímica, cohiponímica y taxonómica dentro y entre los términos contenidos en los campos semánticos, expresados por su respectivo epígrafe.

4.2.3. Parte alfabética

En la parte alfabética, se consignan todas las entradas del léxico con sus respectivos significados enciclopédicos y remisiones hiperonímicas/holonímicas en versalitas. Asimismo, se emplean las siguientes convenciones para las explicaciones gramaticales, como lo son la categorización, etimología y ejemplos de uso (Porto Dapena, 2002, pp. 193-195):

- a) *f.* o *m.* para indicar sustantivos femeninos o masculinos, respectivamente
- b) *v.* para verbos
- c) *adj.* para adjetivos

- d) *adv.* para adverbios
- e) *abrev.* para abreviaturas
- f) () para introducir breves explicaciones adicionales como etimología o las transiciones semánticas, si fuera necesario
- g) Los ejemplos de uso van después de la definición, separados de esta por un punto y en letra cursiva. En caso de tratarse de una fuente externa al investigador, se coloca la referencia bibliográfica correspondiente.
- h) Dentro del ejemplo de uso, el término va en cursiva y subrayado.

A continuación, se presenta la parte alfabética del léxico, que incluye todas las entradas del corpus analizado.

A a

ante *f.* OBLIGADA inicial en diversos juegos de cartas. *Las casas de apuestas suelen pedir un ante en los torneos de póker.*

B b

bankroll *m.* Total del DINERO virtual que un jugador destina para sus apuestas con la intención de acrecentarlo e ir escalando niveles de apuestas. *Todo jugador profesional nunca hace una apuesta que lo deje sin un bankroll.*

bumbhunting *m.* ARTIMAÑA que emplean jugadores experimentados de póker en línea, consiste en identificar, a través de un software de estadísticas, a jugadores novatos para estudiar su forma de jugar y poder ganarles con facilidad. *Pokerstars mantiene actualizada su plataforma a fin de detectar jugadores que hacen bumbhunting.*

C c

caja *f.* DINERO inicial con el que se entra a jugar una partida de póker sin límite de tiempo ni de ganancia. Este monto es determinado por el propio jugador según la estrategia que adopte frente a las condiciones de apuesta de la sala a la que ingrese a jugar. *Hoy me fue muy mal: ¡perdí 20 cajas en un solo día!*

calle *f.* Ronda de APUESTAS en cualquier modalidad de póker. *Si en*

- la segunda calle ya no tienes una mano hecha, es mejor retirarse.*
 ciega f. OBLIGADA inicial. Puede ser “grande” o “chica”; esta última vale la mitad de aquella. *Siempre que me toca pagar la ciega grande, me tocan cartas bajas.*
 color f. MANO formada por cinco cartas del mismo símbolo; corresponde al nivel 6 en el orden de jugadas de menor a mayor valor. *Color vale más que escalera.*

D d

- donante m. FISH que ingresa a un torneo, cuya cuota de entrada se supone perdida ante otros jugadores más experimentados. *No juegues con personas de mayor nivel porque solo conseguirás estar de donante.*
 donkbet f. APUESTA que rompe la iniciativa de un jugador agresor. *Yo no tenía más que un dos y un tres en mano y, en el turn, le hice una donkbet; entonces, mi oponente se retiró.*

E e

- escalera real f. MANO formada por cinco cartas del mismo símbolo y en orden numérico; corresponde al nivel 10 en el orden de jugadas de menor a mayor valor. *Tenía hecha la escalera real desde el flop.*

F f

- fish m. y f. Mal JUGADOR que suele caer en las jugadas de usuarios más experimentados. *No sé por qué siempre me agarran de fish en las partidas de dinero real.*
 flop m. Primera CALLE en la que se muestran tres cartas comunitarias. *Tenía hecha la escalera real desde el flop.*
 full-house f. MANO formada por un trío de cartas de un mismo símbolo y un par de cartas de un mismo símbolo. Corresponde al nivel 7 en el orden de jugadas de menor a mayor valor. *Full-house le gana a color.*

G g

- gg *abrev.* (del inglés *good game*). EXPRESIÓN que indica buen juego.

igg, gente; nos vemos!

gl *abrev.* (del inglés *good luck*). EXPRESIÓN que indica el deseo de buena suerte. *igl, amigos!*

H h

hotkey *f.* ATAJO de teclado para emitir un comando en la interfaz de juego de manera más rápida. *He modificado todos mis hotkeys.*

N n

nh *abrev.* (del inglés *nice hand*) EXPRESIÓN que indica una buena jugada. *inh, póker de ases!*

P p

póker *f.* MANO formada por cuatro cartas del mismo número. Corresponde al nivel 8 en el orden de jugadas de menor a mayor valor. *Póker le gana a full-house.*

preflop *m.* Ronda inicial de APUESTAS en el póker Texas Hold'em. *Si tienes cartas altas en el preflop, apuesta, por lo menos, tres ciegas grandes.*

R r

rake *m.* DINERO que una sala de apuestas en línea cobra por jugar una partida de juegos de cartas. *Creo que Partypoker tiene un rake muy alto.*

ratholing *m.* ARTIMAÑA que consiste en retirarse de una mesa de juegos inmediatamente después de haber ganado, para luego reingresar con el monto con el que se había empezado a jugar antes de dicha ganancia. *Pokerstars mantiene actualizada su plataforma a fin de detectar jugadores que hacen ratholing.*

river *m.* Última CALLE en la que se muestra una quinta y última carta comunitaria. *No suelo llegar al river si no tengo una mano hecha en el turn.*

tiburón *m.* JUGADOR experimentado que aprovecha la inexperiencia

de otros jugadores para ganar. *En Pokerstars, abundan los tiburones.*

T t

tilt *m.* JUGADOR que pierde constantemente durante una partida y se empieza a sentir desesperado, de modo que dicho sentimiento lo lleva a seguir apostando con la esperanza de recuperar lo perdido. *Cuando te encuentres un tilt, aprovecha y paga todas sus apuestas si tienes, por lo menos, un trío hecho.*

tribet *m.* APUESTA superior a otra que, a su vez, ha sido superior a una anterior. Suele escribirse *3bet*. *No necesitas hacer más que un tribet si tienes una buena mano y no quieres que tu oponente se retire.*

turn *m.* Segunda CALLE en la que se muestra una cuarta carta comunitaria. *Yo no tenía más que un dos y un tres en mano y, en el turn, le hice una donkbet; entonces, mi oponente se retiró.*

Finalmente, se debe indicar que la disposición de toda esta estructura y el algoritmo de búsqueda están orientados principalmente a la vinculación hipertextual, es decir, a un diseño informático del léxico a través de programas como *LexiquePro* o *Lexus*, aunque ello no significa que no pueda disponerse también en un soporte físico como lo es el libro impreso.

5. Conclusiones

En conclusión, se ha presentado un prototipo de léxico onomasiológico de los términos empleados por los jugadores de póker en línea por medio del agrupamiento de entradas léxicas en categorías hiponímicas y meronímicas. Esta disposición facilita el ordenamiento del universo léxico del juego de manera sistemática, en función de los campos semánticos más generales cuyos rasgos se encuentran contenidos en sus respectivas entradas léxicas. El diseño de este léxico permite una búsqueda más ágil y efectiva, acorde con las necesidades del usuario, pues cumple con la principal característica de los léxicos onomasiológicos: la finalidad de funcionar como un instrumento

para construir mensajes, en contraste con los semasiológicos, que son instrumentos para descifrarlos (Soler, 1999, p. 29).

Cabe añadir que la estructuración del *Léxico del póker en línea* es propicia para un soporte informático, en el cual es posible el diseño de aplicaciones, y en el que se emplea el hipertexto como principal recurso de visualización textual, a favor de la creciente implementación de programas informáticos, cada vez más accesibles al público en general. Por último, no debemos dejar de mencionar que, en la actualidad, la visión onomasiológica está cobrando mayor interés en el mundo académico de habla hispana (Sánchez, 2020, p. 66), por lo cual creemos que este trabajo puede ser un aporte al conjunto de nuevas aproximaciones lexicográficas aplicadas al uso cotidiano, que resultan útiles para construir léxicos respecto de diversas áreas de interés de los usuarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Cortés, A. (2002). *Lingüística*. Cátedra.
- Anaya, I. (2005). La función onomasiológica de los diccionarios: el diccionario como herramienta para aprender nuevas voces o recuperar la palabra olvidada. *Hesperia. Anuario de Filología Hispánica*, (8), 7-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1326050>
- Baylon, C., y Fabre, P. (1994). *La semántica: (con ejercicios prácticos y sus soluciones)*. Paidós.
- Brunson, D. (2013). *Super System Deluxe: La biblia del póker*. Biblioteca Pensar Póker.
- Carmona, C., Díaz, E., y Gallego, I. (2015). *El juego de póker: una mirada desde la Psicología Social* [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Academicus Repositorio. <http://hdl.handle.net/11371/1271>
- Carreño, J. (2011). *Manual de Hold'em Sin Límite: Cash Fullring y 6 Max*. <http://www.poker10.com/upload/File/Manual-de-Holdem-NL-Cash-v5.pdf>
- Chaffin, R. (1992). The concept of a semantic relation. En A. Lehrer, E. Feder Kitay, y R. Lehrer (Eds.), *Frames, Fields, and Contrasts: New Essays in Semantic and Lexical Organization* (pp. 253-288). Lawrence Erlbaum Associates.
- Corrales, C. (1991). El estudio de los campos semánticos. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, (10), 79-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=91771>
- Coseriu, E. (1986). *Introducción a la Lingüística*. Gredos.

- Moral, R. del. (2005). Por un diccionario de campos semánticos. En S. M. Saz (Ed.), *Actas del XXXIX Congreso de la Asociación Europea de Profesores de Español: El español, puente de comunicación* (pp. 123-131). AEPE. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/congreso_39.htm
- Moral, R. del. (2016). *El Atlas léxico de la lengua española: métodos y resultados*. UJA.
- Fernández-Domínguez, J. (2019). Onomasiological approach. *Oxford Research Encyclopedia of Linguistics*, 1-26 https://www.researchgate.net/publication/327982070_Onomasiological_approach
- García, P. (2014). Matemáticas en el «Texas Hold'em Poker»: el arte de vencer a la suerte. *La Gaceta de la RSME*, 17(2), 247-271. <https://gaceta.rsme.es/abrir.php?id=1202>
- Geeraerts, D. (2010). *Theories of Lexical Semantics*. Oxford University Press.
- Goldsmith, J. (1976). *Autosegmental Phonology*. M.I.T.
- Kocjančič, P. (2004). Acerca de la macroestructura y la microestructura en el diccionario bilingüe. *Verba Hispanica*, 12(1), 171-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1057798>
- Leech, G. (1985). *Semántica* (2.^a ed.). Alianza Editorial.
- Lyons, J. (1977). *Semantics* (Vol. 1). Cambridge University Press.
- Lyons, J. (1997). *Semántica lingüística. Una introducción*. Paidós.
- Martínez, J. (2006). El diccionario ideológico de Julio Casares: notas para la enseñanza. En J. A. Moya Corral, y M. Sosinko (Coords.), *Lexicografía y enseñanza de la lengua española. Actas de las XI*

Jornadas de enseñanza de la lengua española (pp. 209-222).
UGR.

Martínez, M. (2003). Definiciones del concepto campo en semántica: antes y después de la Lexemática de E. Coseriu. *ODISEA. Revista de Estudios Ingleses*, (3), 101-130. <https://doi.org/10.25115/odisea.v0i3.84>

Montero, S. (2000). La unidad terminológica: de la uniformidad a la variación. *Hermeneus, Revista de Traducción e Interpretación*, (2), 1-7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=199719>

Moreno, J. (1994). *Curso universitario de Lingüística general. Tomo II: Semántica, pragmática, morfología y fonología*. Síntesis.

Póker, admitido como deporte mental. (7 de mayo de 2010). *ESPN Deportes*. <https://espndeportes.espn.com/noticias/nota?s=pok&id=1016199&type=story>

Porto Dapena, J. (2002). *Manual de técnica lexicográfica*. Arco Libros.

Riemer, N. (2010). *Introducing semantics*. Cambridge University Press.

Rodríguez, F. (1971). Subclases de palabras, campos semánticos y acepciones. *Revista Española de Lingüística*, 1(2), 335-354. <http://revista.sel.edu.es/index.php/revista/article/view/220>

Sánchez, P. (2020). Los diccionarios onomasiológicos en español: el Diccionario ideológico de Julio Casares. *Semas. Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 1(1), 65-84. <http://semas.uaq.mx/index.php/ojs/article/view/4>

Cómo se usa el Diccionario ideológico según indicaciones del propio Julio Casares. (2020). *Julio Casares Legado Familiar*. <https://juliocasares.es/diccionario-ideologico/>

- Sierra, G. (2000). The onomasiological dictionary: a gap in Lexicography. En U. Heid, S. Evert, E. Lehmann, y C. Rohrer (Eds.), *Proceedings of the 9th EURALEX International Congress* (pp. 223-235). Institut für Maschinelle Sprachverarbeitung, Universität Stuttgart https://www.academia.edu/1878904/The_onomasiological_dictionary_a_gap_in_lexicography
- Soler, C. (1999). Diccionario ideológico de Julio Casares. *Métodos de Información*, 6(29-30), 28-30. <http://eprints.rclis.org/4924/>
- Tango, V. (2018). La clasificación léxica en campos semánticos: necesidades y usos. *AEPE. El Español por el Mundo*, (1), 343-354. <https://aepe.eu/revista-el-espanol-por-el-mundo/revista-de-la-aepe/>
- Vidal, M. (2014). Roget vs. Benot: El diccionario de ideas afines a la luz de su antecesor. *Lingüística*, 30(1), 31-60. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2079-312X2014000100003
- Wiesenberg, M. (2000). *The Official Dictionary of Poker*. MGI/Mike Caro University.
- Winston, M., Chaffin, R., y Herrmann, D. (1987). A Taxonomy of Whole-Part Relationships. *Cognitive Science*, 11, 417-444. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1207/s15516709cog1104_2