



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Analisis sintacticosemantic del verbo ganar segun el enfoque orientado a objetos

Author: Agnieszka Palion-Musioł, Aleksandra Żłobińska-Nowak

Citation style: Palion-Musioł Agnieszka, Żłobińska-Nowak Aleksandra. (2014). Analisis sintacticosemantic del verbo ganar segun el enfoque orientado a objetos. "Neophilologica" (T. 26, (2014), s. 245-263).



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Agnieszka Palion-Musioł

*Universidad de Bielsko-Biala,
Polonia*

Aleksandra Źłobińska-Nowak

*Universidad de Silesia,
Katowice, Polonia*

Análisis sintáctico-semántico del verbo *ganar* según el enfoque orientado a objetos

Abstract

The article discusses the natural polysemy of the lexicon of natural languages, perceived as one of the major problems of automatic translation. It also presents a solution for the problem of disambiguation of ambiguous expressions — it pivots on the object-oriented description, enriched with a transfer of various possible translations in a target language taking into consideration possible ambiguity in a source language. Finally, the authors show differences in the representations of the world in Polish and Spanish, using the example of some Polish renderings of the Spanish verb *ganar*.

Keywords

Disambiguation, object-oriented description, object classes, automatic translation, polysemy.

Traducir es una de las artes más elevadas que requiere talento y dedicación. No basta con sustituir una palabra por otra, sino que también es imprescindible reconocer todas las palabras de una frase y la influencia que tienen unas en otras.

La lengua humana consta de morfología (que representa las reglas según las cuales se construyen las palabras a partir de las pequeñas unidades provistas de significado), sintaxis (la estructura de una frase) y semántica (el significado). Además, hay que considerar cuestiones de estilo, discurso y pragmática. Hasta el texto más simple puede incluir las ambigüedades que sin preciso y adecuado análisis, serán irresolubles por los ordenadores.

El objetivo de las autoras del presente artículo es presentar una de las soluciones del problema de la polisemia tan frecuente en la lengua natural y en el caso de la traducción asistida por ordenador discutido desde 1949 cuando Warren Weaver publicó su memorándum destacando este fenómeno lingüístico como una de las mayores dificultades que impide una generación correcta de los significados por

los ordenadores (Weaver W., 1949 en Bogucki, 2009: 39). Por todo ello, nuestro análisis enfoca la luz en la desambiguación de las unidades polisémicas, como en nuestro caso el verbo *ganar*, que Weaver en el mencionado informe llamó Word Sense Disambiguation (WSD).

La WSD es necesaria no solamente en las tareas de traducción asistida por ordenador (TAO) sino también en otras tareas unidas a un tratamiento computacional de la lengua ampliamente concebido, p.ej. la búsqueda de la información y la navegación hipertextual en Internet, el análisis automático de las palabras en partes de la oración, el resumen automático y el tratamiento automático de la palabra.

La desambiguación que presentaremos a continuación nos permitirá generar equivalentes apropiados en la pantalla de un contexto dado en la lengua meta, en nuestro caso en polaco, y además, mostrará las relaciones que este verbo en cuestión con sus argumentos nos presenta y posibilita. Tal como está hecha la investigación nos parece una herramienta eficaz para hacer distinción del significado en general de la unidad léxica en cuestión y por los métodos descriptivos adoptados, también nos permitirá diferenciar los significados en los diccionarios de papel para confeccionar un diccionario electrónico dirigido a la traducción asistida por ordenador (TAO). Con este objetivo hemos recopilado el corpus de varios diccionarios españoles: *Clave — diccionario del español actual* en CD, *Diccionario de la Lengua Española de Real Academia Española* (DRAE), *Diccionario de uso del Español de María Moliner* (DMM), *Gran diccionario de uso del Español Actual* (GDUES), *Diccionario Salamanca de la lengua española* (DS) y *Nuevo diccionario esencial de la lengua española* (NDE) — y lo hemos enriquecido con los contextos que provienen de las bases de datos disponibles en Internet. Después, en el análisis hemos construido los esquemas sintáctico-semánticos bajo los cuales hemos indicado los contextos y las frases que corresponden a las exigencias típicas para las clases de objetos del esquema dado. El paso siguiente se refiere a la precisión detallada de las clases de objetos incluidos en los esquemas con la enumeración de los elementos que pertenecen a esos conjuntos. Presentamos también los equivalentes en la lengua meta (polacos) empleados para cada esquema precisando la extensión de sus significados (en los contextos polacos). Al final del estudio, proporcionamos los resultados de trabajos en forma de tablas recapitulativas reservadas a los esquemas sintáctico-semánticos.

Nuestra propuesta del análisis se basa en la noción de la clase de objetos. Este concepto fue desarrollado en los años noventa por, entre otros, Gaston Gross que lo utilizaba de manera desarrollada en su *Laboratoire de Linguistique Informatique* de la Universidad París 13. En el ámbito de la lengua española, podemos referirnos a los trabajos preparados y desarrollados por Xavier Blanco Escoda y el Departamento de Filología Románica y Francesa de la Universidad Autónoma de Barcelona. En Polonia, el enfoque orientado a objetos es investigado, desde el punto de vista lingüístico, particularmente por Wiesław Banyś del Instituto de Lenguas Románicas y de Traducción de la Universidad de Silesia.

El paradigma orientado a objetos que presentamos a lo largo de este artículo se basa en el concepto de objeto que es aquello que tiene estado (propiedades más valores), comportamiento (acciones y reacciones a mensajes) e identidad (propiedad que lo distingue de los demás objetos). La estructura y comportamiento de objetos similares están definidos en su clase común; los términos *instancia* y *objeto* son intercambiables. Una clase es un conjunto de objetos que comparten una estructura y comportamiento común. La diferencia entre un objeto y una clase es que un objeto es una entidad concreta que existe en tiempo y espacio, mientras que una clase representa una abstracción, la “esencia” de un objeto, tal como es. La lingüística formal se apoya en la constatación de que todo operador efectúa una selección respecto al alcance de sus argumentos. Esta selección suele describirse por unos rasgos sintáctico-semánticos (concreto, abstracto, humano, inanimado, locativo...) que caracterizan a los posibles argumentos de un operador dado.

Blanco Escoda propone este ejemplo en su artículo (1997: 373):

Luc marche. — Luc camina.

Cet appareil marche. — Este aparato va + funciona.

donde el verbo *marcher* admite un sujeto de rasgos humano o inanimado concreto. Sin embargo, tal distinción según los rasgos sintáctico-semánticos no es suficiente ya que como vemos en los siguientes ejemplos del mismo autor — *Luc peint une voiture de course* (*Luc pinta un coche de carreras*) y *Luc conduit une voiture de course* (*Luc conduce un coche de carreras*) — el segundo verbo impone una restricción mucho más específica tal como, medios de transporte. Lo que quiere decir que sólo los sustantivos, simples o compuestos, susceptibles de ocupar la posición señalada por “mtr” serán retenidos como elementos de la clase mencionada. En la segunda frase tenemos que, entonces, utilizar una indicación más precisa y no sólo limitarnos a la clase muy abstracta de [concretos]. Así en nuestro ejemplo será:

Luc (prendre + va en + voyage en) aéroglisseur / aéronef / aéroplane / aérostat / aérotrain / ambulance / astronef / auto / autobus

En las frases citadas parece obvio que no podemos concentrarnos en una descripción limitándonos a caracterizar al sujeto como humano y el complemento como concreto porque el segundo verbo impone una restricción mucho más específica que representan *medios de transporte*. Esto quiere decir que sólo los sustantivos, simples o compuestos, susceptibles de ocupar la posición señalada por “mtr” serán retenidos como elementos de la clase mencionada. En la segunda frase tenemos que, entonces, utilizar una indicación más precisa y no sólo limitarnos a la clase muy abstracta de [concretos]. En consecuencia, en la clase *medios de transporte*, como sugiere Blanco Escoda, podemos delimitar otras subclases que serán para los verbos (Blanco Escoda, 1997: 374):

- *aterrizar* (*atterrir*) o *despegar* (*décoller*) serán específicos de los “mtra” (medios de transporte aéreos);
- *hundirse* (*couler*) o *amarrar* (*amarrer*) de los “mtrn” (medios de transporte náuticos)
- *descarrilar* (*dérailer*) de los “mtrf” (medios de transporte ferroviarios);
- *derrapar* (*déraper*) de los “mtrr” (medios de transporte por carretera).

Como observamos en los ejemplos presentados, el establecimiento de una clase de objetos necesita un método inverso al tradicionalmente empleado en lingüística. En resultado, en vez de definir un operador a partir de la naturaleza de sus argumentos, se define un conjunto de argumentos a partir de una serie de operadores que formarán los *operadores apropiados* a una clase dada. Cada clase de objetos se caracteriza por un conjunto de los elementos que tienen rasgos selectivos de los argumentos comunes de distintos operadores lo que permite indicar los contextos suficientemente monosémicos y ayuda en el proceso de la traducción (facilita la elección del equivalente conveniente).

Cabe destacar que las clases pueden ser más detalladas según la lengua meta y su estilo específico que, de vez en cuando, puede admitir una traducción especial en un contexto dado, restringiendo más el número de los elementos de una clase.

La desambiguación de los sentidos de las palabras se apoya en algunas características generales (Banyś, 2005: 59) que son p.ej. partes de la oración y sus géneros (p.ej. *un capital* — *una capital*, *un pez* — *una pez*, *lamentar* — *el lamentar*, *poder* — *el poder*), sinónimos, antónimos, esquemas sintáctico-semánticos (p.ej. *estar a* — *estar de* — *estar por*), estructuras predicativo-argumentativas diferentes (p.ej. *leer un libro* — *tomar un libro*) que son punto de partida para establecer las restricciones semánticas sobre los argumentos de los predicados en cuestión. Por ejemplo el verbo *entrar* con los argumentos abstractos — *entrar en edad* (*postarzyć się*), *entrar en suerte* (*wygrać los*) y *entrar en calor* (*rozgrzać się*) cuyos argumentos pertenecen a diferentes clases semánticas según distintas reglas de herencia semántica y muestran diferentes relaciones semánticas, sintácticas y paradigmáticas que representan las expresiones fijas y colocaciones (consúltense p.ej. Gross, 1996).

Tal enfoque parece ser adecuado para nuestro objetivo que es la traducción asistida por ordenador y de acuerdo con el punto de vista presentado por Banyś que “hay tantos significados diferentes de una palabra en la lengua de origen como sus diferentes traducciones en la lengua de llegada y de un conjunto de marcadores sintagmáticos diferentes que los distinguen unos de otros en la lengua de partida” (Banyś, 2005: 59). Por eso, hacemos análisis del corpus mencionado para extraer los usos reales de una palabra y relativizar el número de los sentidos de una palabra dada en la lengua de origen, lo que puede reducir o aumentar al número de traducciones diferentes que la palabra en cuestión recibe en la lengua meta y que aparecen habitualmente en los diccionarios tradicionales. El presentado método añade también a los elementos de decisión el parámetro de los conjuntos de características sintagmáticas. Esto nos permite tratar este tipo de enfoque como una

cierta ayuda a la hora de analizar la pertenencia de las distinciones de sentidos presentadas en un diccionario tradicional de la lengua de origen. Todo esto quiere decir que nuestro enfoque se reduce a unos trámites de decisión que podemos resumir en los siguientes puntos:

1. se establece la concordancia de usos de una palabra analizada en un corpus amplio,
2. se reparten las concordancias encontradas en unos conjuntos en los que los elementos tienen más rasgos sintácticos, semánticos y léxicos en común, que con los elementos que pertenecen a otros conjuntos,
3. se aplica el enfoque orientado al objeto (véase p.ej. Gross, 1997, 1999a, 1999b; Banyś, 2002a, 2002b, 2005) para analizar y agrupar las características comunes,
4. se les asignan las traducciones en la lengua meta,
5. se reorganizan, si es necesario, los conjuntos establecidos conforme a los resultados de la traducción,
6. se codifican las conclusiones del análisis en uno de los formatos descriptivos (de acuerdo con las propuestas del enfoque orientado al objeto, se aplica aquí una de los variantes de sus fichas descriptivas).

Para demostrar este método lexicográfico, proponemos la descripción de los sentidos del verbo *ganar* que hemos limitado, teniendo en cuenta el objetivo de nuestro texto, a las entradas de los diccionarios mencionados en la primera parte del artículo.

El material recopilado nos permitió efectuar el inventario de los siguientes tipos de sentidos señalados en los ejemplos de entradas de los diccionarios citados :

1. *Ganar la guerra.*
2. *Nuestra intención es ganar el torneo.*
3. *Muere boxeador tras ganar pelea.*
4. *Correa confía ganar plebiscito y disolver el Congreso.*
5. *¿Por cuántos goles Panama le ganará a El Salvador este domingo?*
6. *El Tau Victoria, campeón tras ganar en la final al Unicaja por 100—98.*
7. *¿Cómo ganar a las tragamonedas? Consejos y reglas para mejorar tus probabilidades de ganar.*
8. *Ganó una buena cantidad de dinero en la lotería.*
9. *Real Madrid vuelve a ganar con C. Ronaldo y Kaka.*
10. *Te he ganado en este juego.*
11. *España ganó ante un rival muy fuerte y agresivo.*
12. *América necesita empezar a ganar ante el DIM.*
13. *Al Madrid se le olvida que tenía que ganar ante el Bizkaia.*
14. *ganar un premio literario*
15. *ganar el primer premio*
16. *Aseguró que el objetivo en Beijing es ganar la medalla de oro.*
17. *Schumacher quiere ganar el título.*

18. *ganar puntos*
19. *El ejército invasor ganó la ciudad con facilidad.*
20. *Al principio no ganaba mucho, pero pronto ascendió.*
21. *Ganó mucho dinero en esa operación financiera.*
22. *Gana cien mil pesetas al mes como vendedor*
23. *Gana algún dinero haciendo traducciones.*
24. *Gana dinero y premios haciendo encuestas.*
25. *Un millón de chilenos gana el sueldo mínimo, o menos que eso.*
26. *Con sus palabras, logró ganar la atención del auditorio.*
27. *Con ese gesto te has ganado el cariño de todos.*
28. *Se ganó una regañina con su comportamiento.*
29. *¡Hay que ver cuánto ganas con ese peinado!*
30. *Hemos ganado desde que llegó el nuevo empleado.*

Los análisis sintácticos, semánticos y lexicales de las construcciones sacadas, nos permitieron proporcionar la aproximación siguiente de los sentidos de *ganar*, observados gracias a sus traducciones polacas donde, entre corchetes [...], se anotan las clases de objetos más generales y entre los paréntesis en ángulo <...> las clases de objetos implicadas, más específicas, y todo esto siendo aún relativo:

1. X ANM — *ganar* — Y ABSTR <co1: encuentro; competición; confrontación> (— *con* — Z ANM) — *wygrać coś (z kimś)*

Ganar la guerra.

Nuestra intención es ganar el torneo.

Muere boxeador tras ganar pelea.

Correa confía ganar plebiscito y disolver el Congreso.

¿Quién ganará la final de la Champions?

Gisela Pulido vuelve a ganar el campeonato del Mundo de la PKRA Tarifa Rugby.

Alemania, 12 años sin ganar un encuentro en el torneo.

Los trucos de EEUU para ganar la votación sobre la guerra de Irak.

Correa confía ganar plebiscito y disolver el Congreso.

Jospin considera que 'no es fácil ganar un referéndum con un poder tan impopular'

Una buena manera de ganar polémica a costa de los demás, sin duda es usted listo.

◇ *ganar como campeón* — *wygrać jako mistrz*

Simón se da el gusto de ganar como campeón.

2. X ANM — (Y ANM <co5: pronombre personal, traducido en polaco como CD>) — *ganar por* — Z ABSTR [adjetivo numeral] / *cuántos* — *goles* (— *a* — I ABSTR [adjetivo numeral]) (— *goles*) (— *a* — Y ANM) — *wygrać (z kimś) ... golami do ... (goli)*

*¿Por cuántos goles Panama le ganará a El Salvador este domingo?
Ganar por tres goles a dos.*

Cristiano: “Somos capaces de ganar por tres goles”.

*¿Por cuántos goles Panama le ganará a El Salvador este domingo?
“Podemos ganar por dos o tres goles”: Cristiano.*

3. X ANM — ganar — en la final (— con — Z ANM) — wygrać final (z kimś)

El Tau Victoria, campeón tras ganar en la final al Unicaja.

Bojan dice que “hay que ganar en la final”.

4. X ANM — ganar — a/en — Y ABSTR <co2: juego>; <co3: deporte> (— con — Z ANM) — wygrać w coś (z kimś)

¿Cómo ganar a las tragamonedas?

Argentina ganó en fútbol, hockey y básquet.

Ganar en el fútbol.

¿Cómo ganar en el póker?

Consejos de oro para ganar en la ruleta.

¿Cómo ganar en el Blackjack?”

Ganar en la bolsa.

Consejos para ganar en los slots.

¿Cómo ganar en el bingo?

wygrać na

Ganar a la máquina — wygrać na automacie do gier

Ganar en los juegos olímpicos — wygrać na Olimpiadzie

wygrać z

Ganar con el ordenador — wygrać z komputerem

Conclusión

Juegos olímpicos pertenecen a la clase <co3>, los metemos en este esquema por la aproximación al equivalente polaco *wygrać w coś / na czymś*.

Algunas construcciones en castellano causan el uso de la traducción de otra preposición en polaco. En la lengua española se puede observar tres distintas preposiciones *a / en / con*. En polaco *w o na*. En cuanto a máquina y ordenador, hay que tratar estos elementos de la clase <juegos> no solamente como juegos, pero como cierto tipo de superficie, fondo que nos sirve para jugar. Así que podríamos excluir estos elementos de esta clase y para estas construcciones detallar la traducción con preposición *na*.

En caso del ordenador el uso eventual de la preposición *z* (equivalente español *con*) significaría que personalizamos mencionado objeto, tratándolo como “un contrario del mismo valor” que posee la inteligencia extraordinaria. Hay que recordar que en polaco el uso de la preposición *con* es también posible, p.ej.

Najstarszym zawodnikiem był 71-letni ... z Wągrowca (zajął 13 miejsce i jako jedyny wygrał z komputerem).

*Wyrok na Jacksona: człowiek znów **wygrał z komputerem**.*

*Dokładnie 14 lat temu, 17 lutego 1996 r., szachowy mistrz świata Garri Kasparow **wygrał** ostatni z sześciu pojedynków z **maszyną** i ostatecznie pokonał 4 do 2 komputer "Deep Blue".*

5. X ANM — ganar (— Y ABSTR <cantidad de dinero/dinero> / ABSTR <adjetivo numeral> — (de) ABSTR <co4: unidad monetaria>) — en/a — Z ABSTR <co1: encuentro; competición; confrontación> / ABSTR <co2: juego> — wygrać (coś) w czymś

Ganó una buena cantidad de dinero en la lotería.

Ganar cien euros en las tragaperras.

Conclusión

En este esquema tiene que aparecer de manera obligada <co1: encuentro; competición; confrontación> o <co3: juego> en otro caso el sistema elegiría automáticamente equivalente *zarabiać*, en construcciones con la palabra *dinero*. Nótese que la clase <cantidad de dinero / dinero> contiene solamente estos dos elementos.

6. X ANM — ganar con — Y ANM — wygrać z kimś

Real Madrid vuelve a ganar con C. Ronaldo y Kaka.

La gente quiere ganar con Tiger en el torneo.

La gente quiere ganar con él en el campo.

Los Cavs siguen sin ganar con Antawn Jamison.

Alonso: "Schumacher tardó cinco años en ganar con Ferrari".

7. X ANM (— Y ANM <co5: pronombre personal, traducido en polaco como CD>) — ganar — (a/ante — Z ANM) (— a/en — I ABSTR <co1: encuentro; competición; confrontación>; ABSTR <co2: juego>; ABSTR <co3: deporte>) — pokonać kogoś (w czymś)

Te he ganado en este juego.

España ganó ante un rival muy fuerte y agresivo.

América necesita empezar a ganar ante el DIM.

Al Madrid se le olvida que tenía que ganar ante el Bizkaia.

Él me gana al ajedrez.

La U le costó ganar ante el "Chago".

El serbio Novak Djokovic reacciona tras ganar ante Marco Chiudinelli en Rotterdam.

España Saldrá a ganar ante Armenia.

Conclusión

GANAR A/ ANTE ALGUIEN AL AJEDREZ, EN UN JUEGO, etc.

En esta construcción aparece obligatoriamente complemento como un pronombre personal o como un objeto que pertenece a la clase *animado* introducido por la preposición. Este complemento influye en la selección traductológica *pokonać* sin tomar en consideración la forma (de estas dos posibilidades) que pueda aparecerse. En caso de que una frase no tenga este complemento, la construcción será automáticamente clasificada bajo el primer esquema (como equivalente a *wygrać w coś*).

También observamos las dificultades que nos aporta el pronombre personal en la tercera persona singular y plural *le / les* porque no presentan diferencias de género y funcionan como CI. Para este pronombre hemos elegido el género masculino. Cabe destacar que no es solamente el problema de la traducción automática. El traductor del texto que incluye uno de los pronombres *le* o *les* sin hacer referencias al contexto más completo seguramente encontrará el mismo problema. La única manera de solucionar mencionado problema es el análisis del contexto que nos puede aportar las informaciones sobre el género masculino / femenino.

Por la necesidad de crear la clase <co5> todos los pronombres han sido traducidos como pronombres de complemento directo porque lo exige el verbo *pokonać* que en polaco introduce complemento directo. La lengua española en este sentido del verbo *ganar* se sirve del complemento indirecto (lo que muestra también una posibilidad alternativa de introducir complemento a través de las preposiciones *a / ante*).

8. X ANM — *ganar* — Y ABSTR <co6: premio> (— *en* — Z ABSTR <co1: encuentro; competición; confrontación>/ ABSTR <co3: deporte> — *zdobyć coś (w czymś)*

ganar un premio literario

ganar el primer premio

ganar puntos

Ha ganado un premio en el sorteo.

Aseguró que el objetivo en Beijing es ganar la medalla de oro.

Schumacher quiere ganar el título.

9. X ANM — *ganar* — Y CONC <co7: territorio u objeto de conquista> — *zdobyć coś*

El ejército invasor ganó la ciudad con facilidad.

El partido ganó terreno en casi todos los municipios.

10. X ANM — *ganar* (— Y ABSTR [adjetivo numeral] / ABSTR <co8: adverbio de cantidad>) (— Z ABSTR <co4: unidad monetaria>) (— *por/a/en* — I ABSTR <co9: periodo de tiempo>) (— *como* — J ANM <co10: profesión>) — *zarabiać jakąś kwotę pieniędzy (za jakiś okres pracy) (jako)*

Al principio no ganaba mucho, pero pronto ascendió.

Gana cien mil pesetas al mes como vendedor.

Gana cinco mil pesetas al mes.

Laura gana casi doscientas mil al mes.

Ejemplos de la construcción con el adverbio de cantidad:

Al principio no ganaba mucho, pero pronto ascendió.

Ganaré poco con este trabajo.

◇ *ganar dinero* — *zarabiać pieniądze*

Conclusión

Podemos notar que aunque creemos la clase profesión, ésta no es necesaria para buena traducción del contexto porque ya han sido detallados todos los elementos imprescindibles que se hallan en el entorno del verbo traducido. La propuesta de establecer esta clase adicional de objetos después del adverbio *como* aumenta (multiplica) solamente la posibilidad de encontrar un equivalente en la lengua polaca. A pesar de eso, hay que subrayar que los contextos complejos que presentan lo todo incluido en la construcción sintáctico-semántica son muy poco probables en el uso.

En caso del contexto con el adverbio de cantidad, el equivalente más frecuente en polaco será el verbo *zarabiać*. El uso del imperfecto nos aporta información sobre el desarrollo temporal, acción habitual, y entonces, si no aparece el adverbio de cantidad, podemos traducir el verbo *ganar* como *wygrywać*, en particular cuando al verbo acompaña la negación en construcción absoluta que no contiene otros elementos adicionales, p.ej.:

Al principio no ganaba mucho, pero pronto ascendió — *zarabiać*

Al principio no ganaba — *wygrywać*

11. X ANM — *ganar* (— Y ABSTR <co8: adverbio de cantidad>) — *dinero* — *en* — Z ABSTR <co11: actividad profesional> — *zarabiać pieniądze na czymś*

Ganó mucho dinero en esa operación financiera.

12. X ANM — *ganar* (— *dinero*) — *como* — I ANM <co10: profesión; cargo; función> — *zarabiać pieniądze jako*

¿Cuánto dinero es lo que debo de ganar como periodista?

13. X ANM — *ganar* (— Y ABSTR <co8: adverbio de cantidad>) — *dinero* — *haciendo* — Z ABSTR <co11: actividad profesional> — *zarabiać pieniądze wykonując coś*

Gana algún dinero haciendo traducciones.

ganar dinero haciendo manualidades

Gana dinero y premios haciendo encuestas.

Ganar dinero haciendo apuestas.

14. X ANM — *ganar* — Y ABSTR <co12: bien material> — *dostać coś*

Un millón de chilenos gana el sueldo mínimo, o menos que eso.

Yo gano el sueldo mínimo vital.

Las secretarias médicas ganaron un sueldo anual mediano de \$26.540 de mayo de 2004.

El primer sueldo que gané me lo gasté en regalos para mi familia.

Conclusión

El sueldo podemos *dostać* y *zarobić* y remuneración sólo *dostać*, por eso nos decidimos a traducir los dos contextos con el verbo polaco *dostać*.

15. X ANM — *ganar* — Y ABSTR <co13: opinión positiva> — *zyskać coś*

Con sus palabras, logró ganar la atención del auditorio.

Con ese gesto te has ganado el cariño de todos.

Se he ganado nuestra confianza.

◇ *ganar tiempo* — *zyskać czas*

◇ *ganar peso* — *przybrać na wadze*

16. X ANM — *ganar con* — Y CONC <co14: elemento físico que puede mejorar> — *zyskać w czymś*

¡Hay que ver cuánto ganas con ese peinado!

17. X ANM — *ganar desde que* — Y frase Σ — *zyskać od kiedy...*

Hemos ganado desde que llegó el nuevo empleado.

A continuación presentamos las clases de objetos que hemos destacado en las mencionadas construcciones. Cabe añadir que por las restricciones editoriales, las clases presentadas incluyen solamente unos elementos — objetos que sirven como ejemplo y forman un fragmento de las clases muy extensas.

<i>col</i>	
encuentro; competición; confrontación	spotkanie; zawody; starcie
batalla (f)	batalia
campeonato (m)	mistrzostwo
carrera (f)	zawody
certamen (m)	konkurs
combate (m)	bitwa
etc.	

<i>co2</i>	
juego	gra
acertijos (mpl)	zagadki
dominó (m)	domino
juego de escondite (m)	zabawa w chowanego
lotería (f)	loteryjka
máquina (f)	automat do gier
tragamonedas (fpl)	jednoręki bandyta
etc.	

<i>co3</i>	
deporte	sport
badminton (m)	badminton
bobsleigh (m)	bobsleje
decatlón (m)	dziesięciobój
fútbol (m)	piłka nożna
judo (m)	dżudo
relevos (mpl)	bieg sztafetowy
etc.	

<i>co4</i>	
unidad monetaria	jednostka monetarna
afghani (m)	afgani
balboa (m)	balboa
cent (m)	cent
colón (m)	colón
corona eslovaca (f)	korona słowacka
etc.	

<i>co5</i>	
pronombre personal CI, traducido en polaco como CD	zaimek osobowy w funkcji dopełnienia dalszego, tu: tłumaczony jak dopełnienie bliższe
me	mnie
te	ciebie
le	jego
nos	nas
os	was
les	ich

<i>co6</i>	
premio	nagrada
medalla (f)	medal
puntos (mpl)	punkty
premio (m)	nagroda
título (m)	tytuł
etc.	

<i>co7</i>	
territorio u objeto de conquista	terytorium lub obiekt podboju
atalaya (f)	baszta
castillo (m)	zamek
ciudad (f)	miasto
país (m)	kraj
territorio (m)	terytorium
etc.	

<i>co8</i>	
adverbio de cantidad	przysłówek ilości
bastante	wystarczająco
demasiado	zbyt
enormemente	ogromnie
mucho	dużo
nada	nic
poco	mało
suficiente	dostatecznie

<i>co9</i>	
periodo de tiempo	okres czasu
abril (m)	kwiecień
diciembre (m)	grudzień
medio año (m)	pół roku
mes (m)	miesiąc
semana (f)	tydzień
verano (m)	lato
etc.	

<i>col10</i>	
profesión; cargo; función	zawód; stanowisko; funkcja
abogado (m)	adwokat
acomodador (m)	bileter
banquero (m)	bankier
carpintero (m)	stolarz
crítico de cine (m)	krytyk filmowy
enfermera (f)	pielęgniarka
etc.	

<i>col11</i>	
actividad profesional	działalność zawodowa
apuesta (f)	zakład
encuesta (f)	ankieta
manualidades (fpl)	robótki ręczne
operación financiera (f)	operacja finansowa
traducción (f)	tłumaczenie
etc.	

<i>col12</i>	
bien material	dobro materialne
asignación (f)	pensja
jornal (m)	dniówka
mensualidad (f)	płaca miesięczna
paga (f)	pensja
paga semanal (f)	tygodniówka
remuneración (f)	wynagrodzenie
salario (m)	płaca
salario mínimo (m)	płaca minimalna
sueldo (m)	wypłata
etc.	

<i>col13</i>	
opinión positiva	pozytywna opinia
admiração (f)	podziw
atención (f)	uwaga
cariño (m)	sympatia
confianza (f)	zaufanie
estimación (f)	szacunek

fama (f)	sława
honra (f)	honor
renombre (m)	rozwłós
respeto (m)	respekt
simpatía (f)	sympatia
etc.	

<i>col4</i>	
elemento físico que puede mejorar	element wyglądu fizycznego, który może wpłynąć na jego poprawę
maquillaje (m)	makijaż
peinado (m)	uczesanie
vestido (m)	sukienka
etc.	

Los resultados de estos análisis pueden ser representados en forma de una ficha descriptiva que presentamos a continuación.

Esta descripción constituye una propuesta para resolver el problema de algunas cuestiones que aparecen en la desambiguación de los sentidos de las palabras y la traducción automática tales como:

- la asignación posible de un sentido concreto que aparece en el discurso a un sentido definido en el diccionario,
- el número de los sentidos de una palabra en un diccionario monolingüe y bilingüe,
- la validez de la división de los sentidos de las palabras de la lengua de origen según su traducción en la lengua meta,
- la creación de las clases de objetos (véase Banyś, 2005: 67).

Según la posición que hemos adoptado se ha utilizado el enfoque orientado al objeto con la elaboración de las clases de objetos. Las clases de objetos, desde el punto de vista presentado aquí, forman solamente una variante conceptual de categorías semejantes a las que se encuentran p.ej. en un tesoro porque por una parte, son construidas a partir de datos lingüísticos y no «ontológicos» y por otra, son mucho más específicas y detalladas que otras (Banyś, 2005: 74). Entonces, las clases de objetos concebidas de esta manera, pueden ayudar naturalmente a clasificar todos los elementos en un texto, p.ej. los elementos del contexto que sobrepasan el entorno inmediato de una palabra para traducir.

Tomando en cuenta todos los análisis que hemos propuesto podemos citar a Banyś que una palabra de la lengua origen tiene “tantos sentidos como es necesario para garantizar una buena WSD en la lengua origen y en consecuencia — buena traducción en la lengua meta, condicionando así su número al número de diferentes traducciones en la lengua meta” (Banyś, 2005: 75).

Referencias bibliográficas

- Banyś W., 2002a: «Bases de données lexicales électroniques — une approche orientée objets: Partie I: Questions de modularité». *Neophilologica*, **15**, 7—29.
- Banyś W., 2002b: «Bases de données lexicales électroniques — une approche orientée objets: Partie II: Questions de description». *Neophilologica*, **15**, 206—249.
- Banyś W., 2005: «Désambiguïsation des sens des mots et représentation lexicale du monde». *Neophilologica*, **17**, 57—76.
- Blanco Escoda X., 1997: «De las clases de objetos a las clases de predicados». *Verba*, **24** [Santiago de Compostella], 371—385.
- Bogucki Ł., 2009: *Tłumaczenie wspomaganie komputerowo*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gross G., 1996: *Les expressions figées en français: noms composés et autres locutions*. Paris: Ophrys.
- Gross G., 1997: «Les classes d'objets et la désambiguïsation des synonymes». *Cahiers de Lexicologie*, **70** [Paris: Didier Érudition], 27—40.
- Gross G., 1999a: «Élaboration d'un dictionnaire électronique». In: *Bulletin de la Société Linguistique de Paris*. T. XCIV, fasc. 1. Leuven: Peeters, 113—138.
- Gross G., 1999b: «La notion d'emploi dans le traitement automatique». In: *La pensée et la langue*. Kraków. Wydawnictwo Naukowe AP, 24—35.
- Weaver W., 1949: "Translation". In: W.N. Locke, A.D. Booth [ed. 1955]: *Machine Translation of languages: fourteen essays*. Cambridge, Mass.: Technology Press of the Massachusetts Institute of Technology, 15—23.

Diccionarios

- Clave — diccionario del español actual*, 1997. Madrid: Ediciones SM.
- Diccionario de la Lengua Española*, 1997. Madrid: Real Academia Española, Editorial Espasa Calpe.
- Diccionario Salamanca de la lengua española*, 2006. Dirección J. Gutiérrez Cuadrado. Madrid: Santillana Educación.
- Gran diccionario de uso del Español Actual*, 2001. Dirección Dr. A. Sánchez Pérez. Madrid: SGEL, S.A.
- Krzyżanowski J., 2007: *Mały słownik tematyczny hiszpańsko-polski*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Moliner M., 1994: *Diccionario de uso del Español*. Madrid: Editorial Gredos.
- Murcía Sorano A., 1997: *Polsko-hiszpański słownik tematyczny*. Warszawa: Harald G Dictionaries.
- Nuevo diccionario esencial de la lengua española*, 2000. Doral: Santillana USA Publishing Company.
- Słownik języka polskiego PWN*. T. 1—3, wersja 1.0. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wawrzakowicz S., Hiszpański K., 1982: *Podręczny słownik hiszpańsko-polski*. Warszawa: Wiedza Powszechna.

NP1 CO	verbo	prep.	NP2		prep.	verbo	prep.	NP2		prep.	NP2		NP3 caso	NP3 CO
			CO	CO				caso	CO		caso	CO		
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR]	<CO1>	<i>con</i>	<i>wygrać</i>	—	[ACC]	[CONC]	<i>z</i>	[ABL]	[ANM]	[ANM]	
[ANM]	<i>ganar</i>	(<i>a</i>)	([ANM]/ [ANM]	<CO5>	<i>por</i>	<i>wygrać</i>	(<i>z</i>)	([ABL])	([ANM]/ [ANM]	—	[ABL]	[ABSTR]	<adjetivo numeral> [ABSTR]	
[ANM]	<i>ganar</i>	<i>en</i>	[ABSTR]	< <i>la final</i> >	(<i>con</i>)	<i>wygrać</i>	—	[ACC]	[ABSTR]	(<i>z</i>)	[ABL]	[ANM]	[ANM]	
[ANM]	<i>ganar</i>	<i>a/en</i>	[ABSTR]	<CO2> <CO3>	(<i>con</i>)	<i>wygrać</i>	<i>w</i>	[ACC]	[ABSTR]	(<i>z</i>)	[ABL]	[ANM]	[ANM]	
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR]	< <i>cantidad de dinero/ dinero</i> > <adjetivo numeral> <i>de</i> [ABSTR]	<i>en/a</i>	<i>wygrać</i>	—	[ACC]	[ABSTR]	<i>w</i>	[ABL]	[ABSTR]	<CO1> <CO2>	
[ANM]	<i>ganar</i>	<i>con</i>	[ANM]	[ANM]	—	<i>wygrać</i>	<i>z</i>	[ABL]	[ANM]	—	—	—	—	
[ANM]	<i>ganar</i>	(<i>a</i>)/(<i>ante</i>)	([ANM]/ [ANM]	<CO5>	<i>a/en</i>	<i>wygrać</i> <i>pokonać</i>	—	[ACC]	([ANM]/ [ANM]	<i>w</i>	[ABL]	[ABSTR]	<CO1> <CO2> <CO3>	

NP1 CO	verbo	prep.	NP2		prep.	NP3 CO	NPI caso	NPI CO	verbo	prep.	NP2 caso	NP2		prep.	NP3 caso	NP3 CO
			CO	CO								CO	CO			
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <CO6>	[ABSTR] <CO6>	<i>en</i>	[ABSTR] <CO1> <CO3>	[NOM]	[ANM]	<i>zдобыć</i>	—	[ACC]	[ABSTR] <CO6>	[ABSTR] <CO1> <CO3>	<i>w</i>	[ABL]	[ABSTR] <CO1> <CO3>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[CONC] <CO7>	[CONC] <CO7>	—	—	[NOM]	[ANM]	<i>zдобыć</i>	—	[ACC]	[CONC] <CO7>	—	—	—	—
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	<i>por/a/en</i>	[ABSTR] <CO9>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[ACC]	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	[ABSTR] <CO9>	<i>na</i>	[ACC]	[ABSTR] <CO9>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	<i>como</i>	[ANM] <CO10>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[ACC]	[ABSTR] (-<adjetivo numeral>/ [ABSTR] <CO8>/ [ABSTR] <CO4>)	[ANM] <CO10>	<i>jako</i>	[NOM]	[ANM] <CO10>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <CO8> [ABSTR] <dinero>	[ABSTR] <CO8> [ABSTR] <dinero>	<i>en</i>	[ABSTR] <CO11>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[GEN]	[ABSTR] <CO8> [ABSTR] <pieniędzy>	[ABSTR] <CO11>	<i>na</i>	[ACC]	[ABSTR] <CO11>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <dinero>	[ABSTR] <dinero>	<i>en</i>	[ABSTR] <CO11>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[ACC]	[ABSTR] <pieniędzy>	[ABSTR] <CO11>	<i>na</i>	[ACC]	[ABSTR] <CO11>

[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	([ABSTR] <dinero>)	<i>como</i>	[ABSTR] <COI0>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[ACC]	([ABSTR] <pieniądze>)	<i>jako</i>	[NOM]	[ABSTR] <COI0>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <CO8> [ABSTR] <dinero>	<i>haciendo</i>	[ABSTR] <COI1>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[GEN]	[ABSTR] <CO8> [ABSTR] <pieniądzy>	<i>wykonujac</i>	[ACC]	[ABSTR] <COI1>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	<i>dinero</i>	<i>haciendo</i>	[ABSTR] <COI1>	[NOM]	[ANM]	<i>zarabiac</i>	—	[ACC]	<i>pieniądze</i>	<i>wykonujac</i>	[ACC]	[ABSTR] <COI1>
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <COI2>	—	—	[NOM]	[ANM]	<i>dostać</i>	—	[ACC]	[ABSTR] <COI2>	—	—	—
[ANM]	<i>ganar</i>	[DET]	[ABSTR] <COI3>	—	—	[NOM]	[ANM]	<i>zyskać</i>	—	[ACC]	[ABSTR] <COI3>	—	—	—
[ANM]	<i>ganar</i>	<i>con</i>	[CONC] <COI4>	—	—	[NOM]	[ANM]	<i>zyskać</i>	<i>w</i>	[ABL]	[CONC] <COI4>	—	—	—
[ANM]	<i>ganar</i>	<i>desde que</i>	Σ	—	—	[NOM]	[ANM]	<i>zyskać</i>	<i>od kiedy</i>	—	Σ	—	—	—