Hermenēus
Revista de traducción e interpretación

EDICIONES Universidad Valladolid

Juegos tradicionales rusos en la traducción literaria: análisis de estrategias de traducción al español y su recepción

Russian traditional games in literary translation: Analysis of translation strategies into Spanish and their reception

TAMARA GOROZHANKINA
Universidad de Granada. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Filología Griega y Filología Eslava. Campus de la Cartuja, Calle del Prof. Clavera, s/n. 18011 Granada. España.
Dirección de correo electrónico: tgorozhankina@ugr.es
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5871-321X

TATJANA PORTNOVA
Universidad de Granada. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Filología Griega y Filología Eslava. Campus de la Cartuja, Calle del Prof. Clavera, s/n. 18011 Granada. España.
Dirección de correo electrónico: tportnova@ugr.es
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9273-6960

Recibido/Received: 30/1/2025. Aceptado/Accepted: 24/7/2025.
Cómo citar / How to cite: Gorozhankina, Tamara y Tatjana Portnova, «Juegos tradicionales rusos en la traducción literaria; análisis de estrategias de traducción al español y su recepción», *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 28 (2026): pp. 307-336.
DOI: https://doi.org/10.24197/pt0hs719

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC-BY 4.0). / Open access article under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0).

Resumen: Se lleva a cabo un estudio de las técnicas de traducción de los juegos tradicionales rusos al español en la literatura rusa del siglo XIX y su recepción por parte del lector meta. Mediante el análisis de una muestra recopilada compuesta por treinta y ocho fragmentos de nueve libros traducidos al español, se ha observado que las técnicas de traducción más frecuentes son la generalización y la adaptación (estrategia domesticante). Posteriormente, se diseña un cuestionario para analizar la recepción de las técnicas por las personas lectoras. El análisis comparativo revela que la técnica preferida es la técnica mixta, lo cual muestra una discrepancia con las tendencias en las traducciones literarias del ruso al español.

Palabras clave: Traducción literaria; culturemas; recepción; juegos; ruso.
Abstract: The techniques of translation of traditional Russian games into Spanish in 19th century Russian literature and their reception by the target reader are analyzed. It is observed in the sample consisting of thirty-eight fragments from nine books translated into Spanish that the most frequent translation techniques are generalisation and adaptation (domestication strategy). Subsequently, a questionnaire is designed to analyse the readers' reception of the techniques. The comparative analysis reveals that the preferred technique is the mixed technique, which shows a discrepancy with the trends in literary translations from Russian into Spanish.
Keywords: Literary Translation; Realia; Reception; Games; Russian.
Sumario: Introducción; 1. Marco teórico; 2. metodología, 2.1. Muestra del estudio, 2.2. Cuestionario; 3. Resultados, 3.1. Análisis de las traducciones literarias, 3.2. Análisis de la recepción de las técnicas; 4. Discusión; Conclusiones; Referencias bibliográficas.
Summary: Introduction; 1. Theoretical framework; 2. Methodology, 2.1. Study sample, 2.2. Questionnaire; 3. Results, 3.1. Analysis of literary translations; 3.2. Analysis of the reception of the techniques; 4. Discussion; Conclusions; References.

¿Qué es nuestra vida? ¡Un juego!
(Aria del libreto de Piotr Ilich Chaikovski [1840-1893] de
«La Dama de picas» de Aleksandr Sergeyevich Pushkin [1799-1837])

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la inteligencia, la lógica y las habilidades creativas en la historia y la cultura de los pueblos se llevó a cabo, entre otras cosas, gracias a las actividades lúdicas, plasmadas en juegos tradicionales. En las últimas décadas del siglo XX y la entrada del XXI aparecen varios estudios y publicaciones centrados en la conservación, promoción y transmisión de las manifestaciones lúdicas. Los juegos tradicionales forman una parte esencial de la vida diaria de un pueblo, las creencias, las maneras de relacionarse entre sí y, en muchas ocasiones, pueden servir de eslabón para comprender la cultura. En este aspecto, González Pastor (2017) entiende por cultura «un sistema propio de valores, creencias y hábitos de un grupo social que no necesariamente se reproduce del mismo modo, ni tan siquiera tiene por qué existir como tal en otras sociedades» (p. 39).

El juego como fenómeno de la vida humana es un objeto de estudio en diversas áreas de conocimiento, como la filosofía, la psicología, los estudios culturales, la pedagogía, la antropología, entre otras. Según las ideas filosóficas de Johan Huizinga (1872-1945) (2001) en su famosa obra *Homos ludens* de 1938, el principio del juego es ontológicamente inherente a la persona, afirmando que el juego es más antiguo que la cultura. El autor

comprende el juego como una actividad u ocupación voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites de tiempo y espacio establecidos, cuando los participantes del juego cumplen ciertas reglas aceptadas de manera libre y seguidas de forma incondicional; esta actividad tiene su objetivo final y todo el proceso implica los sentimientos de alegría y de tensión. Existe una diferencia terminológica entre los juegos populares, tradicionales y autóctonos (Lavega Burgués, 2000); no obstante, dentro del presente trabajo se emplean como sinónimos, aunque se harán aclaraciones al respecto en la parte empírica del estudio.

En los juegos tradicionales se manifiestan los valores, la sabiduría popular, las creencias de carácter religioso y filosófico de una etnia. En este sentido, Lavega Burgués (2006) apunta a una estrecha relación del juego tradicional con el folklore, la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región.

En los últimos años, en el campo de los estudios de traducción ha cobrado mucha atención la localización de los videojuegos, entendida como «a set of procedures involved in adjusting games technically, linguistically and culturally to a given market to distribute them in territories other than their countries of origin» (O'Hagan, 2015, p. 747). Por otra parte, parece renacer un interés especial por los juegos tradicionales en la literatura (*El juego de ángel* (2008) de Carlos Ruiz Zafón), el cine (la serie surcoreana *El juego del calamar* (2022, 2025), la película francesa *Los hombres lobo* (2024), la película surcoreana *La partida de go* (2024) e, incluso, en las ciencias de educación (Payà Rico, 2019; Ospankulov, Zhumabayeva and Nurgaliyeva, 2023, entre otros).

Debido al carácter polifacético del juego popular y su importante rol como una actividad lúdica en el desarrollo de los valores culturales de un pueblo, en las obras literarias el juego nacional sirve como una herramienta útil para descubrir la realidad de una sociedad en diferentes épocas y, a través del juego, destacar los rasgos distintivos de los personajes. Los textos narrativos, según Vinogradov (2001), desempeñan dos principales funciones intertextuales que están relacionadas entre sí: la función de impacto y la función estética. En la literatura no se refleja tanto el conocimiento racional como el conocimiento artístico y estético de la realidad. Partiendo de la función estética de una traducción, es importante tener en cuenta al lector meta, es decir, quién va a leer los textos traducidos. La transmisión de los valores culturales del texto origen depende del bagaje cultural que posee el público meta. De ahí nace la duda en la

selección de la mejor estrategia de traducción y, por ende, las mejores técnicas de traducción.

Debido a la falta de estudios realizados en el campo de la traducción de los juegos populares rusos al español, cobra especial pertinencia el presente trabajo. Los primeros resultados obtenidos mediante la búsqueda de diferentes juegos nacionales en las obras de la literatura rusa del siglo XIX, así como las traducciones de estos juegos al español apuntan a un amplio abanico de técnicas de traducción al español y una notoria omisión de los nombres de los juegos populares. Tampoco queda claro cuáles de las técnicas de traducción empleadas tienen mejor aceptación por parte del lector meta. Por lo tanto, el objetivo del presente estudio radica en llevar a cabo el análisis descriptivo de las técnicas de traducción de los juegos tradicionales rusos en la literatura rusa del siglo XIX traducida al español y detectar las técnicas preferidas mediante su recepción por parte del lector meta.

1. Marco teórico

El componente cultural es una de las nociones clave en los estudios de traducción. Se puede hablar de la existencia de una brecha bastante grande entre un lector nativo que posee ciertos conocimientos de su propia cultura, historia, costumbres y tradiciones, y un lector extranjero que –como receptor meta de las traducciones de las obras literarias a su idioma– no suele tener profundos conocimientos ni de la historia ni de la cultura rusas. La cultura representa «un sistema propio de valores, creencias y hábitos de un grupo social que no necesariamente se reproduce del mismo modo, ni tan siquiera tiene por qué existir como tal en otras sociedades» (González Pastor, 2017, p. 39). Parece justo afirmar que la «intraducibilidad cultural» es intrínseca al mismo acto traductológico, debido a las lagunas existentes entre dos culturas.

En cualquier idioma existen numerosas unidades léxicas que denotan fenómenos específicos del pueblo en particular. En estas palabras se refleja el vínculo indisoluble entre el idioma y la cultura y se las suele llamar referencias culturales. En el campo de la traductología existen múltiples denominaciones para referirse a estas referencias culturales y, debido a la existencia de diversas escuelas de traducción, surge un gran número de taxonomías. Llama la atención una elevada variedad de términos y conceptos como son los realia (Vlakhov y Florin, 1970), los elementos culturales (Nida, 1945), los indicadores culturales (Nord, 1991), las

palabras culturales (Newmark, 1988), los culturemas (Molina Martínez, 2006) o los linguoculturemas (Vercher García, 2022), entre otros.[1]

La clasificación más completa y detallada de los referentes culturales en la traducción literaria, a nuestro parecer, es la de Igareda (2011, pp. 19-21), que incluye siete campos temáticos. La autora subraya la universalidad de esta herramienta que es «extrapolable a cualquier obra de cualquier año o cultura, y a cualquier combinación lingüística» (Igareda, 2011, p. 29). El sexto campo temático, llamado «cultura material», se subdivide en: alimentación, indumentaria, cosmética, tiempo libre, objetos materiales, tecnología, monedas y medidas y, finalmente, medicina. Dentro de la subcategoría «tiempo libre» se mencionan los juegos (nacionales, populares y autóctonos), lo que sirve de punto de partida para tratar el juego popular como un referente cultural y someterlo a un análisis traductológico.

A modo ilustrativo, uno de los juegos nacionales rusos recibe el nombre de las figuritas pequeñas de madera, hueso, arcilla o, incluso, piedra y de diferentes formas llamadas *бирюльки* (*biriulki*). El juego consiste en sacar una figurita con una especie de gancho o una caña de trigo sin tocar las demás figuras. La persona que se equivoca cede su turno a otro jugador. Gana el jugador que consigue el mayor número de las *biriulki*. No obstante, existen suposiciones de que el nombre *biriulki* se refiere al instrumento (el gancho o la caña de trigo).



Imagen 1. Juego tradicional ruso *biriulki*. (Imagen: Elaboración propia).

[1] Un pormenorizado repaso de esta terminología se ha llevado a cabo en las tesis doctorales de González Pastor (2012, pp. 33-44), Soto Almela (2013, pp. 89-101) y Xi Yue (2020, pp.34-49), por citar algunas.

Como se consideraba un juego infantil, dio lugar a un fraseologismo *играть в бирюльки* (literalmente: jugar a las *biriulki*) que significa «no hacer nada». Este juego, por no tener equivalente en la cultura española, plantea serias dificultades ante el traductor y la selección de una estrategia de traducción óptima para el receptor meta.[2]

La estrategia de traducción de los elementos culturales comprende un comportamiento o una postura que adopta el traductor para solventar una dificultad textual y alcanzar un cierto objetivo. Estas estrategias suelen comprender dos polos opuestos denominados *extranjerización* y *domesticación* (Venuti, 1995). La primera estrategia intenta preservar lo «extranjero» y lo auténtico de la cultura de la lengua origen, despertando la curiosidad por lo nuevo y quizá desconocido por parte del lector meta. La segunda estrategia, por el contrario, está orientada a la aproximación del texto origen a la cultura meta: lo desconocido se sustituye por lo equivalente o parecido en la cultura de llegada. Como consecuencia, de forma inevitable, se produce una pérdida parcial o total de lo auténtico del texto de origen. En palabras de Igareda (2001), si un traductor opta por esta estrategia y «realiza una adaptación plena a la cultura meta, traiciona la intención del autor e impide que la audiencia meta conozca más al autor y su texto» (p. 16).

De acuerdo con la estrategia de traducción adoptada por el traductor, en el trasvase de una referencia cultural a otro idioma se usa una técnica de traducción concreta que es una herramienta más práctica y puede ser considerada un elemento descriptivo de la toma de decisiones (González Pastor y Candel Mora, 2014, p. 852). Entre las clasificaciones existentes de las técnicas de traducción de los elementos culturales (o los culturemas) nos ceñimos a la propuesta de Molina Martínez y Hurtado Albir (2002, p. 128) que destacan dieciocho técnicas de traducción.

Varios estudios realizados en el campo de la traducción literaria arrojan luz sobre algunas tendencias que se observan en la selección de unas u otras técnicas de traducción. Así, en un estudio sobre la traducción literaria del ruso al español se ofrece una nueva clasificación de las referencias culturales en función de su relevancia o del grado de similitud existente entre la cultura de partida y la de llegada (Shananina, 2020). Según este criterio, se destacan diferentes categorías: los referentes

[2] El juego de *biriulki* no se ha incluido en el presente estudio debido a su uso predominante como parte de un fraseologismo y, por lo tanto, requiere una metodología de traducción diferente a un juego tradicional habitual.

culturales presentes en la cultura de partida e inexistentes en la cultura de llegada; los referentes parcialmente conocidos en ambas culturas, los referentes conocidos en ambas culturas (aunque sus connotaciones pueden no coincidir) y los aspectos idiomáticos y elementos extralingüísticos que se refieren a las características estéticas de una obra literaria. Para conseguir una mejor aceptación de estos referentes culturales en su trasvase traductológico al español, la autora insiste en utilizar las técnicas extranjerizantes (la adaptación ortográfica, el préstamo, el calco o el neologismo semántico) para la primera categoría; los análogos funcionales o las técnicas mixtas para la segunda categoría; las técnicas mixtas y domesticantes (la adaptación con aclaraciones) para la tercera categoría y las técnicas libres para la cuarta categoría.

En otro estudio, Vercher García (2022) llega a la conclusión que los culturemas del campo semántico llamado cultura social suelen sufrir la influencia occidentalizante generalizada, ya que el referente del culturema puede existir tanto en la cultura de partida como en la de llegada, pero que las connotaciones implícitas que poseen los dos referentes difieran de una cultura a otra y su percepción, como consecuencia, no va a ser la misma por parte del lector. En este sentido, Vercher García (2022) coincide con Shananina (2020) en que es necesario revelar o subrayar los matices que pueden ser determinantes para la correcta interpretación de los referentes culturales en la cultura de llegada.

Si extrapolamos las conclusiones de los dos estudios citados con anterioridad al objeto del presente estudio, podemos suponer que el trasvase traductológico del juego tradicional ruso puede depender del grado de su relevancia en la cultura de llegada, es decir, en la cultura española. Cuanto mayor sea la diferencia entre la cultura de partida y la de llegada, mayor debe ser el esfuerzo del traductor por preservar lo «desconocido» del texto de origen para poder transmitirlo auténtico al texto de llegada. En el caso de los referentes culturales bastante parecidos entre las dos culturas, estos parecen marcar una tendencia a optar por las técnicas domesticantes o mixtas con algunas aclaraciones que pueden tener lugar.

Hemos de reconocer que las referencias culturales presentan distinto grado de complejidad, siendo unas más opacas o con mayor arraigo cultural y otras más transparentes, lo que requiere el uso de distintas técnicas de traducción.

En cuanto a la recepción y evaluación de diferentes técnicas de traducción por parte del lector meta, son escasos los estudios en el campo

de la traducción literaria. Así, en un estudio dedicado a la evaluación de diferentes técnicas de traducción del chino a inglés y español, los lectores con conocimientos sobre la cultura de partida (en ese caso, la cultura china) optan por las traducciones que mantienen las características lingüísticas y culturales de los referentes originales, mientras los lectores de la lengua meta sin conocimientos previos sobre la cultura china se ciñen a una traducción que explica o adapta los referentes culturales (Yue, 2020, p. 327). Llama la atención que las variables como el hábito de lectura y el nivel de conocimientos de la cultura de partida parecen jugar un papel destacado en la preferencia de una u otra técnica de traducción por parte del lector.

De esta manera, para la consecución del objetivo principal del presente trabajo, se plantean dos tareas principales:

1) identificar y describir las técnicas más frecuentes de juegos tradicionales rusos en las traducciones de obras literarias al español publicadas a partir del año 2000;

2) detectar y analizar las preferencias del lector meta de la literatura rusa y comparar si las preferencias coinciden con las técnicas aplicadas por traductores profesionales.

Los resultados pueden ser de ayuda para profesionales de traducción y el estudiantado de traducción de ruso a español.

2. METODOLOGÍA

Partiendo del objetivo del estudio, se ha empleado una metodología mixta. Por un lado, se aplican las técnicas de los estudios de traducción basados en corpus y, por otro lado, las técnicas cualitativas de las ciencias sociales y el análisis comparativo de los resultados obtenidos.

2.1. La muestra del estudio

En la primera fase del estudio, de manera no probabilística se han seleccionado seis juegos tradicionales rusos. Se ha optado por la elección de cuatro juegos autóctonos, entendidos según la clasificación de Lavega Burgués (2000) como los juegos propios de un lugar y que implican la naturaleza de exclusividad, aislamiento e imposibilidad de incluir los

elementos foráneos. Aplicar este calificativo a un juego o deporte debe hacerse con cautela, ya que no se puede asegurarse de que dicha actividad haya nacido en esa zona. Por lo tanto, se trata más bien de modalidades autóctonas de un juego o deporte tradicional. De esa manera, los juegos autóctonos que no tienen equivalente en la cultura de llegada seleccionados para el presente estudio son: *горелки* (*gorelki*), *городки* (*gorodki*), *лапта* (*laptá*) y *свайка* (*svaika*).

Los otros dos juegos –*бабки* (*babki*) y *кубари* (*kubarí*)– fueron seleccionados al ser juegos tradicionales que, según Lavega Burgués (2000), son juegos con base en la costumbre adquirida e implican la transmisión de hechos históricos, leyes o composiciones literarias de generación en generación. El equivalente de *babki* en la cultura de llegada serían *las tabas*, y el equivalente de *kubarí*, *el trompo* (en ruso se utiliza en plural). Al incorporar estos dos juegos, se pretende comprobar si el hecho de tener un equivalente en la cultura de llegada hace que el lector prefiera una estrategia de traducción diferente.

Para definir el carácter y las reglas de los juegos, se ha recurrido al diccionario explicativo de la lengua rusa de Vladimir Dal' (1863). Cronológicamente, es el diccionario más cercano a la publicación de las obras de autores rusos analizadas en el presente trabajo y nos permite conocer los juegos tal y como se jugaban en la época.

De esta manera, los *babki* son partes de los huesos o articulaciones de animales que se usaban como figuras para jugar:

> Una parte de una pata de un caballo (y de otros animales) debajo del menudillo, una articulación del menudillo, un hueso del menudillo, un menudillo, un hueso del tobillo, un nudillo, un hueso de la pezuña, un astrágalo, un hueso de la res, una vértebra. Juegos con huesos de diferentes tipos: caballo, *podjoska*, *pristenok*, *katoshki* o *krasnokudan* y otros (Dal', 1863, T1, p. 29).[3]

Un *kubar* sería un objeto de juego también:

> Un *volchok*, una esfera hueca con una base y un agujero en el costado, que los niños hacen girar para divertirse; también se utiliza en experimentos físicos; se llama *kubar* también a un trompo sin agujeros que se hace girar usando un látigo. Un *kubar* hueco se llama *volchok*, y un huso con un disco

[3] Tanto para esta como para las restantes citas de Dal' (1863) la traducción es elaboración propia.

> que se lanza con las manos se llama *vertushka*, *yula* o *dzyga* (Dal', 1863, T2, p. 815)

El juego *svaika*, según Dal', es: «Un clavo grueso o una espina con una cabeza grande, utilizado para el juego de *svaika*; se coge en el puño, se agarra por la parte del clavo o por la parte trasera, y se lanza clavándolo en el suelo dentro de un anillo» (Dal', 1863, T4, p. 132).

En el caso del juego *laptá* la definición incluye las reglas del juego debido a que se trata de un juego en equipo con reglas más complejas. La palabra *laptá* se refiere al bate que da lugar al nombre del juego:

> Una pala; un objeto plano que se ensancha hacia un extremo; un palo, un remo, con el que se golpea la pelota, y también el nombre del juego. Los jugadores, divididos en dos equipos, se agrupan en dos áreas: uno en la «ciudad» y otro en el «campo». En la «ciudad», un jugador lanza la pelota, mientras otro la golpea con la *laptá*. En el campo, los jugadores intentan atrapar la pelota al vuelo; si lo logran, la «ciudad» queda «vendida». Si no la atrapan, el jugador que golpeó corre de un lado a otro hasta la línea del campo, mientras los del campo intentan golpearlo con la pelota para «marcarlo» o «tocarlo». Si lo alcanzan, la «ciudad» es tomada, y los jugadores de la «ciudad» pasan al campo (Dal', 1863, T2, p. 840).

El juego *gorodkí* da nombre a las construcciones de madera y al juego en sí: «El juego de *churki* o *chushki*: se colocan pequeños discos redondos en una base, desde donde se los golpea con un palo o se lanzan con fuerza; la base en este juego se llama *gorod* o *gorodets* (ciudad pequeña)» (Dal', 1863, T1, p. 337).

Finalmente, el juego *gorelki* no tiene ningún objeto asociado, se trata de un juego motor que antiguamente se jugaba para encontrar parejas y luego pasó a ser juego de niños:

> Un juego en el que los participantes se colocan en una fila de dos en dos, mientras una persona está sola al frente y «quema»,[4] es decir, atrapa a la pareja trasera que sale corriendo en diferentes direcciones. Al atrapar a uno, el capturado se coloca junto a él al frente de la fila y el que queda solo pasa a ser quien «quema» (Dal', 1863, T1, p. 340).

[4] No tiene relación con el juego español «quema», se trata de una traducción literal de ruso.

Una vez seleccionados los juegos, se ha recurrido al Corpus Nacional de Lengua Rusa (*Национальный корпус русского языка*) para localizar las obras literarias en las que aparecen los juegos tradicionales en cuestión. La búsqueda se realizó en el subcorpus «Русская классика» (clásicos rusos). En total se localizaron veintiséis obras literarias en el subcorpus seleccionado con cuarenta casos de uso de los juegos mencionados, correspondientes a obras literarias, puesto que se descartaron los diarios y anotaciones.

Tras la localización de ocurrencias, se han buscado las traducciones al español de esas obras que hubiesen sido publicadas a partir del año 2000. Hasta donde hemos podido averiguar, de la muestra obtenida solamente *La hija del capitán* (Amaya Lacasa, ed. Anaya, 2015), *La noche de San Juan* (Herederos de José Laín Entralgo, ed. Alianza, 2009) y *Guerra y paz* (Fernando Gutiérrez, ed. Juventud, 2004) son reediciones de una publicación anterior a 2000, las demás son traducciones nuevas publicadas a partir de 2000. La muestra de las traducciones presenta una selección no probabilística e incluye las principales editoriales de España que publican traducciones de literatura rusa.

Las traducciones fueron realizadas directamente del ruso a español, salvo los siguientes casos sobre los que no hemos podido obtener información: *La hija del capitán* (Elena del Amo, Editorial Gaviota, 2005), *La hija del capitán* (Anónimo, Editorial EDAF, 2010), *La hija del capitán* (Anónimo, Editorial Alba, 2002), *Los Cosacos* (Anónimo, Editorial Ramón Sopena, 2000), *La noche de San Juan* (Herederos de José Laín Entralgo, Editorial Alianza, 2009), *Guerra y paz* (Fernando Gutiérrez, Editorial Juventud, 2004), *Guerra y paz* (Pablo Rodríguez Nogueras, Mestas Ediciones, 2023).

Se han localizado los fragmentos donde se menciona cada juego, en total, son nueve libros traducidos, algunos en diferentes versiones, lo que ha permitido construir una muestra ruso-español que recoge treinta y ocho fragmentos de traducciones de los juegos seleccionados. Todas las obras traducidas corresponden a las obras originales publicadas en ruso en el siglo XIX.

Acto seguido, se clasificaron las diferentes traducciones de los juegos tradicionales en cuanto a las técnicas de traducción de elementos culturales, aplicando la clasificación de Molina Martínez y Hurtado Albir (2002, p. 128).

2.2. Cuestionario

En la segunda fase del estudio, se diseñó un cuestionario en línea para evaluar la recepción de las traducciones de los nombres de juegos tradicionales. El cuestionario tuvo tres versiones para tres subgrupos de participantes: por un lado, la versión para personas nativas de español (no han podido consultar la versión rusa al no dominar esta lengua), por otro lado, una versión para personas nativas de ruso que dominan español y una tercera versión para el estudiantado de ruso de la Universidad de Granada, entre ellos, el estudiantado del grado en Traducción e Interpretación. Las respuestas fueron recopiladas durante el mes de noviembre de 2024.

En el subgrupo de las personas nativas de español había treinta y ocho participantes, en el de personas nativas de ruso, veintiséis participantes, en el de estudiantado, veintinueve participantes. El número total de participantes fue de noventa y tres (cincuenta y tres de género femenino, treinta y nueve de género masculino, uno de otro género). La edad comprendida de las personas participantes abarca desde diecinueve hasta ochenta y seis años. Los formularios están disponibles para su consulta en los siguientes enlaces: subgrupo de personas nativas de español; https://forms.gle/mqu6dcSRfFcNSNRe6; subgrupo de personas nativas de ruso; https://forms.gle/Ad92TPunr3G57E9JA; subgrupo del estudiantado universitario local de idioma ruso como lengua extranjera: https://forms.gle/S2BkqXKAfMKpmofq6. La muestra de personas participantes presenta una selección no probabilística.

El cuestionario consta de cinco preguntas[5] con seis tipos de técnicas de traducción detectadas en la primera fase del trabajo. Las personas participantes tenían que elegir la traducción del juego que preferían y, opcionalmente, podían dejar un comentario sobre su elección (pregunta de respuesta abierta). Las autoras del presente trabajo han elegido una única traducción de cada fragmento, cambiando en las opciones de respuesta solamente el nombre de cada juego. Las técnicas de traducciones que no se han localizado en la muestra fueron propuestas por las autoras. Para estos juegos sin equivalencia en la cultura meta se han ofrecido cinco opciones de respuesta. Las opciones de traducción del formulario se pueden ver en la tabla 1:

[5] *Svaika* y *gorodkí* aparecían en un solo ejemplo, por lo tanto, en la tercera pregunta se presentaban dos traducciones al mismo tiempo.

Nombre original	GEN	ADA	EQUI	OMI	TRA	MIX
бабки	Huesos	canicas	tabas	-	*babki*	*babki**
свайка и городки	juego de lanzar clavos o palos	el clavo o los bolos	N/D	-	*svaika o gorodkí*	*svaika o gorodkí**
горелки	juego de correr y pillar	pilla pilla	N/D		*gorelki*	*gorelki**
кубари	peonzas de madera	diábolo	trompos		*kubarí*	*kubarí**
лапта	el juego de pelota	béisbol	N/D		*laptá*	*laptá**

Tabla 1. Las técnicas propuestas para la traducción de los juegos en el cuestionario (GEN: generalización; ADA: adaptación; EQUI: equivalencia; OMI: omisión; TRA: transliteración; MIX: técnica mixta). Elaboración propia.

3. RESULTADOS

Una vez elaborada la muestra de los fragmentos de las obras literarias donde se mencionan los juegos seleccionados y sus traducciones al español, se han analizado diferentes técnicas de traducción. A modo de ilustración, se recurre a varios ejemplos de la muestra.

Ejemplo 1

На другой день, возвращаясь от обедни, она увидела Ивана Игнатьича, который вытаскивал из пушки тряпички, камушки, щепки, *бабки* и сор всякого рода, запиханный в нее ребятишками. (Александр Сергеевич Пушкин «Капитанская дочка», *Национальный корпус русского языка*).

Traducción 1

Al día siguiente, al volver de misa, vio cómo Iván Ignátich sacaba del cañón trapos, piedras, trozos de madera, *tabas* y basuras de todas clases que los niños habían metido dentro (2005).

Traducción 2

> Al día siguiente, al volver de misa, vio a Iván Ignátich que sacaba del cañón trapos, piedrecitas, trozos de maderas, *huesos* y toda clase de basura metida allí por los chiquillos (2015).

El juego popular *babki* mencionado en el texto de origen implica el uso de las piezas hechas antiguamente de huesos o de piedra. En la traducción 1 se usa el equivalente acuñado *las tabas* que son los huesos que se usaban antiguamente para lanzarlos a modo de dados. La existencia de un juego parecido en las dos culturas –la de partida y la de llegada– facilita la comprensión del culturema por parte del lector meta y el uso de la técnica llamada la equivalencia es muy apropiado en este caso.

No obstante, en la traducción 2 se opta por el término más general *los huesos* que no tiene referencia directa con el juego mencionado, y esta técnica es la generalización, donde se pierde la conexión con el juego popular. La traductora ha optado por la estrategia de domesticación, adaptando la realidad desconocida para el lector meta. En este ejemplo se ve claramente la pérdida de la carga cultural del referente en el texto meta. La estrategia domesticante parece facilitar la lectura, pero neutraliza lo que se considera extranjero en la cultura de llegada.

Ejemplo 2

> Старшие заботились о приобретении соломы и картофеля, вообще о средствах пропитания людей, младшие занимались, как всегда, кто картами (денег было много, хотя провианта не было), кто невинными играми – в *свайку* и *городки* (Лев Николаевич Толстой «Война и мир», *Национальный корпус русского языка*).

Traducción 1

> Los oficiales, como de costumbre, vivían de dos en dos y de tres en tres en casas sin techumbre y medio derruidas. Los oficiales superiores se ocupaban de conseguir paja y patatas y, en general, del aprovisionamiento de sus hombres; los inferiores, como siempre, jugaban a las cartas (no había alimentos, pero sobraba el dinero) o a juegos inocentes como *la petanca* y *otros* (2018).

Traducción 2

> Los de mayor rango se preocupaban de conseguir paja y patatas, y, en general, el sustento; los de menor rango, como siempre, jugaban a las cartas (aunque no hubiera provisiones, el dinero abundaba) o a juego inocentes como *la svaika* o *el gorodki**.
>
> (nota a pie de página) *Juegos populares rusos. El primero consiste en lanzar un clavo dentro de un aro; el segundo, en lanzar un palo y derribar unas piezas de madera que se colocan en el suelo (2021).

Para este ejemplo se citan varias traducciones con el objetivo de observar el uso de las diferentes técnicas de traducción empleadas. El juego es *городки* (*gorodki*). En la primera traducción se omite el culturema y se sustituye por la palabra *otros,* haciendo referencia a juegos afines a los de petanca (aquí cabe mencionar que la petanca no se parece al juego *svaika* del texto de origen, porque tanto las herramientas que se usan como las reglas de juego son totalmente diferentes). La segunda traducción menciona el culturema, complementando la técnica de transliteración con una nota a pie de página, por lo que puede considerarse una técnica mixta: por un lado, se menciona el término de origen y, por otro lado, se describe el juego y se esbozan brevemente las reglas de este.

Ejemplo 3

> Быстро перепрыгивая через межи, с тою стремительностью, с которою он бегал, играя в *горелки*, он летел по полю, изредка оборачивая свое бледное, доброе, молодое лицо, и холод ужаса пробегал по его спине. (Лев Николаевич Толстой «Война и мир». Том первый, *Национальный корпус русского языка*)

Traducción 1

> Saltando rápidamente los linderos, con el mismo ímpetu con que corría cuando jugaba *al pilla pilla*, voló campo a través, volviendo de vez en cuando su rostro pálido, bondadoso y joven. Un escalofrío de terror le recorría la espalda (2021).

El juego popular ruso *gorelki* no tiene equivalencia en la cultura española. En la traducción se usa la adaptación, donde se menciona el juego de correr parecido al juego de la cultura de partida.

Ejemplo 4

> Вот уже в ясный морозный день красногрудый снегирь, словно щеголеватый польской шляхтич, прогуливался по снеговым кучам, вытаскивая зерно, и дети огромными киями гоняли по льду деревянные *кубари*, между тем как отцы их спокойно вылеживались на печке [...] (Н. В. Гоголь. «Вечера на хуторе близ Диканьки» / «Вечер накануне Ивана Купала», *Национальный корпус русского языка*).

Traducción 1

> En los días claros de frío el petirrojo, vestido como un presumido hidalgo polaco, se paseaba por los montones de nieve en busca de granos, y los niños impulsaban por el hielo, con largos palos, sus *aros de madera*, mientras que los padres permanecían tranquilamente echados en la estufa [...] (2009).

El juego popular *kubarí* tiene su equivalente en la cultura española que son *los trompos*. No obstante, en la traducción arriba citada se mencionan otras herramientas (*aros de madera*) que no suelen usarse para el juego en cuestión. En los casos de este tipo se evidencia una traducción errónea del juego.

3.1. Análisis de las traducciones literarias

A continuación, en la tabla 2 se mencionan todas las traducciones de los seis juegos rusos seleccionados en la muestra.

Juego	Libro	Traductor/a y editorial	Año	Traducción	Técnica
Babki	А. С. Пушкин «Капитанская дочка»	Amaya Lacasa (Editorial Anaya)	2015	huesos	GEN
Babki	А. С. Пушкин «Капитанская дочка»	Anónimo (Editorial Alba)	2002	huesos	GEN
Babki	А. С. Пушкин «Капитанская дочка»	Ricardo San Vicente (Editorial Alianza)	2015	(se omite)	OMI
Babki	А. С. Пушкин «Капитанская дочка»	Anónimo (Editorial EDAF)	2010	huesos	GEN

Babki	А. С. Пушкин «Капитанская дочка»	Elena del Amo (Editorial Gaviota)	2005	tabas	EQUI
Babki	Н. В. Гоголь «Вий»	Vladímir Aly, María García Barris, Fernando Otero Macías, Marta Sánchez-Nieves Fernández y Joaquín Torquemada Sánchez (Editorial Nevsky Prospects)	2015	canicas	ADA
Babki	Н. В. Гоголь «Вий»	Víctor Gallego Ballestero (Editorial Alba)	2019	tabas	EQUI
Babki	А. П. Чехов «Злоумышленник»	Víctor Gallego Ballestero (Editorial Alba)	2004	tabas	EQUI
Babki	Л. Н. Толстой «Война и мир» (варианты)	Gala Arias Rubio (Editorial Alianza)	2014	tabas	EQUI
gorodki y svaika	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Joaquín Fernández-Valdés Roig-Gironella (Editorial Alba)	2021	la *svaika* o el *gorodki*[6]	MIX
gorodki y svaika	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Lydia Kúper (Editorial Planeta)	2018	la petanca y otros	ADA y GEN
gorodki y svaika	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Pablo Rodríguez Noguras (Mestas Ediciones)	2023	la petanca y otros	ADA y GEN
gorodki y svaika	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Irene y Laura Andresco (Editorial Alianza)	2018	(omisión)	OMI
Laptá	Л. Н. Толстой «Воскресение»	Víctor Andresco (Editorial Pre-Textos)	2010	el juego de pelota	GEN
Laptá	Л. Н. Толстой «Казаки»	Irene y Laura Andresco, revisada por	2014	jugar a la pelota	GEN

[6] Con nota a pie de página: Juegos populares rusos. El primero consiste en lanzar un clavo dentro de un aro; el segundo, en lanzar un palo y derribar unas piezas de madera que se colocan en el suelo.

		Víctor Andresco (Editorial Alianza)			
Laptá	Л. Н. Толстой «Казаки»	Fernando Otero (Ediciones Atalanta)	2010	*laptá** (*juego ruso de pelota con pala)	MIX
Laptá	Л. Н. Толстой «Казаки»	Anónimo (Editorial Ramón Sopena)	2000	(omisión)	OMI
Gorelki	А. С. Пушкин «Евгений Онегин»	Mijaíl Chílikov (Ediciones Cátedra)	2005	juegos	GEN
Gorelki	А. С. Пушкин «Евгений Онегин»	Manuel Ángel Chica Benayas (Editorial Meettok)	2017	*gorelki** (*juego tradicional ruso de carreras)	MIX
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Joaquín Fernández-Valdés Roig-Gironella (Editorial Alba)	2021	pilla pilla (2 ocurrencias)	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Lydia Kúper (Editorial Planeta)	2018	escondite (2 ocurrencias)	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Gala Arias Rubio (Editorial Alianza)	2014	pilla-pilla	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Pablo Rodríguez Noguras (Mestas Ediciones)	2023	escondite (2 ocurrencias)	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Fernando Gutiérrez (Editorial Juventud)	2004	gorielki	TRA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Irene y Laura Andresco (Editorial Alianza)	2018	gallinita ciega (1)	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Война и мир»	Irene y Laura Andresco (Editorial Alianza)	2018	escondite (2)	ADA
Gorelki	Л. Н. Толстой «Воскресение»	Víctor Andresco (Editorial Pre-Textos)	2010	cuatro esquinas (2 ocurrencias)	ADA
Gorelki	М. Е. Салтыков-Щедрин	María García Barris (Editorial Nevsky Prospects)	2012	jugar a pillarse (1)	ADA

	«Господа Головлевы»				
Gorelki	М. Е. Салтыков-Щедрин «Господа Головлевы»	María García Barris (Editorial Nevsky Prospects)	2012	el juego (2)	GEN
Gorelki	М. Е. Салтыков-Щедрин «Господа Головлевы»	María García Barris (Editorial Nevsky Prospects)	2012	correr y pillar (3)	GEN
Kubarí	Н. В. Гоголь «Вечер накануне Ивана Купала»	Herederos de José Laín Entralgo (Editorial Alianza)	2009	aros de madera	ERR
kubarí	Н. В. Гоголь «Вечер накануне Ивана Купала»	Víctor Gallego Ballestero (Editorial Alba)	2013	peonzas de madera	GEN
Kubarí	Н. В. Гоголь «Вечер накануне Ивана Купала»	Vladímir Aly, María García Barris, Fernando Otero Macías, Marta Sánchez-Nieves fernández y Joaquín Torquemada Sánchez (Editorial Nevsky Prospects)	2015	peonzas de madera	GEN
Kubarí	Л. Н. Толстой «Казаки»	Irene y Laura Andresco, revisada por Víctor Andresco (Editorial Alianza)	2014	ruido de zuecos (1)	ERR
Kubarí	Л. Н. Толстой «Казаки»	Irene y Laura Andresco, revisada por Víctor Andresco (Editorial Alianza)	2014	jugar a la pelota (2) – 2 ocurrencias)	ERR
Kubarí	Л. Н. Толстой «Казаки»	Anónimo (Editorial Ramón Sopena)	2000	tirar pelotas / jugar a la pelota (1)	ERR

Kubarí	Л. Н. Толстой «Казаки»	Anónimo (Editorial Ramón Sopena)	2000	omisión (2)	OMI
Kubarí	Л. Н. Толстой «Казаки»	Fernando Otero (Ediciones Atalanta)	2010	peonzas (3 ocurrencias)	GEN

Tabla 2. Traducciones de los juegos seleccionados dentro de la muestra de las traducciones de obras literarias traducidas al español (GEN–generalización; ADA–adaptación; EQUI–equivalencia; OMI–omisión; ERR–traducción errónea, MIX–técnica mixta; TRA–transliteración). Elaboración propia.

Una vez recopiladas las técnicas de traducción, estas han sido clasificadas en función de las estrategias de traducción. Entre todos los juegos tradicionales seleccionados para el estudio, se observa la siguiente frecuencia de las técnicas y estrategias de traducción utilizadas que se presentan en la tabla 3.

Técnica	Estrategia	N.º	%
Generalización	Neutralización	13	32,5
Adaptación	Domesticación	11	27,5
Equivalencia	Domesticación	4	10
Omisión	-	4	10
Traducción errónea	-	4	10
Técnicas mixtas	Mixta	3	7,5
Transliteración	Extranjerización	1	2,5
TOTAL		40	100%

Tabla 3. La clasificación de las técnicas y estrategias dentro de la muestra. Elaboración propia.

Se observa que la técnica que se usa con más frecuencia es la generalización (32,5 %). Dentro de la generalización, en cuatro casos de trece describen el juego de la manera simplificada *juego* o *correr*. En los demás se neutralizan algunos rasgos del juego (*juego de pelota* o *peonzas de madera*). Le sigue la adaptación (27,5 %). Las demás técnicas están representadas de manera poco significativa dentro de la muestra del presente trabajo, apareciendo la transliteración tan solo una vez. De esta manera, la domesticación es la estrategia más utilizada dentro de la

muestra obtenida (70 %). La extranjerización y la técnica mixta ocupan un lugar insignificante.

3.2. Análisis de la recepción de las técnicas

Con el objetivo de contrastar las tendencias de las técnicas utilizadas en la muestra de las traducciones literarias del presente trabajo con las técnicas que prefiere el lector meta, se ha procedido al análisis de la recepción de las traducciones.

En primer lugar, se ha determinado el nivel de conocimiento de los seis juegos por parte de la población de la muestra (los tres subgrupos). Las respuestas del cuestionario apuntan a que la gran mayoría de participantes no conocen los juegos en cuestión. Más del 60 % de las personas participantes indican para cada juego que no habían escuchado su nombre (el 66 % para *gorodkí*, el 66 % para *gorelki*, el 69 % para *laptá* y el 72 % para *babki*), llegando a más del 80 % en los casos de *svaika* (88 %) y *kubarí* (89 %). Saben bien cómo jugar a los juegos solo entre el 1 % y el 2 % de las personas participantes, en su mayoría del subgrupo de las personas nativas de ruso, de una promedia de edad de cuarenta años, a excepción de los juegos *laptá* (16 %), *gorodkí* (14 %) y *gorelki* (11 %). De esta manera, parece que los juegos menos conocidos son *kubarí* y *svaika*, mientras que los más conocidos son *gorodkí* y *laptá*. El análisis del subgrupo de las personas nativas rusas apunta a que, entre los seis juegos, *gorodkí* y *laptá* son los más conocidos (solo el 4 % y el 8 % respectivamente no han escuchado antes los nombres de estos juegos, el promedio de edad aquí es de treinta y dos años). El *kubarí* y el *svaika* ya no son juegos que conozcan los nativos de lengua rusa (80 % y 70 % respectivamente con un promedio de edad de veintisiete años; ninguna persona participante del subgrupo sabe cómo jugar a estos juegos).

Estos datos nos revelan que los juegos seleccionados son poco o nada conocidos, incluso entre la población rusa; tampoco parece haber correlación entre la edad y el conocimiento de los juegos.

A lo largo del análisis se pretende detectar si este hecho resulta importante para dar al lector la máxima información posible o, por el contrario, el lector no lo considera importante al tratarse de una realidad desconocida hoy en día.

El análisis de las preferencias de traducción de la población de la muestra (los tres subgrupos) nos presenta las tendencias que aparecen en la tabla 4.

	GEN	ADA	EQUI	OMI	TRA	MIX	Total
Babki	6 (6,5%)	11 (11,8%)	16 (17,2%)	0	4 (4,3%)	56 (60,2%)	93 (100%)
Svaika y gorodkí	5 (5,4%)	9 (9,7%)	N/D	9 (9,7%)	3 (3,2%)	67 (72%)	93 (100%)
Gorelki	6 (6,5%)	36 (38,7%)	N/A	4 (4,3%)	2 (2,1%)	45 (48,4%)	93 (100%)
Kubarí	26 (27,9%)	5 (5,4%)	10 (10,7%)	2 (2,2%)	5 (5,4%)	45 (48,4%)	93 (100%)
Laptá	9 (9,7%)	5 (5,4%)	N/A	2 (2,1%)	4 (4,3%)	73 (78,5%)	93 (100%)

Tabla 4. Preferencias de traducciones de los juegos entre la población participante. Elaboración propia.

Podemos observar que, en los cinco casos, más de la mitad de los participantes (salvo en el caso del *kubarí*, 48 %) prefiere la traducción que corresponde a la técnica mixta (transliteración con nota a pie de página).

Las técnicas menos preferidas entre la población del presente estudio son la transliteración y la omisión. Las pocas personas participantes que prefieren la transliteración parecen interesarse por buscar la información por su cuenta al leer una obra literaria. Aquí aparecen comentarios del tipo: «Al tratarse de literatura rusa, creo que es mejor acercar al lector a la cultura de origen para que se informe por sí mismo y aprenda más sobre la cultura origen» o «Creo que el lector agradece que estimulen su curiosidad». Sin embargo, se trata de una tendencia minoritaria y es de suponer que el lector no querrá buscar un término desconocido en una fuente diferente de la obra que está leyendo. También es de imaginar que el lector no quiere que una parte de la realidad como es un juego tradicional se omita del todo, sin ni siquiera mencionarlo. Las personas participantes que prefieren la técnica de omisión en su mayoría no dejan comentarios.

Podemos observar que, en el caso de *svaika* y *gorodkí*, las técnicas descriptivas como el lanzamiento de palos o clavos son algo confusas para el lector: «Creo que tanto poner el nombre del juego como poner "jugar a los clavos y bolos" o "lanzar palos y clavos" pueden dejar al lector un poco confundido y que no entienda en qué consisten los juegos».

En los casos de juegos que tienen equivalencia en español (*babki*/*tabas*; *kubarí*/*trompos*) no se aprecia una preferencia significativa

hacia el equivalente en español, aunque sería de suponer al contar con un equivalente en la cultura de llegada.

Las técnicas de generalización y adaptación son preferidas por una media del 11 % y 14 % de la población de la muestra, respectivamente, lo cual apunta a la poca preferencia hacia esta técnica por parte del lector. Sin embargo, en caso de *gorelki*, es la técnica preferida por el 39 % de la población de la muestra. Analizaremos este fenómeno más adelante.

Si observamos las preferencias dentro de los tres subgrupos, no encontramos diferencias relevantes, salvo algunas tendencias de carácter puntual que enumeraremos posteriormente.

En cuanto a la traducción del juego *babki*, la técnica mixta es la preferida para los tres subgrupos de participantes. Sin embargo, en el caso de las personas nativas de español, el porcentaje es el menor (el 45 % frente al 60 % y 64 % en otros subgrupos, respectivamente). También es el subgrupo que parece preferir la traducción *tabas* (equivalencia). Puede deberse a que el hecho de tener equivalencia del juego hace que sea la versión más cómoda para leer sin perder el significado. Los que acompañan la preferencia en este subgrupo comentan: «Es la más natural. Es la que más se acerca al original sin tener que interrumpir la lectura y leer una explicación» o «*babki* son exactamente *las tabas*, por lo que se puede traducir directamente al tratarse del mismo juego en español». Algo similar sucede con el *kubarí*. Aquí, el estudiantado es el que más prefiere la traducción los *trompos* (equivalencia): «Un *kubarí* es exactamente un trompo, por lo que no es necesario mantener el nombre original ruso» o «aquí un trompo creo que es prácticamente lo mismo, así que optaría por el uso del trompo».

Para la traducción de *svaika* y *gorodkí*, no se hallan tendencias significativas en los tres subgrupos, según se observó anteriormente. En este caso, la preferencia por la técnica de omisión es mayor que en el caso de otros juegos, pero no hay tendencias en cuanto a los subgrupos.

En el caso de *gorelki*, se observa que la preferencia por la técnica mixta es ligeramente menor que en el resto de los casos, siendo la técnica de adaptación (*pilla pilla*) bastante popular, llegando a ser la más votada en el subgrupo de estudiantado de ruso. Los comentarios de los nativos de español que han preferido la traducción por adaptación *pilla pilla* refieren que el *gorelki* y el *pilla pilla* son dos juegos similares: «El *pilla pilla* representa suficientemente bien el juego ruso que se describe en la nota y da una apariencia más natural al texto» o «El *pilla pilla* es muy parecido a la explicación de lo que es el *gorelki* y se puede entender a lo que se refiere

sin que sea necesario indicar que se perseguía a parejas». Sin embargo, en este caso no se trata de juegos equivalentes. El modo de pillar a otras personas en el juego no es el mismo, dado que hay reglas de movimiento, un texto en verso que acompaña el juego y, además, en los textos históricos puede tener la connotación de encontrar pareja propia de la época. Esta discordancia se refleja en que la mayoría de las personas participantes ha preferido la técnica mixta.

Curiosamente, cuando un juego tradicional tiene un equivalente en la cultura de llegada, la equivalencia no es la técnica preferida por la mayoría. Tanto para el *babki* (*tabas*) como para el *kubarí* (*trompos*), en ambos casos la preferencia por la equivalencia no es la predominante. Puede deberse a que las personas lectoras intuyen que puede haber unas diferencias en el modo de jugar o que existen las connotaciones culturales que no se transmiten.

No se aprecian tendencias significativas en los subgrupos para el juego *laptá.* Los tres subgrupos en su mayoría prefieren la traducción por técnica mixta.

4. DISCUSIÓN

El análisis ha revelado una discrepancia entre las técnicas más utilizadas en la traducción de los juegos en las obras literarias de ruso a español y las preferencias del público lector. Tanto desde la perspectiva de una persona nativa de ruso o estudiante de lengua rusa que puede considerar los detalles de la narración como parte importante de la cultura que no se deben omitir, como desde la perspectiva de un potencial lector que no domina el ruso, la tendencia en la preferencia es hacia las técnicas mixtas, que transmiten, por un lado, el término de la cultura de origen y, por otro lado, presentan un breve comentario sobre su naturaleza. Algunas observaciones de las personas participantes que prefieren las técnicas mixtas van en la línea de que la lectura de una obra literaria está asociada con un aprendizaje cultural, por lo tanto, es fundamental no esconder del lector la realidad autóctona de la cultura: «La traducción queda más completa: está ya explicado el juego por si vuelve a aparecer otra vez y se aprende un poco más de cultura rusa»; «Personalmente, en las producciones literarias me gusta que se mantengan elementos culturales de la lengua en la que fue escrita la obra original para poder aprender más sobre ella»; «…personalmente, cuando leo literatura rusa me interesan los elementos culturales, por lo que una explicación de en qué consiste el

juego me parece lo más apropiado»; «Considero que no traducir términos que no tienen un equivalente en el/la otro/a idioma/cultura ayuda a que los lectores aprendan».

Sin embargo, según revelan los datos de la muestra del presente estudio, la tendencia en las traducciones literarias del ruso al español de las últimas décadas es optar por las técnicas de generalización o adaptación, ambas pertenecientes a la estrategia domesticante. Esta decisión parece indicar una tendencia a mantener la naturalidad y legibilidad del texto en la lengua meta, como si hubiera sido escrito originalmente en la lengua de llegada, lo que lleva a una inevitable pérdida de lo propio de otra cultura y desconocido para el receptor de la lengua de llegada. En este caso, el traductor persigue el objetivo de mantener el estilo original del autor, la fuerza perlocutiva, la percepción estética de la obra sin que el texto suene forzado o artificial.

En cuanto a la recepción de las traducciones, los resultados del presente estudio se alinean con los resultados obtenidos por Yue (2020): las personas lectoras que conocen la cultura de partida prefieren técnicas que mantengan las características lingüísticas y culturales de los referentes originales. En nuestro caso, la técnica mixta ha sido la más preferida, aunque en el caso del juego *gorelki* también se detectó una tendencia significativa hacia la adaptación (*pilla pilla*).

Los lectores del subgrupo de personas nativas de español, aunque no tengan conocimiento significativo sobre la cultura rusa, prefieren igualmente las técnicas mixtas. El estudio de Yue está basado en traducciones de chino a español, por lo tanto, no hay precedentes para comparar la recepción en un contexto de estudios sobre la traducción literaria de ruso a español.

Los datos recabados parecen indicar a unas expectativas relativamente altas del lector meta por descubrir la cultura de la lengua de origen. En este sentido, la adaptación de los juegos tradicionales rusos y su trasvase a la lengua española hacen que se quede oculto y se desconozca el estilo de vida del pueblo ruso que, por lo visto, provoca mucha curiosidad en el lector meta. No obstante, las actividades lúdicas como un modo de pasar tiempo libre, relacionarse y fomentar ciertas cualidades dentro de un pueblo son capaces de transmitir la autenticidad, los valores y el código cultural del pueblo.

La limitación del presente estudio consiste en la población territorialmente reducida: la mayoría de los participantes del estudio de la recepción son de la ciudad de Granada. Las tendencias descritas en este

trabajo requieren un estudio más amplio con una muestra de población a nivel nacional.

Al mismo tiempo, debido a que, hasta donde sabemos, no se han llevado a cabo estudios sobre la recepción de las traducciones literarias del ruso al español por parte de lectores, no se ha podido contrastar los resultados obtenidos en la combinación ruso-español.

CONCLUSIONES

La traducción literaria plantea una serie de desafíos específicos que la diferencian de otros tipos de traducción, ya que no solo busca transmitir el contenido semántico del texto original, sino también el estilo propio del autor, la estética literaria y el código cultural. En este contexto, las técnicas empleadas por las personas traductoras tienen un impacto significativo en la recepción y comprensión del texto por parte del lector meta.

Los juegos autóctonos transmiten una gran carga cultural debido a que describen la realidad de un pueblo, sus valores, creencias e historia. Traducir los juegos nacionales y saber reflejar sus matices como una actividad de ocio desconocida en la cultura de llegada requiere una gran pericia por parte del traductor. En este sentido, la traducción literaria puede percibirse como un acto creativo que exige del traductor una profunda sensibilidad literaria y cultural.

En este estudio, para una muestra de treinta y ocho fragmentos de traducciones de los juegos seleccionados y con noventa y tres respondientes a un cuestionario de cinco preguntas con seis tipos de técnicas de traducción detectadas en la primera fase del trabajo y preguntas de tipo de respuesta abierta para comentar las preferencias de traducción, el análisis comparativo de las técnicas de traducción reveló su notable heterogeneidad, llegando a traducirse el mismo juego de diferentes maneras dentro de la misma obra. Esta observación parece indicar la ausencia de una unanimidad en cuanto a la toma de decisiones y las pautas a seguir en la traducción de los juegos tradicionales.

Los datos parecen apuntar a que la domesticación es la estrategia más utilizada dentro de la muestra obtenida: la técnica de traducción predominante de los juegos tradicionales rusos es la generalización a la que le sigue la adaptación. La extranjerización y la técnica mixta ocupan un lugar insignificante dentro de la muestra.

No obstante, estas observaciones no se alinean con las expectativas de las personas lectoras. Se ha detectado que la técnica preferida por las

personas lectoras de la literatura rusa dentro de la muestra del estudio es la técnica mixta. Los tres subgrupos de participantes (las personas nativas rusas que dominan español, el estudiantado de ruso como lengua extranjera y las personas nativas de español que no tienen conocimientos previos de la lengua rusa) se decantan por esta técnica. Parece apuntar a que las personas lectoras prefieren obtener la información más detallada sobre un culturema debido a su interés hacia la cultura rusa y a la posibilidad de conocer la realidad cultural que se esconde detrás de un juego tradicional por falta del contexto cultural.

Asimismo, cuando un juego tiene un equivalente en la cultura de llegada (como es el caso de *babki*/*tabas* y *kubarí*/*trompos*) el lector no parece preferir más la adaptación. Esto puede apuntar a que las personas lectoras perciben las pequeñas diferencias entre los juegos en ambas culturas y quieren conocerlas.

Los resultados del estudio evidencian una discrepancia significativa entre las técnicas de traducción empleadas y las expectativas de las personas lectoras. Mientras que las técnicas mayoritarias de traducción de los juegos tradicionales parecen sustentar la idea de mantener la fluidez de lectura y naturalidad en la lengua meta, los resultados obtenidos señalan que las personas lectoras tienden a preferir el uso de las técnicas mixtas para poder acceder al código cultural implícito en el texto original. La labor del traductor se acercaría así a la metodología histórica, dado que buscaría un modo de ver y estar en el mundo, partiendo de una psicología general y procediendo por analogía, según Seignobos y Langlois (1992). Por lo tanto, un traductor, como mediador cultural y reescritor en la lengua meta, no solamente debe transmitir la dimensión estética y ética de una obra de la traducción literaria, sino que también debe reflejar la riqueza del bagaje cultural desconocido para el lector meta. Además, siguiendo a Cohen y Manion (citado en Cardoso, 1983), al igual que en la historia, la misma determinación de las diferencias significativas entre ambos bagajes culturales para su tratamiento conforme a la técnica mixta ya presuponen una aplicación metodológica.

La metodología propuesta en el presente estudio puede ser aplicada analizar la recepción de traducción literaria tanto de ruso, como de otras lenguas, y, asimismo, dar lugar a otros estudios en el campo de recepción de traducción que puede ser de utilidad tanto para la investigación en el ámbito de traducción, como a los traductores y las traductoras de la literatura en diferentes lenguas. Asimismo, podría ampliarse al estudio de otros culturemas como las fiestas tradicionales, comida, etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cardoso, Ciro Flamarion Santana (1983). *Introducción al trabajo de investigación histórica: Conocimiento, método e historia*. Crítica.

Corpus Nacional de Lengua Rusa (*Национальный корпус русского языка*). www.ruscorpora.ru

Dal', Vladimir (1863). *Tolkovyj slovar' zhivogo velikorusskogo jazyka: V 4 tomah.* Izdatel'stvo ljubitelej Rossijskoj slovesnosti.

González Pastor, Diana María (2012). *Análisis descriptivo de la traducción de culturemas en el texto turístico* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. http://hdl.handle.net/10251/17501

González Pastor, Diana María (2017). Sobre las estrategias de traducción de referencias culturales en el ámbito de la arquitectura (español-inglés). *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, 9, 37-52. https://doi.org/10.24310/entreculturasertci.vi9.11238

González Pastor, Díana María y Candel Mora, Miguel Ángel (2014). Las técnicas de traducción de los culturemas del ámbito de las fiestas y espectáculos en el texto turístico. En Emilio Ortega Arjonilla (Coord.), *Traducir la cultura* (pp. 845-858). Comares.

Huizinga, Johan (2001). *Homo Ludens*. Eksmo-Press. (Obra original publicado en 1938).

Igareda, Paula (2011). Categorización temática del análisis cultural para la traducción. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 16 (1), 11-32. https://doi.org/10.17533/udea.ikala.8644

Lavega Burgués, Pere (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales* (Vol. 567). Inde.

Lavega, Burgués, Lagardera, Pere, Francisco, Molina, Fidel, Planas, Antoni, Costes, Antoni, y De Ocariz Saez, Unai (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.

Molina Martínez, Lucía (2006). *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Publicacions de la Universtat Jaume I.

Newmark, Peter (1988). *A Textbook of Translation*. Phoenix Elt.

Nida, Eugene (1945). Linguistics and Ethnology in Translation-Problems. *WORD*, 1 (2), 194-208. https://doi.org/10.1080/00437956.1945.11659254

Nord, Christiane (1991). *Text Analysis in Translation*. Rodopi.

O'Hagan, Minako (2015). Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua*, 34 (6), 747-771. https://doi.org/10.1515/multi-2014-0062

Ospankulov, Yernar, Zhumabayeva, Aziya, and Nurgaliyeva, Saniya (2023). The impact of folk games on primary school students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10 (2), 125-131. https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4473

Payà Rico, Andrés (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de la Educación*, 38, 39-57. https://doi.org/10.14201/hedu2019383957

Seignobos, Charles y Langlois, Charles-Victor (1992). *Introduction aux études historiques*. Les Editions Kimé.

Shananina, Maria (2020). Traducción de los referentes culturales del ruso al castellano de la novela de Mijaíl Bulgákov *El Maestro y Margarita* [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid. http://hdl.handle.net/10486/694540

Venuti, Lawrence (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Routledge.

Vercher García, Enrique (2022). El análisis culturotraductológico en traducción (sobre el material de culturemas en *Rudin* de Iván Turguénev y su traducción al español). *Hermēneus. Revista de traducción e interpretación*, 23, 497-538. https://doi.org/10.24197/her.23.2021.497-538

Vinogradov, Viktor (2001). *Vvedenie v perevodovedenie (obshhie i leksicheskie voprosy)*. Izdatel'stvo instituta obshhego srednego obrazovanija RAO.

Vlakhov, Sergej y Florin, Sider (1970). *Neperevodimoe v perevode: realii. Mastersvo perevoda*. Mezhdunarodnye otnoshenija.

Yue, Xi (2020). La recepción de la traducción de los referentes culturales las traducciones al inglés y al castellano de la novela 三国演义 (sānguóyǎnyì: romance de los tres reinos) [Tesis doctoral]. Universitat Autónoma de Barcelona. http://hdl.handle.net/1080 3/670983