

Université de Montréal

**Forma y función de los juegos fónicos  
en el habla juvenil de Puebla (México)**

Par  
Julie Boyer

Département de littératures et de langues modernes  
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures et postdoctorales  
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès Arts  
en Études hispaniques

Août, 2013

© Julie Boyer, 2013

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :

Forma y función de los juegos fónicos en el habla juvenil de Puebla (México)

Présenté par :  
Julie Boyer

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Juan Carlos Godenzzi, président-rapporteur  
Enrique Pato, directeur de recherche  
Anahí Alba de la Fuente, membre du jury

## Résumé

Dans le parler des jeunes du Mexique, on retrouve, entre autres formes de vitalité linguistique, un usage fréquent de jeux phoniques qui transforment ou substituent des lexèmes et syntagmes sans qu'il y ait altération significative du signifié. Ce phénomène linguistique utilise trois procédés phoniques: la suffixation parasitaire, la substitution lexicale basée sur la similitude phonique et l'enchaînement en écho.

Le présent mémoire contribue à remplir un vide dans la littérature scientifique et faire connaître ce phénomène peu étudié en explorant les aspects formels linguistiques et les fonctions sociales. Nous cherchons à établir les relations qui existent entre la structure linguistique et les fonctions linguistiques et sociales inhérentes à l'usage de jeux phoniques.

L'étude empirique menée dans la ville de Puebla (Mexique) a permis la collecte d'un corpus de plus de deux cents jeux phoniques et la réalisation d'entrevues sociolinguistiques avec dix-huit jeunes de Puebla usagers des expressions étudiées. Nous proposons une classification du corpus de jeux phoniques basée sur la structure formelle afin d'apprécier que le phénomène réponde à des patrons fixes de construction. Suite à une analyse thématique des entrevues que nous appuyons d'exemples de jeux phoniques, nous verrons que l'usage de jeux phoniques joue principalement une fonction poétique, ludique ainsi qu'une fonction de cohésion sociale et une fonction identitaire. La présente étude confirme que le caractère non normatif et cryptique intrinsèque aux jeux de mots sert à renforcer ces fonctions sociales, à la manière d'un parler argotique.

**Mots-clés** : Jeux phoniques, jeux de mots, parler des jeunes, suffixation parasitaire, enchaînement en écho, substitution lexicale.

## **Abstract**

In the youth speech of Mexico a frequent use of phonic wordplays that transform or substitute lexemes and phrases without significant alteration of the signifier are found among linguistic vitality signs. This linguistic phenomenon uses three phonic techniques: parasitic suffixation, lexical substitution based on phonic similarity and echo chaining.

This report contributes by filling a void in the scientific literature and to expose this overlooked phenomenon by exploring its formal linguistic aspects and social functions. The aim of this study is to establish the relationship between linguistic structure and linguistic and social functions inherent to phonic wordplay use.

The empiric study conducted in Puebla (Mexico) allowed the collection of a corpus of more than two hundred phonic wordplays and the realization of sociolinguistic interviews with eighteen Puebla youth, who employ the studied expressions. This work proposes a classification of the corpus based on their formal structure in order to highlight that the phenomenon conforms to fixed patterns of construction. After a thematic analysis of the interviews, with an emphasis on phonic wordplay examples, we observe that the use of phonic wordplays mainly accomplishes poetic and ludic, as well as social cohesion and identity functions. This study confirms that the non-normative and cryptic characteristics intrinsic to phonic wordplays help to reinforce the aforementioned social functions as an argotic speech.

**Keywords:** Phonic wordplay, pun, youth speech, parasitic suffixation, echo chaining, lexical substitution.

## Resumen

En el habla de los jóvenes de México encontramos, entre otras muestras de vitalidad lingüística, un uso frecuente de juegos fónicos que transforman o sustituyen lexemas y sintagmas sin que haya alteración significativa del significado. Este fenómeno lingüístico utiliza tres recursos fónicos: la sufijación parasitaria, la sustitución léxica por similitud fónica y el encadenamiento en eco.

La presente memoria contribuye a llenar un vacío en la literatura científica y dar a conocer este fenómeno poco estudiado, explorando los aspectos formales lingüísticos y las funciones sociales. Buscamos establecer las relaciones que existen entre la estructura lingüística y las funciones lingüísticas y sociales inherentes al uso de los juegos fónicos.

El estudio empírico que se llevó a cabo en la ciudad de Puebla (México) permitió la recolección de un corpus de más de doscientos juegos fónicos y la realización de entrevistas sociolingüísticas con dieciocho jóvenes poblanos usuarios de las expresiones estudiadas. Proponemos una clasificación del corpus de juegos fónicos basada en la estructura formal para apreciar que el fenómeno responde a patrones fijos de construcción. Tras un análisis temático de las entrevistas, que apoyamos con ejemplos de juegos fónicos, veremos que el uso de juegos fónicos cumple principalmente una función poética, lúdica, así como una función de cohesión social y una función identitaria. El presente estudio confirma que el carácter no normativo y críptico intrínseco a los juegos fónicos sirve para reforzar estas funciones sociales, a modo de habla argótica.

**Palabras clave:** Juegos fónicos, juegos de palabras, habla de los jóvenes, sufijación parasitaria, encadenamiento en eco, sustitución léxica.

# Índice

<b>Résumé.....</b>	<b>i</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>ii</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>iii</b>
<b>Índice .....</b>	<b>iv</b>
<b>Lista de tablas .....</b>	<b>vii</b>
<b>Lista de figuras .....</b>	<b>viii</b>
<b>Agradecimientos .....</b>	<b>x</b>
<b>1. Las funciones de un uso lingüístico.....</b>	<b>5</b>
1.1 Las funciones la comunicación .....	6
1.1.1 El modelo órganon del lenguaje .....	6
1.1.2 Los factores de la comunicación y sus funciones.....	8
1.1.3 Las funciones del lenguaje en uso social.....	11
1.2. Los juegos lingüísticos y los juegos fónicos .....	13
1.2.1 La construcción formal de los juegos de palabras.....	14
1.2.2 Las funciones de los juegos lingüísticos .....	17
1.3 El habla de los jóvenes .....	19
1.3.1 ¿Lenguaje o habla? .....	19
1.3.2 Sociolecto, variedad juvenil .....	20
1.3.3 ¿Qué se entiende por ‘juventud’?.....	21
1.3.4 El habla juvenil: ¿una jerga? .....	22
1.3.5 Las funciones sociales del habla juvenil .....	24
1.3.6 La innovación y renovación en el habla juvenil.....	25
<b>2. Los juegos fónicos en el habla de México .....</b>	<b>28</b>
2.1 Las investigaciones de Lope Blanch .....	28

2.2 Estudios sobre el habla popular y el caló chicano .....	32
2.2.1 Alarcón y el habla popular de los jóvenes mexicanos .....	33
2.2.2 Lara y el español hablado.....	33
2.2.3 Araujo y las metonimias en el habla coloquial .....	33
2.2.4 Laguna y las voces obscenas del habla coloquial .....	34
2.2.5 Ornstein-Galicia y el caló chicano .....	35
<b>3. Metodología de la investigación .....</b>	<b>37</b>
3.1 Observaciones preliminares .....	37
3.2 Selección de los informantes.....	40
3.3 Perfil de los informantes .....	42
3.4 Recolección de los datos .....	44
3.4.1 Recolección del corpus de juegos fónicos .....	44
3.4.2 Entrevistas.....	45
3.5 Sobre los resultados .....	47
3.6 Ética .....	47
<b>4. Forma y función de los juegos fónicos.....</b>	<b>48</b>
4.1 Aspectos formales de los juegos fónicos .....	48
4.1.1 Grado de lexicalización.....	49
4.1.2 Estructura formal de los juegos fónicos.....	53
4.2 Funciones y motivos de uso .....	60
4.2.1 Función poética.....	61
4.2.2 Función lúdica.....	65
4.2.3 Función de cohesión social .....	69
4.2.4 Función identitaria .....	76
4.2.5 Función crítica.....	80
<b>Consideraciones finales.....</b>	<b>85</b>
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>88</b>

<b>Anexo 1. Corpus de juegos fónicos.....</b>	<b>i</b>
<b>Anexo 2. Guión temático de las entrevistas.....</b>	<b>viii</b>
<b>Anexo 3. Certificado ético.....</b>	<b>ix</b>



## **Lista de tablas**

Tabla 1. Perfil de los informantes .....	43
Tabla 2. Esquema estructural de los juegos fónicos .....	54

## Lista de figuras

Figura 1. Esquema de relaciones entre <i>uno, el otro y las cosas</i> .....	7
Figura 2. Modelo de <i>órganon</i> del lenguaje de Bühler .....	7
Figura 3. Esquema de los seis factores de la comunicación, según Jakobson.....	9
Figura 4. Esquema de las funciones de la comunicación, según Jakobson .....	10
Figura 5. Influencias sociales del adolescente, según Trimaille .....	21

*À Rocío, qui à travers une grande  
amitié m'a permis de découvrir une  
passion pour l'Amérique latine.*

## Agradecimientos

A toda la *bandera* mexicana, gracias por transmitirme el gusto por la ‘palabra lúdica’, acompañarme en mi curiosidad y explicarme con paciencia y detalles expresiones que me eran incomprensibles. Sus palabras son la inspiración de esta memoria. *¡Abuelita soy tu nieto!*

A cada uno de los informantes, gracias por regalarme un poco de su tiempo, compartir sus conocimientos y sus recuerdos. Esas conversaciones fueron la motivación principal de mi proyecto y lo más enriquecedor de la investigación.

A Enrique Pato, director de tesis, gracias por guiarme con tanto ánimo a lo largo de todas las etapas de la Maestría. Tu apoyo fue imprescindible para llevar a bien este trabajo.

À mes parents, ma sœur et ma famille, merci d’avoir semé en moi la curiosité qui a motivée tout mon parcours académique. Vos encouragements à la persévérance en me rappelant que tout problème à une solution, ont permis de retrouver le souffle durant les manques d’inspiration académique. Merci aux amis, qui m’ont supportée, conseillée et encouragée, tout particulièrement ma chère Maude.

Gracias al *Conseil de recherches en sciences humaines* (CRSH) y a Arsène-David por el apoyo financiero que me permitió dedicar más tiempo a mis estudios.

## Introducción

*“Son las malas palabras, único lenguaje vivo en un mundo de vocablos anémicos.  
La poesía al alcance de todos”.*

Octavio Paz

*“Las Academias se crearon con la esperanza de guardar los caminos de las lenguas, retener a los fugitivos y rechazar a los intrusos; pero hasta ahora, toda su vigilancia y su actividad han sido en vano; los sonidos son demasiado volátiles y sutiles para someterse a una reglamentación legal; encadenar sílabas es como amarrar el viento: una empresa que solo el orgullo, que no sabe medir sus deseos con la realidad de sus fuerzas, puede acometer”.*

Samuel Johnson

En cualquier registro de la lengua, el hablante hace uso de diversos recursos discursivos, consciente o inconscientemente. Durante largas estancias en Puebla y la Ciudad de México, nos hemos interesado en el habla coloquial del valle central mexicano. Nos llamó particularmente la atención un recurso lingüístico que afecta la forma de las palabras o expresiones aprovechando la sustancia fónica. Escuchamos *Kawasaki* para hacer referencia a una botella de cerveza (jugando con la palabra *caguama*), se saluda con un *¡Qué Pachuca por Toluca!*, se contesta a una pregunta con *Simón Bolívar* o *Nel pastel*. Poco entendibles para un de hispanohablante no nativo y no ‘iniciado’ en tales malabarismos lingüísticos, el ingenio y la creatividad que suponen suscitaron nuestra curiosidad. El fenómeno no es restrictivo ni de la lengua española ni del español mexicano, recordemos las bien conocidas expresiones *It's been a while, crocodile* o *See you later, aligator* en inglés, o *Ça roule Raoul* en francés. Pero cuando empecé a apuntar las expresiones que escuchaba y veía que las páginas de la libreta se llenaron, nos dimos cuenta de la multitud de muestras y de la alta frecuencia de uso de tales juegos fónicos en ciertos hablantes.

Nuestras preguntas iniciales sobre el fenómeno tuvieron que contentarse, en un primer tiempo, con las explicaciones, definiciones, impresiones y comentarios que los usuarios daban. Después de algunas búsquedas bibliográficas, constatamos la escasez de documentación académica sobre el asunto, contrariamente a otros recursos argóticos similares como el *verlan* (fr. ‘lan ver’, *l’envers*) o el *rhyiming slang*. Tuvimos que constatar también que el fenómeno no tiene nombre fijado, ni en el español general ni en la literatura científica. Catalogado en diversas referencias como ‘frases nacas’, ‘expresiones mexicanas’, ‘frases de Tepito’ o ‘caló chicano’, escogimos la denominación general de ‘juegos fónicos’ propuesta por Lope Blanch (1980 y 1985), aunque nos referimos a formas específicas de juegos fónicos, ya sea encadenamientos en eco, sustituciones léxicas y sufijaciones parasitarias, tal y como veremos a lo largo del trabajo.

La escasez de trabajos académicos que traten este fenómeno en concreto parece poco entendible, sobre todo cuando pensamos en la riqueza léxica, la diversidad de las expresiones y las implicaciones sociales de su uso. De este modo, se trazó el objetivo general del presente trabajo: reseñar, aunque sea de manera preliminar, el fenómeno de los juegos fónicos en sus aspectos lingüísticos y sociales. Al intentar delimitar el asunto y los objetivos de la investigación, consultamos un listado preliminar de juegos fónicos encontrados en varios sitios web, referencias científicas y otros que escuchamos decir a algunos hablantes. Resonaba, con toda simplicidad, la pregunta ¿por qué? ¿Por qué decir *Vientos huracanados* en lugar de *Bien*, por qué *Is variz cara de lombriz* para *Sí*, o *Tocho morocho* para *Todo*? Alargamientos fraseológicos sin ‘coherencia’ semántica, sustituciones léxicas sin relación de sinonimia, sufijaciones léxicas sin alteración del sentido: ¿Por qué alterar la forma fónica y crear un ‘aparente’ desfase semántico? ¿Por qué alargar las expresiones, contrariamente a la tendencia a reducir el esfuerzo con el cual

tendemos a asociar el habla coloquial? ¿Qué funciones cumplen los juegos fónicos en la comunicación, y qué motiva al hablante a utilizarlos?

Nuestra investigación explora, por ello, el uso de juegos fónicos en el habla de los jóvenes universitarios de la ciudad Puebla, e intenta establecer algunas pautas sobre la estructura de los juegos fónicos y los motivos sociales de su uso, para poner en conexión la construcción formal y las funciones lingüísticas y sociales. Al acercarnos a este fenómeno, podremos poner a prueba la hipótesis de que los mecanismos formales que estructuran el léxico y la fraseología observados entran en relación con los motivos y funciones sociales que los usuarios asocian con el uso de juegos fónicos. A partir de un grupo focal de jóvenes poblanos ‘usuarios’ de juegos fónicos, formamos un corpus de juegos fónicos que han utilizado o escuchado. Sin pretender crear una lista exhausta de todos los juegos fónicos utilizados en la actualidad por los jóvenes de Puebla (tarea casi imposible dada la constante creación y renovación de los juegos fónicos), el corpus obtenido nos permite acercarnos al fenómeno en su forma lingüística y analizar los rasgos formales que rigen su construcción. Con el mismo grupo focal, muestra intencional de usuarios frecuentes de juegos fónicos, realizamos varias entrevistas semidirigidas que permiten establecer pautas cualitativas sobre las funciones y los motivos sociales de su uso.

La presente memoria se divide en tres partes. En primer lugar, revisamos algunos conceptos teóricos que servirán de base para nuestra investigación. Reseñamos las principales teorías sobre las funciones de la comunicación, situamos la noción de ‘juego fónico’ dentro del concepto de juegos lingüísticos, y tratamos ciertos rasgos sociolingüísticos del habla de los jóvenes. En segundo lugar, hacemos una revisión de la literatura sobre los juegos fónicos en el habla de México, haciendo particular hincapié en los aspectos formales y sociales de su uso. En tercer lugar, presentamos nuestra investigación. Tras resumir la metodología que guió el trabajo

de campo y los resultados, definimos la estructura de la forma lingüística del fenómeno y proponemos una clasificación formal del corpus de juegos fónicos. Partiendo de la clasificación formal, exploramos, finalmente, las funciones lingüísticas y las funciones sociales que motivan el uso de los juegos fónicos en la población estudiada: función poética, función lúdica, cohesión social y función crítica. Unas consideraciones finales cierran la investigación.



# 1. Las funciones de un uso lingüístico

*“En el lenguaje, nada ocurre sin motivo”.*

Pierre Guiraud

Como es sabido, el lenguaje es un instrumento de comunicación. La comunicación, a su vez, responde a ciertas necesidades según el uso lingüístico específico. Siendo nuestro objeto de estudio la conexión entre la forma y las funciones de los juegos fónicos en el habla de los jóvenes de Puebla, el presente capítulo resume las bases teóricas sobre las cuales podremos sentar nuestro estudio de las estructuras y de las funciones de esos juegos fónicos.

En la primera sección del capítulo presentamos las teorías más destacadas sobre las funciones de la comunicación y los conceptos relativos al acto de habla. Reseñamos el modelo órganon de Karl Bühler y el esquema de Roman Jakobson basado en seis factores de la comunicación. Después, repasamos la propuesta de M.A.K. Halliday de considerar la relación de las funciones sociales del uso del lenguaje con su estructura sistémica. Para acercarnos a nuestro objeto de estudio, la segunda parte del capítulo presenta algunos de los conceptos propuestos para definir formalmente los juegos lingüísticos y más específicamente los juegos fónicos, así como las funciones comunicativas que algunos teóricos les han asociado. La tercera parte del capítulo trata del habla juvenil, sobre todo en algunos aspectos formales y funcionales de la misma.

## 1.1 Las funciones la comunicación

### 1.1.1 El modelo *órganon* del lenguaje

Psicólogo y filósofo de formación, Karl Bühler se interesa por diversos fenómenos relativos al lenguaje y desarrolla la teoría del *funcionalismo* desde un enfoque psicológico. En 1934 publica *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*, teoría fundamental por ser el origen de nuevos paradigmas en el estudio de las funciones del lenguaje, donde propone la versión final de su modelo *órganon* del lenguaje que evidencia tres funciones intrínsecas al acto de habla: *expresión, apelación y representación*<sup>1</sup>.

El modelo *órganon* refleja una concepción instrumental del lenguaje considerando que “el lenguaje es afín al instrumento; también pertenece a los utensilios de la vida, es un *órganon* como el utensilio real, la cosa intermedia material ajena al cuerpo; el lenguaje es, como instrumento, *un intermediario forjado*” (Bühler 1985 [1934]: 13). Apoyándose en el concepto de Platón en el *Crátilo* de que el “lenguaje es un *organum* para comunicar uno a otro algo sobre las cosas” (Bühler 1985 [1934]: 44), el autor establece que “la enumeración *uno – a otro – sobre las cosas* designa nada menos que tres fundamentos de relaciones” (Bühler 1985 [1934]: 44). Considerando un cuarto punto céntrico que “simboliza el fenómeno perceptible por los sentidos, habitualmente acústico, que evidentemente tiene que estar en *alguna* relación, sea directa o mediata, con los tres fundamentos de los ángulos” (Bühler 1985 [1934]: 44), dibuja un esquema básico de las relaciones de la lengua (ver figura 1).

---

<sup>1</sup> A partir de 1909, publica textos considerados preparatorios a la *Sprachtheorie* (Friedrich 2009: 24). En 1918, proponía considerar una triada de funciones del lenguaje humano: *manifestación, repercusión y representación* (Bühler 1918, cit. en Bühler 1985 [1934]: 48).

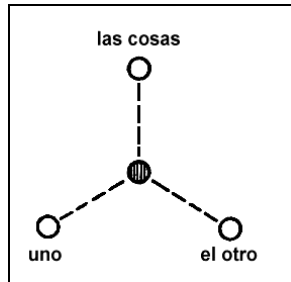


Figura 1. Esquema de relaciones entre *uno*, *el otro* y *las cosas*.

El modelo triádico de la comunicación propuesto por Bühler supone una división con tres funciones centradas: 1) en la primera persona “yo”, el emisor del mensaje, 2) en la segunda persona “tú”, el receptor del mensaje, y 3) en la tercera persona “él”, de lo que se habla.

Para Bühler, las tres funciones principales e intrínsecas de la lengua se explicitan al establecer sus relaciones de sentido en un modelo *órganon* del lenguaje que esquematiza su teoría de las “tres funciones de sentido de los fenómenos lingüísticos” (1985 [1934]: 48) (ver figura 2).

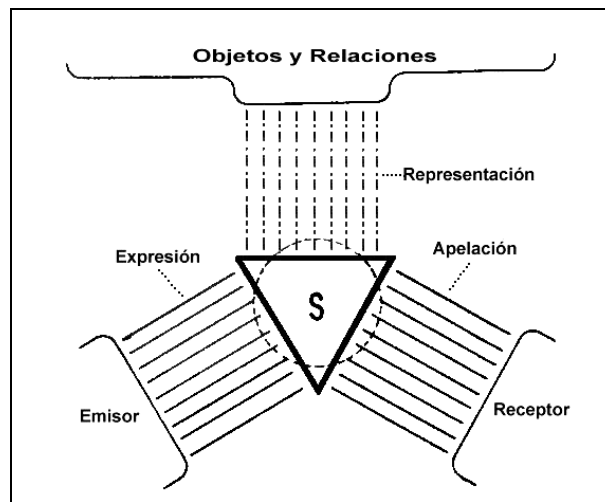


Figura 2. Modelo de *órganon* del lenguaje de Bühler.

Bühler justifica así su modelo:

El círculo del centro simboliza el fenómeno acústico concreto. Tres momentos variables en él están llamados a elevarlo por tres veces distintas a la categoría de signo. Los lados del triángulo inserto simbolizan esos tres momentos. El triángulo comprende en un aspecto menos que el círculo (principio de la relevancia abstractiva). En otro sentido, a su vez, abarca más que el círculo, para indicar que lo dado de un modo sensible experimenta siempre un complemento aperceptivo. Los grupos de líneas simbolizan las funciones semánticas del signo lingüístico (complejo). Es símbolo en virtud de su ordenación a objetos y relaciones; síntoma (indicio), en virtud de su dependencia del emisor, cuya interioridad expresa, y señal en virtud de su apelación al oyente, cuya conducta externa o interna dirige como otros signos de tráfico (1985 [1934]: 48).

Aunque su teoría del lenguaje no tuvo una difusión inmediata en la comunidad científica internacional (fue traducido por primera vez en 1950 al español y la primera traducción al inglés pareció en 1990) su propuesta se dio a conocer en el Círculo de Praga, lo cual explica su influencia marcada en los trabajos de Troubetzkoy, quien introduce en *Principes de phonologie* (1976 [1939]) una descripción del acto de habla inspirada del modelo triádico de Bühler. Troubetzkoy también atribuye al acto de habla tres componentes siempre presentes, aunque variables, de un acto de habla a otro, a saber: un “sujeto hablante”, un “auditor” y un “estado de las cosas” o a lo que se refiere el acto de habla (1976 [1939]: 1). A estos elementos añade, como condición a la comprensión del acto de habla, la existencia de un lenguaje común entre el sujeto hablante y el auditor del acto de habla.

El modelo buhleriano también sirve de base para el esquema ampliado de seis factores de la comunicación propuesto por Roman Jakobson (1963), tal y como veremos a continuación.

### ***1.1.2 Los factores de la comunicación y sus funciones***

En *Essais de linguistique générale* (1963), Roman Jakobson se interesa por la poética, buscando establecer, desde un modelo lingüístico y con un enfoque

formalista, “ce qui fait d’un message une œuvre d’art” (210). Sin embargo, antes de concentrarse en la función poética del lenguaje, pretende establecer la variedad de las funciones del lenguaje. Influido directamente por la teoría de la información de Shannon y Weaver y retomando el modelo de Bühler, Jakobson reconoce seis factores inherentes a cualquier acto verbal de comunicación:

*Le destinataire* envoie un *message* au *destinataire*. Pour être opérant, le message requiert d’abord un *contexte* auquel il renvoie (c’est ce qu’on appelle aussi, dans une terminologie quelque peu ambiguë, le « référent »), contexte saisissable par le destinataire, et qui est, soit verbal, soit susceptible d’être verbalisé ; ensuite le message requiert un *code*, commun, en tout ou au moins en partie, au destinataire (ou, en d’autres termes, à l’encodeur et au décodeur du message) ; enfin, le message requiert un *contact*, un canal physique et une connexion psychologique entre le destinataire et le destinataire, contact qui leur permet d’établir et de maintenir la communication (213-214).

En su esquema de la comunicación (ver figura 3), dispone los seis polos de la comunicación según un eje que va del “yo”, *emisor* del *mensaje*, al “tú”, el *receptor*.

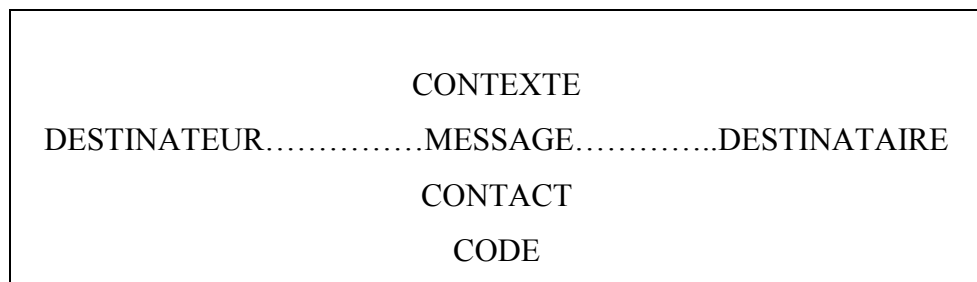


Figura 3. Esquema de los seis factores de la comunicación, según Jakobson.

A cada uno de los *aspectos fundamentales del lenguaje* corresponden respectivamente seis funciones relativas al acto de comunicación, presentadas en un esquema análogo (ver figura 4).

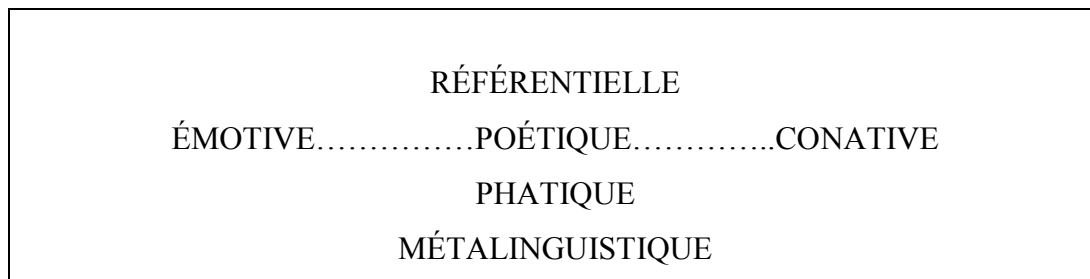


Figura 4. Esquema de las funciones de la comunicación, según Jakobson.

Centrada en el emisor del mensaje, la *función expresiva* (o emotiva) “vise à une expression directe de l’attitude du sujet à l’égard de ce dont il parle. Elle tend à donner l’impression d’une certaine émotion, vraie ou feinte” (214). Las interjecciones u otros elementos expresivos que marcan cierta emoción son ejemplos de actos verbales en los cuales se hace patente. La *función conativa*, orientada hacia el receptor del mensaje, es predominante en el vocativo y el imperativo (216). La *función referencial*, también la denotativa y cognitiva, se orienta hacia el contexto o el referente y es predominante en los mensajes informativos. Reflejan un predominio de la *función fática*, asociada al contacto, los mensajes “qui servent essentiellement à établir, prolonger ou interrompre la communication, à vérifier si le circuit fonctionne [...] à attirer l’attention de l’interlocuteur ou à assurer qu’elle ne se relâche pas” (217). Por su parte, se reconoce la presencia de la *función metalingüística* del lenguaje cuando en el discurso se averigua sobre el uso del código. Puede reflejarse claramente esa función en preguntas o explicaciones sobre el código, léxico por ejemplo, del receptor o emisor del mensaje. La *función poética* se caracteriza por “la visée (Einstellung) du message en tant que tel, l’accent mis sur le message pour son propre compte [...] cette fonction qui met en évidence le côté palpable des signes, approfondit par là même la dichotomie fondamentale des signes et des objets” (218).

Para entender bien su aproximación de las funciones comunicativas, se debe considerar que no hay *monopolio*, en un mensaje, de una u otra función, sino que

hay coexistencia de todas las funciones en diversos grados de importancia, en una diferente *jerarquía*. Asimismo, “la structure verbale d’un message dépend avant tout de la fonction prédominante” (214). Por tanto, “toute tentative de réduire la sphère de la fonction poétique à la poésie, ou de confiner la poésie à la fonction poétique, n’aboutirait qu’à une simplification excessive et trompeuse” (218).

Para completar el esquema comunicativo de Jakobson, Ynduráin defiende en *Para una función lúdica del lenguaje* (1974) la importancia de considerar la función lúdica distintamente de la función poética “toda vez que la función lúdica se propone dentro del factor = MENSAJE, como una subespecie, si no como algo netamente distinto de la función poética” (368, el subrayado es nuestro).

### ***1.1.3 Las funciones del lenguaje en uso social***

M.A.K. Halliday desarrolla en varios estudios sobre el uso del lenguaje la teoría de la lingüística sistémica funcional. La importancia de sus propuestas para nuestra investigación consiste en sus consideraciones sobre las funciones del lenguaje en un contexto social significativo al explorar las funciones del lenguaje reflejadas por el uso, asociando función con intención y propósito de la acción comunicativa.

Su propuesta para establecer las bases de su interpretación funcional se asienta en el desarrollo del lenguaje de la temprana infancia. De ahí, propone considerar dos funciones básicas: “the instrumental or *I want* function, the regulatory or *do as I tell you* function” (1973: 7). “Moreover, whereas the young child at first tends to use language in just one function at a time, with the adult almost every instance of language involves all functions at once, in subtle and complex interactions” (7). El concepto de función se amplía para el uso del lenguaje del adulto. Halliday busca “the common thread that runs through the concept of *functions of language*, uniting both its humbler and its more sophisticated senses” (7).

Halliday subraya que, subyacentes a casos específicos de uso del lenguaje, encontramos funciones generales, comunes a cualquier cultura. En otros estudios, destaca tres macro funciones del lenguaje: *ideacional*, *interpersonal* y *textual* (1970, 1982a). La función ideacional corresponde a un uso del lenguaje para la expresión de contenido (1979: 143). La función interpersonal se refleja cuando el lenguaje sirve “to establish and maintain social relations: for the expression of social roles, which include the communication roles created by language itself – for example the roles of questioner or respondent [...]; and also by for getting things done, by means of the interaction between one person and another” (143). Finalmente, la función textual corresponde a un uso del lenguaje “to provide for making links with itself and with features of the situation in which it is used” (143). De la misma manera que los otros autores mencionados anteriormente, Halliday reafirma que un acto de habla presenta muchas funciones simultáneamente (143).

En otro de sus trabajos el autor prefiere hablar de cuatro *metafunciones* como “componentes funcionales del sistema semántico” y no en el sentido de “usos del lenguaje” (1982b: 148). Distingue entonces dos partes en la función ideacional, la función experiencial y la función lógica, interpersonal y textual.

Por otro lado, Halliday propone explorar las funciones del lenguaje considerando el marco social de su uso. En *The functional basis of language* (1973) busca explicar la relación entre las funciones sociales del lenguaje y su estructura. Plantea que los usos del lenguaje dejaron huellas en la estructura lingüística y que las funciones sociales son posibles determinantes del sistema lingüístico. Examina la posibilidad de que el funcionamiento social del lenguaje aparezca reflejado en la estructura lingüística.

The social functions of language clearly determine the pattern of language *varieties*, in the sense of what have been called ‘diatypic’ varieties, or ‘registers’; the register range, or linguistic repertoire, of a community or of



a an individual is derived from the range of uses that language is put to in that particular culture or sub-culture (22).

El estudio del lenguaje en uso implica, por tanto, considerarlo en un marco social, en un contexto de situaciones. El lenguaje como interacción, requiere considerarlo desde una perspectiva del sistema social. A este respecto, el concepto de “contexto de situación”, originalmente propuesto por Malinowski (1923) y desarrollado por Firth (1950), establece que “el lenguaje solo surge a la existencia cuando funciona en algún medio” (Halliday 1982b: 42).

## **1.2. Los juegos lingüísticos y los juegos fónicos**

El concepto de juego de palabras, también llamado juego lingüístico o juego verbal, es un concepto amplio que se basa en una utilización lúdica de las palabras, contrastando con un uso referencial. Como menciona Todorov (1996: 321) “el *juego de palabra* se opone a la utilización de la palabras tal como esta es practicada dentro de todas las circunstancias de la vida cotidiana”. Pero esta definición, basada en el carácter lúdico, es general y puede abarcar formas tan variables como son el chiste, la adivinanza, el trabalenguas, el anagrama, el crucigrama, etc. Por ello, nos parece importante hacer una distinción entre el juego de palabras, la palabra de humor<sup>2</sup> y los ‘divertimientos’ verbales. Según Guiraud (1976: 6), el juego de palabras juega con las palabras mismas, sus formas y sus significados, mientras que la palabra de humor juega con las ideas, conceptos o cosas, y las ‘divertimientos’ verbales son juegos sobre el conocimiento de la lengua, pasatiempos como los enigmas o los crucigramas, por ejemplo<sup>3</sup>. Nuestra investigación trata de manipulaciones que juegan con la forma, explotando las palabras como material sonoro, lo que nos dirige hacia la categoría de juego de

---

<sup>2</sup> Por “palabra de humor” nos referimos al concepto “*jeu d’esprit*”, tal y como se hace referencia en la literatura francesa.

<sup>3</sup> Otros autores como Jacqueline Henry prefieren basar la distinción sobre la terminología “*jeux de mots*”, “*jeux avec les mots*” et “*jeux sur les mots*” (2003: 9).

palabras. Para acercarnos a este fenómeno nos referimos a la definición de Arcand (1991: 200):

le jeu de mots (ou jeu verbal ou jeu de langage) est une manipulation consciente de mots qui, dans une certaine mesure, amuse son créateur et vise à faire rire et –souvent– à faire réfléchir le récepteur potentiel. [...] Le jeu de mots exploite les mots mêmes, leur forme et leur sens.

### ***1.2.1 La construcción formal de los juegos de palabras***

Para Todorov (1996: 328) el juego de palabras es “un texto breve cuya construcción obedece a una regla explícita que preferiblemente concierne al significante”. Dicha definición delimita tres características que, en orden de importancia, son: la regla explícita, el nivel del significante y la brevedad. Retomamos la afirmación de Todorov sobre la importancia de la regla de esas manipulaciones lingüísticas:

la aplicación de una regla es lo que caracteriza más que cualquier otra cosa, y [...] la regla a su vez no es otra cosa que la sistematización de un aspecto cualquiera de la producción lingüística (1996: 331).

Ello justifica la importancia de enfocarse en la construcción formal al momento de establecer categorías de juegos de palabras. En nuestra investigación, nos interesamos por un ‘malabarismo’ lingüístico que se hace particular por un juego a nivel del significante, sustituyendo palabras por semejanza de sonoridad o alargando frases por efecto fónico, sin que afecte significativamente al nivel semántico. Para acercarnos al objeto de estudio, nos interesamos particularmente por un tipo de juego de palabras cuya regla constructiva tiene implicaciones de sonoridad: el juego fónico.

Hesbois (1986) dedica la primera sección de su estudio formal de los juegos lingüísticos a los juegos fónicos, los *jeux barbares* en sus términos. En ellos, se aprovechan las propiedades físicas para una explotación lúdica de la palabra como material sonoro. Para la autora, dichos juegos fónicos son “jeux fondés sur

l'organisation purement phonique de la substance verbale, illustrés par les refrains “barbares”, les comptines, les virelangues, les scies et autres productions asémantiques” (1986: 19). Calificándolos de “barbares”, Hesbois asocia esas producciones con pulsiones arcaicas que rigen el uso de tales recursos:

Donc, s'amuser avec les sons, les assembler en figures mélodiques et rythmiques, c'est prêter sa voix à des pulsions archaïques refoulées lors de l'acquisition du langage normatif. C'est régresser vers une forme d'existence où la séparation du sujet et de l'objet n'est pas encore définitivement accomplie et où le flux sonore échappe encore aux contraintes qu'imposent la référence au réel et la communication à autrui (33).

Desde un punto de vista funcional, la autora describe el juego fónico como una producción “apparemment gratuit[e] et sans autre mobile que le sentiment de plaisir qui l'accompagne” (22). Se enfoca en el efecto lúdico de tales producciones, un goce que se puede explicar por la libertad fonética frente a las normas comunicativas (33), o por una suerte de júbilo que provoca la simple repetición de sonidos (34). Aunque las clasifique bajo el criterio de producciones “asemánticas”, menciona la posibilidad, en algunos casos, de *contrepèterie* por ejemplo, es decir de que se cree un efecto semántico sin que este tenga una representación principal en la operación (32).

Entre los juegos asemánticos basados en una organización fónica encontramos la *scie* que, según la autora, “consiste à interrompre le cours normal d'une phrase en y insérant un corps étranger, phonétiquement congruent, mais sémantiquement superflu” (35). El fenómeno conoce dos modalidades: 1) el *écho*, “qui se présente tantôt comme une rallonge absolument gratuite de la séquence, généralement réduite à une apostrophe [...] tantôt comme une incise”, y 2) el *emboîtement*, “comme dans le cas du mot rond, la première syllabe de la séquence parasite doit être identique à la dernière syllabe de la séquence interrompue” (35-36). Para Guiraud (1976), el eco como juego de palabras se asocia con una figura que ilustra un encadenamiento: “L'enchaînement par écho consiste à embrayer sur une

question ou une formule par un mot ou une expression qui fait rime” (31). Para aclarar mejor estas definiciones, presentamos algunos de los ejemplos del francés de encadenamientos en eco proporcionados por el propio Guiraud: “Tu l’as dit, bouffi”, “Tu parles, Charles”, “Tu as tort, totor” (31).

Encontramos muestras de tales juegos fónicos en diferentes jergas y en el argot. Para Eble (1996), por su parte, existen en la jerga estudiantil muestras de juegos por efecto fónico: “The role of phonology as a productive impetus in slang should not be underestimated. Manipulating sounds for fun is consistent with the flippant, venturesome spirit of much slang use” (39). Algunos ejemplos de sustituciones por similitud fónica en inglés serían “*Excuse me* is playfully pronounced *Screws me*, *Squeeze me*, or *Exsqueeze me*”, y de expansión por rima como “Later, tater!” o “See you later, alligator. After while, crocodile” (39). Contreras y De La Barra (1996) mencionan, al describir algunos recursos lingüísticos de la jerga juvenil, la sustitución de palabras “por mera similitud u homofonía parcial de dos significantes”. Así, ejemplos del español usados en la jerga juvenil serían *copete* para *copa*, *califa* para *caliente* y *lenteja* para *lento* (187).

Ese mismo recurso fue descrito por Guiraud (1969) entre los procesos de sustituciones formales en las voces argóticas usadas en Francia. Bajo la expresión “*suffixation parasitaire*”, describe los procesos de sufijación sin modificaciones significativas del sentido de las palabras, que también admiten que “n’importe quelle queue postiche peut venir décorer la fin du mot qui est lui-même tronqué de la façon la plus arbitraire” (72). Una de sus formas es “la création de mots réels existant déjà dans la langue et derrière lequel se cache le terme déformé”, como en los ejemplos *limace* para *lime*, *cigale* o *cigare* para *cigue* (74).

En estos casos del argot francés, prosigue este autor, “la forme cryptologique a pris ici une valeur purement stylistique et constitue un jeu” (72). Con todo, las manipulaciones fónicas pueden constituer la *clave* de lo que Calvet (2007 [1992])

denomina *argot à clef*, esto es “des procédés de transformation beaucoup plus formalisés, des codes se ramenant à une formule de base” (79).

### ***1.2.2 Las funciones de los juegos lingüísticos***

Ya notamos que los juegos lingüísticos contrastan con el habla cotidiana en un aspecto funcional: el juego de palabras, con su inherente carácter lúdico, no refleja un acto comunicativo centrado en una función referencial de transmisión de información. Algunos estudiosos han intentado delimitar las funciones de los juegos fónicos basándose en las funciones del lenguaje descritas por Jakobson (1963).

Todorov (1996), por ejemplo, describe los juegos de palabras como una “anomalía”, una “artificiosidad de palabra”, lo que le permite “apreciar su afinidad congénita con la literatura, el discurso construido por excelencia” (323). La gran importancia otorgada a la estructura permite a muchos autores asociar los juegos de palabras con una *función poética* (cf., entre otros, Henry 2003, Arcand 1991, Vigara Tauste 1992). En concreto, Henry (2003) señala que

dans les jeux de mots, une grande importance est accordée à la structure, et pas seulement à la fonction référentielle. Ces particularités ne sont pas sans faire penser à la poésie, [...] elles amènent aussi tout naturellement à une autre des fonctions du langage mises en évidence par Jakobson, sa fonction poétique (32).

La importancia del modo empleado para comunicar un mensaje implica un trabajo en la forma del mensaje, lo que, en términos de Jakobson se asocia con la función poética. Esa atención dada a la estructura llama la atención sobre el mensaje, por lo que podemos relacionar la función poética de los juegos de palabras con su carácter lúdico. Para Arcand (1991), el uso particular de la lengua como material para la creación de juegos de palabras muestra la función poética en su forma

lúdica y estilística, “parce que plusieurs figures servent à fabriquer des jeux de mots” (197).

Para Arcand el aspecto lúdico inherente a los juegos de palabra revela también una *función expresiva* puesto que “c’est d’abord et avant tout le sujet parlant qui s’amuse, qui se donne du plaisir” y una *función conativa* “l’aspect ludique vise à donner du plaisir, à faire (sou-)rire autrui pour attirer l’attention ou se mettre en valeur” (199).

Otros estudios (cf. Vigara Tauste 1992, Henry 2003, Luque Durán 2007), destacan la *función metalingüística* de los juegos de palabras:

Lo que llamamos chiste o juego lingüístico es solo una manipulación inteligente de materiales lingüísticos con el objetivo de causar sorpresa o risa en el hablante. Pero hay algo más en esta actividad lúdico-lingüística, en realidad se trata del desarrollo individual y colectivo de una conciencia metalingüística y una toma de conciencia del papel del lenguaje con respecto a la realidad y al conocimiento de esta realidad a través del lenguaje (Luque Durán 2007: 92).

La inclinación, en los juegos lingüísticos, hacia el uso de las “disfunciones” o “accidentes” de las lenguas como la polisemia, la homofonía o la paronimia muestran un uso intensivo de la lengua (Henry 2003: 32). Vigara Tauste (1992), en su estudio sobre la función metalingüística, considera que los juegos fónicos presentan una reflexión metalingüística implícita, en muchos casos correspondiendo a un uso intencional del recurso al código como referente.

Pero la función metalingüística aparece también con mucha frecuencia implícita [...], como instrumento que sirve a otros fines (humor, actividad literaria, lúdica, simple interacción...), a modo de reflexión (más o menos consciente) que se hace sobre el código o su funcionamiento o de juego con sus posibilidades de relación significante-significado-sentido (6).

## 1.3 El habla de los jóvenes

A la hora de referirse al modo de hablar y de expresarse particular de los jóvenes, encontramos en la literatura científica de las últimas décadas diversas denominaciones como ‘variedad’, ‘sociolecto’, ‘jerga’, ‘habla’, ‘lengua’ o ‘lenguaje’ juvenil. La pregunta es si existe una diferencia real entre todos estos términos o podemos utilizarlos indistintamente. ¿Cuál de ellos emplear? En esta sección, empezaremos por clarificar la terminología relacionada con nuestro objeto de estudio, el habla juvenil.

### 1.3.1 ¿Lenguaje o habla?

El objeto del presente estudio es una modalidad de uso lingüístico relacionada con un registro estrictamente informal y utilizada en contextos precisos. Nos referimos, por tanto, a un “conjunto de rasgos lingüísticos presentes en las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes, producidas de forma oral (o por escrito, como reflejo de lo oral), en situaciones coloquiales informales” (Herrero 2002: 68).

Siguiendo a Saussure (1979 [1916]), el *lenguaje* sería el modo de expresarse con signos y el *habla* la utilización concreta de los signos lingüísticos en un contexto preciso. Por ello, parece adecuado –para nuestro objeto de estudio– referirnos al *habla de los jóvenes*.

Mientras gran parte de la bibliografía hispánica sobre la particularidad de la expresión de los jóvenes ha preferido hablar de *lenguaje de los jóvenes* (cf., por ejemplo Rodríguez 2002, Casado Velarde 2002, Herrero 2002, Zimmermann 2002, entre otros) para incluir no solo la expresión verbal y los signos lingüísticos, sino también otras prácticas comunicacionales (como pueden ser la vestimenta o la música), nuestro estudio se concentra en el habla.

### ***1.3.2 Sociolecto, variedad juvenil***

El habla de los jóvenes puede ser entendida como sociolecto en la medida en que constituye un conjunto de rasgos lingüísticos propios a un grupo de individuos pertenecientes a una categoría de edad. Es “una variedad social de la lengua, un sociolecto, en el cual se ha dado prominencia al factor edad sobre los otros posibles factores de variación: sexo, nivel cultural, clase social, grupos específicos” (Herrero 2002: 68). Sin embargo, hay total coincidencia en considerar que no es homogéneo (Herrero 2002, Rodríguez 2002, Zimmermann 2002, Mitkova 2007), ya que la existencia de factores de variación permite una “pluralidad de variedades juveniles”, pero concomitantes con un rasgo unificador, el factor edad (Herrero 2002: 69 y 93). Para Rodríguez (2002),

el que corriente y continuamente hablemos de “lenguaje juvenil” como de una variedad más o menos homogénea, destacando las pautas de comportamiento comunes a la mayoría de los jóvenes, no debe hacernos olvidar que este lenguaje aparece bien diferenciado cuando consideramos el nivel del registro, variable según la clase social, la actividad y el medio en que los jóvenes se mueven (24).

Herrero (2002: 68), basándose en la terminología propuesta por Coseriu (1977), distingue tres clases de variaciones del lenguaje juvenil: (1) diastráticas, aludiendo a los factores sociales como la edad, el sexo, el nivel cultural, la clase social, etc.; (2) diafásicas, para la situación y contexto de uso en los que se produce, y (3) diatópicas, considerando los factores geográficos. Además de sociolecto, Herrero propone considerarlo al mismo tiempo como registro, por compartir los rasgos del registro coloquial. Para Zimmermann (2002), un aspecto fundamental del lenguaje juvenil es “su producción y reproducción en eventos de interacción oral, es decir que se trata de un fenómeno genuino de la cultura oral” (143). Las manifestaciones escritas del lenguaje juvenil suelen ser reflejos de la interacción oral (mensajes por teléfonos celulares, conversaciones espontáneas en Internet, etc.) (cf. Rodríguez 2002: 22). Por lo tanto, podemos hablar de situaciones comunicativas relajadas con poca preocupación por la corrección idiomática (Cabrera Pommiez 2003: 3).



### 1.3.3 ¿Qué se entiende por ‘juventud’?

Si bien consideramos el habla de los jóvenes como un sociolecto, parece primordial definir lo que se entiende por ‘juventud’ y ‘jóvenes’. Como menciona Rodríguez, la mayoría de los estudios sociológicos coinciden con los criterios establecidos por la ONU, situando la juventud entre los 15 y 24 años, mientras otros alargan el período hasta los 30 años (2002: 26), criterio que seguiremos en nuestro estudio (cf. §3.2). La falta de consenso para definir los límites fijos de la juventud, puede ser remediada por un concepto de juventud basado no en la edad, sino en las condiciones o estilos de vida:

estudios recientes coinciden en señalar un nuevo concepto de juventud que toma como criterio, no un grupo de edad, sino el espacio vital que separa a dos condiciones o estilos de vida: un modo de integración ligado a la familia de origen, y otro al trabajo fijo y la creación de una nueva cédula familiar; trabajo fijo, pareja estable, domicilio fijo y descendencia son las cuatro condiciones que según Enrique Gil Calvo definirán a los adultos de pleno derecho (Rodríguez 2002: 26).

La adolescencia, etapa transitoria entre la niñez y la edad adulta, se considera como “période de transformation et de transition qui doit conduire l’enfant sur la voie de l’autonomisation, par une évolution, parfois un peu chaotique, des appartenances et des références” (Trimaille 2004 : 109). Este autor propone un esquema para representar las relaciones de identificación y diferenciación, simbolizando las influencias sociales consentidas y otras rechazadas:

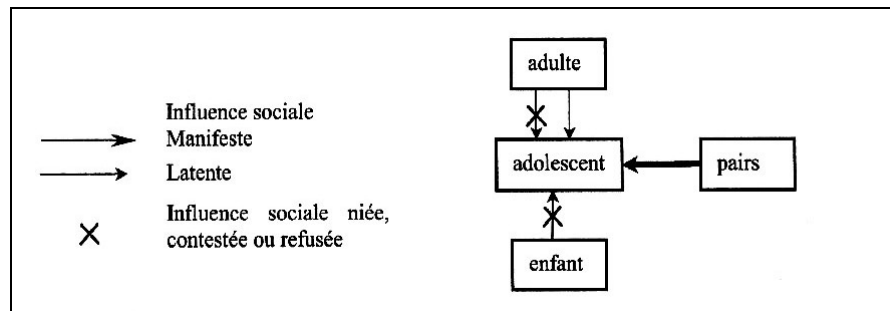


Figura 5. Influencias sociales del adolescente, según Trimaille.

El desplazamiento de los modelos de referencia a favor de una construcción identitaria en la cual prevalece la influencia de los pares y una negación de las influencias adultas explica la importancia de una “afirmación de autonomía sociocultural” y una toma de distancia frente a las normas sociales adultas. Como veremos más adelante, tal actitud se refleja en los modos de expresión juvenil, marcados por un deseo de afirmación identitaria y oposición social (Stempel 1993).

#### ***1.3.4 El habla juvenil: ¿una jerga?***

En muchos estudios lingüísticos, particularmente los trabajos léxico-semánticos (Podhorná-Polická 2007, Zimmermann 2002, Rodríguez 2002, Contreras y De La Barra 1996, Eble 1996, Stempel 1993), el lenguaje juvenil es definido como *jerga*, *argot* o *slang*<sup>4</sup> por ser lenguaje específico de un grupo de edad e incluso considerado como una práctica social particular (cf. Stempel 1993). Para Contreras y De La Barra (1996), por ejemplo, por jerga juvenil ha de entenderse “un conjunto de hechos lingüísticos, principalmente relativos al vocabulario, que caracteriza la manera de hablar de adolescentes y jóvenes, en particular del ámbito estudiantil urbano” (179). Considerando el término jerga (*slang* o *argot*) para un código lingüístico usado por grupos sociales con fines crípticos o cripto-lúdicos, como señal de afirmación de solidaridad al grupo y de connivencia entre los miembros (François 1975: 5)<sup>5</sup>, apreciamos una correspondencia con las funciones

---

<sup>4</sup> Algunos autores prefieren la palabra *argot*, más generalizada en la tradición francesa, o el anglicismo *slang*. Aunque no haya consenso para determinar si designan fenómenos diferentes, según el Diccionario de la Real Academia Española, *argot* y *jerga* son sinónimos para designar el “Lenguaje especial y familiar que usan entre sí los individuos de ciertas profesiones y oficios, como los toreros, los estudiantes, etc.” (2001). Consideramos el término *slang* como un anglicismo equivalente a *jerga*.

<sup>5</sup> Históricamente, los *argots* hacían referencia a códigos usados por grupos generalmente maleantes con fines crípticos. En los *argots* modernos, la función críptica tiende a ser secundaria, siendo más característico su función de “signum social”, como medio de distinguirse y de afirmar su pertenencia a un grupo (Guiraud 1969).

sociales que muchos estudios atribuyen al habla juvenil, como veremos en §1.3.5. Asimismo, en el lenguaje de los jóvenes

hay una intención de no ser entendidos por el resto, ya que en los grupos se crean solidaridades internas fuertes, que excluyen a personas ajenas; existe un rechazo de los jóvenes hacia el mundo adulto, que se manifiesta en poco apego a las normas y deseo de transgredirlas; y creatividad propia de los jóvenes, quienes buscan cambiar la lengua (Cabrera Pommiez 2003: 4).

Aunque el interés de varios estudios se ha centrado en las hablas particulares de grupos juveniles específicos, como los de Rodríguez (2002 y 2006) sobre el “antilenguaje” y las formas “subestándares” de las hablas de la contracultura juvenil, el concepto de jerga juvenil debe incluir las particularidades lingüísticas compartidas por todo el sector joven.

no es únicamente el lenguaje urbano de ciertos sectores marginales [...], ni es sólo el lenguaje de la contracultura (identificación bastante frecuente, dado que algunas de las características universalmente atribuidas a la juventud, como el inconformismo, la rebeldía, el ir contracorriente, el cuestionamiento de la autoridad en todos los ámbitos, son también propias de los movimientos contraculturales, denominados muchas veces marginales), sino que incluye además las manifestaciones de todos los otros grupos sociales juveniles (Herrero 2002: 68).

Por tanto, el habla de los jóvenes no se restringe a un grupo social reducido, sino que incluye diversas capas sociales que comparten el criterio ‘social’ de la juventud. Además, frente a los argots particulares de ciertos grupos, podríamos considerar el concepto de argot común, desarrollado por François-Geiger (1989: 95 y 143), donde predominan otras funciones sociales que la función críptica; “l’argot commun [...] n’exerce plus que rarement une fonction cryptique, remplit parfois une fonction ludique et sert très souvent, tout simplement, à rendre le discours plus familier”.

### ***1.3.5 Las funciones sociales del habla juvenil***

En la dimensión social del habla juvenil, varios autores (Zimmermann 2002, Rodríguez 2002, Stempel 1993) han reconocido como fundamental “la función de constituir una identidad específica juvenil y hasta identidades específicas de subculturas juveniles” (Zimmermann 2002: 143). La función identitaria se refleja en el habla de los jóvenes por un distanciamiento con la lengua estándar. Para responder a las idiosincrasias de su generación (Stempel 1993: 84), los jóvenes usan un lenguaje *sui generis*, a modo de “antilenguaje” marcado por un uso de fórmulas subestándares (Rodríguez 2002). En el anti-normativismo lingüístico encontramos una manifestación de oposición social, mostrando “una actitud contracultural ante un sistema adulto donde los jóvenes no están dispuestos, por el momento, a entrar” (Ramírez Vásquez 2009: 68). Así, las hablas de grupos de jóvenes “se caracterizan por la acepción de ciertas formas subestándares como medio de distinguirse de la lengua estándar hablada por la gente “normal”, de la misma manera que adoptan gestos, modos y modales diferentes” (Rodríguez 2002: 34). Además de ser marca de inconformismo frente al estándar lingüístico, el uso de un habla con voces particulares sirve como señal de identidad social y pertenencia a un grupo sociocultural distinto (Rodríguez 2002: 34) y permite la afirmación de solidaridad generacional (Stempel 1993: 85). Según Herrero (2002: 69), el habla particular de los jóvenes es utilizada “para marcar su posición frente a la cultura oficial, oponiendo al lenguaje dado un argot propio que identifica y da cohesión al grupo social y, al mismo tiempo, define y particulariza a sus miembros como parte integrante del grupo”.

A parte de las funciones inherentes de identidad personal y grupal, y de cohesión con el grupo de edad, hay otras funciones ligadas al habla juvenil. Entre las más destacadas encontramos una función lúdica (Stempel 1993, Rodríguez 2002, Casado Velarde 2002, Cabrera Pommiez 2003) y una función crítica (Stempel 1993, Rodríguez 2002, Cabrera Pommiez 2003), “el secreto por un lado, y, por otro, el deseo de mostrarse vivaz e ingenioso en una especie de juego verbal”

(Rodríguez 2002: 35). Según Stempel, el rasgo lúdico podría mostrar en el acto comunicativo el deseo del hablante de construirse una identidad positiva frente al interlocutor, dado el prestigio social de lo divertido (1993: 88). Para determinar el rasgo crítico del habla juvenil, algunos autores asocian las creaciones y deformaciones léxicas a un mecanismo de defensa (Rodríguez 2002: 34), creando una “enorme polisemia que depara inevitables “ruidos” al acto de comunicación, especialmente al receptor adulto o extraño al grupo cuya confusión por parte se pretende” (Rodríguez 2002: 54).

### ***1.3.6 La innovación y renovación en el habla juvenil***

El habla de los jóvenes viene marcada por una vitalidad y una riqueza expresiva, que Rodríguez (2002: 35) describe, en términos de Halliday (1978), como *relexicalización* (uso de palabras nuevas para conceptos viejos) y *sobrelexicalización* (la coexistencia de muchos sinónimos para un concepto). Aunque el habla juvenil presenta rasgos peculiares en todos los niveles lingüísticos, los más patentes son los cambios léxicos y morfológicos (Rodríguez 2002: 34). De manera general, Rodríguez menciona dos modos de alteración en el nivel léxico y morfológico: “deformando el significante, por mutilación o alteración de su morfología [...], o estableciendo una nueva relación entre significante y significado” 53). Algunos estudios han buscado establecer las áreas temáticas de las voces particulares a los jóvenes (Casado Velarde 2002, Rodríguez, Mitkova 2007). Para Rodríguez, la innovación y renovación léxica afectan primero al vocabulario relacionado con las áreas centrales a su actividad, como por ejemplo las drogas, el sexo o la música, áreas que “constituyen sus principales formas de evasión” (2002: 35).

Este mismo autor se interesó por la influencia de los medios de comunicación en la creación y difusión de las expresiones jergales juveniles. Además del enriquecimiento léxico, por actuar “como verdaderas canteras de construcción de

palabras y como rampas de lanzamiento de nuevas expresiones de moda”, los medios de comunicación favorecen cierta uniformización de las jergas, mediante la difusión amplia y rápida de una terminología específica a ciertos sectores marginales (Rodríguez 2002: 42).

Los mecanismos lingüísticos que usan los sociolectos juveniles para “dotarse de expresividad” son sintetizados por Rodríguez (2006: 13-27) en cuatro tipos de recursos: 1) cambios de significante (truncamiento, sufijación parasitaria, deformación y sustitución, etc.); 2) cambios semánticos (metonimia, metáfora y antífrasis); 3) cambios de código (préstamo de términos procedentes de sociolectos marginales o de otras lenguas)<sup>6</sup>; y 4) cambios de registro (del eufemismo al disfemismo). Todas estas manipulaciones son descritas como “recursos expresivos” por Casado Velarde (2002) y el mismo Rodríguez (2002 y 2006), y sirven en algunos estudios para defender la riqueza expresiva del lenguaje de los jóvenes (Herrero 2002, Ramírez Vásquez 2009). Asimismo, para Ramírez Vásquez, “la gran cantidad de palabras que los jóvenes utilizan forma parte de [una] búsqueda de expresividad” (2009: 68). Stempel (1993), describe los mecanismos lingüísticos como “procesos figurativos”, lo que le permite describir el lenguaje de los jóvenes como “retórica elemental”.

Contreras y De La Barra (1996: 179-181) presentan varios rasgos inherentes al habla juvenil, que sintetizan bien los principales aspectos formales y funcionales generalmente tomados en cuenta para el estudio de dicho sociolecto. Presentamos esquemáticamente los cinco rasgos propuestos:

- 1) Un carácter *innovador*, por afán de autonomía frente a la lengua común.
- 2) Un carácter *efímero* o *pasajero*, debido a una constante movilidad.

---

<sup>6</sup> Casado Velarde menciona que gran parte de los lexemas considerados propios del habla juvenil tienen un origen germanesco, procedentes del lenguaje del hampa (2002: 63). Según este autor, “adoptar palabras pertenecientes a una determinada tradición lingüística [...] representa, en cierto modo, un acto de solidaridad [...] con los usuarios habituales de esa modalidad de lengua” (64). Podríamos ver en todo ello otra señal de oposición social, tal y como ha sido mencionada.

- 3) Un carácter *lúdico* de sus expresiones, reflejado en “un especial goce al emplear términos jergales, dadas la informalidad de estos y las ocasiones de amplia libertad en que suelen ser utilizados” (180).
- 4) Actitud de *marginación voluntaria*, por el uso de “códigos transgresores”, de “antilenguajes”.
- 5) La *autoafirmación o identidad del grupo*, uso de una variedad que “representa toda una ideología del estrato juvenil” y que “contribuye a reforzar los lazos de solidaridad intergrupal” (181).

## **2. Los juegos fónicos en el habla de México**

Para situarnos en relación a lo que se ha escrito sobre nuestro objeto de estudio, presentamos en este capítulo algunos de los trabajos que han tratado los juegos fónicos en México. Empezaremos por el trabajo de Juan Manuel Lope Blanch, único en haber publicado escritos científicos cuya línea principal de investigación son los juegos fónicos. Reseñamos también otros estudios que han mencionado el uso de juegos fónicos al tratar del español hablado en México, del habla coloquial o del caló chicano.

### **2.1 Las investigaciones de Lope Blanch**

Juan Manuel Lope Blanch, destacado lingüista que trabajó sobre diversos hechos lingüísticos del español mexicano, se interesó en los años 1980 por los juegos fónicos del habla coloquial. Dos de sus artículos tienen por objetivo dar una muestra de la fecundidad y creatividad en la actividad lingüística, reseñando el uso de juegos fónicos, un “proceso particular de recreación lexicográfica” (1985: 219). Con un enfoque lexicográfico, su labor consiste principalmente en una importante recopilación de muestras de juegos fónicos en torno a campos semánticos escogidos. En su primer artículo, “Un sistema de numeración festivo” (1980), se enfoca en los adjetivos numerales cardinales, mientras que en el segundo, “Algunos juegos de palabras en el español de México” (1985), presenta muestras de sustituciones en las cuales las formas sustitutivas son topónimos, antropónimos o gentilicios. Además del corpus recogido, Lope Blanch introduce, de manera preliminar, algunos aspectos formales para describir el fenómeno y algunos datos relacionados con su uso en México.

El autor propone tratar “uno de los más sencillos y aun ingenuos procedimientos empleados en esos juegos lingüísticos [que] consiste en sustituir las palabras por otras de forma fonética similar, especialmente en lo que a los sonidos iniciales



respecta” (1980: 345). Así, una palabra base es sustituida por una palabra, generalmente más amplia, similar en la(s) sílaba(s) iniciales, sin que haya relación conceptual entre ambas. De este modo explica los varios ejemplos de sustitución léxica encontrados en el habla de México como *orégano* en lugar de *oro*, *comedia* para *comida*, *lechuga* para *leche*, *espinaca* para *espina* o *Lorenzo* para *loco* (1980: 345 y 1985: 219). En otros casos encontramos una sucesión de varias sustituciones en la misma oración: *¡Qué Milán que te de Jalapa Veracruz por Acapulco!* que ‘traduce’ por *¡Qué milagro que te dejas ver por acá!* (1985: 219). También admite en los límites de ese “malabarismo lingüístico” la ampliación formal mediante un sufijo cualquiera o un pseudosufijo, como *quintoniles* en lugar de *quintos*, *pelandrujos* para *pelados* y *cafesiano* para *café* (1985: 219-220).

Lope Blanch describe el molde general de las manipulaciones como alargamientos de palabras bases mediante sufijación (sufijos y pseudosufijos) o sustitución por otra palabra más amplia con correspondencia en los fonemas iniciales. Ilustra el proceso de sufijación con los ejemplos de alargamientos vistos anteriormente (*quintos* en *quintoniles* o *pelados* por *pelandrujos*) y de sustituciones como las de *agua* por *aguacate* o *duro* por *durazno* (1985: 220). El criterio principal es que una palabra base sea ampliada en una palabra sustitutiva. Así, Lope Blanch menciona también casos más complejos en los que dos palabras “se integran dentro del lexema único que las sustituye” (*ahí Sebastián* para *ahí se va*); y “una sola palabra base puede desdoblarse en dos en el sintagma sustitutivo” (*voy a mi arbolito* para *voy a mear*) (221).

A partir de esta manipulación sustitutiva, el autor describe dos transformaciones derivadas del fenómeno ya mencionado: 1) el alargamiento por relación semántica con la palabra sustitutiva, y 2) el alargamiento para crear una rima interna. En el primer caso, “el lexema sustitutivo arrastra tras sí otras palabras con las que suele usarse para formar sintagmas fijos”, lo que nos da los ejemplos de *oler a rayando el sol* por *oler a rayos*, o de la fórmula interrogativa *¿Qué pasión según San Mateo?* para *¿Qué pasó?* (221). En el segundo caso, “el alargamiento formal [de

una palabra base] se completa con algún morfema o lexema que establece una especie de rima interna [...] no por ningún tipo de asociación conceptual, sino simplemente por ese deseo de obtener una estructura rimada”, como en los ejemplos de *iguana ranas* como expresión fija sustitutiva de *igual*, y *nel pastel* forma sustitutiva alargada de *no* (221).<sup>7</sup>

De manera resumida, la descripción de los recursos formales de los “malabarismos” que Lope Blanch propone se puede esquematizar de la siguiente manera: 1) Alargamiento por sufijo o pseudosufijo; 2) Sustitución por similitud de los fonemas iniciales: i) simple<sup>8</sup>, ii) alargada por encadenamiento semántico, iii) alargada por encadenamiento en eco<sup>9</sup>.

Lope Blanch centra su descripción en esas sustituciones léxicas “de una absoluta inocencia, por cuanto que no tienen más justificación que la proximidad fonética entre las palabras base y las sustitutivas” (1980: 148). Sin embargo, es consciente de que “el proceso se enmarca dentro de una tendencia mucho más amplia y general que, en algunas ocasiones, se complica con juegos conceptuales simultáneos” (148), por lo que excluye de su estudio casos de compuestos formales y conceptuales<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> Podemos notar que Lope Blanch no menciona en su estudio el recurso de alargamiento por efecto rimado sin que este sea derivado de una sustitución, como en el caso de “¿Qué tranza Carranza?” para “¿Qué tranza?” [¿Cómo estás?]. Como veremos más adelante, en nuestra investigación consideraremos ambos recursos.

<sup>8</sup> Se entiende por ‘simple’ cuando la sustitución no es alargada por otro fenómeno más que la similitud fonética entre las palabras base y sustitutiva. Ello incluye las excepciones que ya mencionamos en donde hay fusión entre dos palabras que son sustituidas por una, o cuando una palabra base se divide antes de ser sustituida.

<sup>9</sup> De aquí en adelante adoptaremos la terminología de Guiraud, quien define el encadenamiento como un “agencement, combinaison de choses formant un tout ou une suite; une liaison; une connexion d’objets qui sont entre eux dans un rapport mutuel” (1976: 26). En un caso entendemos esa relación en el plano semántico, acercándonos al ‘encadenamiento por automatismo verbal’ cuando “les mots sont liés dans notre mémoire par des combinaisons plus ou moins figées”. En el otro caso, el encadenamiento por rima corresponde al encadenamiento en eco ya descrito en el apartado dedicado a ello.

<sup>10</sup> Muchos casos de compuestos formales y conceptuales pueden ser asociados al concepto de *mot-valise*, la creación de neologismos por fusión de palabras que comparten un mismo grupo silábico, como *abogánster* por fusión de *abogado* y *gángster*. Encontramos muchos ejemplos en el habla de

Aunque Lope Blanch no discuta ampliamente los aspectos sociales del fenómeno, podemos encontrar algunas ideas en cuanto al uso de los juegos fónicos. Si bien sus investigaciones sobre el fenómeno son del habla de México, nota que “no es peculiar ni mucho menos privativo del español de México, sino que pertenece a la lengua española general, tanto antigua como moderna; y por supuesto, también, que se documenta en otros muchos idiomas” (1985: 219). Lo que lo hace particular en el habla de México, según el lingüista, es su alta frecuencia de uso, mostrando de manera implícita con el número de entradas de sus inventarios<sup>11</sup> que es característico en México por la importancia numérica de tales manipulaciones de sustitución y alargamiento.

Según Lope Blanch, el grado de vitalidad y de frecuencia de uso de cada juego fónico son variables según las expresiones. Considera que la vitalidad de las expresiones se revela por la cantidad de derivaciones, lo que puede explicarse en relación con el índice de ocurrencia de la expresión en el habla (1980: 346 y 348). Los juegos fónicos pueden estar más o menos lexicalizados: unos son comunes, más o menos frecuentes, y otros esporádicos u ocasionales (1985: 225).

Para el lingüista, ese tipo de juegos lingüísticos es “muy común entre todas las clases socioculturales de México, dentro siempre de un habla estrictamente festivo o familiar” (1985: 346). Sin embargo, mientras algunas expresiones sustitutivas son asociadas por Lope Blanch a un uso relativamente general, otras son relacionadas a un uso característico a grupos sociales particulares, algunas por ejemplo más conocidas entre gente del hampa (346). Asimismo, Lope Blanch nota que el origen de muchas de estas creaciones podría ser la jerga del hampa, “donde el recurso goza de intenso cultivo” (1985: 224) y resalta la alta presencia de estas

---

México, pero aunque dejen apreciar un efecto fónico, se distinguen por la creación de un efecto principalmente semántico.

<sup>11</sup> Solo en su inventario en torno a tres campos semánticos precisos (gentilicios, topónimos y antropónimos), recoge más de 140 entradas, sin pretender exhaustividad alguna. Para nosotros, la importancia numérica hace el fenómeno característico en el habla de México.

expansiones formales en la germanía de los Siglos de Oro<sup>12</sup>. Para el autor, el recurso constructivo de tal fenómeno está al alcance de cualquier hablante inventivo, lo que permite realizaciones espontáneas. En efecto,

el procedimiento derivativo o ampliador es bien sencillo, y queda a la capacidad inventiva de cada hablante la creación de variantes espontáneas. Algunas tienen éxito y arraigan en el habla general pero otras son fruto esporádico de la ocasión (1980: 347).

Al caracterizar las expansiones de “procedimientos ingenuos y sencillos”, nos recuerda que estamos frente a deformaciones formales que, como ya vimos anteriormente, no presentan relación conceptual (348). Interesándonos por las funciones comunicativas y sociales del fenómeno, encontramos escasas consideraciones en la obra de Lope Blanch. Nota la “finalidad obviamente eufemística” (1985: 224) de algunos juegos fónicos, pero insinúa una función principalmente lúdica. Descritos como *juegos lingüísticos*, hace mención de una “inocente finalidad lúdica” (219). La función lúdica está también implícitamente asociada a una función conativa, al asociar el uso de juegos fónicos con un juego en el que se busca hacer muestra al interlocutor de la inventiva e ingenio (219):

El hablante popular mexicano [...] se siente fuertemente inclinado a jugar con su lengua, con el sencillo propósito de dar muestras de su inventiva y de su ingenio (1980: 345).

## **2.2 Estudios sobre el habla popular y el caló chicano**

Al revisar varios de los estudios sobre el habla popular mexicana hemos encontrado algunos autores que abordaron, aunque a veces muy brevemente, los juegos fónicos. Reseñamos, a continuación, los aportes sobre los juegos fónicos de los estudios de Alarcón (1977) sobre el habla popular juvenil mexicana, Lara

---

<sup>12</sup> La hipótesis que asocia su origen con la jerga del hampa y la germanía hace pensar en un recurso que pudo haber tenido un origen argótico, y cuyo uso se generalizó, a la manera de un “argot común” tal y como ha sido definido en la literatura francesa por, entre otros, Guiraud (1969) o François-Geiger (1989).

(1996) sobre la cultura oral mexicana, Araujo (2011) sobre la metonimia en el habla coloquial, Laguna (1988) sobre las voces obscenas del habla coloquial, y Ornstein-Galicia (1995) sobre el caló chicano.

### ***2.2.1 Alarcón y el habla popular de los jóvenes mexicanos***

Alejandro Alarcón, en *El habla popular de los jóvenes de la ciudad de México* (1977), menciona algunos casos de sustituciones léxicas por modificaciones de elementos morfológicos, categoría que incluye las aféresis y apócope frecuentes en el habla de los jóvenes. Cita los ejemplos *cincho* [sí], *nel* [no], *algodón* [algo], *Querétaro* [querer] y *vicenteamos* [vemos] que describe como “palabras en las que se respetan algunos elementos morfológicos originales, pero se modifican otros tratando de ocultar el significado exacto” (48). Según este autor, las intenciones crípticas son obvios motivos de dichas transformaciones.

### ***2.2.2 Lara y el español hablado***

La descripción de los procesos formales de juegos fónicos propuesta por Lope Blanch fue retomada por Luis Fernando Lara Ramos (1996), quien se interesó en el tema para asociarlo a un fenómeno del español hablado y de cultura oral de México. Para Lara, el proceso lúdico debe considerarse como “una manifestación cultural del habla mexicana, por cuanto sus técnicas forman parte de la educación informal y sus resultados son bien apreciados por el resto de los interlocutores en casi cualquier situación” (467).

### ***2.2.3 Araujo y las metonimias en el habla coloquial***

Estefany Araujo (2011), al investigar sobre la metonimia como figura retórica en el habla coloquial, apunta la presencia en el habla coloquial de México de sustituciones léxicas por palabras que comparten el o los primero(s) fonema(s) inicial(es), sin que sea por raíz etimológica compartida (81). Asocia este uso a un

procedimiento retórico, viendo en ello una sustitución que resulta de la cercanía paronímica (“paronimia puramente lúdica”). Observa algunos ejemplos del español coloquial mexicano, como *oreja* por *hora*, *algodón* por *algo* o *carnaval* en lugar de *carnal* [hermano]. Se refiere a la función poética descrita por Jakobson, evocando una función que se centra en el mensaje:

esta afición tiene que ver con la función poética de la que habla Roman Jakobson (1985: 38) [...] este tipo de mensajes está construido para atraer la atención sobre sí mismo, sobre su conformación (88).

Asimismo, da unas pautas sociales a considerar en cuanto a los motivos que pueden regir su uso:

se deben considerar las razones del emisor para utilizar este tipo de expresiones, una de ellas puede ser mostrar su creatividad en el uso del lenguaje frente al receptor, otro motivo para su uso es demostrar que se utilizan expresiones similares a las que usa el mismo receptor, es decir, probar que se está en una situación de equidad, establecer una identificación (88).

Evoca funciones sociales de connivencia, identificación personal o del grupo y cohesión interpersonal o grupal, que podríamos relacionar con las funciones sociales del habla de los jóvenes ya mencionadas.

#### ***2.2.4 Laguna y las voces obscenas del habla coloquial***

Al tratar de voces obscenas del habla coloquial, Carlos Laguna (1988) nota algunas derivaciones que comparten el mismo fonema inicial. Como “versiones acrofónicas”<sup>13</sup> de *ojete* [con comportamientos ruines, abyectos] menciona las posibles sustituciones léxicas *ojo*, *hojalatero*, *hojaldra* y *hojéis meis*, esta última resulta de una “mera creación arbitraria *ojéis* que busca consonancia con otra similar *meis*” (111). Asimismo, observa un fenómeno del habla popular,

---

<sup>13</sup> Utiliza el neologismo “acrofóno”, derivado de la palabra “acrostiche”, para marcar que la sustitución se centra en el juego de similitud del primer fonema.

especialmente en la germanía, en el llamado “lenguaje de la onda”, que consiste en “unir dos palabras por búsqueda de consonancia” (111). Presenta las expresiones “*simón ramón* (*simón* con valor de *sí* y *ramón* por consonancia), *nel pastel* (*nel* con valor de *no* y *pastel* por consonancia), *me entiendes Méndez* o *no me explico Federico*, donde los nombres propios se aumentan por mero jugueteo de homofonías” (112). Laguna no da pautas sobre posibles motivos sociales de tales transformaciones.

### **2.2.5 Ornstein-Galicia y el caló chicano**

En su estudio sobre el caló chicano<sup>14</sup>, Jacob L. Ornstein-Galicia (1995) se interesa por el uso de la rima y de los juegos verbales. Menciona el uso de derivaciones morfológicas, apócope, aféresis, simplificaciones y sufijaciones y se enfoca particularmente en la tendencia, en el caló chicano, de sustituir palabras convencionales por palabras con similar sonido inicial de la primera sílaba (118). Da los ejemplos de *Simón* [sí], *nomás* [no], *pasiones* [pasa], *vicentear* [visitar], *Simonetes* [sí], *sincho* [sí], *peseta* [pesado], *aceite* [así], *Lucas* [loco] y *vívoras* [vivir], y caracteriza el recurso como “phonotactic re-arrangement” (118). También describe casos de analogía fonética en los que se utilizan dos o tres palabras para expresar un concepto, como *Lucas pelucas* para reforzar la sustitución de *loco* por *Lucas* o la expresión popular *Sepa Chepa* en la cual se añade “a nonsense word” (122).

Ornstein-Galicia enfoca su estudio en las funciones sociales que desempeña el uso de expresiones del caló, separando las funciones según la situación de uso: las funciones primarias, cuando se utiliza en contexto de barrio, y las funciones

---

<sup>14</sup> Define el caló chicano como “a variety of Popular Spanish with innovative vocabulary and fairly conventional syntax [...] spoken by Mexican-American Anglo-Spanish bilinguals on both sides of the international border” (117).

secundarias, cuando se utiliza fuera del barrio. Señala, entre otras, las funciones siguientes:

- 1) Ordinary interaction with peers.
- 2) Special code among Spanish-speaking inmates.
- 3) Secret code of drug and immigration traffickers.
- 4) By social, medical, corrections personnel to facilitate communication.
- 5) To show cleverness in verbal jousting.
- 6) To demonstrate solidarity with peers and Chicanos in general.
- 7) To add emphasis and effect in a conversation insertion of Caló words and phrases.
- 8) By public figures to show solidarity with chicanos (e.g. political candidates).
- 9) For affect in informal letter writing.
- 10) In print and broadcast media, Mexican films, comic stripes, for special nuances (120).

Por último, el autor menciona la predominancia de usuarios hombres, de entre 15 y 30 años, de nivel socio-económico bajo y con frecuencia pertenecientes a una asociación o pandilla (122-123). Asimismo reconoce la posibilidad de uso del caló chicano a modo de duelo, y menciona un posible prestigio para el usuario competente:

The ability to use fluent Caló is prized, even required, and prestige augments when one can defeat a member of a rival association in Caló verbal dueling (123).



### **3. Metodología de la investigación**

Como hispanohablante no nativa, las estancias en la ciudad de Puebla permitieron acercarnos a la riqueza léxica del español mexicano. Nos interesaron los juegos verbales, el gusto por los ‘pintorescos’ albures y aquellos malabarismos fónicos que sustituyen palabras y alargan frases para crear juegos fónicos. Si los albures son más reseñados en la literatura científica, pudimos apreciar en el capítulo anterior que no ha sido el caso de los juegos fónicos. Poco descritos en la literatura, tanto a nivel lingüístico como social, decidimos llevar a cabo una investigación que permitiera empezar a llenar el vacío académico (con la excepción de los trabajos parciales de Lope Blanch) y presentar algunas primeras pautas que pudieran servir para futuras investigaciones.

En este capítulo presentamos la metodología que siguió nuestra investigación. En la primera parte, sintetizamos nuestras observaciones preliminares sobre el objeto de estudio. En la segunda, describimos los criterios que guiaron la selección de los informantes y presentamos el perfil de las personas que participaron en la investigación. En la tercera y última, damos a conocer cómo procedimos a la recolección de los datos mediante observación y entrevistas.

#### **3.1 Observaciones preliminares**

Constatando la poca documentación científica existente sobre los juegos fónicos como fenómeno social, comenzamos el trabajo de campo con algunas observaciones preliminares, con la intención de establecer pautas generales sobre el fenómeno lingüístico objeto de estudio. De septiembre de 2010 a enero de 2011, durante una primera estancia en la ciudad de Puebla, empezamos a anotar varios juegos fónicos que escuchábamos entre jóvenes, con su ‘significado’ en la lengua estándar. Esta primera lista ‘informal’ creció rápidamente y empezó a incluir varios tipos de juegos de lenguaje (como albures y refranes). Comprobamos la

amplitud numérica de los juegos fónicos, tal y como los definimos en el presente trabajo, y entendimos que el fenómeno –muy poco documentado– podía ser mal identificado entre los hablantes y no ser asociado a un concepto lingüístico único.

El periodo anterior a la investigación también permitió identificar a los usuarios de juegos fónicos. En esta etapa conocimos a la mayoría de las personas que iban a ser los informantes de la investigación y creamos contactos personales marcados por la confianza. Pudimos observar que los juegos fónicos se utilizaban mucho entre amigos, y particularmente entre ciertos grupos sociales, siempre en situaciones informales.

Muy pocas fuentes de información bibliográfica fueron encontradas en esta etapa de la investigación. Dada la ‘informalidad’ del fenómeno, hicimos búsquedas sistemáticas en Internet y documentamos la presencia del fenómeno en varios sitios consultados, como diccionarios interactivos (Tu Babel, Wordreference.com), blogs de listados (Chistorettes.com, Fotolog) y páginas con pretensión académica (Wikipedia). Las primeras búsquedas permitieron un acercamiento ‘casual’ al fenómeno, tanto a nivel de su forma lingüística, como de su uso por los comentarios en los blogs. De este modo confeccionamos un corpus preliminar de juegos fónicos encontrados en los diversos sitios. Al compararlo brevemente con los inventarios de juegos fónicos resultantes de las investigaciones de Lope Blanch, pudimos apreciar aspectos formales que podían definir los juegos fónicos y establecer los criterios formales para la recolección de nuestro propio corpus.

La heterogeneidad en la manera de definir y concebir el fenómeno se revela claramente por la multitud e imprecisión de términos empleados. Así, encontramos juegos fónicos etiquetados como:

- "Nacadas" (Municipios de México>Tepetongo Zacatecas), "frases nacas" (Yahoo! Mexico> Respuestas y Municipios de México), naqueces.
- Frases de Tepito (aplicación Facebook).

- Frases tipo *Nel pastel, Escupe Lupe, Me extraña araña* (Yahoo! México. Respuestas).
- Expresiones mexicanas, frases mexicanísimas (Blog del torturo).
- Caló chicano o pachuco (Wikipedia).
- Vocabulario urbano de la ciudad de México (Chistorettes.com).
- Lenguaje callejero, raro (Yahoo! México. Respuesta).<sup>15</sup>

Lo que empezamos a constatar en esta breve lista de apelaciones se confirma después en numerosos comentarios en blogs que muestran una actitud polarizada frente al fenómeno. Algunos comentarios se muestran muy favorables a los juegos fónicos (“son muy divertidas”<sup>16</sup> o “tan geniales, doblado de la risa... [...] Tan chidoss...”<sup>17</sup>). Otros comentarios son más moderados (respeto la ortografía original):

Hay personas que utilizan ese lenguaje callejero, que en cierta modo no esta mal, tratan de disfrasar las palabras y es un modo de divertirse para ellos, claro que en nuestro lenguaje un poco mas serio esas oraciones no estan como ellos lo reprecentan.<sup>18</sup>

Otros, en cambio, muestran rechazo y los describen como frases *nacas*<sup>19</sup> o *ñeras*<sup>20</sup> que dan “vergüenza” y “depresión”, que “suenan muy mal y si eres mujer más”<sup>21</sup>. La existencia de cierto prejuicio hacia los juegos fónicos sería difícilmente negable leyendo comentarios de este tipo (respeto, de nuevo, la ortografía original):

osea no manchen esass mamadas qee ondaa esoo sii es ser demasiadoo naqisimo ascoo neta qee ni para qe me meti aqii me siento demasiada pobre i sucia tan solo con leer esas naqeses oseaa cero qee ber connigo i con my friends.<sup>22</sup>

---

<sup>15</sup> Yahoo.com: <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090514154421AAPb4kG>

<sup>16</sup> Yahoo.com: <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090704112008AADe3zR>

<sup>17</sup> Jeeperos.com: <http://www.jeeperos.com/foros/showthread.php?t=4872>

<sup>18</sup> Yahoo.com: <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090514154421AAPb4kG>

<sup>19</sup> Información adicional sobre el concepto juvenil de naco se encuentra en Sinave (2009).

<sup>20</sup> Yahoo.com: <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090514154421AAPb4kG>

<sup>21</sup> Yahoo.com: <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090704112008AADe3zR>

<sup>22</sup> Nacos-nacos: <http://nacos-nacos.blogspot.com/2006/05/el-comportamiento-del-naco-sus.html>

Como se puede comprobar, la palabra *naco* es de uso reiterado para describir los juegos fónicos, asociándolos con un habla típico mexicano. En ocasiones el matiz peyorativo del término sirve para reivindicar también lo naco (respecto la ortografía original): “Yo, personalmente he usado mas de la mitad de ellas y a mi me parecen divertidas. [...] Ah! y si soy naco y que!!!”.<sup>23</sup>

Cierta expansión geográfica en uso del fenómeno en estudio fue comprobada mediante el diccionario interactivo de regionalismos latinoamericanos *Tu Babel*. En él, se encuentran registradas varias manipulaciones fónicas de interés. Aunque muchas de ellas se registran en México, según la información de este sitio web también es posible documentarlas en América Central (Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua y Costa Rica), así como en Colombia y Ecuador.

### **3.2 Selección de los informantes**

Posteriormente a las observaciones preliminares, definimos nuestro grupo focal que respondería a nuestra línea de investigación. Establecimos tres criterios generales para seleccionar a los posibles participantes.

El primer criterio de selección de los informantes fue ser usuario frecuente de juegos fónicos. Puesto que uno de los objetivos de la investigación es establecer las funciones relacionadas con el uso de los juegos fónicos, quisimos adoptar un enfoque interno del fenómeno seleccionando informantes que utilizaran cotidianamente varios juegos fónicos. Para responder a nuestro interés de analizar el fenómeno a partir de informantes que usan con cierta frecuencia los juegos fónicos, seleccionamos participantes de entre 18 y 30 años (cf. §1.3.3). Si bien habíamos constatado durante las observaciones preliminares que el uso de juegos fónicos no era exclusivo de los jóvenes, están particularmente inclinados a su uso.

---

<sup>23</sup>Ymipollo.com: <http://www.ymipollo.com/~corey/88328.frases-nacas-xd.html>

Escogimos como límite inferior la mayoría de edad en México, y evitar así problemas de aprobación ética que surgen cuando se trabaja con menores de edad.

Además, todos los informantes tenían que ser residentes de Puebla desde al menos cinco años. De este modo, restringimos nuestro estudio al área geográfica de la ciudad de Puebla (Heroica Puebla de Zaragoza), capital y metrópolis del estado epónimo. Cuarta ciudad en número de habitantes de México, con más de 1,5 millones<sup>24</sup> y situada en el valle central del país a 110 kilómetros del D.F. Su cercanía geográfica y la densidad demográfica pueden explicar cierta similitud cultural y lingüística con la capital del país. La ciudad de Puebla fue escogida para realizar el trabajo de campo porque habíamos establecido relación de confianza previa con muchos jóvenes usuarios de juegos fónicos, siguiendo el criterio de la lingüística de redes; contactos valiosos desde nuestras observaciones preliminares y para la formación del grupo focal definitivo.

Para buscar informantes que utilizaran los juegos fónicos contactamos con conocidos que durante las observaciones preliminares escuchamos directamente que los utilizaban de manera reiterada. Algunos de estas personas nos recomendaron a otros informantes por reconocerlos como usuarios habituales de juegos fónicos. Todos los informantes seleccionados se mostraron accesibles e interesados en participar en la investigación. Además, habiendo cierta confianza establecida entre la investigadora y los informantes, estos pudieron sentir menor presión para hablar de modo informal sobre el fenómeno con la libertad y naturalidad que necesita este tipo de investigación.

---

<sup>24</sup> Según el censo realizado en 2010 por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

### 3.3 Perfil de los informantes

Después de establecer nuestros criterios de selección, tuvimos una lista de 26 posibles informantes. Contactamos personalmente por correo electrónico a cada uno de ellos explicándole el tema y los objetivos de la investigación, así como las modalidades de participación. A este anuncio respondieron finalmente 20 personas. Dos no se presentaron a la cita de entrevista por razones desconocidas, de modo que entrevistamos a 18 personas. A continuación describiremos el perfil de los informantes que participaron, en cuanto al sexo, edad y nivel cultural.

Los informantes entrevistados fueron 13 hombres y 5 mujeres, de entre 21 y 29 años. Si bien la proporción de informantes de sexo femenino (27.8%) es inferior a la de sexo masculino, nuestras observaciones, y algunos trabajos previos (cf. Ornstein-Galicia 1995), sugerían una mayor tendencia (casi el triple) de los hombres al uso de juegos fónicos que las mujeres; por este motivo no quisimos equilibrar el número de informantes y acercarnos así a un porcentaje más representativo del uso del fenómeno en la ciudad de Puebla. Aunque el objetivo de este trabajo no es explicar esta tendencia, notamos que podría estar en relación con una diferencia en las expectativas lingüísticas según el género, por lo que se puede considerar como un sexismo lingüístico. Silva-Corvalán (2001) describe dicha tendencia de la siguiente manera:

La diferenciación lingüística según el sexo refleja una tendencia general a considerar aceptable o apropiado que los hombres rompan las reglas y que se comporten de manera ruda, agresiva e incluso “más vulgar”. El típico “doble estándar” se aplica a las mujeres, cuyo comportamiento se espera que sea más cortés, más indeciso y sumiso y más correcto y ajustado a las reglas impuestas por la sociedad (98).

En la investigación no nos hemos interesado especialmente en establecer el nivel socio-económico de los participantes. Sin embargo, todos nuestros informantes tienen un nivel educativo de nivel universitario (licenciatura o maestría). Asimismo, podemos suponer que, aunque de niveles socio-económicos diversos,

todos los informantes tienen buen conocimiento de un registro estándar de lengua y tienen la capacidad de usar un modelo ‘neutro’. De esta manera, nos aseguramos de que el uso de los juegos fónicos responde a otro motivo diferente al del registro del informante, ya que no es un único registro el conocido. Dicho conocimiento metalingüístico fue notable en la mayoría de las entrevistas, lo cual pudo facilitar la comprensión de las preguntas y su capacidad para contestar con palabras precisas.

<b>Clave de identificación</b>	<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>	<b>Campo de estudio</b>	<b>Ocupación</b>
01-M-21	Hombre	21	Arquitectura	Practicante en arquitectura
02-M-25	Hombre	25	Historia	Mesero
03-F-26	Mujer	26	Literatura	N/A
04-F-22	Mujer	22	Estomatología	N/A
05-M-27	Hombre	27	Literatura y lingüística	Soporte técnico
06-F-24	Mujer	24	Historia	Músico
07-M-23	Hombre	23	Historia	N/A
08-M-25	Hombre	25	Diseño gráfico	Diseñador gráfico
09-M-22	Hombre	22	Historia	Artesano
10-M-25	Hombre	25	Ingeniería industrial	N/A
11-M-29	Hombre	29	Historia	Administración
12-M-26	Hombre	26	Historia	Músico
13-M-26	Hombre	26	Literatura y lingüística	N/A
14-M-29	Hombre	29	Literatura y lingüística	Docencia y venta
15-F-26	Mujer	26	Literatura y lingüística	Docencia
16-M-25	Hombre	25	Literatura y lingüística	Docencia y mesero
17-M-25	Hombre	25	Literatura y lingüística	Docencia y librero
18-F-24	Mujer	24	Historia	Voluntariado

Tabla 1: Perfil de los informantes.

Para respetar el anonimato, identificamos a los informantes con una clave sencilla de identificación, compuesta por: i) un número del uno al dieciocho, (ii) la letra

“M” para los hombres y “F” para las mujeres, y iii) el número correspondiente a su edad. Así, la clave de identificación 01-M-21 indica que el informante es un hombre de 21 años. La Tabla 1 resume las características de los informantes.

### **3.4 Recolección de los datos**

Para poner en relación asociativa aspectos formales de los juegos fónicos con motivos sociales de uso, procedimos a la recolección de un corpus de juegos fónicos para observar aspectos formales denotados por su construcción lingüística y establecer las funciones comunicativas y discursivas que cumplen, y realizamos una serie de entrevistas semidirigidas para obtener datos sobre el uso en contexto social y sobre los motivos que pueden influir en su empleo.

#### ***3.4.1 Recolección del corpus de juegos fónicos***

La primera fase del trabajo de campo, que se llevó a cabo de enero a junio de 2011, correspondió a la recolección de un corpus de frases con juegos fónicos actualmente usadas o conocidas por los jóvenes de Puebla. En un primer tiempo, recogimos juegos fónicos por observación directa participante, durante múltiples encuentros informales con los informantes y entre conocidos. En un segundo momento, aplicando la técnica de observación participante durante los encuentros ‘casuales’, empezamos la recolección de juegos fónicos en grupo anotando frases y palabras de interés que los informantes recordaban haber usado ellos mismos o sus conocidos. Muchos de los informantes, de manera individual, anotaron juegos fónicos fuera de las sesiones de recolección, puesto que no las recordaban espontáneamente al momento del encuentro. Los juegos fónicos así documentados fueron luego listados en un documento Excel para facilitar su clasificación y análisis.

Para la selección del corpus final respetamos dos criterios intrínsecos a la definición de nuestro objeto de estudio: 1) que fueran manipulaciones



fraseológicas o léxicas con efecto fónico, y 2) que hubiera conservación del significado de la frase o de la palabra original<sup>25</sup>. Al asegurarnos de que las manipulaciones modifican la forma léxica o fraseológica sin afectar significativamente el sentido, podemos presumir que los hablantes no hacen uso de los juegos fónicos por motivos semánticos.

A la hora de formar el corpus de juegos fónicos usados hoy día por los jóvenes de Puebla no incluimos los juegos fónicos del corpus preliminar ni de la revisión de la literatura previa que no fueron mencionados directamente por los informantes. Incluimos, eso sí, los juegos fónicos sin importar el grado de lexicalización que presentan: algunos son creaciones propias de los informantes (ocurrencias de un hablante), teniendo una expansión más o menos reducida; otros son utilizados y conocidos por la gran mayoría de los jóvenes, perteneciendo así a una fraseología lexicalizada juvenil. En el análisis de los datos trataremos en profundidad el grado de lexicalización y los posibles factores que influyen en la expansión de algunos de los juegos fónicos.

### **3.4.2 Entrevistas**

En la segunda fase del trabajo de campo realizamos una serie de entrevistas con los jóvenes durante el mes de junio de 2011. El objetivo final era recoger datos sobre los motivos sociales de uso de tales juegos fónicos. Antes de la entrevista, se explicó al participante los objetivos de la investigación y las modalidades de su participación. Durante el transcurso de la misma se hicieron preguntas generales para conocer algunos datos sociodemográficos, como la profesión, la edad o el campo de estudio del informante. Después, se proporcionó una lista de 15 juegos

---

<sup>25</sup> El fenómeno de manipulaciones fónicas en estudio se asocia con otro tipo de manipulaciones como el albur mexicano o los *mots-valises*, descritos por Lope Blanch como “casos compuestos formales y conceptuales” (1985: 220), en los cuales se crean neologismos por fusión fónica de dos lexemas (*estudiambre*, *abogángster*, *asistonta*, etc.). Tales contracciones quedan excluidas de nuestro corpus, ya que la modificación del significado puede influir en los motivos de uso.

fónicos variados para introducir el tema y asegurarnos de que todos los informantes podían identificar bien el fenómeno. Se anotaron las reacciones y comentarios durante la lectura. Todas las entrevistas fueron *focalizadas* (López Morales 1994) o *semidirigidas* ya que se “manej[ó] un guión previo de temas, que garantiz[ó] la tensión comunicativa y una cierta homogeneidad temática en todos los informantes”, pero con flexibilidad para permitir al informante expresarse con cierta libertad frente a los temas tratados (Moreno Fernández 2005: 314). El guión temático (ver Anexo 2) que elaboramos se orientó hacia asuntos específicos previamente determinados como los contextos y situaciones de uso de los juegos fónicos, la definición del fenómeno, la opinión sobre el fenómeno o los motivos para usar dichos juegos fónicos. Para no inducir ninguna respuesta, las preguntas fueron abiertas, y el informante podía responder formulando libremente su discurso.

A lo largo de las entrevistas buscamos siempre establecer un contacto informal. Aunque el objetivo de las mismas no era la obtención de muestras lingüísticas, creemos que un ambiente cómodo puede favorecer que los informantes se sientan en confianza y responder libremente. Por ello, buscamos acercarnos a un estilo conversacional informal para favorecer la expresión libre y espontánea de los participantes. Para que los datos fueran lo más espontáneos posibles, las entrevistas se realizaron en lugares ‘ceranos’ a los informantes, permitiéndoles la libertad de elegir un lugar a su gusto. Por este motivo, las entrevistas se realizaron en lugares variados, según la conveniencia de los informantes: cafés, parques, domicilio particular y universidad.

En total, realizamos 18 entrevistas. La duración varía entre los 15 y los 45 minutos, según la locuacidad y el estilo de expresión de cada informante. Mientras algunas personas contestaron de manera muy breve, resumiendo compactamente sus respuestas, otras formularon respuestas detalladas, con muchos ejemplos y reformulaciones de su discurso. Las entrevistas fueron grabadas en soporte audio,

lo cual permitió concentrarnos en la conversación con el entrevistado y sus respuestas, sin recurrir al apunte inmediato.

### **3.5 Sobre los resultados**

Nuestra investigación es de carácter descriptivo y cualitativo: busca establecer pautas en cuanto a la forma y función de los juegos fónicos en el habla de los jóvenes de Puebla. Si en algunos casos cuantificamos los resultados, es para fines indicativos de relevancia en relación con nuestro corpus. No se pretende ofrecer una representatividad total, dado que la recolección de los datos se hizo mediante un muestreo intencional que apuntaba a una exploración preliminar del fenómeno, con un enfoque a la vez lingüístico y social. De este modo, no es nuestra intención generalizar los datos obtenidos, sino responder a la hipótesis inicial de trabajo, relevantes para el contexto de la investigación. Si bien el uso de los juegos fónicos puede conocer variación diatópica, según el área geográfica, y diastrática, según el grupo social, pensamos que las pautas que ofrecen los resultados de nuestra investigación sobre la construcción formal y las funciones sociales podrían transferirse o aplicarse a otras situaciones similares, respondiendo así al criterio de transferibilidad. En el capítulo 4 presentamos y discutimos los resultados.

### **3.6 Ética**

La conformidad ética de nuestro proyecto de investigación fue evaluada por el Comité d'éthique de la recherche de la Faculté des arts et des sciences (CÉRFAS) de la Universidad de Montreal. El certificado ético (ver Anexo 3) fue obtenido en diciembre del 2010. Todos los informantes consintieron en participar voluntariamente en la investigación y cada participante relleno un formulario de consentimiento, previamente revisado y aceptado por el CÉRFAS.

## 4. Forma y función de los juegos fónicos

*“toute fonction se donne une forme et toute forme a une fonction”.*

Jean-Louis Calvet

Como quedó señalado en la introducción, el objetivo principal de nuestro estudio es establecer pautas de estudio sobre la forma lingüística y las funciones sociales y lingüísticas de los juegos fónicos en el habla de los jóvenes de Puebla. Proponemos averiguar, pues, la relación entre la estructura de estos hechos lingüísticos y los aspectos sociales de su uso. En la primera parte del presente capítulo presentamos el corpus de juegos fónicos y proponemos una clasificación formal basada en la estructura de los elementos del corpus. En la segunda parte trazamos la relación entre las funciones lingüísticas reveladas por el corpus y las funciones sociales inherentes a los motivos de uso, situaciones y contextos de uso explicitadas por los informantes durante las entrevistas.

### 4.1 Aspectos formales de los juegos fónicos

Mediante la observación directa participante recolectamos un corpus de 218 juegos fónicos (ver Anexo I), manipulaciones que afectan a la forma de los lexemas o sintagmas sin que se altere el significado de los mismos, empleados por jóvenes poblanos. En nuestro corpus, la mayoría de los juegos fónicos son fórmulas sintagmáticas utilizadas como expresiones fijas (176 casos en total), entre las cuales hay varias expresiones eufemísticas, pero incluye también lexemas que pueden integrarse a diversas expresiones (40 casos).

Lope Blanch (1980), frente al peso del número de juegos fónicos, optó por concentrar su estudio sobre los juegos fónicos alrededor de los numerales y los topónimos. En nuestro caso, como no se pretende la exhaustividad, no

preestablecimos criterios temáticos para la selección de los juegos fónicos. Sin embargo, tomando en cuenta varios de los comentarios de los informantes que relevan el carácter ‘mexicano’ de estos juegos fónicos, calificándolos de *mexicanismos*, observamos que muchas palabras sustitutivas de los juegos fónicos refieren originalmente<sup>26</sup> a diversos aspectos típicos de la realidad mexicana, como los alimentos (*tunas verdes* para *tú*), recetas (*verde de pollo* para *verga*), topónimos (*Laredo* para *lado*, *Huixquilucán* para *whisky*), nombres de personajes (*¿Qué tranza, Carranza?*, *Me lanzo como el Santo*) y marcas comerciales (*Jurar por el osito Bimbo* para  *jurar por el Diosito*).

#### ***4.1.1 Grado de lexicalización***

Dado que establecimos, como criterio de selección, que los juegos fónicos tuvieran algún grado de lexicalización, nuestro corpus cuenta tanto con creaciones espontáneas de los informantes como con expresiones empleadas por muchos individuos. De la misma manera que Martin (2007: 11) distingue tres categorías de humor en la vida cotidiana: “(1) jokes, which are prepackaged humorous anecdotes that people memorize and pass on to one another; (2) spontaneous conversational humor, which is created intentionally by individuals during the course of a social interaction [...]; and (3) accidental or unintentional humor”, encontramos en nuestro corpus: 1) juegos fónicos lexicalizados, que se aprenden de otros, que se repiten y pueden llegar a ser de uso relativamente común, y 2) juegos fónicos creados o renovados espontáneamente por un informante, ya sea de manera consciente o accidental. Conozcamos, con cierto detalle, cada uno de ellos.

#### ***Juegos fónicos lexicalizados***

Algunas expresiones son empleadas con más frecuencia que otras y por un número mayor de hablantes. En efecto, durante la observación participante con los

---

<sup>26</sup> Entendido en su uso común en la lengua normativa.

informantes escuchamos juegos fónicos frecuentemente utilizados y por la mayoría de los jóvenes, particularmente *Simón* [sí] y *Nel* [no]<sup>27</sup>. Algunos de estos juegos fónicos más utilizados “son parte de una memoria colectiva, [...] nadie me [los] ha enseñado” (03F26) y se usan inconscientemente por repetición de lo que “todos” dicen, de un habla que está de moda:

Y en específico, [uso] ciertas frases, yo creo que ahí se iba un poco más a lo que usa también la gente con quien las utilizo. Por lo general siempre usamos más o menos las mismas, y no es que prefieras unas a otras sino como que se va dando, se va poniendo de moda... (15F26).

Otros son menos frecuentes y se aprenden puntualmente con compañeros, amigos o familiares (01M21, 04F22, 05M27, 10M25). Algunos informantes notan memorizar voluntariamente juegos fónicos que particularmente les gustan: “si en el momento alguien dice unas [frases buenas], seguramente que yo me las intento grabar para usarlas posteriormente” (03F26), “[*Voy al baño!*] es [una frase] que estoy intentando adoptar últimamente” (15F26). Si la difusión de los juegos fónicos empieza por la memorización, voluntaria o no, aquella puede ser favorecida por el carácter lúdico<sup>28</sup> y poético<sup>29</sup> de las expresiones.

Podemos comprobar huellas de lexicalización al observar juegos fónicos en diccionarios de uso, diccionarios en línea y discusiones en diversos foros. En el *Diccionario del español usual en México* (Lara Ramos, 2000) encontramos registradas las expresiones *Nel* [no], *Simón* [sí, claro, por supuesto] y *Abuelita*

---

<sup>27</sup> Podemos también considerar, para explicar la alta frecuencia de aparición de estos juegos fónicos en las conversaciones, que son sustituciones de los principales adverbios de afirmación y negación.

<sup>28</sup> Para más información sobre la relación entre la memoria y el humorismo, cf. Carlson (2011).

<sup>29</sup> García-Page (1993: 52), en un estudio sobre los refranes, señala la posibilidad de que “muchos refranes hayan nacido o sobrevivido gracias principalmente a la rima y otros aspectos fónicos que, convirtiendo a veces a aquellos en meras fórmulas mnemotécnicas, los hacen más fácilmente aprehendibles y memorizables, garantizando así su pervivencia”. Sin embargo, observa también que “la labor de pulido y esmerilado rítmico [de los refranes] se observa también en la adición de elementos foráneos a la estructura primigenia; alargamiento que puede llegar a contrariar la eficacia de memorización” (1993: 54), lo cual nos parece interesante puesto que la gran mayoría de los juegos fónicos de nuestro corpus son significativamente alargados. Ello puede contribuir a explicar la mayor cantidad de sustituciones simples en nuestro corpus, y el mayor uso de juegos fónicos cortos, por ejemplo *Simón* comparado a *Simón Bolívar* o *Nel* comparado a *Nel pastel*.

[claro, por supuesto; a huevo] con la mención “popular”. Varias discusiones en torno al significado y uso de los juegos fónicos se encuentran en el foro del diccionario en línea *WordReference.com* y en *Yahoo! Respuestas*. En este último, también encontramos preguntas para conocer más juegos fónicos<sup>30</sup>, como *¿Qué otras frases conoces tipo: Nel pastel, escupe Lupe, me extraña araña?*, respondidas por amplios listados.

Cierta perduración en el tiempo se observa al revisar obras culturales, comprobando que el uso de los juegos fónicos no es exclusivo del español actual. Ya en 1945, en la película *El hijo desobediente*, podemos escuchar a Tin Tan (Germán Valdés), el famoso personaje pachuco conocido por distorsionar las palabras, utilizar juegos fónicos como *durazno* [duro], *carretera* [carrera], *nel* [no], *¿Cómo le babea?* [¿Cómo le va], *¿Cómo se ha centigrado?* [¿Cómo se ha sentido?]<sup>31</sup>. El uso abundante de expresiones marca la diferencia entre Tin Tan, encarnando *El hijo desobediente*, y su padre que desapruaba el modo de hablar de su hijo: “ya te he dicho que me saludes en cristiano, como debe ser”. A partir de los años 60, José Agustín, destacado autor mexicano de la literatura de la Onda, hace uso de expresiones que reflejan el lenguaje de la época, un lenguaje “lúdico inventivo” que refleja la jerga popular mexicana (cf. Pelayo 2004). Pelayo (2004) nota el uso de los juegos fónicos *ratón* [rato] en *De perfil* (1966), *simón* [sí], *nel* [no], *nuez* [nuevo] en *Se está haciendo tarde Joaquín Mortiz* (1966) y *El rey se acerca a su templo* (1977) y las expresiones *en Cuernavaca* [encuerada, desnuda], *a pincel* [a pie], *Ricarditos* [ricos], *chicharrones* [chichis, senos], *chabacana* [chava], *culebra* [culera], *de nuez* [de nuevo] y *patín* [pedo, problema] en *La miel derramada* (1992). En los años 70, el programa televisado *El Show de Alejandro Suárez* dio a conocer a Vulgarcito, un personaje que parodía a un *naco* y que

---

<sup>30</sup> Estas preguntas parecen ir en el sentido de la búsqueda de lo novedoso comentada por algunos informantes, tal y como veremos más adelante.

<sup>31</sup> En la escena inicial, Tin Tan discute con su padre utilizando abundantes juegos fónicos, lo que contrasta con el habla más formal del padre. Los juegos fónicos, entonces, pueden ser utilizados por los jóvenes para demarcarse de sus padres y del habla normativa.

utiliza una cantidad exagerada de juegos fónicos. De este modo se confirman algunas de las observaciones de nuestros informantes, que crecieron viendo ese tipo de programas, al señalar que varias de las expresiones de nuestro corpus eran “viejas” y que “algunas las usaban mis papás” (10M25).

Más recientemente, grupos de música conocidos por jugar con las palabras en sus letras de canciones aprovechan la musicalidad y la estética fónica de los juegos fónicos. Es el caso de Botellita de Jerez en *Vete al averno* (1985), *Abuelita de Batman* (1990) y su disco *Estuche de Peluche* (1999), la canción *Comprendes Mendes* (1997) de Control Machete, *Sereno Moreno* (2009) de Ximena Sariñana, *Nel pastel* de Cano y Blunt o el juego fónico *Sereno Moreno, quieto prieto* en la canción *Polkas palabras* (1999) del grupo Molotov. Además de ofrecer huellas diacrónicas del fenómeno, la presencia de expresiones con juegos fónicos en diferentes medios de comunicación y artísticos deja suponer una influencia sobre la expansión del fenómeno, tal y como reconocen varios de los informantes: “va incrementando [el uso cuando] las escuchas en los medios, en la música” (05M27). Otros informantes incluso asocian su primer contacto con los juegos fónicos con algunos de estos grupos de música (10M25, 04F22). A este respecto, Rodríguez (2002: 21) recuerda que “los medios de comunicación han actuado como verdaderas canteras de construcción de palabras y como rampas de lanzamiento de nuevas expresiones de moda [...] pero también favorece las posibilidades de *globalización* del habla de la subcultura, unifica el habla de diferentes grupos que comparten los mismos gustos musicales”.

### ***Creación y renovación de juegos fónicos***

La huella evidente de renovación de los juegos fónicos se encuentra en las numerosas derivaciones de ciertos juegos fónicos presentes en el corpus. Una de las informantes, por ejemplo, percibe como forma de evolución esa derivación de expresiones: “Algo que empleaba mucho [un amigo], primero era *Simón*, después



evolució a *Simona* y después ya le poníamos cualquier cosa: *Simona la cacariza*, *Simona la pavo reala*, *Simona la...* 50.000 cosas que se nos [ocurría]” (15F26). La misma informante afirma que “siempre vamos encontrando nuevas formas de decir [esas expresiones]. Y vamos modificando siempre, modificando”. De este modo, el hablante que conoce los patrones estructurales que marcan la construcción de los juegos fónicos puede crear juegos fónicos que responden a dichos patrones: “Es como la forma, tú le vas metiendo elementos” (09M22).

Por otro lado, la creación o renovación de juegos fónicos puede hacerse voluntaria y conscientemente con intenciones poéticas, “las creo como búsqueda constante de rima, de unas palabras que podrían quedar con otras” (02M25), o con propósitos lúdicos, “[las transformo] con la intención de que cause risa o que sea innovador” (15F26). Otras se crean de manera involuntaria, por simple equivocación. Nuestro corpus cuenta con creaciones espontáneas voluntarias, como *Leve nueve, llueve nieve* que el informante 02M25 recuerda haber creado de manera consciente, y otras involuntarias, como *¡Abuelita soy tu hijo!* [por *¡Abuelita soy tu nieto!*] dicho por el informante 14M29 durante nuestras observaciones que, al equivocarse, causó una reacción de comicidad entre las personas presentes.

La vitalidad y el dinamismo parecen estar directamente relacionadas con el deseo de marginalidad y cripticidad. Hablando del habla de los jóvenes, Rodríguez (2002: 21) señala que “el marginalismo y secretismo con que estos grupos se conducen imprime un carácter fuertemente críptico a su lenguaje y explica la enorme vitalidad de estos argots, enfrentados a la constante necesidad de crear y recrear nuevos términos cuando los viejos son asimilados por la lengua general”.

#### ***4.1.2 Estructura formal de los juegos fónicos***

Como recuerda Zimmermann, “las estrategias de la variedad juvenil utilizan procedimientos bien establecidos, cuando alteran algo. Son los procedimientos

bien conocidos de la retórica y de la poética” (2002: 159). Asimismo, sin responder a una fórmula base única, la construcción de los juegos fónicos de nuestro corpus responde a un número limitado de procedimientos formales de transformación. Por este motivo, la forma estructural revela patrones que permiten clasificar los datos del corpus en tres tipos de manipulaciones formales<sup>32</sup>: 1) alargamientos fraseológicos por encadenamiento en eco, 2) sufijación parasitaria (sufijaciones léxicas por efecto fónico), y 3) sustitución léxica por similitud fonética. Distinguimos, a su vez, los casos simples que emplean uno de estos recursos fónicos, de los casos compuestos, en los cuales una manipulación fónica es alargada por encadenamiento semántico o en eco. El esquema de los tipos de ocurrencias estructurales es el siguiente:

1. Encadenamiento en eco
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encadenamiento en eco simple</li> <li>• Encadenamiento en eco múltiple</li> <li>• Encadenamiento en eco con alargamiento semántico</li> </ul>
2. Sufijación parasitaria
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sufijación parasitaria simple</li> <li>• Sufijación parasitaria con encadenamiento en eco</li> </ul>
3. Sustitución léxica
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustitución léxica simple</li> <li>• Sustitución léxica con encadenamiento en eco</li> <li>• Sustitución léxica con encadenamiento semántico</li> </ul>

Tabla 2. Esquema estructural de los juegos fónicos.

### ***Encadenamiento en eco simple***

Nuestro corpus cuenta con alargamientos fraseológicos que buscan un efecto rítmico. Un lexema o sintagma base se alarga con otro lexema o sintagma ‘postizo’

---

<sup>32</sup> No consideramos los casos complejos, mencionados por Lope Blanch (1985: 221), en los que dos lexemas de la expresión base se integran dentro de uno en la expresión sustitutiva, o al contrario cuando un lexema de la expresión base se desdobra en dos en la expresión sustitutiva (véase 3.1.1) puesto que no influye a nivel fónico y porque los juegos fónicos pertenecen a un registro marcado por la oralidad en el cual lo importante es la sonoridad y no la grafía.

que crea un efecto fónico de eco, repetición mediante la rima o la aliteración, sin coherencia semántica necesaria.

Tal y como ha propuesto Guiraud (1976: 30), calificamos de *enchaînement en écho* (encadenamiento en eco) el recurso que “consiste à embrayer sur une question ou une formule par un mot qui fait rime”. Hesbois (1986: 35) describe la misma estructura de juego fónico en el recurso de *scie en écho* como una estructura de alargamiento semánticamente gratuito mediante la “insertion d’un corps étranger, phonétiquement congruent mais sémantiquement superflu”.

Nuestro corpus cuenta con 40 casos de alargamientos fraseológicos por encadenamiento en eco simple. En 36 de los casos el eco se produce mediante la rima<sup>33</sup> entre la frase base y la partícula de alargamiento, como en los ejemplos siguientes:

Lexema/sintagma base	Juego fónico
¿Cómo ves?	¿Cómo ves, <i>Inés</i> ?
Me retacho [regreso]	Me retacho, <i>tacho</i>
¡Bien dicho!	¡Bien dicho, <i>bicho</i> !
¡Vas! [de acuerdo]	¡Vas, <i>Barrabás</i> !
Neta [verdad]	Neta <i>la patineta</i>

En otros casos, el eco se produce mediante un efecto de aliteración: ¡*Claro clarines!*, ¡*Claro clarinetes!*, *Leve Levis*<sup>34</sup> y ¡*Tranqui tronco!*<sup>35</sup>.

Aunque los encadenamientos en eco de nuestro corpus se construyen por afinidad fónica sin que se apunte a una lógica semántica, es de notar que en cuatro muestras

<sup>33</sup> Quilis distingue la rima total (o perfecta) de la rima parcial (1975: 32 y ss.). Incluimos aquí tanto los casos de rima total, como *Me late chocolate*, como los casos de rima parcial, en los cuales hay correspondencia solo entre los fonemas vocálicos, como ¡*Listo, Calixto!* y ¡*Chido liro!*

<sup>34</sup> No hay correspondencia en el segundo fonema por la pronunciación con el acento inglés de *Levis*.

<sup>35</sup> Este es el único ejemplo del corpus en el que el encadenamiento en eco se construye a partir de una apócope.

del corpus el encadenamiento tiene, además de la correspondencia fónica, una relación semántica con la frase base, como en *¡Adelante, caminante!, Me lanzo como el Santo, Me lanzo para el espacio, Sereno Moreno/ Serena Morena*<sup>36</sup>.

También observamos que en la casi totalidad de los ejemplos documentados la partícula alargada (lexema o sintagma) es tomada de la lengua común o del habla coloquial, pero contamos con dos casos en los cuales la partícula agregada no tiene significado independientemente de la construcción fónica, como vemos en *¡Clarines nines! y ¡Chido liro!*

### ***Encadenamiento en eco múltiple***

En tres casos encontramos juegos fónicos compuestos por dos o más alargamientos por encadenamiento en eco. De la misma manera que los encadenamientos simples, la coherencia semántica entre el lexema base y las partículas alargadas no es esencial sino una afinidad fónica, que se hace mediante la rima en los casos de nuestro corpus (*Leve, nueve, llueve, nieve* o *Is barniz, cara de lombriz*<sup>37</sup>). Sin embargo, encontramos un caso en el que además de la rima, se encuentra una relación semántica entre todas las partículas alargadas: *Adelante caminante, andante rodante*.

### ***Encadenamiento en eco con alargamiento semántico***

En una ocurrencias del corpus se agrega a un encadenamiento en eco una partícula por congruencia semántica: *Me lanzo pa' el espacio sideral* y *Pelón, pelonete, cabeza de cohete*.

---

<sup>36</sup> En los cuatro últimos casos se juega entre diferentes acepciones de la palabra o sintagma base: entre la acepción común de *lanzarse* y su uso coloquial para *irse*, y entre las acepciones de *sereno*, nombre común y *Sereno*, nombre propio.

<sup>37</sup> Es el único caso de juego fónico que recurre a una inversión fónica del lexema base (sí < is).

### ***Sufijación parasitaria simple***

Contamos con varios lexemas alargados por sufijación, sin influir en el significado de la palabra, sufijación justificada por el efecto fónico. Utilizamos la terminología propuesta por Guiraud (1969: 72) que, al describir recursos lingüísticos del argot, califica de *sufijación parasitaria* la substitución de forma que por “fantaisie, [par laquelle] n’importe quelle queue postiche peut venir décorer la fin du mot qui est lui-même tronqué de la façon la plus arbitraire”. En nuestro corpus, encontramos los casos siguientes:

<b>Lexema/sintagma base</b>	<b>Juego fónico</b>
Crudo [con resaca]	Crudelio
Rato	Ratongo
¡Listo!	¡Listófolis!
Carnal [hermano, amigo]	Carnalongo
Banda [grupo de amigos]	Bánderlux
Pelón	Pelonete

### ***Sufijación parasitaria con encadenamiento en eco***

En tres casos el juego fónico se construye con una sufijación alargada por encadenamiento en eco, mediante la rima:

<b>Lexema/sintagma base</b>	<b>Juego fónico</b>
Chido	Chidohuán <sup>38</sup> Tehuacán
Rápido	Rapidón ping-pong
Rápido	Rapidón Bolón

---

<sup>38</sup> La sufijación en *-huan* se usa en náhuatl para marcar el plural, lo que recuerda la productividad e influencia de las lenguas indígenas en el español de México.

### ***Sustitución léxica simple (por similitud fónica)***

En el corpus confeccionado también hay sustituciones léxicas por similitud fónica entre las palabras bases y sustitutivas, recurso que Guiraud (1969: 74) describe como casos de sufijación parasitaria en los cuales se crean “mots réels existant déjà dans la langue et derrière lequel se cache le terme déformé”. En la casi totalidad de los ejemplos, la proximidad fónica se encuentra en los fonemas iniciales compartidos por el lexema sustitutivo y el que reemplaza. Hay que señalar que la mayor parte de nuestro corpus (114 casos en total) está conformada por ejemplos de sustituciones simples de un lexema base por otro, como en las siguientes muestras:

<b>Sintagma/lexema base</b>	<b>Sustitución</b>
Sí	Simón
Caguama [cerveza grande]	Kawasaki
¡Ahí nos vemos!	¡Ahí nos vidrios!
¡Ya estás! [de acuerdo]	¡Ya estufas!
Ya me abro [me voy]	Ya me abrigo

En algunos casos, además del primer fonema, la correspondencia fónica se refuerza también por rima entre la palabra base y la sustitutiva: *Me parece perverso* para *Me parece perfecto* y *Por su puerco* o *Por su pollo* en vez de *Por supuesto*.

En algunos casos, una misma frase sufre más de una sustitución léxica de interés, a veces con parentesco del significado común de los lexemas sustitutivos: *¡Qué milanesas que nos bisteces!*, *hasta creí que morongas pero todavía víboras* [¡Qué milagro que nos visitas, hasta creí que habías muerto pero todavía vives], *Si ya*

*sábanas, ¿pa' que cobijas?* [Si ya sabes, para qué preguntas], *Tejones porque no hay ardillas* [Te jodes porque no hay de otras]<sup>39</sup>.

### **Sustitución léxica con encadenamiento en eco**

Nuestro corpus cuenta con casos de sustitución léxica por cercanía fónica alargada de un encadenamiento en eco. Algunos de los ejemplos son:

<b>Lexema/Sintagma base</b>	<b>Juego fónico</b>
¿Qué onda? [¿cómo estás?]	¿Qué honduras con las verduras?
¡Cálmate!	Calmantes montes
¡Cámara! [de acuerdo]	Camarón camarada
Igual	Iguanas ranas
No	Nel pastel
No	Nones camarones
Todo	Tocho morocho

A estos juegos fónicos se añaden ocho ocurrencias de encadenamiento en eco para alargar la sustitución de *sí* por *Simona*: *Simona la mona*, *Simona la cacariza*, *Simona la bluserona*, *Simona la rockerona*, *Simona la cachetona*, *Simona la cogelona*, *Simona la pavona* y *Simona la pavo reala*.

En otros casos, el encadenamiento en eco tiene también relación semántica con el lexema o sintagma sustitutivo; al efecto fónico se añade la búsqueda de una expresión semánticamente congruente:

<b>Lexema/sintagma base</b>	<b>Juego fónico</b>
¿Qué tranza? [¿cómo estás?]	¿Qué transita por tu avenida?
¿Qué tranza? [¿cómo estás?]	¿Qué transita por tu casa?

<sup>39</sup> En estas ocurrencias la cercanía fónica es menos fuerte, lo que parece indicar que no es casual la relación semántica entre las palabras sustitutivas. Sigue inteligible la expresión por el contexto del sintagma que lo rodea.

¡Ya estás! [de acuerdo]	Jazz 'tas peinado pa'l trash
Sí	Si montas burro, quedas charro
¡Vas! [de acuerdo]	Vásquez Velásquez

### ***Sustitución léxica con encadenamiento semántico***

Los datos del corpus arrojan 31 ocurrencias en las cuales a una sustitución léxica se encadena un sintagma o lexema por lógica semántica, como en estos ejemplos:

<b>Lexema/sintagma base</b>	<b>Juego fónico</b>
¿Qué onda? [¿cómo estás?]	¿Qué hongo, mi champiñón?
Claro	Clarín corneta
Callados	Calle dos, que estamos en la tres
¡Cámara! [de acuerdo]	Camarón con chile
¡A huevo! [claro que sí]	Abuelita soy tu nieto
¡Bien!	Vientos huracanados

Tales encadenamientos construyen una lógica fraseológica o sintagmática. Algunos completan expresiones fijas de la lengua común, como *Algodón de azúcar*, *Tunas verdes*, *Camarón con chile*, *Verde de pollo*; nombres de marcas comerciales, como *Baygón verde*; nombres propios, como *Nelson Mandela*, *Simón Bolívar*, *Tranquilina Fernández*, y nombres de personajes, como *Nos vemos al Ratón Vaquero*, *Tortugas Ninja*.

## **4.2 Funciones y motivos de uso**

Como indicamos, nuestro corpus cuenta con más de doscientos juegos fónicos que transforman formalmente lexemas y paradigmas, aprovechando la materia fónica, sin afectar el significado. La descripción lingüística de esos juegos fónicos busca resaltar la atención dada a la construcción formal, para más adelante apreciar si se



pueden relacionar con los motivos sociales mencionados por los informantes durante las entrevistas.

A continuación, conoceremos las funciones sociales reveladas por los motivos de uso de los propios informantes. Empezaremos por relacionar la descripción formal de los juegos fónicos con la función poética para seguir con la función lúdica, la función de cohesión social, la función identitaria y terminaremos con la función crítica. Para describirlas tendremos en cuenta las ideas y pareceres de los hablantes, usuarios de los juegos fónicos, y las relacionaremos, en la medida de lo posible, con la literatura previa presentada en los capítulos anteriores.

#### ***4.2.1 Función poética***

Como ya hemos indicado, los juegos fónicos son transformaciones formales del significante sin repercusiones en el significado. La clasificación y descripción de los procedimientos constructivos de los juegos fónicos previamente presentada permite apreciar patrones formales que buscan efectos paronomásticos o de paralelismo por rima o por eco. Como quedó presentado, tres recursos lingüísticos sirven de puntos de partida a la formación de juegos fónicos: el encadenamiento en eco, la sufijación parasitaria y la sustitución por similitud fónica, los cuales pueden ser duplicados por otros recursos fónicos o alargados por encadenamientos semánticos. Los efectos fónicos intrínsecos a los juegos lingüísticos de nuestro interés pueden ser considerados como manifestaciones latentes de la función poética definida por Jakobson, puesto que evidencian una suma atención dada a la forma del factor *mensaje*, “l’accent mis sur le message pour son propre compte” (1963: 218). Sin insinuar que nuestro objeto de estudio pueda ser asociado con la poesía, podemos apreciar que tales construcciones fraseológicas se asemejan a versos<sup>40</sup> populares. La función poética que notamos por los patrones formales de la

---

<sup>40</sup> Recordemos que para Jakobson la función poética no es exclusiva de la poesía, sino que “le vers dépasse les limites de la poésie, mais en même temps, le vers implique toujours la fonction

construcción lingüística de los juegos fónicos encuentra también sus reflejos en los datos recogidos en las entrevistas. Según los informantes, el uso de los juegos fónicos está motivado por el gusto a la estética fónica, por el énfasis y el dinamismo que dan a su habla y por la creatividad y dinamismo que demuestran.

### ***Estética fónica***

Muchos de nuestros informantes (10) describen el objeto de estudio como recurso *fónico* o *rítmico*. Algunos notan un carácter poético y un trabajo formal en los juegos fónicos, calificándolos de *estéticos* o asociándolos a una muestra de la *riqueza* y *complejidad* del lenguaje, un *lenguaje adornado*. El informante 17M25, por ejemplo, los relaciona directamente con *arte* y *poesía callejera*. Para él, los recursos “apelan a la sonoridad de la palabra [...], a la sensibilidad sonora” y dejan de un lado el carácter útil del lenguaje en beneficio de una *dimensión estética*: “Antes de utilidad, es goce y placer; antes de función, es estética”. El carácter estético de tales transformaciones de la lengua, según este informante, se demuestra en la sonoridad, en el carácter fónico y en el trabajo lingüístico. Compara la atención dada a la forma con un uso “barroco” de la lengua, por un “abuso de adornos”. Son como “estructuras torcidas para darles un toque estético”.

Bien descritos por los informantes<sup>41</sup>, el trabajo formal y la ‘estética’ fónica intrínseca al fenómeno influyen directamente en el uso de los juegos fónicos. Los informantes confían que su gusto por la rima y la buena sonoridad de las transformaciones fónicas motiva su uso: “el mismo juego repetitivo, el ritmo [...] que suena agradable, como que te atrapa y eso hace que inconscientemente las estás utilizando” (14M29).

---

poétique” (1963: 222). Gerard Manley Hopkins, al interesarse en la ciencia del lenguaje poético, definió el verso como “un discours répétant totalement ou partiellement la même figure phonique” (cit. en Jakobson 1963: 221).

<sup>41</sup>Muchos informantes comentaron con facilidad los aspectos formales y lingüísticos de los juegos fónicos, lo cual se puede explicar por el nivel académico de todos los informantes, y porque muchos de los entrevistados hayan estudiado la carrera de Literatura y lingüística.

### *Énfasis y dinamismo*

Además del puro goce de una estética formal y fónica, encontramos ecos de la función poética en varios de los comentarios de los informantes, que revelan que el trabajo formal de los juegos fónicos puede ser aprovechado para reivindicar un dinamismo lingüístico y poner énfasis sobre el mensaje. El dinamismo y la creatividad lingüística de los juegos fónicos contribuyen a llamar la atención, darle un *plus* al mensaje: “Cuando el *¡Hola! ¿Qué tal?* no basta, [los juegos fónicos son] para darle dinamismo; le da diferentes tonalidades” (04F22). Emplear juegos fónicos es “usar un lenguaje dinámico” (12M26). Los juegos fónicos “comunica[n] que el lenguaje está vivo, en movimiento” (17M25) y son un modo de reivindicar este dinamismo lingüístico: “La gente limita su lenguaje cuando es tan extenso. Por qué no rimar, por qué no usarlo” (12M26).

Asimismo, la gran cantidad de juegos fónicos conocidos por los informantes que conforman nuestro corpus y las huellas de transformaciones que son las numerosas formas derivadas de ciertos juegos fónicos traducen este gusto y reivindicación del dinamismo lingüístico:

Hay gente que le llega y le mete más, y le mete más. No es algo que se va reduciendo sino aumentando. Yo le digo *Simón* o *Si montas un camello* y ya, y no significa nada más que *Sí*, pero es el modo en que lo usas (09M22).

La función poética focaliza la atención hacia el factor mensaje y, efectivamente, algunos informantes comprueban que usan los juegos fónicos porque “llaman la atención” (11M29, 10M25) y dan “énfasis”<sup>42</sup> (03F26, 12M26): “Puedes decir *Sí*,

---

<sup>42</sup> Tal carácter enfático puede relacionarse con la presencia en nuestro corpus de fórmulas exclamativas, o con potencial exclamativo, y con una tendencia a alargar palabras monosilábicas (53 juegos fónicos se hacen con una palabra base monosilábica como *sí*, *no*, *tú/ti* o *va*).

pero se escucha muy vacío, puedes decir ¡A huevo! y se siente más emoción, más énfasis” (12M26).

### ***Ingenio y creatividad***

Durante ciertas entrevistas se explicitó una relación entre la estética fónica del fenómeno, la ‘ingeniosidad’ y la creatividad que demuestra. El informante 17M25 hace particularmente hincapié en las motivaciones de orden estético que asocia con un carácter ingenioso de los juegos fónicos. A este respecto, una relación íntima se establece entre el ingenio y el arte. Según él, los juegos fónicos comunican “una apreciación del lenguaje, el trabajo de la palabra [y] de su sonoridad para crear algo ingenioso”. Una motivación estética que, por tanto, apela a la *sensibilidad creativa* y al *ingenio*.

El trabajo formal de los juegos fónicos refleja una ingeniosidad y creatividad lingüísticas. En sus consideraciones personales sobre las deformaciones fónicas, la mayoría de los informantes (13) los describen como *ingeniosos*, *creativos* o *inventivos*. Estas características pueden influir directamente en el uso por gusto personal del usuario a lo creativo e ingenioso (10M25, 03F26, 15F26) y por desafío personal de “agilizar la mente” (02M25). También puede traducir motivos conativos: se pretende mostrar al interlocutor su ingenio y vivacidad, para que los demás “reconozcan también el ingenio de la frase” (15F26). Los juegos fónicos comunican al oyente “un desgaste de talento, de ingenio”, “manifiesta[n] ingenio” (17M25) y muestran “hasta qué grado puedes hacer este tipo de juegos fonéticos o estar creándolos” (16M25).

## **4.2.2 Función lúdica**

### ***Función poética en su forma lúdica***

Como acabamos de ver en el apartado anterior, los juegos fónicos sugieren una considerable atención a la forma del significante, un trabajo a nivel fónico del mensaje; “estética” fónica que alude, en términos jakobsonianos, a la función poética. Los comentarios de algunos informantes vinculan explícitamente a la función poética una función lúdica, una atención formal con intención humorística. Así, siguiendo a Arcand (1991), nos referimos a una forma lúdica de la función poética cuando se usan las “possibilités qu’offre la langue au niveau des sonorités ou des significations davantage pour s’amuser ou amuser les autres que pour rendre plus percutants et plus significatifs une information, un sentiment, un volonté” (28).

Al preguntar sobre los motivos para utilizar los juegos fónicos, algunos de los participantes otorgan a la función poética una función lúdica clara, una atención formal con intención humorística. Los tres aspectos de la función poética previamente descritos pueden suscitar diversión:

- 1) La diversión mediante la forma fónica: “se oye chistoso” (13M26); “Por diversión también, el sonido” (05M27); “me parecen graciosas, por el mismo juego de sonidos [...], por la misma repetición” (14M29).
- 2) El énfasis sobre el significante para hacer reír: “giras la atención hacia lo que vas a decir, con la intención de dar risa” (02M25).
- 3) La ingeniosidad y creatividad como aspecto divertido: “Las utilizamos porque son divertidas, ingeniosas” (03F26); “Porque son divertidas, creativas” (10M25); son “juegos de ingenio” con un “cierto trabajo humorístico, de chiste” (17M25).

### ***Humorismo verbal y efecto de sorpresa***

La relevancia para los informantes del aspecto lúdico de los juegos fónicos es fácilmente notable: los identifican con *juegos de ingenio*, *juegos repetitivos*, *juegos verbales* (o *de lenguaje*), *chistes*, *parodia del lenguaje*<sup>43</sup> y los califican de *chistosos*, *graciosos*, *divertidos*, *amenos* o *chuscos*. Los juegos fónicos son transformaciones formales de sintagmas o lexemas, modificaciones que pueden ser asociadas con un uso lúdico o humorístico del lenguaje.

El humor puede ser relacionado con un efecto de sorpresa. Veatch (2009), por ejemplo, relaciona el humor con la sorpresa y la ambigüedad al afirmar que el humor ocurre cuando “it seems that things are normal while at the same time something seems wrong” (166). En estos términos, los juegos fónicos parecen gramaticalmente “normales”, son palabras que existen en el español normativo, pero con una relación significante/significado “equivocada”: en el caso de los juegos fónicos contruidos por sustituciones, por ejemplo, un significante sustitutivo adquiere el significado del lexema o sintagma que sustituye, creando una falta de correspondencia entre significante y significado. Asimismo, los juegos fónicos crean este efecto de sorpresa: “Cuando alguien te dice por primera vez *¿Qué traza con Carranza?*, te sorprende un poco que juegue con el lenguaje de esa manera” (03F26). Pudimos observar la reacción de los informantes durante la lectura de la lista de juegos fónicos previa a la entrevista, y varios informantes (11M29, 02M25, 03F26, 14M29, 17M25) sonrieron o rieron discreta y moderadamente, mientras otros rieron a carcajadas. Para explicar su carcajada exclamaron: “¡Esa no me la sabía!” (15F26, 01M21) o “hacía años que no la escuchaba” (12M26).

---

<sup>43</sup> Durante las entrevistas no se hizo referencia al objeto de estudio con ninguna etiqueta antes de que fuera mencionado por los informantes. Antes de la entrevista, los informantes identificaron el fenómeno lingüístico mediante la lectura de una lista de juegos fónicos.

Si bien los juegos fónicos desconocidos u olvidados sorprenden, aumentando su comicidad, un juego fónico puede perder su efecto gracioso con la repetición de su uso: “Es como un chiste, si te lo cuento una vez sí, y si te lo cuento diez veces pierde lo chistoso” (13M26). Un juego fónico que ha sido escuchado varias veces tiende a lexicalizarse para el oyente, lo que disminuye significativamente su aspecto gracioso. Siguiendo la teoría de Veatch (2009) una situación en la cual “nothing seems wrong to the perceiver are not perceived as funny” (167).

### ***Divertirse y amenizar la conversación***

Ya pudimos apreciar que los juegos fónicos tienen un carácter lúdico y aquello influencia notablemente su uso. Muchos de los informantes, al preguntarles por los motivos de usar los juegos fónicos, respondieron que “por diversión” (05M27), para “hacer chistoso lo que dices, darle un toque un poco más divertido” (03F26), porque “son divertidas, [...] me da gusto usarlas” (10M25), “se me hacen chistosas, graciosas” (01M21). Reconocemos por tales comentarios que el “humor can [...] be enjoyed purely for its own sake as a pleasurable form of social play” (Martin 2007: 124).

Como quedó señalado, los rasgos situacionales revelados por la literatura sobre este fenómeno asociaban el uso de los juegos fónicos con un registro informal y coloquial. Lope Blanch (1985: 346), por ejemplo, asocia los juegos fónicos a un uso estrictamente festivo o familiar. El carácter festivo mencionado por Lope Blanch (1980, 1985) es confirmado por los comentarios de diez de los informantes (02M25, 03F26, 04F22, 06F24, 07M23, 08M25, 11M29, 13M26, 14M29, 18F24), que recuerdan utilizar los juegos fónicos en situaciones de *relajo*, *desmadre* o *fiesta*. El tema de la conversación puede influir en el uso de los juegos fónicos, se emplearían, por tanto, “para estar acorde a una conversación [y] al ambiente en el que estás, si hablas muy propiamente, como que no” (09M22). A este respecto, Briz (1996: 17) recuerda que se pueden alternar los registros en una conversación

cotidiana para adoptar un tono de interacción apropiado al tema de la conversación. Un informante (01M21) especifica que “no las uso cuando se habla en serio, aunque esté con un amigo”.

Del mismo modo que los juegos fónicos se utilizan en situaciones y contextos ‘relajados’ y festivos, contribuyen a amenizar la situación. Varios informantes afirmaron usar las expresiones para “divertir[se] [y] quitar seriedad a una conversación” (02M25), “para amenizar la conversación” (04F22), o “para volver la plática más amenas, para amenizar la situación” (07M23).

Una informante (03F26) enfatiza sobre el hecho de que “la fonética de la palabra puede hacer que te relajes más”, siendo los juegos fónicos “una suerte de relajación por medio del lenguaje”. Añade que el uso de los juegos fónicos responde a un “querer apreciar las cosas o responder a ellas de una manera más divertida que asintiendo con un *sí*, con un *no*, con un *puede ser*: eso es muy serio para lo estresante que llega a veces ser la vida”. Esta idea es mantenida también por el informante 11M29, quien las usa cuando se siente “con ánimo de ser feliz, para sacar una presión que [se tiene] de ser siempre formal, para pasar un momento agradable”. Tal y como han mostrado numerosos estudios, el humor reduce el estrés y la ansiedad (Barelds *et al.* 2010: 448). Martin (2007: 8) utiliza el término “mirth” (‘alborozo’) para describir la emoción agradable asociada con el humor, y los estudios psicológicos “have shown that exposure to humorous stimuli produces an increase in positive affect and mood (Szabo 2003)” (Martin 2007: 7). Los informantes utilizan los juegos fónicos para divertirse ellos mismos (15F26, 06F24, 13M26) y porque les causan efectos positivos: “Me divierten, me hacen sentir relajada, *vale madre*” (06F24). También tienen una función conativa, se usan “para hacer reír a la gente” (11M29).



### ***Juego metalingüístico***

Los juegos fónicos se usan también durante intercambios de expresiones con los pares, a modo de juego metalingüístico. El informante 01M21 menciona intercambiar juegos fónicos “con un amigo, pero no dentro del vocabulario”, es decir del léxico común. Lo hace “para ver quién sabe más” y porque “intercambiar frases es gracioso”. Para la informante 15F26, por su parte, es un “juego de llegar siempre con algo nuevo con los amigos [...] una especie de juego verbal en el que se implique un poco de ingenio y cada quien quiera formar sus nuevas frases o demostrar que sabe otras”. Utilizados durante intercambios metalingüísticos, se muestra a los pares el conocimiento de juegos fónicos, y lo novedoso siempre “causa una especie de admiración, ‘nunca había escuchado eso’” (13M26).

### ***4.2.3 Función de cohesión social***

#### ***Cercanía y confianza***

Coincidiendo con nuestras observaciones preliminares sobre el fenómeno, el uso de los juegos fónicos se realiza casi siempre con interlocutores cercanos y de confianza. Todos los informantes remarcaron emplearlos principalmente con los amigos o pares, muchos mencionan utilizarlos con los compañeros y algunos a veces con los familiares, pero en menor medida. Solo dos informantes (01M21, 11M29) no los usan con familiares. El informante 11M29, las usa “cuando sient[e] confianza, con amigos muy cercanos: cuando escuch[a] que ellos también hablan así, las empiez[a] a utilizar” porque para él significa que pasó “el límite de la amistad y te empiezo a tener más confianza”. El informante 16M25 comprueba que hacer uso de los juegos fónicos “equivale más a camaradería, te hace sentir bien, [...] camaradería, familiaridad, es lo que hace que utilices este tipo de frases”. A la vez que la confianza y la cercanía entre los interlocutores influyen positivamente en el uso de los juegos fónicos, su uso puede estar motivado también por un deseo de crear o remarcar la camaradería, cercanía y confianza con

el otro. Así, la informante 06F24 confía usar los juegos fónicos “para dar a entender un poco de confianza, camaradería, con gente muy cercana”. La informante 04F22 apoya la idea de que los juegos fónicos, al ser una forma de hablar con más dinamismo, sirven “hasta cierto punto para transmitir cierta confianza”: “Si hablas con más dinamismo, haces más ruido, los otros se van abriendo, y van diciendo sus aberraciones también”.

Todo ello parece ir de la mano con la informalidad asociada a los juegos fónicos. Ocho informantes describen los juegos fónicos como *informales*<sup>44</sup>. Como ya vimos, se favorece su uso en situaciones festivas, “por el alcohol, en la fiesta: el alcohol te desinhibe, quita la barrera, la máscara” (11M29). Se asocian a un estado de relajación que puede fomentar la proximidad social entre hablantes: “muestra una actitud relajada de tu parte, intenta querer ponerse a la par con otra persona” (03F26). Compartir una misma forma de hablar abre posibilidades para relaciones sociales positivas marcadas y contribuye a una proximidad social entre los hablantes, por tanto se omite su uso cuando no se siente pertenencia con el auditorio<sup>45</sup>:

Si de repente llego a una reunión donde está pura banda, si quiero sentirme igual a ellos, lo más seguro es que por un mecanismo [...] de defensa las aplique, y si no quiero parecerme a ellos puede ser que decida hablar de una manera más formal (03F26).

Establecer o remarcar un contacto de confianza y cercanía con el otro es motivo para usar los juegos fónicos y esta cohesión social se logra conjuntamente con la

---

<sup>44</sup> Conforme con el carácter informal de los juegos fónicos, algunos de los informantes los relacionan con un uso principalmente oral (16M25), posiblemente porque “en la escritura existe siempre un grado mayor de formalidad” (Briz 1992: 21). Otros dicen también utilizarlos al escrito cuando chatean en Internet (01M21, 05M27, 16M25). Como es sabido, el chateo presenta “rasgos propios, a veces de la oralidad, otras veces de la escritura” (Pietrosevoli *et al.* 2001: 60). Rodríguez (2002: 22) incluso considera como “algunas manifestaciones del argot en sus formas escritas” los mensajes en teléfonos celulares y las interacciones en Internet.

<sup>45</sup> Esto permite comprobar el modelo sociolingüístico del “audience design” propuesto por Bell (1984), según el cual “style is essentially speaker’s response to their audience. In audience design, speakers accommodate primarily to their addressee” (145).

función lúdica y poética intrínseca a los juegos fónicos; la camaradería, cercanía y confianza con el oyente se refuerzan en parte por el humor y dinamismo característico de los juegos fónicos. Las expresiones estudiadas enfocan la atención hacia el mensaje, dan dinamismo al mensaje y tienen un carácter lúdico, lo cual sirve para fortalecer la relación entre el hablante-oyente e intensificar el contacto con el otro:

Para generar una forma de comunicarme más divertida, más cercana. Giras la atención hacia lo que vas a decir, con la intención de dar risa, de generar esa cercanía (02M25).

La risa rompe el hielo y genera confianza: “Es para hacer reír a la gente, para romper el hielo, ya estamos en confianza” (11M29). Usados en situaciones amenas, los juegos fónicos refuerzan entonces el contacto con el otro.

### ***Integración y pertenencia al grupo social***

Acabamos de ver que los juegos fónicos permiten remarcar o transmitir confianza y cercanía, aspecto que se relaciona también con la afinidad lingüística. Una misma forma de hablar crea “un contacto de *no-hay-pedo*, hablamos igual, no pasa nada” (11M29). Muchos de los informantes confiaron preferir utilizar los juegos fónicos con gente que también los utiliza. Hablar igual permite facilitar la comunicación y asegurar el entendimiento entre los interlocutores<sup>46</sup>:

[Para] estar en el mismo canal, [...] para tener mejor comunicación dentro del mismo código (06F24).

[Para] usar los mismos códigos (15F26).

Tenemos algo en común, todo puede ser distinto pero esas frases son iguales. Sabes que no hay ningún problema, te van a entender, los vas a entender. Van a pasar un rato agradable (11M29).

---

<sup>46</sup> Veremos más adelante que el uso de juegos fónicos puede entenderse, en definitiva, como un juego de codificación-descodificación.

Según el informante 09M22, el deseo de compartir la manera de hablar para darse a entender mejor puede incluso hacer que un hablante no acostumbrado al uso de juegos fónicos los empiece a utilizar por influencia del interlocutor:

Si tú eres una persona que nunca la ha usado y vas con alguien que las usa todo el tiempo, es como un choque. Uno tiene que ceder, o las empiezas a usar o el otro las deja de usar. Algo inconsciente de darse a entender.

En efecto, la influencia de los pares motiva que muchos informantes utilicen los juegos fónicos que escuchan en su alrededor:

Con amigos muy cercanos, cuando escucho que ellos también hablan así las empiezo a utilizar (11M29).

Escuchas que los dicen muchos y pues los empiezas a decir, por la misma repetición (14M29).

Cuando alguien las usa mucho, es como inmediato que te salga. [...] Lo uso cuando hablan así (06F24).

Personas con quien se siente la buena onda te influyen mucho: alguien que te hace feliz, te hace reír, es muy familiar a ti, adoptas su lenguaje porque se te hace algo chido (10M25).

Los juegos fónicos también se pueden utilizar con intenciones conativas, para influenciar al otro, como menciona la informante 15F26:

El hecho de que yo utilice ese tipo de código, pues hace que ellos también se comuniquen de la misma forma conmigo. [...] [Los utilizo] tal vez para influir también en sus formas de hablar, de expresarse.

Esta influencia se puede explicar por una búsqueda de afinidad lingüística con los pares, que refuerza un sentimiento de pertenencia al grupo, dan “comodidad, seguridad con mi grupo social [y] confianza, [ayudan a] hacerlo como una familia” (11M29). Los grupos de amigos comparten juegos fónicos, a modo de un código argótico, como un habla del mismo:

Ciertas frases, yo creo que ahí se iba un poco más a lo que usa también la gente con quien las utilizo. Por lo general siempre usamos más o menos las mismas, y no es que prefieras unas a otras, sino como que se va dando, se va poniendo de moda (15F26).

Como vemos, los juegos fónicos favorecen la integración a un grupo social. Su uso puede estar motivado por un deseo de *entrar* o *tener acceso* a un grupo social (07M23, 03F26), de ganar la aceptación y aprobación del otro, de los otros:

el hecho de usar las mismas palabras que las personas con las que tú te quieres juntar, o aspiras a hacer amistades, hace que sea más fácil lograrlo, lograr un vínculo social, emocional con alguien si le hablas en su mismo código, en su mismo lenguaje (15F26).

Cuando llegas en un grupo social y las usan, inconscientemente las adquieres, se te quedan. Es una reacción [...] al medio social o al grupo de amigos con quien estás, o la ciudad en que estás (09M22).

Los juegos fónicos varían según el grupo social; algunos son específicos o exclusivos de ciertos grupos de amigos a modo de expresión propia: “Hay grupos que usan unas, y otros que usan otras” (06F26), “Ese modo especial se queda en un grupo y se va reproduciendo” (09M22), “hay una variedad dependiendo [...] del grupo social” (14M29). Tal variación diastrática permite asociar expresiones con personas o con grupos sociales: “hay algunas que a lo mejor utilizo con unos amigos, otras con otros amigos, me hacen recordar personas o una banda con las cuales a lo mejor las he utilizado más”. A modo de chiste interno, dan un toque intimista; “es un guiño, un entre nos” (17M25) que remarca confianza, crea “un clic” (11M29), “[hay] unas [frases] que nada más ocupamos un amigo y yo” (01M21). De nuevo, todo ello contribuye a crear un sentimiento de grupo y reforzar el efecto de cohesión del grupo social.

### ***Función fática***

La importancia de la función de cohesión social revelada por las entrevistas con los informantes también se relaciona con las funciones comunicativas de las expresiones del corpus de juegos fónicos. Llama la atención una alta presencia de fórmulas verbales de contacto o alargamientos que evidencian una función fática de la comunicación. En un nivel comunicativo, nuestro corpus de juegos fónicos

muestra una función fática, que fomenta el contacto entre los locutores. En efecto, en el corpus encontramos una notable presencia de fórmulas de contacto que se utilizan como marcadores conversacionales. En total, registramos diecinueve formulas verbales para el saludo, como:

- *¿Qué tranza, Carranza?*
- *¿Qué pasión?*
- *¿Qué Pachuca por Toluca?*
- *¿Qué hongo?*

Nueve juegos fónicos pueden ser utilizados para responder a un saludo, como:

- *Bien, ¿Y tunas?*
- *Bien, ¿Y Tutankamón?*
- *¡Vientos!*

Dieciocho son expresiones de despedida, como:

- *¡Nos vemos al ratón!*
- *¡Ahí nos vidrios!*
- *¡Orinita vengo!*
- *¡Me retacho tacho!*
- *¡Me lanzo ganso!*
- *¡Baigón verde!*

Setenta y un juegos fónicos expresan el acuerdo, por ejemplo:

- *¡Simba!*
- *¡Vas Barrabás!*
- *¡Vázquez Velásquez!*
- *¡Vientos huracanados!*
- *¡Ya estufas!*
- *¡Sale vale!*
- *¡Por su pollo!*
- *¡Camarón camarada!*

- *¡A Wilson!*

Finalmente, siete casos expresan desacuerdo, del tipo:

- *Nel*
- *Nelson Mandela*
- *Nones camarones*
- *Niguas*

Para Javeau (1996), los marcadores de apertura y cierre son fórmulas estandarizadas que responden al principio de ritualización y sirven a la reafirmación del vínculo social (256), constituyendo un “acte de reconnaissance mutuelle de cette capacité [à se comporter en êtres sociaux et sociables]” (258). Los juegos fónicos, sin ser fórmulas convencionales, se ‘estandarizan’ en el grupo social y permiten el reconocimiento mutuo del uso y entendimiento de una forma de hablar propia. Favorecen, de nuevo, la identificación entre usuarios.

Mitkova (2009) señala que el habla de los jóvenes utiliza una serie de marcadores discursivos, que presentan un “valor fático (fórmulas fáticas para mantener el contacto e implicar al otro) cuando [...] tienen carácter de pregunta y apelación al oyente” (38). Como acabamos de ver, las expresiones para manifestar el acuerdo son particularmente abundantes en nuestro corpus, y pueden contribuir a “mantener la interacción entre los hablantes y señalar el grado de cooperación y acuerdo entre los participantes con respecto al mensaje que intercambian”, lo cual se relaciona con una función interactiva o interaccional (Galué 2002: 32).

La función fática se revela también por la alta presencia de vocativos y alargamientos. En el corpus, es notable una fuerte tendencia al alargamiento: 178 juegos fónicos son formas alargadas en comparación al lexema o sintagma que sustituyen. Una informante recuerda que el alargamiento formal refleja una “necesidad de mantener y alargar el contacto con el otro, poner énfasis” (03F26). Relacionado con la función poética, que mediante un trabajo formal otorga énfasis

al mensaje como sustancia fónica, el informante 17M25 explica que la cuestión estética implica “un plus, un extra, un desgaste” y ello hace que “se pide al interlocutor que contribuya con algo”, contribuir al carácter fático de los juegos fónicos. Notamos también que la importante proporción de alargamientos se debe, sobre todo, a los alargamientos por encadenamiento en eco. Muchos de estos se forman por yuxtaposición de vocativo rimado, ya sea con antropónimos como *¿Comprendes, Méndez?* o *¿Te explico, Federico?*, u otros vocativos implícitos como *Me extraña, araña* o *¿Qué pasa, calabaza?* Podemos asociar la construcción formal con vocativo a una función fática, ya que el vocativo favorece el contacto con el interlocutor a quien el hablante se dirige.

#### **4.2.4 Función identitaria**

##### ***Gusto y costumbre lingüística***

Los usuarios de juegos fónicos muestran, por sus comentarios, una actitud positiva hacia los mismos, lo cual influye directamente en su empleo. Seis informantes dicen usar juegos fónicos por gusto personal, porque “[les] gusta usarl[o]s” (02M25)<sup>47</sup>. La actitud positiva que implica el uso de los juegos fónicos puede representar una reivindicación de una identidad lingüística: “A veces te gusta la frase y la haces propia” (16M25).

Los informantes explicitan claramente la relación entre la forma de expresión lingüística y la identidad personal. Si los juegos fónicos “[hacen] parte de tu forma de expresarte” (04F22), vienen a ser una marca de identidad global “una forma de ser” (02M25):

Ya hacen parte de ti, ya forman parte de tu lenguaje. Más que querer mandar un imagen, eso es tu imagen (08M25).

Para comunicarme normal, es parte de cómo soy ahora (10M25).

---

<sup>47</sup> El gusto personal por los juegos fónicos se puede explicar por la propensión de los informantes, como ya vimos, hacia expresiones novedosas, divertidas y fonéticamente estéticas.



Al mismo tiempo que el uso de los juegos fónicos contribuye a formar una identidad lingüística y un estilo de habla, muchos informantes comentan un uso por costumbre: “estoy tan acostumbrada utilizarlos que ya ni lo pienso, es intuitivo” (04F22). Seis informantes especifican que lo hacen de manera inconsciente<sup>48</sup>.

Los juegos fónicos actúan como señal de identificación frente al interlocutor. Para el informante 16M25, el uso de juegos fónicos es “como una etiqueta que te quitas y te pones, según el contexto en el que estés”. Del mismo modo que el *slang* puede ser utilizado “to show that one belong to a certain school, trade, profession or social class; in brief to be ‘in the swim’” (Patridge 1950: 6-7), ya vimos que muchos estudios sobre el habla de los jóvenes relevan su función de identificación. La informante 15F26 lo resume así: “empleas esa forma de hablar para que se identifique contigo también, y crear confianza”.

Como vimos anteriormente en la sección sobre la integración y pertenencia al grupo, para algunos informantes los juegos fónicos proyectan una imagen en la *onda* (cf., además, Laguna 1988): “Yo puedo parecer que estoy en la onda usando ese tipo de frases aunque no lo esté, aunque siento que no lo estoy” (03F26). Revela algo de la identidad personal, se utilizan para mostrarse “accesible ante otras personas, mostrar que [está] en la onda, que [puede] ser una persona culta pero que también [puede] llegar a transformar el lenguaje de esa manera. Y me parece que tiene que ver mucho con la personalidad que uno puede proyectar”. Sin embargo, según los informantes, el uso de juegos fónicos no se relaciona con el

---

<sup>48</sup> Seis informantes hablan de uso sin motivos conscientes sino por costumbres, que se les “pegan” las expresiones. Tres insisten en su uso consciente. Otra informante precisa que a veces, conscientemente intenta recordar expresiones que le gustan, pero que utiliza otras inconscientemente por costumbre.

nivel socioeconómico del hablante, sino que está más relacionado con un estilo de habla<sup>49</sup>:

No es obvio que se usan solo por personas de la calle, es independiente de eso: lo puede hacer un académico, un estudiante, un vago. No es privativo de una clase social (17M25).

Es parte, no de un sector como tal, no está delimitado, pero sí de los jóvenes, de los amigos, de esa cuestión fraternal (16M25).

En términos de Goffman (1973 [1968]) los juegos fónicos pueden servir para mantener una imagen positiva, ya que buscan el reconocimiento positivo del otro<sup>50</sup>. Asimismo, desempeñan una función conativa cuando el usuario espera “que los pares “reconozcan [...] el ingenio de la frase” (15F26) o que cause “una especie de admiración” (13M26), especialmente si es novedosa.

### ***Marginalidad lingüística: un habla fuera de la norma***

Muchos de los informantes insisten sobre el carácter *coloquial* o *popular* de los juegos fónicos, o los asocian con un *lenguaje no estándar*, un *caló*, una *jerga* o con *modismos*.

El carácter coloquial de las expresiones se refleja en nuestro corpus en el número importante de manipulaciones que afectan a modismos del habla popular mexicano, como en los ejemplos siguientes:

<b>Sintagma/lexema base</b>	<b>Sustitución</b>
<i>Cámara</i> [de acuerdo]	Camarón Camarón con chile Camarón camarada

---

<sup>49</sup> El nivel educacional de los informantes, en su mayoría universitarios, deja suponer que tienen un conocimiento lingüístico de la lengua normativa suficientemente amplio como para cambiar de registro.

<sup>50</sup> Se puede suponer que los juegos fónicos se benefician de una actitud positiva por parte de los usuarios. Ya vimos que los informantes los asocian con la ingeniosidad, la creatividad y el humor.

<i>Sobres</i> [de acuerdo]	Sobredosis
¿ <i>Qué tranza?</i> [¿cómo estás?]	¿ <i>Qué tranza</i> , Carranza ¿ <i>Qué transita</i> por tus venas? ¿ <i>Qué transita</i> por la avenida?
¿ <i>Qué onda?</i> [¿cómo estás?]	¿ <i>Qué honduras</i> con las verduras? ¿ <i>Qué hongo?</i>
¡ <i>A huevo!</i> [¡claro!]	¡ <i>A Wilwut!</i> ¡ <i>Abuelita de Batman!</i> ¡ <i>Abuelita soy tu nieto!</i>

Como ya quedó señalado, el carácter informal y no normativo del fenómeno motiva directamente su uso entre los jóvenes. EL deseo de ruptura con la norma lingüística se manifiesta en los comentarios explícitos de ciertos informantes, para quienes la búsqueda de “otro lenguaje fuera de lo común” (18F24) es una manera de “romper [con] ese formalismo” (11M29) del habla estándar, tomando la libertad de “no buscar la expresión adecuada, dices lo que quieras” (06F24). Un juego fónico “no solamente es una mera expresión, sino que rompe con la norma” (16M25), es “un modo de decir las cosas de un modo diferente que te hagan resaltar del resto de las personas: vas a tener un modo especial de decir las cosas” (09M22). Para la informante 15F26, por ejemplo, el alejamiento con la norma se hace por relación humorística, como “una especie de parodia [...] al lenguaje”; explora los juegos fónicos con un deseo de burlarse “un poco de las reglas establecidas por la Academia de la Lengua, [...] era ese gusto de ver qué más podía hacer con la lengua”. Como vimos, varios estudios sobre el *slang*, el argot y el habla de los jóvenes asocian la propensión a diferenciarse de la lengua estándar con una función de identificación: alejarse de la norma lingüística contribuye a reivindicar una identidad marginal. De la misma manera que “l’argot étant rejeté par la norme va être au contraire revendiqué par tous ceux qui, de leur côté, rejettent cette norme et la société qu’ils perçoivent derrière elle” (Calvet 2007

[1992]: 12), usar juegos fónicos contribuye a reivindicar una identidad lingüística fuera de la norma y, por ende, una ‘marginalidad’ social:

Siempre hay gente que quiere conocer otras cosas que lo que está establecido. Nos amarramos en buscar cosas diferentes. [Usar tales expresiones] es decir *Mira soy diferente no utilizo lo mismo que tú utilizas*. Incluso lo vemos en la forma de vestir, de escuchar música, pintar y todo. Romper las barreras establecidas que normalmente se utilizan. Romper esas ideas de la sociedad de cómo estamos viviendo en reglas, en leyes, en cosas comunes. Yo no quiero ser parte de lo común (18F24).

Pues son expresiones coloquiales que usa la gente como para apropiarse de su lenguaje que determina obviamente un contexto y una posición sociocultural. Revelan esta posición en la que se encuentran los que utilizan ese tipo de lenguaje (15F26).

Los que reivindican alejarse de una norma social y lingüística emplean los juegos fónicos para “no usa[r] el lenguaje establecido con las reglas [...] que la institución establece, por eso es de *onda*” (03F26). Siendo la marginación consciente y voluntaria, poco importa las actitudes negativas que puedan tener los representantes de la norma hacia el uso juegos fónicos:

Yo utilizo esas frases para divertirme y si bien no son las aceptadas por la sociedad tampoco espero que las acepten, porque tampoco tengo intenciones de pertenecer a ciertos grupos socioculturales o yo qué sé, socioeconómicos (15F26).

#### ***4.2.5 Función críptica***

##### ***Opacidad e intención críptica***

Tal y como hemos señalado en varios apartados, los juegos fónicos son transformaciones formales que respetan ciertos patrones. Pero el sistema de codificación, a modo de jerga argótica, deja suponer cierta cripticidad. Durante las observaciones preliminares, además de experimentar la incompreensión frente a muchos juegos fónicos, pudimos encontrar en Internet algunas discusiones de interés sobre el fenómeno en estudio, preguntas y explicaciones en torno al

significado de expresiones con juegos fónicos. Así, por ejemplo en *Word Reference* (diccionario en línea de traducción que cuenta con un foro de discusión), en el diccionario interactivo de expresiones coloquiales *Tu Babel* y en el sitio *Yahoo! México. Respuestas* (blog de preguntas y respuestas) muchos hispanohablantes, con frecuencia no iniciados en los juegos fónicos, manifiestan su incompreensión frente a expresiones construidas con dichos juegos, lo que permite apreciar la opacidad y el carácter críptico de los mismos.

Esta opacidad para el ‘no iniciado’ es mencionada por algunos de nuestros participantes. El informante 17M25 dice: “A la primera que la escuchas, es difícil comprender, te sorprende, hay una novedad”. Otros confiesan que en etapas más tempranas, no entendían tales expresiones y que las fueron aprendiendo con pares o familiares: “Al principio [en la escuela secundaria] no las entendía. Los hermanos de mis amigos [y] la gente mayor me las explicaban; un tipo de educación de esas frases” (11M29), “en casa me las explicaban, no las entendía” (12M26). Otros siguen a veces sin entender expresiones desconocidas: “Algunas frases no las capto [cuando] nunca las he escuchado, o no son familiares para mí” (11M29).

Nos hemos preguntado en qué medida el carácter críptico de los juegos fónicos puede influir en su uso. Tres informantes confían aprovechar esa opacidad y ocasionalmente utilizar los juegos fónicos con intenciones crípticas, para “hablar como en código” (10M25) y “a veces para esconder lo que [dicen]” (13M26). La criticidad puede ser aprovechada por seguridad, “porque es un tipo de lenguaje cifrado, entonces da más seguridad: es como criptado [sic] el mensaje” (05M27). Asimismo, los juegos fónicos permiten comunicarse con un interlocutor sin que entienda una tercera persona no iniciada en los juegos fónicos, para “no ser tan evidente [...] si no quieres que otra persona se entere de la plática” (10M25) o para burlarse, “para que no entiendan cuando es una burla directa, para que no se saquen de onda tan rápido” (10M25).

### ***Conocimiento del código***

El carácter críptico no es tan evidente para otros informantes, tal y como sostiene la informante 06F24, que niega una posible incompreensión. Según ella, la transformación no es suficiente para que sea ininteligible el significado: “Les costará a lo mejor entender, pero está una parte de la palabra”.

Partiendo otra vez de las construcciones formales de los juegos fónicos, que respetan un número limitado de patrones, es evidente que sus usuarios conocen, consciente o inconscientemente, el sistema de codificación. Podemos deducir que les permite interpretar fácilmente el mensaje, tal y como Jakobson (1963) describe el proceso comunicativo:

Un processus de communication normal opère avec un encodeur et un décodeur. Le décodeur reçoit un message. Il connaît le code. Le message est nouveau pour lui, et, grâce au code, il interprète le message (33).

Los informantes reconocen que las van “deduciendo, no te las explican” (17M25), “eventualmente las vas entendiendo todas, no hay mucho cambio” (10M25), “hasta las que nunca había visto, las entiendo: tal vez sea esa facilidad que tenemos de reinterpretar. Creo que algunas personas tienen esa facilidad y otras no, y eso va ligado con tu forma de vida y tu círculo social” (02M25). Además del buen conocimiento del código, varios informantes (06F24, 10M25, 09M22, 12M26) indican que el contexto de uso facilita la interpretación de los juegos fónicos nunca escuchados: “Entiendes según el contexto en el que vas hablando” (10M25).

### ***Juego de codificación y descodificación***

Un aspecto lúdico más se insinúa en el proceso de codificación-descodificación. Los juegos fónicos pueden representar un juego entre el emisor y el receptor del

mensaje. “Juega el que la dice y el que la escucha, porque la interpreta, comprende el mensaje” (05M27). A modo de juego argótico, la creación de juegos fónicos implica un carácter lúdico, ya que se crean “haciendo juegos” (09M22). También pueden ser utilizados a modo de enigma, como un desafío entre el emisor y el receptor para averiguar la capacidad de descifrar expresiones a pesar de su opacidad: “Sabes que va a entender, y tratas que no entienda, pero entiende: es como el juego rápido. Se lo dices rápido para que no lo entienda a pesar de que lo va a entender” (09M22). Se utilizan “porque la gente con quien las uso las va a entender, a ver si me captan” (11M29). Se pide al oyente, por tanto, un esfuerzo intelectual de decodificación ‘suplementario’ para captar y se disfruta la comprensión de un código compartido.

Para Veatch (2009), “the central property that follows from the present theory and the very nature of communication is that shared humor requires a sharing of affective evaluations. Clearly, this requires considerably more mutual understanding and agreement than passive listening [...]. Therefore sharing humor implies high-quality communication as well as shared affect and attitudes” (209). De este modo, según nuestros informantes, el aspecto lúdico se pierde si la expresión queda ininteligible para el interlocutor: “si no [la] entiende el otro, no es gracioso” (01M21), “como es juego de ingenio hay un cierto trabajo humorístico, de chiste: cuando te explican un chiste, ya no hay chiste” (17M25). Siguiendo la teoría de Veatch (2009), “failure of shared humor (jokes told to those who do not share the attitudes necessary to find them funny) may offend [...] or confuse” (209).<sup>51</sup> Aparece, pues, como característica fundamental al juego fónico, un juego de decodificación entre iniciados al código con intención críptica, para averiguar si son capaces de descifrarlos, frente a los ‘no-iniciados’ a este juego.

---

<sup>51</sup> Esto puede ser considerado para explicar la fuerte tendencia de los informantes a utilizar los juegos fónicos con gente cercana que también los utilizan y los entienden.

Más que intenciones crípticas, la opacidad de los juegos fónicos se aprovecha, de nuevo, para lograr la cohesión social con los pares. Como la mayoría de los estudios actuales sobre el argot o el *slang*, Martinet (1972) recuerda que son tipos de habla de grupos reducidos dentro de una comunidad, a los cuales “les interesa comunicarse con los de dentro, realzando un sentimiento de unidad de grupo que los distingue de los de fuera, para quienes estas formas de expresión son poco o nada familiares” (33). Entonces, los juegos fónicos presentan funciones parecidas a las de un *argot à clef*, tal y como ha descrito Clavet (2007 [1994]).



## Consideraciones finales

*“There are significant connections between structure and function”.*

Noam Chomsky

Los juegos fónicos llaman la atención por su estructura típica, que favorece el alargamiento de lexemas y sintagmas. En este estudio hemos pretendido establecer ciertas pautas sobre la forma estructural de los juegos fónicos e intentar comprender las funciones lingüísticas y sociales inherentes a su uso. La hipótesis de partida era que existía una conexión entre la forma lingüística de los juegos fónicos y las funciones sociales que implica su uso.

En el primer capítulo, *Las funciones de un uso lingüístico*, presentamos algunas bases teóricas en las cuales asentamos nuestro estudio. Empezamos por resumir las principales teorías sobre las funciones comunicativas del lenguaje, partiendo de los modelos esquemáticos de la comunicación propuestos por Bühler y Jakobson, completándolos con la función lúdica descrita por Ynduráin y los trabajos de Halliday sobre las funciones del lenguaje en un marco social y sus relaciones con la estructura. En un segundo tiempo, repasamos las teorías sobre los juegos lingüísticos y fónicos, centrándonos particularmente en sus aspectos formales y funcionales. Por último, vimos algunos conceptos relativos al habla de los jóvenes y sus funciones sociales.

En el segundo capítulo, *Los juegos fónicos en México*, hicimos una revisión de la literatura sobre nuestro objeto de estudio. Presentamos los estudios de Lope Blanch sobre los juegos fónicos, que constituyen un inventario de juegos fónicos en torno a campos semánticos específicos, haciendo hincapié en su introducción en la estructura formal de los mismos. Reseñamos algunos estudios sobre el habla

popular mexicano que tratan los juegos fónicos. Constatamos la escasez de documentación sobre el fenómeno objeto de estudio, particularmente sobre el uso de juegos fónicos en un marco social.

El tercer y cuarto capítulos se centran en nuestra investigación. Después de presentar, en el tercer capítulo, la metodología que guió nuestro trabajo, el cuarto y último capítulo, *Forma y función de los juegos fónicos*, da cuenta de los resultados de la investigación.

El corpus de más de doscientos juegos fónicos, que transforman formalmente lexemas y paradigmas aprovechando la materia fónica sin afectar el significado, permitió realizar una clasificación y descripción lingüística de los juegos fónicos de los jóvenes de Puebla. Los patrones constructivos muestran la gran atención prestada a la construcción formal, asociada con una función poética, que también tiene reflejo en los motivos sociales. Por su parte, los informantes confiaron su gusto por la estética fónica de los juegos fónicos y utilizar el mensaje para llamar la atención, poner énfasis y dinamizar sus mensajes.

El carácter lúdico, descrito en la literatura como intrínseco a los recursos fónicos estudiados, también tiene repercusión en el uso de los juegos fónicos, utilizados por los informantes de nuestro corpus para divertirse o divertir a su(s) oyente(s), amenizar la conversación y relajarse. Asimismo, pudimos constatar que las situaciones de uso que los informantes recuerdan propicias al uso de juegos fónicos son los contextos informales y las situaciones festivas.

Los juegos fónicos permiten también el acceso al grupo de amigos, y fortalecen un sentimiento de pertenencia. Los jóvenes de la muestra emplean los juegos fónicos para ‘estar acorde’ con el grupo social del que forman parte. La función de cohesión social, característica del habla juvenil, fue revelada por una marcada preferencia a utilizar los juegos fónicos con los amigos y compañeros de estudios y, en otros casos, con gente cercana. De un lado formal, pudimos relacionar esa función de cohesión social con la fuerte tendencia, en los juegos fónicos, al

alargamiento y al carácter fático; ambos recursos se emplearían para aprovechar y mantener un contacto de mayor impacto con el oyente.

Los juegos fónicos pueden ser considerados una ‘costumbre’ juvenil y pueden contribuir a formar la identidad lingüística del hablante. El gusto de los usuarios por los juegos fónicos se relaciona también con su distancia de la norma lingüística. Jugar con las palabras explicita, de algún modo, una marginalidad lingüística.

Por otro lado, la estructura de los juegos fónicos refleja una codificación parecida a la del *argot à clef*. Sin embargo, hemos visto que la cripticidad, con fines de no ser entendido por otros, es muy poco utilizada. La función críptica se muestra por juegos de codificación e interpretación entre el emisor y el receptor de los juegos fónicos, y viene a soportar las funciones de cohesión e identidad social.

La investigación que llevamos a cabo tuvo que limitarse, por cuestiones de índole temporal, a un área geográfica específica, la ciudad de Puebla, y a un grupo focal reducido de informantes jóvenes de nivel educativo universitario.

A pesar de la escasa duración de la investigación y el número de informantes, la importancia numérica de nuestro corpus de juegos fónicos muestra que estamos frente a un fenómeno lingüístico amplio. Aunque la literatura científica prácticamente no ha hecho alusión a este fenómeno, o si lo ha hecho ha sido de manera esporádica, una simple búsqueda en Internet permite comprobar fácilmente su difusión, su perduración en el tiempo y una amplitud cuantitativa que va más allá de los datos del presente estudio. Cabría preguntarse por qué motivos un fenómeno como este queda en la sombra de las investigaciones lingüísticas, a pesar de la reivindicación de los usuarios de dichas transformaciones.

Para continuar en la vía de esta investigación, el trabajo de campo se podría ampliar a otras zonas geográficas y medios socioculturales. Cuando el interés se manifieste, las pautas establecidas en este trabajo podrían servir de guía para seguir explorando los juegos fónicos.

## Referencias bibliográficas

ALARCÓN, Alejandro (1977). *El habla popular de los jóvenes de la ciudad de México*. México: B. Costa-Amic Editor.

ARAUJO, Estefany (2011). *Retórica del habla coloquial: la metonimia*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (tesis doctoral inédita).

ARCAND, Richard (1991). *Figures et jeux de mots*. Beloeil: Les Éditions La Lignée.

BARELDS, Dick P.H. y Pieterneel BARELDS-DIKSTRA (2010). "Humor in intimate relationships: Ties among sense of humor, similarity in humor and relationship quality". *Humor: International Journal of Humor Research* 23/4, 447-465.

BELL, Allan (1984). "Language style as audience design". *Language in Society* 13/2, 145-204.

BRIZ, Antonio (1996). *El español coloquial: Situación y uso*. Madrid: Arco/Libros.

BÜHLER, Karl (1985 [1934]). *Teoría del lenguaje*. Madrid: Alianza Universidad.

CABRERA POMMIEZ, Marcela (2003). "El léxico juvenil de la clase media-alta santiaguina". *Onomazein* 8, 275-300.

CALVET, Louis-Jean (2007 [1994]). *L'argot*. Paris: Presses Universitaires de France.

CARLSON, Kieth, A. (2011). "The impact of humor on memory: Is the humor effect about humor?". *Humor: International Journal of Humor Research* 24/1, 21-41.

CASADO VELARDE, Manuel (2002). "Aspectos morfológicos y semánticos del lenguaje juvenil", en F. Rodríguez (coord.), *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona: Ariel, 57-66.

CONTRERAS, Constantino y Luis DE LA BARRA (1996). "Forma y función de la jerga estudiantil en Temuco". *Estudios Filológicos* 31, 177-190.

EBLE, Connie (1996). *Slang and Sociability. In-Group Language among College Students*. Chaptel Hill: The University of North Carolina Press.

FRANÇOIS, Denise (1975). "La littérature en argot et l'argot dans la littérature". *Communication et langages* 27, 5-27.

FRANÇOIS-GEIGER, Denise (1989). *L'argoterie: Recueil d'articles*. Paris: Sorbonneargot, le Centre d'Argotologie de l'U.E.R. de linguistique.

FRIEDRICH, Janette (2009). "Présentation", en *Karl Bühler. La théorie du langage : la fonction représentationnelle*. Marseille: Agone, 21-58.

GALUÉ, Dexy (2002). "Marcadores conversacionales: un análisis pragmático". *Boletín de lingüística* 18, 27-48.

GARCÍA-PAGE, Mario (1993). “La función lúdica en la lengua de los refranes”. *Paremia* 2, 51-58.

GOFFMAN, Erving (1973 [1968]). *La mise en scène de la vie quotidienne : les relations en public*. Paris: Les éditions de Minuit.

GUIRAUD, Pierre (1969). *L'argot*. Paris: Presses Universitaires de France.

GUIRAUD, Pierre (1976). *Les jeux de mots*. Paris: Presses Universitaires de France.

HALLIDAY, M.A.K. (1970). “Language structure and language function”, en J. Lyons (ed.), *New horizons in linguistics*. London: Penguin Books.

HALLIDAY, M.A.K. (1973). *Explorations in the functions of language*. London: Edward Arnold.

HALLIDAY, M.A.K. (1976). *System and Function: selected papers*, G. Kress (ed.), London: Oxford University Press, 1-31.

HALLIDAY, M.A.K. (1982a). “Aprendiendo a conferir significado”, en E. H. Lenneberg y E. Lenneberg (comp.), *Fundamentos del desarrollo del lenguaje*. Madrid: Alianza, 239-267.

HALLIDAY, M.A.K. (1982b [1978]). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado*. México: Fondo de Cultura Económica.

HENRY, Jacqueline (2003). *La traduction des jeux de mots*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.

HERRERO, Gemma (2002). “Aspectos sintácticos del lenguaje juvenil”, en F. Rodríguez (coord.), *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona: Ariel, 67-96.

HESBOIS, Laure (1986). *Les jeux de langage*. Ottawa: Université d’Ottawa.

JAKOBSON, Roman (1963). *Essais de linguistique générale*. Paris: Éditions de Minuit.

JAVEAU, Claude (1996). “Parler pour ne rien dire: «Ça va? Ça va!»”. *Ethnologie française* (Nouvelle série) 26/2, 255-263.

LAGUNA, Carlos (1988). *Palabras y palabrotas. El habla obscena*. México: Publicaciones Cruz O.

LARA RAMOS, Luis Fernando (1996). “La cultura oral mexicana: Una aproximación lexicológica”, en T. Kotschi *et. al.* (eds.), *El español hablado y la cultura oral en España e Hispanoamérica*. Frankfurt: Vervuert, 463-474.

LARA RAMOS, Luis Fernando (2000). *Diccionario del español usual en México*. Madrid: Visión Libros.

LOPE BLANCH, Juan Manuel (1980). “Un sistema de numeración festivo”. *Romanica europaea et americana: Festschrift für Harri Meier* 8, 345-349.

LOPE BLANCH, Juan Manuel (1985). “Algunos juegos de palabras en el español coloquial de México”. *Lingüística Española Actual* 2/2, 219-243.

LÓPEZ MORALES, Humberto (1994). *Métodos de investigación lingüística*. Salamanca: El Colegio de España.

LUQUE DURÁN, Juan de Dios (2007). “Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística”, en L. Luque Toro (ed.), *Léxico Español Actual. Actas del I Congreso Internacional de Léxico Español Actual*. Venecia: Libreria Editrice Cafoscarina, 91-126.

MARTIN, Rod A. (2007). *The Psychology of Humor. An Integrative Approach*. Burlington: Elsevier Academic Press.

MARTINET, André (1972). *Elementos de lingüística general*. Madrid: Gredos.

MITKOVA, Adriana (2007). “El léxico juvenil por áreas temáticas”. *Revista electrónica de estudios filológicos* 14. [Documento en línea: [www.um.es/tonosdigital/znum14/secciones/estudios-17-lexicojuvenil.htm](http://www.um.es/tonosdigital/znum14/secciones/estudios-17-lexicojuvenil.htm)].

MITKOVA, Adriana (2009). “El estilo comunicativo de los jóvenes”, *Círculo de lingüística aplicada a la comunicación (CLAC)* 37. [Documento en línea: [www.ucm.es/info/circulo/no37/mitkova.pdf](http://www.ucm.es/info/circulo/no37/mitkova.pdf)].

MORENO FERNÁNDEZ, Francisco (2005). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Ariel.

ORNSTEIN-GALICIA, Jacob L. (1995). “Totacho a todo dar: communicative functions of chicano caló along the US: Mexico border”. *La linguistique* 1, 117-129.

PATRIDGE, Eric (1950). *Slang today and yesterday*. London: Routledge & Paul.

PIETROSEMOLI, Lourdes y M. Eugenia DOMÍNGUEZ (2001). “El ‘chateo’: ¿Oralidad o escritura?”. *Revista de investigación Lingüística* 2/4, 47-62.



PELAYO, Rubén (2004). “Los usos del lenguaje y los procedimientos estilístico-textuales en la novelística de José Agustín”. *CiberLetras* 11. [Documento en línea: [www.lehman.edu/ciberletras/v11/pelayo2.html](http://www.lehman.edu/ciberletras/v11/pelayo2.html)].

PODHORNA-POLICKA, Alena (2007). *Peut-on parler d'un argot des jeunes?* Paris: Université Paris 5-René Descartes/ Brno: Universidad Masaryk (tesis de doctorado).

QUILIS, Antonio (1975). *Métrica española*. Madrid: Ediciones Alcalá.

RAMÍREZ VÁSQUEZ, Neldys M. (2009). “Lenguaje contracultural en la jerga estudiantil universitaria de la sede guanacaste en la universidad de Costa Rica”. *Kañina, Revista Artes y Letras* 33/1, 65-70.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001). *Diccionario de la lengua española* (22<sup>a</sup> ed.). Madrid: RAE. [Recurso en línea: [www.rae.es/rae.html](http://www.rae.es/rae.html)].

RODRÍGUEZ, Félix (ed.) (2002). *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona: Ariel.

RODRÍGUEZ, Félix (2006). “Medios de comunicación y contracultura juvenil”. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación (CLAC)* 25, 5-30.

SAUSSURE, Ferdinand (1979 [1916]). *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.

SILVA-CORVALÁN, Carmen (2001). *Sociolingüística y pragmática del español*. Washington, D.C: Georgetown University Press.

SINAVE, Naila (2009). “Naco versus fresa”, en *Análisis de las actitudes lingüísticas hacia el slang mexicano: usos y valoración de la palabra ‘güey’*. Montréal: Université de Montréal, 52-54.

STEMPEL, Wolf-Dieter (1993). “La rhétorique des jeunes”, en E. Radtke (ed.), *La lingua dei giovani*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 81-93.

TODOROV, Tzvetan (1996[1978]). “Los juegos de palabras”, en *Los géneros del discurso*. Madrid: Gredos, 321-340.

TRIMAILLE, Cyril (2004). “Études de parles jeunes urbains en France. Éléments pour un état des lieux”, en T. Bulot (ed.), *Les parlers jeunes*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 99-132.

TROUBETZKOY, Nikolaï S. (1976 [1939]). *Principes de phonologie*. Paris: Éditions Klincksieck.

VEATCH, Thomas C. (2009). “A Theory of Humor”. *Humor: International Journal of Humor Research* 11/2, 161-216.

VIGARA TAUSTE, Ana María (1992). “Función metalingüística y uso del lenguaje”. *Epos: Revista de filología* 8, 123-142.

YNDURÁIN, Francisco (1974). “Para una función lúdica del lenguaje”, en *Doce ensayos sobre el lenguaje*. Madrid: Fundación Juan March, 365-373.

ZIMMERMANN, Klaus (2002). “La variedad juvenil y la interacción verbal entre jóvenes”, en F. Rodríguez (coord.), *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona: Ariel, 137-163.

## Anexo 1. Corpus de juegos fónicos

### 1a. Encadenamiento en eco simple

Juego fónico	Lexema o sintagma base
¿Cómo ves, Inés?	¿Cómo ves?
¿Comprendes Méndez?	¿Comprendes?
¿Qué me ves, cara de res?	¿Qué me ves?
¿Qué pasa, calabaza?	¿Qué pasa?
¿Qué tranza, banda?	¿Qué tranza? [¿Cómo éstas?]
¿Qué tranza, Carranza?	¿Qué tranza? [¿Cómo éstas?]
¿Qué tranza con Carranza?	¿Qué tranza? [¿Cómo éstas?]
Adelante, caminante	Adelante
Al rato, vato	Al rato
Bien dicho, bicho	Bien dicho
Chido liro	Chido [bonito, muy bueno]
Clarines nines	Claro
Claro clarines	Claro
Claro clarinetes	Claro
Leve Levis	Leve [un poco]
Listo Calixto	Listo
Me extraña araña	Me extraña
Me lanzo como el Santo	Me lanzo [me voy]
Me lanzo, ganso	Me lanzo [me voy]
Me lanzo pa' el espacio	Me lanzo [me voy]
Me late cacahuete	Me late [me gusta]
Me late chocolate	Me late [me gusta]
Me retacho, tacho	Me retacho [me voy]
Neta la patineta	Neta [en serio, en verdad]
Netas patinetas	Neta [en serio, en verdad]
Presta pa' el orquesta	Presta
Sale vale	Sale [de acuerdo]
Serena Morena	Serena
Sereno Moreno	Sereno
Te conozco mosco	Te conozco
Te explico Federico	Te explico
Ya estás, peinado pa' tras	Ya estás [de acuerdo]
Tranqui tronco	Tranquilo
Vas Barrabás	Vas [de acuerdo]
Vas, peinado pa' tras	Vas [de acuerdo]
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>

### 1b. Encadenamiento en eco múltiple

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
Adelante caminante, andante rodante	Adelante
Is varniz, cara de lombriz	Sí
Leve, nueve, llueve nieve	Leve [un poco]
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>

### 1c. Encadenamiento en eco con encadenamiento semántico

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
Me lanzo pa' el espacio sideral	Me lanzo [me voy]
Pelón, pelonete, cabeza de cohete	Pelón
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>

### 2a. Sufijación parasitaria simple

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
Banderlux	Banda [grupo de amigo]
Carnalongo	Carnal [hermano, amigo]
Crudelio	Crudo [con resaca]
Listófolis	Listo
Pelonete	Pelón
Ratongo	Rato
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>

### 2b. Sufijación parasitaria con encadenamiento en eco

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
Chidohuán, Tehuacán	Chido [bonito, muy bueno]
Rapidón Bolón	Rápido
Rapidón ping-pong	Rápido
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>

### 3a. Sustitución léxica simple

Juego fónico	Lexema o sintagma base
¡A chiflar a su Mauser!	¡A chingar a tu madre! [ <i>Insulto</i> ]
¡A hueso!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡A Wilbur!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡A Wilson!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡A Wilwut!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡Abuelita!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡Aguacate!	¡Aguas! [¡Cuidado!]
¡Aguado!	¡Aguas! [¡Cuidado!]
¡Ay cagambas!	¡Ay carambas!
¡Chihuahua!	¡Chingao! [ <i>Interjección</i> ]
¡Chinga tu muere!	¡Chinga tu madre! [ <i>Insulto</i> ]
¿Cómo la bestia?	¿Cómo la ves?
¿No Chavez?	¿No sabes?
¿Qué asesinas?	¿Qué haces?
¿Qué hongo?	¿Qué onda? [¿Cómo estás?]
¿Qué pacho?	¿Qué pasó?
¿Qué pasión?	¿Qué pasa?
¿Qué pasiones?	¿Qué pasa?
¿Qué pez?	¿Qué pedo? [¿Cómo éstas?]
¿Qué uvas?	¿Qué hubo?
¿Si ya sabanas, pa' qué cobijas?	¿Si ya sabes, para qué preguntas?
¿Vas a Querétaro?	¿Vas a querer?
A pincel	A pie
Acámbaro	Acá
Acapulco	Acá
Ahí nos BB King	Ahí nos vemos
Ahí nos bemoles	Ahí nos vemos
Ahí nos vedollas	Ahí nos vemos
Ahí nos vidrios	Ahí nos vemos
Ahí Sebastián	Ahí se va
Al ratón	Al rato
Algodón	Algo
Bamba	Va [de acuerdo]
Bambi	Va [de acuerdo]
Bandera	Banda [grupo de amigos]
Básculas (ya)	Vas [de acuerdo]

Boinas	Voy
Camarón	Cámara [de acuerdo]
Cañón	Cabrón
Cariñoso	Caro
Carnaval	Carnal [hermano]
Chicharrón	Chichi [seno]
Cincho	Sí
Cinta	Sí
Circo	Sí
Clarinetes	Claro
Coliflor	Cola [nalgas]
Coliflor	COLLHI [Colegio de literatura y lingüística hispánica]
Cuaderno	Cuate [amigo]
Dame chango	Dame chance
Dame champú	Dame chance
De un avestruz	De una vez
Diarina (de harina)	Diario
Donas	Dos
Durazno	Duro
En Barcelona	Embarazada
Ezequiel	Ese
Federal	Feo
Feliciano	Feliz
Felipe y con converse	Feliz y contento
Felipe y con tenis	Feliz y contento
Frijol / frijolito	Frío
Huixquilucán	Whisky
Jazz 'tas	Ya estás [de acuerdo]
Jefatura	Jefa [madre]
Kawasaki	Caguama [cerveza de tamaño grande]
Laredo	Lado
Maletas	Mal
Me abrigo	Me abro [ya me voy]
Merengues	Mero
Mochilas	Móchate [comparte, coopera]
Nel	No
Nelson	No
Ni pepsi	Ni pedo [ni modo]
Niguas	No
No Che	No sé

No marches	No mames [ <i>Interjección, no exageres</i> ]
No masques	No mames [ <i>Interjección, no exageres</i> ]
Nuez (de)	Nuevo (de)
Orange	Órale [ <i>de acuerdo</i> ]
Oreja / orejita	Hora
Orinita vengo	Ahorita vengo (voy a orinar)
Pa' Miguel	Para mí
Pa' Miguelín	Para mí
Patrullas	Patas [ <i>pies</i> ]
Payaso	Para allá
Perverso	Perfecto
Por su pollo	Por supuesto
Por su puerco	Por supuesto
Puerquecito	Cuerpecito
Qué milaneses que nos bisteces, hasta creí que morongas, pero todavía víboras	Qué milagro que nos visitas, hasta creí que habías muerto, pero todavía vives
Rayón	<i>Ride</i> [ <i>aventón, autoestop</i> ]
Sílfides	Sí
Silverio	Sí
Simba	Sí
Simón	Sí
Singapur	Sí
Sobredosis	Sobres [ <i>de acuerdo</i> ]
Sopas	Sobres [ <i>de acuerdo</i> ]
Tampico	Tampoco
Tiburcia	Ti/tú
Timón	Ti/tú
Tinieblas	Ti/tú
Tocadiscos	Tocado [ <i>loco</i> ]
Toño	Todo
Tortuga	Torta [ <i>bocadillo</i> ]
Trenzas	Tres
Tribilín	Tres
Tripas	Tres
Tutankamón	Tú
Vaca(s)	Va [ <i>de acuerdo</i> ]
Vásquez	Vas [ <i>de acuerdo</i> ]
Vientos	Bien
Voy a Cancún	Voy a cagar
Voy a mi arbolito	Voy a mear

Voy albañil	Voy al baño
Ya estufas	Ya estás [de acuerdo]
<b>TOTAL</b>	<b>117</b>

### 3b. Sustitución léxica y encadenamiento en eco

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
¿Qué honduras con las verduras?	¿Qué onda? [¿Cómo estás?]
Calmantes montes	Cálmate
Camarón camarada	Cámara [de acuerdo]
Iguanas ranas	Igual
Nel pastel	No
Nones camarones	No
Simona la bluserona	Sí
Simona la cacariza	Sí
Simona la cachetona	Sí
Simona la cogelona	Sí
Simona la mona	Sí
Simona la pavo reala	Sí
Simona la pavona	Sí
Simona la rockerona	Sí
Tocho morocho	Todo
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>

### 3c. Sustitución léxica y encadenamiento semántico

<b>Juego fónico</b>	<b>Lexema o sintagma base</b>
¡Abuelita de Batman!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡Abuelita soy tu nieto!	¡A huevo! [¡Claro que sí!]
¡Verde de pollo!	¡Verga! [Interjección]
¡Vientos huracanados!	¡Bien!
¿Cómo la bestia peluda?	¿Cómo la ves?
¿Qué hongo mi champiñón?	¿Qué onda? [¿Cómo estás?]
¿Qué Pachuca por Toluca?	¿Qué pasa?
¿Qué pasión según San Mateo?	¿Qué pasa?
¿Qué transita por tu avenida?	¿Qué tranza? [¿Cómo estás?]
¿Qué transita por tu casa?	¿Qué tranza? [¿Cómo estás?]
¿Qué transita por tus venas?	¿Qué tranza? [¿Cómo estás?]
¿Qué transita por tus venas, además de	¿Qué tranza? [¿Cómo estás?]



colesterol?	
¿Si ya sábanas, paquetes hilo?	¿Si ya sabes, para qué te digo?
Aguado el caldo de gallina	Aguas [Cuidado]
Al Ratón Vaquero	Al rato
Algodón de azúcar	Algo
Baygon verde	Bye
Boinas verdes	Voy
Calle dos, que estamos en la tres	Callados
Camarón con chile	Cámara [de acuerdo]
Clarín corneta	Claro
Clarín de orquesta	Claro
Donas Bimbo	Dos
Jazz 'tas peinado pa'l trash	Ya estás [de acuerdo]
Jurar por el osito Bimbo	Jurar por el Diosito
Nelson Mandela	No
Si montas a caballo, no te caigas	Sí
Si montas a camello, agárrate de la joroba	Sí
Si montas burro, quedas charro	Sí
Si montas, te quedas charro	Sí
Simón Bolívar	Sí
Simón Dor	Sí
Tejones porque no hay ardillas	Te jodes porque no hay de otras
Tortuga Ninja	Torta [bocadillo]
Tranquilina Fernández	Tranquila
Tunas verdes	Tú
Vásquez Velásquez	Vas [de acuerdo]
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>

## **Anexo 2. Guión temático de las entrevistas**

- ¿Cómo describes/calificas esas expresiones?
- ¿Utilizas esas expresiones?
- ¿Utilizas otras expresiones de este tipo?
- ¿Conoces otras?
- ¿Con qué frecuencia las utilizas?
- ¿Cuándo las utilizas?
- ¿En qué tipo de situaciones las utilizas?
- ¿Con quién las utilizas?
- ¿Quién de tu alrededor también utiliza este tipo de expresiones?
- ¿Cuándo las empezaste a utilizar?
- ¿Con quién las empezaste a utilizar?
- ¿Por qué las utilizas?
- ¿Qué motiva su uso?
- ¿Para qué las utilizas?
- ¿Creaste expresiones de este tipo?
- ¿Cuál es tu opinión y tus impresiones de esas expresiones?

# Anexo 3. Certificado ético

Université   
de Montréal

Faculté des arts et des sciences  
Vice-décanat à la recherche

No de certificat : CÉRFAS-2010-11-213 -A

---

## COMITÉ D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE DE LA FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES (CÉRFAS) CERTIFICAT D'ÉTHIQUE

---

Le Comité d'éthique de la recherche de la Faculté des arts et des sciences, selon les procédures en vigueur et en vertu des documents qui lui ont été fournis, a examiné le projet de recherche suivant et conclu qu'il respecte les règles d'éthique énoncées dans la *Politique sur la recherche avec des êtres humains* de l'Université de Montréal :

Titre : *La créativité linguistique et les jeux phoniques dans le langage hors norme du centre du Mexique*

Requérant : *BOYER, Julie (code permanent [REDACTED]) étudiante à la maîtrise, Département de littératures et de langues modernes*

*sous la direction de :*

*PATO MALDONADO, Enrique, professeur adjoint, Département de littératures et de langues modernes*

Tout changement anticipé au protocole de recherche devra être communiqué au CÉRFAS qui en évaluera l'impact au chapitre de l'éthique.

Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave devra être immédiatement signalé au CÉRFAS.

Selon les exigences éthiques en vigueur, **un suivi annuel est minimalement exigé afin de maintenir la validité de ce certificat**, et ce, jusqu'à la fin du projet. Le questionnaire de suivi peut être consulté sur la page Web du CÉRFAS.

[REDACTED]  
Denis Lalortue, président  
Comité d'évaluation accélérée

Date de délivrance : 2010/12/23  
AAAA / MM / JJ

Date d'échéance\* : 2012/05/01  
AAAA / MM / JJ

\*correspond à la date prévue de fin du projet

[REDACTED]  
Deirdre Meintel, présidente  
CÉRFAS

Certificat prolongé jusqu'au : 2013/12/23

[REDACTED]  
Katia Maliantovitch, secrétaire, CERFAS

C.P. 6128, succ. Centre-ville, Montréal (QC) H3C 3J7  
[www.fas.umontreal.ca/recherche/ethique/index.html](http://www.fas.umontreal.ca/recherche/ethique/index.html)

Téléphone : 514-343-7338 / Télécopieur : 514-343-2185  
[REDACTED]