

## **Algunos juegos de palabras en español: muestra y análisis estructural**

J. Diego Quesada  
*University of Toronto*

### **Introducción**

El presente es un estudio preliminar sobre algunos juegos de palabras que existen en español. El propósito no es realizar un inventario de los mismos (tarea bastante difícil dada la productividad de tal fenómeno), sino el de realizar una clasificación formal de los mismos con base en los diversos niveles/componentes de la estructura lingüística, fonética, morfología y léxico; la sintaxis se toca en tanto mecanismo para la organización de los juegos léxicos que incluyen la estructura fraseal. La orientación de este trabajo es exclusivamente formal-taxonómica, con lo cual se excluye la posibilidad de un “análisis de contenido” de los diversos juegos, los cuales, por ejemplo, se pueden clasificar por temática, o incluso por registro (siendo unos más comunes en algunos ambientes que en otros). Ello de ningún modo significa que tal aspecto no sea relevante o que sea secundario en el estudio de la práctica lúdico-lingüística hispánica; todo lo contrario, merece un estudio pormenorizado que se sale de los límites del presente trabajo. Más bien, los resultados de este estudio se deben considerar como una base empírica para la realización de un análisis del humor lingüístico hispánico. Antes de proceder a la descripción y clasificación de los diversos tipos de juegos de palabras que este autor ha podido recoger, es conveniente lograr una

definición de *juego lingüístico* que sirva para delimitar y determinar qué tipo de construcciones son (o no son) juegos lingüísticos. El término *juego lingüístico* se utilizará aquí como sinónimo del término, más común quizás, *juego de palabras*.

### 1. Definición de *juego lingüístico*

En principio, toda actividad que tenga que ver con el uso de la lengua para fines humorísticos representa una instancia de un juego lingüístico. Así pues, los chistes –incluidos aquellos que no hacen uso “metalingüístico”–, las coplas, y hasta los chismes, por nombrar unas cuantas actividades donde convergen lengua y risa (o por lo menos sonrisa), constituirían juegos lingüísticos. Un análisis, en especial uno como el que se pretende realizar aquí, basado exclusivamente en los mecanismos formales de expresión, sería bastante complicado si se partiera de una definición tan amplia. Se hace necesario pues establecer una definición práctica de lo que es un juego lingüístico o de palabras.

Tomando como criterio definitorio de lengua el formal, es decir, partiendo del hecho innegable de que la función comunicativa se manifiesta en una representación formal, y que los hablantes de una lengua poseen diversos grados de conocimiento del código lingüístico que manejan, un *juego lingüístico* puede definirse como “la manipulación deliberada del código lingüístico para fines lúdicos”. De la anterior definición se desprenden tres aspectos. Primero, un juego de palabras es una actitud consciente de parte del hablante; ello implica que la diferencia entre las diversas lenguas en términos de la abundancia, frecuencia y disposición al juego, si bien posibilitada por la estructura de la lengua, reside en sus hablantes. Segundo, la esencia del juego es metalingüística; es decir, no se juega tanto con conceptos como sí con formas; está claro que las formas son portadoras de significado, pero como demuestran los ejemplos de este artículo, el común denominador es la manipulación formal, originándose el efecto cómico precisamente en la disonancia entre “aparente” forma lingüística y “significado”; el uso de comillas aquí obedece al hecho de que las formas y sus contenidos divergen en todos los casos; el efecto gracioso radica en a) esa divergencia, y b) el conocimiento de parte de los interlocutores de que esa divergencia se da a

propósito. Tercero, el componente “manipulativo” presupone, además de la actitud consciente, que el juego lingüístico posea el elemento de “actualidad”, o sea, que no se trate de “frases hechas”, sino de elementos de corta vida. Eso no significa que los “patrones formales” deben estar cambiando continuamente; esos pueden mantenerse, lo que sí debe estar en constante renovación para que se trate de un juego es el “rellenado” de esos patrones; el caso de la fonotáctica extrajera, tratado en 2.1.2., es un ejemplo de lo anterior: el patrón *¿Como se dice x en y?* se mantiene, pero las variables en *x* e *y* cambian constantemente. Este último aspecto es importante porque permite diferenciar entre juego de palabras y refrán, así como entre juego de palabras y frase idiomática (conocida también como *fraseologismo*); donde los dos últimos no constituyen juegos de palabras en el sentido estrictamente formal utilizado aquí. De hecho la definición de juego de palabras que se maneja aquí está en oposición directa a las frases idiomáticas precisamente en el aspecto definitorio de las últimas, a saber, el que esas presuponen el congelamiento sintáctico y léxico de sus componentes (Cf. Lewandowski 1990: 812 ss.). Así pues, una frase como “Cortarle el rabo a X” (= ‘despedir’), no se puede someter a procesos sintácticos como pronominalización “\*Se lo cortaron”,<sup>1</sup> pasivización “\*El rabo le fue cortado a Carlos”, dislocación a la izquierda “\*El rabo se lo cortaron a Carlos”, o pseudoescisión “\*Fue el rabo lo que le cortaron a Carlos”. Por la definición utilizada quedan excluidos asimismo fenómenos como el eufemismo (salvo que se trate de eufemismos que conlleven manipulación formal, véase 2.2.2.), por ejemplo “mujer de vida alegre” (‘prostituta’), sustituciones léxicas (por ejemplo *nave* por bus, “me voy en *nave*”), y hasta la misma poesía dado que esta última no necesariamente posee fines lúdicos (e.g. la poesía épica).

Finalmente, cabe mencionar que la definición de juego lingüístico adoptada aquí (lo mismo que la naturaleza taxonómica del trabajo) no está en conflicto en lo más mínimo con un enfoque funcionalista del lenguaje. El hecho de que se parta de la forma como nivel de análisis no implica que se esté relegando el aspecto funcional. De hecho, la definición busca, mediante la restricción de la variedad de

---

<sup>1</sup> En estos ejemplos el asterisco indica falta de correspondencia estructural, pues señala casos de derivaciones sintácticas de una forma “congelada”.

construcciones posibles, reconocer aquéllas donde más claramente se manifiestan los factores creatividad lingüística y función lúdica. El enfoque formal, pues, no es más que un procedimiento descriptivo de una de las tantas funciones del lenguaje humano, la de recrearse al hablar.

## 2. Juegos de palabras en español: clasificación

Sin más preámbulo podemos pasar ahora a la clasificación preliminar de los mecanismos formales (patrones estructurales) de juegos lingüísticos que existen en español. Los ejemplos provienen de todos los rincones del mundo hispanohablante, habiéndolos escuchado este autor en diversas latitudes de ese mundo, aunque la mayoría provienen de Costa Rica (es decir, se han escuchado principalmente allí); eso no significa que el estudio se enmarque dentro de los estudios con carácter regionalista (los conocidos *X-ismos*). De acuerdo con el enfoque formal-taxonómico escogido para este estudio, la clasificación que sigue está organizada en términos de los niveles lingüísticos en los que opera el juego: fonética, morfología y léxico; dentro de este último se incluyen procesos sintácticos interesantes no gramaticalizados que ponen en evidencia la naturaleza puramente lúdica que les subyace. Es decir, no hay juegos de palabras que se ubiquen específicamente en el nivel sintáctico, sino que los aspectos sintácticos de algunos juegos (sobre todo de frases), merecen mención especial.

### 2.1. Fonética

Dentro del dominio fonético existen cuatro tipos principales de juegos; el que voy a denominar *alteración segmental*, la fonotáctica extranjera, la inversión de segmentos y sílabas, y las rimas. Empecemos por el primero.

#### 2.1.1. Alteraciones segmentales

Las alteraciones segmentales son procedimientos posibilitados por semejanzas de sonidos en la cadena segmental; esas semejanzas precisamente hacen que al cambiarse el segmento respectivo se logre un efecto jocoso sin que se pierda el significado original. Algunos ejemplos de estos son:

- (1) Es tu recto (por es correcto)  
[estuřéktɔ] vs. [eskořéktɔ]; se alteran dos segmentos.
- (2) Déme un octavio de kilo de mortadela (por un octavo)  
[oktáβio] vs. [oktáβo]; se inserta un segmento.
- (3) Ahí viene la moncha (por la monja)  
[mónĉa] vs. [mónha]; se altera un segmento.
- (4) Chile, Argentina y Uruguay son los países que componen el Coño Sur  
(por cono sur) [kóno] vs. [kóno]; se altera un segmento.

Los efectos son claros en cada uno de los ejemplos. En el caso de (3), el término *moncha* significa 'tonta', 'ingenua', en el habla costarricense.

### 2.1.2. Fonotáctica extranjera

Este tipo de juego, común en otras lenguas, consiste en formar palabras siguiendo patrones fonéticos que hacen evocar los sonidos de una lengua extranjera, así como de la manera en que sus hablantes pronuncian el español. Ejemplos del último caso son (5) y (6):

- (5) Pregunta: ¿Qué es un lio?  
Respuesta: Es una coliente de agua lalga lalga.
- (6) Me lastimé el dedo vulgar

En (5) se trata del chino; el rasgo fonológico al que se recurre en (5) es la falta de oposición fonológica en esa lengua entre los dos fonos líquidos ([r] y [l]). En (6) se imita a algún hablante del árabe; de igual manera, se explota la carencia de oposición fonológica por sonoridad entre los fonos oclusivos en esa lengua.

Sin duda el caso más común es el que sigue el patrón *¿cómo se dice X en Y?*, donde la respuesta insinúa una acción o una cosa española pero que al pronunciarse hace evocar la lengua sobre la que se pregunta. Una pequeña muestra de este tipo aparece en (7):

- |     |                        |                         |
|-----|------------------------|-------------------------|
| (7) | ¿CÓMO SE DICE?         | RESPUESTA               |
|     | gorila en chino        | chin pan tse            |
|     | vomitada en árabe      | ahí va la jama          |
|     | beso en árabe          | saliva va saliva viene  |
|     | luna de miel en alemán | desvírguensen           |
|     | bus en alemán          | suban, estrujen y bajen |

papel higiénico en japonés	quita caquita
suegra en ruso	estorba
baratillo en suahili	ganga

Hay que hacer notar la diversidad lingüística representada en el ejemplo (7), donde se encuentran “representadas” lenguas de diversas afiliaciones tipológicas: indoeuropeas (alemán, ruso), altaicas (japonés), sino-tibetanas (chino), semitas (árabe), y hasta bantúes (suahili). Interesante también es el hecho de que para el caso de “luna de miel en alemán” se haga uso de un fenómeno morfológico que se ha extendido bastante en español, cual es la aglutinación del morfema de pluralidad verbal (Cf. Quesada *et al.* 1992), *-n* (por ejemplo “siéntese-*n*, andan robándose-*n* una gallina”). Ese fenómeno encaja perfectamente en la imitación fonotáctica que se quiere hacer, dado que la terminación *-(e)n* es bastante común en alemán (es marcador de infinitivos, de dativos, de plurales).

### 2.1.3. Inversión de segmentos y sílabas

Como lo indica el término, esta modalidad del juego lingüístico consiste en invertir ya sea un sonido o una (o más) sílabas por el mero gusto de hacerlo. No se logra ninguna imagen especial; sólo el hecho de mostrar la habilidad para jugar. Ejemplos:

- (8) Pregunta: ¿Ya comiste?  
Respuesta: Is (por ‘sí’)
- (9) Pregunta: ¿Qué me tacuen? (por ‘cuenta’)  
Respuesta: Pura davi (por ‘vida’)
- (10) Pregunta: ¿Cuánto cuesta este libro?  
Respuesta: Tacuaren (por ‘cuarenta’).

En el caso de (9) *Pura davi* corresponde al saludo más común en Costa Rica, *pura vida*.

### 2.1.4. Rimas

Las rimas consisten en incluir un nombre de pila después de una frase o pregunta, por el mero deseo de jugar. El nombre que rima no tiene que ser el del oyente, de hecho casi nunca ocurre así. Tampoco son formas fijas; a veces el nombre que se aplica a la rima

varía. El único requisito es que se dé la rima; eso sí, la rima viene determinada por el primer elemento de la serie, que es el que sí proviene de la conversación. Ejemplos de esto son los de (11-16) y se podrían multiplicar:

- (11) ¿Listo Calixto?
- (12) ¿Me entiendes Méndez o te explico Federico?
- (13) ¿Cómo estás Colás? Muy bien Rubén.
- (14) ¡Qué raro Genaro!
- (15) ¡No te digo Rodrigo! a lo que se le puede añadir (que no hay panza sin ombligo)
- (16) Te lo digo en serio Silverio

En (11) la rima se produce debido a un fenómeno muy común del español (y de las lenguas romances occidentales en general), conocido como *lenisión consonántica*, mediante el cual los elementos oclusivos tienden a suavizarse en posiciones inacentuadas y no iniciales. De ese modo, en [kalíksto], la secuencia *-ks* pierde el elemento oclusivo y pasa a simple *-s*. Los hablantes, conscientes de ese fenómeno, lo utilizan para hacer rimar la secuencia [lísto] en ambas palabras. Asimismo en (12) la rima se produce por la desfonologización de /θ/ del español atlántico; en dialectos ibéricos (e.g. Madrid), (12) no constituye una rima.

Otro tipo de rima que no incluye nombres propios y que se asemeja a la segunda parte del ejemplo (15) son los de (17-19); aquí también la primera parte de la rima proviene de la conversación respectiva:

- (17) Calmado pescado
- (18) Todo lo que converso me sale en verso y sin hacer esfuerzo
- (19) Me extraña araña que siendo mosca no me conozca

En los ejemplos de (17-19) los contextos son de advertencia (17), una situación en la que se dio una rima por accidente (18), y una expresión de desconfianza que motiva el *me extraña*, en (19).

## 2.2. Morfología

Los juegos que incluyen la morfología son aquellos que tienen que ver con la estructura interna de las palabras y cómo ésta se

manipula para crear efectos cómicos. Así, siguiendo el patrón de incluir el infijo *-it-* a una raíz adverbial, como en *mañan-it-a*, *tempran-it-o* se da el caso de *ahora*, como se ilustra en (20), donde se adhiere el infijo mentado al adverbio *ahora*. Luego, aprovechando la caída del segmento inicial (aféresis), se da la forma *hor-it-a*, la cual sirve de base para incluir un hipotético infijo *-ni-* que junto con las dos primeras sílabas hace evocar el verbo *orinar*; el resultado es la frase *orin-it-a vengo*, que se usa cuando uno se apresta a realizar la necesidad fisiológica en cuestión:

- (20) Ahorita > horita > orinita vengo (en vez de ahorita vengo)

La nueva palabra *orinita* “lexicaliza” tanto el verbo como el adverbio. Entre los juegos morfológicos los más comunes son los que voy a denominar *pseudo-segmentaciones* y *truncamiento*. Los explico seguidamente.

### 2.2.1. Pseudo-segmentaciones

El término *segmentar* significa partir la estructura de una palabra no en sílabas sino en lo que se conoce como morfemas, que son unidades portadoras de significado. Las pseudo-segmentaciones son falsas porque dividen la palabra en aparentes morfemas, con base en similitudes con otras palabras, las formas que crean la similitud son los pseudomorfemas, es decir no son formas portadoras de significado; una vez establecida la relación se procede a inventar siguiendo el patrón de segmentación establecido para jugar y carcajearse. Este juego es interesante porque demuestra la familiaridad del creador con la estructura silábica de su lengua y la habilidad para divertirse con ello. Casos de pseudosegmentaciones, que por lo general siguen el esquema de pregunta-respuesta, son los de (21-26); en cursiva aparecen los supuestos morfemas:

- |      |                                 |  |
|------|---------------------------------|--|
| (21) | ¿Qué es un cay- <i>uc-o</i> ?   | Un cos- <i>uc-o</i> en el pies- <i>uc-o</i> .        |
| (22) | ¿Qué es una or- <i>ill-a</i> ?  | Sesenta minut- <i>ill-os</i> .                       |
| (23) | ¿Qué es una or- <i>ej-a</i> ?   | Sesenta minut- <i>ej-os</i> .                        |
| (24) | ¿Qué es una brúj- <i>ul-a</i> ? | Una viêj- <i>ul-a</i> en su escób- <i>ul-a</i> .     |
| (25) | ¿Qué es un zala- <i>mero</i> ?  | El que sala los pescados meros<br>allá en el puerto. |
| (26) | ¿Cuál es el pez más erótico?    | El pez- <i>ón</i>                                    |



Es importante recalcar en estos casos que con el fin de jugar, se recurre a un proceso morfológico que si bien existe en español, es extremadamente marginal, como es el caso de la infijación. De hecho, en español solo existen los dos infijos diminutivos *-it-* e *-ill-*, el segundo de los cuales aparece en (22). Sin embargo en los ejemplos anteriores se crean nuevos “infijos”, como<sup>2</sup> *\*-ej-* (23) y *\*-ul-*. Nótese que en (21) el “morfema” *-(s)uco* es en realidad una invención forzada para mantener el paralelismo, echando mano de la existencia de una *-s-* epentética que se utiliza para derivados de la raíz nominal *pie* (*pie-s-it-o*), así como del sufijo *-uco*, utilizado en casos como *maluco*. (25) y (26) son diferentes en que la respuesta no incluye la misma pseudosegmentación, pero la pregunta sí se ajusta al patrón. No obstante, cabe resaltar que en (26) la segmentación también es una “pseudosegmentación” en que *pezón* es una raíz independiente y no la suma de una raíz + sufijo, en cuyo caso sería *pezote* (?) o *pecezón* (?). Claramente se ve cómo se “acomoda” la morfología al afán lúdico.

### 2.2.2. Truncamiento

Por *truncamiento* voy a entender el corte de una palabra cuya primera o primeras sílabas corresponden casi en su totalidad a otras palabras que son las que en realidad se están sustituyendo por el aparente truncamiento. En realidad no hay tal truncamiento, sino más bien una extensión de la sílaba o sílabas que inician una palabra. Sin embargo, debido a la imagen de palabra truncada que se da, no hay problema en utilizar ese término. Muchas veces este proceso tiene fines eufemísticos (es el caso de [31] y [32]) y otras es simple y llanamente ganas de bromear lingüísticamente. Ejemplos:

- (27) Pregunta: ¿Qué me dici-embre?  
Posibles respuestas: Na-vidad, na-ranjas
- (28) Pregunta: ¿Cómo le ba-ila?  
Respuesta: Pura bi-rra

En (28) se trata del ya mencionado saludo costarricense de *pura vida*. Muy común es escuchar en un estadio casos como (29):

- (29) Córrase porque no be-tún

<sup>2</sup> El asterisco señala aquí formas inexistentes en español estándar.

Otros ejemplos de truncamiento son los siguientes:

- (30) María se va a separar porque parece que al marido no se le Para-guay
- (31) Ese es un hijo de la Gran-Bretaña
- (32) El Papa es un hijo de P-olonia
- (33) Apúrese que me estoy ca-ntando

Casos como (33) son muy comunes a la espera del servicio sanitario.

### 2.3 Léxico

Éste es el dominio donde se da la mayor cantidad de juegos, pero de acuerdo con lo señalado en la sección 1, casos de frases idiomáticas —las cuales comprenden un número altísimo de ítems con una frecuencia bastante alta en la conversación cotidiana— quedan excluidos, a pesar de otro factor, cual es el que, a diferencia de lo que ocurre en otras lenguas, muchas se construyen espontáneamente en la conversación y quizás por ello tengan una vida relativamente corta.<sup>3</sup> En consecuencia me voy a limitar a solo cuatro tipos: las adivinanzas, las comparaciones, los del patrón *no es lo mismo*, y al de los proverbios *por delante y por detrás*.

#### 2.3.1. Adivinanzas

Las adivinanzas son palabras o frases donde aparentemente se da una breve pista sobre algún referente; la información se da a medias a propósito para que el oyente pregunte ¿por qué? En la respuesta se da la explicación, la cual unas veces se refiere a algo real y otras a algo no-real. En ambos casos se trata de jugar con palabras, concretamente el uso “forzado” del significado de las palabras utilizadas, y conceptos. Así (34) se dice acerca de la manera de vestir de alguien; (35) y (36) están bastante claros; y (37) es una descripción de los atributos físicos de Claudia.

---

<sup>3</sup> Este fenómeno a la vez vuelve a corroborar el espíritu lúdico-lingüístico imperante en la práctica lingüística hispánica, pues se puede decir que la creación y uso de frases idiomáticas está en constante “reciclaje”, y constituye, por lo tanto, una especie de recurso natural “renovable”. De hecho, las frases idiomáticas españolas se pueden analizar en términos de su actualidad (si son nuevas, viejas o “del tiempo de Upa”), su adecuación generacional (si las dicen niños, jóvenes o viejos), así como de su registro (vulgar, corriente, formal, etc.).

- (34) Eduardo anda vestido de caja fuerte  
(...solo él sabe la combinación)
- (35) A Yolanda le dicen (de apodo) “Dios”  
(...no tiene ni cuerpo ni forma)
- (36) En Cuba están importando hombres  
(...porque el régimen es castrista)
- (37) Claudia es campeona de natación  
(...nada por delante y nada por detrás)

### 2.3.2. Comparativos

Los comparativos son juegos donde la comparación expresa las características que sirven de referencia al término de la comparación, pero en realidad es una manera de expresar aumentatividad; es decir, se recurre a la comparación en vez de utilizar la construcción intensificadora *muy* + *adjetivo*; el fin es simplemente evitar hablar de manera directa, y utilizar la creatividad. Ejemplos de comparaciones son (38-43):

- (38) Más viejo que Matusalén  
la maña de pedir fiado
- (39) Más perdido que una gallina en un baile de zorros  
Adán el día de la madre
- (40) Más triste que un mono con un banano plástico
- (41) Más agarrado que un mono en un ventolero (agarrado = tacaño)
- (42) Más sentado que un Buda (sentado = haragán)
- (43) Más metido que la pobreza  
que un calzoncillo de pobre (metido = metiche).

### 2.3.3. *No es lo mismo...*

Este tipo de juego se origina en situaciones donde dos fenómenos equis se parecen pero cuyas consecuencias difieren bastante. Cuando una situación así se da, se escucha uno o dos ejemplos de los que aparecen en (44), pero por lo general se sigue una cadena hasta que no se ocurran más. A veces se empieza el juego sin causa aparente, tanto como empezar a contar chistes. El juego consiste en “desdoblar” palabras o frases y darles una forma que cause risa:

(44) NO ES LO MISMO	QUE
Tubérculo	ver tu culo
Dos tazas de té	dos tetazas
Una vieja en el Canal de la Mancha	una mancha en el canal de la vieja
Tres metros de encaje negro	que un negro te encaje tres metros

Este tipo de juego es interesante porque demuestra la manipulación de la sintaxis y no exclusivamente de la morfología. Así pues, en el caso de *tubérculo* se segmenta la palabra en componentes identificables (segunda persona singular, un infinitivo y un objeto directo) y se les da estructura fraseal. De igual manera en *dos tazas de té*, se adopta un orden del sintagma nominal ajeno al español, pues en esta lengua los determinadores siguen al núcleo como en la primera parte del juego, no de manera prenominal –como en inglés *two tea cups*–; sin embargo, en aras de lo chistoso, se utiliza una sintaxis no hispánica. En cuanto a *Una vieja...*, ahí solamente se da una conmutación de núcleos en los sintagmas nominales respectivos.

#### 2.3.4. Proverbios *por delante ... y por detrás*

El último tipo de juego incluido en esta clasificación preliminar es el que consiste en decir refranes, a los cuales se les adjuntan los sintagmas preposicionales *por delante* y *por detrás*, en sus respectivas partes. El efecto que se busca es abiertamente morboso y los sintagmas preposicionales buscan hacer referencia a las partes delantera y trasera del cuerpo humano, adaptando así el significado del proverbio a esos fines. Tanto como el juego anterior, no hay causa aparente en la conversación para empezarlo; es como contar chistes:

POR DELANTE	POR DETRÁS
(45) Amarás a tu prójimo	como a ti mismo
Agua que no has de beber	déjala correr
Camarón que se duerme	se lo lleva la corriente
Lo que no me gusta para mí	no se lo hago a los demás
Dime de que te jactas	y te diré de que careces
No dejes para mañana	lo que puedas hacer hoy

En apariencia el tipo de juego ilustrado en esta sección contradice la definición que se adoptó en 1. Sin embargo, el hecho de que los proverbios en principio correspondan a una “clase abierta” está en armonía con el requisito de actualidad; en segundo lugar, la adjunción de una sintagma preposicional es un hecho metalingüístico y formal, con lo que cae dentro de la definición.

Con este tipo de juego concluye aquí la taxonomía preliminar de los juegos de palabras en español. Es necesario recalcar la naturaleza preliminar del estudio, pues, sin duda, existen muchos otros tipos que aquí no aparecen por desconocimiento del autor. Ello no es una debilidad del estudio, antes bien, revela lo “abierto” de los mecanismos lúdico-lingüísticos existentes en español.

### 3. Conclusión

La pequeña muestra de juegos lingüísticos analizada y su distribución en diferentes componentes de la estructura de la lengua podrían tomarse como indicadores de una tendencia al juego y creatividad lingüística de los hispanohablantes; fenómenos como el truncamiento, o las alteraciones segmentales o las inversiones silábicas indudablemente llevan a pensar en esa dirección (*¿un savoir vivre lingüístico?*). Sin embargo, antes de ahondar en este aspecto de la cultura lingüística hispánica (tarea que queda pendiente para futuras investigaciones), es necesario recopilar más material para evaluar, confirmar o expandir la taxonomía propuesta. Como se ha insistido anteriormente, este trabajo es solo un primer paso.

BIBLIOGRAFÍA

Beinhauer, Werner

1968 *El español coloquial*. Trad. Fernando Huarte Morton. Madrid: Gredos.

1973 *El humorismo en el español hablado*. Madrid: Gredos.

Jakobson, Roman

1988 *Lingüística y poética*. Trad. Ana María Gutiérrez Cabello. 4ª ed. Madrid: Cátedra.

Lewandowski, Theodor

1990 *Linguistisches Wörterbuch*. Wiesbaden: Quelle & Meyer.

Quesada, J. Diego, *et al.*

1992 "Morphosyntaktischer Wandel im Spanischen: System, Gesellschaft und Etappen". *Zeitschrift für Phonetik, Sprachwissenschaft und Kommunikationsforschung* 45.5: 424-436.