

FRANCO TRUJILLO, E. D. (2024). *JUEGOS VERBALES DE TRADICIÓN POPULAR MEXICANA* (424 pp.), MÉXICO, EL COLEGIO DE MÉXICO.

El trabajo lexicográfico requiere mucha agudeza para distinguir entre locuciones y colocaciones. El trabajo se complica aún más cuando se agregan algunas construcciones el contexto social en una lengua determinada. En el caso del español de México, donde las expresiones populares son muy ricas y frecuentes, la decisión de incluirlas en obras lexicográficas como mexicanismos, podría no necesariamente ser un acierto, debido a factores como su espontaneidad, su efimeridad y la falta de un contexto pragmático óptimo para que puedan ser descritas en su totalidad. De esta manera, expresiones como *¿qué hongo?*, *¿qué Honduras?*, *¿qué Pachuca por Toluca?* y una fila larga de construcciones similares no tenían un lugar como parte del léxico del español de México, a la vez que son lo suficientemente reconocibles y frecuentes como para negar su pertenencia y vitalidad en el repertorio del habla cotidiana. Felizmente, el doctor Erick Franco tuvo el acierto de describir este tipo de expresiones, a las cuales llama *juegos verbales*.

En un acercamiento poco atento, el lector podría pensar que se trata de una obra de consulta de “curiosidades” del español cotidiano.¹ Sin embargo, casi de inmediato uno se puede percatar de que el libro va más allá de lo superficial. Por el contrario, se trata de una obra muy estructurada. Las categorías propuestas por el autor son un verdadero mapa de construcciones lingüísticas, que van desde el plano fonético hasta cuestiones sintagmáticas.

El libro tiene una división particular. *Grosso modo* se trata de dos grandes partes: el estudio de los juegos verbales y un amplio repertorio de éstos. Las dos secciones son imperdibles por ser dos caras de una misma moneda.

¹ El mismo autor señala qué tipo de juegos verbales se recopilaban más por aficionados que por verdaderos estudiosos de la lengua.

El estudio introductorio se divide en cuatro subapartados, referidos a: 1) aspectos fundamentales para delimitar la importancia de este tipo de recursos léxicos en el español de México; 2) su categorización acorde con el mecanismo más prominente de éstos; 3) un apartado sobre el método y 4) las decisiones que tuvo que tomar al enfrentarse a un tema tan complejo por su espontaneidad. En los siguientes párrafos reseñaré el contenido de los subapartados.

El autor, desde una perspectiva coseriana, entiende la actividad de hablar desde tres dimensiones: universal, histórica e individual. De esta manera los productos de dicha actividad son consecuencia de una suma de hechos. Por ello, los juegos verbales provienen de una tradición, son procesos creativos producto de una tradición específica. El autor también plantea una aparente oposición entre la tradición culta y la popular. Ninguna de ellas termina siendo más importante que la otra; ambas, por el contrario, son indispensables para una identidad lingüística. Por un lado, la tradición culta goza de prestigio y es el resultado de lecturas e instrucción. En alguna medida, los hablantes tienen interacciones verbales donde son conscientes de esta tradición para echar mano de ella. En otro apartado, que no es opuesto, sino complementario, se encuentra la tradición popular que se alimenta de usos cotidianos y familiares de la lengua. De esta última, nacen los juegos verbales como parte de un *saber hablar*.

Para el autor es muy importante adscribir estos usos cotidianos a una tradición vigente, en palabras de Luis Fernando Lara: “Toda tradición verdadera es vigente; no es un conjunto de costumbres fosilizadas, repetidas automáticamente y sin renovación posible” (Lara, 2012, p. 52, *apud* Franco, 2024). De esta manera cobra relevancia que los juegos verbales se caractericen por su espontaneidad y por ser efímeros en muchos casos (aunque no en todos), dado que son un proceso que surge y se negocia en el acto de habla, como un tradición renovada por elementos contextuales y sociales.

Una vez entendida su importancia en la actividad de hablar, podemos encontrar de manera más puntual lo que se debe entender a lo largo de la obra por un juego verbal, dado que de manera menos pormenorizada se pueden encontrar en la bibliografía como juegos de palabras. La definición que se ofrece es trascendental pues se sostiene en los siguientes subapartados del estudio. El autor optó por juegos verbales, dado que, para su formulación, se valen de elementos muy diversos que abarcan diferentes niveles de la lengua y no únicamente combinaciones o permutaciones de vocablos.

Para entender el proceso de formación de los juegos verbales, el concepto de *desautomatización* tiene un papel protagónico. Se trata de un proceso que afecta no sólo a vocablos monomorfémicos, también se puede presentar en construcciones pluriléxicas, como locuciones y parestias. Actúa como un desvío lingüístico producto de la voluntad

del hablante, gracias a él se rompe, de manera creativa, la repetición automática de una unidad fraseológica o vocablo. Aunque el juego verbal se puede explicar aisladamente, otra de sus características es que adquiere más sentido en una conversación, dado que tienen una alta sensibilidad al contexto de uso.

En toda obra, resulta interesante conocer el método de trabajo empleado. El caso del presente libro no es la excepción, pues las fuentes de las que abrevó para conseguir los datos son muy variadas y poco comunes para la obtención de datos lingüísticos. En total, el autor registró 1601 juegos verbales. Sus fuentes tienen una diacronía de 73 años; sin embargo, es muy revelador el apunte acerca de que los datos más viejos aún son vigentes.

Esta observación abre algunas preguntas de investigación respecto a la estabilidad de lo popular y los juegos verbales en el léxico de una comunidad. Las fuentes consultadas podrían organizarse en un continuo de lo formal a lo informal. Del lado de la formalidad se encuentran obras de autores como Lope Blanch, Luis Fernando Lara, Margrit Frenk y Elizabeth Beniers. Al centro, se pueden colocar obras de divulgación como *El chingonario*; y del extremo más informal se encuentra una amplia variedad de formatos y de textos, desde obras cinematográficas como *Los Caifanes*, hasta fuentes construidas de autorías abiertas como foros de internet.

Sin duda, esta variedad de obras consultadas responde al carácter mismo del fenómeno observado. En lingüística es complicado elicitarse datos que puedan contener información interdita o poner en evidencia las creencias lingüísticas, por lo que los espacios menos formales parecen ser los más adecuados para obtener datos de este tipo. También es relevante que cada juego verbal está acompañado de un ejemplo en contexto, como toda buena obra lexicográfica. Lo relevante en este título es que el ejemplo proviene de la red social X (antes Twitter). Esta aportación es destacable, pues las redes sociales constituyen una fuente de información lingüística invaluable al estar entre la oralidad y la escritura.

Con este panorama, el autor ofrece un rico mapa estructural de los juegos verbales. Se trata de una categorización de las técnicas discursivas que originan los juegos verbales a través de tres niveles de la lengua: el fonético-fonológico, el morfológico y el léxico-semántico. Comienza por juegos simples constituidos por un sólo mecanismo lingüístico y, en riguroso orden, describe en primer lugar aquellos que involucran el nivel fonético-fonológico o gráfico, a saber: modificación de fonemas, elisión de fonemas, enrevesamiento y adaptación ortográfica de anglicismos. En este nivel, considero relevante mencionar que algunos de estos juegos han sido popularizados por la televisión, por ejemplo, *miedo por mello*, una forma divulgada por el programa mexicana *Chiquilladas*. De esta forma, hace evidente la preponderancia de los medios de comunicación en la difusión lingüística. Otro factor importante en este nivel para la elaboración de juegos verbales es la imitación, las

más representativas son la reproducción del habla infantil y del habla rural, pero también la imitación de algunos préstamos, por ejemplo, *siyuléiter* por *see you later*.

Los juegos que implican un proceso morfológico son los siguientes en ser descritos. Este apartado sorprende porque prácticamente cualquier recurso morfológico puede ser empleado para crear un juego verbal. Se describen juegos basados en la derivación, composición morfológica, composición oracional, derivación apreciativa, pseudofijación, afijación alógena, truncamientos y cruces léxicos. En este apartado el autor hace gala de su amplio conocimiento morfológico, pues, a la vez que explica la estructura de los juegos verbales, describe los procesos morfológicos de manera puntual. De los mecanismos morfológicos, considero que los más interesantes son los creados por pseudofijación, pues ponen de relieve nuevamente la dimensión social de la lengua en el español de México.

El nivel semántico también juega un papel importante en la creación de juegos verbales. Quizá éste sea el nivel más explorado, dado que los usos eufemísticos son característicos de los juegos verbales. De esta manera la metáfora y la metonimia no podían faltar como procesos para la creación de este recurso popular. Sin embargo, el autor va más allá y explora otros procesos como traducciones literales, usos metalingüísticos, remotivación y reinterpretación lingüísticas, ampliaciones sintagmáticas, calambures, doble sentido por homonimia o polisemia y sustitución por paronimia. En este último, presenta además una tabla de las categorías verbales que tienden a ser sustituidas. Señala que la sustitución paronímica se da entre las mismas categorías léxicas, lo que ayuda a reforzar en el acto de habla que se trata de un juego, por ejemplo, *es para tinieblas* en vez de *es para ti*, donde un sustantivo sustituye a un pronombre.

Una vez que el autor presenta las técnicas discursivas, que suman más de treinta, ofrece algunos ejemplos de juegos verbales constituidos por dos o más técnicas, a los que llama juegos verbales complejos. Algunas de las combinaciones son: sustitución paronímica mediante miembros de una misma área conceptual; sustitución paronímica y ampliación sintagmática con elementos de una misma área conceptual; sustitución de formas paronímicas y ampliación sintagmática con rima; ampliación sintagmática y doble sentido; sustitución de formas paronímicas y pseudofijación; truncamiento y reduplicación; metonimia, pseudofijación y ampliación sintagmática con rima. De todas estas combinaciones, el autor concluye que la más productiva es la sustitución por paronimia y la ampliación sintagmática, a saber: *Sin Yolanda, Mary Carmen por Fabiola, Yo Querétaro Metepec mi Chilpancingo por tu Culiacán* o *Té apescado el océano*. Para entender mejor el sentido de los ejemplos, invito al lector a acercarse directamente a la obra de Franco Trujillo.

Una reflexión destacable del estudio de los juegos verbales es que están profundamente arraigados a la *saber hablar* de los hispanohablantes mexicanos y sería conveniente conocer

si estos recursos son propios, quizá exclusivos, de la variante dialectal descrita, o bien trascienden la dimensión social de la lengua y pueden ser igualmente creados de la misma manera en otras latitudes.

Antes de comenzar con la obra de consulta, el autor agrega una sección en la que comenta las decisiones operativas que tomó para presentar los juegos verbales. Igualmente hace una aclaración sobre la imposibilidad de registrar todo el material referido a este tipo de juegos. Si una obra lexicográfica no puede garantizar contener todos los vocablos, o acepciones, de una lengua, en este caso se complica dada su espontaneidad, oralidad y variaciones posibles, ya que prácticamente cualquier alteración es válida. El autor compara esta situación con la polisemia, donde no todos los rasgos tienen la misma preponderancia.

Así llega a una reflexión clave: ¿por qué es importante una obra de este tipo? Las respuestas son sucintas: para valorar la tradición popular y el *saber hablar*, poner de manifiesto la necesidad de contextualizar con ejemplos de habla en la lexicografía y recordar el propósito principal de un diccionario, esto es, explicar las opacidades en el significado de una lengua. Reconoce que el repertorio de juegos verbales no puede ser incluido en diccionarios de uso, algunos por su poca fijación y alta variación, pero “aquellos elementos lúdicos que, más allá de su origen festivo, cuenten con una gran frecuencia de uso y dispersión discursiva, un valor social profundo, cierta opacidad con respecto al vocablo-base y un grado de lexicalización, indiscutiblemente serían candidatos para formar parte del diccionario” (Franco, 2024, p. 123).

Si bien no es un diccionario de uso en sentido estricto, sí comparte muchas estructuras con uno. La característica más prominente es que la macroestructura, es decir, la forma en que se presentan las entradas es alfabética. Este orden es con el que más están familiarizados los consultantes, igualmente es más amable que intentar un orden por significado. La composición del artículo lexicográfico se constituye de la entrada, el elemento lingüístico que se tomó como base de la construcción del juego verbal, la explicación de éste y un ejemplo de uso (usualmente es un ejemplo de la red social X, como se mencionó anteriormente). Finalmente, otras decisiones que se consideraron fueron los criterios ortográficos, pues muchos juegos verbales, al ser orales, no están sometidos a reglas de escritura.

Luego de esas advertencias, el lector encontrará la segunda parte de la obra, correspondiente al listado de los juegos verbales, la gran mayoría de ellos resultan hilarantes y la lista se convierte en un texto que se puede seguir de manera lineal, a diferencia de un diccionario común. Para dar cuenta del arduo trabajo del autor, a la vez que llamar la atención de propios y ajenos del estudio del léxico, dejo aquí un ejemplo de los juegos verbales de los que el libro da cuenta:

si ya te la Sanborns, para qué la haces de Toks

Estructura base: si ya sabes, para qué la haces de tos ‘Si ya lo sabes, para qué exageras’. Sustitución paronímica de las palabras sabes por el nombre comercial de la cadena de cafeterías y tiendas departamentales mexicana Sanborns y de tos por el nombre comercial de la cadena de restaurantes Toks como variante de la estructura base y en la que los elementos léxicos sustitutivos pertenecen a una misma área conceptual: “*¡Si ya te la Sanborns, para que la haces de Toks! ¡A mí nadie me gana carnal! Puro barrio fino conmigo*”.

Para cerrar esta reseña, vuelvo al estudio introductorio. Franco Trujillo hace referencia a dos conceptos coserianos importantes: *enérgeia* y *ergón*, el primero se refiere a una actividad creativa, que implica técnicas y observación del acto de habla; mientras que el segundo se refiere al producto resultante, la documentación de unidades lingüísticas, por ejemplo. De esta manera, el autor convierte su libro en un reflejo de estos dos conceptos, donde la *enérgeia* se traduce en el estudio pormenorizado de la construcción de los juegos verbales y el *ergón* en la recopilación de los juegos verbales en una obra de consulta.

DINORAH BEATRIZ MONTIEL PÉREZ 

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

dindindm@gmail.com

DINORAH BEATRIZ MONTIEL PÉREZ. Licenciada en Letras Iberoamericanas por la Universidad del Claustro de Sor Juana, maestra en Lingüística Hispánica por la Universidad Nacional Autónoma de México y cuenta con el Doctorado en Humanidades, línea en Lingüística, por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa. Su trabajo doctoral aborda el análisis del cambio léxico-semántico en la Ciudad de México mediante un estudio de panel. Ha desarrollado experiencia profesional en el ámbito editorial como correctora de estilo, la docencia y la investigación lingüística. Actualmente se desempeña como asistente de análisis de datos académicos en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Su producción científica se centra en la variación y cambio lingüístico en el español de México, con especial interés en redes sociales, disponibilidad léxica y

posicionamientos sociolingüísticos. Ha publicado en revistas como *Signos Lingüísticos*, *Lingüística Mexicana* y *Normas*, además de participar en diversos congresos y colaborar como dictaminadora en revistas especializadas. Desde 2025 es profesora de la Asociación Mexicana de Lingüística Aplicada.

D. R. © Dinorah B. Montiel Pérez, Ciudad de México, julio-diciembre, 2025.