

La lingüística y el juego: sobre la función lúdica del lenguaje

Karlo Budor

Facultad de Filosofía y Letras, Zagreb

A partir de varios actos lingüísticos relacionados con el juego, se examina la posibilidad de postular una función lúdica del lenguaje. Se trata de una función derivada y secundaria, propuesta por algunos estudiosos que la consideran circunscrita a unas cuantas manifestaciones marginales del lenguaje.

Que el juego y el lenguaje en los seres humanos están ligados por ciertos vínculos, esto ya es un hecho conocido. Tal conocimiento general es, empero, de tipo intuitivo. Sin embargo, es obvio que, con frecuencia y en modo bastante sutil, en muchos casos concretos se entrelazan *el lenguaje* – que es, al mismo tiempo, facultad e institución humana – y *el juego*, comprendido éste como una de las ocupaciones o funciones humanas universales. A veces, el lenguaje y el juego hasta llegan a complementarse mutuamente. La intención de jugar como también la relevancia del juego – por más tenues que éstas fueran – con claridad se perciben a través de varios usos y aspectos particulares en que se manifiesta el lenguaje: p.ej. a lo largo del proceso de aprendizaje de la lengua materna por el niño; se aplican en la glotodidáctica; se reflejan en ciertos rasgos místicos, míticos o rituales dentro de la literatura, la estilística y la retórica; constituyen distintos ejercicios, pasatiempos y divertimientos con base verbal o lingüística..., etcétera.

En consecuencia, será lógico suponer que a la ciencia lingüística le resulte interesante determinar o acotar el papel que el juego desempeña en el lenguaje como tal, o mejor dicho, en varias prácticas lingüísticas. Pero previamente habrá que definir ciertas acepciones de algunos términos muy comunes que – por eso, precisamente – se convierten en convencionales y, por lo tanto, en demasiado vagos o faltos de rigor.¹ Conviene, pues, restringir un tanto el sentido sobrentendido en las acepciones

1. Piénsese sobre todo en *palabra*, un término tan común y corriente, casi banal, pero cuya definición lingüística – que tendría que ser general, única y cabal a la vez – presenta todo tipo de problemas insuperables.

corrientes de palabras tales como *juego* (*lúdico* o *lúdicro*)² y *función* siempre y cuando éstas se refieran al lenguaje.

* * *

La definición o, mejor dicho, la etiqueta según la cual el juego es creatividad finita en la dimensión mágica de una ilusión (E. Fink 1971:25), pese a su verosimilitud tan elegantemente expresada, y por más que tenga todos los atractivos de lo somero, en efecto aún está muy lejos de cubrir los variadísimos dominios y todo tipo de actividades a los que el término *juego* suele aplicarse sin distinción alguna. Es decir, el fenómeno del juego no es siempre translúcido ni directamente perceptible. Para los sujetos pertenecientes a un mismo grupo, que viven y actúan de acuerdo con idénticas costumbres y normas culturales, el juego parece ser su propio revelador y su propio testigo (J. Henriot 1976:81).

Según J. Huizinga (1972:43–44, 128–129),

el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. [...] el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. Lo que tenga que realizarse y lo que con ello se gana son cuestiones que sólo en segundo orden se plantean dentro del juego.

Siguiendo la misma línea de ideas, R. Caillois (1967a:42–43) define el juego esencialmente como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, regulada, ficticia.³ Esas calidades diversas, aunque meramente formales, sin embargo no prejuzgan del contenido de los juegos. Según E. Fink (1971:19), el juego – presentado en tal modo – aparece más o menos como un disparate frívolo y grato, estancia despreocupada en el reino de la fantasía y de meras potencialidades, como una escapatoria desde la realidad inquebrantable hacia el utópico sueño, si bien la inserción del juego dentro de un sistema ingenuo de las antítesis populares, tales como *trabajo ~ juego*, *frivolidad ~ seriedad* etc., no permite comprender el sentido ontológico del juego. Como bellamente lo expone el mismo autor (E. Fink 1971:25), el juego puede contener en sí no sólo el claro momento apolíneo de la libre autodeterminación, sino también el oscuro momento dionisiaco del pánico olvido de sí mismo. Y eso de manera que hasta sería posible poner en tela de juicio «las culturas y las épocas *sub specie ludi*» (J. Huizinga 1972:205–229).

A raíz de su análisis del juego, E. Benveniste (1947:165) llega a la conclusión de que el juego se manifiesta en dos formas, esto es: como *ludus* – juego en acción, que corresponde al rito – y como *jocus* – juego en palabras, que corresponde al mito. En

2. De las dos formas adjetivas *lúdico* y *lúdicro* 'lo relativo o perteneciente al juego', la primera parece más corriente, mientras que la segunda es un latinismo arcaizante.

3. Véanse las serias objeciones expresadas por J. Henriot (1976:56ss) respecto a las caracterizaciones del juego formuladas por Caillois.

este último tipo, es decir en *jocus*, el juego está constituido – en vez de por los actos – por las palabras, pero las palabras no incorporan nada salvo su propio ser en cuanto palabras. Se producen las palabras como si transmitiesen una realidad, pero acorde con la convención, aceptada por todos los participantes, de que tales palabras, de hecho, no tienen verdadero contenido. *Jocus* se caracterizaría, pues, por la naturaleza deliberadamente ficticia de la realidad a la que alude.

La actividad lúdica no es una falta del deber; ella expresa una autenticidad humana tan respetable como los demás aspectos de la personalidad. Librada de temas y motivos anejos que la pudieran estorbar y sobrecargar, la actividad lúdica se presenta como un estilo de vida, generador de cierta relación con el mundo. El que juega adopta un modo de empleo de su propia existencia; está proponiendo al universo un conjunto de significaciones de una naturaleza muy particular (G. Gusdorf 1967:1165). Será posible, pues, hablar de ciertos comportamientos cuyo carácter, conscientemente lúdico, sirve para enmascarar la profunda seriedad. Eso, tal vez, puede llevarnos a la conclusión de que, los criterios del juego quedando siempre subjetivos, nadie estaría jamás seguro de su realidad, ni siquiera el que juega y que, sin embargo, bien sabe que está jugando (J. Henriot 1976:74). En caso extremo, todo puede ser objeto de un remedo lúdico; es que el juego es una forma de afirmación humana susceptible de poner en obra materias o asuntos cualesquiera que fueran (G. Gusdorf 1967: 1167). Para tener la forma del juego, todo juego exige cierta distancia y ruptura, por lo cual la conciencia de su no-seriedad sucede o se superpone a la seriedad del acto (J. Henriot 1976:9–10).

Por su parte, R. Caillois (1967a:7,35) postula que el juego no produce nada, ni los bienes ni las obras, porque es esencialmente estéril. Añade luego que, en efecto, una característica del juego es la que él no crea ninguna riqueza, ninguna obra. Por ello se diferencia del trabajo o del arte. Las características del juego, tal como quedaron esbozadas por Huizinga, Caillois y Benveniste, fueron luego retomadas por J. Ehrmann (1971a:41), quien establece todo un paradigma de dicotomías: *seriedad, utilidad, fecundidad, trabajo, ciencia, realidad* que se oponen a *juego, gratuidad, esterilidad, ocio, literatura, irrealidad*.

Señala R. Pérez de Ayala (1963:205):

Porque esto es en sustancia el juego: lo reflexivo transmutado en espontáneo; la actividad libre engendrada por la conciencia de las leyes naturales y eternas; una superación de la necesidad por la libertad. Primero, conocer la fatalidad recóndita, el resorte vital. Y en conociéndolo, está dominado; nacen el juego y la actividad artística. No se juega con las personas ni con las palabras, sino al modo como los niños juegan con sus juguetes, abriéndolos para saber cómo funcionan y lo que llevan dentro.

Podemos concluir con L.J. Eguren Gutiérrez (1987:28) que, al parecer, una definición «esencial» de lo lúdico no es posible y que debemos contentarnos con una definición «descriptiva» del juego formulándola en base a unos criterios externos al lenguaje, con lo cual nos salimos de los límites de la lingüística.

* * *

La función esencial del *instrumento* que es una lengua es la de la *comunicación*. [...] No obstante, deberá tenerse en cuenta que el lenguaje ejerce otras funciones que la de asegurar la mutua comprensión. En primer lugar, el lenguaje sirve, por así decirlo, de soporte al pensamiento [...] Por

otra parte, el hombre emplea con frecuencia su lengua para expresarse, es decir, para analizar lo que siente sin ocuparse excesivamente de las reacciones de eventuales oyentes. Encuentra en ella, al mismo tiempo, el medio de afirmarse ante sí mismo y ante otros sin que en realidad tenga deseos de comunicar nada. Se podría igualmente hablar de una función estética del lenguaje que sería difícil analizar, de tal manera que se entremezcla estrechamente esta función con las de comunicación y expresión. En último análisis, es la comunicación, es decir, la comprensión mutua, lo que es preciso retener como función central del instrumento que es la lengua. (A. Martinet 1968a:15–16).

Partiendo de ello, M. Mahmoudian (1982:74) define la lengua como un instrumento de comunicación, de carácter económico y de alcance universal, mientras E. Coseriu (1977:78) apunta:

Quedando siempre dentro de los límites de la consideración intrínseca del lenguaje como actividad cognoscitiva, podemos, finalmente, distinguir, según la *función predominante* (o, mejor, según la finalidad, desde el punto de vista del hablante, y según el efecto logrado, desde el punto de vista del oyente), varios tipos de lenguaje, que a veces se presentan como *todo* el lenguaje, como su esencia, aunque no se den nunca, o casi nunca, en el estado puro.

En consecuencia, distintos autores se proponen determinar varias *funciones del lenguaje* tratando de definir las especialmente a partir de la que cada uno de ellos considera ser función principal o dominante. Aquí, pues, sólo haremos mención de las teorías más relevantes al respecto.

En el modelo triádico del *órganon*, propuesto por Karl Bühler (1967:51) desde un punto de vista psicológico, el fenómeno de la comunicación lingüística queda reducido a las funciones de *expresión* [Kundgabe] = síntoma, *apelación* [Auslösung] = señal, y *representación* [Darstellung] = símbolo, según se atiende al emisor, al receptor o a objetos y relaciones representados en el mensaje transmitido. Si se puede admitir que la primera función del lenguaje es *significar*, es decir, *significar antes de comunicar*, de ahí resulta que lo propio del mensaje lingüístico es dar testimonio de una significación o, de otra manera dicho, producir un significado.

G. Leech (1977:25–43) habla de los siete tipos de significado: conceptual, connotativo, estilístico, afectivo, reflejo, conlocativo y temático – los cinco tipos intermedios pudiendo agruparse bajo el rótulo de *significado asociativo*, a partir de las conexiones neutrales basadas en la contigüidad de las percepciones empíricas. El significado asociativo contiene tantos factores imponderables que sólo se lo puede estudiar sistemáticamente mediante técnicas estadísticas aproximativas. Es lo que se proponían hacer Osgood – Suci – Tannenbaum (1957).

A su vez, M.A.K. Halliday (1976:28–31)⁴ habla de una *función de crear el texto*. El texto siendo lenguaje en uso, es lo que a la lengua le permite ser operante. El dominio de la lengua por parte del hablante incluye la conciencia de las diferencias existentes entre el texto y el no-texto, es decir, listas de palabras o conjuntos aleatorios de frases. Se reconoce que el lenguaje juega un papel sólo en cuanto sea aceptable como texto. Es posible considerar eso como *función textual* del lenguaje pues ésta es la función de crear el *texto* o la *textura*. Las diferentes funciones, según toda evidencia, son simultáneas y compatibles. Sin embargo, descaminado sería confundir la «función del lenguaje» y el «uso del lenguaje». Existe un número indefinido de usos del lenguaje que la teoría

4. Cf. en particular el capítulo «Functions and universals of language», págs. 26–31.

lingüística aún no ha tratado de sistematizar. Pero el hecho mismo de que el lenguaje pueda servir a varios propósitos se debe al que el sistema del lenguaje está organizado en pequeños conjuntos de muy generalizados componentes funcionales. El uso del lenguaje es tal que, salvo algunas pocas excepciones, todo enunciado ha de ser multifuncional, mientras que, al mismo tiempo, tenga una estructura integrada. Las llamadas *funciones del lenguaje* pueden considerarse como categorías generalizadas de la sustancia de contenido requeridas por un uso definido del lenguaje.

El significado es, en cierto modo, isótopo con respecto al discurso significante (M. Hausser 1973:152). Por otro lado, D. Alonso (1971:605–606) habla de una *función imaginativa* en el lenguaje provocada por dos clases de elementos: unos – que constituyen la *imagen del significante* – actuando desde la forma, y otros – que forman la *imagen del significado* – donde la actitud parte del contenido. Por su parte, Jan Mukarowsky (1938) esboza una *función estética*.

Su esquema de los factores fundamentales de la comunicación lingüística, Jakobson (1960:360) lo completa con las correspondientes funciones: destinatador – función *emotiva*, destinatario – función *conativa*, mensaje – función *poética*, código – función *metalingüística*, contacto – función *fática*, contexto – función *referencial*, destacando que la estructura verbal de un mensaje depende primariamente de la función predominante.

El esquema de las funciones propuesto por G. Leech (1977:65–68), en lo esencial, sigue al de Jakobson.

En resumen, para nosotros – y en esto estamos de acuerdo con L.J. Eguren Gutiérrez (1987:91–92) –, la denominación de *función del lenguaje* coincide con el objeto o cometido del lenguaje, o sea, con *la finalidad del lenguaje en su conjunto*.

* * *

Cabe sin embargo precisar que la lengua no es sólo un medio de contactos entre los individuos, sino que a tal encuentro ella impone unas formas bien determinadas. No es ya sólo una condición sino, también, un modo de vida social. La lengua no se deja definir exclusivamente como un código, es decir, como un instrumento de comunicación. Se considera también como un juego o, más exactamente, como el que impone las reglas de un juego y, además, de un juego que se confunde ampliamente con la existencia cotidiana (O. Ducrot 1972:4–5). Adviértase que Saussure ya había equiparado el funcionamiento de la lengua con el juego de ajedrez.

A los llamados *juegos de lenguaje* o *juegos lingüísticos* llega a asignarse un papel aún más destacado, como lo hace J. Ferrater Mora (1970:66–67):

Por lo demás, los juegos lingüísticos no parecen ser meramente lingüísticos. Cada uno de ellos expresa una forma de vida, de suerte que usar una expresión perteneciente a un juego lingüístico equivale a comportarse de cierta manera. Los «modos de hablar» se hallan entretnejidos con los de vivir, y en particular de actuar. Hablar un «lenguaje» es parte integrante de una actividad. ¿En qué relación se halla, pues, un juego lingüístico con un «lenguaje»? A decir verdad, no hay ninguna relación, por cuanto lenguaje y juego lingüístico coinciden. Pero entonces, ¿será cada juego lingüístico una lengua? No necesariamente – ni normalmente –. Una lengua exhibe muchos y muy diversos juegos lingüísticos. [...] En lugar de afirmar que una lengua exhibe (o puede exhibir) diversos juegos lingüísticos, o que

se compone (o puede componer) de varios juegos lingüísticos, sería más adecuado decir que la lengua es los juegos lingüísticos pertinentes.

Para B. Kirshenblatt-Gimblett (1976:1,3), «speech play» o juego lingüístico puede concebirse como cualquier manipulación local de elementos y relaciones del lenguaje, creadora de un género especializado, variedad del código y/o estilo. La palabra clave, por supuesto, es «manipulación». Ella implica un grado de selección y conciencia superior al del uso en la lengua ordinaria. También se puede aplicar con varias finalidades. Tal concepción es susceptible de implicar todas las formas del arte verbal, puesto que el juego lingüístico no está restringido a las áreas marginales del mundo, entre analfabetos o niños. Es importante en la vida social y estética dondequiera que fuera estudiado. El problema de cómo hacer distinguir el juego lingüístico de otros modos de hablar, especialmente del arte verbal, merece una mayor atención. La definición del juego en términos de la prioridad del proceso sobre el resultado pretende hacer una distinción entre el juego y el trabajo, pero también puede proporcionar una base para comprender las relaciones entre el juego lingüístico, el arte verbal y los demás tipos de discurso (B. Kirshenblatt-Gimblett 1976:7–8).

La actitud lúdica del destinatario es frecuentemente supuesta por el emisor de algún juego lingüístico ya que, de no ser así, posiblemente ni siquiera se atrevería a hacerlo. Puesto que la retórica opera a través del discurso, toda la comicidad de la retórica concierne al lenguaje. Pero el lenguaje interviene, no en cuanto instrumento de una determinada argumentación, sino, más bien, visto en una perspectiva más general, en cuanto objeto dotado de una comicidad propia, objeto que puede ser exaltado o denigrado (L. Olbrechts-Tyteca 1977:49). Entonces, toda la comicidad del lenguaje tiene sus raíces en las disociaciones entre la forma y la sustancia, llamando la atención sobre la naturaleza de las relaciones entre el significante y el significado.

Desde el punto de vista lingüístico, parece que sería oportuno proponer un análisis de la comunicación a cierto nivel de elaboración lingüística, en el que los medios verbales se utilicen con vistas a hacerlos significar distintamente de lo que es su significación ordinaria, ya se trate de poesía o de juegos de palabras (F. François 1968:18).

En la comunicación normal, el vehículo de la comunicación se hace olvidar. Pero, al revés, se ve que el empleo lúdico del lenguaje no deja de tener afinidades con su empleo estilístico y sobre todo el poético, y así se comprende el que puedan usar procedimientos idénticos. En último análisis, el juego entre lo esperado y lo inesperado, que esos procedimientos provocan, siempre supone que, dentro del marco de unas reglas estrictas, el enunciado emitido se refiera a lo virtual. He aquí los rasgos comunes al estilo y a los juegos de palabras. A tal empleo inhabitual del lenguaje – de modo que, inclusive, llega a profanarlo – los juegos de palabras, sin duda alguna, deben buena parte de su mala reputación (D. François 1966:51–52).

En caso del llamado *juego de palabras*,⁵ se trata de una manipulación juguetona y despreocupada de unidades lingüísticas dominada por reglas libremente seleccionadas, pero imperativas (K. Spang 1984:299).

5. Cf. nuestro propio intento de una definición lingüística del juego de palabras en: K. Budor (1985:163ss, 171; 1988:15ss, 18).

Una lengua no es, por cierto, lo que está bajo la presión de los empleos lúdicos que se pudieran hacer de ella; sus mecanismos son dependientes de las necesidades de comunicación. Pero esa constatación no implica, ni mucho menos, el que a un empleo marginal – tal el empleo lúdico – corresponda un funcionamiento específico y autónomo. Ocurre, pues, algo muy al revés, y eso no obstante el análisis que se haga de las funciones del lenguaje, en la medida que se vaya admitiendo que éstas sean jerarquizadas y que la estructura verbal de un mensaje dependa, más que nada, de una función predominante. Entonces es posible considerar que el análisis de todo empleo marginal – lúdico, estilístico, patológico, etc. – debe constantemente referirse a la función del empleo principal, pudiendo revelarlo, aunque fuera en lo negativo (D. François 1966:33). Al decir de J. Ferrater Mora (1970:65), «Es falaz creer que un lenguaje natural suficientemente rico posee una sola función, y desatinado pensar que todos los lenguajes tienen la misma función. Las funciones lingüísticas son muchas y muy variadas, porque son muchos y muy variados los tipos de *actos lingüísticos*.»

Por tratarse básicamente de una fundición paradójica de la destrucción semántica y la construcción sintáctica, el jugar con palabras puede comportar más que meros malabarismos con las palabras, cambiando las relaciones existentes entre ellas; eso puede incluso comprometer su verdadera condición de signos lingüísticos, poniéndose al descubierto su inaptitud para transmitir precisa o completamente las realidades que pretenden designar (P. E. Lewis 1971:137). Es obvio que el juego de palabras es un recurso que participa de la actitud lúdica (K. Spang 1984:296). En consecuencia, el juego de palabras constituye para el lingüista un problema muy serio, hasta fundamental, en la medida en que invita a una especulación sobre las formas y las funciones del lenguaje (P. Guiraud 1976:5).

Por cuanto se refiere a varios tipos de juegos lingüísticos, es posible apreciar la existencia de muchos casos y modos en los que se explotan las capacidades virtuales de ciertas secuencias textuales para crear efectos lúdicos. En consecuencia, existen algunos fenómenos que se podrán caracterizar como pertenecientes, en menor o mayor proporción, a la esfera del juego. Inclusive, hay ciertos casos en los que, salvo la lúdica, apenas si se percibe otra función alguna. En todo juego lingüístico, o predomina la forma o, al contrario, es el contenido el que puede parecer primordial. Las modalidades diversas en que se manifiestan tales creaciones, que todas conllevan una más o menos aparente marca lúdica, preséntanse en una amplia gama de posibilidades, extendiéndose ésta desde el disparate, a través de sus variantes más distintas – infantil, patológico, espontáneo, inconsciente o voluntario –, pasando por lo grotesco, hasta los más sofisticados juguetes verbales.

Los fenómenos designados como *juegos de lengua* (o *de lenguaje*) incluyen todas las actividades lúdicas en el ámbito lingüístico. A continuación estamos resumiendo las ideas básicas que, según K. Spang (1984:300ss), deberían entrar en una definición del juego de lengua:

- El juego de lengua se basa en una manifestación de la lengua que en sí no se diferencia de manipulaciones no lúdicas. Su carácter lúdico se advierte a través de una contra-determinación contextual, situacional o grafémica.
- La percepción del juego de lengua es siempre *a posteriori*; es decir, no se produce antes de que el receptor no se haya dado cuenta de la señal indicada.

- Los juegos de lengua se producen en todos los niveles del lenguaje.
- Un juego de lengua no tiene que ser forzosamente cómico o gracioso.
- Los juegos de lengua son posibles a todos los niveles y en todos los empleos del idioma.
- La tipología de los juegos de lengua depende del elemento lingüístico con el que se juega o en el que se opera una manipulación, y del procedimiento manipulativo.
- Cabe distinguir entre juegos de lengua originales e innovadores y juegos habitualizados o lexicalizados.
- El juego de lengua no constituye un género literario, sino que es un procedimiento manipulativo.
- Los criterios de lo lúdico y de lo que se considera juego de lengua son subjetivamente variables.

* * *

Hasta la fecha, los lingüistas han demostrado escaso interés por los aspectos lúdicos del lenguaje (B. Kirshenblatt-Gimblett 1976:3). Sin embargo hay no poco que decir a favor de la idea de que la *práctica lúdica* del lenguaje (R. Barthes 1970:174) brinda suficientes argumentos para revisar un tanto el sistema de las ya aceptadas funciones del lenguaje. Como un intento hecho en esta dirección, si bien sólo hasta cierto punto y tomado con reservas, puede considerarse el *modo lúdico* del que trata L. Duisit (1978), y que debe entenderse como una manera intuitiva, global, en que el autor y el lector viven la representación de lo real.

El lenguaje siendo instrumento de placer o de juego, A. García Calvo (1958:337) habla de una «función lúdica» o estética. D. Hymes (1964:291) afirma que los motivos lúdicos y estéticos forman parte de toda habla en cuanto actividad y de toda lengua en cuanto producto. D. François (1969) considera que la «función lúdica» es ocasional, secundaria, marginal y esporádica. A su vez, C. Kerbrat-Orecchioni (1977:38) habla del lenguaje con función estética, lúdica, hedonista, etc. Según M. Mahmoudian (1982:55), el lenguaje se usa también con fines mágicos, lúdicos, estéticos, etc.

Desde una perspectiva psicoanalítica y fonostilística, I. Fonagy (1971) se refiere al «estilo autístico» que consiste en la recurrencia de elementos fónicos con intencionalidad lúdica. Partiendo de unos presupuestos semejantes, F. Ynduráin (1974:218) singulariza una *función lúdica* del lenguaje que se propone «dentro del factor MENSAJE, no como una subespecie, sino como algo netamente distinto de la *función poética*» de Jakobson. La denominación de *función lúdica* se refiere a aquella de entre las funciones poéticas con muy poca atención para el receptor y también con una casi total carencia de función *referencial*, como si se prescindiera del factor correspondiente al CONTEXTO. Sin embargo, se conserva una de las características señaladas por Jakobson para la función poética, la recurrencia, en especial la de elementos sonoros. Al decir de Ynduráin (1974:227), «Ambos tipos de hechos lingüísticos caben, por exclusión y por inclusión, dentro de la *función lúdica* que se postula, aunque con ello se rompa la equilibrada simetría del cuadro propuesto por Jakobson.» Pero Ynduráin (1974:215) también impone una limitación:

Por de pronto, me conviene despejar una posible confusión, descartando los juegos de palabras – equívocos, chistes verbales, etimologías –; esto es, los usos en que hay un contenido de significado por tenue que sea. Adelantaré que mi área de observación es, en cierto modo, prelingüística, en cuanto recoge hechos lingüísticos donde el contenido es, prácticamente, nulo.

A pesar de que el mismo autor, *expressis verbis*, no incluye los juegos de palabras en su esquema, sin embargo creemos que se trata de un exceso de rigor y que los juegos de palabras no pueden ni tampoco deben desvincularse por completo de una función lúdica del lenguaje. Tanto más que P. Guiraud (1976:97ss, 78ss) habla no sólo de una «función lúdica», sino también de varias «funciones sub-lúdicas».⁶

Varios otros hechos del lenguaje, que coinciden en la posesión de los rasgos estipulados para una conducta lúdica, deben incluirse en una función lúdica reformulada, así que L.J. Eguren Gutiérrez (1987:20, 83–84) declara:

Consideramos que las relaciones entre el juego y el lenguaje no se limitan a la función lúdica propuesta por Ynduráin, sino que incluyen juegos en los que participa el significado o al par significado/significante por lo que propondremos la generalización de la función lúdica de modo que se extienda a estos otros fenómenos.

[...] una ampliación de la función lúdica de manera que englobe toda clase de juegos con el lenguaje, de significados, significantes o mixtos. Creemos que, de este modo, adquiere mayor coherencia y recoge un número mucho más relevante de hechos del lenguaje. En nuestra opinión, sólo una función lúdica así estipulada podría, en todo caso, situarse en unos parámetros similares a los de las demás funciones del lenguaje.

Debemos, sin embargo, antes de seguir adelante, establecer una distinción, que resultará fructífera, entre cualquier juego con el lenguaje y una función lúdica del mismo. Discernimos una diferencia entre jugar con el lenguaje «desde fuera», como material que se presta al juego, y jugar con el lenguaje «desde dentro», como material que se convierte en juego.

En el primer caso, el lenguaje es algo «externo», estático y descontextualizado; se juega con el lenguaje como se podría jugar con cualquier otra cosa: el lenguaje es el «objeto» del juego. En el segundo, estamos ante una función constitutiva, con sus rasgos propios de torsión de las palabras, de creación; es un proceso dinámico y productivo que colabora con las demás funciones en la comunicación global: el lenguaje es el «sujeto» del juego. Sin esta precisión, la función lúdica, que queremos ampliada, se disfumaría.

En consecuencia, a aquella función lúdica restringida, tal como primero quedó esbozada por Ynduráin, luego L.J. Eguren Gutiérrez (1987:88, 128–129) llega a agregarle otra función lúdica ampliada.

* * *

Entre una amplia gama de las manifestaciones lúdicas relacionadas con el lenguaje, es posible esbozar un inventario y trazar una tipología en base a los rasgos característicos de algunas culturas y civilizaciones. Precisemos que todos los juegos lingüísticos pueden reducirse a dos tipos fundamentales: *juegos con palabras*, los que aprovechan el lenguaje como medio o instrumento del juego, y *juegos sobre palabras*, los que emplean el lenguaje como meta u objeto del juego. Los primeros, *externos al lenguaje*, jamás ponen en entredicho las relaciones entre los signos lingüísticos, o sea, entre las palabras. Antes que nada, señalando apuntan alguna característica particular de su forma o contenido,

6. Cf. K. Budor (1985:96–97; 1988:7, nota 10).

no atañiendo sino a la estructura superficial. En el fondo, no pasan de ser más que meros divertimientos verbales.⁷ Los segundos, *internos al lenguaje*, aprovechando y actualizando a la vez las virtuales ambigüedades de las palabras, no dejan de poner en entredicho el funcionamiento normal del lenguaje en cuanto sistema de signos lingüísticos o de unidades léxicas. Por lo tanto, conciernen también a la estructura profunda, es decir, la esencia misma de la palabra. Tal juego es, en efecto, sobre la relación significado/significante (D. Delas & J. Filliolet 1973:43).

Ahora bien, no nos proponemos hacer aquí una descripción exhaustiva ni detallada, y – sin ambición de presentar clasificación alguna – trataremos de repasar en rápida revista las más corrientes manifestaciones lúdicas del lenguaje. En una visión más amplia, su número se elevaría a más de un centenar de tipos, sin tomar en cuenta el hecho de que muchos de éstos aparecen como complejos, mixtos e híbridos (P. Guiraud 1976:6).

El lugar privilegiado, y más de lo justo, le pertenece a la poesía, pues J. Huizinga (1972:153–154, 157) indica:

Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego sagrado de la adoración, en el juego festivo del cortejar, en el juego agonal de la fanfarronería, el insulto y la burla, en el juego de agudeza y destreza. [...] Apenas se puede desconocer que todas las actividades de la formación poética, la división simétrica o rítmica del discurso hablado o cantado, la coincidencia de rimas o asonancia, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase pertenecen, por naturaleza, a esta esfera del juego. Quien designe a la poesía como un juego con las palabras y el lenguaje, [...] lejos de hacer una transposición del sentido da en el sentido mismo del vocablo. [...] No solamente en la forma exterior del discurso existe una conexión entre poesía y juego. De manera igualmente esencial se nos presenta en las formas imaginativas y en los motivos, y en el modo en que éstos operan y se expresan.

Por otro lado, la poesía no deja de sostener ciertas relaciones con el dominio del *disparate*, es decir, con formas léxicas que se pueden describir como «asemánticas» o «sinsemánticas» (R. W. Wescott 1982). Al contrario, B. Pottier (1977:93) categóricamente sostiene: «El asemantismo no existe. En la medida en que un ser humano ha producido un enunciado, se debe suponer que tiene una isosemia profunda. Sólo los discursos aleatorios producidos por máquinas o juegos pueden en todo caso ser asemánticos.» Entonces, la palabra *disparatada* – o sea la que, francamente, carece de sentido –, por lo menos, recuerda a la mente otras palabras a las que semeja (E. Sewell 1952:121). En el *disparate*, el sistema mismo proporciona las reglas para dar un sentido a sí mismo; es lícita, pues, una aproximación al *disparate* en cuanto sistema semiótico (B. Kirshenblatt-Gimblett 1976:11, nota 7). El *disparate* desemboca en dos direcciones distintas aunque no separadas por completo: una vertiente dando en lo *patológico*, mientras que la otra se considera como manifestación del «espíritu poético juguetón» (J. Huizinga 1972:220ss).

El *juego* de palabras se opone a la *utilización* de palabras, tal como ésta se practica en todas las circunstancias de la vida cotidiana; consta que el juego de palabras colinda con lo anormal: es, en efecto, una locura de palabra (T. Todorov 1978:294). Es sabido

7. Sobre tales recreaciones o pasatiempos de tipo filológico, cf.: A. Liede 1963; P. Guiraud 1976; L. J. Eguren Gutiérrez 1987:33–38, 84–87; K. Spang 1984. Este último autor (pág. 304) ofrece un interesante «esquema de las posibilidades teóricas de juegos de lengua».

que el alienado mental parte del significante hacia el significado. Para él, al parecer, el significado no es otra cosa sino una mera consecuencia del significante. El escritor, al revés, parte más bien del significado hacia el significante, de la idea hacia la palabra que la expresase en el mejor modo. Sin embargo, la poesía constituye una prueba de que un escritor «de oficio» también puede dejarse llevar por el significante. Enfocado desde tal punto de vista, el poeta «imitaría», en la mayoría de los casos inconscientemente, al alienado mental (G. Delacampagne 1974:175). En lo patológico, los trastornos relacionados con el lenguaje - como, por ejemplo, *agrafia*, *alexia*, *ecolalia*, *glosolalia*, etc. - pueden causar el disparate, merced a la parcial o total disfunción lingüística que de ello resulta.

El pensamiento y la palabra no alcanzan la emoción vivida y, por eso, el artista dispone de la libertad para expresarse, no sólo mediante el lenguaje de entendimiento común, sino por medio de un lenguaje personal - porque el creador es libre - y, también, a través de un lenguaje que no tiene ningún sentido definido y que aún no ha caído en estado de letargo (V. B. Šklovski 1969:22). Al contrario, M. Beaujour (1969:32) afirma que el juego nunca es libertad pues él no crea de cualquier elemento. Ni crea sus propios elementos, ni tampoco el juego en que va a desarrollarse la partida. Él mismo no es más que una coacción vivida a modo de libertad.

En lo poético, a título de ejemplo, citamos los fenómenos siguientes: el «carmen figuratum» carolingio (P. Zumthor 1975:25ss), el «latras» francés medieval, el «limerick» inglés, el «pantogramme» de *Grands Rhétoriciens* (P. Zumthor 1975:46ss; M. Bakhtine 1970:419ss), la *jitanjáfora*⁸, algunos tipos de *nanas* y de *poesía infantil*, ciertas *fórmulas mágicas* o *encantatorias*, etc. Todos esos fenómenos se pueden emparentar con lo que los formalistas rusos llamaron *заумный язык*, 'lenguaje abstruso, incomprensible, muy alambicado' (V. B. Šklovski 1969:31ss).

Además, habrá que añadir toda una serie de varios ejercicios de virtuosismo en la composición poética, que atañen sobre todo el aspecto técnico del arte de la versificación, especialmente: *capicúa*, *palíndromo*, *centón*, «rimes équivoquées» o «vers holorimes», «vers pantorimes», *acróstico*, «pentacrostiche», *pie forzado*, *versos de cabo roto*, etc. Aquí se adscriben también las creaciones poéticas por encadenamiento espontáneo o aleatorio de elementos léxicos, tales p.ej. «le jeu des petits papiers» y «les cadavres exquis» de los superrealistas franceses o los *poemas mínimos* compuestos por los pensionistas de la madrileña Residencia de Estudiantes.

La condensación léxica se manifiesta en «palabras entrecruzadas» (F. Lázaro Carreter 1968:162), creaciones complejas por adjunción, denominadas también: «mot-valise», «mot-sandwich», «mot-portemanteau», «mot-tiroir», «mot composite», «néologisme par amalgame». Se producen por plasmación, es decir, por interpretación y fusión de dos palabras que poseen en común ciertas características formales y que coinciden en un cruce de contaminación (Groupe μ 1970:56; H. Morier 1981:1121; C. Kerbrat-Orecchioni 1977:191). Tales creaciones no convencionales también se explotan en la propaganda publicitaria.

8. Término acuñado y divulgado por Alfonso Reyes; equivale a una «expresión sintagmáticamente motivada pero no interpretable» que «no significa nada: es una pura motivación sin interpretación» (J. A. Martínez García 1975: 516-517).

Un grupo particular de rompecabezas fundados en juegos lingüísticos lo representan las creaciones de índole enigmática, esto es: *enigma*, *acertijo*, *adivinanza*, *charada*, *logogrifo*, *lipograma*, *cabeza de mote*, *quincena*, *quisicosa* o *cosicosa* o *quesiqués*, etc.

Otros juegos - tales p.ej. *anagrama*, *cuadrado mágico*, *crucigrama*, «*chronogramme*», etc. - son pasatiempos que se basan en los efectos combinatorios de las palabras.

En *jeroglíficos*, *pictogramas*, «*vers rhopaliques*», «*caligrammes*», «*idéogrammes lyriques*» o «*poèmes idéogrammatiques*», los elementos lingüísticos se combinan con signos pictográficos.

La confusión o el error se encuentran a la raíz de *lapsus*, *cazafatón* o *gazafatón* o *gazapatón* o *gazapo*, «*l'à-peu-près*» o *aproximación*, «*pataquès*», etc.

Finalmente, palabras o grupos de palabras de difícil pronunciación constituyen *trabalenguas*, juegos con materia fónica (A. G. Montoro 1984).

La presente revista la concluiremos, pues, sin olvidarnos de los varios códigos argóticos, frecuentemente caracterizados por su propensión a los juegos lingüísticos y que hacen un amplio uso de los recursos de criptolalia.

Bien que el lenguaje tenga como función principal la comunicación del pensamiento, en ciertas circunstancias puede estar conducido a disimularlo parcial o totalmente. Tal ocurre con la mayor parte de los fenómenos que acabamos de citar. Es evidente una intención - o hasta una función - criptológica, incluso al no tratarse de ningún secreto propiamente dicho - como en el caso de las jergas bien circunscritas desde el punto de vista sociolingüístico, los empleos mágicos u otros que están convencionalmente establecidos y tienen unos fines muy restringidos. Tal especulación hermética, que opera sobre el lenguaje, pone en práctica todos los medios imaginables con el propósito de ocultar el pensamiento subyacente a las palabras (P. Guiraud 1976:94-95). En la mayoría de tales creaciones, obviamente hay que tener en cuenta ciertos valores crípticos del texto (P. Zumthor 1975:53).

* * *

Podemos concluir que los hechos expuestos dan pie a emprender una rectificación de las funciones del lenguaje justificando la introducción de una particular función lúdica del lenguaje, distinta de las demás funciones. Las funciones del lenguaje están jerarquizadas en dos bloques: las funciones *primarias*, definidas *internamente* según unos criterios lingüísticos objetivos, y las funciones *secundarias*, definidas *externamente* como manipulaciones de las funciones primarias pues reflejan los distintos usos del lenguaje. Puesto que, bajo unas condiciones normales, la función lúdica no es una función esencial ni central, puede ser caracterizada como una función aparte o - mejor dicho - como la que lleva una marca específica, secundaria, derivada, accesoria, facultativa, esporádica y marginal.

Resumamos. Algunos estudios, si bien distintos en cuanto a sus temas y al tiempo en que se publicaron, aparentemente sin influencia o conocimiento mutuo, coinciden en los hechos siguientes: enfocan los juegos de palabras dentro de los marcos del

fenómeno más general que es el de los juegos de lenguaje (Spang 1984, Budor 1985); asientan unas bases lingüísticas para poder definir lo que es el juego de lenguaje (Spang, Eguren Gutiérrez 1988); a partir del juego de palabras (Budor) y de la *jitanjáfora* (Eguren Gutiérrez) se proponen ampliar la función lúdica postulada inicialmente por Ynduráin (1973).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO, Dámaso. 1971. *Poesía española. Ensayo de métodos y límites estilísticos* (Garcilaso, Fray Luis de León, San Juan de la Cruz, Góngora, Lope de Vega, Quevedo). Madrid: Gredos. 5.ª ed. (1950)
- ALLEAU, R. & MATIGNON, R. 1964. *Dictionnaire des jeux*. Paris: Tchou.
- BAKHTINE, Mikhaïl. 1970. *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard. (en ruso 1965)
- BARTHES, Roland. 1970. «L'ancienne rhétorique. Aide-mémoire». *Communications* (Paris), 16:172-229.
- BEAUJOUR, Michel. 1969. *Le jeu de Rabelais*. Paris: Éditions de l'Herne (Essais et philosophie. 2).
- BENVENISTE, Émile. 1947. «Le jeu comme structure». *Deucalion* (Neuchâtel), 2:161-167.
- BRUNER, Jerome. 1984. «Juego, pensamiento y lenguaje», en: José Luis LINAZA (compilador), *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial, pp. 211-219.
- BUDOR, Karlo. 1985. *Fundamentos semánticos de los juegos de palabras en la poesía de Quevedo*. Tesis doctoral inédita, leída en la Universidad de Zagreb en julio de 1986.
- 1988. «Aproximación lingüística a los juegos de palabras», *Studia Romanica et Anglica Zagrabienisa* (Zagreb), XXXIII: 3-29.
- BÜHLER, Karl. 1967. *Teoría del lenguaje*. Madrid: Revista de Occidente. 3.ª ed. (en alemán 1934).
- CAILLOIS, Roger. 1967a. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard (Idées, 125). (1958)
- (Ed.) 1967b. *Jeux et sports*. Paris: Gallimard (Encyclopédie de la Pléiade).
- COSERIU, Eugenio. 1977. *El hombre y su lenguaje. Estudios de teoría y metodología lingüística*. Madrid: Gredos.
- DELACAMPAGNE, Christian. 1974. «L'écriture en folie», *Poétique* (Paris), 18:160-175.
- DELAS, Daniel & FILLIOLET, Jacques. 1973. *Linguistique et poétique*. Paris: Larousse.
- DUCROT, Oswald. 1972. *Dire et ne pas dire. Principes de sémantique linguistique*. Paris: Hermann.
- DUISIT, Lionel. 1978. *Satire, parodie, calembour. Esquisse d'une théorie des modes dévalués*. Saratoga, Cal.: Anma Libri (Stanford French and Italian Studies).
- EGUREN GUTIÉRREZ, Luis Javier. 1987. *Aspectos lúdicos del lenguaje: la jitanjáfora, problema lingüístico*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- EHRMANN, Jacques. 1971a. «Homo Ludens revisited», en: J. EHRMANN 1971b:31-57.
- (Ed.) 1971b. *Game, Play, Literature*. Boston: Beacon Press. (1968)
- FERRATER MORA, José. 1970. *Indagaciones sobre el lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial (El Libro de Bolsillo, 228).
- FINK, Eugen. 1966. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Éditions de Minuit. (en alemán 1960)
- 1971. «The oasis of happiness: Toward an ontology of play», en: J. EHRMANN 1971b:19-30.
- FONAGY, Ivan. 1971. «The Function of Vocal Style», en: Seymour CHATMAN (Ed.), *Literary Style: A Symposium*, New York: Oxford University Press, pp. 159-176.
- FRANÇOIS, Denise. 1966. «Le contrepet», *Linguistique* (Paris), 2:31-52.
- 1969. «Fonctions du langage», en: A. MARTINET 1969:103-110.

- FRANÇOIS, Frédéric. 1968. «Le langage et ses fonctions», en: A. MARTINET 1968b:4–19.
- GARCÍA CALVO, Agustín. 1958. «Funciones del lenguaje y modalidades de la frase», *Estudios Clásicos* (Madrid), IV, núm. 24, pp. 329–350.
- GARRIDO GALLARDO, Miguel Ángel. 1978. «Todavía sobre las funciones externas del lenguaje», *Revista Española de Lingüística* (Madrid), pp. 461–480.
- GROUPE μ . 1970. (= J. Dubois, F. Edeline, J.-M. Klinkenberg, P. Minguct, F. Pire, H. Trinon). *Rhétorique générale*. Paris: Larousse.
- GUIRAUD, Pierre. 1968. «Fonctions secondaires du langage», en: A. MARTINET 1968b: 437–512.
- 1976. *Les jeux de mots*. Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je? 1656).
- GUSDORF, Georges. 1967. «L'esprit des jeux», en: R. CAILLOIS 1967b:1157–1180.
- HALLIDAY, M.A.K. 1971a. «Linguistic Function and Literary Style: An Inquiry into the Language of William Golding's *The Inheritors*», en: Seymour CHATMAN (Ed.), *Literary Style: A Symposium*, New York: Oxford University Press, pp. 330–366.
- 1971b. «Language Structure and Language Function», en: John LYONS (Ed.), *New Horizons in Linguistics*, London: Penguin Books, pp. 140–165.
- 1976. *System and Function in Language*. Selected Papers edited by Gunther Kress. London: Oxford University Press.
- 1982. *Exploraciones sobre las funciones del lenguaje*. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.
- HAUSSER, Michel. 1973. «Sur le signifié poétique». *Le Français Moderne* (Paris), 41:152–177.
- HENRIOT, Jacques. 1976. *Le jeu*. Paris: Presses Universitaires de France (Le philosophe, 86). 2.^a ed. (1969)
- HUIZINGA, Johan. 1972. *Homo ludens*. Madrid – Buenos Aires: Alianza Editorial – Emecé Editores (El Libro de Bolsillo, 412). (en neerlandés 1938)
- HYMES, Dell (Ed.) 1964. *Language in Culture and Society: A Reader in Linguistics and Anthropology*. New York: Harper and Row.
- JAKOBSON, Roman. 1975. «Lingüística y poética», en: *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix-Barral, pp. 347–395. (en inglés 1960)
- KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine. 1977. *La connotation*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara (Ed.) 1976. *Speech Play. Research and Resources for Studying Linguistic Creativity*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- LÁZARO CARRETER, Fernando. 1968. *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos. 3.^a ed. (1953)
- 1976. «¿Es poética la función poética?», en: *Estudios de poética*. Madrid: Taurus, pp. 63–74.
- LEECH, Geoffrey. 1977. *Semántica*. Madrid: Alianza Editorial (Alianza Universidad, 197). (en inglés 1974)
- LECLERCQ, Guy. 1989. «Regard sur la poésie ludique ou le jeu est dans le jeu (et réciproquement)», *Meta*. Journal des traducteurs. Translators' journal (Canada), 34:44–61.
- LEIF, Joseph & BRUNELLE, Lucien. 1978. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- LEWIS, Philip E. 1971. «La Rochefoucauld: The rationality of play», en: J. EHRMANN 1971b:133–147.
- LIEDE, Alfred. 1963. *Dichtung als Spiel; Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*, 2 vols. Berlin: De Gruyter.
- MAHMOUDIAN, Mortéza. 1982. *La linguistique*. Paris: Seghers.
- MARTINET, André. 1968a. *Elementos de lingüística general*. Madrid: Gredos. 2.^a ed. (en francés 1960)
- (Ed.) 1968b. *Le langage*. Paris: Gallimard (Encyclopédie de la Pléiade).
- (Ed.) 1969. *La Linguistique. Guide Alphabétique*. Paris: Denoël.
- MARTÍNEZ GARCÍA, José Antonio. 1975. «Las funciones externas del lenguaje», en: *Propiedades del lenguaje poético*. Oviedo: Universidad de Oviedo, pp. 107–155.
- MONTORO, Adrián G. 1984. «Adivinanzas y trabalenguas: deriva a partir de *Tres tristes tigres*», *Revista Chilena de Literatura* (Santiago de Chile), 23:135–140.
- MORIER, Henri. 1981. *Dictionnaire de poétique et de rhétorique*. Paris: Presses Universitaires de France. 3.^a ed. (1961)
- MUKAROWSKY, Jan. 1938. «La dénomination poétique et la fonction esthétique de la langue», en: *Actes du IV^e Congrès International de Linguistes, Copenhague*, pp. 98–104.
- 1976. *On Poetic Language*. Lisse: The Peter de Ridder Press.
- OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. 1977. *Il comico del discorso. Un contributo alla teoria generale del comico e del riso*. Milano: Feltrinelli.

- OSGOOD, Charles E. & SUCI, George J. & TANNENBAUM, Percy H. 1957. *The Measurement of Meaning*. Urbana: University of Illinois Press.
- PÉREZ DE AYALA, Ramón. 1963. «Juegos de palabras», en: *Pequeños ensayos*. Madrid: Biblioteca Nueva. (1921)
- POTTIER, Bernard. 1977. *Lingüística general. Teoría y descripción*. Madrid: Gredos. (en francés 1974)
- REYES, Alfonso. 1942. «Las jitanjáforas», en: *La experiencia literaria*. Buenos Aires: Losada, pp. 193–245.
- RIFFATERRE, Michael. 1976. «La función estilística», en: *Ensayos de estilística estructural*. Barcelona: Seix-Barral, pp. 175–190. (en francés 1971)
- SEWELL, Elizabeth. 1952. *The Field of Nonsense*. London: Chatto and Windus.
- SPANG, Kurt. 1984. «Semiología del juego de palabras», en: Miguel Ángel GARRIDO GALLARDO (Ed.), *Teoría semiótica. Lenguajes y textos hispánicos*, Volumen I de las Actas del Congreso Internacional sobre Semiótica e Hispanismo celebrado en Madrid en los días del 20 al 25 de junio de 1983. Madrid: C.S.I.C., pp. 295–304.
- ŠKLOVSKI, Viktor Borisovič, 1969. «O poeziji i zaumnom jeziku», en: *Uskrnuće riječi*. Zagreb: Stvarnost, pp. 21–37. (en ruso 1916)
- TODOROV, Tzvetan. «Les jeux de mots», en: *Les genres du discours*. Paris: Seuil, pp. 294–310.
- TRUJILLO, Ramón. 1976. «Semántica y funciones del lenguaje», en: *Elementos de semántica lingüística*. Madrid: Cátedra, pp. 17–36.
- URRUTIA CÁRDENAS, Hernán. 1977. «Las funciones del lenguaje y la unidad de comunicación», *Revista Española de Lingüística* (Madrid), pp. 143–154.
- WESCOTT, R. W. 1982. «The Problem of Meaninglessness», *Quaderni di Semantica* (Bologna), 3:128–131.
- YNDURÁIN HERNÁNDEZ, Francisco. 1973. «Para una función lúdica en el lenguaje», *Boletín Informativo de la Fundación Juan March* (Madrid), núm. 19, pp. 365–373.
- 1974. «Para una función lúdica en el lenguaje», en: Varios autores, *Doce ensayos sobre el lenguaje*. Madrid: Fundación Juan March – Rioduero, pp. 215–227.
- ZUMTHOR, Paul. 1975. *Langue, texte, énigme*. Paris: Seuil.

IGRA I LINGVISTIKA: O LUDIČKOJ FUNKCIJI JEZIKA

Polazeći od različitih vidova jezičke djelatnosti u svezi s igrom kao jednim od univerzalnih oblika općeljudskog ponašanja, razmatra se mogućnost postuliranja ludičke funkcije jezika. Pored primarne komunikacijske i izražajne funkcije jezika definirane na temelju objektivnih lingvističkih kriterija, zasebna ludička funkcija – koja u normalnim uvjetima nije ni bitna ni središnja – može se karakterizirati kao specifična, sporedna, izvedena, dodatna, neobavezna, povremena i marginalna uporaba odnosno manipulacija jezika.