



Noviembre 2009

## CREACIONES LÉXICAS Y SEMÁNTICAS EN EL DISCURSO ORAL DEL JUEGO DE DOMINÓ EN LA REGIÓN CENTRAL DE CUBA

Yamilé Pérez García

[yamilep@uclv.edu.cu](mailto:yamilep@uclv.edu.cu)

Eduardo García González

[argos31@hotmail.com](mailto:argos31@hotmail.com)

Universidad Central de Las Villas, Cuba

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

**Pérez García y García González:** *Creaciones léxicas y semánticas en el discurso oral del juego de dominó en la región central de Cuba*, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, noviembre 2009. [www.eumed.net/rev/cccss/06/pggg.htm](http://www.eumed.net/rev/cccss/06/pggg.htm)

### Resumen

Este trabajo constituye una descripción preliminar del discurso oral que se emite mientras se juega al dominó en la región central de Cuba, considerado una de las variedades funcionales-contextuales de nuestra variante del español. Aquí se recoge parte del léxico utilizado, donde se manifiestan los fenómenos de neología y resemantización de vocablos ya existentes como procedimientos principales y se analizan también las variables sociales de las que depende el uso de este subcódigo.

**Palabras clave:** Lingüística, subcódigo, dominó, neología, cambio semántico

El dominó, entre los juegos de mesa, es el que ha calado más profundamente en la idiosincrasia del cubano. Quizás por ser, entre los juegos de este tipo, el más social (reconocemos que implica a cuatro jugadores o personajes “activos” y también que puede asumir una cantidad indeterminada de jugadores “pasivos” o espectadores), es que vemos en cualquier esquina de los barrios de nuestra isla, bajo el alumbrado público si es de noche, bajo la sombra de la casa más alta de la cuadra si es de día y el sol arrecia, a un grupo de personas muy atentas alrededor de una mesa

El dominó es jugado por jóvenes y no tan jóvenes, hombres y mujeres, blancos y negros, cultos e ignorantes.

Ahora bien, desde tiempos lejanos el dominó fue conocido como “el juego de los mudos” o “el juego que fue hecho por un mudo”. No sabemos, a ciencia cierta de la veracidad de tal afirmación pero sí podemos plantear que esta premisa ya ha quedado obsoleta: no solo se gesticula y se habla mientras las fichas son movidas y el contrario es dominado, sino que este aparentemente simple “hablar”, ha sabido agenciarse de características que lo distinguen del lenguaje de la vida diaria y del lenguaje de los demás juegos.

De ahí que el discurso oral que se emite mientras se juega, sea considerado una de las variedades funcionales-contextuales del código de la variedad hablada en Cuba, ya que su utilización depende de una situación específica en que se encuentren los hablantes. Este discurso oral del dominó podemos destacarlo como un subcódigo según la definición de G. Berruto (*La Sociolingüística*: 99-100), pues presenta un léxico propio o diferenciado y con semejante fonología y morfosintaxis a las del código general, por ello resulta difícil casi siempre la comprensión por parte de aquellas personas ajenas a este juego. Para el hablante que no participe o esté de alguna manera en contacto con esta actividad, le será hasta cierto punto complicado conocer las correspondencias ‘nuevas’ que son asignadas por los usuarios que se relacionan con el dominó. De este modo nos apoyamos también en Montes Giraldo (1995: 63) para incluir el discurso de este juego dentro de la variedad diafásica como modalidad de habla que se adopta según la situación comunicativa y que presenta como características un habla descuidada o relajada, familiar, coloquial, etc.

Con los disímiles estudios sobre las situaciones comunicativas, se han podido observar que no siempre se emplea la lengua de igual manera. Baste señalar las características presentes en el nivel de lengua empleado en la vida íntima y sexual, coloquial callejero cotidiano, diálogo profesional, niño-adulto, hombre-mujer. Toda cultura lingüística tiene definidas con bastante exactitud cada una de estas situaciones, como afirma en *La dimensión lingüística del hombre*, Figueroa Esteva (: 125).

Mucho se ha polemizado sobre cuáles son o pueden ser las causas que provocan las características del habla cubana actual. En este trabajo sobre el discurso del juego de dominó, advertimos el siguiente problema y la siguiente hipótesis:

Problema: ¿De qué causas sociales depende el uso de las particularidades léxicas y fraseológicas del subcódigo utilizado por los jugadores de dominó?

Hipótesis: El uso del subcódigo del dominó depende de las variables sociales edad y nivel educacional.

A continuación relacionaremos los nombres o frases que se utilizan para denominar cada número y algunas frases que se refieren a fichas del dominó en específico, junto a otras para denominar otras realidades del propio juego.

1 Uno: **pulla, lunar de Lola, la que hinca, puntilla, el que saca al buey del fango, la uña, caballo.**

2 Dos: **el dulce pa’ los muchachos, duquelin la peluquera, Dulcinea, duquesne, duque, pato, mariposa.**

3 Tres: **tripita, trío Matamoros, triquiti, Tribilín Candela, Teresa.**

4 Cuatro: **cuatrero, el cuarto de Tula cogió candela, cuartel, gato, cuatro mil y más murieron.**

5 Cinco: **sin comer no se puede vivir, cinco mil y más murieron, la sin curva, sin curva no hay carreteras, monja.**

6 Seis: **Seibabo, Sixto, Sixto Batista, septiembre el mes de las calabazas, se hizo el loco.**

7 Siete: **la que no le gusta a nadie, la mierda, siete mil y más murieron.**

8 Ocho: **Ochoa, Oshún.**

9 Nueve: **la gorda, novena de pelota, Nuevitas puerto de mar, la puerca.**

Blanca: **la que le gusta al negro, Blanquizal de Jaruco.**

Doble blanca: **la pelá.**

Doble uno: **ojo de serpiente.**

Doble cuatro: **cuácara con cuácara, la perfecta.**

Doble seis: **caja de muerto.**

Doble nueve: **la grande, caja de cervezas, la gorda, la que menos pesa.**

En esta muestra recogida se evidencia que los fenómenos encontrados se deben a dos procesos de creación fraseológica fundamentales: En primer lugar las aliteraciones o el juego de palabras dado por recurrencias fónicas, y en segundo lugar, la metafóricación, siendo este último recurso el más notable.

La metáfora funciona aquí como un producto espontáneo que es utilizado por los jugadores inconscientemente en su afán de dar mayor énfasis a aquello que carece de expresión, a la vez que produce en el oyente un mayor efecto estético, emotivo, cognoscitivo. Como metáforas tenemos: **Pulla, lunar de Lola** (1); **la gorda, la puerca** (9); **La que le gusta al negro** (Blanca); **Ojo de serpiente** (Doble 1); **la perfecta** (Doble 4); **Caja de muerto** (Doble 6); etc. Ejemplos de metáforas que son cambios relacionados con el significado.

En cuanto a cambios relacionados con el significante observamos la personificación. Percibimos que con frecuencia se acude a nombres propios de perceptible semejanza fónica con la palabra enmascarada, en este caso con la ficha: **Dulcinea, Duquesne** (2); **Trío Matamoros, Tribilín Candela** (3); **Seibabo, Sixto Batista** (6); **Ochoa, Oshún** (8); **Nuevitas puerto de mar** (9). Argelio Santiesteban (: 139) destaca que son varios los términos que forman parte del argot del dominó y que algunos de los cuales designan las fichas por analogía fonética con apellidos, voces de la toponimia, etc.

Otro de los fenómenos que encontramos es la designación de algunas fichas con las representaciones de la charada china, y aunque no conocemos a cabalidad si en algún momento el dominó fue un juego de perseguido por la ley como los juego de azar, podemos señalar que en este tipo de situación comunicativa el hablante es protagonista de la expresividad, del exotismo, del calor de lo extraño y hasta de lo criptológico. De esa manera hay una asociación con las figuras representadas equivalentes a la charada<sup>1</sup> como igual ocurrió con las denominaciones de los billetes; así 'monja' es el papel moneda de 5 pesos, etc. Tenemos por ejemplo **caballo** (1), **mariposa** (2), **gato** (4), **monja** (5).

En la pequeña muestra obtenida solo apreciamos un ejemplo de préstamos extranjeros. Es la nominación **pato** a la ficha 2. Del inglés 'duck', se traslada a su equivalente en español 'pato' por su similitud gráfica del número dos con el de la figura del ave.

Vemos también que estos procesos no permanecen encerrados en el marco de la palabra, sino que constituyen el recurso principal para la formación de unidades fraseológicas.

En estas "unidades fraseológicas" las palabras pierden su función nominativa propia para adquirir una nueva denominación con la totalidad del enunciado. Cada palabra, en la frase, se ve privada del significado léxico que le es característico y adquiere un significado de conjunto.

A pesar de ser este discurso oral del dominó un subcódigo como destacamos anteriormente, con carácter hasta cierto punto difícil de decodificar por hablantes ajenos al juego, todas estas 'nuevas' correspondencias pueden ser plenamente entendidas a la luz de las circunstancias especiales en que vinieron a la existencia. Ullmann (1964: 48) insiste en que esto se debe a que un gran número de palabras están motivadas por su estructura morfológica y por su recurrencia fónica. Así por ejemplo, al escuchar **el lunar de Lola, Duquelia la peluquera, el cuarto de Tula cogió candela, sin comer no se puede vivir**, podemos comprender que se refieren a las fichas 1, 2, 4, y 6 respectivamente. Además como Charles Kany (1960: 26) apunta que este tipo de discurso surge del deseo de otorgar más efectividad a la función del habla, no solo se trata de dar una expresión más precisa al pensamiento, sino de ejercitar su poder creador en los interlocutores por su alivio emotivo y su efecto liberador. Puede ser irónico, irrespetuoso y con tendencia al eufemismo: **la que no le gusta a nadie** (7), **la que le gusta al negro** (Blanca), **la que menos pesa** (Doble 9).

En la muestra nos encontramos con otras denominaciones que no designan específicamente a ninguna ficha. Son nominaciones y frases que describen diferentes momentos del juego:

**Capicúa:** Cuando el número de la ficha sirve para colocarla en ambos extremos. El jugador o la pareja alcanza 20 puntos si logra 'pegarse' de esa forma.

**Pollona:** Cuando el contrario no obtiene ninguna puntuación. Según Santiesteban (: 277) pollona es la pérdida de una ronda sin ganar juego alguno.

**Repite y pon camarones:** Repetir la próxima vuelta con la misma ficha.

**Se complicó el inning:** Desenlace del juego que se torna conflictivo. De la jerga beisbolera.

**Pasarse con ficha:** Se ha extendido al código general. Paz Pérez destaca en su *De lo popular a lo vulgar en el habla cubana* que "en el juego de dominó cuando alguien se *pasa con ficha* es porque no se percata de que posee la ficha idónea para jugar en ese momento" (: 196) .

Las causas y el origen preciso de estos cambios pueden ser motivo de investigación más profunda para lingüistas y sociólogos. Por ahora, sentaremos aquí los cimientos de los futuros estudios alrededor de este tema, desde la sociolingüística.

Estudiaremos aquí, dentro de la inmensa categoría de nivel macrosociológico<sup>ii</sup> y su mínima expresión, la variedad del código, una de las variedades situacionales o funcionales o diafásicas, utilizadas dentro de una red social como estrategia de interacción.

Los datos que se sirvieron a este análisis fueron recogidos a través de la observación directa.

Para la solución del problema planteado aquí, hemos elegido 8 informantes: 6 del sexo masculino y dos del femenino; 4 menores de 50 años y 4 mayores de 50 años; 3 con nivel educacional universitario, 2 con nivel de preuniversitario y 3 con noveno grado.

Por tanto, trabajaremos aquí con 3 variables sociales o sociológicas: sexo, edad, nivel educacional.<sup>iii</sup> Con estas variables, construimos el siguiente cuadro que nos servirá de apoyo para las conclusiones:

Subcódigo del dominó	Variables sociológicas						
	Sexo		Edad		Nivel educacional		
	M	F	+ 50	- 50	universitario	12°	9°
Subtotal	6	2	4	4	3	2	3
N° de informantes que lo utilizan total o parcialmente	4	0	1	3	1	2	1
%	67	0	25	75	33,3	100	33

De este cuadro deducimos que:

**Sexo:** Mientras los hombres se muestran abiertos e innovadores en cuanto a estos cambios léxicos y al uso de constante de estos dicharachos, las mujeres se muestran reacias al uso de este subcódigo.

**Edad:** Los menores de 50 años manejan estos fenómenos excepto una mujer que se encuentra en este grupo etario, de los mayores de 50 años solo un informante utiliza (parcialmente) dicho subcódigo.

**Nivel educacional:** Aquí podemos observar que sin distinción de estudios terminados, los informantes masculinos y jóvenes son quienes tienen esta variedad como instrumento de comunicación situacional.

En resumen, solo en parte se cumple la hipótesis de este trabajo: El uso de este subcódigo de los jugadores de dominó depende de la variable sociológica 'edad', pero nunca del nivel educacional. Además, sumamos la variable 'sexo' como premisa para el uso de dichos fenómenos.

En este discurso oral del dominó hay una amplia escala de efectos evocativos: neologismos, slogans de moda, dialecto, términos técnicos, palabras extranjeras, etc. Muchas voces ya han reclamado la necesidad de analizar con mayor amplitud esta variedad del código general que se efectúa en determinadas situaciones comunicativas. Este trabajo invita a construir un escalón más en los estudios de la variante cubana del español.

## Bibliografía

- Berruto, Gaetano (1974): *La Sociolingüística*, 217 pp., Editorial Nueva Imagen, S. A., México, 1979.
- Figuroa Esteva, Max (1983): *La dimensión lingüística del hombre*, 263 pp., Editorial Ciencias Sociales, La Habana.
- Kany, Charles (1960): *Semántica Hispanoamericana*, 299 pp., Aguilar S. A. Ediciones, Madrid, 1969.
- Montes Giraldo, Joaquín (1995): *Dialectología general e hispanoamericana*, 311 pp., Instituto Caro y Cuervo, Bogotá.
- Moreno Fernández, Francisco (1990): *Metodología Sociolingüística*, 243 pp., Editorial Gredos, Madrid.
- Paz Pérez, Carlos (1988): *De lo popular a lo vulgar en el habla cubana*, 228 pp., Editorial Ciencias Sociales, La Habana.
- Santiesteban, Argelio (1982): *El habla popular cubana de hoy*, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana.
- Sapir, Edward (1958): *El lenguaje*, 413 pp., Unión Tipográfica Hispano Americana, México.
- Ullmann, S. (1964): *Lenguaje y estilo*, 322 pp., Aguilar S. A. Ediciones, Madrid, 1972.
- Valdés, S. (1990): *Inmigración y lengua nacional*, 220 pp., Editorial Academia, La Habana, 1994.

---

<sup>i</sup> Realmente no es esta la charada china original que se generalizó entre los cubanos, según Sergio Valdés (1990): *Inmigración y lengua nacional*, Editorial Academia, La Habana, p. 182.

<sup>ii</sup> La macrosociolingüística analiza la situación lingüística en una comunidad parlante. La escala de referencia es toda la comunidad social, con la variante del código utilizado por ella, la interacción comunicativa concedida. Véase G. Berruto (1974): *La Sociolingüística*, Editorial Nueva Imagen, S. A., México, p. 89.

<sup>iii</sup> No tomamos en cuenta la raza ni la posición socioeconómica, variables sociológicas que junto a la edad, sexo y educación constituyen las variables más trabajadas en la sociolingüística, según señala Fernández Moreno en *Metodología Sociolingüística*, Editorial Gredos, Madrid, 1990, p. 114.