

UM ESTUDO DAS ADIVINHAS: O JOGO VERBAL

Daniela MARINI

(Departamento de Lingüística)

RESUMO *Este trabalho tem como proposta a pesquisa de um dos mais tradicionais jogos verbais encontrado na maioria das sociedades: as adivinhas. Pretendemos lançar um olhar ancorado na disciplina Lingüística sobre alguns dos fenômenos lingüísticos sobre os quais o jogo é construído.*

ABSTRACT *This paper has as its main purpose the research of one of the most traditional verbal plays found in most of societies: the riddles. We intend to put forward a glance supported by the Linguistics discipline about some of the linguistically resources over the ones the play is settled.*

Todos já devem ter participado, em algum momento da vida, daqueles tradicionais jogos verbais em que uma pessoa propõe ao seu interlocutor ou interlocutores uma pergunta em forma descritiva em que o objeto “deve” ser descoberto. Esses jogos são conhecidos entre nós, falantes do português, como “adivinhas” ou “adivinhações”. São exatamente esses jogos os temas desta dissertação.

Dentre as leituras feitas, gostaria de ressaltar algumas que contribuíram significativamente para essa pesquisa. Entretanto, autores como Yalisove (1978), Schultz (1978) e Nippold *et alii* (1988) não deixam de ter seu mérito no estudo das adivinhas, embora suas análise e classificação sejam deficientes de uma teoria voltada para a descrição da linguagem. Ora, nem nós poderíamos exigir tal atitude, visto que esses autores estão preocupados com um estudo voltado para a área cognitiva e não lingüística do objeto.

Em Todorov (1980) encontramos o primeiro subsídio relevante para nossos estudos. O autor parte da hipótese de que as adivinhas constituem um tipo particular de gênero discursivo. Para sustentar tal hipótese, Todorov apresenta-nos uma definição muito satisfatória de gênero. Para ele, cada gênero é caracterizado por uma propriedade discursiva específica que depende ou do aspecto semântico, ou do sintático, ou do pragmático. Para nós, ainda faltava algum elemento a ser incluído

nessa definição. E o encontramos numa proposta de Bakhtin para a caracterização de um gênero discursivo: “*as diversas formas típicas de dirigir-se a alguém e as diversas concepções típicas do destinatário são particularidades constitutivas que determinam a diversidade dos gêneros do discurso*”. A concepção típica do destinatário ou interlocutor era a peça que faltava para darmos continuidade à caracterização das adivinhas. Para nós a adivinha constitui um gênero do discurso, pois seguindo as definições acima, elas possuem uma forma particular de estruturação dos enunciados (o fraseado convencional “o que é, o que é...” é uma prova disso juntamente com sua formulação pergunta-resposta), o interlocutor é concebido como a pessoa desafiada para resolver o enigma e as adivinhas são voltadas para a atividade lúdica.

Em seguida, nossas análises puderam contar com a contribuição valiosa de Pepicello e Green (1984), talvez o único trabalho dentro da área da disciplina Lingüística que tivemos a oportunidade de observar. Para uma caracterização do jogo, os autores apresentam quatro critérios formais de avaliação:

- a) formato pergunta-resposta – a estrutura formal de uma adivinha é tradicionalmente interrogativa, mesmo que a interrogação não esteja formalmente manifestada.
- b) exercício do engano – apesar de a adivinha ser potencialmente solucionável a partir das informações contidas na pergunta, o desafiado deve ser incapaz de resolvê-la.
- c) sistema cultural – a informação necessária para se descobrir o elemento enganoso do jogo deve ser encontrado integralmente dentro da inserção dos participantes num sistema cultural: língua compartilhada, visão de mundos e tropos.
- d) *locus* convencional – o jogo deve ser reconhecido como um lugar convencional dentro de uma tradição e dentro de um contexto de performance lingüística.

Aplicando esses critérios no nosso *corpus*, pudemos observar que eles não eram suficientes para recobrir alguns tipos de adivinhas. Segundo o item (a), como poderíamos distinguir uma adivinha de um outro tipo de estrutura que segue o mesmo padrão pergunta-resposta? Para isso, teremos que incluir nesses critérios uma nova proposta, ou seja, aquela que considera o padrão do jogo voltado para uma **atividade lúdica**.

Ainda, segundo o item (b), a adivinha deve ser solucionável a partir das informações contidas na pergunta. Como então classificar dados como os abaixo, em que a resposta parece ser incongruente ou óbvia:

- i) *Como se faz para esconder um elefante numa plantação de morangos?
(É só pintar as unhas dele de vermelho)*

- ii) *O que o rei carrega no dedo médio da mão esquerda?*
(*A unha do dedo médio da mão esquerda*)

Deste modo, entendemos que, mais do que limitar o gênero pelo fato de a resposta não ser depreendida a partir dos indícios contidos na pergunta, a adivinha tem por função a **instauração de um desafio**: o de propor uma pergunta em forma descritiva, cuja resposta não deve ser descoberta pelo interlocutor. Para que a adivinha seja bem sucedida, é imprescindível que a pessoa desafiada não saiba solucionar o enigma, ou que o faça de modo a se desviar da verdadeira resposta do jogo.

Com esta função estabelecida, podemos agora dar conta das adivinhas expostas acima. Uma vez que não é mais o “exercício do engano” um dos critérios formais para a análise da adivinha, e sim a “instauração de um desafio”, os jogos (i) e (ii) passam a ser consideradas como pertencentes ao gênero das adivinhas. A adivinha é o lugar da atividade lingüística em que há a violação de expectativas e essa quebra de expectativas pode se dar de várias maneiras. Uma delas é justamente transgredir o fraseado convencional da brincadeira com o intuito de enganar o interlocutor. Pela enunciação do fraseado convencional, o desafiado é compelido a imaginar qual o elemento da pergunta que poderia revelar a verdadeira resposta (um dos padrões deste jogo), descartando qualquer possibilidade de se considerar uma resposta incongruente, como em (i), ou ainda, oferecer uma resposta óbvia, já implicada na própria pergunta, como no exemplo (ii).

Os seguintes dados de nosso *corpus* nos fizeram ampliar ainda mais a lista de critérios formais inicialmente propostos por Pepicello e Green:

- (i) *Qual a diferença entre um homem e uma manga verde?*
(*A manga amadurece*)
- (ii) *Qual a semelhança entre um homem e um espermatozóide?*
(*Ambos tem uma chance em um milhão de se tornarem seres humanos*)
- (iii) *Como é que você sabe que uma loira mandou um fax?*
(*Quando o selo vem junto*)

Embora a estrutura formal desses dados seja composta por traços característicos do gênero das adivinhas (brevidade textual, formato pergunta-resposta), algo neles parecia ser particular de outro gênero, a saber o gênero das piadas. A partir dos exemplos abaixo, fomos compelidos a considerar também alguns outros traços característicos de cada um dos gêneros. Neste levantamento pudemos perceber que a diferença principal entre os dois gêneros está para além de uma dessemelhança estrutural. Segundo Freud, grupos minoritários ou instituições são sempre tema de piadas. Diferente é o caso das adivinhas. Elas não possuem

temas recorrentes. Ao contrário, elas referem-se a objetos e situações pertencentes ao conhecimento do cotidiano dos interlocutores, conhecimento compartilhado por eles. Outra diferença é que as adivinhas são jogos que envolvem uma certa “atividade reflexiva” sobre o funcionamento da linguagem. A partir da brincadeira o desafiado se dá conta de que, por exemplo, pode haver mais de uma significação para uma mesma estrutura. Há um certo grau de explicitação e consciência das propriedades da língua-objeto envolvidas na brincadeira. Podemos até dizer que o alvo das adivinhas é a própria língua e seu funcionamento. Ao contrário, as piadas não se utilizam deste recurso pois o alvo delas é a chacota contra determinado grupo minoritário.

A partir do que foi exposto acima, podemos então propor algumas modificações em relação aos quatro critérios formais inicialmente propostos por Pepicello e Green para a caracterização das adivinhas:

- a) formulação pergunta-resposta
- b) instauração de um desafio
- c) função lúdica
- d) ausência de temas recorrentes
- e) atividade reflexiva da linguagem
- f) sistema cultural
- g) *locus* convencional

Feitas essas análises, passaremos agora para a tipologia das adivinhas. Nossa proposta para uma reclassificação do jogo baseia-se na noção de “função epilingüística”. Entendemos por “função epilingüística” o conjunto de manobras discursivas que o indivíduo desafiado pela brincadeira deve fazer a fim de poder entender o sentido da resposta do jogo, manobras estas que podem ser de vários tipos: segmentar alternativamente uma estrutura, dar-se conta sobre significações possíveis de uma mesma estrutura e etc. Desta maneira, nossa tipologia engloba as seguintes classes:

AMBIGÜIDADE LEXICAL

São as adivinhas que contêm algum elemento polissêmico e/ou homonímico, sobre o qual o enigma da brincadeira vai ser estabelecido.

Incluem-se também aqui as adivinhas classificadas por Pepicello e Green como sendo de “ambigüidade fonológica”, nas quais dois ou mais itens lexicais podem ter formas fonológicas idênticas e ocuparem a mesma posição funcional na estrutura, diferindo somente quanto ao traço semântico:

Onde é que os galos mais incomodam?

(Na cabeça)

O que é que tem dois quartos e não é casa?

(Uma metade)

O termo “ambigüidade lexical” abarca também o que se convencionou chamar de **catacrese** na literatura sobre as figuras de linguagem. Segundo Guimarães e Lessa (1988), a catacrese é uma metáfora que já foi incorporada pela língua e, portanto, não é mais a expressão subjetiva de um indivíduo. A catacrese ou “metáfora corriqueira” denomina as adivinhas que projetam propriedades semânticas de um determinado objeto em outro, ou ainda, deslocam a significação de um lugar para outro. Ex:

O que é, o que é? Tem quatro pernas, quatro bocas duas asas e veste uma armadura de ferro?

(O fogão)

Tem barbas e não tem queixo, este bicho montanhês, tem dentes e não tem boca, tem cabeça e não tem pés. Quem é?

(Alho)

No primeiro exemplo a catacrese pode ser observada nos itens lexicais “pernas”, “bocas”, “asas”, e no verbo “vestir”. Os itens acima discriminados nos remetem a um mundo discursivo onde eles possam ser interpretados numa linguagem não figurativa. Provavelmente iríamos pensar que os itens lexicais estariam descrevendo um ser, um objeto animado - incomum, é verdade, pelo fato de ter boca e asas ao mesmo tempo! O verbo “vestir”, atribuído para referir-se a um ato que somente o ser humano é capaz de realizar, confunde-nos ainda mais quanto à busca de um referente para essa descrição lida “literalmente”. O segundo exemplo gera a mesma confusão ou conflito. A atribuição de características físicas dos seres animados (“barba”, “queixo”, “dentes”, “boca”, “cabeça” e “pés”) ao objeto inanimado “alho”, seguido da negação da implicação desses itens (ter barba implica em ter queixo, ter dentes implica em ter boca, ter cabeça implica em ter pés) pelo conectivo “e” que, no caso, tem por função orientar contra-argumentativamente um enunciado; cria o conflito de imagens que vai desviar o desafiado da verdadeira resposta.

Em todos os exemplos onde há o emprego da catacrese, aposta-se que a adivinha colocará a atenção do desafiado primeiramente nos usos não figurativos da linguagem, onde objetos e seres de um mundo discursivo são privilegiados em detrimento de outro. A compreensão do jogo revelado dar-se-á pela descoberta das designações figuradas atribuídas ao referente da adivinha.

SEGMENTAÇÃO ALTERNATIVA

São as adivinhas nas quais um item lexical é alvo de uma segmentação outra, em que se tem um novo sentido. Nota-se, entretanto, que a segmentação não é aleatória. Ela vai ocorrer de modo que encontre fundamento na ordem própria da língua, ou como Possenti prefere (Possenti 1989: 556), que a segmentação “produza um novo enunciado, real ou possível”. Exemplos são as seguinte adivinhas:

Qual o homem que, quando se lhe pergunta o nome, logo diz que viu uma mulher?
(Viana)

Qual o fenômeno meteorológico que os cães mais temem?
(Furacão)

A operação que o adivinhador deve realizar para compreender a resposta do jogo é a de segmentar o item “Viana”, no primeiro exemplo, em “vi Ana”; e o item “furacão”, no segundo exemplo, em “fura cão”.

LITERALIZAÇÃO DE ESTRUTURAS CONGELADAS

No caso das adivinhas que jogam com uma estrutura congelada da língua (uma expressão idiomática ou um provérbio, por exemplo), o que ocorre é a possibilidade de duas leituras, uma com o sentido cristalizado da expressão e outra com seu sentido “literal”, “composicional”. As estruturas congeladas caracterizam-se justamente por não serem sujeitas a uma análise semântica pela decomponibilidade de suas partes, isto é, o significado do todo não pode ser extraído da soma dos significados de suas partes. É o caso das adivinhas abaixo:

Qual a pessoa melhor qualificada para chefiar um departamento de irrigação?
(Um manda chuva)

Por que o cego não vende fiado?
(Porque nunca vê a cor do dinheiro)

A graça da adivinha provém do fato de que a expressão congelada “manda chuva” é usada num sentido que poderíamos chamar de “sentido literal”. No discurso ordinário, nomeamos como “manda-chuva” alguém que possui um cargo empregatício superior ao qual, provavelmente, estamos subordinados. Com certeza não nomeamos como “manda-chuva” alguém que tenha o dom ou o poder de fazer chover! Na adivinha o significado da resposta correta é extraído da soma do

significado das partes da estrutura e, portanto, a resposta significa exatamente o que manifesta. O mesmo mecanismo funciona no outro exemplo.

USO E MENÇÃO

São as adivinhas que exploram o sistema de sons, o sistema gráfico, as regras de acentuação, enquanto entidades referidas em *menção* e não em *uso*. O capítulo IV de *The Language of Riddles* (Pepicello and Green 1984: 65), explora as adivinhas descritas quanto a sua estrutura ortográfica. Segundo os autores, “dois itens lexicais diferentes que têm formas fonológicas idênticas”: um seria um conceito e o outro uma “construção ortográfica”. Um exemplo no português se segue logo após o exemplo dado pelos autores:

O que é que a gente sempre acha embaixo da calçada?

(O ce-cedilha)

O que fica bem no meio de Paris?

(A letra “R”)

Meu vizinho viu uma vaca veloz. Quantos “V” tem aí?

(“Aí” não tem “V”)

O que é que vive no chão mas que a gente põe no pão?

(O til)

Achamos prudente recobrir todos os exemplos acima na categoria do que se convencionou chamar na lingüística de **uso reflexivo da linguagem** ou, ainda, **uso e menção**. A reflexividade das línguas naturais “*é a sua capacidade para se descreverem ou se referirem a elas próprias*” (Lyons 1980: 14). Uma palavra é mencionada quando seu emprego não remete ao seu sentido (o que seria o uso), mas sim à própria palavra como uma entidade lingüística. Desse modo, não estamos, necessariamente, referindo-nos à construção ortográfica, à escrita. O uso reflexivo da linguagem pode, por exemplo, enfatizar também os sons da língua.

OBVIEDADE

São as adivinhas que consideram como resposta certa uma implicação de um dos dados da pergunta. Como a adivinha tem a característica de violar as expectativas, essa subclasse se identifica com tal propósito, pois ela estabelece como

resposta às adivinhas uma implicação que escapa ou desmerece a consideração de quem se propõe a resolvê-la. Como colocou Figueira (1997):

“O sucesso da adivinha assenta/sustenta-se numa possibilidade outra (não esperada) de fazer sentido, a qual, de tão óbvia, está sujeita a um apagamento ou a uma desconsideração por parte do adivinhador.”

Ao pensar que a resposta deve ser difícil de ser elaborada, o indivíduo desafiado deixa escapar o que de mais óbvio possa vir a se apresentar como a resposta correta. A obviedade da resposta é a técnica pela qual a expectativa será frustrada. O desafiado constrói uma expectativa de resposta a partir do tipo de fraseado convencional da pergunta da adivinha que ele está ouvindo e espera que, no final do jogo, sua hipótese seja confirmada. O efeito lúdico se dá justamente por essa hipótese não se confirmar e uma outra resposta não esperada vir a tona. Exemplos do nosso ‘corpus’ seguem abaixo:

O que é que o rei carrega no dedo médio da mão direita?

(A unha do dedo médio da mão direita)

O que é, o que é que as corujas têm, que nenhum outro animal tem?

(Corujinhas)

Como é que se costuma chamar os filhotes de gatos na Tailândia?

(Gatinhos)

Embora a frustração da expectativa pelo óbvio esteja presente nestas três adivinhas, cada uma delas emprega uma técnica diferente para criar essa frustração. A primeira adivinha “engana” o desafiado pelo fato de o sujeito da oração ser uma pessoa da mais alta classe hierárquica, fazendo com que o objeto evocado pela pergunta pareça ser alguma peça ornamental que estereotipa os indivíduos pertencentes a essa classe. Entretanto, a pergunta recai sobre o dado implicado que de mais óbvio há: o fato do dedo médio da mão esquerda carregar uma unha como qualquer outro dedo! A desconsideração de uma implicação contida nos itens lexicais estruturantes da pergunta da adivinha faz com que o desafiado seja “pego” pelo jogo. O segundo exemplo indaga-nos sobre alguma característica física presente em uma espécie de ave que está ausente no resto do reino animal, e é exatamente isso o elemento que gera a confusão no adivinhador, impossibilitando-o de chegar à resposta exata e óbvia do jogo. No último exemplo, a implicação do fato de que os filhotes dos animais recebem, geralmente, o sufixo de conotação diminutiva (no português, o sufixo “-inho”) para designar o tamanho ou a fragilidade da cria, é desconsiderado em detrimento da formulação da pergunta articular capciosamente o item lexical “Tailândia”. Desta maneira, a pergunta

engana por fazer significar que na Tailândia, os filhotes de gato recebem uma denominação outra que não a usualmente reconhecida na língua dos interlocutores. Os exemplos podem ser explicados pela proposta de Abrahams (1968) sobre as técnicas que desviam o desafiado da resposta correta. Segundo o autor, há adivinhas em que o “referente” pode ser encoberto ou transformado em outro “referente” quando as características importantes para a solução do jogo estão ocultas em meio a detalhes inconseqüentes, levando o desafiado a considerar estes detalhes como especificidade de um certo objeto. É o caso dos itens lexicais “rei” “corujas” e “Tailândia”. Essas “falsas pistas” são essenciais para que tenhamos este tipo de adivinha, pois são exatamente elas que impedem o desafiado de acertar sua resposta. Se a pergunta não contivesse tais “falsas pistas”, poderíamos talvez chegar com mais facilidade à resposta correta, pois desconsideraríamos o fato da peculiaridade dada para aqueles itens. Daí não teríamos adivinhas!

Diferentemente da linguagem ordinária com fins comunicativos, em que a resposta a uma indagação incide sobre um fato distinto de uma implicação da pergunta, a adivinha faz incidir a pergunta justamente sobre uma implicação inquestionável contida na pergunta. Com isto, ela frustra a expectativa conversacional. E é na desconsideração deste fato que estão a surpresa e a graça do sentido da resposta do jogo. Ainda nas palavras de Figueira (1997): *“tanto aquelas adivinhas que são construídas no lugar do equívoco, do cruzamento numa forma material de dois sentidos, quanto aquelas que têm por efeito reproduzir na cadeia de acontecimentos uma passagem “implícada”, despertam uma possibilidade desconsiderada. Não é por outro motivo, via de regra, que se é “pego” pela adivinha...”*

INCONGRUÊNCIA

São aquelas em que o “nonsense” parece ser o efeito de sentido dominante. A “falta de sentido ou de lógica” é apenas aparente na medida em que a linguagem pode representar um outro mundo que não o real, um mundo hipotético, onde a lógica permanece presente. O deslocamento de sentidos e o desvio dos mundos lingüísticos possíveis provocam a surpresa, o estranhamento.

Ainda, Freud usa as expressões “nonsense”, “estupidez” e “absurdo” para tentar caracterizar um tipo de técnica dos chistes. Essa técnica consiste em apresentar uma expressão que nos pareça um tanto absurda e seu sentido se constrói na revelação e na demonstração de algo que seja mais estúpido e mais absurdo de acordo com a visão de mundo que temos. É o caso de adivinhas como:

Como você esconde um elefante numa plantação de morangos?

(Pintando as unhas dele de vermelho)

Os exemplos, desnecessário dizer, surpreendem pela aparente falta de lógica da solução, que é incompatível com a pergunta, se esta for confrontada com o real. Aqui a adivinha inteira está sob o império do “nonsense”. Poderíamos nos perguntar: por que o desafiado não rejeita esse tipo de adivinha, já que pergunta e resposta não fazem sentido algum? Ora, é exatamente pelo fato de que o objetivo principal da adivinha é o “engano”, e para que isso se realize não importa se a resposta é lógica ou não. Um outro mundo é criado, um mundo em que a lógica não reina e onde se pode facilmente esconder um elefante numa plantação de morangos pintando-se as unhas do bicho de vermelho, um mundo onde é possível contradizer o próprio significado essencial da palavra “revolta”. Um mundo somente possível na/pela língua.

CONCLUSÃO

Trabalhando com o tema das adivinhas ao longo dos capítulos precedentes, pudemos observar que o gênero das adivinhas, assim como todos os gêneros lingüísticos voltados para a atividade lúdica (a piada, o chiste), é um dos lugares onde se manifestam todas as propriedades da linguagem que escapam a uma relação unívoca entre forma e conteúdo. É um dos lugares onde **devem ocorrer** o mal-entendido, o equívoco, a polissemia, o conflito dos diferentes usos da língua para que o jogo se dê. Esse jogo verbal assenta-se sobre a própria língua e seu funcionamento, evidenciando que esta não é um código e que, portanto, nela não há sempre uma relação unívoca entre forma e conteúdo.

As resenhas dos trabalhos sobre as adivinhas, trataram o jogo, ainda, como uma descrição proposta para um referente. Existe, nesse tratamento, a hipótese de que a palavra representa ou denomina no mundo um objeto ou uma classe de objetos. No entanto, como pudemos observar, as adivinhas não se prestam à descrição de um referente que as possa dotar de significação igual àquela que se encontram em um dicionário. E mais, podemos dizer que é exatamente o oposto o que ocorre no jogo. Como vimos, as adivinhas constroem-se sobre o “exercício do engano”. Esta característica é fundamental para que o objetivo do jogo – fazer com que o indivíduo que se propõe a resolver o enigma desencaminhe-se da resposta correta - seja alcançado. Desse modo é imprescindível que não haja uma descrição que denote um objeto ou um referente (caso contrário, teríamos a resposta denunciada e a atividade passaria a não ser mais lúdica!). Vimos também que essa é uma das características que diferenciam o gênero das piadas do gênero das adivinhas.

Com relação à classificação, pudemos verificar também que o jogo assenta-se ainda na quebra de expectativas com respeito a certos papéis conversacionais - como vimos nas adivinhas de obviedade -, assim como também tematiza a problemática de Frege quanto às línguas naturais: há mundos criados pela linguagem, para os quais nem sempre se pode atribuir valores de verdade a certas proposições - é o caso das adivinhas incongruentes. Foram essas duas classes que tentamos incluir em nossa tipologia, ao contrário de alguns autores que as desprezaram. Insistimos no fato de que a possibilidade desses tipos de jogos é autorizada pela própria linguagem. Usando as palavras de Figueira (Figueira 1997), damos por encerrado este trabalho:

“E se tal jogo é possível, só o é por conta da própria linguagem (e de seu funcionamento) nos lugares em que o suporte de uma regra lingüística o garanta: não só a homonímia, as ambigüidades estruturais, os deslizamentos de sentido, mas também o próprio nível conversacional, em cujo funcionamento estão previstas certas expectativas.”

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- ABRAHAMAS, R.D. and DUNDES, A. (1972). “Riddles”. In: Richard M. Dorson (editor), *Folklore and Folklife*. Chicago: The University of Chicago Press.
- AMARAL, A. (1982). *Tradições Populares*. São Paulo: Editora Hucitec, (terceira edição).
- BAKHTIN, M. (1997). *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- CHIARO, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. - (Interface). London: Routledge.
- DASCAL, M. (1985). “Language Use in Jokes and Dreams: Sociopragmatics vs Psychopragmatics”. In: *Language & Communication* 5 (2), pp. 95-106.
- DUCROT, O. (1972). *Princípios de Semântica Lingüística*. São Paulo: Editora Cultrix.
- FERREIRA, M.C.L. (1994). *A resistência da língua nos limites da Sintaxe e do Discurso: da ambigüidade ao equívoco*. Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP. (Tese, Doutorado em Lingüística).
- FIGUEIRA, R.A. (1998). “Children’s riddles: What do they tell us about change in language acquisition?”. In: *Cadernos de Estudos Lingüísticos* 33, pp. 15-26.
- _____. (1995). “Erro e Enigma na Aquisição da Linguagem”. In: *Letras de Hoje* 4 (30), pp. 145-162.
- _____. (1997). “Argumentação, Contra-argumentação e “Non-sense” na Fala da Criança”. Apresentado no Seminário Oswald Ducrot, Campinas, 1996 e no 5th International Congress of ISAPL, Porto, Portugal.
- FREUD, S. (1977). *Os Chistes e sua Relação com o Inconsciente. Edição Standard Brasileira de Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud vol. 8*. Trad. Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 2.ed. (português). (Tradução de: *Der Witz und Seine Beziehung zum Unbewussten* e de: *Wit and its relation to the Unconscious*).

- GEORGES, R. A. e Dundes, A. (1963). "Toward a Structural Definition of the Riddle". In: *Journal of American Folklore* 76, pp. 111-18.
- GUIMARÃES, H. S. e LESSA, A.C. (1988). *Figuras de Linguagem*. São Paulo: Atual Editora.
- HENRY, P. (1992). *A Ferramenta Imperfeita: Língua, Sujeito e Discurso*. Campinas: Editora da Unicamp.
- LYONS, J. (1995). *Linguistic Semantics: An Introduction*. Great Britain: Cambridge University Press.
- _____. (1977). *Semantics*. Great Britain: Cambridge University Press.
- _____. (1979). *Introdução à Linguística Teórica*. Trad. Rosa Virgínia Mattos e Silva e Hélio Pimentel. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1.ed. (português).
- MELO, J.M. (1950). *Enigmas Populares (Coletânea e Classificação de Adivinhas): Estudo de Folclore Comparado*. Rio de Janeiro: Editora A Noite.
- NIPPOLD, M.A. (1988). *et alii*. "Explanation of Ambiguous Advertisements: A Developmental Study with Children and Adolescents". In: *Journal of Speech and Hearing Research* 31, pp. 466-474.
- PEPICELLO, W. J. and GREEN, T.A. (1984). *The Language of Riddles*. Columbus: Ohio State University Press.
- POSSENTI, S. (1996). "Língua: Sistema de Sistemas". In: Damasceno, B. e Coudry, M. I. H. (eds.), *Temas em Neuropsicologia e Neurolinguística*. 4 (série de neurolinguística). São Paulo: Tec Art: pp. 20-25.
- _____. (1998). *Os Humores da Língua: Análises Linguísticas de Piadas*. São Paulo: Mercado de Letras.
- _____. (1989). "Operações Epilinguísticas em Textos Humorísticos". In: *Estudos Linguísticos; Anais de Seminários do GEL XVII*, pp. 558-69.
- RASKIN, V. (1984). *Semantic Mechanisms of Humor*. Netherlands: D. Reidel Publishing Company.
- SHULTZ, T.R. (1974). "Development of the Appreciation of Riddles". In: *Child Development* 45, pp. 100-05.
- TODOROV, T. (1980). *Os Gêneros do Discurso*. São Paulo: Martins Fontes.
- YALISOVE, D. (1978). "The Effect of Riddle Structure on Children's Comprehension of Riddles". In: *Developmental Psychology* 14 (2), pp. 173-180.