

El verbo como creador de mundos: el uso del presente y la macroestructura de la interacción*

Ana Ma. Díaz Collazos
Universidad Icesi, Cali, Colombia

Este artículo presenta los resultados parciales de una investigación etnográfica cuyo objetivo era determinar si la comunidad de jugadores de rol de fantasía es una comunidad discursiva. El juego de rol de fantasía es una práctica lúdica juvenil, en el cual un «master» dirige un grupo de juego y cada jugador encarna un personaje. El objetivo del presente artículo es presentar una caracterización del uso del presente verbal entre los jugadores de rol como una de las marcas que podría evidenciar que el grupo es una comunidad discursiva. A partir del análisis de la macroestructura de interacción de dos conversaciones grabadas en el grupo de estudio se concluyó, entre otras cosas, que el verbo instauro una acción en el mundo imaginario que, compartida por los jugadores durante cada interacción, lo consolida como escenario de interacción verbal real.

Palabras clave: *etnografía, análisis de la conversación, juego de roles, sintaxis*

The Verb Creative Function in an Imaginary World: the Present Tense Use and the Interaction Macrostructure of the Fantasy Role Play

This article presents the partial results of an on-going ethnographic study aimed at determining whether fantasy role players constitute a speech community. Fantasy role playing game is a juvenile ludic practice where a «Master» directs a group of players in which each participant plays a role. This article seeks to characterize the use of the present tense verb form by role players as one of the communicative features of a speech community. Based on the analysis of the interaction macro-structure of two conversations recorded in the target group, it is concluded that the verb sets up an action in the imaginary world which, when

* Este artículo presenta de manera parcial los resultados de la investigación *Los tiempos verbales y las variables comunicativas en un grupo de jugadores de rol de fantasía* (19-05-2006 a 15-11-2006). La investigación se desarrolló como proyecto para la cátedra de Sociolingüística en la Maestría en Lingüística Española que ofrece el Seminario Andrés Bello del Instituto Caro y Cuervo, en la ciudad de Santafé de Bogotá.

shared by the interacting players, consolidates it as an instance of real verbal interaction.

Keywords: *ethnography, conversation analysis, fantasy role play, syntax.*

Le verbe comme créateur de mondes possibles: emploi du présent et macrostructure de l'interaction dans le jeu de rôles

Cet article présente les résultats partiels d'une recherche ethnographique, dont l'objectif était de déterminer si la communauté participant au jeu de rôles est une communauté discursive. Le jeu de rôles est une pratique ludique dans laquelle un « maître » dirige un groupe et chaque participant adopte une identité quelconque. Nous décrivons l'emploi du temps présent par les joueurs en tant que marque communicative qui permet de les caractériser comme membres d'une communauté discursive. L'analyse de la macrostructure de deux conversations enregistrées auprès d'un groupe cible, nous permet de conclure que le verbe crée une action dans un monde imaginaire qui est partagé par tous les joueurs durant l'interaction et qui rend cette scène un espace réel d'interaction verbale.

Mots clés : *sociolinguistique, analyse de la conversation, jeu de rôles, syntaxe*

1. Introducción

Cuando hablamos, las palabras salen atadas a sus significados porque es lo único que tienen. Ellas se tornan delicadas, fuertes, amenazantes, amables o vertiginosas, pero la realidad marcha por un camino diferente: por eso pedimos y no recibimos, buscamos y no encontramos. Solamente la palabra de Dios es simultánea al mundo, porque «Dixitque Deus: Fiat lux. Et facta est lux». La luz es una realidad simultánea a la palabra de Dios. Pero basta ponerse de acuerdo con unos cuantos individuos para lograr que las palabras salgan atadas a sus realidades y el mundo de la magia sea concebido con la facilidad de un sonido verbal. Algo similar ocurre en una práctica lúdica denominada «juego de rol de fantasía».

El objetivo del juego es inventar una historia maravillosa como si estuviera ocurriendo, por medio de las diferentes intervenciones de los individuos. No hay posibilidad de devolverse a corregir, como sí lo puede hacer un novelista en su escritorio. Todo lo que se dice en el momento del juego es

definitivo, porque la palabra es simultánea a la realidad que ella expresa. En este juego no hay ganadores ni perdedores: todos ganan ciertas cosas y pierden otras en cada situación, como de alguna manera ocurre en la vida real: no somos ganadores ni perdedores absolutos. No falta el pesimista metafísico o aquel cuya mala suerte es persistente: para ellos también hay ciertas clases de juegos de rol.

Los juegos de rol surgieron en Estados Unidos, a finales de los años 60, y alcanzaron gran popularidad entre los jóvenes de diversos lugares del mundo. En Bogotá existen espacios como la Librería Francesa, donde los jóvenes experimentan batallas lingüísticas en mundos medievales o en parajes posapocalípticos. Además de contar con su espacio para la exhibición y venta de libros, revistas y otros artículos, la librería tiene tres salones que congregan a los jóvenes alrededor de las mesas de juego. La comunidad siempre está dispuesta a incluir a todo el que se acerque con la intención de jugar rol. El administrador de la Librería siempre está atento a colaborar y a que todo siga su curso normal: en los salones de juego se observan normas que posibilitan un ambiente sano y tranquilo.

Cada grupo de jugadores está dirigido por un «master», «narrador» o «director de juego»¹. Cada uno de los jugadores se encarga de representar a un personaje. Cada uno registra los datos del suyo en una «Hoja de creación de personaje»: características físicas, habilidades, objetos que posee, poderes, entre otros. Hay unas destrezas físicas y psicológicas que se les dan por puntaje según tirada de dados: Sabiduría, Fortaleza, Carisma, Inteligencia, Destreza, Voluntad, Puntería, entre otros. El master propone a los personajes una «misión» que cumplir en el mundo imaginario, y el recorrido de los personajes en pos de su objetivo se denomina «campana» o «aventura».

Un ejemplo de cómo se desarrolla una partida es el siguiente. El master se sienta a la mesa, y los participantes que

¹ Esta es la terminología usada en lenguaje «folk», es decir, la usada por el grupo. En todo caso predomina el uso de la palabra «master» (sin tilde, como la escriben los individuos del grupo), que es el término que usaremos de ahora en adelante. No se pronuncian los sonidos del inglés como tales, sino su adaptación al español.

van llegando también lo hacen. Se habla de todo un poco, hasta que el master decide que se empieza a jugar. Él le dice a cada participante: «¿Usted dónde quedó la vez pasada?». Cuando dice usted, se refiere al personaje del participante. Este le responde: «Estaba debajo de un árbol, durmiendo», o «Estaba buscando agua en el pozo» o como quiera haya quedado la vez anterior. El master concede los turnos a cada uno, en una ronda de izquierda derecha o de derecha a izquierda, y luego empieza el juego, a lo largo del cual se siguen los mismos turnos.

El master dice, por ejemplo: «Usted está buscando agua en el pozo. De repente, sale del pozo una serpiente de unos diez metros de largo que echa fuego por la boca. Qué va a hacer». Y el participante le responde: «Saco mi espada». Para poder hacerlo, tiene que tener escrito «espada» en la «Hoja de creación de personaje», para lo que hay un ítem que se denomina «Armas». El master le contesta: «Saca su espada. La serpiente se le abalanza y le da una mordida en el pie. ¿Qué hace?». El participante contesta: «Le doy un espadazo en el cuello». Para tener éxito en esta acción, el participante tiene que tirar los dados. El puntaje que sacan los dados debe ser menor al puntaje que el personaje tiene de Fuerza y Destreza, por ejemplo. Si saca el puntaje requerido, el master dice: «listo, logra pegarle al cuello». Y todo esto ha ocurrido en una serie de intervenciones lingüísticas nada más, con la ayuda de los dados. El master le cede el turno al siguiente participante según la dirección de la ronda. De esta forma, se va desarrollando toda una aventura para los jugadores, hasta que el master dé por terminada la sesión. En la siguiente partida, la aventura continúa, y así por varias sesiones hasta que los personajes logren llevar a cabo la misión o fracasar definitivamente en ella.

Hay muchos tipos de juegos de rol según la naturaleza del mundo y de los personajes. Por ejemplo, se encuentra *Vampiros*, que se puede jugar en un mundo medieval o en la actualidad, con unos personajes que son magos y se van convirtiendo en vampiros. Está *La llamada de Cthulu*, basado en el universo literario del terror místico; *Shadow run*, basado en un mundo futurista; *Dungeons and Dragons*, que tiene elementos de un

mundo de inspiración medieval basado en la magia caballeresca, que la literatura del siglo XX recrea a través de la fantasía, y personajes como dragones, elfos, príncipes, enanos, entre otros. Éstos son sólo algunos de los que pueden jugarse con los dados, porque hay otros que se juegan con tablero y miniaturas, como *Star Wars*, o con cartas, que se conocen como *Magic*.

2. Objetivos de la investigación y del artículo

Este artículo presenta una parte de los resultados de una investigación cuyo objetivo era determinar si los jugadores de roles de la Librería Francesa se pueden considerar una comunidad discursiva entendida ésta como un conjunto de hablantes que comparten, al menos, una misma lengua, pero también las mismas reglas de uso y los mismos patrones para valorar los hechos lingüísticos (Moreno Fernández 1988:19). En este estudio se propuso reflexionar sobre la posibilidad de integrar la metodología etnográfica con la cuantitativa. La investigación en su conjunto se titula *La comunidad de jugadores de rol de fantasía*, que se desarrolló como proyecto de investigación para la cátedra de sociolingüística, de la Maestría en Lingüística Española del Seminario Andrés Bello, Instituto Caro y Cuervo.

Los objetivos particulares del presente artículo son: determinar la frecuencia de uso del presente verbal en relación con los demás verbos según los diferentes momentos de la conversación; encontrar las causas de las regularidades en esas frecuencias según las particularidades de la situación comunicativa; analizar las posibilidades pragmáticas del presente verbal en el uso que le dan los jugadores de rol; aprovechar la información cualitativa obtenida de la observación etnográfica para encontrar los sentidos particulares del presente verbal en la comunidad de jugadores de rol de fantasía.

3. Marco teórico

La comunidad de jugadores de roles funciona como tal sólo en el momento en que los individuos están jugando. El juego se realiza a través de una *conversación*. Por lo tanto, esta es la unidad de análisis lingüístico que nos interesa. La conversación se define como «una actividad en la que dos o más personas interaccionan verbalmente» (Tusón 1997:38). Las unidades que forman parte de la estructura de la conversación son: interacción, secuencia, intercambio, intervención o movimiento, acto; de éstos nos interesa la *interacción* y la *secuencia*. La interacción es la unidad que abarca los demás elementos de la conversación, delimitada por apertura y cierre. La secuencia es una unidad delimitada por el carácter de la actividad discursiva en cada parte de la conversación (Tusón 1997:61-62).

Se realizó una categorización de las variables verbales, teniendo en cuenta la recomendación de Labov: «El análisis correcto de la variable lingüística es el paso más importante de la investigación sociolingüística. Queremos aislar la clase homogénea más amplia en la que todas las subclases varían en el mismo sentido» (Labov 1983:107). Sin embargo, nuestro objeto de estudio no son las variantes como *formas distintas de decir lo mismo*. La variable lingüística es el tiempo verbal, y es evidente que cada una de sus manifestaciones constituye formas distintas de decir cosas distintas. Con todo, optamos por seguir la máxima laboviana de establecer tipos homogéneos de tiempos verbales, y para esto la gramática tradicional nos brinda una terminología y un camino cierto como punto de partida. Comenzaremos por decir, pues, que los tiempos verbales son tres: presente, pasado y futuro. El presente verbal es el que expresa simultaneidad con el momento en que se habla. El pasado verbal es el que expresa anterioridad, y el futuro el que expresa posterioridad. En la práctica las distinciones se llenan de matices, y es por esto que decidimos categorizar todas esas formas temporales de la siguiente manera:

Presente: indicativo; subjuntivo; antepresente²; perfecto subjuntivo; verbo (indicativo, subjuntivo, perfecto) + [preposición] + infinitivo; estar + gerundio; ir + gerundio (Montes 1985)³; ir + a + gerundio (Montes 1985)⁴. Pasado: indicativo; subjuntivo; pluscuamperfecto; pluscuamperfecto subjuntivo; imperfecto; verbo + [preposición] + infinitivo; estar + gerundio; ir + gerundio: iba diciendo (Montes 1985); ir + a + gerundio: iba a decir (Montes 1985). Futuro: indicativo; potencial; potencial + [preposición] + infinitivo; estaría + gerundio. Verboides: infinitivos, gerundios y participios que no hicieran parte de perífrasis verbales ni de tiempos compuestos. Onomatopeyas: aquellas expresiones onomatopéyicas que sirven para expresar acciones.

La variable lingüística es el verbo en su contenido temporal, y la variable explicativa lo que denominaremos «macroestructura de la interacción». Realizamos un estimado de la frecuencia relativa de los tiempos verbales en relación con el total de los verbos. Entendemos por frecuencia relativa el número de apariciones de un elemento en relación con una cantidad total de elementos de la misma especie, en este caso los verbos. En este orden de ideas, se presentan otros problemas como el sentido modal que ellos adquieren. La pragmática y la gramática se consideran complementarias, pues el sistema gramatical puede estudiarse en su componente formal y en sus principios de uso (Reyes 1990). Por su parte, «La modalidad afecta a lo dicho añadiendo la perspectiva desde la cual el locutor considera el

² Hemos preferido la denominación de Andrés Bello (1860:152) de antepresente y no de pretérito perfecto compuesto porque lo hemos asumido como una forma de presente. Guillermo Rojo y Alexandre Veiga (1999) ubican el antepresente en el punto de origen, es decir, simultáneo al tiempo lingüístico y recogiendo una zona de lo anterior. El antepresente se refiere a un hecho del pasado que todavía transcurre en el presente.

³ En el español de Colombia, esta forma verbal se refiere a una acción en su desarrollo, como proceso continuado y progresivo, es decir, desempeña funciones de durativo. También desempeña funciones de iterativo (acción repetitiva), incoativo (la acción se continúa realizando después de su iniciación), intensivo o imperativo (Montes 1985:200-206)

⁴ Expresa intención, inminencia, posibilidad o deber, futuro modal, intensidad, relieve o énfasis (Montes 1985:206-217).

contenido de lo que dice. En este sentido, la modalidad remite a la relación establecida entre el locutor y los enunciados que produce» (García Negroni y Tordesillas 2001:93).

4. Metodología

El uso del presente verbal es apenas una de las *marcas lingüísticas* que podrían hacer del grupo una comunidad discursiva. Forma parte de un conjunto más amplio de reglas comunicativas necesarias para la interacción entre los miembros del grupo. Entendemos por reglas comunicativas los acuerdos sobre la actuación social y lingüística que posibilitan la conservación de la comunidad. Estas reglas no son evidentes para los individuos en todo momento. Suelen manifestarse con mayor claridad en momentos de ruptura (Wolf 2000).

Nos interesa explicar la variable lingüística propiamente dicha, pero en su metodología se hace acopio de la sociolingüística, la pragmática y la etnografía, sin pretensiones de ser etnografía del habla o de inscribirse en una corriente teórica única. La información obtenida por la observación etnográfica se emplea como fuente de información para explicar la variable lingüística, mas no se considera el grupo como objeto de estudio en el presente artículo. La sociolingüística aporta el método cuantitativo, pero, como se dijo, no se estudian formas distintas de decir lo mismo. La pragmática permite abrir el panorama de la explicación sintáctica a una perspectiva que incluye los sentidos que adquiere una forma en la situación comunicativa.

4.1. Métodos e instrumentos

De la etnografía se tomó el método de la observación participante como estrategia de ingreso al grupo así como para obtener la mayor cantidad de información posible. También como mecanismo para aminorar la paradoja del observador: si el investigador es miembro del grupo, los individuos se sienten menos observados. La observación se focalizó sobre una de las mesas de juego, dirigida por el master que se reúne los sábados a partir de las tres de la tarde y juega *Dungeons & Dragons*. Se

elaboraron diarios de campo desde mayo de 2006 hasta septiembre del mismo año.

Se realizaron dos grabaciones: una el 9 de septiembre y otra el 30 de septiembre de 2006. Como ya se había ganado la confianza del grupo, entonces no hubo resistencia al respecto. Aunque los participantes sabían que estaban siendo grabados, no prestaron mayor atención al respecto. De todas maneras, ellos respetan el consentimiento del master. La grabación del 9 de septiembre contó con la presencia de participantes mujeres, cosa que no es usual en los grupos de jugadores de rol, cuya población es mayoritariamente masculina. La del 30 de septiembre contó con participantes masculinos⁵.

Posteriormente se hizo la transcripción en medio digital de las dos mencionadas sesiones. Se señalaron con símbolos particulares las diferentes formas verbales. Se realizó el conteo de las formas verbales según las variables lingüísticas propuestas. Luego se hicieron diversas operaciones de frecuencia relativa a los verbos. Estas estimaciones de frecuencia se realizaron con diversas variables lingüísticas y explicativas, para la investigación general, pero aquí exponemos sólo uno de los resultados. Obtenidos los datos, se procedió a la reflexión sobre el hecho lingüístico de una manera integradora entre los datos obtenidos de la descripción etnográfica y del análisis cuantitativo.

4.2. Los participantes

Los individuos que participaron en los juegos de roles y cuyos actos de habla fueron registrados⁶ se presentan en la Tabla 1.

⁵ Hay que anotar, además, que este proceso de observación y registro, no sólo sonoro, sino en los diarios de campo, se realizó en equipo entre Ana María Díaz Collazos y Claudina Peralta, para la cátedra de sociolingüística en el Seminario Andrés Bello, Instituto Caro y Cuervo, a cargo de Geral Matéus. En las grabaciones están incluidas las intervenciones de las observadoras como jugadoras de rol. Se hizo también un análisis cuantitativo de las intervenciones de las observadoras, para propiciar una reflexión metodológica al respecto. Sin embargo, no se exponen aquí esos resultados.

⁶ Nos referiremos a los personajes con su nombre ficcional, y no con su nombre real. Para efectos de los ejemplos, se presentan algunos fragmentos de transcripciones, en los que «M» indica lo que dice el master y «P» lo que dice un participante. En caso de ejemplos que incluyan intervenciones de más de un participante, se numeran «P1», «P2»...

Sexo	Edad	Jerarquía	Personaje	Oficio del personaje	Raza
Hombre	27 años	Máster	Varios		
Hombre	19 años	Participante	Drauden	Monje	Humano
Hombre	30 años	Participante	Mjolnir	Mago	Humano
Hombre	25 años	Participante	Gladius	Ladrón	Humano
Hombre	26 años	Participante	Proteus	Ermitaño	Humano
Hombre	18 años	Participante	Meridius	Guerrero	Enano
Hombre	19 años	Participante	Clemente	Perfumero	Humano
Mujer	17 años	Participante	Mara	Mago	Elfo
Mujer	17 años	Participante	Enguel	Mago	Elfo
Mujer	30 años	Participante (observadora)	Gregorio	Sacerdote.	Humano
Mujer	26 años	Participante (observadora)	Darioleta	Caballero.	Humano

Tabla 1. Participantes en el estudio

Las dos conversaciones que se grabaron forman parte de la *aventura* que se inició el 8 de julio, la cual se desarrolla en Constantinopla, primeros años del siglo IX. En la conversación del 9 de septiembre intervienen el master, y los participantes que representan a Mjolnir, Drauden, Mara, Enguel, Gregorio y Darioleta. La situación en el mundo imaginario es como sigue: un mago vikingo que se llama Mjolnir se encuentra en las calles de Constantinopla sin saber el idioma local: el griego. Es el escudero de una francesa que tomó la orden de caballería, llamada Darioleta. Mjolnir debe ayudar a dos elfos, Mara y Enguel, que están más perdidos que él. Como si fuera poco, se rumora en la ciudad que Mara y Enguel son brujas, y los guardias imperiales las hostigan cada vez que pueden para llevarlas a la cárcel. El master representa a esos personajes: los guardias y los ciudadanos que dicen rumores.

En la conversación del 30 de septiembre participan el master, Gladius, Proteus, Meridius, quienes jugaron por primera vez este día, así como Mjolnir, Gregorio y Darioleta. También estuvo un participante que no había vuelto desde hacía algunas sesiones, cuyo personaje estaba inspirado en el protagonista de la novela de Suskind. Gladius es un ladrón, Proteus es un ermitaño y Meridius un guerrero, y cada uno llega a la ciudad de Constantinopla por alguna «casualidad» que el master

inventa. La aventura puede seguir aunque no hayan venido los participantes que hacen de elfos, Mara y Enguel. El master es capaz de hacer cualquier personaje a un lado, dejarlos como congelados en el tiempo o hacerles vivir un sueño profundo, para salvar el hecho de que los participantes no hayan asistido.

5. Resultados y discusión

5.1. Algunas funciones del presente verbal: el eterno presente del mundo

Los individuos manejan dos categorías que condicionan la forma como se expresan durante el juego: «extrajuego» y «en el juego». Estos son los términos que usan los jugadores de rol para referirse al mundo real y al imaginario respectivamente. Ambas se manejan en el curso de la interacción, y se distinguen plenamente, o se confunden para generar el efecto lúdico. Por ejemplo, un participante le puede decir al master: «perdón, una pregunta extrajuego», con lo que le pide información al master de algo que va a saber el participante y no su personaje. Es decir, si el personaje va a actuar según esa información, el master no lo deja. Así pues, lo que se diga «extrajuego» ocurre en el mundo real, la dimensión empírica. Si el participante le hace esa misma pregunta sin hacer la salvedad, el master asume que es «en el juego» y decide si es consecuente que el personaje sepa esa información. Si el personaje es un mago, y le pregunta: «¿dónde hay comida por aquí cerca?», tiene que hacer un hechizo para que el master le diga dónde hay. La comida es imaginaria, y sirve para que los personajes se mantengan en forma. Las confusiones se prestan a hilaridad cuando alguien hace una pregunta como: «¿qué horas son?», y el master contesta: «como las dos de la mañana», cuando es evidente que son las cinco de la tarde y el participante tenía la intención de preguntar por la hora real.

Este tipo de distinciones no se hacen explícitas todo el tiempo, así que solo es posible apreciarlas después de una serie prolongada de visitas. Por eso, la observación etnográfica permite apreciar el sentido modal que adquieren los verbos dependiendo

del *mundo* en el que el individuo se asuma. Cuando el participante se asume en el mundo imaginario, es decir, «en el juego», usa marcas de primera persona para referirse a su personaje. Asimismo, cuando el participante se asume en el mundo real, usa marcas de tercera persona para referirse a su propio personaje. Otra de las marcas para ubicarse «en el juego» es el presente verbal. La marca más frecuente de presente es el indicativo, como también lo revelan los datos obtenidos de las dos interacciones (ver Tabla 2).

Frecuencia relativa al total de verbos en presente							
Indicativo	Indicativo + infinitivo	Subjuntivo	Antepresente	Estar + gerundio	Verbo + gerundio	Ir+a+ gerundio	Ir+ gerundio
75,1%	9%	4,6%	2,9%	2,7%	0,4%	4,7%	0,7%

Tabla 2. Marcas del presente verbal

En una sesión de tres horas, pueden transcurrir un día o más «en el juego». El paso del tiempo es controlado por el master, quien debe expresar el cambio de hora en los tres momentos cruciales del día: el amanecer, el medio día y el anochecer. Así que el master utiliza el presente para referirse al paso del tiempo: «estamos en la noche del día séptimo»⁷, «se demora toda la mañana», «han pasado unas cuantas horas después del atardecer», «ya está atardeciendo».

El master también controla las sensaciones físicas fuera del alcance de los participantes, como el hambre, el sueño, los sueños y el cansancio. Cierta día, un personaje, llamado Clemente, se encuentra en su casa, pero despierta de repente en un barco lleno de mujeres que, según le dicen, lo llevan hacia Creta. Las sensaciones del personaje son confusas, pero muchas de ellas decididas por el master. El participante le pregunta: «¿Tengo

⁷ Hay que tener en cuenta que los días *en el juego* se empiezan desde el momento que empieza la aventura, es decir, la primera sesión en que se establecen los personajes y el mundo en el que se va a jugar. Una aventura suele durar varias sesiones *extrajuego*, pero los días *en el juego* transcurren de manera muy diferente. El master (para ser consistente con lo dicho en la Nota de pie de página 1) y los participantes deben llevar un control de cuántos días han transcurrido en el mundo imaginado, en el tiempo imaginario.

sueño o no?» y el master le contesta: «No, usted está, usted está como cansado». O el participante le dice: «¿Tengo hambre?» y el master le contesta: «No, tiene sed».

No significa esto que el juego se desarrolle por la voluntad caprichosa del master. Él está obligado a mantener la coherencia de ese mundo imaginado y, cuando hay dudas al respecto, se debe recurrir a los dados. Recordemos que hay un puntaje dado para Sabiduría, la capacidad de inferencia no intelectualizada. En una interacción se dio el caso de un personaje, llamado Gladius, que corre peligro en un barco anclado al puerto de Constantinopla mientras se encuentra conversando con un marinero. El master le dice al participante: «Sálveme Sabiduría». Esto quiere decir que el participante debe lanzar el dado de veinte caras y sacar menos puntaje del que tiene en sabiduría:

M: Sálveme Sabiduría [el participante lanza el dado de veinte caras y obtiene el puntaje requerido]. Usted escucha de ellos que el man le dice a otro mientras usted está así. El man le dice: «Venga, llámeme, llámeme a Jorge». Es un hombre de hierro. «Llámeme a Jorge, ese man no me agrada». Listo.

P: ¿Escucho eso?

M: Sí. Listo, bueno. «¿Acepta o no?».

P: Pero

M: Usted escucha Bumbum!!, escucha, pasos, pero fuertes.

Cuando el master dice «Usted escucha», el personaje efectivamente está escuchando la conversación que se produce a sus espaldas. Esto lo escucha gracias al puntaje de Sabiduría y a los dados. Entender el sistema de puntajes y su relación con los dados requiere de mucho tiempo de juego, lo que se logra más fácilmente con la observación participante. El master ratifica con sus palabras lo que dicen los dados, pero en últimas es el master quien legitima la intención del participante de diferentes formas. Puede ser repitiendo lo que el personaje dice, asintiendo con el rostro o simplemente pasando a la siguiente acción. Recordemos el caso de Clemente, el personaje que está atrapado en ese barco lleno de mujeres. Este es un caso en el que el master legitima la acción mediante la repetición. Las mujeres, que son controladas por el master, le traen una canasta con comida:

M: Por ahí, como envueltas.

P: Abro, abro.

M: Abre, abre. Tiene frutas, ve carne.

P: ¿Carne de qué? ¿Pescado?

M: Sí, pescado, esa vaina, y eso.

P: No, pues comienzo a comer.

Cuando se usa una forma distinta del modo indicativo en el presente, es posible que haya una estrategia implícita en esta alteración. Es lo que ocurre con la forma ir + gerundio, como se registró en una de las conversaciones. Recordemos el personaje de Gladius, cuando se encontraba en el barco con peligro de que un hombre lo golpeará:

M: Usted escucha Bumbum!!, escucha, pasos, pero fuertes.

P: Pero si acepto le digo: «¿la paga es por adelantada?».

M: «No, cuando me termine el trabajo» [el master representa a un personaje que habla con Gladius].

P: «Porque realmente» me voy acercando, pues, como hablando, me voy acercando a la, a la borda. Y pues no sé, pues, no sé.

M: El man, un man grande.

P: «Le dije que no es saludable para mi familia», le digo que entonces yo creo que el asunto sería que nos vemos y me boto por la borda.

M: Se bota al agua. Espérese a ver, espérese a ver en qué dirección estaban las olas. Impar, el agua está del lado suyo. Si no, se tira al muelle.

P: Precisamente me acerqué a la borda para evitar esa situación. ¿Si me entiende? Yo estaba buscando la borda para evitar esa situación. No más falta que ahora me haga botar de cabeza contra el suelo.

M: Espérese a ver si el agua está del lado suyo entonces. Con pares, el muelle está del lado suyo [tira el dado, sale impar].

P: Impar. Se bota al agua.

«Me voy acercando a la borda» forma parte de esa construcción estratégica del participante para salir del apuro. El master simplemente prosigue con la narración, diciendo «el man, un man grande», con lo que la acción del personaje se acepta como realizada. Al usar la forma ir + gerundio, el participante expresa una acción que se realiza poco a poco, y esto le permite mayor longitud en el tiempo que si la hubiera expresado en

indicativo. Si hubiera dicho: «me acerco a la borda», es probable que no hubiera alcanzado a terminar la acción con el verbo «acerco» por sí mismo. Finalmente el personaje se puede lanzar por la borda para salir del peligro, y el master trata de poner un obstáculo para una acción que está inevitablemente consumada por la estrategia lingüística del participante.

El indicativo es el que predomina en el uso de los verbos, pero cuando lo dicen los participantes es una intención que el master usa para ratificar esa realidad en el mundo imaginario. Él mismo lo dijo cierto día: «todo lo que hacen ustedes es intentar, ya cuando yo les diga entonces lo hacen». Esta aclaración se registró una sola vez en el período de cinco meses que asistimos ininterrumpidamente a las sesiones de los sábados, el 5 de agosto de 2006. Es un dato muy valioso para entender la función de los verbos según la jerarquía de los participantes, y se logró gracias a la observación participante.

De manera que se puede decir que una acción sigue dos fases. La primera es la expresión de la intención por parte del participante; la segunda es la legitimación de la intención por parte del master y la consecuente realización de la acción. Es decir, los verbos son realizativos⁸ cuando el master no opone objeción a la acción que el personaje intenta realizar. Sólo alcanzan fuerza performativa con la aprobación del master. En otras palabras podemos decir que el presente tiene el sentido de «tratar de» cuando lo dicen los personajes, que adquiere su realización en simultaneidad con la emisión del verbo cuando lo ratifica el master. Así pues, cuando un personaje dice «saco mi espada» en realidad está diciendo «trato de sacar mi espada», y cuando el master dice «saca su espada», eso ocurre efectivamente en el referente imaginario de todos los participantes⁹.

⁸ Tomamos la terminología de Austin (1982): los verbos realizativos son aquellos que suponen por sí mismos la realización de una acción, como cuando el sacerdote dice «yo te bautizo».

⁹ No analizamos aquí verbos donde se hace explícita la intención, como cuando el participante use el verbo «tratar de», pues requiere de un comentario más amplio que el alcance del presente artículo.

5.2. La macroestructura de la interacción y el uso del presente: el vértigo del ritmo verbal

Una sesión de juego comienza con unos preliminares, que van desde el encuentro de los participantes, que incluye el saludo, hasta que comienza el juego. Siguen unas secuencias de apertura, en las que se recapitula lo último que ocurrió en la sesión anterior. Luego, en las secuencias plenas, se produce el conjunto de acciones que ocurren en el clímax del juego. Y termina con unas secuencias de cierre, que son las últimas acciones que el personaje realiza antes de terminar el juego, y que determinan la forma como se inicia la siguiente sesión. Esta macroestructura se logró determinar gracias a la observación participante, y con esto establecido se procedió a efectuar el análisis cuantitativo.

No existe una extensión de tiempo determinada para cada una de estas partes, pero en general se espera que las secuencias plenas se demoren mucho más tiempo que las demás. Tampoco se puede hablar de que los participantes sean del todo concientes de estas partes, pero ellas se producen con toda regularidad en las sesiones y el paso de una a otra está acompañada de alguna marca lingüística proferida por el master. «Bueno, empecemos», es una fórmula que le sirve al master para pasar de los preliminares a las secuencias de inicio. «Bueno, ahora sí», suele decir para pasar de las secuencias de inicio a las secuencias plenas. «Últimas acciones», dice para pasar de las secuencias plenas a las de cierre.

Se hizo el análisis tomando como perspectiva los tiempos verbales: presente, pasado y futuro, los verboides (infinitivos, gerundio, participios), y las onomatopeyas que se refieren a acciones:

Frecuencia relativa a los verbos en cada parte de la primera interacción (sep. 9)							
	Presente	Pasado	Imperativo	Futuro	Verboides	Onomatope.	Total
Preliminares	56,9%	31,4%	3,3%	0,0%	8,5%	0,0%	100,0%
Apertura	40,8%	46,6%	11,7%	0,0%	0,0%	1,0%	100,0%
Plenas	74,0%	10,5%	7,0%	3,5%	4,8%	0,3%	100,0%
Cierre	70,6%	14,5%	4,2%	2,7%	6,5%	1,6%	100,0%

Tabla 3. Frecuencia relativa a los verbos en cada parte de la primera interacción (Sept. 9)

Frecuencia relativa a los verbos en cada parte de la segunda interacción (sep. 30)							
	Presente	Pasado	Imperativo	Futuro	Verboides	Onomatop.	Total
Preliminares	44,0%	49,6%	3,5%	1,1%	1,8%	0,0%	100,0%
Apertura	59,9%	20,0%	8,5%	1,5%	9,8%	0,2%	100,0%
Plena	75,8%	11,0%	4,6%	1,7%	5,4%	1,4%	100,0%
Cierre	75,1%	4,5%	9,8%	1,2%	5,3%	4,1%	100,0%

Tabla 4. Frecuencia relativa a los verbos en cada parte de la segunda interacción (Sept. 30)

En los preliminares, se nota una variación más bien aleatoria en el uso de los verbos, aunque en la interacción del 9 de septiembre predomina el uso del presente. En las secuencias, se nota un ascenso en la proporción de verbos en presente que llega a su clímax con las secuencias de apertura, y desciende muy levemente en las secuencias de cierre. Si llevamos las cifras relativas del presente a gráficos, es posible apreciar esta tendencia:

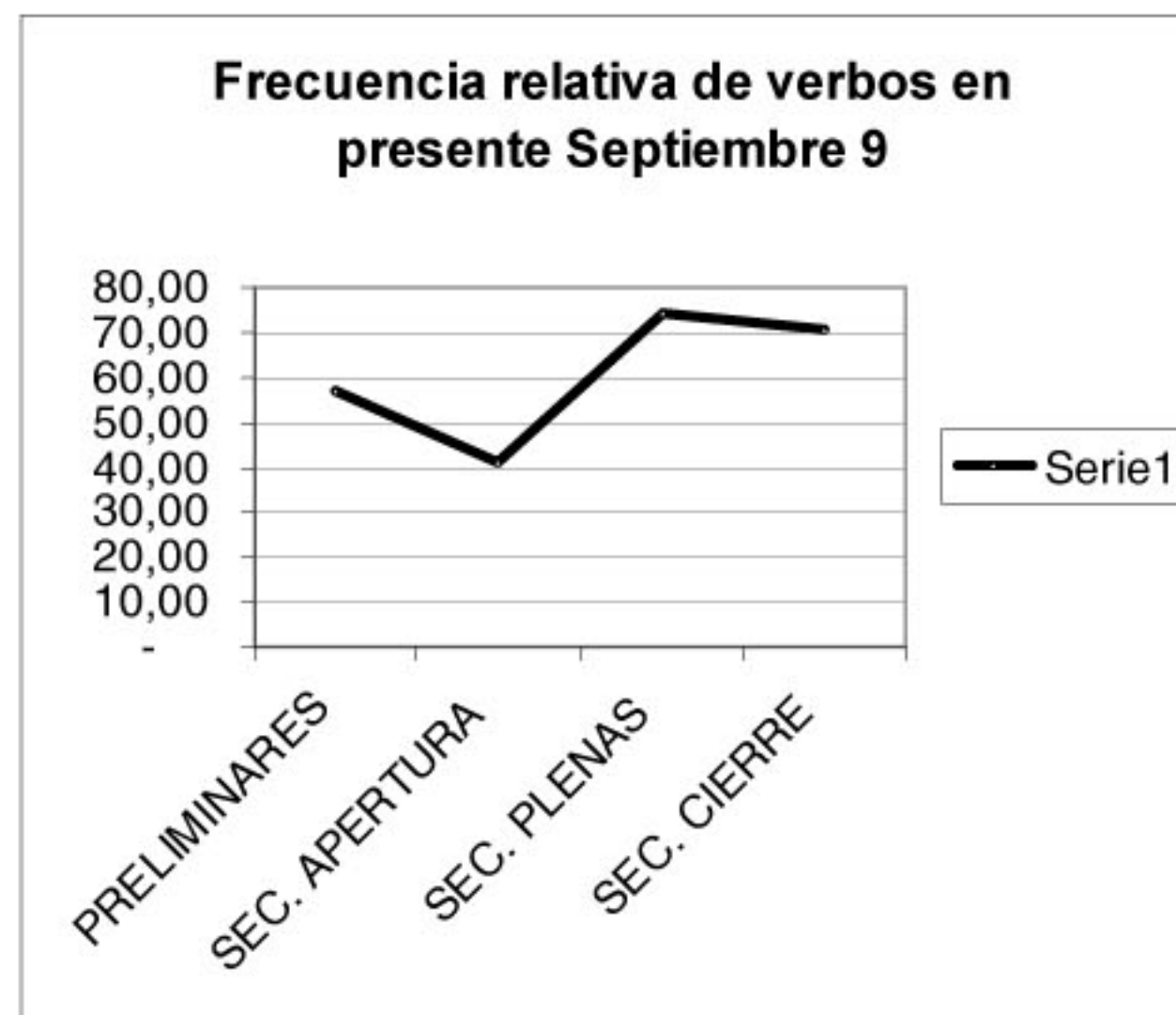


Figura 1. Frecuencia relativa de verbos en presente (Sept. 9)

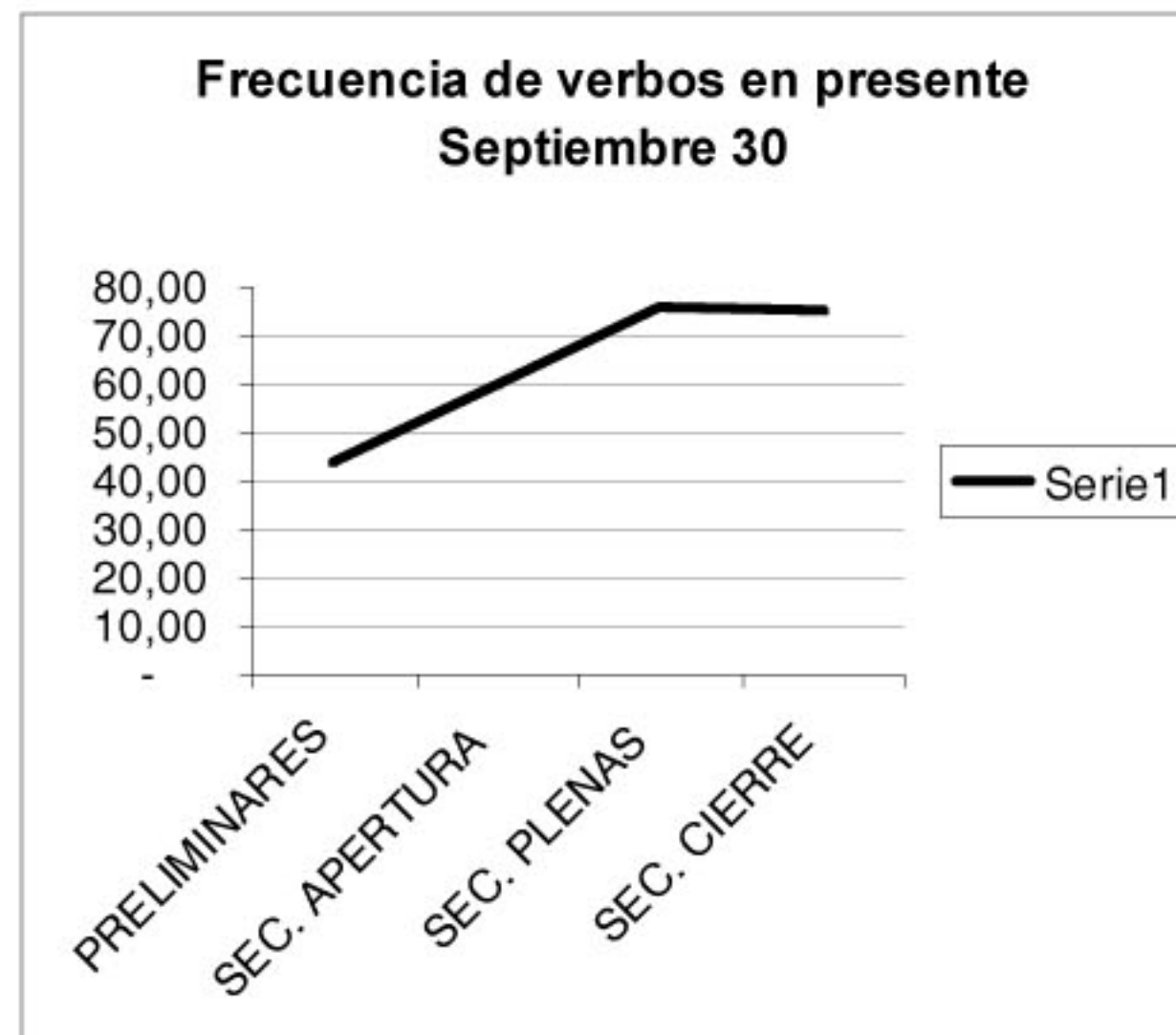


Figura 2. Frecuencia relativa de verbos en presente (Sept. 30)

5.3. Los preliminares

Teniendo en cuenta los preliminares, en la interacción del 9 de septiembre los verbos en presente exceden a los verbos en pasado en un 25.5% del total. En la interacción del 30 de septiembre, son los verbos en pasado los que exceden a los verbos en presente apenas en un 5.7%. No parece haber una regularidad en este sentido si comparamos ambas sesiones. Lo más probable es que haya otras variables externas a la interacción que estén interviniendo, pues en esta fase de la interacción todavía no se ha iniciado el juego. La situación comunicativa es muy diferente en ese momento. Con todo, conviene notar un fenómeno con un ejemplo tomado de la interacción del 9 de septiembre, en la que intervienen dos participantes y un visitante ocasional¹⁰:

P2: *Les presento una amiga.*

P3: *Hola, cómo estás.*

P1: *¿Y vas a jugar?*

P3: *No, a ver.*

¹⁰ P1 es Ana María Díaz, observadora; P2 es la participante que hace de Mara; P3 es la visitante ocasional. Los participantes no saben que se está haciendo una investigación, pero saben que están siendo filmados.

P2: Necesito algo para sacar fuego.

P1: ¿Para sacar fuego? ¿Por qué?

P3: Necesito sacar humo para tirar así [gesto de lanzar algo con la mano] y volverme invisible. Pero necesito algo para sacar humo.

Cuando la participante dice «Necesito algo para sacar humo», se está expresando en su rol de personaje, aunque todavía no haya empezado el juego como tal. Los participantes se refieren a sus personajes muchas veces en primera persona y a su situación actual en presente, en cualquier momento. Y no sólo dentro de la Librería, sino en interacciones externas a ella se refieren a sus personajes y a sus acciones en apropiación lingüística de este rol, tal como se registró en los diarios de campo. La modalidad «en el juego», pues, no es privativa de la interacción, sino de cierta relación de inclusión del hablante en el mundo imaginario.

5.4. Secuencias de apertura

En las secuencias de apertura también hay una diferencia entre las dos interacciones. Para la sesión del 9 de septiembre predominan los verbos en pasado con una diferencia del 5.8 % sobre el total de los verbos dichos en esta parte. Es comprensible el predominio de verbos en pasado porque en ese momento se recapitula lo ocurrido en sesiones anteriores, como ocurre en diálogo entre el master y una participante¹¹:

M: Bueno, qué se hicieron ustedes.

P: Que nos desaparecimos.

M: Por eso, necesito saber qué hicieron.

P: Yo me desaparecí. Y Laura [es el nombre empírico de Enguel] estaba con Mjolnir.

M: Y también.

P: Usté nos desapareció.

¹¹ M: Master; P: Personaje llamado Mara.

Mientras en la sesión del 9 de septiembre predominan los verbos en pasado, en la sesión de septiembre 30 predominan los verbos en presente, y con una diferencia del 39.9 %. Esto se debe probablemente a que la sesión del 30 de septiembre tiene una variable distinta y es la presencia de unos jugadores nuevos. Tres de ellos jugaban por primera vez y, para hacerlo, debían seguir un proceso que ellos conocen como «creación de personaje». El participante debe construir los aspectos físicos y mentales de su personaje, y registrar los datos en un formato que se denomina «Hoja de creación de personaje». El master debe orientar ese proceso. Por lo tanto, los verbos que se usan se refieren en gran parte al personaje, y desde ese momento se asume como un yo y como un presente. En estas secuencias ya se ha empezado el juego como tal, por eso no son parte de los preliminares. El master toma los turnos de los personajes viejos, en los que se desarrollan sus acciones, y cuando toma los turnos de los personajes nuevos se dedica a orientar su creación de personaje. Véase el siguiente fragmento:

M: Señores.

P1: ¿Qué más necesita?

M: ¿Se llama Radius [refiriéndose al personaje]?

P1: Radius.

M: Esto. Mago, va aquí en clase [señala en hoja de personaje una casilla que dice «mago»]. Él es humano. ¿Ojos amarillos? Será por la hepatitis ¿También es humano o qué? Bueno, falta el equipo.

P2: ¿Qué equipo [el equipo es uno de los ítemes en la hoja de personaje] puedo llevar?

M: Imagínese una excursión, una salida a campamento

P2: Ah, ya. Eso.

Se puede considerar que la creación de personaje es una situación que rompe con el curso normal del juego. En una situación normal, como la del 9 de septiembre, las secuencias de apertura son el espacio para recordar lo acaecido en la sesión anterior, y por eso predominan los verbos en pasado. Cuando entra un nuevo personaje, las secuencias de apertura incluyen todas las intervenciones necesarias para que el master y el

participante desarrollen unos acuerdos respecto del personaje. Es un proceso en el que se instaura al personaje en el «mundo», y por eso predominan los verbos en presente.

En otra secuencia de apertura, el master le pide a un personaje, el que se llama Proteus, que describa su vida:

P: Pues la vida básica yo creo que ha sido como muy dinámica. Pero lo que le digo que él ha tenido de pronto que se sube a los árboles. Por eso tiene que trepar [«trepar» es una habilidad especial que se registra en la hoja de personaje]. Y pues de un momento a otro se puede caer algo y, si es algo por a be ce motivo, no sabe por qué. Por lo que le digo que, digamos que, espontáneamente se le sale algo. A veces se le sale de lo que es mago. Por eso es que utiliza las emociones fuertes, porque sabe que la utilizó por tres veces y pues lo más raro que le ha pasado.

El participante todavía mantiene cierta distancia respecto de su personaje y se refiere a él en tercera persona. Sin embargo, emplea diversas formas de presente para referirse a situaciones recurrentes en la vida del personaje que «utiliza las emociones fuertes». También usa el antepresente como en «pues la vida básica yo creo que ha sido como muy dinámica» para indicar una situación pasada que todavía ocurre en el presente.

5.5. Secuencias plenas y secuencias de cierre

Las interacciones del 9 y 30 de septiembre presentan una regularidad: el uso de verbos en presente se eleva considerablemente en las secuencias plenas y disminuye muy ligeramente en las secuencias de cierre. De manera que en ellas los participantes ya se han asumido «en el juego» a través de las marcas lingüísticas. Obsérvese una parte de las secuencias plenas en la que intervienen el master y aquel participante cuyo personaje es Clemente:

M: Listo quedamos ahí. Se levanta y actúa de noche. Usted siente mareo y un dolor de cabeza.

P: Me pongo el tapabocas.

M: Se pone el tapabocas.

P: Tapabocas y nariz, ¿no? Obviamente. Todo cubierto esto.

M: Un pañuelo.

P: Sí, un pañuelo, pal olor.

M: Qué puedo decir. Tirado en el suelo. A media luz. O esa mierda. Y huele como le digo, a sangre.

P: ¿Todavía me huele igual?

M: Sí.

P: Pues cojo el pañuelo, lo que es el tapabocas,

M: ¿Usted se puso un tapabocas?

P: ¿Qué?

M: ¿Usted se puso un tapabocas [en la hoja de personaje]?

P: Sí.

M: Sí, pero tampoco que, que tape todos los olores.

P: Pero siempre, harto. Pero igual

M: Usted se levanta y todo se le mueve.

P: ¿Ya me puedo poner de pie?

M: Sí, usted se levanta y todo se le mueve. Y a que no adivina en dónde está.

Clemente es un personaje que tiene el poder de percibir olores como un perro. Muchas veces éstos lo afectan de tal manera, que él tiene la previsión de llevar un tapabocas consigo. Vemos que el participante expresa su acción «Me pongo el tapabocas» y el master la reitera para manifestar su aprobación: «Se pone el tapabocas». Cuando el participante dice que se pone el tapabocas, el master le pregunta: «¿Usted se puso un tapabocas?», para verificar que el objeto esté registrado en la hoja de personaje. Es decir, si el participante no lo hubiera registrado, el master no hubiera ratificado esta acción.

Las secuencias de cierre, por su parte, son diferentes de las secuencias plenas porque ellas determinan el curso que seguirá el juego para la próxima sesión. En una de las secuencias de cierre del 30 de septiembre, intervienen el master y un participante, llamado Drauden:

M: También hay arroz.

P: ¿Qué platos hay a la vista?

M: Carne, a la vista, carne, carne y frutas. Y en una olla grande, un pote, arroz.

P: Miro si alguien más está comiendo algo.

M: No, claro que sí, están comiendo.

P: Miro que ya estén comiendo. Cuál es el plato que más contenido tiene.

M: Carne y vino.

P: Señalo allá.

M: «Una», dice. El man saca una de plata. Dice: «una, una».

P: Simplemente sin mirar, digamos que yo pienso que las monedas se identificarían por grosor, tamaño, no podrían ser iguales.

M: Casi todas son las mismas.

P: Entonces no saco la bolsa a la vista, simplemente saco la moneda. De plata y la de cobre.

M: O sea, saca una moneda. Una de oro.

P: No, saco la de plata y la de cobre. Hago así, o sea.

M: ¿Cuál es la de cobre? Coge la de cobre, va, le prepara y le traen bebida. Pues, bien.

P: Coloco la moneda, coloco la moneda acá. Le doy la mano al señor. Cuando me dé la mano, le suelto la moneda.

M: Le toca mirar.

P: Obviamente. Entonces le coloco la mano, le doy la mano y me voy.

M: El man le agradece: «gracias». Dejémoslo ahí.

Con estas palabras, «Dejémoslo ahí», el master permite que el personaje termine la sesión en una situación estable. En la sesión siguiente, Drauden comenzará sus acciones en el momento que salga de la tienda. Hay que anotar que, en el juego de rol, los personajes tienen que comer, esto quiere decir, emitir verbos en los que expresen que el personaje come. Así que terminar una sesión al haber comido lo deja en una situación favorable para comenzar la siguiente.

En las secuencias de cierre, no obstante, ese descenso de verbos en presente es compensado un poco por el uso de onomatopeyas. Véase un ejemplo de una afirmación del master hacia el final del juego: «Este, más uno es cuando no tiene armadura, digamos una cota de malla. Eso es un dado de cinco. Cuatro daños. Fum!! Le tira una flecha, le cae en la armadura pero no le hace daño. Cha!! Desde por allá. Desde el camino donde venían ustedes». De manera que ese clímax en las secuencias plenas puede ser engañoso, y ser las secuencias de cierre las que lleven el ritmo de la acción al verdadero ascenso justo antes de que termine el juego. Al final, el afán por realizar

más acciones en menor cantidad de tiempo puede ser el que lleva a los participantes a un uso ligeramente mayor de onomatopeyas. Sin embargo, su función verbal no es autónoma, y dependen de los verbos en presente de su contexto: «Fum!! Le tira una flecha». Existen otros recursos, no lingüísticos, que pueden tener el valor de acciones en el mundo imaginario y que podrían estar en ascenso en las secuencias de cierre. Los gestos, las miradas, los golpes contra la mesa y los gritos son algunos de ellos. Lastimosamente no se tuvieron en cuenta para el análisis cuantitativo.

Al final de las secuencias de cierre el master otorga un puntaje a cada uno de los participantes, según su desempeño en el juego. Este puntaje se denomina «experiencia» y sirve para adquirir más poderes en el futuro. El master suele preguntar «¿cómo les pareció el juego?», a lo que los participantes dan una respuesta escueta, pero sincera: «bueno», «aburrido» o «malo». Luego se despiden con un apretón de manos, y cada cual suele tomar su rumbo. En alguna ocasión el master conversa con alguno de sus participantes mientras organiza sus cosas para retirarse. No se tomaron en cuenta las conversaciones que suelen ocurrir una vez terminado el juego, ya que estas no dependen de que el grupo esté reunido, pero se registró, por la observación participante, que dependen de otras variables. Muchos de los individuos pertenecen a otros grupos: por la universidad, por la afición al rock, otros grupos de rol, etc.

6. Conclusiones

El presente verbal manifiesta una curva ascendente entre las secuencias de apertura y las secuencias plenas, y ligeramente descendente entre éstas y las de cierre. Las causas de estas regularidades se pueden comprender según la función de cada fase del juego. En las secuencias de apertura, se usa menos el presente verbal debido a que se narran las últimas acciones de la interacción anterior, para establecer el estado de cosas con el que se inicia la nueva interacción. Cuando esta fase de contextualización en las secuencias de apertura da paso a la

realización de acciones como tal en las secuencias plenas, aumenta el uso del presente verbal debido a que los individuos instauran esas acciones en el mundo, y, por tanto, las consideran simultáneas a la emisión del verbo, con una restricción: es el master quien valida la efectiva realización de esas acciones. En las secuencias de cierre, por su parte, disminuye el uso del presente verbal, en parte debido a que muchas acciones se sugieren mediante gestos y onomatopeyas. En los intercambios preliminares a estas secuencias no se observan regularidades en el uso del presente verbal, tal vez debido a que intervienen otros factores, extrínsecos a la comunidad de jugadores de rol como tal.

El presente verbal, aún en su forma de indicativo, expresa un contenido modal altamente jerarquizado. Para explicarlo, es necesario recordar que los jugadores emplean los términos «en el juego» y «extrajuego». En el primero, cada participante habla como personaje, y su comportamiento lingüístico «en el juego» tiene correlato directo con el mundo imaginario compartido por los jugadores. En el segundo, en cambio, cada participante habla como ente empírico del mundo real. Así pues, los tiempos verbales de presente «en el juego» tienen para los participantes un valor de «tratar de hacer», pero no un «hacer» directamente, porque la aceptación de este «tratar» es competencia del master. Todas las acciones que los participantes refieren mediante el presente verbal son intenciones, que deben ser legitimadas por el master. Los participantes deben lograr que el master acepte sus intenciones, y para ello las estrategias lingüísticas son muy variadas. Una de ellas es alterar el uso de presente simple de indicativo, y usar la perífrasis *ir a* + gerundio, pues le amplía considerablemente el marco de acción para el personaje.

Este complejo comunicativo que integra las emisiones verbales de los participantes con las del master tiene una finalidad compartida por el grupo y es la de instaurar acciones en el mundo imaginario. El verbo emitido por un participante y legitimado por el master implica que la acción que designa está ocurriendo efectivamente en esa construcción ficcional del grupo, y la consolida como escenario de interacción verbal real.

Referencias bibliográficas

- Bello, A. (1860). *Gramática de la lengua castellana, destinada al uso de los americanos*. Bogotá: Echevarría Hermanos.
- García Negroni, M. M. y Tordesillas Colado, M. (2001). *La enunciación en la lengua: de la deixis a la polifonía*. Madrid: Gredos.
- Labov, W. (1983). *Modelos sociolingüísticos*. Madrid: Cátedra.
- Montes Giraldo, J. J. (1985). *Estudios sobre el español de Colombia*. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo.
- Moreno Fernández, H. (1998). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Ariel.
- Reyes, G. (1990). *La pragmática lingüística*. Barcelona: Montesinos.
- Rojo, G. y Veiga, A. (1999). Tiempo verbal. Los tiempos simples. En I. Bosque y V. Demonte (Comps.), *Gramática descriptiva de la lengua española*. T. 2. (pp. 2869-2934). Madrid: Espasa.
- Tusón, A. (1997). *Análisis de la conversación*. Barcelona: Ariel.
- Wolf, M. (2000). *Sociologías de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.

Sobre la autora

Ana María Díaz Collazos

Licenciada en Literatura por la Universidad del Valle. Es candidata a Magíster en Lingüística Española por el Seminario Andrés Bello, Instituto Caro y Cuervo, ubicado en la ciudad de Bogotá. Prepara su tesis de grado sobre el español hablado en Bogotá a finales del siglo XVI. Se desempeña como docente de Comunicación oral y escrita en la Universidad Icesi (Cali, Colombia).

Correo electrónico: adiazcoll@yahoo.com

Fecha de recepción: 08-02-2008

Fecha de aceptación: 25-04-2008