

## **Experimento – Quién**

*Descripción:* Los hablantes juegan una versión del juego “¿Quién soy?” en la que uno/a de ello/as (‘el interrogador’) tiene que adivinar la identidad de una persona que solamente el/la otro/a (‘el que sabe’) conoce.

*Objetivos:* elicitación de las formas básicas y naturales de preguntas pronominales y polares, y de declarativas con el máximo grado de certeza epistémica en un discurso semi-espontáneo

### **Participantes**

*Hablantes:* 2

*Investigadores:* 2 (“técnico/a” + “moderador/a”)

### **Materiales y preparación**

Los investigadores preparan algunas tarjetas pequeñas. En cada una de ellas se encuentra el nombre de una persona conocida por los dos hablantes. Puede ser o bien una persona de la vida pública (actual o histórica) muy conocida o bien un personaje local muy conocido, o incluso uno de los participantes (por ej. uno/a de los investigadores, si la relación entre investigadores y hablantes es una de confianza). 2-4 tarjetas son suficientes.

### **Cómo hacerlo**

El/la moderador/a le entrega una de las tarjetas a uno/a de los hablantes (‘el que sabe’), de modo tal que el/la otro/a (‘el interrogador’) no pueda ver el nombre que está escrito en ella. Les explica a los hablantes sus roles opuestos: el que sabe ahora conoce el nombre de la persona que el interrogador tiene que adivinar. El interrogador tiene que tratar de adivinar quién es esta persona usando solamente preguntas. Puede hacer preguntas polares o pronominales, y el que sabe tiene que responder verazmente (hasta donde su conocimiento sobre el personaje le alcance), pero solamente respondiendo directamente a la pregunta, sin ofrecer información adicional. La única pregunta que no está permitida es la pronominal directa por la identidad o el nombre de la persona (‘¿quién es?’ o ‘¿cómo se llama?’), pero sí se le permite preguntar directamente con preguntas polares (‘¿es la persona X?’). Cuando el interrogador se atasca y no sabe cómo seguir, el que sabe puede darle pistas y/o consejos pequeños. Si esto no sucede de manera natural, el/la moderador/a puede sugerírselo. El juego termina cuando el interrogador ha logrado adivinar correctamente la identidad de la persona de la tarjeta. Se graba todo, desde el inicio de las explicaciones hasta el fin de la discusión que puede seguir a la revelación de la identidad del personaje al final. En la sesión complementaria en la otra lengua, los hablantes cambian sus roles.