

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS INNOVACIONES LEXICAS EN YOUTUBE

Carlos Alberto Guardo Bedoya

Christian David Rengifo Daza

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS

Santiago de Cali, 2017

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LAS INNOVACIONES LEXICAS EN YOUTUBE

Carlos Guardo Bedoya

Christian David Rengifo Daza

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Licenciado en Lenguas Extranjeras

Trabajo dirigido por:

Carlos Alberto Mayora.

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE CIENCIAS DEL LENGUAJE
LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS
Santiago de Cali, 2017

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	6
ABSTRACT	7
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	11
Planteamiento del problema	11
Justificación	12
Objetivos	14
<i>Objetivo general</i>	14
<i>Objetivos específicos</i>	14
Antecedentes	14
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	18
Comunidad de habla	18
Cambio lingüístico	19
Las variaciones lingüísticas	20
Procesos de formación de palabras	22
<i>Préstamo</i>	23
<i>Composición</i>	23
<i>Derivación</i>	24
<i>Parasíntesis</i>	24
<i>Acortamiento</i>	25
<i>Abreviaturas</i>	25
<i>Siglas</i>	25
<i>Acronomía</i>	26
<i>Resemantización</i>	26
<i>Creación Ex nihilo</i>	26
Tecnología, redes sociales y cambio lingüístico	27
CAPÍTULO III: MÉTODO	31
Tipo de investigación	31

Contexto	31
Procedimientos de recolección de datos	33
La muestra de análisis	35
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	36
Canal: Good Mythical Morning	37
Canal: PewDiePie	44
Canal: Brofresco	46
Canal: <i>Superfit</i>	50
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS	60
ANEXOS	63

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Muestra de canales seleccionados para el análisis	32
Tabla 2: Términos y frases identificadas en el canal # 1: Good Mythical Morning	35
Gráfico 1: Resumen de frecuencias de los fenómenos lingüísticos observados en los videos del canal #1	41 42
Tabla 3: Términos y frases identificadas en el canal #2 PewDiePie	
Gráfico 2: Resumen de frecuencias de los fenómenos lingüísticos observados en los videos del canal #2	44 45
Tabla 4: Términos y frases identificadas en el canal #3 Brofresco	
Gráfico 3: Resumen de frecuencias de los fenómenos lingüísticos observados en los videos del canal #3	47 47
Tabla 5: Términos y frases identificadas en el canal #4 Superfruit	
Gráfico 4: Resumen de frecuencias de los fenómenos lingüísticos observados en los videos del canal #4	49
Gráfico 5: resumen de frecuencia de los procesos de formación léxica identificados.	51

RESUMEN

El problema de investigación del presente estudio se basa en el análisis de innovación léxica en comunidades específicas de habla: fanáticos del anime, “gamers”, comunidad LGBTI y jóvenes adolescentes angloparlantes. Las muestras de lenguaje hablado se recolectaron de cuatro canales previamente escogidos de la red social de videos en internet *YouTube*. El fenómeno sociolingüístico de innovaciones léxicas ha sido trabajado anteriormente en redes sociales, tales como Facebook y Twitter, sin tener en cuenta la página de videos mencionada anteriormente. Se encontraron 83 términos clasificados como neologismos, de estos 47 se encontraron en un canal dedicado a jóvenes usuarios de Internet, 13 a una comunidad de fanáticos del animé, 8 a una comunidad de gamers, y 15 de un canal de la comunidad LGBTI. Se observó una variedad de procesos de formación de palabras aunque predominaron la resemantización, el préstamo y los acrónimos. La resemantización fue el proceso de formación de palabras más frecuente para la muestra total y para las comunidades de jóvenes usuarios de Internet, gamers y LGBTI; en tanto que el préstamo fue el proceso de formación de palabras más frecuente para los fanáticos del animé. Este trabajo aportará información sobre los cambios que experimenta el léxico de la lengua inglesa a través del análisis de muestras de habla tomadas de YouTube. Esta investigación puede servir como base para futuros trabajos que traten de los mismos fenómenos sociolingüísticos y socioculturales.

ABSTRACT

The research problem presented in this study is based on the analysis of lexical innovation in specific speaking communities; those are: Anime fans, “gamers”, LGBTI members and young English speakers. The spoken language samples we present here were collected from 4 previously chosen channels and their fan bases from the online video platform known as “YouTube”. The sociolinguistic phenomenon of lexical innovation on social networks, such as Facebook and Twitter has been previously studied without taking into account the aforementioned video platform, which served as one of the strongest motivators for us to decide to choose it. We found 83 terms classified as neologisms, out of which 47 were found in a channel dedicated to young Internet users, 13 to a community of anime fans, 8 to a community of gamers, and 15 of a channel of the LGBTI community. A variety of word formation processes were observed although meaning relocation, borrowing and acronyms were predominant. Word-meaning relocation was the most frequent word-formation process for the entire sample and for the communities of young Internet users, gamers and LGBTI, while borrowing was the most frequent word-formation process for anime fans. This research might work as the basis for future studies with a similar aim towards sociolinguistic or sociocultural phenomena.

INTRODUCCIÓN

El lenguaje es un fenómeno en constante cambio y evolución. Estos cambios responden a las realidades de los usuarios de la lengua, por ende, nuevos fenómenos en la realidad implican nuevos términos y nuevas convenciones lingüísticas (Labov, 1965; Cisneros y Silva 2010). Por ejemplo, al producirse migraciones masivas y encontrarse dos lenguas y dos culturas, es común que entre las nuevas lenguas en contacto se den procesos de cambio, adoptando y adaptando cada lengua términos de la otra. Por otra parte, nuevas invenciones y descubrimientos generarán la necesidad de crear y adoptar nuevos términos para su descripción. En español, por dar un ejemplo, se adoptó el término *blog* del inglés para referirse a este tipo de páginas creadas por usuarios y que sirven como un diario electrónico en línea. Con el término vinieron además otras palabras relacionadas como *bloguero* y *bloguear* y todas las asociaciones a dichas palabras (Ciro y Vila Rubio, 2015).

Debido a la relación estrecha entre lenguaje y cultura y lenguaje e identidad (Labov, 1965 y 1966) ciertas comunidades que se establecen como grupos identitarios propios también generan sus propios recursos lingüísticos o su propia “manera de hablar”. Este fenómeno no es nuevo, pero hoy en día, este se ha modificado cualitativamente gracias a un avance tecnológico: las redes sociales. Las nuevas “tribus urbanas” y otras comunidades discursivas que se han formado en los últimos años van generando nuevos procesos lingüísticos debido a su interacción social, y estas muestras de lenguaje ya son cada vez más evidentes en las redes sociales. Esto se puede ilustrar con el fenómeno denominado “*cosplay*”. Dicho término refiere a las personas que se disfrazan como personajes de series, series animadas o películas y se presentan vestidos así en eventos públicos. El término viene de la combinación de las

palabras “*costume*” y “*play*” del inglés. El “cosplay” que se originó en Japón, hoy se ha expandido por todo el mundo y posee una multitud de practicantes y seguidores, a los cuales se les puede identificar como una comunidad de práctica, y que interactúan constantemente a través de redes sociales, tienen sus propias actividades y, claramente, su propio léxico que los identifica.

De lo anterior surgen varias nuevas posibilidades para los investigadores del lenguaje. En el pasado, investigar la lengua y las convenciones lingüísticas de una comunidad lingüística o discursiva implicaba técnicas de investigación tales como la etnografía o los estudios de caso. Era necesario sumergirse en los entornos de esas comunidades y acompañar su cotidianidad. Ahora, por el contrario, las redes sociales ofrecen un espacio en el que las comunidades abiertamente usan y muestran sus variedades lingüísticas en parte para mantener su comunicación, pero además para hacerla pública y mostrar su orgullo. Lo que implica una etnografía virtual en lugar de una inmersión en un contexto tradicional. Como estudiantes de lenguas extranjeras, nos surgió el interés por conocer estos procesos de variación y cambio lingüístico tales como se evidencia a través del alcance de las redes sociales.

El presente trabajo tiene por objetivo identificar y describir neologismos en lengua inglesa asociados a algunas comunidades lingüísticas recientes sirviéndose de la red social *YouTube* para la recolección de muestras de habla. En el primer capítulo se define el problema de investigación, se presentan los objetivos del estudio y se ofrece la justificación que lo apoya. Finalmente, en este capítulo también se reseñan estudios previos similares y que muestran las relaciones entre nuevas tecnologías, redes sociales y cambios lingüísticos.

En el capítulo II se presenta nuestro marco de referencia, con las definiciones y explicaciones de los conceptos centrales que desde la teoría lingüística nos han servido de guía

en el desarrollo de nuestro propio trabajo. Entre estos términos, haremos referencia a los conceptos de comunidad de habla, cambio lingüístico, variaciones lingüísticas y procesos de formación de palabras.

El capítulo III contiene nuestro marco metodológico y allí se explican los procesos y procedimientos que se llevaron a cabo para recolectar los datos y su procesamiento.

Seguidamente, en el capítulo IV presentamos los hallazgos encontrados posteriores a nuestro análisis, en donde describimos una serie de nuevos términos ingleses que han surgido en las interacciones de estas nuevas comunidades de habla y que hoy están siendo difundidos a través de las redes sociales. Además de presentar los términos, mostramos su frecuencia y los procesos de formación de palabras a los que corresponden.

Finalmente presentamos las conclusiones a las que llegamos tras obtener los resultados. Estas van orientadas a resumir los aportes de este trabajo desde la perspectiva lingüística y desde la perspectiva pedagógica.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Internet se ha convertido en una herramienta fundamental en la vida diaria. Día a día, internet se afianza cada vez más en nuestra cotidianidad y permea todas las esferas de la sociedad. Cada vez es más común encontrar fenómenos sociolingüísticos iniciados desde el internet; redes sociales tales como Facebook, Twitter, Instagram y Youtube han sido pioneras en los cambios sociales de estos últimos años, tales como la creación de diferentes retos o “challenge” como se le llama en internet o el ciberactivismo. Esta última se ha convertido en el sitio web donde todas aquellas innovaciones creadas por diferentes comunidades de habla se han extendido a todo tipo de hablantes.

Fenómenos como la creación lingüística, préstamos, derivación que suceden naturalmente como resultado de las dinámicas sociales de los hablantes, hoy en día son más accesibles y evidentes gracias a esta red social. En el pasado, aunque en muchos de estas redes se podían observar estos procesos, por lo general, se daban solo en la forma escrita (Frac de Barrera, 2006). Pero en las plataformas más recientes, cada vez es más fácil tener acceso a muestras habladas, incluso espontáneas y más naturales. Además, es posible que existan también innovaciones lingüísticas creadas en esta red social, tanto por Youtubers (Creadores de contenido) como por otros usuarios. El objetivo de esta investigación es identificar algunos fenómenos lexicales (formación de palabras) difundidos en la red social Youtube y que han permeado la comunicación entre usuarios de esta.

Pretendemos responder la interrogante que surge como planteamiento de nuestra investigación: ¿Qué nuevos términos han sido incorporados a la lengua inglesa por las

comunidades (*gamers*, *anime community* y comunidad LGBTI) y cuya existencia se puede evidenciar en muestras de lenguaje hablado usado por youtubers? Las comunidades particulares fueron seleccionadas por ser comunidades con mucha representación en las redes sociales en general y porque, además, se corresponden con las características de comunidad de habla de Labov (1972) y de comunidad de práctica de Wenger (1998).

A partir de nuestra interrogante de investigación, nos planteamos las siguientes preguntas específicas:

- ¿Qué nuevas palabras en inglés han sido incorporadas por los miembros de comunidades de habla específicas (*gamers*, fanáticos del animé y LGBTI)?
- ¿Qué procesos de formación de palabras (derivación, préstamo, etc.) son utilizados con más frecuencia en estas innovaciones léxicas?

Justificación

Consideramos pertinente abordar los fenómenos de innovación y variación léxica. Somos partícipes de estos fenómenos y muchas veces no nos damos cuenta de ello sino hasta cuando reflexionamos sobre en nuestra forma de comunicarnos con nuestros pares usuarios de la red social Youtube. En ocasiones notamos el mismo fenómeno en otros contextos donde la conversación del momento saca a flote los conceptos que hacen parte del fenómeno ya mencionado.

Por otra parte, analizar estos fenómenos nos brinda la oportunidad de atestiguar, de primera mano, los cambios de una lengua en particular, en este caso sería la lengua inglesa que es donde nuestro trabajo tomará lugar y nos permitirá analizar las pruebas que demuestren los fenómenos de innovación y variación léxica.

Desde una perspectiva de la enseñanza de las lenguas extranjeras, conocer cómo la lengua a enseñar cambia y evoluciona es sumamente importante. No obstante, la enseñanza de lenguas extranjeras se basa en modelos artificiales de la lengua que no reflejan sus usos naturales (Widdowson, 1998). Muchos aprendices del inglés como lengua extranjera al viajar a un país anglófono o interactuar con nativos han recibido la queja de que su modo de hablar no es natural. Esto se debe a que los libros de texto y materiales didácticos no llegan a reflejar la lengua de una forma realista. De allí que muchos autores han propuesto la necesidad de que el profesor de lengua sea un constante investigador de la lengua, que esté en capacidad de aplicar técnicas de análisis del discurso y de la lingüística de corpus para estudiar los usos reales del lenguaje y poder introducirlos en la didáctica (Flowerdew, 2001; Meunier, 2011). Aunque este trabajo no llega a profundizar en la parte didáctica, sí ofrece algunos elementos de la descripción y estudio de la lengua natural que podrían servir de insumos para futuras propuestas didácticas. El estudio en sí mostrará cambios a nivel de léxico a los que los aprendices de lengua extranjera rara vez son expuestos y de los que los futuros docentes deben estar enterados.

Según Labov (1966, p. 1) “La variación es una parte integral del sistema lingüístico, y no una parte sin importancia del comportamiento de la ciudad”. Como interesados en el lenguaje y futuros docentes, es necesario estar conscientes de dichos cambios y poder describirlos de manera sistemática.

Objetivos

Objetivo general

Analizar nuevos términos que han sido incorporados a la lengua inglesa por las comunidades *gamers*, *anime* y LGBTI y cuya existencia se puede evidenciar en muestras de lenguaje hablado usado por youtubers

Objetivos específicos

- Evidenciar nuevas palabras en inglés que han sido incorporadas por los miembros de comunidades de habla específicas como *gamers*, *anime community* y comunidad LGBTI.
- Identificar procesos de formación de palabras (derivación, préstamo, etc) que son utilizados con más frecuencia en estas innovaciones léxicas

Antecedentes

Como hemos señalado anteriormente, el internet ha sido el escenario para una serie de fenómenos lingüísticos. Por ende, son muchos los estudios dedicados a variación e innovación lingüística en espacios como los chat y las redes sociales. Dada la abundancia de estudios, en el presente trabajo hemos seleccionado solo unos pocos que guardan mayor pertinencia con objetivo de investigación. En consecuencia, hemos tomado como antecedentes los siguientes trabajos: *Teenagers in cyberspace: an investigation of language use and language change in internet chat rooms*, (Merchant, 2011); *la escritura y las redes sociales*, (Vanegas, 2014); *caracterización léxica de un grupo de jóvenes a través de la red social: “Facebook” en Cali*, (Amortegui, 2013).

Teenagers in cyberspace: an investigation of language use and language change in internet chat rooms. Merchant (2011.) Hemos tomado este trabajo como referencia internacional porque nos parece pertinente la investigación que realizó el autor a la luz de la sociolingüística en las redes sociales. En este trabajo, Merchant hace un análisis de las innovaciones lingüísticas que se pueden dar a través del contacto en diversas salas de chat en jóvenes anglosajones.

En primer lugar, Merchant explica que existen diversas maneras de comunicarse y deben diferenciarse. El autor presenta una diferencia entre el lenguaje escrito y la oralidad, dejando claro que esta última se caracteriza por su naturaleza efímera. Además se habla de cómo las salas de chat y teléfonos celulares han contribuido a la creación de neologismos que suplen la necesidad de comunicación a través de esos medios.

Merchant hace énfasis en la adaptabilidad de los jóvenes ante las nuevas tecnologías. Esto hace de este grupo el más adecuado para llevar la rienda de la innovación léxica en medios virtuales. En consecuencia, para su estudio se escogieron seis jóvenes para llevar a cabo la investigación.

Después de observar y analizar la interacción entre los jóvenes participantes en el estudio, Merchant concluye que en definitiva las nuevas tecnologías fomentan el uso de neologismos, los cuales no solo son usados por un grupo determinado de personas sino que se extienden a toda la población, probando que tanto mujeres como hombres tienden a proponer y usar neologismos en la red. Merchant agrega que la creación de nuevas tecnologías no condiciona a los jóvenes para desarrollar habilidades lingüísticas acordes con las de un profesional, aunque su estudio se basa en familias de clase media y futuros profesionales que podrían estar en ventaja con respecto a otros sectores de la sociedad.

Para finalizar, el autor propone una dualidad sobre los nuevos usos de la lengua en Internet y plantea el debate entre aquellos que consideran estas innovaciones como adictivas y muy peligrosas y aquellos que consideran que esas innovaciones abren nuevos panoramas y posibilidades.

La escritura y las redes sociales, Vanegas (2014). Hemos tomado esta investigación como referencia nacional para nuestro trabajo sobre redes sociales porque precisamente trata sobre cómo la manera de escribir de las personas jóvenes usuarios de internet y redes sociales cambia debido a la interacción con sus semejantes a través de estas herramientas electrónicas.

En este trabajo se toma en cuenta que la escritura y las redes sociales están estrechamente ligadas y cómo se produce el salto de la manera en que escriben los jóvenes del Espinal, Tolima, en redes sociales a cómo desarrollan su producción escrita en las aulas de clase. En esta tesis, se organiza la información recolectada de unas conversaciones y publicaciones realizadas en las redes sociales Facebook y Twitter por los jóvenes de la muestra seleccionada para realizarles un análisis; posteriormente, se presenta el análisis realizado y los resultados arrojados demuestran una variación sociocultural, influenciada por el uso de tecnologías de información y telecomunicación, cuya finalidad es la de transmitir mensajes de manera más breve, entre los integrantes de la misma comunidad donde estos jóvenes pertenecen.

El aporte de este trabajo (aunque varía en que está enfocado en lo escrito y nuestra investigación en lo oral) es sobre cómo la utilización de tecnologías de la telecomunicación e información pueden permear la interacción entre jóvenes ubicados en el mismo contexto sociocultural y cómo reconocer cuándo se presentan estos cambios desde lo virtual a la realidad personal de los jóvenes.

Caracterización léxica de un grupo de jóvenes a través de la red social: “Facebook” en Cali, Amortegui (2013). En esta tesis, la autora explica los fenómenos de creación y variación léxica en una comunidad de jóvenes de la ciudad de Cali en la red social “Facebook”. En este trabajo se recoge información sobre la forma en que los jóvenes caleños de la actualidad se comunican a través de internet, creando una identidad propia frente a la manera en cómo se comunica el resto de la población caleña. Incluso en la misma red social, personas u otros grupos etarios no alcanzan a reconocer los códigos con los que los jóvenes interactúan entre sí. En este trabajo se muestra el análisis del léxico encontrado, así como la creación y fenómenos léxicos en la red social Facebook.

Posteriormente, el investigador presenta un corpus con el léxico encontrado en la recolección de datos organizados de acuerdo al modelo planteado por José Joaquín Montes donde la información léxica se presenta con base en una categorización correspondiente a procesos semánticos y aspectos gramaticales. También se puede apreciar en este trabajo, una comparación entre la manera en que los jóvenes se expresan de manera escrita en la red social “Facebook” y en su vida cotidiana.

Los trabajos aquí presentados serán valiosos dado que trabajan fenómenos similares bien sea en español o en inglés, permitiéndonos tener un punto de partida desde el cual realizar nuestra investigación. En las conclusiones de los tres trabajos, se demuestra que la interacción a través de medios digitales genera nuevos términos y nuevas dinámicas de comunicación, fenómeno que nos interesa observar y registrar. Adicionalmente, nutren nuestra investigación con datos y aportes que van encaminados hacia la sociolingüística; además de tener bibliografía valiosa y presentación de datos con la cual se enriquecerá la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

En el siguiente capítulo presentaremos los conceptos teóricos que sirven de marco para los supuestos de esta investigación. Hemos seleccionado los siguientes apartados para el capítulo, a saber: comunidad de habla, cambio lingüístico, variaciones lingüísticas, procesos de formación de palabras y por último se tratará de hablar de tecnología, redes sociales y cambio lingüístico. Se busca de esta manera integrar las conceptualizaciones de fenómenos lingüísticos ampliamente estudiados en la sociolingüística con la evolución de las nuevas tecnologías.

Comunidad de habla

Entendemos por comunidad de habla un grupo social que comparte ciertas características dando como resultado que una variedad de una lengua. Según Labov (1972) la comunidad de habla no está definida por ningún acuerdo marcado en el uso de elementos de la lengua sino en la participación en una serie de normas compartidas generando uniformidad en patrones abstractos de la lengua y en usos particulares de la misma. La comunidad de habla es un concepto acuñado en el siglo XX por los trabajos de Labov, seguido por aportes hechos por Gumperz y Hymes (1972).

Moreno Fernández (1998) explica de manera clara qué es una comunidad de habla. Según el autor, el concepto se utiliza para llamar a una comunidad que comparte ciertas características que la convierte en dueña de un “dialecto”. De esta manera se diferencia del resto de la sociedad pues gracias a las variantes lexicales que poseen se podría decir que la comunidad inicia un uso propio de la lengua, haciendo que las personas que no pertenezcan a ella queden excluidas de sus conversaciones.

Cambio lingüístico

Se conoce como cambio lingüístico al proceso de formación y transformación que sufren todas las lenguas a través de los años. Según Labov (1965) el proceso de cambio lingüístico consta de tres fases: el origen, seguido de una etapa de propagación y que cierra con una etapa de compleción. En la primera etapa, que es el momento en el que se producen variaciones, solo algunas personas conocen el origen y significado del término propuesto por un determinado grupo. La etapa de propagación es el momento cuando el número de hablantes de la lengua que adopta el término crece y comienza a hacerse más frecuente hasta que una gran cantidad de personas empieza a adoptar el término, convirtiéndolo así en parte de su vocabulario diario, provocando la consolidación del término en la lengua. Por último, está la etapa de compleción. En esta etapa, el término se consolida en los hablantes, eliminando variantes que compiten con él. Labov (1965) propone que la presión social, la interacción y las fuerzas sociales son algunos de los factores que influyen en el cambio lingüístico.

Son varios los procedimientos de formación de palabras que terminan pasando de ser variaciones lingüísticas a producir un verdadero cambio lingüístico. No obstante, dos de los más populares son los préstamos lingüísticos, como ejemplo de lenguas en contacto, y la analogía o resemantización, como ejemplo de una causa interna. Además de estos dos procesos, también podemos encontrar todos aquellos que pertenecen a las variaciones lingüísticas.

Las variaciones lingüísticas

Hay dos tipos de variaciones lingüísticas, a saber: la variación en los niveles de la lengua y las variaciones sociales (Moreno, 1998). En la primera encontraremos variables que tienen que ver bien sea con el léxico, la fonética-fonológica y la variación gramatical, mientras en la segunda encontraremos todas aquellas variables ajenas a la lengua que inciden en su modificación. A continuación se explican estas variaciones basados en el trabajo de Moreno (1998).

La variación léxica se define como el uso de términos diferentes para referirse a un objeto específico. De nuevo depende de condiciones lingüísticas y sociales. Así pues encontramos una variación en el léxico dependiendo de dónde estemos, es el caso de ‘lorry’ y ‘truck’ en inglés o ‘fresa’ y ‘frutilla’ para dar un ejemplo del español.

La variación fonético-fonológica es cuando existe una variable en un fonema determinado, convirtiéndolo en un alófono, de manera que no afecte el significado de la palabra. Esta variación está ampliamente estudiada y bien documentada. Son diversas las razones que llevan a esta, no obstante, la más común suele ser el lugar de procedencia y la historia de la lengua misma, pues dependiendo de dónde se esté y a los contactos que se tienen con algunas lenguas se pueden hallar diferencias. Por ejemplo, tenemos el caso de fríjoles en Colombia y frijoles en México.

La variación gramatical se suele presentar cuando hay un cambio en la morfología y/o la sintaxis de la lengua. En ocasiones, por factores sociales, lingüísticos o históricos, se produce un cambio en alguno de los morfemas o en la sintaxis de las frases, generando así una “manera diferente de decir lo mismo” (Fernández, 1998). Por ejemplo, tenemos el caso del

imperativo “ven” que se usa en gran parte del territorio hispanohablante, pero en algunas regiones se usa “vení”.

Para finalizar con la variación en los niveles de la lengua, Moreno nos presenta dos variaciones más. La primera es la variación pragmático discursiva, la cual consiste en el cambio de términos, expresiones e incluso acento al momento de enfrentarse a un discurso; es decir, el cambio de registro y en ocasiones el recogimiento del vernáculo. La segunda son las variables lingüísticas y extralingüísticas, es decir, aquellos cambios en el registro, la morfología o la fonología que obedecen a factores ajenos a la lengua.

En cuanto a las variaciones sociales, Moreno explica que existen variables que podrían explicar el porqué de la diferencia léxica, morfológica o fonológica de una población que en principio debería ser uniforme aunque en la realidad manejan un alto grado de variabilidad. Moreno (1998) las divide en 7 grupos, a saber: de sexo, de edad, clase social, nivel de instrucción, profesión, procedencia y raza o etnia. Todas ellas se pueden abarcar en variaciones sociolingüísticas. Para finalizar, el referido autor explica fenómenos tales como las lenguas en contacto, bilingüismo y situaciones de diglosia.

La situación de lenguas en contacto se da cuando dos o más lenguas tienen hablantes en territorios compartidos o en su defecto, muy cercanos. Esto obliga a los hablantes a usar dos o más lenguas para comunicarse con los habitantes de la región que habitan. Tal y como ocurre en la zona de la Orinoquia y Amazonía Colombiana en la cual los hablantes, dada la proximidad con algunos grupos y sus creencias, han decidido hablar varias lenguas.

El bilingüismo se da cuando en un territorio se habla dos lenguas. En algunas ocasiones las lenguas se hablan en territorio compartido, como el caso del Paraguay, país en el cual sus habitantes tienen como lenguas oficiales el Español y el guaraní. En otras ocasiones

se puede dar que en un mismo país exista una marcada división entre los hablantes de las lenguas, como es el caso de Canadá que tiene como idiomas oficiales el Inglés y el Francés aunque no coexistan pues no comparten territorios y tratan en lo mínimo de estar en contacto dadas las nuevas políticas lingüísticas de la república de Quebec.

La situación de diglosia se da cuando dos lenguas coexisten, sin embargo, existe una marcada diferencia social entre los hablantes de una lengua y la otra. Una de las dos lenguas predomina sobre la otra, adquiriendo prestigio y siendo dominante. La diferencia se vuelve tan marcada que la otra lengua puede llegar a ser exclusivamente usada en situaciones familiares e informales, dejando la lengua dominante para el resto de situaciones. Un claro ejemplo se da en Suiza, país en el cual existe el alemán, idioma considerado culto, y el alemán de Suiza (Tüütsch) que es considerado informal y familiar.

Procesos de formación de palabras

En todas las lenguas, los hablantes tienden a formar nuevas palabras. Estos nuevos términos reciben la denominación de neologismos. Se conoce como neologismo a una nueva palabra o al proceso de asignarle un nuevo sentido a una palabra existente (Onydeum, 2012, Zhou, 2016). Los neologismos pueden aparecer por diversos factores y tienden a tener una aceptación y propagación entre una comunidad de habla y, posteriormente, entre los hablantes de una lengua, aportando así al cambio lingüístico.

Los hablantes, de manera inconsciente, llevan a cabo unos procesos de formación de palabras al momento de proponer un neologismo. Según Ezquerro (1993) estos procesos son los siguientes: Composición, derivación, parasíntesis, acortamiento, abreviatura, siglas, y

acronimia. Otros autores incluyen además el préstamo como uno de estos procesos. A continuación explicaremos brevemente cada proceso comenzando por este último que hemos tomado de Delahunty y Garvey (2010). Las demás definiciones las hemos adaptado de Onydeum (2012) y Ezquerro (1993).

Préstamo

Según Delahunty y Garvey (2010) un préstamo es una palabra tomada directamente de una lengua base y utilizada en la lengua destino sin ninguna traducción. Existen dos tipos de préstamos lingüísticos; uno es aquel en el cual se conservan tanto la grafía como la fonética de la palabra, llamados préstamos crudos. Por ejemplo, el caso de hardware y software, donde se mantienen la pronunciación, escritura y semántica de la palabra. El segundo es el caso de un préstamo donde se mantiene la fonética y semántica de la palabra, cambiando su grafía, por ejemplo, “tuit”, que originalmente viene del idioma inglés y se escribe “tweet” llamados préstamos adoptados (Ver Ciro y Vila Rubio, 2015).

Composición

La composición es un procedimiento por el cual los hablantes forman neologismos a partir de dos o más términos. Utilizando las raíces o palabras completas, los hablantes de una lengua o miembros de una comunidad de habla forman la nueva palabra. Existen dos tipos, los compuestos sintagmáticos y los compuestos ortográficos. Los compuestos sintagmáticos son aquellos términos que no están unidos gráficamente, pero forman una unidad semántica y sintáctica, por ejemplo, “cama elástica” en el caso del español o *spare part* (repuestos) en el caso del inglés.

Los compuestos ortográficos son aquellos neologismos que están formados por dos o más palabras unidas de manera gráfica. Por ejemplo, “lustrabotas” en español o *bedspreads* (cubrecamas) en el caso del inglés.

Derivación

Consiste en la formación de neologismos tomando la raíz de una palabra y el uso de prefijos, infijos y sufijos. En el caso de la prefijación se pueden usar distintos tipos de prefijos que, dependiendo del uso, pueden llegar a cambiar el significado de la palabra. Tenemos, por ejemplo, los casos de *anti-hero* que sería un héroe no tradicional, *superhero* que es un héroe en todo el sentido de la palabra, *postconflict* que utiliza un prefijo locativo, entre otros.

En el caso de la sufijación, existen dos tipos, los sufijos apreciativos y los sufijos no apreciativos. Los apreciativos son aquellos sufijos que utilizan la raíz de la palabra y le agregan el valor afectivo que tenga el hablante sin necesidad de cambiar el significado del término. Tenemos en este tipo de sufijación ejemplos como los diminutivos “chiquitito” o *Stinky*, en el caso del español y el inglés respectivamente. Los sufijos no apreciativos son aquellos que alteran el significado o la categoría gramatical de una palabra, ejemplo *Light* (adjetivo), *lighter* (comparativo) y *lighting* (sustantivo).

Parasíntesis

El proceso de parasíntesis implica la combinación de los procesos de composición y derivación en la formación de una misma palabra. La parasíntesis por composición y sufijación que consiste en la creación de un neologismo a través del uso de dos raíces y un sufijo, por ejemplo el caso de “gordinflón” que está formado por gord(o) + in(flar) + on. La parasíntesis por prefijación y sufijación consiste en la adición de un prefijo y un sufijo a una raíz. Por ejemplo, el caso de “anaranjado”, palabra en la cual existe un prefijo (a) la palabra

base (naranj) y el sufijo (ado) que da como resultado la parasíntesis ya mencionada. Para el inglés, un ejemplo similar sería la palabra *unforgettable*.

Acortamiento

Es la formación de un nuevo término a partir de la reducción de la palabra, manteniendo tanto el significado como la categoría de la misma. Existen tres tipos de acortamiento: la aféresis que es la desaparición de la primera parte de la palabra, por ejemplo “bus” y “autobús”; la síncope que es la supresión de la parte intermedia de la palabra, por ejemplo, “cantado” y “cantao” y “fémina” y “femenina”. Por último, el apócope es la supresión de la parte final de la palabra, por ejemplo “cole” y “colegio”. Se pueden apocopar adjetivos, adverbios, sustantivos y determinantes.

Abreviaturas

Las abreviaturas se producen cuando se reducen de manera significativa y exclusivamente gráfica una o más palabras. El sonido sigue siendo el mismo, aunque la grafía cambie. Cuando la reducción se lleva a cabo en una palabra se llama abreviatura simple como en el caso de Sr. (Señor), Art. (Artículo), entre otros; en caso de reducir dos o más palabras separadas por puntos recibe el nombre de abreviatura compuesta, por ejemplo, a.C. (antes de cristo) o DD.HH. (derechos humanos). En ambos casos se leerá o dirá el sonido completo de las palabras.

Siglas

Este procedimiento consiste en la formación de un nuevo término usando la letra inicial de cada una de las palabras que componen el término. A diferencia de las abreviaturas, las siglas no son solo gráficas, también cambia la fonía de la palabra. La CIA, el CTI y otros organismos internacionales son ejemplos de siglas.

Acronimia

Se trata de un procedimiento que consiste en crear una nueva palabra con fragmentos de dos unidades léxicas preexistentes (a veces, tres). La fragmentación puede afectar a las dos o solo a la primera. En un primer caso, se unen dos extremos opuestos de los dos vocablos: o la parte inicial del primero y la final del segundo (María Luisa - Marisa), o el final del primero y el comienzo del segundo (poliester + galo - tergal). En otros casos, se fusiona el principio de la primera palabra con la forma completa de la segunda (frontón + tenis - frontenis).

Resemantización

La resemanización consiste en la asignación de un nuevo significado a un término preexistente. En el caso del español tenemos la resemanización del término Rancho, el cual ha dejado de ser una vivienda rural o una vivienda en mal estado para ser una vivienda de cualquier tipo. En inglés un buen equivalente sería *crib* el cual es usado para referirse a una vivienda.

Creación Ex nihilo

Es una locución latina traducible por “de la nada” o “desde la nada”. Este término se utiliza para etiquetar palabras cuya formación aparenta no seguir ninguna de las reglas anteriores, por el contrario, el término parece provenir completamente de la imaginación del hablante quien, a través de la repetición, lo popularizó lo suficiente como para hacerlo parte del lenguaje cotidiano. Por ejemplo el caso de cronopio que es “un dibujo fuera del margen o un poema sin rimas”, en palabras de Cortazar, autor que acuñó el término en *Historias de Cronopios y de Famas* (1962)

Tecnología, redes sociales y cambio lingüístico

Con la creación de nuevas tecnologías, la comunicación ha experimentado cambios a medida que estas evolucionan. Es decir, nuevos aparatos tecnológicos requieren nuevos nombres para denominarlos a la vez que para ser descritos, con lo cual, se ha experimentado el fenómeno del cambio lingüístico, especialmente en las comunidades de habla relacionadas con ellos directamente.

El internet no ha sido ajeno a este fenómeno. Dado que ofrece no solo una plataforma tecnológica, sino que, además, abre las puertas a la creación de nuevas comunidades de habla que pueden llegar a ser globales, adicionalmente de ser el lugar propicio para analizar y reportar avances tecnológicos en tiempo real. Internet, al ser un medio masivo de comunicación, se convierte en el sitio idóneo para que los neologismos proliferen rápidamente.

Desde el comienzo de la masificación de Internet, muchos lingüistas han mirado con atención los cambios en la lengua relacionados con la aparición de Internet (Crystal, 2004, Fraca de Barrera, 2006; Herring, 2012). Muchos de los primeros cambios observados se dieron en forma escrita y se referían al uso de abreviaciones para presentar frases completas (omg = *Oh my God*, btw= *By the way*), a la escritura fonética de las palabras, es decir, escribirlas como suenan y no de acuerdo con su ortografía (l8r=later; CYA= see you); y las combinaciones de símbolos y letras en la reducción de palabras (c%l= cool; F2Tk= Free to talk) y a un uso distinto de los signos de puntuación como recursos de significados en los llamados “emoticones”. A estas variaciones se les ha llamado Netspeak (Crystal, 2004) o Ciberlingua (Frac de Barrera, 2006) mientras que Herring (2012) prefiere el término *e-*

grammar. Los estudiosos del fenómeno coinciden en que estas formas lingüísticas son sistemáticas y que responden a funciones discursivas y pragmáticas así como a propiedades características del medio. El Internet sugiere una velocidad en la comunicación mayor a la de la correspondencia tradicional, por lo general, la comunicación es síncrona y se produce en tiempo real. Por esto, el lenguaje en Internet ha desdibujado la tradicional clasificación entre lengua oral y lengua escrita, ya que a pesar de que mucha de la comunicación se da de manera escrita, presenta muchos rasgos de la lengua hablada (Frac de Barrera, 2006). Otro rasgo observado en este tipo de comunicación es el uso de una sintaxis telegráfica y a menudo fragmentada (Herring, 2012) por la omisión de algunos elementos como las preposiciones y otros morfemas funcionales. En el caso del inglés, lengua en la que el agente de la oración debe ser siempre explícito (por ser una lengua *non-pro-drop*) la omisión del sujeto se ha hecho muy frecuente en correos electrónicos y chats. Otro rasgo que destaca Herring es el uso de construcciones preestablecidas (como en los estados de Facebook) que por lo general viene acompañados de un “emoji” y están formulados en tercera persona (*Peter is watching a movie; Mike is feeling sad*). El uso de estos estados se combina con la producción propia del usuario resultando en inconsistencias de tiempo y falta de concordancia entre el sujeto y el verbo.

La observación de estos cambios ha generado un gran debate. Una de las posiciones establecidas es que estas variaciones de la lengua son desviadas o dañadas y que tendrán un efecto negativo en la lengua. Por otra parte, se ha propuesto que esta es otra forma de comunicación asociada a la dinámica de un medio y que no tendrán efecto en el habla y la escritura fuera de dicho medio. Herring (2012) lo plantea como una nueva versión del tradicional debate entre la perspectiva prescriptivista o purista de la lengua y la perspectiva

descriptiva. Aunque el debate continúa, no cabe duda de que esta nueva tecnología ha dejado huella en diferentes idiomas.

Otra forma de ver el efecto de internet a la lengua es con la difusión masiva de mensajes. Los medios de comunicación siempre han tenido un impacto en el habla de las comunidades. Las frases de un cierto personaje de un programa de televisión se popularizan y pasan a ser frases comunes en el habla de la población que ve el programa. En muchas partes de América Latina, independientemente de la variedad dialectal usada, los hablantes están familiarizados con las expresiones “Chanfle”, “Orale” y otras del español de México gracias a la penetración del popular programa “El Chavo del 8”. Trasladando este fenómeno a las redes sociales, estos nuevos medios de comunicación parecen tener un mayor alcance y acceso que la televisión y cualquier otro medio.

En un artículo publicado en *The Atlantic*, Derek (2012) muestra como las grandes redes televisivas de noticias han perdido popularidad entre la población joven, quien se mantiene informada a través de las redes sociales (Twitter y Facebook). Más recientemente, Netflix es un fuerte competidor contra los canales de cable dedicados al entretenimiento. Así las cosas, es de esperarse que algunas frases y neologismos que se popularicen en las redes sociales puedan llegar a producir (o tal vez ya lo han producido) un efecto similar al producido por el “Chavo” en la década de los setenta o por las telenovelas venezolanas en la década de los ochenta.

A manera de cierre, podemos señalar que las comunidades de habla en su interacción y en sus procesos de cohesión social se involucran en procesos de apropiación y creación de nuevo léxico. Este fenómeno no es nuevo y dichos procesos han sido bien conocidos y documentados. Por otra parte, la tecnología digital y las redes sociales han generado nuevos

espacios para la formación de nuevas comunidades ahora virtuales, lo que ha llevado a un crecimiento de estos procesos más allá de los confines espaciales que solían agrupar a las comunidades de habla.

CAPÍTULO III: MÉTODO

Tipo de investigación

La presente investigación es de corte mixto (cuantitativo-cualitativo), y de alcance descriptivo. La orientación cuantitativa se refiere a los reportes de neologismos encontrados y la frecuencia de los procesos de formación de palabras identificados dentro de los datos analizados. La parte cualitativa se refiere al uso de técnicas propias de la investigación cualitativa como el análisis de contenido para determinar el significado pragmático y socio-cultural de los términos identificados.

Dado que el tema al que nos enfrentamos ha sido poco estudiado, el análisis descriptivo nos parece el enfoque correcto para abordar nuestra investigación. Según Sabino (1986):

La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada (p.51)

Así pues, planteamos la recolección de datos y el análisis de los mismos para describir los fenómenos sociolingüísticos que se están llevando a cabo en la red social de YouTube y categorizar de la manera más idónea posible todas las innovaciones léxicas que encontremos durante nuestra investigación.

Contexto

Youtube es el mayor sitio web dedicado a compartir videos. Sin embargo, pocos usuarios están conscientes de que este sitio es en realidad una red social (Mayora, 2009), Se

considera una red social porque los usuarios no solo entran y navegan sino que pueden crear un perfil (que en este caso se denomina canal), agregar/crear contenidos, interactuar con otros usuarios y crear redes o grupos a través de un mecanismo denominado “suscripción” (mientras en otras redes uno “sigue” al usuario, en YouTube uno se suscribe a su canal). De hecho, ya están reconocidos los “YouTubers,” aquellos usuarios que se dedican a crear contenidos. YouTube alberga una gran variedad de contenido audiovisual, el cual puede ser subido y compartido por cualquier persona que cree una cuenta de usuario en el sitio web; dicho contenido va desde videos caseros, clips de películas, programas de televisión, videos musicales hasta shows originados en esta red social y que solo se encuentran en ella; todo eso en cualquier idioma, ya que es un sitio web sin restricciones de edad, sexo, religión o nacionalidad (Brook, 2011; Mayora, 2009).

De acuerdo a su página en Wikipedia, Youtube fue creado por tres antiguos empleados de PayPal (empresa estadounidense que opera un sistema de pagos en línea) en Febrero del año 2005, para luego, en 2006, ser adquirido por Google Inc. Antiguamente, su reproductor funcionaba con ¹Adobe Flash hasta el año 2016. El contenido audiovisual en Youtube puede ser subido y reproducido en distintos formatos de calidad de video e incluso pueden tener la posibilidad de ser vistos con subtítulos, los cuales pueden ser generados automáticamente o agregados luego de haber subido los vídeos.

Este sitio web es considerado como la televisión del futuro, pues alberga una comunidad muy grande de espectadores y al momento cuenta con gran cantidad de creadores de contenido, los cuales suben contenido de manera regular incrementando así su acogida.

¹ aplicación de creación y manipulación de gráficos

Nuestra investigación se lleva a cabo en la red social de videos Youtube.

Procedimientos de recolección de datos

Dado que la red social de YouTube está diseñada para subir contenido audiovisual, la observación se hizo sobre este contenido. En primer lugar, establecimos criterios para la selección de canales que pudiese ser representativos de las comunidades de habla que nos interesaba investigar. A continuación reportamos los criterios:

- Canales cuyo contenido sea en inglés.
- Canales que hayan estado en YouTube por más de tres años y que siguen vigentes.
- Cantidad de suscriptores superior a 500 mil usuarios, para determinar el impacto y potencial alcance de los videos.
- Canales en los que suban al menos un video nuevo por semana para poder contar con una cantidad amplia de videos disponibles en caso de que fuera necesario descartar algunos y reemplazarlos por otros.
- Canales cuyo contenido o cuyos creadores puedan identificarse con las comunidades de *gamers*, fanáticos del animé y comunidad LGBTI.

De acuerdo con estos criterios, los canales seleccionados y su correspondencia con estos se reportan en la tabla 1:

Tabla 1: Muestra de canales seleccionados para el análisis

Nombre	URL	Antigüedad	Popularidad (cantidad de suscriptores)	Frecuencia de carga de contenido	Temática
Rhett & Link (Good Mythical Morning)	https://www.youtube.com/user/rhettandlink2	2009 – presente	+10.000.000	Diaria	Animé, tecnología
Pewdiepie	https://www.youtube.com/user/PewDiePie	2011 – presente	+40'000.000	Diaria	Video games, animé
Brofrfresco	https://www.youtube.com/user/BroFresco	2012 – presente	+1'000.000	Diaria	Video games
Superfruit	https://www.youtube.com/user/sup3rfruit	2013- presente	+ 2,417,500	Semanal	Comunidad LGBTI

Una vez se seleccionaron los canales se procedió a seleccionar los videos. La idea era buscar videos de una extensión entre 5 y 15 minutos y en los cuales se pudieran encontrar los evidencias de innovaciones léxicas. Originalmente, se pensó en una muestra de 20 videos, cinco por cada canal. No obstante, al iniciar el procesamiento de los videos y la búsqueda observamos que la cantidad de contenido podría ser muy difícil de manejar. Entonces, nos concentramos más en un criterio cualitativo, es decir, en aquellos videos que pudiesen dar más ejemplos de los tipos de términos que buscábamos. Tras un proceso de ver videos y de discutir su contenido, se decidió por una muestra más manejable de solo 15 videos.

Los videos fueron vistos y transcritos por nosotros. Una vez se tenía la transcripción, se utilizó un software de análisis de corpus en línea, llamado Antconc, para procesar la muestra. Con esta herramienta se identificaron los términos y los contextos en los que se presentaba cada uno. Se procedió a hacer búsquedas de los términos en diccionarios en línea reconocidos como el Diccionario Cambridge o el Merriam Webster para determinar si el término es en realidad un neologismo y también para facilitar el reconocimiento del procedimiento. Algunos términos también se buscaron en el diccionario *Urban Dictionary* (www.urbandictionary.com/), un

diccionario colaborativo en línea especializado en coloquialismos, *slangs* y otras expresiones de lenguaje no formal y que rara vez aparecen en diccionarios más formales. Para algunos de los términos fue necesario ver el video y determinar su significado por contexto. Afortunadamente, muchos de los videos estaban dedicados específicamente a explicar términos.

Con la herramienta de análisis en línea llamado Antconc (disponible en <http://www.laurenceanthony.net/software.html>) determinamos además la frecuencia de ocurrencia del término. Parte del análisis también consistió en observar de acuerdo al contexto el comportamiento sintáctico de cada término.

La muestra de análisis

Nuestro análisis se enfocó en 4 canales y 15 videos. El total de tiempo de los videos fue de 2 horas con 33 minutos. La extensión fue de un total 667.000 palabras. Los términos específicos identificados como innovaciones léxicas fueron 83.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Como resultado de la metodología de investigación encontramos e identificamos 83 términos o frases que pueden considerarse neologismos de la lengua inglesa de las distintas comunidades seleccionadas para el estudio. En el anexo 1 mostramos el glosario completo de esos términos. La tabla de los anexos contiene, la identificación del video (título y URL), los términos/frases encontrados en cada video, la definición del término o la frase tomada del diccionario (si existe), la definición 2 que hace referencia al significado asignado al término o frase dentro del contexto y contenido del video, el número de ocurrencias del término en el video y, finalmente, el dominio o campo temático al cual el término corresponde.

En este capítulo presentaremos los resultados de esta investigación; estarán organizados en tablas para cada uno de los 4 canales seleccionados; estas tablas, a su vez, contienen cuatro columnas cada una, a saber: ²***Términos, Categoría gramatical, Proceso de formación de palabras y ejemplos tomados del video.*** En la columna en la que se identifica el proceso de formación de palabras, se identifica sólo un proceso, el que a nuestro criterio, y de acuerdo con nuestro director, consideramos el más relevante. Es bien sabido, que un término puede originarse a partir de más de un proceso de formación de palabras, pero por practicidad y simplicidad del reporte de los resultados, decidimos presentar solo uno. En estas tablas se consignan las características de los términos analizados en términos de aspectos lingüísticos. Igualmente, inmediatamente después de cada tabla de análisis de términos, se encuentra una descripción de la temática establecida para cada canal por parte de sus creadores. En esta descripción, se halla la siguiente información: descripción general de cada canal, origen de los

² En esta última columna se encuentran transcritos en inglés los ejemplos de cada término analizado o una breve explicación en caso de que no haya un ejemplo específico.

términos encontrados y, finalmente, los fenómenos lingüísticos más comunes a los que pertenecen los términos seleccionados. Adicionalmente, se incluyen gráficos de frecuencia de los fenómenos lingüísticos analizados en los vídeos de cada canal. Por último, se encuentra una tabla de frecuencia en donde se reportan los procesos de formación presentes en todos los videos para determinar cuál fenómeno es el más común en la muestra de estudio.

Canal: Good Mythical Morning

En este canal se encontraron 48 términos, los cuales se reportan en la tabla:

Tabla 2: Términos y expresiones identificadas en el canal # 1: *Good Mythical Morning*

TÉRMINOS	CATEGORÍA GRAMATICAL	PROCESO DE FORMACIÓN DE PALABRAS	EJEMPLOS TOMADOS DEL VIDEO
Embarrabasking	Verbo	Composición	“Hey, you know what? I love watching that good mythical morning because I just sit there and embarrabask all about Link.”
Vertigone	Sustantivo	Composición	“Hey man, let’s jump off” – “No, dude...you’re experiencing vertigone . I’m having nothing to do with this.”
Residrink	Sustantivo	Composición	“Hey baby, I’m sorry. That new table we got, I left some residrink on it...sorry!”
Twinkularis	Sustantivo	Composición	“Hey honey come inside” – “No, I’m enjoying the twinkularis ; give me a couple of more minutes.”

Unfungus	Adjetivo	Composición	“Don’t invite Barney to the party, because he’s guilty of unfungus all the time. It’s like he’s got it growing on him.”
Tri-strike	Adjetivo/sustantivo /verbo	Prefijación	“Kids! I should ground you for leaving these residrink but I’m gonna be Tri-strike with you.” “My Tri-strike is wearing thin. Kids!” “That’s it! You’ve been Tri-struck! ”
Suck-in sound with click	Verbo/sustantivo	Resemantización	“What are you doing taking all my stuff?” - “Man, it’s just (suck-in sound with click)! ” “Ladies and gentlemen of the jury. I bring before you a man who can’t help but be a (suck-in sound with click) –er! ”
All day	Sustantivo	Resemantización	“I’m doing all day .” – “How long are you in for?”
Backdoor Parole	Sustantivo	Resemantización	“He got backdoor parole! ” (meaning he died in prison)
Cadillac	Sustantivo	Resemantización	“I think Cadillac is like a fancy prison cell, like a big prison cell” - “Close. It’s the bunk, it’s the actual bed. An inmate’s bunk is their Cadillac .”
Three-Knee Deep	Adjetivo	Resemantización	“I went three-knee deep . I didn’t go all the way; I didn’t pierce the vital organs.”
Dance on the blacktop	Sustantivo	Resemantización	“If you’re stabbed, you’ve had a dance on the blacktop .”
Dipping in the kool aid	Verbo	Resemantización	“ Dipping in the kool aid is Attempting to enter a conversation a person has no place in or is not welcome in. The conversation usurpers.”

Four piece suit	Adjetivo	Resemantización	Four piece suit means a full set of restraints composed of: handcuffs, legs irons and waist chains and security boxes to cover the restraints' keyholes.
Get jigs	Verbo frasal (compuesto)	Resemantización	"I got jigs while you make that shank!"
Grandma's	Sustantivo	Resemantización	"I'm going to grandma's ."
Jackrabbit parole	Verbo	Resemantización Composición sintagmática	"It's when you get out by escape. Jackrabbit parole ."
Keister	Sustantivo	Resemantización	"If someone wishes you a happy Keister , run! To hide contraband in one's rectum."
Monkey Mouth	Sustantivo	Resemantización	"Man, he's got the monkey mouth . Don't bring him over here!"
Ninja Turtles	Sustantivo	Resemantización	" Ninja turtles , guards dressed in full riot gear."
Peels	Sustantivo	Resemantización	" Peels , the orange jumpsuit uniforms worn by prisoners in some facilities."
Roadkill	Sustantivo	Resemantización	"Cigarette butts picked up from roadsides by prison work crew, they're brought back to the facility aka the prison and collected. The tobacco is then re-rolled with toilet paper to smoke." - "Yeah, that sounds good." - "We've been doing this ourselves for years and we never knew what to call it. Roadkill ."
ATW	Adverbio	Abreviación ³	" At the weekend ."
WEG	Adjetivo	Abreviación	" Wicked evil grin ."

³ En el video que presenta las innovaciones lexicales desde ATW hasta ACBINB no se evidenció el uso del término en ejemplos sino la explicación de la sigla. La dinámica del video es que un presentador decía la abreviación y los otros dos presentadores trataban de adivinar su significado. Como tal, no se presentó ninguno en uso en un contexto.

PU	Interjección	Abreviación ⁴	“ that stinks. ”
IRDC	Frase lexicalizada	Abreviación	“ IRDC stands for I really don’t care. ”
HHWW	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Holding hands while walking. ”
B/W	Preposición	Acortamiento	“ Between ”
::POOF::	Interjección	Resemantización	“ Goodbye ”
JMHO	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Just my humble opinion ”
BHD	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Bad hair day ”
GMA	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Good morning, America ”
BBB	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Bugging beyond belief ”
DIAF	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Die in a fire ”
BFFLTDDUP	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Best friend for life until death do us part ”
LLTA	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Lots and lost of thunderous applause ”
EOTWAWKI	Frase lexicalizada	Abreviación	“ End of the world as we know it ”
NIFOC	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Naked in front of computer ”
FMDIDGAD	Frase lexicalizada	Abreviación	“ Frankly my dear, I don’t give a damn! ”
ICBINB	Frase lexicalizada	Abreviación	“ I can’t believe it’s not butter ”
SUS	Adjetivo	Acortamiento	“My latest tinder match just asked for my social security number. It’s a Little sus but she’s a CEO/ model so imma give it to her.”
GUCCI	Adjetivo	Resemantización	“Are we Gucci ?”
LIT	Adjetivo	Resemantización	“That party was lit. ”
GMT	Adjetivo	Abreviación	“I don’t like to wet things; that makes me GMT , that gets me

⁴ En inglés, la expresión “*pew*” a veces escrita “*pue*” es una exclamación que se utiliza para indicar que hay un mal olor en el entorno más o menos equivalente a la interjección “*fo*” usada en español en algunas regiones de América Latina. PU sería una abreviación pero más bien respondiendo a la fonología de la exclamación más que a su grafía (*that stinks* o *something smelly*)

			tight, that makes me upset. That's the correct answer."
GIRLFRIEND TAX	Sustantivo	Composición sintagmática	"I think this is that situation where like the girlfriend goes into your closet and she's like "Your sweatshirt is so big. I love it! I wanna wear your sweatshirt 'cause it's so comfy and big, I could just wear it and nothing else and...Can I? I'm gonna take it. I'm gonna take it 'cause this is a girlfriend tax ."
FINNA	Verbo	Derivación	"I just bought a new bikini that is two sizes too small, 'cause imma finna get fit for swimsuit season."
CURVE	Verbo	Resemantización	"Three bachelors parties in one weekend! Can only pick two? Gmt, Jennifer's finna get curved! "
HIGH KEY	Sustantivo	Composición sintagmática	" High key! I need to blow up the studio bathroom and we're out of pooporie so nobody go in there for 35 or 45 minutes."

Este canal es principalmente un "Talk show" en donde los presentadores se dedican a hablar de distintos temas que ellos encuentran interesantes para su público, el cual es de personas desde los 12 años en adelante.

Los términos encontrados en este canal, se relacionan principalmente con los fenómenos de comunicación de varias comunidades de habla, a saber: comentaristas de internet, usuarios

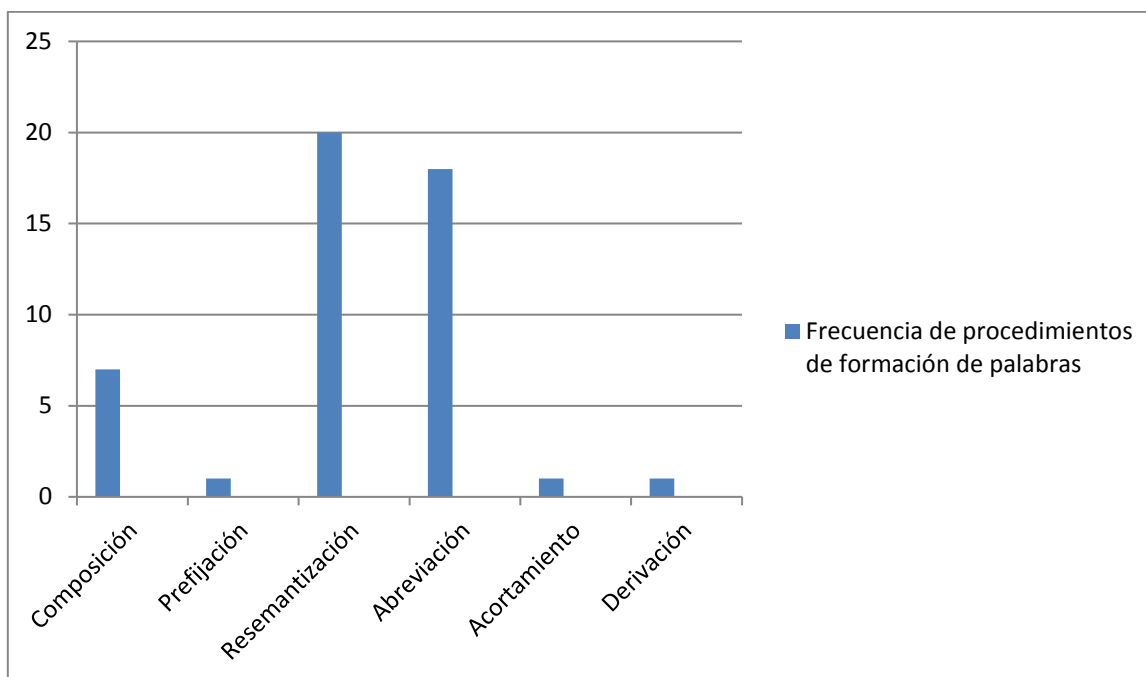
de redes sociales y hablantes de inglés alrededor de los Estados Unidos, pero muy especialmente para jóvenes adolescentes.

La mayoría de estos términos han sido creados a partir de fenómenos como variación lingüística y procesos de formación de palabras como la composición sintagmática y resemantización y derivación.

Los términos que se encontraron con mayor frecuencia, son aquellos relacionados con la comunicación espontánea en internet, tales como: términos usados por creadores de contenido en Youtube, también conocidos como “Youtubers”, comentarios en publicaciones de redes sociales y expresiones usadas por un gran número de hablantes del idioma inglés, cuyo origen tiene lugar en otras lenguas y “**slang**”, comúnmente utilizada por reclusos de prisiones en los Estados Unidos.

Los fenómenos lingüísticos más populares, encontrados en los vídeos seleccionados de este canal son los siguientes: resemantización (20 términos); seguida por abreviación (18), composición (7), prefijación (2), acortamiento (1) y, finalmente, derivación (1); todos estos, expresados en el siguiente gráfico de frecuencia.

Gráfico 1: Resumen de frecuencias de los procesos de formación de palabras observados en los videos del canal #1



Canal: PewDiePie

En este canal se encontraron 13 términos, reportados en la siguiente tabla:

Tabla 3: Términos y expresiones identificadas en el canal #2 PewDiePie

TÉRMINOS	CATEGORÍA GRAMATICAL	PROCESO DE FORMACIÓN DE PALABRAS	EJEMPLOS TOMADOS DEL VIDEO
Senpai	Sustantivo	Préstamo (del japonés)	“I’ve put together a 5 steps tutorial on how to be noticed by senpai ”
Animu	Sustantivo	Préstamo (del japonés)	“So to be noticed by senpai, you need animu hair”
Sugoi	Adjetivo	Préstamo (del japonés)	“ Sugoi as fuck!” (after putting fake cat ears on a wig”
Kawaii	Adjetivo	Préstamo (del japonés)	“ Kawaii! Kawaii! ” (when making the character laugh)
-Desu	Sufijo	Préstamo(del japonés) - Sufijación no apreciativa	“Sugoi- desu -yo” (said while trying to call a character passing by)
Sensei	Sustantivo	Préstamo (del japonés)	“Hi sensei ” (said to address the teacher in the classroom in the game)
-Kun	Sufijo	Préstamo (del japonés)	“Sense- kun ” (used right after the previous term in the same situation)
Katana	Katana	Préstamo (del japonés)	“ Katana! ” (used while picking up a katana from the floor)
-San	Sufijo	Préstamo (del japonés)	“Can we kill Sensei- san ?!” (said when trying to kill the teacher in the game)
-Chan	Sufijo	Préstamo (del japonés)	“You have amazing side-boobs, Miku- chan ” (said when complimenting a girl-character in the game)

Sweg	Sustantivo	Derivación	“Got so much sweg up my ass!” (no dicho explícitamente, puesto en pantalla como anotación).
Noobs	Adjetivo	Derivación	“Later noobs! ” (said when taking off on a plane)
Brolo	Verbo	Derivación	“Some people say brolo , I say yol- ... Goddammit!”

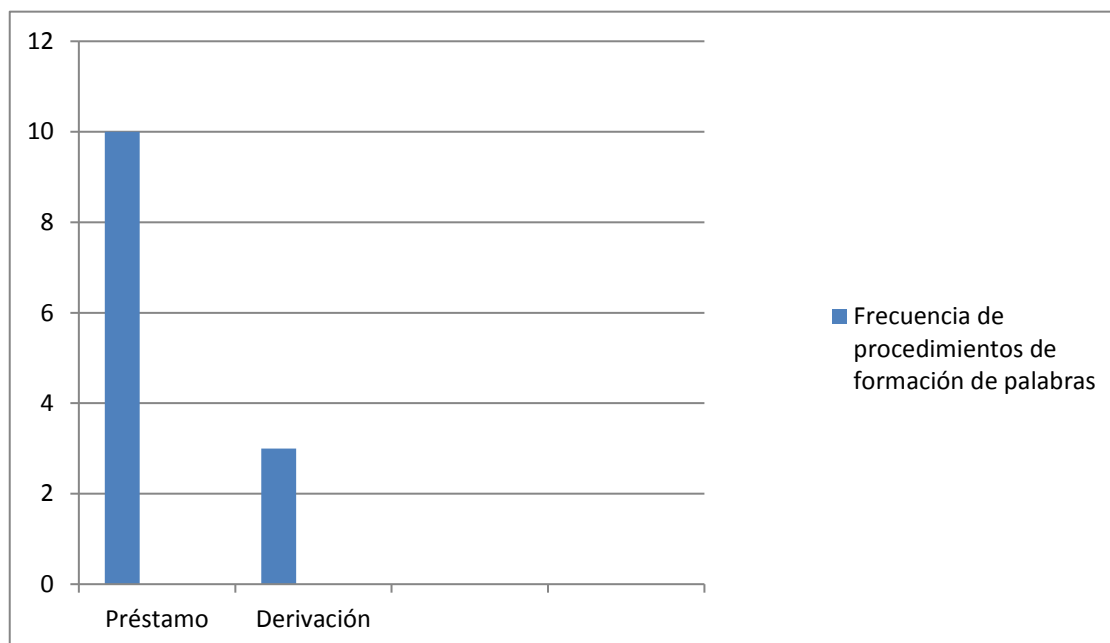
Este canal está dedicado, principalmente, a mostrar contenido relacionado con el mundo de los videojuegos, no se centra en un videojuego específico, sino en distintas clases de videojuegos, ampliando así su audiencia. Los términos encontrados aquí se relacionan, en su mayoría, con el fenómeno de préstamo lingüístico; términos que tienen su origen en una lengua distinta al inglés y que son utilizados con su pronunciación y significado original (en la mayoría de los casos), aunque pueden estar sujetos a variaciones de significado, de acuerdo con ciertas situaciones particulares. Por ejemplo; el término “Senpai” tiene su origen en el idioma japonés y se utiliza para referirse a una persona que tiene más experiencia o conocimientos sobre algún tema, a la vez que se usa para dirigirse a personas que tienen más tiempo que el hablante en una institución o cargo desempeñando alguna función en particular. La manera en que “senpai” es utilizado en este canal para referirse a cualquier persona por la que se tenga algún tipo de gusto o atracción física y/o emocional (lo que en inglés han denominado *crush*).

Los términos encontrados con más frecuencia en este canal tienen su origen en el idioma japonés y son muy conocidos por la comunidad relacionada con la cultura del anime (animación japonesa), que también hace parte del público que sigue este canal en YouTube.

También podemos encontrar términos que no pertenecen al fenómeno de préstamo lingüístico, y que son, en su mayoría, resultado de derivaciones de palabras existentes en el idioma inglés, a las cuales se les ha hecho adaptaciones para ciertas situaciones en particular; véase como ejemplo el término “Noob”, el cual es una derivación de la palabra “Newbie” que denota a una persona que es nueva en alguna función o carente de experiencia, usualmente usada de manera peyorativa.

Los fenómenos lingüísticos más populares, encontrados en los vídeos seleccionados de este canal son los siguientes: préstamo (10) y derivación (3). Son ilustrados en la siguiente gráfico:

Gráfico 2: Resumen de frecuencias de los procesos de formación de palabras observados en los videos del canal #2



Canal: Brofresco

En el tercer canal de la selección se encontraron 8 términos, reportados en el siguiente cuadro:

Tabla 4: Términos y expresiones identificadas en el canal #3 Brofresco

TÉRMINOS	CATEGORÍA GRAMATICAL	PROCESO DE FORMACIÓN DE PALABRAS	EJEMPLOS TOMADOS DEL VIDEO
Poking	Verbo	Resemantización	"I'm poking - mientras ataca repetidamente a un jugador enemigo en el juego - Poki...mon"
Clickbait	Sustantivo	Composición	"I just wanted to get that female clickbait going on...you know what I'm saying?"
Toxic	Adjetivo	Resemantización	"That is toxic ...that is REAL toxicity right there" (used to refer to a disrespectful action)
C.C	Verbo	Sigla	"Come, come... C.C , C.C , stun!" (said while chasing down a member of the enemy team)
J.K	Frase lexicalizada	Sigla	"Look at these nipples... j.k you're not seeing that today! <i>Contexto:</i> esta expresión, se utilizó en cuando el creador del video hizo un comentario sobre mostrar su torso desnudo en cámara, pero no lo decía en serio.
O.P	Adjetivo	Sigla	"Man, teemo's just O.P . I don't care what anyone says"
Baiting	Verbo	Resemantización	"You gonna bait?...are you baiting ?"
Salty	Adjetivo	Resemantización	<i>Comentario tomado de la sección de comentarios del video:</i> " From a scale of salt to vinegar How Salty⁵ Were You? "

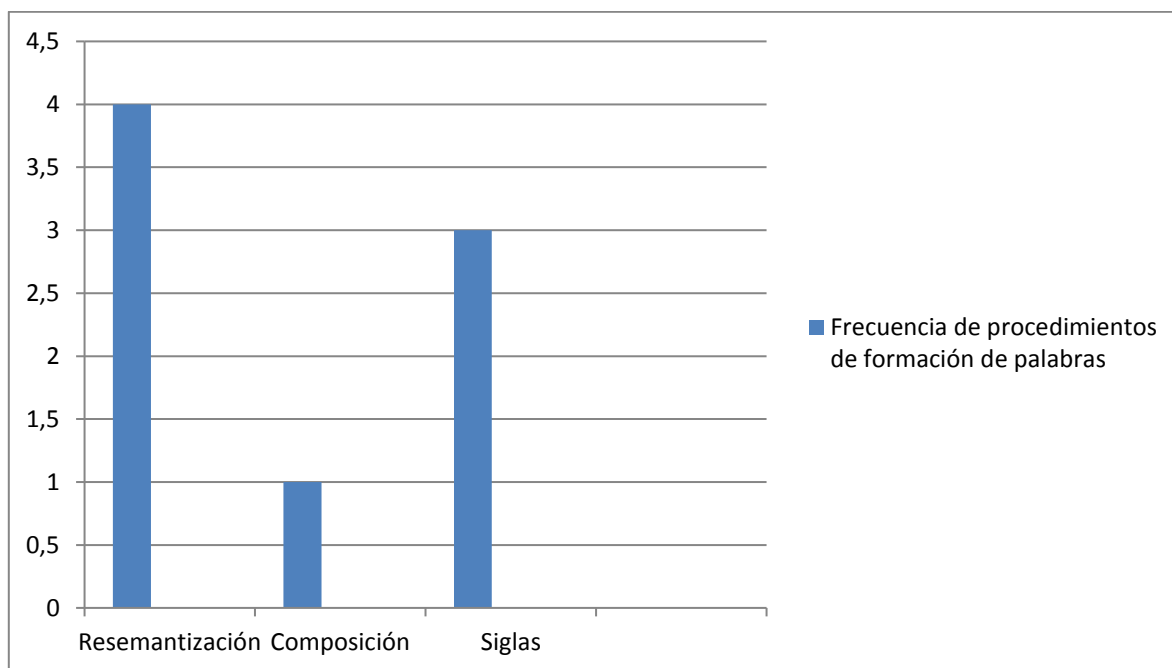
⁵ "Salty" hace referencia a estar enojado por no hacer las cosas bien durante una partida de un juego de video. Ver en la tabla de anexos.

Este canal está dedicado a crear videos sobre videojuegos, pero contrario al anterior, este canal se centra en un solo videojuego muy popular entre los amantes de los juegos de estrategia y juego en equipo, llamado “*League of Legends*”.

Los términos más utilizados en los videos de este canal hacen referencia al fenómeno de resemantización, donde se utiliza una palabra ya existente en el idioma inglés y se le da un nuevo significado, de acuerdo con la circunstancia en la que se va a utilizar. Podemos tomar como ejemplo el término “Salty” que, originalmente, en el idioma inglés funciona como adjetivo, describiendo algo con un alto contenido de sal. No obstante, la manera en que este término es utilizado en los videos, hace referencia al enojo experimentado por los jugadores al no poder conseguir los objetivos del juego, haciendo la utilización de “Salty” un claro ejemplo de resemantización.

Los fenómenos lingüísticos más populares encontrados en los vídeos seleccionados de este canal son los siguientes: resemantización (4), composición (1) y siglas (3). Son ilustrados en el siguiente gráfico:

Gráfico 3: Resumen de frecuencias de los procesos de formación de palabras observados en los videos del canal #3



Canal: *Superfruit*

En el siguiente canal se encontraron 15 términos, reportados en la siguiente tabla:

Tabla 5: Términos y expresiones identificadas en el canal #4 *Superfruit*

TÉRMINOS	CATEGORÍA GRAMATICAL	PROCESO DE FORMACIÓN DE PALABRAS	EJEMPLOS TOMADOS DEL VIDEO
Beat	Adjetivo	Resemantización	“Wow, you look beat! ”
Hunty	Adjetivo	Composición	“It’s also like a combination, maybe this is what I’ve heard, this is a rumor of “honey” and “c*nty”, You know “cunty”, hunty .”
Werk	Locución	Derivación	“If someone’s dancing and killing it, you’re like werk! ”
Spilling the tea	Verbo	Derivación	“Ok, spill the tea , honey”
Drag	Verbo	Resemantización	“She totally dragged me!”
Grindr	Sustantivo	Acortamiento	“ Grindr is like a hookup app? - Yes! Nailed it!”
Kiki	Sustantivo	Creación Ex nihilo	“Hey guys, let’s have a kiki! ”
Gag	Verbo	Resemantización	“Oh my God, I gagged! ”
Throwing shade	Verbo	Resemantización	“ Throwing shade is like you kinda like insult someone, like in a subtle way.”
Twink	Adjetivo	Acortamiento	“ Twink ...Someone that’s a little more feminine? - Yes! in a way, yes!”
Tops... and Bottoms	Adjetivo	Resemantización	“So yeah, Tops is a giver and the Bottom is the receiver. A catcher and a pitcher, essentially.”
#fcute	Adjetivo	Composición	“Hashtag #fcute ”

Ship (Ship it)	Verbo	Resemantización	“Whose parent’s ship us more?”
R.I.P	Verbo	Sigla	“We are going to either R.I.P them as in we don’t agree or ship them which we agree.”
O.T.P	Sustantivo	Sigla	“And we asked you to send us OTPs , celebrity couples, your dream couples...”

Este canal está basado en creación de contenido de interés para personas pertenecientes a la comunidad LGBTI, y fue escogido como parte de este estudio por contar con un gran número de seguidores y de procedimientos de creación de palabras bastante interesantes. Cabe destacar, que los términos no han sido creados para el canal, sino que aparecen usados en contextos de comunicación natural difundidos de manera abierta por esta red social. Por ejemplo, el léxico propio de la comunidad LGBTI ha sido ampliamente estudiado y documentado (ver Kulick, 2000 para un ejemplo en inglés y Herrera, 2014 para un ejemplo en español).

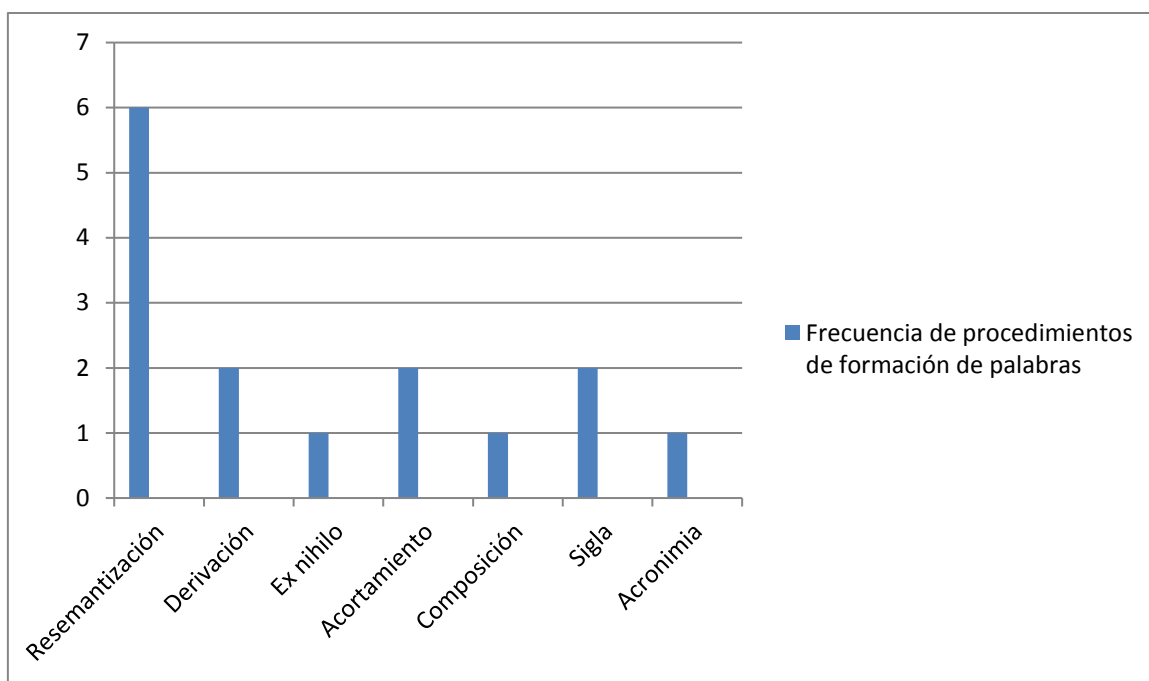
Todos los términos encontrados en los videos escogidos de este canal tienen como común denominador el ser muy utilizados por la comunidad homosexual, no solo en los Estados Unidos, sino también en varios países del mundo, donde el idioma inglés tiene mucha influencia, gracias a la utilización de las redes sociales e internet.

Estos términos tienen como base el fenómeno de resemantización, en su gran mayoría, al crear palabras para dar significado a objetos, personas o situaciones muy populares entre la comunidad homosexual angloparlante.

Los procedimientos de formación de palabras más populares, encontrados en los vídeos seleccionados de este canal son los siguientes: resemantización (6), derivación (2), siglas (2),

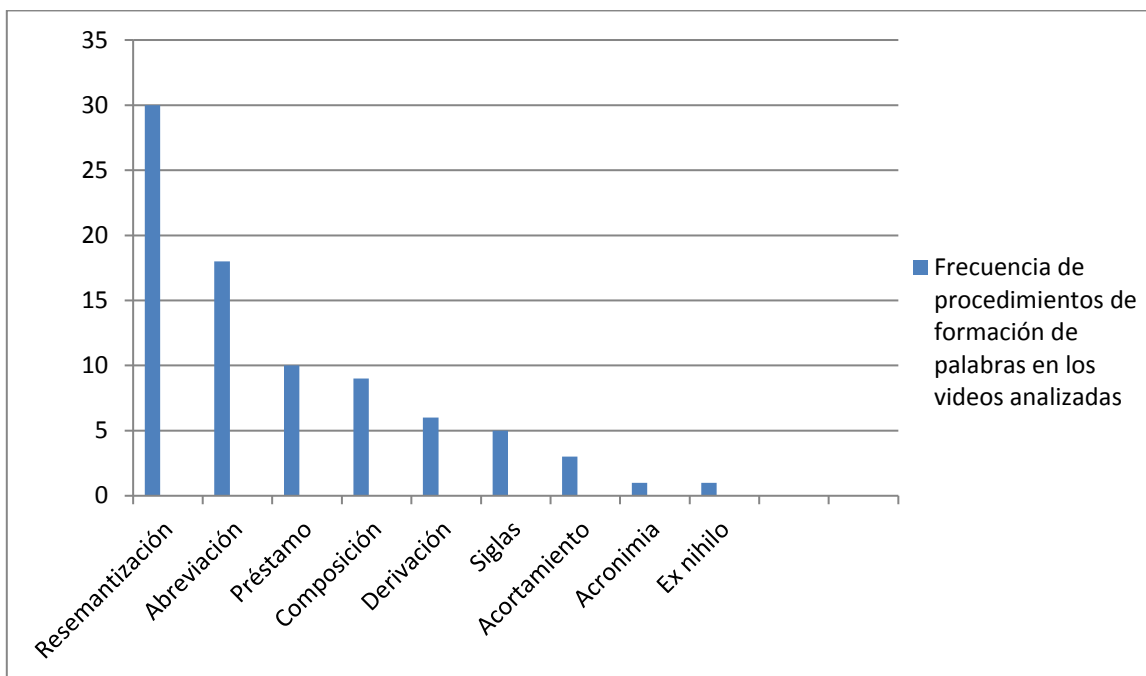
acortamiento (2), ex nihilo (1), composición (1) y acrónimo (1). Son ilustrados en el siguiente gráfico:

Gráfico 4: Resumen de frecuencias de los procesos de formación de palabras observados en los videos del canal #4



Finalmente, presentamos este gráfico donde se ilustran los fenómenos lingüísticos que hay en común entre todos los videos; de esta manera se pueden apreciar los procedimientos de formación de palabras más y menos comunes en esta muestra:

Gráfico 5: resumen de frecuencia de los procesos de los procesos de formación de palabras identificados.



Como se puede apreciar en el gráfico, el fenómeno conocido como resemantización es el más frecuentemente presente en la muestra de estudio seleccionada, lo cual indica que para las comunidades de habla seleccionadas, el cambiarle el significado a términos cotidianos en distintos contextos es una manera eficaz modificar los términos y apropiarlos y mejorar así su comunicación. La resemantización fue el procedimiento de formación léxica más frecuente en tres de los cuatro canales seleccionados, lo que sugiere que para los jóvenes adolescentes usuarios de Internet, *gamers* y la comunidad LGBTI este es el procedimiento más efectivo. Por

otro lado, según lo analizado, para la comunidad de seguidores del animé o jugadores de juegos relacionados con la cultura animé específicamente, el préstamo o calco son los procesos más frecuentes.

El segundo proceso de formación de palabras fue la abreviación. Se toman frases lexicalizadas y estas se representan solo con la primera letra de cada palabra que compone el compuesto lexicalizado como en los casos de JMHO (*just my humble opinión*) y BBB (*bugging beyond belief*). En este caso hay que distinguir entre dos fenómenos distintos. En los ejemplos encontrados en los videos del canal *Good Mythical Morning*, los presentadores hacen referencias a abreviaciones que se usan de forma escrita en salas de chat y otras interacciones escritas en espacios virtuales (chats de Facebook, tweets, emails). Es decir, los presentadores mencionan la abreviatura y la explican de manera oral, pero en todo caso hacen referencia a un fenómeno en Internet que se da principalmente de manera escrita. Por otro lado, en los canales como *brofresco* y *superfit* se observa un fenómeno distinto. En estos casos, las siglas y abreviaciones se utilizan en el discurso oral. No se están reportando chats u otros ejemplos de interacción en Internet sino que los hablantes están incorporando las abreviaciones dentro de su habla (como en los casos de JK y OP o RIP). Esto ya se había observado en inglés con abreviaciones como FYI y Q&A, pero en nuestros datos llama la atención los procesos de formación de palabras y la frecuencia con que se están dando.

Aunque la naturaleza descriptiva de nuestro análisis no da pie para explicar la relación entre las comunidades estudiadas y la frecuencia de los fenómenos de formación de palabras encontrados, se pueden proponer algunas inferencias. En el caso de los fanáticos del animé, la mayor frecuencia del préstamo lingüístico puede estar asociada a que las películas, juegos y

series animadas de esta comunidad son originales de Japón. Aunque estos contenidos deben llegar ya traducidos al inglés a los miembros de la comunidad, muchas veces las traducciones dejan palabras del japonés dentro del contenido. También es sabido que muchos de los fanáticos del animé que llegan a formar parte de comunidades y redes sociales virtuales en torno a este género audiovisual a menudo desarrollan una pasión por la lengua y cultura del país asiático. Por ende, es natural que en esta comunidad se observe un gran número de términos prestados del japonés. Una gran parte mantiene el significado y forma del término original, pero, como se observa en la muestra, también hay casos donde se producen adaptaciones semánticas.

Con respecto a las otras comunidades, en las que la resemantización se observó cómo el proceso más frecuente, podemos pensar que puede deberse a fines identitarios. Los usuarios más jóvenes de internet están en procesos de formación de una identidad propia, una característica común de la adolescencia. El adoptar términos que ya existen y asignarles significados nuevos les permite usar su vocabulario ante adultos y otras personas ajenas a su comunidad y mantener una suerte de código secreto, pues es probable que esas personas externas, aunque conozcan la palabra, no serán capaces de entender plenamente la conversación ni los significados. Los gamers también llegan a formar fuertes vínculos en sus comunidades y el uso de estos términos resemantizados puede ayudar a fortalecer la unidad y cohesión dentro del grupo. Por último, se esperaba que en la comunidad LGBTI se utilizarían otros procesos y que los términos reflejarían un establecimiento y fortalecimiento de su identidad como grupo cultural y lingüístico. De allí que inicialmente pensáramos que encontraríamos muchos más términos nuevos y procesos más novedosos de formación de

palabras. Sin embargo, no fue así, y esta comunidad también se vale de la resemantización como principal herramienta para formar sus propios términos.

CONCLUSIONES

Realizar un análisis de fenómenos de creación y variación lingüística presentes en la comunicación de algunas comunidades de habla particulares en el idioma inglés fue el objetivo de este trabajo. Se encontraron 83 términos clasificados como neologismos, de estos 47 se encontraron en un canal dedicado a jóvenes usuarios de Internet, 13 a una comunidad de fanáticos del animé, 8 a una comunidad de gamers, y 15 de un canal de la comunidad LGBTI. Se observó una variedad de procesos de formación de palabras aunque predominaron la resemantización, el préstamo y los acrónimos. La resemantización fue el proceso de formación de palabras más frecuente para la muestra total y para las comunidades de jóvenes usuarios de Internet, gamers y LGBTI en tanto que el préstamo fue el proceso de formación de palabras más frecuente para los fanáticos del animé.

Antes de comentar estos resultados y exponer nuestras conclusiones, queremos destacar que este trabajo nos ha permitido recordar que la lengua es una entidad susceptible a cambios, los cuales pueden originarse y extenderse tan rápidamente que pareciera que, a menudo, algunas palabras o términos pueden “pasar de moda” en cuestión de semanas o incluso días; dejando en evidencia que la lengua, no importa cuál en particular, siempre y cuando sea utilizada constantemente a la vez que expuesta a distintos entornos culturales, estará viva y evolucionando.

Este trabajo también sugiere y reafirma que los procesos de variación y cambio lingüístico están vinculados a las maneras de identificarse con ciertos grupos y comunidades, lo cual ayuda a quienes utilizan estas innovaciones a transmitir de manera más efectiva o

acertada pensamientos, sentimientos y emociones que de hacerlo con palabras originarias de la lengua con que se comunican normalmente. Igualmente, es muy interesante presenciar de primera mano la adquisición de una identidad dentro de una comunidad de habla, a quien hace uso de términos cuyos significados son desconocidos por hablantes de la misma lengua y que no están relacionados con las comunidades donde estos términos tienen cabida; es decir, esta “persona” es una identidad adquirida por alguien dentro de una comunidad de habla.

Dado que el programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras Inglés-Francés de la Universidad del Valle forma profesionales que enseñarán inglés en la educación básica secundaria, es decir, en el bachillerato, hay algunas implicaciones pedagógicas que vale la pena destacar. Los adolescentes a los que los futuros licenciados formarán estarán expuestos a estas redes sociales y es probable que muchos sean partes de estas comunidades. Incluso en los estratos socioeconómicos bajos, las visitas a YouTube y el seguir a YouTubers es frecuente. Estos jóvenes estarán expuestos a muchos de los términos aquí identificados, sin embargo, al encontrarlos en sus materiales de clase o de la manera en la que se les presenta en la escuela, se verán enfrentados a una discrepancia en los significados. También presenciarán palabras que no aparecen en el diccionario o que su profesor no conoce. Esto llama la atención sobre dos temas muy discutidos en la enseñanza de lengua: la autenticidad del lenguaje y la selección y orden de presentación léxica. Ya en la justificación señalamos que es común que se critique la enseñanza del inglés por enseñar modelos artificiales y que no reflejan la lengua en sus usos reales entre sus hablantes. Nuestros resultados pueden servir de evidencia para este argumento, pues un estudiante que haya aprendido inglés en la escuela de la manera más

tradicional no será capaz de comprender uno de estos videos y podría desarrollar niveles de frustración frente al idioma y a las clases.

Con respecto a la presentación léxica, los autores del área proponen hacer énfasis en enseñar primero las palabras más frecuentes del inglés y de manera distribuido e integrando enseñanza explícita y exposición abundante (Nation, 2005). Otros autores han propuesto más bien un enfoque basado en análisis de corpus donde no solo se tome en cuenta la frecuencia sino los diferentes contextos y usos de los términos. Tomado en cuenta los resultados del presente trabajo, un enfoque basado en frecuencia solamente no daría espacio para que los estudiantes encuentren términos como los que se han identificado aquí. Por el contrario, un enfoque basado en corpus si podría dar esta alternativa, aunque quedaría pendiente la cuestión sobre qué corpus y cuál corpus. Se podría argumentar que un estudiante en bachillerato no necesita conocer los términos de los *gamers* o de la comunidad LGBTI. Sin embargo, si se toman como principios la enseñanza centrada en el aprendiz, sus necesidades e intereses, es probable que este tipo de vocabulario le resulte más interesante y pertinente a algunos estudiantes. La respuesta a este tema va más allá del alcance del presente estudio que es apenas descriptivo y exploratorio.

Un hecho que si queda en relieve a partir de esta investigación es la importancia de que los futuros docentes, como usuarios de una lengua extranjera, necesitan las herramientas y formación para hacer este tipo de estudios sobre la lengua inglesa, para que puedan conocer su riqueza lexical, su evolución y cambios. Realizando estudios de este tipo, se puede aprender más de la lengua y en tanto más competente el docente, mejor formado para enseñar al estudiante.

REFERENCIAS

- Alvar Ezquerro, M. (1993). *La formación de palabras en español*. Madrid: Arco Libros
- Amortegui (2013) *Caracterización léxica de un grupo de jóvenes a través de la red social: "Facebook" en Cali*. Trabajo de grado no publicado. Universidad del Valle. Cali, Colombia.
- Brook, J. (2011). The affordances of YouTube for language learning and teaching. *Hawaii Pacific University TESOL Working Paper Series* 9(1, 2), 37-56.
- Cisneros, M. & Silva, O. (2010). *La conformación de la ciencia lingüística. Desde la antigüedad hasta las proyecciones del siglo XX*. Pereira, Risaralda: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Ciro, L.A & Vila Rubio, N. (2015). El préstamo en el léxico de la informática e Internet en el ámbito hispanico. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 46, 129-145. Disponible:<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/704/1231>
- Crystal, David (2004). *Language and the Internet*. Cambridge University Press.
- Delahunty and Garvey (2010) *The English language : from sound to sense*. Fort Collins, Colorado: The WAC Clearinghouse
- Derek, T. (2012). Why the internet is about to replace TV as the most important source of news. *The Atlantic Online*. Recuperado <https://www.theatlantic.com/business/archive/2012/10/why-the-internet-is-about-to-replace-tv-as-the-most-important-source-of-news/263100/>
- Flowerdew, L. (2001). The exploitation of small learner corpora in EAP materials design. In M. Ghadessy, A. Henry & R. L. Roseberry (Eds.), *Small corpus studies and ELT: Theory and practice* (pp. 363-379). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Fraca de Barrera, L. (2006). *La ciberlingua: una variada compleja de la lengua en Internet*. Caracas: Universidad pedagógica experimental Libertador.

- Gumperz, J. y Hymes, D. (1972). *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Herrera, R. (2014). *Modos de creación léxica empleados por un grupo de hombres homosexuales de la ciudad de Cali, en situaciones de habla espontánea*. Trabajo de grado de licenciatura no publicado. Universidad del Valle: Santiago de Cali.
- Herring, S.C. (2012). Grammar and electronic communications. In Chapelle, C.(Ed.), *Encyclopedia of applied linguistics*. London: Wiley-Blackwell
- Kulick, D. (2000). Gay and Lesbian Language. *Annual Review of Anthropology*, 29, 243-285.
- Labov, W (1965), On the Mechanism of Linguistic Change. En Kleider, C.W. (Ed.), *Georgetown Monographs on Languages and Linguistics*, 18 (pp. 91-114). Washington, D. C: Georgetown University Press.
- Labov, W (1966). *The Social Stratification of English in New York City*. Washington D.C: Editorial Cambrige
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic Patterns*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Mayora, C. (2009). Using YouTube to encourage writing in EFL classrooms. *TESL Reporter*, 42,1:1-12
- Merchant (2011). Teenagers in cyberspace: an investigation of language use and language change in internet chatrooms. *Journal of Research in Reading*, 24(3): 293-306
- Meunier, F. (2011). Corpus linguistics and second/foreign language learning: exploring multiple paths. *RBLA*, 11(2): 459-477
- Moreno Fernández, F (1998). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Nation, P. (2005). Teaching vocabulary. *The Asian EFL Journal*, 7(3): 47-54. Disponible: https://www.asian-efl-journal.com/September_2005_EBook_editions.pdf
- Onyedum, A (2012) *Social media neologisms: A morpho-semantic analysis*. Trabajo de grado de maestría no publicado. University of Lagos: Nigeria,

- Sabino, C. (1984). *Introducción a la metodología de la investigación*. Caracas: Editorial Ariel
- Vanegas M. (2014). *La escritura y las redes sociales*. Trabajo de grado de maestría no publicado Universidad del Tolima: Ibagué - Colombia.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Widdowson, H. G. (1998). Context, community, and authentic language. *TESOL quarterly*, 32(4), 705-716. Disponible: http://tesol.aau.am/tqd_2000/tqd_2000/TQ_D2000/VOL_32_4.PDF#page=62
- Zhou, L. (2016). Neologism in News English. *Sino-US English Teaching*, 13, 4: 292-295

ANEXOS

Anexo 1: Glosario de los neologismos encontrados

VIDEO	TERM	DEFINITION No. 1 (from whence it comes, and usage of it)	DEFINITION No. 2 (The way the term is used in the video)	F.	DOMAINS/CATEGORIES (The context(s) in which these terms are used e.g. video games, anime, slang, etc.)
https://www.youtube.com/watch?v=kfZe5L1I17U 6 Words That Don't Exist In English	Embarabasking	Schadenfreude (German ⁶)	It means to feel joy/pleasure out of someone else's misfortune.	5	All of them come from different languages and are terms that don't have an exact translation into the English language
	Vertigone	L'appel du vide	It comes from the French language. It means the sensation of being in a high place and wanting to jump off.	7	
	Residrink	Culaccino	It's a Hungarian word and it refers to the mark a cold glass leaves on a table.	9	

⁶ En el cuadro de anexos, se aprecia una cantidad mayor de términos (93) que la que está consignada en los resultados (83), debido a que en los anexos se incluyen términos que se repiten en más de un video.

	Twinkularis	Komorebi	°It comes from Japanese and refers to the pattern of light going through trees' leaves.	5	
	Unfunfus (Pl. Unfungi)	Jayus	It's an Indonesian word meaning a joke so poorly told and so unfunny that one cannot help but laugh. Unfu(nny) + (Fun)gus	7	
	Tri-strike	Ilunga	It's a Tshiluba word (official language of the Democratic Republic of the Congo, Africa) It's famous because of its untranslatability. It refers to the stature of a person who is ready to forgive and forget a first abuse, tolerate it a second time but then by the third time is not having anything to do with it.	5	

	Suck-in sound with click	Tingo	It's a Chilean island in the southeastern Pacific Ocean, at the southeastern most point of the Polynesian Triangle. It refers to the act of borrowing so many things from a friend's house that, eventually, all their belongings are at your (the person who borrows them) house and vice versa.	13	
https://www.youtube.com/watch?v=zJd2oCInGYs 15 Prison Slang Words You Must Know	All day	Serving a life sentence in prison.	Here, all the definitions are used as examples.	5	These terms are used in the context of prison slang, that is to say, although these terms come from the English language and have a defined meaning, they're used with a second intentionality; to communicate something to the other inmates or perform a "code talk"
	Back door parole	To die in prison.		4	
	Cadillac	An inmate's bunk.		3	
	Three knee deep	To stab someone so that they're injured but not killed.		3	
	Dance on the blacktop	To get stabbed.		2	
	Dipping in the kool aid	Attempting to get into a conversation a person has no place in.		3	

	Four-piece suit	To have a complete security set on (handcuffs, chains, waist-chains).		2	
	I got jigs	To keep a look out or watch out for a security guard.		3	
	Grandma's	Going to the gang's boss' cell.		7	
	Jackrabbit parole	To escape from prison.		2	
	Keister	To hide contraband in one's rectum(AKA, taking it in the hoop/putting it in the safe/packing the rabbit).		2	
	Monkey mouth	A prisoner who goes on and on about nothing.		3	
	Ninja turtles	Guards dressed in full riot-gear.		4	
	Peels	The orange suits worn by prisoners in some facilities.		5	
	Roadkill	Cigarettes re-rolled with toilet paper after being hidden in the rectum.		4.	

https://www.youtube.com/watch?v=54UQfBleju8 The FBI's Internet Slang List	ATW	Absent text writer / At the Walmart	At the weekend	2	These terms (most likely acronyms) are found all over the Internet, especially in chat rooms where people prefer to abbreviate everything they say (when expressing themselves in English) Some of these terms could even be used in spoken English, but only among people related to the internet slang.
	WEG	Wait, everybody's gone / whichever is easier, guy	Wicked Evil Grin	1	
	PU	Particularly uncool / polluted underwear	That stinks	3	
	IRDC	I really do care / I really don't crochet	I really don't care	3	
	HHWW	Heavy hungry white women / heavy hungry white women	Holding hands while walking	4	
	B/W	Back whenever / Butt wiggle	Between	2	

	::POOF::	Please offer only forgiveness / (something you type when you do a magic trick)	Goodbye	2	
	JMHO	Just making honest observations / Just mu hallucinating orangutan	Just my humble opinion	1	
	BHD	Beardless handsome dude / But he died	Bad hair day	1	
	GMA	Give me attention / Get my antlers	Good morning America	2	
	BBB	Better be business / Better be back (big buttered biscuit)	Bugging beyond belief	2	
	DIAF	Did I almost fart? / Dude I actually farted	Die in a fire	1	

	BFFLTDDUP	Boyfriend freaking loves the dunkin donuts unglazed pastries / bodacious females firefighters lifting tremendously daunting doodas under piers	Best friends for life until death do us apart	1	
	LLTA	Laughing lots tonight, alright? / Look, little tiny arms	Lots and lots of thunderous applause	1	
	EOTWAWKI	Ewoks organizing totally wicked attacks wielding killer insects / Every other time we advance we kill iguanas	End of the world as we know it	1	
	NIFOC	Never identify fakes on craigslist / No, I find it oddly charming	Naked in front of computer	1	
	FMDIDGAD	Found my dad inside dancing to jazz and disco / Freaky mutant dingo in disguise, go away dingo	Frankly my dear, I don't give a damn	1	
	ICBINB	I can't buy ice now, boy / Instant coffee's better inside nice bowls	I can't believe it's not butter	1	

https://www.youtube.com/watch?v=aA7a6dO6B4 New Slang You Should Know (GAME)	SUS	Something that is highly suspicious, sketchy, shady.	It's used as it were a way to cuss silently	8	All this terms have been being used by the younger generations during the last months, mostly in spoken communication and rapidly moving onto the internet interaction among them.
	GUCCI	Like something is the real deal, authentic and not a copy.	It means good, a synonym of it or awesome, could also mean chill.	13	
	LIT	Something positive, awesome.	It means something good; replaces phrases like off the chain, fly, off the hook.	9	
	GMT	Get my towel! Something you'd say when you get out of the shower.	Gets me tight, which means that something makes you angry or upset.	5	
	GIRLFRIEND TAX	When you're girlfriend takes over a piece of clothing that belongs to you so she can make it hers.	It means the act of a girlfriend eating a small amount of food off your plate after she had said she didn't want any food.	2	

	FINNA	To fix something that is not working.	To fix something that is not working.	7	
	CURVE	Used when referring to some girls on instagram who regularly post selfies showing off her “booty”.	It’s a verb, which means to purposely avoid another person’s advances.	11	
	HIGH KEY	The opposite of low-key, which means that something is not obvious but subtly looks like something else. Therefore, high key would mean to state the obvious things.	It’s the thing you say right before you say something everybody should hear; letting everybody know about something.	5	
https://www.youtube.com/watch?v=g4WZwIcAzvk HOW TO: GET NOTICED BY SENPAI! (5 Weird Stuff Online - Part 15)	Senpai	Senior (at work or school) superior	Referring to the person you have a crush on	6	Originary from the Japanese language and it is used when you talk to someone who is superior, either in experience or age, to you.
	Animu/Anime	Animated film	When talking about Japanese animated cartoons very famous among the new western generations	10	When talking about Japanese animation, cartoons most likely.

	Sugoi	amazing (e.g. of strength)	Talk about how he looks in that costume (anime related costume)	1	This term is used to depict something as really good or pleasant to feel.
https://www.youtube.com/watch?v=Q8NWHpoXVos&list=PLYH8WvNV1YElZtmIJqAx4glodQAsswR70 NOTICE ME SENPAI (Yandere Simulator Part 1)	Senpai	Senior (at work or school) superior	Referring to the person you have a crush on	24	Originary from the Japanese language and it is used when you talk to someone who is superior
	Kawaii	Cute	To refer to the cute way in which the main character of the game laughs. Her laughter becomes more devilish every time the player uses it in a short period of time.	2	This term is originary from the Japanese language

https://www.youtube.com/watch?v=nsUfUGX9_qk&index=3&list=PLYH8WvNV1YElZtmIJqAx4gIodQAsswR70 KIDNAP SENPAI. (Yandere Simulator Part 3) PewDiePie	Senpai	Senior (at work or school) superior, elder older graduate, progenitor, old-timer.	Referring to the person you have a crush on	14	Originary from the Japanese language and it is used when you talk to someone who is superior, either in experience or age, to you.
	Sugoi	amazing (e.g. of strength), great (e.g. of skills), wonderful, terrific.	Talk about how he looks in that costume (anime related costume)	2	This term is used to depict something as really good or pleasant to feel.
	-Desu	It's a particle in the grammar of Japanese. It is the equivalent of the verb to be in English, it is placed after a name to indicate the quality of being.	Referring to a character in the game he considers honorable.	1	In this case, the term is used in a video game when trying to say something in a Japanese way.
	Sensei	Teacher, master, doctor, it is mostly used with names of teachers as an honorific.	Referring to the teacher of his character at the school the video game takes place.	12	Used in a video game based on an anime sort of plot.
	-Kun	Mr (junior), master, boy.	Referring to the teacher of his character in the video game. This is wrong due to the fact that the teacher is a superior in rank and kun would be disrespectful to use in that case.	2	Used in a video game domain.

	Katana	Japanese long sword.	Referring to an item the player found in the video game under the name of katana, this item was a long sword.	2	Used in a video game domain.
	-San	It is a particle of the Japanese grammar, used to address someone without an honorific such as “san”.	He used this particle when referring to the teacher of his character in the video game, after saying sensei.	1	Used in a video game domain.
https://www.youtube.com/watch?v=pmYAxekiLPc&index=4&list=PLYH8WvNV1YEIzt	Senpai	Senior (at work or school) superior	Referring to the person you have a crush on, but in this case, it's used to refer to a video game character.	3	Originary from the Japanese language and it is used when you talk to someone who is superior, either in experience or age, to you.

mIJqAx4gIodQAsswR70 SENPAI SUICIDE! - - Yandere Simulator -- Part 4	Sugoi	Amazing (e.g. of strength)	This word was used to refer to the fictional character sneak upon other fictional characters from behind without being noticed.	1	This term is used to depict something as really good or pleasant to feel.
	-Desu	It's a particle in the grammar of Japanese. It is the equivalent of the to be in English	This term is mentioned after another japanese term, and, by doing so,, attempting to create a japanese phrase.	1	In this case, the term is used in a video game when trying to say something in a japanese way.

	-Chan	According to the Urban Dictionary	This term is used in the video after addressing to “Miku”, another character from the game.	4	-Chan is mostly used by those in the anime community in america. chan is not often used unless you are familiar with that person and they are younger than you, or they are someone you are familiar with's younger sibling. since chan can mean cute, some boys looking to be manly may be a bit offended by it. also, it should be noted that the suffix chan is used mostly among friends. you wouldn't greet a freshman you don't know as chan, but perhaps as <their name>-kohai. (kohai meaning something along the lines of lower classman). <i>“Taken and adapted from the Urban Dictionary”</i> .
--	-------	-----------------------------------	---	---	--

https://www.youtube.com/watch?v=vQ9Mi--YcmA SENPai NOTICED ME! - GTA 5 - Part 2	Senpai	Senior (at work or school) superior	In this case, the term is used to refer to the act of another in- game character greeting the character being that is played by the maker of the video.	13	The domain in which these terms are used is related to the world of video gaming; with the intentionality of making people laugh by being funny.
	Sweg	This is a variation of the term "Swag"	This variation of the word "Swag" is not really pronounced by the creator of the video, instead, he edited into the video so it could appear in a specific situation, which was the action of the game character rolling down a slope. the phrase was "Got so much SWEG up my ass".	1	

	Noobs	This term is very commonly used amongst the video gaming community. A proper definition for this term is <i>“Someone who has just started doing something</i>	Used as a farewell meant for some virtual police officers chasing the main character of the video game.	1	
	Brolo	Senior (at work or school) superior	Used by the creator of the video as a “Battle cry” when doing something seemingly stupid in the game.	1	

https://www.youtube.com/watch?v=5NAHOCgebN0 TOXIC TEAM COMP Brofresco Funny Moments #73	Poking	To push or jab at, as with a finger or an arm; prod. Taken from the free dictionary online.	The creator of the video uses this term when he attacks other player's characters using his character's abilities, known as "auto-attacks"	1	Some of these terms are used among the community of players of a video game called "League of Legends". And some others are of common use among users of social networks, especially YouTube.
	Click bait	<i>An eye catching link on a website which encourages people to read on. It is often paid for by the advertiser ("Paid" click bait) or generates income based on the number of clicks.</i> Urban Dictionary definition.	This term is used alluring to the act of posting a suggestive picture as the thumbnail of the video being recorded (the Youtuber shirtless).	17	
	Toxic	According to the Urban Dictionary "Used to describe a person who is tainted by a subconscious malevolence or psychosis that affects the lives of those who come into contact with them."	Referring to all the characters on the team, known for using poison as their weapon; it also refers to the attitude of the players in the match, being condescending towards the enemy team.	5	

	C.C. (Crowd Control)	<i>Stands for Crowd Control. Used in MMOs when you stop mobs from attacking you. A type of ability, or character role meaning when attacking a group at least one mob is unable to attack.</i> Definition found on the urban dictionary.	Used to talk about the action of killing one of the mobs in the MMORP (<i>Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game</i>). Game so they can get gold for buying usable items for the same match.	2	
	J.k.	Acronym for “Just Kidding”.	Used when taking back the suggestion about putting a sexual type picture as the video’s thumbnail.	1	
	O.P.	Also, an acronym, this one stands for “Overpowered” and refers to very powerful enemies in videogames.	This term was used when the character of one of the players on the ally team easily killed an enemy.	1	

	Baiting (Bait)	This term is used to describe the act of provoking someone to do something you want them to do; fall into someone's trap or make someone fall into your trap by luring them.	Using when luring the enemy team into a specific spot on the map of the game with the objective of attacking them by surprise.	1	
https://www.youtube.com/watch?v=WAvCOnggG9Y Brofresco Funny Moments #32 SALT FOR ALL	The overall meaning of this video is to show how "Salty" (<i>pissed or upset</i> , according to the Urban dictionary) you can get by playing a videogame called League of Legends.				
https://www.youtube.com/watch?v=8ITC1Scgsvo MOST TOXIC CHALLENGER RIVEN SMURF EUW League of Legends - Brofresco	J.K.	Acronym for "Just Kidding".	Used when he retreated right before he initiated an attack on an member of the enemy team.		

https://www.youtube.com/watch?v=5xLkWJVyjNA TEACHING MITCH'S DAD GAY SLANG	Beat	Adjective used to describe something good.	Her makeup is beat	9	All these terms are Slang used mostly by homosexuals (gay men) in the United States.
	Hunty	It's a term of endearment. Variation of the word "Honey" as adjective.	Hey hunty!	4	
	Werk	Used to describe when someone does something well.	(Someone dancing really good) - Werk!	3	
	Spilling the tea	To tell the truth.	Let's spill the tea, let's tell the truth.	5	
	Drag	To insult someone.	Oh My God, you totally dragged her!	9	
	Grindr	It's a hookup app for gay people.	I had grindr when I was 17.	3	
	Kiki	To have party.	Let's have a Kiki.	3	
	Gag	Adjective used to describe a state of shock.	I totally gagged!	5	
	Throwing shade	To subtly insult someone.	You're throwing shade, e.g. You're wearing that shirt again...three days in a row (that's a little shady).	3	
	Twink	Adjective to describe a gay person who is more feminine.	They just described what this term meant and didn't use any particular example.	3	

	Tops and Bottoms	Adjectives to describe what they like in gay sex.	They just described what this term meant and didn't use any particular example.	2	
https://www.youtube.com/watch?v=nYmRrRvcmdA BOYFRIEND TAG	#fcute	It's the mixing of two words, "fucking and cute".	This word was used to describe both guys in the video's parents.	3	This term was originated in the video.
	Ship	N: Short for romantic relationship, popularized in fanfiction circles.	Also used when talking about their parents, but this time was to say whose parents think they're currently in a relationship with each other.	1	Taken as putting more than one person together in a single place, in this case, a relationship.
https://www.youtube.com/watch?v=q6goEALyyCc R.I.P. IT OR SHIP IT	R.I.P it	The original meaning of this acronym is "Rest in peace" which is used when referring to someone who has passed away.	In this video, this term is used as to refer to a couple of lover breaking up. In other words, the end of an imaginary relationship. (Disagree on a relationship)	7	The meaning of this expression which is used to express condolence when a person dies.

	Ship it	N: Short for romantic relationship, popularized in fanfiction circles.	Contrary to the previous term, this one indicates the origin of an imaginary relationship between two hetero/homosexual people. (Agree on a relationship)	13	Taken as putting more than one person together in a single place
	OTP	V: To endorse a romantic relationship	It was used in a tweet they tweeted so people could ask them questions about the topic they were going to talk about in their video.	1	Like the previous term, referring to two individuals many people or fans would like to see in a relationship.