

**“Este tema es buenardo”: influencia del *live streaming* en la variación léxica y creación de neologismos sobre expresiones de admiración en hablantes de 16 a 34 años en Santiago de Chile**

**Carolina Maldonado Magnere**

Pontificia Universidad Católica de Chile. Facultad de Letras. Departamento de Lingüística. Santiago, Chile

[camaldonado@uc.cl](mailto:camaldonado@uc.cl)

**Vicente Martínez Aránguiz**

Pontificia Universidad Católica de Chile. Facultad de Letras. Departamento de Lingüística. Santiago, Chile

[vcmartinez@uc.cl](mailto:vcmartinez@uc.cl)

**“Este tema es buenardo”: the influence of live streaming in lexical creation and variation of neologisms about admiration among 16 and 34 year speakers in Santiago de Chile**

Fecha de recepción: 20.7.2021 / Fecha de aceptación: 17.12.2021

*Tonos Digital*, 42, 2022

**RESUMEN:**

Las redes sociales y la irrupción del discurso digital (Albaladejo, 2011; Cantamutto y Vela Delfa, 2015; 2016) han cambiado la forma en la que las personas interactúan entre sí. En este sentido, una de las culturas que tuvieron mayor auge a partir de la pandemia fue la de las plataformas de streaming, cuya influencia se ha propagado rápidamente a través de sus usuarios. Uno de los aspectos en los que se puede observar esta influencia es el léxico, pues se ha observado que ciertas formas de hablar constituyen una marca identitaria para los usuarios de determinados streams (Brandtzæg y Heim, 2009; Zhu y Chang, 2013). Con el fin de observar esta influencia léxica, se realizó un estudio exploratorio, en hablantes de 16-34

años de Santiago de Chile, motivado por el caso del término "buenardo", cuyo origen se remite a Coscu, streamer argentino que ha alcanzado gran popularidad durante 2021. Para ello, se formuló un cuestionario onomasiológico basado en la metodología empleada en el Proyecto Varilex, incorporando 5 variantes léxicas representativas para "expresión de admiración", con el fin de corroborar su uso en las poblaciones jóvenes en contraste con "buenardo". Los resultados de este estudio indican que existe una influencia léxica naciente desde el ámbito del streaming y que las variantes utilizadas por los jóvenes chilenos se alejan de las estructuras registradas por Ueda y Moreno Fernández. Además, se refleja en los resultados que tanto personas que consumen streams como aquellas que no lo hacen, utilizan la forma "buenardo", lo que genera una proyección importante que invita a analizar la forma en que se transmiten estas nuevas variantes léxicas en el entorno cercano de las personas.

**Palabras clave:** live streaming; neologismos; variación léxica; Internet; buenardo

**ABSTRACT:**

Social networks and the emergence of digital discourse (Albaladejo, 2011; Cantamutto and Vela Delfa, 2015; 2016) have changed the way in which people interact with each other. In this sense, one culture that had the greatest boom since the pandemic was that of streaming platforms, whose influence has spread rapidly through their users. One aspect in which this influence can be observed is the lexicon, since it has been observed that certain ways of speaking constitute an identity mark for the users of certain streams (Brandtzæg and Heim, 2009; Zhu and Chang, 2013). In order to observe this lexical influence, an exploratory study was carried out in speakers aged 16 to 34 from Santiago de Chile, motivated by the case of the term "buenardo", whose origin refers to Coscu, an Argentine streamer who has achieved great popularity during 2021. For this, an onomasiological questionnaire was formulated based on the methodology used in the Varilex Project, incorporating 5 representative lexical variants for "expression of admiration", in order to corroborate its use in young populations in contrast to "buenardo". The results of this study indicate that there is a nascent lexical influence from the field of streaming and that the variants used by

young Chileans are far from the structures recorded by Ueda and Moreno Fernández. In addition, it is reflected in the results that both people who consume streams and those who do not, use the form "buenardo", which generates an important projection that invites us to analyze the way in which these new lexical variants are transmitted in the environment close to people.

**Keywords:** live streaming; neologism; lexical variation; Internet; buenardo

## INTRODUCCIÓN

Durante el 2019 el consumo promedio de una persona en Internet fue de 6 horas y 49 minutos diarios. Un aumento si lo comparamos con las 5 horas y 36 minutos que eran en el 2012 (GlobalWebIndex, 2020). Esto posiblemente está relacionado con que la conectividad se ha convertido en una forma de vida que nos acompaña de forma constante, ya sea desde la cercanía de nuestros móviles hasta las múltiples actividades que antes se realizaban en un lugar físico y que ahora pasaron a ser completamente online. Con la pandemia de Covid-19 esto último se ha acrecentado, porque nuestros trabajos, estudios o hobbies han tenido que adaptarse a este nuevo tipo de experiencias en línea, con sus propias reglas, límites y potencialidades.

Un servicio utilizado para interactuar con otras personas en línea son los *Live Media Streaming* o también denominados *live streaming*. Estos son una nueva forma de interacción que combina la transmisión en vivo de audio y video en alta calidad a través de Internet, acompañado de canales de texto en que los espectadores pueden interactuar con el *streamer*, la persona que lo transmite (Hamilton et al. 2014).

El *live streaming* logra una autorepresentación más directa de una persona o actividad, ya que los *streamers* se transmiten a sí mismo jugando videojuegos, comiendo, pintando, bailando, etc. en tiempo real para una audiencia pública. Estos espectadores pueden mirar o escuchar la transmisión, como también interactuar de forma directa o responder lo que dice el *streamer* de forma bidireccional, ya que no existe edición de por medio (Hilvert-Bruce et al., 2018). Esta es una de las grandes diferencias

con los *streaming* normales de video, como Netflix o Youtube, los cuales son asíncronos, los cuales necesitan un trabajo de producción mayor y además no permiten una comunicación directa con el creador o autor.

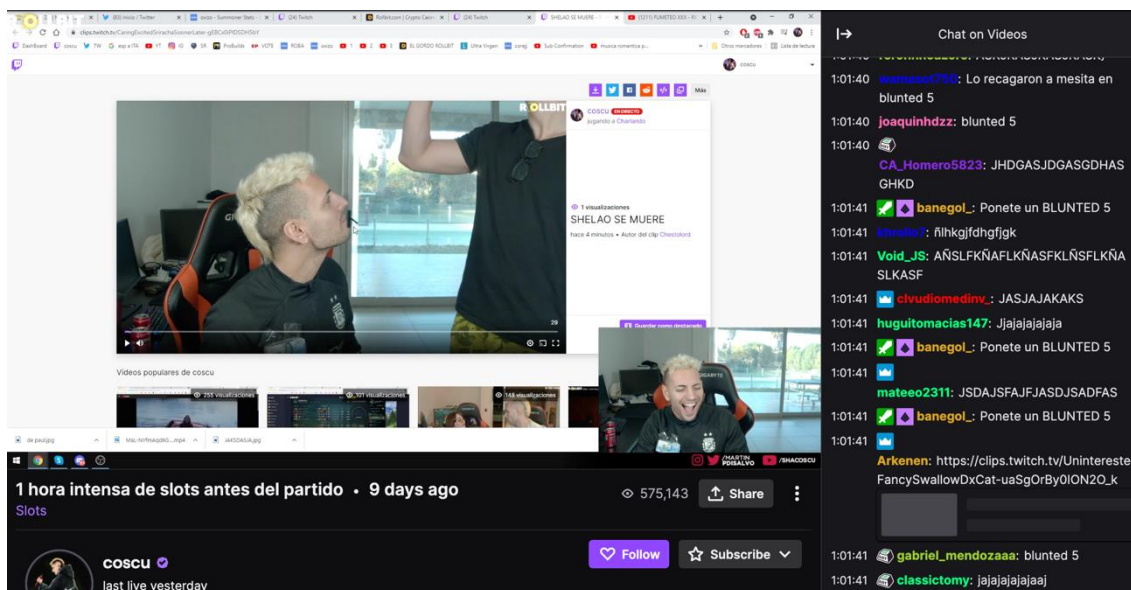
### ***Sentido de comunidad en live streaming: ¿cómo y qué se interactúa?***

Actualmente hay varios estudios sobre cómo los *live streaming* interactúan con el público. El 29% de los usuarios de Internet ocupa las plataformas de Youtube Live, Facebook Live o Instagram Live como una red social para hablar o comunicarse con otras personas, mientras que el 13% se dedica a mirar transmisiones de videojuegos (o *gameplays*) (GlobalWebIndex, 2020). Sobre los eSport, las investigaciones destacan que sus transmisiones son para las personas un lugar de adquisición de conocimientos, escapismo, de interacción social, como también motivan el intercambio de conexiones emocionales y competitividad (Sjöblom y Hamari, 2017).

Además, las transmisiones en vivo facilitan el encuentro con nuevas personas, un factor común que motiva a la participación en comunidades en línea (Brandtzæg & Heim, 2009; Zhu & Chang, 2013). Y al parecer esto ha aumentado en el periodo de pandemia, ya que la mitad de los usuarios de *live streaming* consideran que la interacción en esa plataforma es tan real y valiosa como las interacciones cara a cara (GlobalWebIndex, 2020).

Por ejemplo, Twitch es una de las plataformas gratuita de transmisión online con más de 100 millones de espectadores cada mes y cada *streamer* puede llegar a conseguir miles de seguidores/espectadores provenientes todo el mundo (Mia Consalvo, 2017). El rango etario de los usuarios está entre los 16 a 34 años, los cuales en promedio miran 95 minutos de contenido (Kavanagh, 2019). Una gran parte de los *streamers* se dedican al eSport o transmitir *gameplays*, además de hablar sobre sus vidas con la comunidad o hasta hacer clases de enseñanza/divulgación científica. Cuando terminan la transmisión, suelen subir su contenido editado y recortado a otras plataformas de *streaming*, como Youtube, para que su público pueda ver los momentos más importantes y así difundir de forma más rápida clips o recortes de lo sucedido a la comunidad o Internet.

Un ejemplo de esto pasó con el Youtuber argentino Coscu, el cual en un *live streaming*<sup>1</sup> de reacción a una canción, utilizó el neologismo “buenardo” como expresión de admiración. Este llamó la atención a sus espectadores, quienes comenzaron a ocuparlo como parte de su léxico y el de la comunidad. El fenómeno de transmisión de elementos lingüísticos y sociales en una comunidad de *live streaming* se puede explicar desde el concepto de microcelebridad (Gallardo-Hurtado & Selva-Ruiz, 2021). Esta



**IMAGEN 1. Pantallazo de un *live streaming* de Coscu en Twitch, reaccionando a video de él mismo. Fuente: “1 hora intensa de slots antes del partido” disponible en <https://www.twitch.tv/videos/1083622583>**

consiste en un uso estratégico, por parte del *streamer*, de su intimidad y emociones para atraer seguidores de forma orgánica, creando un personaje único que genera una conexión e identificación con su público, y una diferenciación con los demás famosos. De este modo, un *youtuber* o *streamer* forma una marca propia que le permite al fan “conectar con él como alguien similar e incluso parecer un miembro más de su círculo primario” (135), apoyándose también de los elementos visuales y textuales, como lo son el chat en vivo (ver IMAGEN 1).

El ejemplo anterior de “buenardo” es un potencial caso de transmisión léxica desde la oralidad hacia un público, que se compartió

<sup>1</sup> “REACCIÓN NICKI NICOLE || BZRP Music Sessions Y MINI ANECDOTA EN CANCUN”, Disponible en [https://youtu.be/9c\\_6kZlQrI8](https://youtu.be/9c_6kZlQrI8), minuto 10:39.

gracias a su público a otros medios y ahora convive en la oralidad. Pero otros diversos casos de creación de nuevas palabras también pueden ocurrir en estas transmisiones en vivo, ya que existe una gran cantidad de información que se comparte de forma oral, visual o escrita. Este tipo de plataformas proporcionan un material inestimable para el estudio léxico, lo que permite revisar la prevalencia, permanencia o vacilación de extranjerismos, neologismos y anglicismos (Cotelo García, 2021), como también el nivel de especialización, jerga o tipo de prestigio lingüístico presente dentro una comunidad.

A partir de lo anterior, nuestra pregunta de investigación es: ¿cuál es el impacto del consumo de plataformas de *live streaming* en la adopción de neologismos en la población joven chilena? Como estos tipos de plataformas generan una gran cantidad de neologismos y anglicismos debido a diversos factores, como el prestigio lingüístico, el carácter jergal, el entorno multilingüístico, etc. (Cotelo García, 2021), nos enfocaremos fundamentalmente en el ámbito de expresiones de admiración y sus potenciales variantes. Así, nuestro objetivo principal es analizar la influencia de las plataformas de *live streaming* en el léxico de admiración de personas de 16 a 34 años que pertenecen la Región Metropolitana de Chile.

## **MARCO TEÓRICO**

### ***Neologismos y discurso digital***

El discurso digital (Albaladejo, 2011; Cantamutto & Vela Delfa, 2015; 2016) ha generado cambios en la manera en que las personas interactúan. En esta línea, el discurso digital se presenta como una instancia multimodal en la que convergen diferentes recursos semióticos que configuran un espacio interdiscursivo que propicia la creación de nuevos significados. Estos significados han adoptado algunas formas innovadoras como lo son los memes o bien, en una forma más tradicional, como los neologismos.

Manuel Alvar Ezquerro (2007) señala que los neologismos son el nombre que se le da a todo elemento léxico de reciente incorporación en la lengua (2007, p. 13). En este sentido, el autor reflexiona sobre los dos componentes fundamentales que tiene un neologismo, a saber, que sea un elemento léxico y que sea de reciente incorporación. Por un lado, los

elementos léxicos corresponden a otras construcciones de carácter más o menos complejo con un sentido unitario que no puede desprenderse de sus elementos constitutivos. Por otro lado, con reciente incorporación se alude a que los neologismos implican una voz nueva que responde a dos necesidades: una objetiva, en la que los hablantes requieren nombrar una realidad nueva; y una subjetiva, que atiende una necesidad expresiva del hablante.

Con respecto a la influencia que ejercen las redes sociales en el desarrollo de neologismos dentro del discurso digital, existen algunas investigaciones recientes que tratan este tema como es el caso de Carola Tueros (2018), Laura Porriño (2015), Alberto Iglesias (2017) y Manuel Alcántara (2016). Tueros expone la irrupción de neologismos que son utilizados en el habla coloquial, poniendo de manifiesto algunas expresiones que tienen su origen en redes sociales como Whatsapp, Youtube o Twitter, entre las cuales destacan formas como *youtuber*, *wasapear* y *tuitear* (2018, p. 223). Por su parte, Porriño, desde el ámbito educativo, muestra cómo los neologismos de las redes sociales han impactado en la práctica de la enseñanza de ELE en el aula, considerándolos una herramienta que no puede quedar fuera de la propuesta didáctica de los profesores de hoy (2015, p. 5-6). Asimismo, considerando la perspectiva de los adolescentes, Iglesias realiza un análisis interesante sobre dos áreas temáticas que han sido bastante productivas en la formación de neologismos: el mundo *gamer* y el mundo *otaku* (2017, p. 1). Finalmente, Alcántara, en un marco cognitivo, estudia el vínculo entre los neologismos y los comportamientos que suscitan en las personas las interacciones en redes sociales, poniendo en duda el carácter intuitivo de sus interpretaciones (2016, p. 32-33).

### ***Estudios variacionistas y sociolingüística***

La sociolingüística revolucionó los estudios sobre lenguaje al cambiar el enfoque de las principales escuelas lingüísticas del siglo XX: el Estructuralismo y el Generativismo. Según Silva-Corvalán (2001), el Estructuralismo es incompatible con los postulados de la Sociolingüística, ya que este propone que la Lingüística debe enfocarse en el estudio del hablante-oyente ideal, mientras que la Sociolingüística se sitúa en lo social para estudiar hechos reales y no lo ideal (2001, p. 2). Asimismo, el

Generativismo, que se enfocaría en reglas y principios de la lengua que los hablantes siguen, también sería incompatible con la recolección de datos reales de la Sociolingüística (Moreno Fernández, 1994, p. 98). Si antes el enfoque se centraba en el sistema lingüístico, la lengua en el caso del primero<sup>2</sup> y la competencia en el segundo<sup>3</sup>, en la Sociolingüística el enfoque se sitúa en la variación lingüística de comunidades de habla<sup>4</sup>. Dicho cambio de enfoque se le adjudica a William Labov (López Morales, 2009), quien con sus estudios probabilísticos, pone el acento en la variación lingüística, cuya expresión puede ser observada en todas las dimensiones de la lengua, desde los aspectos fonéticos, hasta la sintaxis.

### ***Variación lingüística***

El lenguaje es un sistema vivo que evoluciona constantemente de acuerdo con el uso de las personas. Quedó de manifiesto anteriormente que hay un factor digital que está incidiendo directamente en la producción de nuevas formas con las que los hablantes se refieren tanto a significados conocidos como nuevos.

En este sentido, Moreno Fernández (2009) señala que la lengua es variable y de ese modo es como se manifiesta (p. 21), por lo cual existen elementos lingüísticos que varían, expresándose de diferentes formas sin alterar su significado<sup>5</sup>, lo cual se conoce como variación lingüística. Sin embargo, dichas expresiones no se observan de forma aislada, sino que son estudiadas a partir de un contexto de uso natural, por lo que las características contextuales que envuelven a la interacción y a sus participantes, a saber, edad, género, clase social, entre otras, pueden determinar la utilización de una u otra variante, lo que recibe el nombre de variación sociolingüística (Moreno Fernández, 2009, p. 39; López Morales, 2004, p. 149-150)

---

<sup>2</sup> Según el modelo de Saussure la lingüística debe centrarse en la lengua y no en el habla

<sup>3</sup> Competencia lingüística de Chomsky, el hablante puede crear y entender mensajes nuevos

<sup>4</sup> Cómo varían los elementos del lenguaje a partir de variables extralingüísticas

<sup>5</sup> Lo que en la literatura sobre metodología de investigación se denomina variable y variante lingüística, respectivamente (López Morales, 1994).



## ***Variación léxica***

Una de las principales formas en donde se puede observar la variación lingüística presente en las redes sociales, es en el nivel léxico. La variación léxica se refiere a la forma en que léxico cambia, ya sea por condiciones lingüísticas o extralingüísticas (Ueda, 1996). Entre sus propósitos principales, la variación léxica se preocupa de "la delimitación de áreas dialectales o la recopilación de variantes en diferentes lugares" (Ávila, 1997, p. 77). En cuanto al léxico, según la caracterización de Higuera (1996), este término engloba las palabras, frases hechas (ej. "Tirar la toalla"), combinaciones sintagmáticas (palabras que tienden a aparecer juntas, sin ser una frase hecha) y expresiones institucionalizadas (ej. "Encantada de conocerle") (p. 112).

Tal como Ueda (1997), Ávila (1997) sostiene que una variante puede deberse a más de un tipo de variable extralingüística: una variante puede depender no sólo del nivel diatópico, por ejemplo, sino también del nivel diastrático a la vez. Así, los hablantes de nivel socioeconómico bajo (variable diastrática) en diferentes países (variable diatópica) pueden usar diferentes términos para referirse al mismo objeto, aunque sean parte del mismo estrato. Igualmente, hablantes de una misma ciudad pero de diferentes grupos socioeconómicos también podrían usar palabras diferentes para referirse a lo mismo.

Moreno Fernández (2009, p. 32) advierte que este tipo de variación enfrenta el problema de la sinonimia, pues una de las grandes discusiones que ha tenido lugar en los estudios variacionistas es qué tan equivalentes son dos expresiones.

Sin embargo, la sociolingüística se ha hecho cargo de defender la postura de que la sinonimia existe, de modo que sólo debe fundamentarse la equivalencia léxica entre dos o más variantes. Del mismo modo, López Morales (2009) refuerza la defensa de la sinonimia, señalando que dado que a la sociolingüística le interesa el significado lógico y referencial, dos palabras serán consideradas paralelos semánticos si son equivalentes lógicos o poseen un mismo valor de verdad (2009, p. 26). A modo de ilustración del punto anterior, Lavandera (1984) reflexiona sobre el ejemplo

de “reventado” frente a “exhausto”, en el cual se evidencia un uso que está a la orden de un cambio estilístico, pero no de significado.

Dentro de los estudios que se han centrado en la observación sobre variación léxica, cabe destacar los realizados por Hiroto Ueda (1996, 1997 y 2009), pues este autor ha propuesto diferentes métodos de investigación, orientados a recolectar datos sobre el léxico español para así crear un mapa del español moderno, que podría ser utilizado libremente por los investigadores del proyecto (2009, p. 53). Este mapa fue titulado Proyecto Varilex<sup>6</sup>, investigación que comenzó en 1993 y fue actualizado recientemente en 2016 por Ueda, Francisco Moreno Fernández y colaboradores. Este es uno de los estudios léxicos más importantes en el habla hispana, registrando las respuestas y usos de más de 62 países alrededor del mundo. Sobre el Proyecto Varilex se volverá más adelante, puesto que constituye una base metodológica importante para el desarrollo de este estudio.

## **METODOLOGÍA**

Tal como se ha abordado en los apartados anteriores, la transmisión de léxico en jóvenes puede darse de múltiples maneras: de forma directa (persona a persona), indirecta (desde un texto a persona) o de forma híbrida. Puesto que nuestro interés se basa en la búsqueda de neologismos que den cuenta de expresiones de admiración, realizamos una recolección de conceptos de acuerdo con la metodología utilizada por Ueda y Moreno Fernández en el Proyecto Varilex, desde el cual extrajimos cinco variantes que fueron registradas en dicho estudio como representativas de la zona chilena: “Bueno”, “Genial”, “Asombroso”, “Increíble” y “Espectacular”. Estos términos son empleados como elementos neutrales para demostrar admiración hacia situaciones, personas o cosas. Asimismo, consideramos como ejemplo de neologismo digital a la palabra “Buenardo”, pues su uso se ha extendido desde su origen en los *live streaming* que siguen los jóvenes en la actualidad, a través de plataformas como Twitch o Instagram.

---

<sup>6</sup> Link del sitio oficial del proyecto: <https://lecture.ecc.u-tokyo.ac.jp/~cueda/varilex/>

Estos seis términos fueron utilizados como bases para construir un instrumento de recolección de datos que consta de un cuestionario onomasiológico de respuestas abiertas y cerradas, que contiene 10 enunciados, en donde los participantes pueden escoger una de las variantes para expresar admiración que utilizarían según el contexto presentado en cada enunciado. A partir de este cuestionario, el corpus del estudio posee un universo absoluto de 325 encuestas recopiladas de manera abierta mediante Google Forms, de las cuales 202 forman parte del universo relativo, ya que se descartaron aquellas encuestas de sujetos mayores de 34 años, menores de 16 años y pertenecientes a lugares fuera de la Región Metropolitana. Además, el principal criterio de segmentación del corpus corresponde a la distinción entre los participantes que declaran ver transmisiones en plataformas digitales y aquellos que no, lo cual no es un factor decisivo a priori como se verá más adelante. De este modo, las respuestas obtenidas fueron sistematizadas mediante Excel y ordenadas a partir de la frecuencia con la que cada variante, ya sea de las 6 propuestas o de las señaladas por los mismos participantes.

En consecuencia, la metodología de esta investigación es de carácter cuantitativa y exploratoria, pues en ella se busca analizar la frecuencia de aparición de las variantes señaladas con el fin de describir y/o evaluar el impacto léxico que ha generado la exposición a plataformas de streaming en las personas pertenecientes al rango etario de 16 a 34 años en Santiago de Chile.

## **ANÁLISIS Y RESULTADOS**

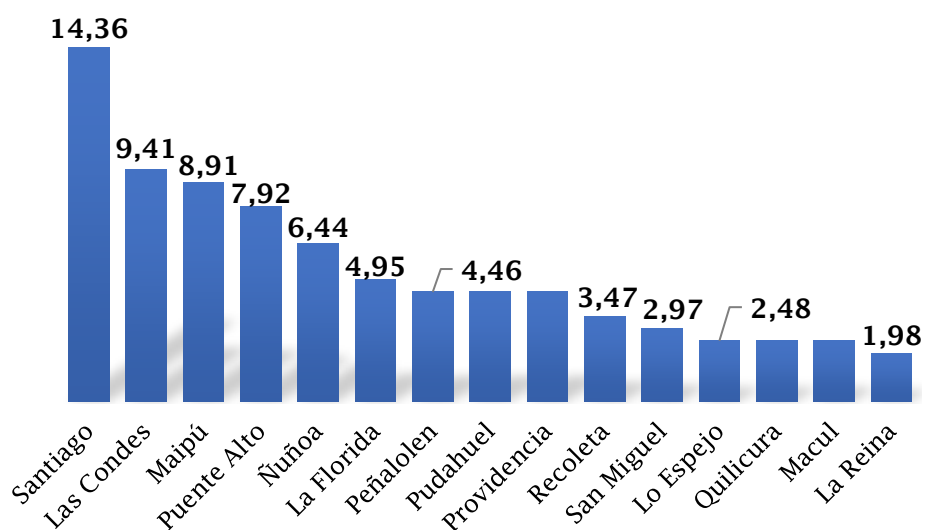
A la luz de los datos recolectados, el análisis se centra en dos grandes ejes. En primer lugar, se consideran los datos demográficos de los participantes, para poder crear un perfil de la muestra. En segundo lugar, se en su totalidad, dentro de los que se incluyen las respuestas de los participantes que afirman ser consumidores frecuentes de plataformas de *live streaming*, junto con las de aquellas personas que no frecuentan dichas transmisiones. En segundo lugar, se observan en detalle los resultados específicos de los participantes que observan transmisiones, con el fin de establecer un contraste con respecto a los resultados totales.

## Perfil demográfico

Los 202 encuestados pertenecen a 31 comunas de la Región Metropolitana, principalmente de Santiago (14,36%), Las Condes (9,41%), Maipú (8,91%), Puente Alto (7,92%) y Ñuñoa (6,44%) (ver FIGURA 1). En cuanto a su nivel de escolaridad, el mayor porcentaje fue Educación Universitaria incompleta (41,07%) para mujeres y no binarix (60%), mientras que para hombres fue Educación Universitaria completa (39,02%).

| Nivel de escolaridad                              | Mujer        | Hombre       | No binarix | Prefiero no decir |
|---|--------------|--------------|------------|-------------------|
| Educación Media Científico-Humanística incompleta | 5,35         | 1,21         |            |                   |
| Educación Media Científico-Humanística completa   |              | 7,31         |            |                   |
| Educación Media Técnica Profesional completa      |              | 2,43         |            |                   |
| Educación Universitaria incompleta                | <b>41,07</b> | 24,93        | <b>60</b>  | <b>66,66</b>      |
| Educación Universitaria completa                  | 39,28        | <b>39,02</b> | 40         | 33,33             |
| Instituto Profesional incompleta                  |              | 2,43         |            |                   |
| Instituto Profesional completa                    | 0,89         | 10,97        |            |                   |
| Universitaria de Postgrado (Magíster, Doctorado)  | 13,39        | 12,19        |            |                   |

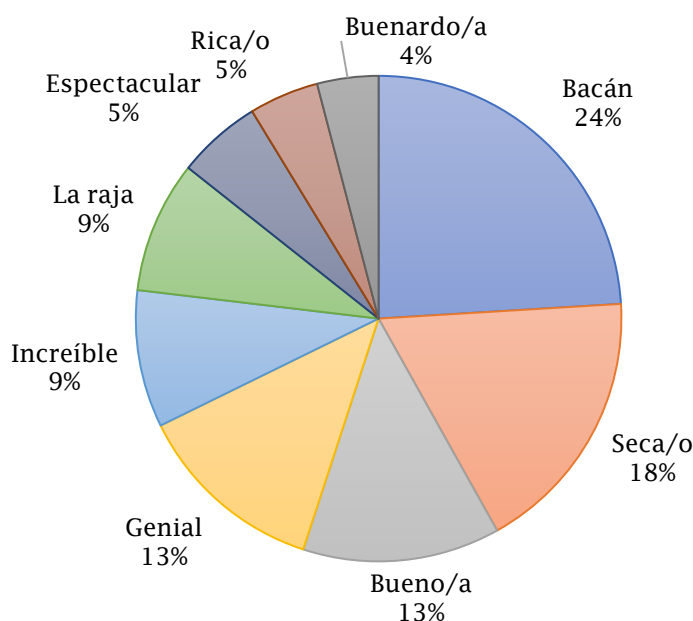
**TABLA 2. Distribución demográfica porcentual según género y nivel de escolaridad. Fuente: Elaboración propia.**



**FIGURA 1. Porcentaje de 15 comunas de la Región Metropolitana más frecuentes en las que viven los y las encuestadas. Fuente: Elaboración propia.**

## Distribución de léxico y prevalencia de términos locales

De acuerdo con los resultados totales, se advierte la aparición de 2.007 palabras seleccionadas por los participantes del instrumento, cuya distribución de aprecia en la FIGURA 2.



**FIGURA 2. Distribución total de las variantes seleccionadas por los participantes.**

**Fuente: Elaboración propia**

Como se observa en el gráfico, en las palabras con mayor frecuencia de aparición se encuentran 4 de las variantes registradas por Ueda y Moreno Fernández en el Proyecto Varilex: **bueno** (187 apariciones), **genial** (181 apariciones), **increíble** (130 apariciones) y **espectacular** (80 apariciones). Sin embargo, por un lado, una primera particularidad que destaca corresponde a la gran cantidad de respuestas que contemplan variantes léxicas alternativas a las propuestas dentro de las opciones del cuestionario. Es decir, muchas de las personas se decantaron por completar los campos de respuestas con sus propias variantes. Por otro lado, dentro de estas variantes alternativas, se observan expresiones con mayor frecuencia que las que se registran como representativas en el Varilex, como es el caso de: **bacán** (342 apariciones), **seco/a** (254 apariciones), **la raja** (125 apariciones), **rico/a** (66 apariciones) y **buenardo** (58 apariciones).

A partir de estos datos, el elemento léxico **bacán** resulta interesante de observar, debido a que posiblemente sea una de las palabras más

utilizadas, en distintos contextos, como expresión de admiración por parte de la población joven de Chile<sup>7</sup>; no obstante, diversos autores la han estudiado como un caso que proviene desde la influencia del lunfardo argentino<sup>8</sup> (San Martín Núñez, 2011; Salamanca, 2010; Salamanca & Ramírez, 2014). Con respecto a las demás variantes alternativas como **seco/a**, **la raja** y **rico/a**, se advierten usos específicos para cada una, pues: la primera suele utilizarse para destacar cualidades positivas de personas; la segunda se emplea principalmente para eventos o cualidades de cosas; y la tercera presenta un uso marcado dentro de contextos de evaluación sobre alimentos.

### ***Léxico de live streaming: aparición de neologismo buenardo y pulento***

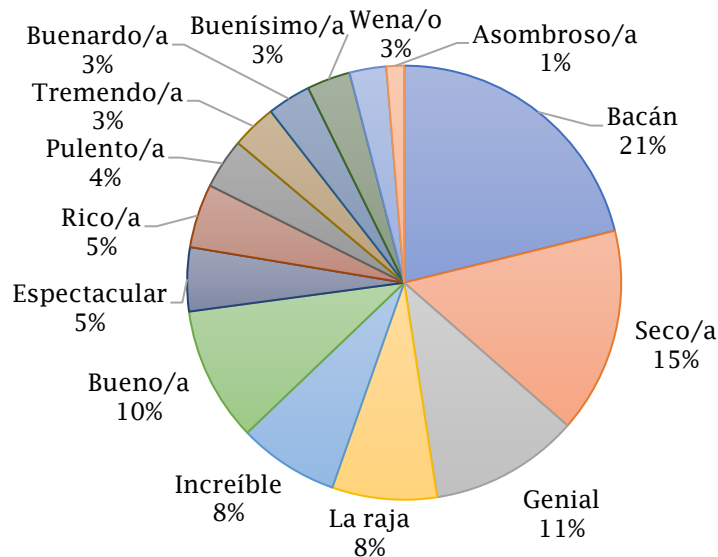
Como punto clave de nuestra investigación y parte de nuestro objetivo principal de analizar la influencia de las plataformas de *live streaming* en el léxico de personas de 16 a 34 años. De 202 encuestados, 128 personas afirmaron ver *live streaming* o transmisiones en vivo. Y dentro de sus respuestas es posible evidenciar diferencias y similitudes en la variedad de léxico respecto a las personas que afirmaron que no ven *live streaming*.

Con un universo de 1238 palabras, siendo 133 términos únicos, destacamos las primeras 15 variaciones léxicas en la Figura 3.

---

<sup>7</sup> Sin perjuicio de que este estudio es de carácter exploratorio, el elemento bacán posee una frecuencia de aparición alta.

<sup>8</sup> Francisco Moreno Fernández (2009) refuerza la influencia del lunfardo argentino en la jerga de los jóvenes chilenos. Así, tanto bacán como buenardo poseen un origen similar, en cuanto a que ambos serían argentinismos.



**FIGURA 3. Distribución de las primeras 15 variantes léxicas propuestas por los participantes que dijeron que sí ven *live streaming*. Fuente: Elaboración propia**

En primer lugar, prevalecen **bacán** (209 apariciones) y **seco/a** (151 apariciones) como las variantes alternativas con mayor reiteración, siendo casi un total del 36% de las elecciones léxicas de los informantes. La variante **la raja** (77 apariciones) sube al sexto lugar en reiteraciones, en comparación con el total. Asimismo, están presentes cinco de las variantes registradas por Ueda y Moreno Fernández en el Proyecto Varilex: **genial** (110 apariciones), **bueno/a** (99 apariciones), **increíble** (74 apariciones), **espectacular** (47 apariciones) y, en menor medida, **asombroso/a** (13 apariciones); en un orden diferente de preferencia con el total.

En segundo lugar, podemos destacar que la variable **pulento/a** (37 apariciones) ocupa el décimo lugar en reiteraciones, siendo una de las palabras con más uso único de personas que ven *live streaming*, en comparación con las que no ven transmisiones en vivo (9 apariciones de pulento/a). Una posible explicación es el préstamo lingüístico de neologismos del lunfardo en el habla chilena, del cual se posee conocimiento de su uso desde hace un tiempo debido a una alta "permeabilidad asimétrica" que existe entre el léxico de origen argentino y chileno (San Martín, 2011), como también el consumo de *streamers* argentinos.

Muy en la línea anterior, la variable **buenardo/a** (32 apariciones) destaca en el décimo tercer lugar de uso. Con respecto a los informantes

que no ven *live streaming* (26 apariciones), es interesante mencionar que no es una variable exclusiva de usuarios de transmisiones en vivo (como sí lo sería **pulento/a**), ya que en ambos sectores posee una aparición alta.

Otra variable que presenta casi exclusividad en el uso de informantes que sí ven streaming es **brígido/a** (12 apariciones de 13 en total), la cual ha sido antes estudiada como un neologismo juvenil por Cabrera (2003). Aunque en su estudio considera dos definiciones que podrían dejarla fuera de una expresión de admiración (1.- persona con poco sentido del humor, desagradable, antipática; 2.- ambiente o situación difícil y tenso peligroso porque hay gente violenta), actualmente posee una tercera acepción como una persona muy preparada o estudiosa, similar a *seca/o*.

En menor medida, aparecieron variantes que han sido relacionadas *streamers*, eSport o extranjerismos, como lo son **de pana** (7 apariciones) **basado/a** (3 apariciones), **banger** (1 aparición), las cuales las primeras dos también aparecen en informantes que no ven transmisiones en vivo.

Dentro de variables escogidas por los participantes, es interesante mencionar que, aunque estaba disponible como elección buena/o, muchos optaron por reescribir la palabra como **weno/a** (27 apariciones). Este suceso no solo sucedió en la categoría de personas que sí ven *live streaming*, sino que también en las que no (13 apariciones).

## CONCLUSIONES

De acuerdo con la observación de los datos podemos establecer 4 conclusiones fundamentales. En primer lugar, las variantes que más utilizaron los participantes del estudio se alejan de las unidades léxicas registradas en el Proyecto Varilex como representativas para la zona del español de Chile, llegando incluso a aparecer nuevas estructuras como **seco** o **bacán**, las cuales podrían formar parte del léxico de las nuevas generaciones específicamente. En segundo lugar, de acuerdo con la literatura sobre los argentinismos que tienen uso en Chile, se constata a priori una continuidad de tendencia en la influencia léxica de palabras provenientes del país vecino, pues lo que antes se denominaba como **bacán**, hoy podría estar comenzando a decirse como **buernardo**. En tercer



lugar, a partir de los datos que encontramos, es posible plantear la existencia de una influencia léxica incipiente, cuyo origen corresponde a la cultura del streaming, pues sus usuarios funcionan como replicadores de significados, generando un cierto vínculo de identificación con respecto al streamer que siguen. En cuarto lugar, se evidencia en el estudio la aparición de participantes que afirman utilizar el término **buenardo** pese a no ser consumidores de plataformas de streaming, lo cual sería un fenómeno interesante para investigar atendiendo a las diversas fuentes donde estas unidades léxicas circulan actualmente. Así, a través de una metodología de corte reticular, se podría analizar el entramado que conforma las redes sociales de las personas<sup>9</sup> (López Morales, 1994, p. 70-71), observando la influencia que tiene el entorno en un posible uso de una u otra variante léxica como en este caso.

Si bien el corpus con el que hemos trabajado nos entrega una cantidad de información interesante sobre los estilos de consumo de los jóvenes entre 16 a 34 años, también es posible investigar la aparición de neologismos en otros rangos etarios. Además, debido a la actual diversificación del consumo de streaming, es interesante poder conocer qué tipo de nuevos léxicos aparecen en otros ambientes diferentes al juvenil.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Albaladejo, T. (2011). Accesibilidad y recepción en el discurso digital. *La galaxia de discursos desde el análisis interdiscursivo*. Un nuevo léxico en la red, 15-28.

Alcántara Plá, M. (2016). "Neologismos tecnológicos y nuevos comportamientos en la sociedad red". *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 69, 14-38

Alvar Ezquerro, M. (2007). El neologismo español actual. En Luque Toro, L.(ed.), *Léxico Español Actual*, Actas del I Congreso Internacional de Léxico Español Actual, Venecia-Treviso, 14-15 de marzo de 2005, Venezia: Libreria Editrice Cafoscarina, 2007, 11-35.

---

<sup>9</sup> En el sentido sociolingüístico del concepto.

Brandtzæg, P. B., & Heim, J. (2009). Why people use social networking sites. *Online Communities and Social Computing*, 5621, 143-152. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1_16)

Cabrera Pommiez, Marcela. (2003). El léxico juvenil de la clase media-alta santiaguina. En *Onomázein*, No. 8, 275-300.

Cantamutto, L. y Vela Delfa, C. (2016). "El discurso digital como objeto de estudio: de la descripción de interfaces a la definición de propiedades". *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 69, 296-323.

Cotelo García, R. (2021). El lenguaje de los videojuegos: anglicismo y creatividad léxica en la plataforma Twitch. En *Nuevos retos y perspectivas de la investigación en Literatura, Lingüística y Traducción* (pp. 1062-1082). Dykinson.

Gallardo-Hurtado, L., y Selva-Ruiz, D. (2021). El fenómeno fan de las microcelebridades: el caso de AuronPlay.

GlobalWebIndex. (2020). Connecting the dots . *Consumer trends that will shape 2020*. Consultado en <https://bluesyemre.files.wordpress.com/2019/11/connecting-the-dots-consumer-trends-that-will-shape-2020.pdf>

GlobalWebIndex. (2020). Live streaming: 2020 trends. Consultado en <https://www.gwi.com/reports/live-streaming>

Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. En *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 1315-1324. Doi: <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>

Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58-67. doi:10.1016/j.chb.2018.02.013

Iglesias Martín, A. J. (2017). Léxico e internet: perspectivas sobre la adopción y difusión de neologismos y modas lingüísticas por medio de internet.

Kavanagh, D. (2019). Watch and Learn: The Meteoric Rise of Twitch. Consultado de <https://blog.globalwebindex.com/chart-of-theweek/the-rise-of-twitch/>

López Morales, H. (1994). *Métodos de investigación lingüística*. Salamanca, España: Ediciones Colegio de España.

López Morales, H. (2009). "El estudio de la variación lingüística". *Estudios de lengua española: descripción, variación y uso: homenaje a Humberto López Morales*, 9-34.

Mia Consalvo (2017) Player one, playing with others virtually: what's next in game and player studies, *Critical Studies in Media Communication*, 84-87. DOI: 10.1080/15295036.2016.1266682

Moreno Fernández, F. (1994). "Sociolingüística, estadística e informática". *Lingüística*, 95-154.

Moreno Fernández, F. (2008). Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje. 32-34.

Moreno Fernández, F. (2009). La lengua española en su geografía. *El español chileno*.

Porriño Moscoso, L. (2015). ¿Nos hacemos un selfi?: la enseñanza de los neologismos de las redes sociales en ELE. *Biblioteca virtual redELE*.

Salamanca, G. (2010). Apuntes sociolingüísticos sobre la presencia de argentinismos en el léxico del español de Chile. 125-149.

Salamanca, G., & Ramírez, A. (2014). Argentinismos en el léxico del español de Chile: nuevas evidencias. 97-121.

San Martín, A. (2011). Voces de origen lunfardo en el registro festivo del diario chileno La Cuarta.

Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996. doi:10.1016/j.chb.2016.10.019

Tueros, C. (2018). De trol a trolejar: Neologismos coloquiales en el habla castellana. *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*, (64), 221-234.

Ueda, H. (1996). Estudio de la variación léxica del español. *Métodos de investigación*.

Vela Delfa, C., & Cantamutto, L. M. (2015). Problemas de recogida y fijación de muestras del discurso digital.

Zhu, D. H., & Chang, Y. P. (2013). Understanding motivations for continuance intention of online communities in China. *Information Development*, 30(2), 172–180. doi:10.1177/0266666913482597