

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA



GRADO EN

FILOLOGÍA HISPÁNICA

Léxico juvenil y disponibilidad léxica:

Una aproximación en la provincia de Guipúzcoa

Autor: Inés Manzanedo Isasi

Tutora: Dra. Carmen Fernández Juncal

Salamanca. Curso 2021-2022

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA

GRADO EN

FILOLOGÍA HISPÁNICA

Trabajo de Fin de Grado

Léxico juvenil y disponibilidad léxica:

Una aproximación en la provincia de Guipúzcoa

Autor: Inés Manzanedo Isasi

Tutora: Dra. Carmen Fernández Juncal

VºBº



Salamanca. Curso 2021-2022

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Objetivos e hipótesis iniciales	1
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	3
2. 1. Disponibilidad léxica.....	3
2.2. Léxico juvenil.....	4
3. METODOLOGÍA.....	7
3.1. Informantes.....	7
3.2. Centros de interés	7
3.3. La encuesta	8
3.4. Variables.....	10
3.5. Edición de las respuestas	12
4. ANÁLISIS.....	13
4.1. Análisis cuantitativo	13
4.1.1. Variable <i>sexo</i>	16
4.2. Análisis cualitativo	17
4.2.1. <i>Fiesta y ocio</i>	17
4.2.2. <i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	18
4.2.3. <i>Videojuegos</i>	19
4.2.4. <i>Insultos</i>	20
4.2.5. <i>Redes sociales</i>	20
5. CONCLUSIÓN	22
6. BIBLIOGRAFÍA	24
7. ANEXOS	25
7.1 Anexo I: Encuesta.....	25
7.2 Anexo II: Diccionarios de léxico disponible	30

1. INTRODUCCIÓN

La variable social “edad” es una de las tres variables, junto con “sexo” y “clase social” que más importancia tiene en los estudios de sociolingüística. Es una de las variables que mayor efecto tiene en todas las áreas del lenguaje. En todas las épocas se ha prestado especial interés al léxico de los jóvenes, quizá porque siempre ha sido el más innovador y transgresor, también porque la forma de hablar de los jóvenes es la que marca en ocasiones la evolución de los fenómenos, ya que, como indica Humberto López Morales (1989), “cada generación exhibe la norma adquirida durante su adolescencia y primera juventud. Son datos [que] [...] sirven para clarificar tanto la historia inmediata de los fenómenos como para vislumbrar su futuro.” (p.113). Sin embargo, en los estudios de disponibilidad léxica el factor “edad” no ha sido tenido en cuenta muy a menudo porque en la mayoría de los trabajos han tenido como objetivo recoger el léxico disponible de una comunidad completa, no de una generación.

Los trabajos en los que nos basamos para la caracterización del léxico juvenil son de finales de los 80 y desde entonces la sociedad ha cambiado bastante. Este estudio surge a partir del interés por recoger léxico juvenil actual y comprobar si la caracterización tradicional sigue siendo vigente o no.

1.1. Objetivos e hipótesis iniciales

El trabajo recoge una muestra muy pequeña de tan solo 33 informantes de edad joven, por lo tanto, presenta ciertas limitaciones en su representatividad. Sin embargo, atendiendo a las variables sociales y al área geográfica en la que nos centramos (Guipúzcoa), podemos formular una serie de objetivos: (a) recoger y analizar el empleo de formas no estándar, neologismos y anglicismos, (c) comprobar si existen diferencias en lo que respecta al sexo, (d) analizar el efecto del contacto de lenguas (euskera/español).

Como ya hemos indicado, la creación de neologismos es un rasgo que siempre se ha utilizado para caracterizar el habla de los jóvenes; por lo tanto, creo que su uso estará presente en todos los centros de interés. Debido a la irrupción de nuevas tecnologías y el consumo de contenido de entretenimiento venido sobre todo de países de habla inglesa, las palabras del inglés cada vez tienen más fuerza en nuestra lengua, bien sea como préstamos o como extranjerismos. Estos términos se relacionan estrechamente con el uso de internet y nuevas tecnologías; por consiguiente, es esperable que encontremos este tipo de palabras en los centros *Videojuegos* y *Redes sociales*. Las palabras no es-

tánder parecen abundar en el lenguaje conversacional de los jóvenes, por consiguiente, son esperables en todos los centros, ya que los centros están escogidos por ser temas de interés de los jóvenes y, por lo tanto, contextos idóneos para la aparición de este tipo de términos.

A pesar de que la variable *sexo* siempre se ha incluido en los estudios de disponibilidad léxica, no se han podido observar grandes diferencias entre las aportaciones de ambos sexos. Lo que sí se observa es que las mujeres aportan más respuestas que los hombres de media, pero no suelen ser diferencias muy notables (Samper Padilla *et al.*, 2003). Teniendo esto en cuenta, creo que seguramente las mujeres aportarán más palabras que los hombres, pero la naturaleza de esas palabras será muy parecida, si no la misma. Es decir, es esperable que no vaya a darse una diferencia cualitativa y que la diferencia cuantitativa no sea muy amplia.

La zona geográfica en la que se realiza el estudio hace imposible no tener en cuenta el fenómeno de contacto de lenguas. Para varios de los informantes el euskera es su lengua de comunicación habitual, por lo tanto, su influencia es casi inevitable. Debido a los centros escogidos creo que la aparición de palabras en euskera o en “euskañol” es esperable. Sin embargo, al no ser un análisis conversacional, creo que su influencia no va a ser muy notoria. Por este mismo motivo, opino que la mayoría de palabras en euskera seguramente serán aquellas que no tienen una traducción literal en español o que el hablante utiliza en castellano ignorando que en realidad son en euskera. Además, en el estudio no hay solo informantes bilingües, por lo que la aparición de términos en euskera en la disponibilidad general será presumiblemente baja, mientras que en la disponibilidad léxica de los hablantes bilingües y bilingües pasivos puede que sea mayor.

Cabe recordar que los centros de interés estudiados en este trabajo no se han empleado con anterioridad, por lo tanto, resulta difícil formular hipótesis puesto que carecemos de datos en los que apoyarnos. Las hipótesis se fundamentan en la caracterización prototípica del habla de los jóvenes que se explicará más adelante, los datos sociológicos de los informantes y también tomo como referencia en ciertos casos mi experiencia propia como joven bilingüe de Guipúzcoa.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2. 1. Disponibilidad léxica

Los estudios de disponibilidad léxica tienen como objetivo recoger y analizar el “léxico disponible” de una comunidad de habla determinada (*Dispolex*). El léxico disponible lo conforman aquellas palabras que aparecen al hablar de un tema determinado, es decir, no están en todos los contextos, pero su uso es muy frecuente. Este concepto difiere del de “léxico básico” en el que se agrupan todas las palabras de carácter más general y en el que se incluyen palabras gramaticales y sustantivos o adjetivos con significados muy amplios. Son palabras que, a pesar de ser las que aparecen con más frecuencia en el habla, no constituyen por sí solas el léxico fundamental. Por lo tanto, el léxico fundamental está conformado por el léxico básico (lo general) y el léxico disponible (asociado a un campo conceptual).

Estas nociones surgieron ya en el primer acercamiento al campo de estudio. A mediados del siglo XX encomendaron a un grupo de lingüistas franceses la creación de un diccionario para la enseñanza de francés en las excolonias francesas con el objetivo de mantener cierta homogeneidad lingüística. El equipo liderado por Georges Gougenheim y René Michéa trabajó con textos escritos de los cuales extrajeron listas de frecuencia de aparición de palabras. En estas listas se recoge la cantidad de veces que aparece una palabra en los textos con el objetivo de obtener el léxico más frecuente en francés. El objetivo lo cumplieron, sin embargo, las palabras más frecuentes correspondían al léxico básico, que no representa la totalidad de la lengua.

De este primer acercamiento surgen los conceptos “palabras atemáticas” y “palabras temáticas”, las primeras son las propias del léxico básico y las segundas se corresponden con el léxico disponible, esto es, son aquellas que afloran cuando se habla de algún tema en concreto. Teniendo esto en cuenta, Michéa propuso un nuevo método para el estudio de las palabras temáticas basándose en pruebas asociativas. El método consiste en proponer al informante varios estímulos temáticos o campos léxicos a partir de los cuales tiene que aportar todas las palabras que se le vengan a la cabeza relacionadas con el campo durante un tiempo limitado. Las palabras obtenidas se analizan, no solo por la frecuencia de aparición, sino que también se tiene en cuenta la posición en la que aparece. Así nace el primer trabajo de disponibilidad léxica *L’elaboration du français fundamental* (1964), que sirve de modelo para los siguientes estudios y cuya metodología, con algunas renovaciones, se sigue empleando hoy en día (Samper Hernández, 2002).

El primer investigador en el ámbito hispánico fue Humberto López Morales, que siguió las pautas marcadas por el equipo de Michéa, pero quiso mejorar la metodología. Después de sus primeros estudios, buscó una fórmula matemática para relacionar la frecuencia y la posición de las palabras. Gracias a esa fórmula crea la gran primera obra del léxico hispano, *El léxico disponible en Puerto Rico* en 1999. A partir de esta publicación se han llevado a cabo numerosos estudios en todo el dominio hispano, siguiendo su metodología y añadiendo pequeñas variantes. A raíz de estos estudios, surge el proyecto más ambicioso de López Morales: elaborar un diccionario que recoja todo el léxico disponible en español. Con esta idea se inicia el *Proyecto Panhispánico de léxico disponible*, proyecto que sigue en activo en la actualidad. Para garantizar que los datos puedan ser cotejados, todos los estudios siguen los mismos criterios de recogida y análisis de datos: (a) los informantes son de entre 17 y 18 años, (b) trabajan con los mismos 16 campos de interés, (c) se conceden 2 minutos para responder por campo de interés, (d) se emplean las mismas variables sociolingüísticas (sexo, tipo de centro, ámbito urbano/rural y nivel sociocultural), (e) utilizan los mismos criterios de edición y (f) todos analizan los datos mediante el mismo programa. (Bartol Hernández, 2006)

Ya se ha obtenido el léxico disponible de gran parte del dominio hispánico. Destaca en ese sentido la página web *Dispolex*, que recoge todos los estudios realizados en el marco del *Proyecto Panhispánico de léxico disponible*, así como otros muchos estudios de disponibilidad léxica al margen de este macroproyecto. Encontramos también estudios más alejados de la dialectología, centrados en la enseñanza y adquisición de lenguas, la etnografía, la psicología y, por supuesto, la sociolingüística, ya que todos los estudios recogen datos sociológicos y su análisis en mayor o menor medida forma parte de todos los trabajos.

2.2. Léxico juvenil

A pesar de la gran cantidad de trabajos de disponibilidad léxica centrados en diferentes factores sociológicos, los estudios centrados en el factor “edad” son muy escasos. En lo que respecta al léxico de los jóvenes, se podría considerar que prácticamente todos los estudios realizados hasta la fecha recogen justamente eso porque, como ya se ha señalado, uno de los requisitos de los informantes del *Proyecto Panhispánico de léxico disponible* es tener entre 17 y 18 años. Sin embargo, los campos de interés propuestos tienen como objetivo recoger el léxico general de una zona, es decir, los estudios se extrapolan al resto de grupos de edad porque el léxico obtenido se etiqueta como “léxico disponible

en X comunidad de habla o zona geográfica”, pero en escasas ocasiones como “léxico disponible entre los *jóvenes* de X comunidad de habla o zona geográfica”. Además, tampoco esta etiqueta sería apropiada puesto que, sin la debida comparación con estudios realizados a otros grupos de edad, no se puede determinar qué vocablos pertenecen a los jóvenes y cuales son compartidos por los hablantes en general.

La limitación de las muestras del PPDL a los estudiantes preuniversitarios ha traído ventajas indudables, como se ha podido comprobar en la abundante bibliografía generada, pero ha tenido el inconveniente de privarnos de la posibilidad de estudiar la incidencia del factor edad a partir de sus datos.(Samper Padilla, 2019, p.3)

Entre los estudios que inciden en el factor ‘edad’ existen varios trabajos que se centran en grupos de edad concretos como son universitarios (Borrego y Fernández Juncal 2003; Hernández Muñoz 2005, como se citaron en Samper Padilla, 2019), estudiantes menores a los contemplados por el *Proyecto Panhispánico de léxico disponible* (García Megía, 2003; Prado y Galloso, 2006; Samper Hernández, 2009, como se citaron en Samper, 2019), hablantes ‘mayores’ (Borrego, 2002, 2004, 2008; Borrego y Fernández Juncal, 2002, 2003; Galloso, 2004; Cruz Ventura, 2016, como se citaron en Samper Padilla, 2019) o incluso niños (Granada y Pomes, 2014; Sánchez Corrales y Murillo Rojas, 2006, como se citaron en Samper Padilla, 2019). Este tipo aporta datos muy valiosos, sobre todo cuando se ponen en relación con los obtenidos en el *Proyecto Panhispánico de léxico disponible* (Samper Padilla, 2019). Asimismo, permiten también probar la eficacia de los parámetros propuestos por López Morales aplicados a otros grupos. Cabe destacar el trabajo de Samper Padilla (2019) en el que no solo recopilan todos estos estudios, sino que establece comparaciones realizando un análisis cuantitativo y cualitativo.

Dejando a un lado los estudios de disponibilidad léxica, el panorama en lo que respecta a los estudios del habla juvenil en general es muy limitado. A la hora de buscar trabajos que ilustraran las características del habla juvenil, he encontrado que los estudios en español sobre este tema son escasos y están desactualizados. La mayoría de los artículos relevantes se remontan a los años 80 y 90 donde la incidencia de las nuevas tecnologías era aún incipiente. Incluso los estudios de las décadas 2000 y 2010 se han quedado desfasados. De hecho, ni siquiera los estudios que toman como punto de partida nuevas tecnologías se pueden considerar actuales; ejemplo de ello es un estudio sobre léxico

centrado en la red social *Tuenti* (Torrego González, 2011). Esta red social desapareció en 2013, de forma que los últimos usuarios jóvenes activos eran personas nacidas en el 2000 o 2001; desde entonces hemos tenido *Snapchat*, *Instagram*, *Tik tok*, *Twitch* y, por supuesto, *Whatsapp*, la aplicación de chat por excelencia. Con cada una de esas nuevas plataformas han surgido nuevas formas de comunicación y léxico específico para cada una de esas comunidades, además, las propias plataformas y los usuarios que las integran han evolucionado a lo largo de las décadas adoptando nuevas formas de comunicación y desechando formas ya consideradas “arcaicas”.

Analizar el cambio lingüístico en tiempo real es una práctica casi imposible porque requiere que los mismos estudios se repitan cada cierto tiempo para ver si hay modificaciones. Además, la validez de los resultados en lo que se refiere al léxico es efímera, puesto que es el nivel más permeable de la lengua. Sin embargo, aunque las palabras cambien, pasen de moda o se introduzcan nuevos términos, parece que las características léxicas de los diferentes grupos de edad se mantienen a pesar del tiempo.

El habla de los adolescentes se caracteriza por la búsqueda de una identidad propia, pero a la vez el deseo por la pertenencia al grupo de coetáneos y el distanciamiento respecto a las generaciones anteriores. Según López Morales (1989), existe una “estratificación clara de elementos léxicos en cierta competencia” (p.117). Es decir, que, si existen dos opciones para nombrar una cosa, los jóvenes se decantarán por la más novedosa. También indica que en las generaciones mayores hay “mayor conservadurismo en el empleo de palabras tabuizadas” (p.117), pero curiosamente los jóvenes son más políticamente correctos. De igual manera indica que los jóvenes emplean más términos baúl (p.e.: cosa, chisme, guay, etc.), son más propensos a la creación de neologismos y a la “adopción de terminología marginada” (p.118), así como al uso de abundantes comparaciones de carácter festivo (p.e.: “estar más perdido que un pulpo en un garaje”).

Los neologismos se crean mediante acortamientos léxicos (p.e.: *boli*, *cole*, *insti*, etc.) y sufijos aspectivos (p.e.: *segurata*, *drogata*, *botellón*, etc.). La adopción de terminología marginal se vincula con la preferencia por términos con connotación baja, más negativa. En este grupo entran todas aquellas palabras malsonantes e insultos, es decir, el empleo del tabú. Asimismo, cada vez es más frecuente la inclusión de palabras de otros idiomas, sobre todo del inglés (p.e.: *cute*, *lol*, *hater*, etc.).

La norma adquirida en la adolescencia y la primera juventud se mantiene en el tiempo; por lo tanto, lo que caracterizaba a los jóvenes en los 80 es ahora parte del habla de los

adultos y así, lo que ahora nos parece innovador y transgresor, será percibido como anticuado para las siguientes generaciones. A pesar de ese carácter efímero del léxico juvenil, la caracterización general parece mantenerse y, aunque los términos cambien, las funciones del lenguaje siguen siendo las mismas.

3. METODOLOGÍA

3.1. Informantes

Lamentablemente, como ya hemos advertido, la muestra es muy reducida, de forma que tan solo los datos de 33 informantes han podido ser tenidos en cuenta para la prueba. Los informantes son jóvenes nacidos entre 1999 y 2007, por lo tanto, hay informantes adolescentes e informantes jóvenes recién entrados en la edad adulta. Todos los informantes son naturales de la mitad oriental de Guipúzcoa.

Aunque la difusión de la encuesta se hizo de manera controlada, no conozco personalmente a ninguno de los informantes de la muestra; todos la han recibido a través de conocidos.

3.2. Centros de interés

Los 16 centros de interés empleados por López Morales en el Proyecto Panhispánico (1999) no se ajustaban a los intereses a los intereses de este estudio puesto que, la premisa de López Morales era compilar el léxico más general posible y este estudio, en cambio, tiene como foco un área muy concreta del lenguaje. Siguiendo la caracterización del léxico juvenil expuesta en el anterior apartado, se escogieron cinco campos léxicos que pretendían englobar aquellos ámbitos en los que el léxico juvenil se desvía más de la norma y en conjunto pueden servir para caracterizar lo que se ha denominado como “habla de los jóvenes”. Los 5 campos son los siguientes: Fiesta y ocio, Relaciones afectivo-sexuales, Videjuegos, Insultos y Redes sociales.

3.3. La encuesta¹

Teniendo en cuenta el objetivo de la encuesta y la naturaleza de los informantes, surgió la idea de realizar la recogida de datos a través de Internet. Como no parecen existir otros estudios que hayan utilizado este método, el primer paso fue comprobar si era viable. La encuesta sigue la misma mecánica que el resto de los proyectos de disponibilidad léxica solo que las respuestas se recogen a través de *Google Forms* y *Google Sheets*. En primer lugar, el informante debe rellenar un apartado donde se le pregunta por sus datos sociolingüísticos y después va completando cada campo de interés con un temporizador de dos minutos por cada uno de ellos. La encuesta se compartió primero a un grupo de personas que no cumplía los requisitos de la encuesta, porque si el método no funcionaba, este se reconsideraría y los resultados serían descartados. De esta manera, la encuesta se podía modificar o incluso descartar sin perder informantes. Esa primera prueba demostró que el método era viable, pero las instrucciones debían presentarse de manera muy detallada para evitar todos los errores posibles.

Antes de empezar a rellenar el primer apartado, se informaba al encuestado del objetivo de la encuesta sin dar muchos detalles, simplemente se indicaba que era para la realización del TFG y que el estudio era sobre léxico. También se informaba de la duración de la encuesta y recalca la importancia de leer atentamente las instrucciones. Por último, se les informaba de que los datos aportados eran completamente anónimos. Para la realización de la encuesta debían ingresar con su correo electrónico para que la encuesta solo se pudiera realizar una vez y los datos se guardaran si se les cerraba la encuesta al cambiar de pestaña, sin embargo, ese dato no queda registrado y no se puede tener acceso a él, por lo tanto, los informantes son totalmente anónimos.

En el primer apartado se recogieron los siguientes datos:

- (a) Año de nacimiento
- (b) Género
- (c) Lugar de origen
- (d) Lengua(s) materna(s), lengua(s) que utilizan para la comunicación habitualmente
- (e) Nivel de estudios y el modelo de enseñanza

¹ El formato y contenido de la encuesta pueden encontrarse en el Anexo I.

- (f) Nivel de estudios y empleo de padre, madre o tutor
- (g) Uso de redes sociales, consumo de contenido en línea y uso de servicios de mensajería instantánea
- (h) Frecuencia con la que juegan a videojuegos y si juegan a juegos online, colaborativos o multijugador.

Después de esta primera sección, se detallaban las instrucciones para la correcta realización de la encuesta. Para poder limitar el tiempo de respuesta a 2 minutos, se tuvo que emplear el programa *Extended forms*, que permite insertar un temporizador y vincular la encuesta a *Google Forms* para posteriormente recopilar todos los datos en una hoja de cálculo. Esto hace que, en lugar de una encuesta, en realidad fueran 5 insertas en una, una por cada campo semántico, y que el informante tuviera que navegar entre diferentes pestañas. Este era el punto que más claro debía quedar en las instrucciones, puesto que, al ser el más complejo, era el que más probabilidades tenía de alterar el estudio. Por suerte, en la mayoría de los casos se respetó la manera de proceder y los errores se eliminaron sin alterar las respuestas del resto de informantes, a pesar del bajo número de encuestados con los que trabajamos. Se detallaba también qué tenían que hacer en esas encuestas: debían aportar todas las palabras relacionadas con dicho campo de interés que se les ocurrieran en 2 minutos. Para ilustrarlo se adjuntó una captura de pantalla en la que aparecía lo mismo que se les iba a presentar a ellos, pero con el campo de “Animales”.

Hay que señalar que debido a que las encuestas no se realizaron de manera presencial, se optó por incluir un ejemplo en cada categoría para que quedara claro lo que había que hacer. Los estudios de disponibilidad léxica nunca incluyen ejemplos y en este se hizo de manera excepcional por la naturaleza de la encuesta. Sin embargo, cabe indicar que, aunque la intención era buena, los ejemplos elegidos (*chungar, amor, viciado, parguela, seguir a alguien*) están demasiado marcados y pueden condicionar las respuestas.

Todos los datos aportados se recogían en tiempo real en una hoja de cálculo automatizada que aúna los datos sociolingüísticos con los resultados de las 5 encuestas (una por cada campo de interés). La encuesta recoge la fecha y hora de realización, lo que permite comprobar que los resultados de las encuestas pertenezcan a la misma persona y ajustar las correspondencias si, por algún motivo, alguien se saltara un campo o no llegara a terminar la encuesta.

3.4. Variables

A pesar de la tecnologización de la encuesta, el método no difiere en exceso del empleado en el Proyecto Panhispánico (Morales, 1999). El reducido número de informantes impide realizar una estratificación social que refleje de manera fiel la situación real, por lo tanto solo se tendrán en cuenta la variable sexo, lengua materna y competencia lingüística. En un primer momento iba a tenerse en cuenta el nivel sociocultural, sin embargo, los padres o tutores de la mayoría de los informantes tienen estudios universitarios, lo que provoca que los niveles queden bastante descompensados con demasiados informantes de nivel sociocultural alto y apenas un informante de nivel bajo.

El rango de edad de los informantes no es lo suficientemente amplio para hacer divisiones, por lo tanto, se manejará un grupo compacto de entre 15 y 22 años. Todos los informantes han tenido acceso a Internet desde edades muy tempranas y la mayoría de las redes sociales son compartidas por todos; asimismo comparten la mayor parte de las referencias culturales.

La distribución de la variable sexo es la siguiente:

Informantes por sexo	
Mujeres	Hombres
21 (63,64%)	12 (36,36%)

Al tratarse de una comunidad definida como bilingüe, el perfil lingüístico de los informantes cobra especial importancia. La influencia del euskera en el léxico aportado es esperable, por lo tanto, interesaba establecer distintos grados de bilingüismo para saber si es un factor determinante o no. Siguiendo la distinción propuesta por los estudios sociolingüísticos de Euskadi (*Eustat*), se clasificó a los informantes según su lengua materna (L1) y su competencia lingüística. En el caso de la competencia lingüística se consideró bilingüe a todo aquel que indicó tanto el euskera como el español como sus

Informantes según su lengua materna (L1)		
Euskera	Euskera y español	Español
13 (39,39%)	11 (33,34%)	9 (27,27%)

Informantes según su competencia lingüística		
Bilingües	Bilingües pasivos	Castellanohablantes
19 (57,58%)	5 (15,15%)	9 (27,27%)

Más de la mitad de los informantes son de Nivel Universitario (54,55%) y el resto han cursado o están cursando Formación Profesional (27,27%) o Secundaria (18,18%). Además la mayoría de los informantes estudian o han estudiado en un centro público (63,64%).

En relación con los dos últimos centros de interés se preguntó por el uso de redes sociales y videojuegos para saber si se correspondían con la idea común de que los jóvenes viven conectados. Se preguntó en forma de escala del 1 al 5 y, con las respuestas dadas en cada una de las categorías, se clasificó la muestra haciendo una media de las preguntas. En el caso de las redes sociales, se les dio el mismo peso a los tres aspectos (uso de redes sociales, consumo de contenido de creadores online y uso de mensajería instantánea) porque en los tres es importante el lenguaje. En los videojuegos, en cambio, se le dio más importancia a los juegos *online* o multijugador (el doble) porque en los videojuegos individuales no aflora de la misma manera el léxico propio de este ámbito. Se da la circunstancia de que en los juegos individuales el contenido suele estar redactado de manera estándar con la inclusión de términos propios de su universo y, al no existir una comunicación directa con el resto de la comunidad, no se insertan los términos en el léxico de la misma manera.

Según los resultados, la mayoría de los informantes hace un uso frecuente o muy frecuente de las redes sociales, de forma que más de la mitad se sitúa en el 4 (57,58%) o el 5 (30,30%); el resto se ubica en el nivel 3 (30,30%) y un caso aislado en el 2. Sin embargo, los resultados del uso de videojuegos son muy diferentes: no hay ningún informante en lo más alto de la tabla y la mayoría de los informantes se sitúa en la parte más baja de la escala en el 1 (36,36%) y el 2 (30,31%). En el caso de las redes sociales no se

observan diferencias reseñables en lo que respecta al sexo; en lo referido al uso de videojuegos, en cambio, sí que hay diferencias claras. En lo más bajo de la tabla, es decir, en “uso muy poco frecuente o nulo” todas las informantes son mujeres, lo que supone que más de la mitad de las informantes mujeres apenas juegan a videojuegos; tan solo el 14,29% de la mujeres informantes se sitúa en el 3 o el 4. La muestra es demasiado reducida para sacar conclusiones vinculantes, sin embargo los datos se corresponden con los aportados por *Eustat* (2018) que indican que un 43,94% de los jóvenes de entre 15 y 24 años nunca o casi nunca juega a videojuegos, frente al 97,55% que hace un uso frecuente de las redes sociales. Además, los datos generales indican que los hombres juegan más a videojuegos, sin embargo, no hay datos referidos sólo a ese grupo de edad.

3.5. Edición de las respuestas

Para unificar los datos recogidos en las encuestas se ha empleado el criterio de edición de respuestas del *Proyecto Panhispánico de léxico disponible* (1999). En este sentido, se han eliminado los términos repetidos, se ha hecho una corrección y unificación ortográfica, se han neutralizado las variantes flexivas y los derivados que no suponen una alteración del significado. Sin embargo, no se unifican las formas apocopadas a las completas (boli/bolígrafo), porque la apócope se presenta como un rasgo característico del habla juvenil.

Se mantienen las marcas comerciales del tipo *kleenex* o *rimmel*, es decir, aquellas que están lexicalizadas o pueden sustituir al producto; sin embargo, se ha optado por eliminar los nombres de consolas (p.e.: *Nintendo*, *Wii*, *Play Station*), juegos (*League of legends*, *Mario Kart*, *Elden Ring*) o redes sociales (*Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*). En cambio, sí se mantienen sus derivados (p.e.: *youtuber*, *instagrammer*) o las palabras directamente relacionadas con dichos términos (p.e: *reel*, *retuit*). Pese a que las palabras eliminadas, sobre todos los nombres de redes sociales, son palabras frecuentes, se eliminan para evitar que las listas se conviertan en listados de programas sin más.

En el caso de las palabras extranjeras (tanto en inglés como en euskera), no se mantienen si es una mera traducción que no aporta matices, por ejemplo, se mantiene *follow* porque sí es una palabra común estrechamente vinculada con las redes sociales, pero no se mantiene *igo* que simplemente es “subir” en euskera porque no aparece normalmente en español. Sin embargo, en el caso de los insultos sí se mantienen las palabras en inglés y euskera, porque considero que sí es significativo el idioma en el que se emplean dichas expresiones y es interesante comprobar si hay un uso real de las mismas.

Algunos informantes indican el género neutro utilizando una “x” o un @, se han neutralizado siguiendo los mismos criterios que con el resto de palabras y no se recoge esa terminación como variable. No obstante, me parece interesante mencionar que varios informantes han empleado esas formas, algunos de manera más sistemática que otros.

4. ANÁLISIS

El análisis de datos se realizó a través de la página *Dispolex*, dirigida por Bartol Hernández. Primero se llevó a cabo un análisis cuantitativo de los resultados de forma general, por centro de interés y según la variable *sexo*. El análisis cualitativo se ha hecho centro por centro atendiendo en todos los casos a la aparición de anglicismos y palabras no estándar, así como al efecto del contacto con el euskera.

4.1. Análisis cuantitativo

Se han recogido un total de 1550 palabras y 843 vocablos, lo que supone un promedio de 46,96 palabras en total por informante y 310 palabras de media por centro de interés. A continuación se presentan los datos de número total de palabras y número total de vocablos por centro de interés ordenados de mayor a menor:

Centro	Total palabras	%
<i>Fiesta y ocio</i>	377	24,32
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	324	20,91
<i>Redes sociales</i>	290	18,71
<i>Insultos</i>	290	18,71
<i>Videojuegos</i>	269	17,35

Centro	Total vocablos	%
<i>Videojuegos</i>	184	21,75
<i>Fiesta y ocio</i>	183	21,63
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	164	19,5
<i>Redes sociales</i>	162	19,39

<i>Insultos</i>	150	17,73
-----------------	-----	-------

Todos los centros de interés presentan datos muy parecidos en el número total de palabras y vocablos, a excepción de *Videojuegos* que es el campo con el menor número total de palabras, pero con más palabras diferentes (esto se reflejará luego en el índice de cohesión). El centro de interés *Fiesta y ocio* es el más productivo y es prácticamente tan diverso como el de *Videojuegos* ya que solo tiene una palabra de diferencia. Los centros *Insultos* y *Redes sociales* presentan resultados análogos en lo que respecta al número total de palabras, pero el centro *Insultos* es menos diverso. El centro *Relaciones afectivo-sexuales* es bastante productivo, sin embargo no es tan diverso. En general observamos que la relación entre los dos valores, a pesar de parecer bastante irregular porque no coincide el orden en los dos casos, no presenta grandes diferencias al margen del caso de *Videojuegos*.

El promedio de palabras de cada informante por centro de interés es tan solo 9,39; cabe destacar que el aporte de palabras ha sido bastante descompensado y al ser tan pocos informantes cuando alguno aporta muy pocas palabras (en algunos casos ninguna al eliminar nombres de marcas y parecidos) afecta notablemente al resultado global. Lamentablemente se ha notado que varios de los hablantes no realizaron el ejercicio de manera seria porque, a pesar de mantenerse en la pregunta durante 2 minutos, apenas aportan palabras; este tipo de informantes no tendrían gran importancia en un estudio de cientos de informantes, pero son decisivos cuando se cuenta con tan pocos. La distribución de número de palabras por informante y centro de interés ordenados de mayor a menor es la siguiente:

Centro	Palabras por informante
<i>Fiesta y ocio</i>	11,42
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	9,82
<i>Redes sociales</i>	8,79
<i>Insultos</i>	8,79
<i>Videojuegos</i>	8,15

El índice de cohesión y la densidad léxica son dos datos estrechamente relacionados puesto que indican como de denso/cerrado o difuso/abierto es un centro de interés. Si el número de vocablos es muy alto comparado con el número total de palabras, tendremos un índice de cohesión baja y una densidad léxica baja lo que significa que el centro es difuso porque se recogen muchas palabras diferentes. Sin embargo, si no hay tantas palabras diferentes en comparación al número total de palabras, el centro de interés se considera denso o cerrado. El índice de cohesión se mide sobre 1 y el dato de la densidad léxica depende del número de palabras (López Morales, 1995).

A continuación se presenta el índice de cohesión y la densidad léxica de cada centro de interés ordenado del más denso al más difuso:

Centro	Índice de cohesión
<i>Fiesta y ocio</i>	0,06
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	0,06
<i>Insultos</i>	0,06
<i>Redes sociales</i>	0,05
<i>Videojuegos</i>	0,04

Centro	Densidad léxica
<i>Fiesta y ocio</i>	2,06
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	1,98
<i>Redes sociales</i>	1,79
<i>Insultos</i>	1,76
<i>Videojuegos</i>	1,46

Los datos están estrechamente relacionados, solamente cambia el orden de *Redes sociales* e *Insultos*, pero la diferencia es mínima. Todos los centros de interés se presentan como muy abiertos ya que ni siquiera llegan al 0,1. *Fiesta y ocio*, *Relaciones afectivo-sexuales* e *Insultos* son los centros más cohesionados, sin embargo, la diferencia es casi

nula. Cabe volver a destacar el caso de *Videojuegos* que presenta el número de palabras más bajo, pero más diverso.

4.1.1. Variable *sexo*

La reducida muestra de informantes provoca que los resultados de las variables estén muy descompensados (el número de mujeres prácticamente duplica al de hombres), a pesar de ello, podemos comparar el número de palabras por informante y el índice de cohesión.

Centro	Palabras Mujeres	Centro	Palabras Hombres
<i>Fiesta y ocio</i>	12,48	<i>Fiesta y ocio</i>	9,58
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	11,52	<i>Insultos</i>	8,25
<i>Redes sociales</i>	9,86	<i>Videojuegos</i>	7,58
<i>Insultos</i>	9,10	<i>Redes sociales</i>	6,92
<i>Videojuegos</i>	8,48	<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	6,83

Centro	IC Mujeres	Centro	IC Hombres
<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	0,09	<i>Fiesta y ocio</i>	0,14
<i>Fiesta y ocio</i>	0,08	<i>Insultos</i>	0,13
<i>Redes sociales</i>	0,08	<i>Relaciones afectivo-sexuales</i>	0,11
<i>Insultos</i>	0,08	<i>Videojuegos</i>	0,11
<i>Videojuegos</i>	0,07	<i>Redes sociales</i>	0,10

Como indican la mayoría de los estudios de disponibilidad léxica, las mujeres aportan mayor número de palabras que los hombres, sin embargo, en este caso la diferencia es mayor a la habitual. Las mujeres aportaron un promedio de 51,42 por informante en el conjunto de centros, 5 puntos por encima de la media, y los hombres tan solo 37,5, casi

10 puntos por debajo. El orden de productividad de los centros es completamente diferente, a excepción de *Fiesta y ocio* que lidera en ambos casos, quizá debido a que era el primer campo que rellenar. El orden del número de palabras por informante en el caso de las mujeres se corresponde con el orden en el que estaban dispuestos en la encuesta, esto parece indicar una paulatina falta de interés o cansancio al realizar la encuesta.

4.2. Análisis cualitativo²

4.2.1. *Fiesta y ocio*

Las diez palabras con mayor disponibilidad en *Fiesta y ocio* son: *alcohol*, *música*, *bailar*, *amigos/gas/go*, *fiesta*, *discoteca/s*, *bar/es*, *cubata/s*, *DJ*, *beber*.

La palabra más común en este centro es *alcohol* con un índice de disponibilidad del 0.60695 y un porcentaje de aparición del 72.727 %, es decir, no solo es la que más aparece entre los informantes, sino que tiende a ocupar los primeros puestos en las listas. Va seguida de *música*, con una disponibilidad del 0.43303 y un porcentaje de aparición del 54.545 %, y *bailar*, con un índice del 0.30472 y un porcentaje de aparición del 45.455 %. El último puesto de la lista lo ocupa *hablar* con apenas un 0.00385 y un porcentaje de aparición del 3.030 %, que supone como en la mayoría de los casos la mención por un único informante. Este orden se mantiene con pequeños cambios en las cifras en el caso de las mujeres, pero cambia en el caso de los hombres donde *bailar* pasa a ocupar el séptimo puesto, en su lugar aparece la palabra *discoteca/s* que tiene un índice de disponibilidad del 0.32609 y un porcentaje de aparición del 50%.

Alrededor de un 15% de los vocablos no pertenece al léxico estándar: entre las 15 palabras más disponibles solo aparece el término *potar* ‘vomitar’ como no estándar en el puesto 14. Aunque hay varios términos muy conocidos como *blancazo*, *perrear* ‘bailar, normalmente reguetón’ o *peta*, sorprende comprobar que tan solo uno o dos informantes las mencionen; lo mismo sucede con la palabra como *botellón* ejemplo prototípico del léxico juvenil y ya incluida en el DLE. Destaco a continuación algunas de las aportaciones: *blancazo* ‘sobredosis de marihuana’, *cerveceo* ‘acción de salir a tomar cervezas’, *chungar* ‘sucede cuando a uno le sienta mal algún tipo de droga’, *demacre* ‘agotamiento físico y mental normalmente después de salir de fiesta’, *desfase* ‘exceso’, *peta* ‘cigarri-

² Los listados completos de los vocablos con su correspondiente índice de disponibilidad y porcentaje de aparición pueden encontrarse en el Anexo II.

llo de marihuana o hachís’, *puestada* ‘colocón’, *putivuelta* ‘vuelta que se da de fiesta para conocer gente o encontrar alguien con quien ligar’, *taja(da)* ‘borrachera’.

Tan solo aparecen cuatro anglicismos, de los cuales tan solo *DJ* y *pub/s* ‘bar’ son empleados por más de un informante, el término *DJ* tiene un porcentaje de aparición relativamente alto (24.242 %) situándose en el noveno puesto de la lista con una disponibilidad de 0.13641. En el caso del euskera solo la palabra *kalimotxo* o *kali* (‘bebida alcohólica que consiste en la mezcla de vino tinto y *Coca-Cola*’) aparece en más de un informante con una disponibilidad del 0.02799.

4.2.2. Relaciones afectivo-sexuales

Los diez vocablos más disponibles son: *sexo*, *pareja*, *cariño/s*, *besos/so*, *amor*, *abrazos/zo*, *familia*, *relación*, *confianza*, *amigos/gas/go*.

La palabra más disponible es *sexo* con un 0.33104 y un porcentaje de aparición del 48.485 %, la posición coincide en el caso de los hombres, pero en las mujeres la palabra más disponible es *pareja* y *sexo* aparece en tercer lugar. En los datos generales *pareja* ocupa el segundo lugar con un 0.32586 y un porcentaje de aparición del 42.424 %, seguida de *cariño*, con un 0.23582 y un porcentaje de aparición del 36.364 %. El último puesto en la lista lo ocupa *conflicto* con un índice de disponibilidad del 0.00337, habiendo sido empleada por tan solo un informante. Cabe señalar que en el caso de los hombres el último puesto lo ocupa *romper* que, a pesar de no significar lo mismo, aporta una idea de negatividad parecida.

Sólo hay seis palabras no estándar y ninguna de ellas aparece en los primeros puestos, estas son: *chingar* ‘mantener relaciones sexuales’, *enchochado* ‘obsesionado con una persona de forma romántica’, *encoñado* ‘obsesionado con una persona de forma romántica’, *follamigo/s* ‘amigos que mantienen relaciones sexuales sin ser pareja’, *heterocurioso* ‘persona que se define como heterosexual a pesar de mantener relaciones con personas de su mismo sexo’, *pillado (pillarse de alguien)* ‘persona que se define como heterosexual a pesar de mantener relaciones con personas de su mismo sexo’. La palabra no estándar con mayor índice de disponibilidad y porcentaje de aparición es *follamigos* que aparece en el puesto 22, el resto solo se mencionan una vez cada una. Solo hay un anglicismo (*friendzone* ‘relación entre dos personas en la que una está enamorada y la otra no’) y no aparece ninguna palabra del euskera.

4.2.3. Videojuegos

Las diez palabras más disponibles son: *mando/s*, *ordenador*, *juegos/go*, *amigos/gas/go*, *consola/s*, *cascos*, *multijugador*, *viciar(se)*, *diversion*, *gamer*. La palabra más disponible es *mando/s* con un índice de disponibilidad del 0.24744 y un porcentaje de aparición del 30.303 %. Le siguen *ordenador*, con 0.20161 y un porcentaje de aparición del 27.273 %, y *juegos/go* con 0.17285 y un porcentaje de aparición de 21.212 %. En último lugar está *interactivo* con un índice de disponibilidad de 0.00333.

En este centro la variable *sexo* cobra especial importancia puesto que las encuestas indican que entre las informantes mujeres el uso de videojuegos es muy bajo. Sin embargo, al ser las mujeres las que más respuestas aportaron, los datos generales concuerdan más con sus respuestas. Las cinco palabras más usuales de las mujeres son: *mando/s*, *ordenador*, *juegos/go*, *cascos*, *consola/s*; en cambio las de los hombres son las siguientes: *multijugador*, *diversión*, *amigos/gas/go*, *ordenador*, *juegos/go*; además en el caso de los hombres la palabra *mando/s* ocupa el puesto 11.

También difiere la actitud hacia el centro de interés: mientras que en el caso de los hombres en general los términos son positivos o neutros (*conocer personas*, *socializar*, *diversión*, *agradable*), entre las palabras de las mujeres abundan los términos negativos (*aburrido*, *obsesión*, *exceso*, *vago*, *antisocial*, *dejado*). El mayor ejemplo de ello es la palabra *diversión* que ocupa el segundo puesto en el caso de los hombres, pero el puesto 64 en el caso de las mujeres.

Dada la naturaleza del centro de interés aparecen numerosos neologismos creados a partir de voces inglesas, por ejemplo: *trolearse* ‘sabotear’, *hackeo* ‘ataque de seguridad cibernética’, *banear* ‘denegar el acceso a un espacio *online*’, *farmear* ‘acumular recursos en un videojuego’, *fedear* ‘morir a propósito en un videojuego’. También aparecen numerosos extranjerismos: *gamer* ‘jugador o aficionado de los videojuegos’, *noob* ‘novato’, *kill* ‘matar a alguien en un videojuego’, *sidestep* ‘movimiento para esquivar en un videojuego’, *streamer* ‘persona que se dedica a retransmitir en directo por internet’, *youtuber* ‘persona se dedica a crear contenido en *YouTube*’, *shot* ‘disparo’. Todos estos términos quedan restringidos al mundo de los videojuegos y en algún caso concreto como *trolearse* se extienden al uso general de internet. El anglicismo más disponible es *gamer* con un índice del 0.09048 y un porcentaje de aparición del 15.152 %.

4.2.4. Insultos

Los diez vocablos más disponibles son: *gilipollas*, *tonto/a*, *subnormal*, *hijo de puta*, *imbécil*, *cabrón/ona*, *pringado*, *inútil*, *idiota*, *estúpido*.

La mayor parte de los vocablos (82,61%) aparecen una única vez, sin embargo, la mayoría son insultos conocidos. El vocablo más disponible es *gilipollas* con un índice de disponibilidad del 0.50371 y un porcentaje de aparición del 66.667%; le siguen *tonto/a*, con 0.32865 y un porcentaje de aparición del 51,515%, y *subnormal*, con 0.30838 y un porcentaje de aparición del 42,424%. El término menos disponible es *loco* con tan solo un índice de 0.00382. *Gilipollas* se mantiene como término más disponible en ambos sexos, pero la disponibilidad del resto varía. Aun así, las primeras cinco palabras más disponibles no sufren grandes cambios; las cinco palabras más disponibles de los hombres son: *gilipollas*, *imbécil*, *subnormal*, *tonto/a*, *hijo de puta*; y las de las mujeres son: *gilipollas*, *tonto/a*, *subnormal*, *hijo de puta*, *pringado*.

La mayor parte de los insultos son términos no estándar, sin embargo, hay que señalar que los insultos de mayor disponibilidad están recogidos en el DLE (*gilipollas*, *imbécil*, *hijo de puta*). Los procedimientos de creación de insultos son bastante productivos, por ejemplo, llamar a alguien “cara de algo” se convierte automáticamente en insulto, los datos de este estudio nos ofrecen: *cara anchoa*, *cara cebolla*, *cara pepino* y *cara tonto*. No obstante, cabe destacar la variedad de insultos que tiene el castellano ya que la mayoría de los vocablos son términos establecidos como insulto y aceptados por el resto de los hablantes; es decir, no son insultos inventados en el momento, me refiero a términos como *soplapollas*, *cabrón* o *malparido*.

Este centro no contiene ningún anglicismo, pero sí que hay algún insulto en euskera de manera aislada y con una disponibilidad muy baja (*txoriburu* ‘insensato’, *umemoko* ‘mocososo’, *ergel* ‘necio’, *zozoa* ‘bobo’) Se da la circunstancia de que son palabras aportadas por el mismo informante, por lo que no es un dato muy significativo.

4.2.5. Redes sociales

Las diez palabras más disponibles son: *like/s*, *follow*, *influencer/s*, *historias/ria*, *seguidores/dor*, *mensaje/s*, *fotos/to*, *amigos/gas/go*, *perfil*, *redes sociales*.

Antes de presentar los datos, creo que es conveniente señalar que al introducir los datos en el programa antes de su edición, la palabra más disponible era *Instagram*, sin embargo, al ser el nombre de una red social fue eliminado y no se incluye en el estudio. Aun así creo que es importante dar a conocer el dato. El vocablo con el mayor índice de disponibilidad es *like/s* ‘me gusta’ con un 0.24493 y un porcentaje de aparición del 33.333%; le siguen *follow* ‘seguir’, con 0.18545 y un 21.212% de porcentaje de aparición, e *influencer/s* ‘alguien que se dedica profesionalmente a las redes sociales’, con un índice de 0.17258 y un porcentaje de aparición del 21.212%. No obstante, la palabra que sigue a *like/s* en porcentaje de aparición es *historia/s* con un 27.273%, palabra directamente ligada con la ya mencionada *Instagram*. En el caso de las mujeres la palabra más disponible es *influencer/s*, término que no aparece hasta el puesto 16 en el caso de los hombres, ya que fue mencionado por un único informante. Entre los hombres la palabra más citada coincide con el dato general. La palabra menos disponible es *descubrir* con un índice de disponibilidad de 0.00416.

Es un centro de interés repleto de anglicismos, como hemos podido comprobar las palabras con más frecuencia de este centro son extranjerismos, además en los casos en los que existe una adaptación o traducción, tiene mayor disponibilidad la forma no adaptada, ejemplo de ello es *like/s* y *dar like* que aparecen antes que *me gusta* o *dar me gusta*. Lo mismo sucede con los derivados de la red social *Twitter*, única red social incluida en el DLE; las formas *tweet* y *retweet* tienen mayor disponibilidad que *tuit* o *retuit*. En el caso de *seguidor/es*, tiene mayor disponibilidad la traducción (0.13981), no obstante, el término *follow* ‘seguir’ tiene una mayor disponibilidad, pero el porcentaje de aparición es el mismo (21.212%); asimismo *seguir* tiene mayor disponibilidad que *follower/s*.

Aparecen varios neologismos creados a partir de la forma inglesa, estos son por ejemplo: *postear* ‘publicar en redes’, *chatear* ‘hablar a través de redes sociales’, *stalkear* ‘espíar a través de redes sociales’, *likear* ‘dar “me gusta” a algo’, *banear* ‘denegar el acceso a un espacio *online*’, *tuitear* ‘publicar contenido en *Twitter*’. Como podemos comprobar todos ellos son verbos adaptados mediante el sufijo prototípico de creación de verbos *-ear*, que regulariza todos los nuevos verbos para incluirlos en la primera conjugación. Teniendo en cuenta lo conocidas que son la mayoría de estas palabras, sorprende comprobar que la mayoría de estas palabras aparecen una única vez en las listas.

No aparecen apenas vocablos no estándar que no sean derivados de anglicismos. Podemos mencionar las formas *famoseo* ‘conjunto de gente famosa que buscar ser famosa por encima de todo’, (*ser un*) *bienqueda* ‘persona con necesidad de caer bien a todo el mundo’ y *meter fichas* ‘ligar’, esta última era más esperable en el centro *Relaciones afectivo-sexuales*.

5. CONCLUSIÓN

Este trabajo tenía como punto de partida la recogida y posterior análisis de léxico propio de los jóvenes, con esa intención se escogieron centros muy específicos en un intento de hacer aflorar el mayor número de voces con características diferenciadoras de toda una generación. Sin embargo, tras el análisis de los datos, sorprende comprobar que la inclusión de términos no normativos es mucho menor a la esperada, por ejemplo, su incidencia en el centro *Relaciones afectivo- sexuales* es prácticamente nula. Los centros con más presencia de palabras no estándar son *Insultos* y *Fiesta y ocio*; en el caso de *Insultos* la naturaleza del centro de interés hacía inevitable la inclusión de términos no estándar. Aun así, entre las palabras con más índice de disponibilidad no hay ninguna que esté fuera del diccionario. En el caso de *Fiesta y ocio* las palabras no estándar tienen un índice de disponibilidad muy bajo y un porcentaje de aparición mínimo y, así, como ya he comentado, las palabras *botellón* y *perrear* destacan por su bajo porcentaje de aparición. En general el léxico presentado es bastante normativo, en especial si nos fijamos en un centro como *Relaciones afectivo-sexuales* en el que casi todas las palabras se incluyen dentro del estándar.

La aparición de extranjerismos y préstamos del inglés se concentra, como era de esperar, en los centros *Videojuegos* y *Redes sociales*. Sin embargo, solo aparecen con una frecuencia relativamente alta en el campo *Redes sociales*; en *Videojuegos* la mayoría de los anglicismos fueron aportados de manera aislada. En el resto de centros no se incluyen anglicismos, a excepción de *friendzone* en *Relaciones afectivo-sexuales*.

El contacto de lenguas no ha tenido ningún efecto en el léxico aportado, hay algún caso aislado en el centro *Insultos* (*umemoko*, *ergel*, *txoriburu*, *zozoa*) y en *Fiesta y ocio* (*txozna*, *kalimotxo*, *txahala*). No se esperaba una gran incidencia de vocablos en euskera, sin embargo, se esperaba una incidencia algo mayor. Esto hace que no haya sido

posible realizar un análisis tomando en cuenta las variables *Lengua materna* y *Competencia lingüística*.

Tal y como señalaba en las hipótesis, el factor *sexo* no ha sido un factor determinante. Las mujeres aportaron de media más palabras que los hombres, pero los datos cualitativos no presentan grandes diferencias en la disponibilidad. Sí que me parece algo que destacar que, a pesar de que la mayoría de informantes mujeres indicó que no jugaba a *Videojuegos*, también aportaron más respuesta que los hombres, si bien de otra naturaleza y contenido.

Cabe señalar que el vocablo *amigos/gas/go* aparece entre las diez palabras más disponibles en cuatro de los cinco centros propuestos. Esto es algo esperable puesto que todos los centros se relacionan con la dimensión social en la que los amigos desempeñan un papel fundamental.

El número de informantes, el desequilibrio en las variables y la escasez de respuestas aportadas por algunos participantes han impedido que la muestra sea más significativa, impidiendo, por ejemplo, un análisis por *nivel sociocultural*, variable clásica junto con el *sexo* de los estudios de disponibilidad léxica. A pesar de ello, creo que en esta pequeña muestra queda bastante bien reflejada la realidad lingüística de los jóvenes de hoy en día, abriendo la posibilidad de realizar un estudio más pormenorizado sobre estos centros en el futuro.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Bartol Hernández, José Antonio. 2006. «La disponibilidad léxica». *Revista Española de Lingüística*. Vol. 36, Fasc. 1, pp. 379-384. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2563097>
- Bellón Fernández, Juan José, Marta Samper Hernández, y José Antonio Samper Padilla. 2003. «El proyecto de estudio de la disponibilidad léxica en español». En Wotjak, Gerd (coord.) *Pautas y pistas en el estudio del léxico hispano (americano)*. Madrid: Iberoamericana Vervuert. pp. 27-140. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.31819/9783865278500/html>
- Borrego Nieto, Julio y Bartol Hernández, José Antonio. 2008. «Léxico disponible de España: estratificación y primeros datos». En *Actas del XV Congreso Internacional de la ALFAL* (agosto de 2008). Montevideo. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://www.mundoalfal.org/es/content/actas>
- Eustat. 2018. «Datos estadísticos de la C.A. de Euskadi». Recuperado 27 de mayo de 2022 de: <https://www.eustat.eus/indice.html>
- López Morales, Humberto. 1989. *Sociolingüística*. Barcelona: Gredos.
- López Morales, Humberto. 1995. «Los estudios de disponibilidad léxica: pasado y presente» en *Boletín de filología*. Vol. 35 Núm. 1, pp. 245-259. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://acortar.link/ykk3jB>
- López Morales, Humberto. 1999. *Léxico disponible de Puerto Rico*. Arco Libros.
- Moreno Fernández, Francisco. 1998. *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Ariel.
- Samper Hernández, Marta. 2002. *Disponibilidad léxica en alumnos de español como lengua extranjera*. Málaga: ASELE. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://www.cervantesvirtual.com/obra/disponibilidad-lexica-en-alumnos-de-espanol-como-lengua-extranjera/>
- Samper Padilla, José Antonio. 2019. «El factor edad en los estudios de disponibilidad léxica». *Linred: Lingüística en la Red*, Nº. 17. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <http://hdl.handle.net/10017/48893>
- Torrego González, Alba. 2011. «Algunas observaciones acerca del léxico en la red social tuenti». *Tonos digital: Revista de estudios filológicos* Nº. 21. Recuperado el 11 de julio de 2022 de: <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-3-torrego.htm>

7. ANEXOS

7.1 Anexo I: Encuesta

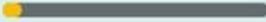
Sociolingüística - Disponibilidad léxica

Soy estudiante de 4º de Filología Hispánica en la Universidad de Salamanca y estoy llevando a cabo un estudio sociolingüístico sobre el léxico.

La encuesta tiene una duración de aproximadamente 15 minutos. Por favor, SIGUE LAS INSTRUCCIONES que se mostrarán más adelante para la correcta obtención de datos.

Antes de realizar el ejercicio es necesario completar los datos sociológicos (edad, lugar de nacimiento, etc.). Los datos y respuestas obtenidas en el ejercicio son totalmente anónimos.

 inesmi1509@usal.es (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#) 

[Siguiente](#)  Página 1 de 14 [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad de SALAMANCA. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Datos del informante

Año de nacimiento *

Elige

Género *

Elige

Datos del informante

Lugar de origen *

Se pide la localidad concreta, NO el país o la provincia.

Tu respuesta

Datos del informante

Lengua(s) materna(s) *

Tu respuesta

¿Qué lengua(s) utilizas normalmente para comunicarte con tu entorno más cercano? *

Tu respuesta

Datos del informante

¿Cuál es el nivel de escolaridad que has alcanzado hasta el momento? *

Secundaria

Modelo de enseñanza *

Público

Privado

Datos del informante

Nivel de estudios de padre, madre o tutor

	Primaria	Secundaria	Formación profesional	Estudios Universitarios	Postgrado	Sin estudios ap
(1)Padre/Madre/Tutor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(2)Padre/Madre/Tutor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

< >

Empleo de padre, madre o tutor (1) *

Tu respuesta

Empleo de padre, madre o tutor (2) *

Tu respuesta

Datos del informante

En una escala del 1 al 5, ¿con qué frecuencia juegas a videojuegos? *

1 2 3 4 5
No juego a videojuegos Juego a diario

¿Sueles jugar a juegos online, colaborativos o multijugador? *

1 2 3 4 5
No juego a juegos de este tipo Es el tipo de videojuego al que juego más frecuentemente

En una escala del 1 al 5, ¿cuánto dirías que usas los servicios de mensajería instantánea? *

1 2 3 4 5
No tengo instalada ninguna aplicación de este tipo en mi dispositivo Consulto y contesto mensajes a menudo a lo largo del día

Datos del informante

En una escala del 1 al 5, ¿cuánto dirías que usas las redes sociales? *

	1	2	3	4	5	
No tengo creado perfil en ninguna red social o si lo tengo nunca lo uso	<input type="radio"/>	Consulto mis redes y publico en ellas asiduamente				

¿Sigues y consumes contenido de creadores de contenido online populares? *

	1	2	3	4	5	
No sigo a ninguno y no consumo contenido de ese tipo	<input type="radio"/>	Sigo a varios y consumo su contenido de manera habitual				

INSTRUCCIONES (leer con atención)

A continuación se van a mostrar diferentes campos semánticos en los que deberás escribir **TODAS LAS PALABRAS QUE PUEDAS RELACIONAR CON EL TEMA**. Por ejemplo, si aparece el campo semántico "ANIMALES", algunas de las palabras o expresiones relacionadas serían: perro, gato, hábitat, león, salvaje, doméstico, adoptar, etc.

1. No existe un número mínimo o máximo de respuestas válidas, sin embargo se agradece que se intenten **INCLUIR EL MÁXIMO POSIBLE**
2. Todas las palabras y expresiones están aceptadas independientemente de como se escriban, si se incluyen o no en el diccionario o si se consideran inapropiadas o no. Los extranjerismos están aceptados (chat, spoiler, marketing).
3. Las respuestas son **ANÓNIMAS**, siéntete libre para incluir todo lo que se te venga a la cabeza.
4. Para cada campo semántico hay un **ENLACE** diferente, hay 5 en total.
4. Después de cada palabra o expresión, pulsa "Intro" (enter ↵) para que aparezcan en líneas diferentes.
5. Tendrás **DOS MINUTOS** por cada campo semántico y **DEBERÁS AGOTAR EL TIEMPO** para pasar al siguiente.
6. **DESPUES DE RELLENAR UN CAMPO SEMÁNTICO, VUELVE AL CUESTIONARIO INICIAL y DALE A "SIGUIENTE" PARA DIRIGIRTE AL SIGUIENTE CAMPO SEMÁNTICO**
7. Asegúrate de darle a **ENVIAR** al finalizar el cuestionario para que se registre tu respuesta.

EJEMPLO

Extended Forms 0:54

ANIMALES

EJEMPLO: perro

león
pasear
pájaro
gato
zoo
hábitat

1. Fiesta y ocio

SIGUE EL SIGUIENTE ENLACE Y AL TERMINAR VUELVE A ESTE CUESTIONARIO PARA CONTINUAR AL SIGUIENTE CAMPO SEMÁNTICO

Intenta incluir el máximo de palabras posible.

ENLACE: <https://extendedforms.io/form/9548e3c7-08af-4d3e-8a01-8004c9008351/login>



1:50

FIESTA Y OCIO

CIERRA ESTA PESTAÑA Y VUELVE AL CUESTIONARIO INICIAL AL TERMINAR ESTE

* Required

EJEMPLO: chungar *

Intenta incluir el máximo número de palabras posible.

Your answer

Rellene este campo.



7.2 Anexo II: Diccionarios de léxico disponible

FIESTA Y OCIO

Nº	Palabra	Disponibilidad	Frecuencia relativa	% Aparición	Frecuencia acumulada
1	alcohol	0.60695	6.383 %	72.727 %	6.383 %
2	musica	0.43303	4.787 %	54.545 %	11.170 %
3	bailar	0.30472	3.989 %	45.455 %	15.159 %
4	amigos/gas/go	0.27715	3.723 %	42.424 %	18.882 %
5	fiesta	0.25944	2.660 %	30.303 %	21.542 %
6	discoteca/s	0.19034	2.926 %	33.333 %	24.468 %
7	bar/es	0.16936	2.660 %	30.303 %	27.128 %
8	cubata/s	0.14297	1.862 %	21.212 %	28.990 %
9	DJ	0.13641	2.128 %	24.242 %	31.118 %
10	beber	0.13276	1.596 %	18.182 %	32.714 %
11	drogas	0.13273	1.596 %	18.182 %	34.310 %
12	ligar	0.11759	1.862 %	21.212 %	36.172 %
13	reggaeton	0.10910	1.596 %	18.182 %	37.768 %
14	potar	0.10337	1.330 %	15.152 %	39.098 %
15	vomitara	0.10074	1.064 %	12.121 %	40.162 %
16	diversion	0.09365	1.064 %	12.121 %	41.226 %
17	luces/luz	0.09340	1.330 %	15.152 %	42.556 %
18	farra	0.08860	0.798 %	9.091 %	43.354 %
19	resaca	0.08527	1.330 %	15.152 %	44.684 %
20	bebida	0.07756	1.064 %	12.121 %	45.748 %
21	noche	0.06882	1.330 %	15.152 %	47.078 %
22	disfrutar	0.06388	1.064 %	12.121 %	48.142 %
23	socializar	0.06152	0.798 %	9.091 %	48.940 %
24	drogas/ga	0.06053	0.798 %	9.091 %	49.738 %
25	tabaco	0.05962	0.798 %	9.091 %	50.536 %
26	cantar	0.05729	0.798 %	9.091 %	51.334 %
27	juegos/go	0.05705	0.798 %	9.091 %	52.132 %
28	cerveza	0.05395	1.064 %	12.121 %	53.196 %
29	baile	0.05237	0.532 %	6.061 %	53.728 %
30	borracho/a	0.04764	0.798 %	9.091 %	54.526 %
31	cine	0.04469	0.532 %	6.061 %	55.058 %
32	botellon	0.04469	0.532 %	6.061 %	55.590 %
33	gente	0.04325	0.532 %	6.061 %	56.122 %
34	ambulancia	0.04193	0.532 %	6.061 %	56.654 %
35	liarse	0.03946	0.532 %	6.061 %	57.186 %
36	chupito	0.03756	0.532 %	6.061 %	57.718 %
37	borrachera	0.03373	0.532 %	6.061 %	58.250 %
38	chungar	0.03346	0.532 %	6.061 %	58.782 %
39	concierto	0.03208	0.532 %	6.061 %	59.314 %
40	txozna	0.03030	0.266 %	3.030 %	59.580 %
41	molestar	0.03030	0.266 %	3.030 %	59.846 %
42	hielo/s	0.02873	0.532 %	6.061 %	60.378 %
43	kalimotxo	0.02799	0.266 %	3.030 %	60.644 %
44	blancazo	0.02799	0.266 %	3.030 %	60.910 %
45	desconectar	0.02799	0.266 %	3.030 %	61.176 %
46	fastidiar	0.02799	0.266 %	3.030 %	61.442 %
47	vodka	0.02799	0.266 %	3.030 %	61.708 %
48	pubs/pubs/pub	0.02799	0.266 %	3.030 %	61.974 %
49	txala	0.02799	0.266 %	3.030 %	62.240 %
50	fumar	0.02799	0.266 %	3.030 %	62.506 %
51	peta	0.02799	0.266 %	3.030 %	62.772 %
52	locura	0.02751	0.532 %	6.061 %	63.304 %

53	pubs/pub	0.02738	0.532 %	6.061 %	63.836 %
54	pela	0.02586	0.266 %	3.030 %	64.102 %
55	parranda	0.02586	0.266 %	3.030 %	64.368 %
56	desfasar	0.02586	0.266 %	3.030 %	64.634 %
57	pesado	0.02586	0.266 %	3.030 %	64.900 %
58	ron	0.02586	0.266 %	3.030 %	65.166 %
59	ingesta de bebidas	0.02586	0.266 %	3.030 %	65.432 %
60	cerveceo	0.02586	0.266 %	3.030 %	65.698 %
61	pedo	0.02586	0.266 %	3.030 %	65.964 %
62	salir	0.02586	0.266 %	3.030 %	66.230 %
63	comida/s	0.02459	0.532 %	6.061 %	66.762 %
64	pista de baile	0.02406	0.532 %	6.061 %	67.294 %
65	hospital	0.02389	0.266 %	3.030 %	67.560 %
66	peliculas	0.02389	0.266 %	3.030 %	67.826 %
67	malestar	0.02389	0.266 %	3.030 %	68.092 %
68	incordiar	0.02389	0.266 %	3.030 %	68.358 %
69	tecno	0.02389	0.266 %	3.030 %	68.624 %
70	LSD	0.02389	0.266 %	3.030 %	68.890 %
71	gritos	0.02389	0.266 %	3.030 %	69.156 %
72	demasiado	0.02389	0.266 %	3.030 %	69.422 %
73	caro	0.02389	0.266 %	3.030 %	69.688 %
74	carpas	0.02389	0.266 %	3.030 %	69.954 %
75	pot&go	0.02389	0.266 %	3.030 %	70.220 %
76	porros	0.02389	0.266 %	3.030 %	70.486 %
77	perrear	0.02212	0.532 %	6.061 %	71.018 %
78	preocupacion	0.02207	0.266 %	3.030 %	71.284 %
79	ginkas	0.02207	0.266 %	3.030 %	71.550 %
80	caritrini	0.02207	0.266 %	3.030 %	71.816 %
81	estropear	0.02207	0.266 %	3.030 %	72.082 %
82	deporte	0.02207	0.266 %	3.030 %	72.348 %
83	follar	0.02207	0.266 %	3.030 %	72.614 %
84	canciones	0.02207	0.266 %	3.030 %	72.880 %
85	salir a la calle	0.02207	0.266 %	3.030 %	73.146 %
86	felicidad	0.02207	0.266 %	3.030 %	73.412 %
87	menores	0.02038	0.266 %	3.030 %	73.678 %
88	colores	0.02038	0.266 %	3.030 %	73.944 %
89	kali	0.02038	0.266 %	3.030 %	74.210 %
90	pueblo	0.02038	0.266 %	3.030 %	74.476 %
91	sanidad	0.02038	0.266 %	3.030 %	74.742 %
92	trasnochar	0.02038	0.266 %	3.030 %	75.008 %
93	estar en casa	0.02038	0.266 %	3.030 %	75.274 %
94	madrugada	0.02038	0.266 %	3.030 %	75.540 %
95	colocado	0.02038	0.266 %	3.030 %	75.806 %
96	suelo	0.01883	0.266 %	3.030 %	76.072 %
97	bailoteo	0.01883	0.266 %	3.030 %	76.338 %
98	roncolla	0.01883	0.266 %	3.030 %	76.604 %
99	agobio	0.01883	0.266 %	3.030 %	76.870 %
100	pajita	0.01883	0.266 %	3.030 %	77.136 %
101	conocidos	0.01883	0.266 %	3.030 %	77.402 %
102	coma etilico	0.01883	0.266 %	3.030 %	77.668 %
103	medicos	0.01883	0.266 %	3.030 %	77.934 %
104	llegar tarde a casa	0.01883	0.266 %	3.030 %	78.200 %

105	mezcla	0.01883	0.266 %	3.030 %	78.466 %
106	mareo	0.01739	0.266 %	3.030 %	78.732 %
107	putivuelta	0.01739	0.266 %	3.030 %	78.998 %
108	hidalgo	0.01739	0.266 %	3.030 %	79.264 %
109	desfase	0.01739	0.266 %	3.030 %	79.530 %
110	vaso	0.01739	0.266 %	3.030 %	79.796 %
111	blancon	0.01739	0.266 %	3.030 %	80.062 %
112	ayuda	0.01739	0.266 %	3.030 %	80.328 %
113	jovenes	0.01739	0.266 %	3.030 %	80.594 %
114	vestido	0.01654	0.532 %	6.061 %	81.126 %
115	escenarios	0.01607	0.266 %	3.030 %	81.392 %
116	mal estar	0.01607	0.266 %	3.030 %	81.658 %
117	saltar	0.01607	0.266 %	3.030 %	81.924 %
118	bombo	0.01607	0.266 %	3.030 %	82.190 %
119	penalti	0.01607	0.266 %	3.030 %	82.456 %
120	regalos	0.01607	0.266 %	3.030 %	82.722 %
121	vacaciones	0.01607	0.266 %	3.030 %	82.988 %
122	salida	0.01607	0.266 %	3.030 %	83.254 %
123	tiempo libre	0.01607	0.266 %	3.030 %	83.520 %
124	moron	0.01607	0.266 %	3.030 %	83.786 %
125	droga	0.01607	0.266 %	3.030 %	84.052 %
126	besar	0.01607	0.266 %	3.030 %	84.318 %
127	experiencia	0.01607	0.266 %	3.030 %	84.584 %
128	multitud	0.01607	0.266 %	3.030 %	84.850 %
129	taxi	0.01594	0.532 %	6.061 %	85.382 %
130	camareros	0.01528	0.532 %	6.061 %	85.914 %
131	gritar	0.01484	0.266 %	3.030 %	86.180 %
132	birra	0.01484	0.266 %	3.030 %	86.446 %
133	morado	0.01484	0.266 %	3.030 %	86.712 %
134	emborrachar(se)	0.01484	0.266 %	3.030 %	86.978 %
135	calle	0.01484	0.266 %	3.030 %	87.244 %
136	puestada	0.01484	0.266 %	3.030 %	87.510 %
137	inconsciencia	0.01484	0.266 %	3.030 %	87.776 %
138	consumo responsable	0.01484	0.266 %	3.030 %	88.042 %
139	demacre	0.01484	0.266 %	3.030 %	88.308 %
140	cana	0.01371	0.266 %	3.030 %	88.574 %
141	barra	0.01371	0.266 %	3.030 %	88.840 %
142	partidos	0.01371	0.266 %	3.030 %	89.106 %
143	reir	0.01371	0.266 %	3.030 %	89.372 %
144	ir puesto	0.01371	0.266 %	3.030 %	89.638 %
145	adormilado	0.01371	0.266 %	3.030 %	89.904 %
146	conocer gente	0.01371	0.266 %	3.030 %	90.170 %
147	porto	0.01371	0.266 %	3.030 %	90.436 %
148	vaqueros	0.01266	0.266 %	3.030 %	90.702 %
149	emborracharse	0.01266	0.266 %	3.030 %	90.968 %
150	raya	0.01266	0.266 %	3.030 %	91.234 %
151	shopping	0.01266	0.266 %	3.030 %	91.500 %
152	quedadas	0.01266	0.266 %	3.030 %	91.766 %
153	mareado	0.01266	0.266 %	3.030 %	92.032 %
154	estar con amigos/gas/go	0.01266	0.266 %	3.030 %	92.298 %
155	maquelele	0.01266	0.266 %	3.030 %	92.564 %
156	juerga	0.01266	0.266 %	3.030 %	92.830 %

157	camisa	0.01170	0.266 %	3.030 %	93.096 %
158	cocaina	0.01170	0.266 %	3.030 %	93.362 %
159	comprar	0.01170	0.266 %	3.030 %	93.628 %
160	paseos	0.01170	0.266 %	3.030 %	93.894 %
161	destornillador	0.01170	0.266 %	3.030 %	94.160 %
162	local	0.01170	0.266 %	3.030 %	94.426 %
163	explorar la ciudad	0.01170	0.266 %	3.030 %	94.692 %
164	portero de discoteca/s	0.01170	0.266 %	3.030 %	94.958 %
165	taja	0.01081	0.266 %	3.030 %	95.224 %
166	litros	0.00998	0.266 %	3.030 %	95.490 %
167	cenos	0.00922	0.266 %	3.030 %	95.756 %
168	dinero	0.00852	0.266 %	3.030 %	96.022 %
169	adiccion	0.00787	0.266 %	3.030 %	96.288 %
170	divertido	0.00787	0.266 %	3.030 %	96.554 %
171	copa	0.00727	0.266 %	3.030 %	96.820 %
172	coche	0.00727	0.266 %	3.030 %	97.086 %
173	entrada	0.00727	0.266 %	3.030 %	97.352 %
174	jarra	0.00672	0.266 %	3.030 %	97.618 %
175	medianoche	0.00672	0.266 %	3.030 %	97.884 %
176	sillas	0.00620	0.266 %	3.030 %	98.150 %
177	tacones	0.00620	0.266 %	3.030 %	98.416 %
178	vino	0.00573	0.266 %	3.030 %	98.682 %
179	ambiente	0.00573	0.266 %	3.030 %	98.948 %
180	flirtear	0.00529	0.266 %	3.030 %	99.214 %
181	dia	0.00452	0.266 %	3.030 %	99.480 %
182	monte	0.00417	0.266 %	3.030 %	99.746 %
183	hablar	0.00385	0.266 %	3.030 %	100.012 %

RELACIONES AFECTIVO-SEXUALES

Nº	Palabra	Disponibilidad	Frecuencia relativa	% Aparición	Frecuencia acumulada
1	sexo	0.33104	4.984 %	48.485 %	4.984 %
2	pareja	0.32586	4.361 %	42.424 %	9.345 %
3	carino/s	0.23582	3.738 %	36.364 %	13.083 %
4	besos/so	0.17891	2.804 %	27.273 %	15.887 %
5	amor	0.16330	1.869 %	18.182 %	17.756 %
6	abrazos/zo	0.13502	1.869 %	18.182 %	19.625 %
7	familia	0.11577	1.869 %	18.182 %	21.494 %
8	relacion	0.10930	1.558 %	15.152 %	23.052 %
9	confianza	0.09823	2.181 %	21.212 %	25.233 %
10	amigos/gas/go	0.09397	1.246 %	12.121 %	26.479 %
11	poliamor	0.09234	1.246 %	12.121 %	27.725 %
12	hombre	0.08790	0.935 %	9.091 %	28.660 %
13	intimidad	0.08543	1.558 %	15.152 %	30.218 %
14	sentimientos/to	0.08442	1.246 %	12.121 %	31.464 %
15	mujer	0.07918	0.935 %	9.091 %	32.399 %
16	querer(se)	0.07224	1.246 %	12.121 %	33.645 %
17	respeto	0.07113	1.558 %	15.152 %	35.203 %
18	amistad	0.07077	0.935 %	9.091 %	36.138 %
19	desamor	0.06925	0.935 %	9.091 %	37.073 %
20	comunicacion	0.06923	1.558 %	15.152 %	38.631 %
21	lesbiana	0.06806	0.935 %	9.091 %	39.566 %
22	follamigo/s	0.06603	1.246 %	12.121 %	40.812 %
23	LGBT(IQ+)	0.06291	0.935 %	9.091 %	41.747 %
24	trio	0.06123	1.558 %	15.152 %	43.305 %
25	felicidad	0.05874	0.935 %	9.091 %	44.240 %
26	genero	0.05489	0.623 %	6.061 %	44.863 %
27	carino	0.05188	0.623 %	6.061 %	45.486 %
28	follar	0.05108	0.935 %	9.091 %	46.421 %
29	monogamia	0.05025	0.623 %	6.061 %	47.044 %
30	condon	0.04691	0.935 %	9.091 %	47.979 %
31	bisexual	0.04659	0.935 %	9.091 %	48.914 %
32	homosexual	0.04403	0.935 %	9.091 %	49.849 %

33	amar	0.04231	0.935 %	9.091 %	50.784 %
34	trans(exual)	0.04209	0.623 %	6.061 %	51.407 %
35	gay	0.03912	0.623 %	6.061 %	52.030 %
36	apoyo (emocional)	0.03833	0.623 %	6.061 %	52.653 %
37	deseo	0.03833	0.623 %	6.061 %	53.276 %
38	aceptacion	0.03833	0.623 %	6.061 %	53.899 %
39	heterosexual	0.03645	0.935 %	9.091 %	54.834 %
40	dependencia	0.03527	0.623 %	6.061 %	55.457 %
41	mimos	0.03418	0.623 %	6.061 %	56.080 %
42	caricias/cia	0.03418	0.623 %	6.061 %	56.703 %
43	ilusion	0.03405	0.623 %	6.061 %	57.326 %
44	diversion	0.03397	0.623 %	6.061 %	57.949 %
45	sensaciones	0.03280	0.623 %	6.061 %	58.572 %
46	celos	0.03254	0.623 %	6.061 %	59.195 %
47	responsabilidad	0.03160	0.623 %	6.061 %	59.818 %
48	dolor	0.03030	0.312 %	3.030 %	60.130 %
49	ligar	0.03030	0.312 %	3.030 %	60.442 %
50	gestionar	0.03030	0.312 %	3.030 %	60.754 %
51	empatia	0.03030	0.312 %	3.030 %	61.066 %
52	experimentar	0.03030	0.312 %	3.030 %	61.378 %
53	padres	0.03030	0.312 %	3.030 %	61.690 %
54	colectivo	0.03030	0.312 %	3.030 %	62.002 %
55	enchochado	0.03030	0.312 %	3.030 %	62.314 %
56	dificil	0.03030	0.312 %	3.030 %	62.626 %
57	emocion	0.02954	0.623 %	6.061 %	63.249 %
58	libertad	0.02954	0.623 %	6.061 %	63.872 %
59	preservativos/vo	0.02931	0.623 %	6.061 %	64.495 %
60	genitales	0.02862	0.623 %	6.061 %	65.118 %
61	malestar	0.02729	0.312 %	3.030 %	65.430 %
62	cuidar	0.02729	0.312 %	3.030 %	65.742 %
63	afectividad	0.02729	0.312 %	3.030 %	66.054 %
64	poligamia	0.02729	0.312 %	3.030 %	66.366 %
65	sexualidad	0.02729	0.312 %	3.030 %	66.678 %
66	anticonceptivos	0.02729	0.312 %	3.030 %	66.990 %
67	alegria	0.02729	0.312 %	3.030 %	67.302 %
68	nuevo	0.02729	0.312 %	3.030 %	67.614 %
69	diversidad	0.02729	0.312 %	3.030 %	67.926 %
70	pillado	0.02729	0.312 %	3.030 %	68.238 %
71	enamorarse	0.02729	0.312 %	3.030 %	68.550 %
72	casar(se)	0.02626	0.623 %	6.061 %	69.173 %
73	amigos con derecho (a roce)	0.02575	0.623 %	6.061 %	69.796 %
74	compartir	0.02507	0.623 %	6.061 %	70.419 %
75	aprecio	0.02483	0.623 %	6.061 %	71.042 %
76	tontear	0.02459	0.312 %	3.030 %	71.354 %
77	cama	0.02459	0.312 %	3.030 %	71.666 %
78	romantico	0.02459	0.312 %	3.030 %	71.978 %
79	afecciones	0.02459	0.312 %	3.030 %	72.290 %
80	chico/a	0.02459	0.312 %	3.030 %	72.602 %
81	disfrutar	0.02459	0.312 %	3.030 %	72.914 %
82	ninios	0.02459	0.312 %	3.030 %	73.226 %
83	enconado	0.02459	0.312 %	3.030 %	73.538 %
84	alcohol	0.02459	0.312 %	3.030 %	73.850 %
85	relaciones	0.02320	0.623 %	6.061 %	74.473 %
86	igualdad	0.02248	0.623 %	6.061 %	75.096 %
87	polla	0.02214	0.312 %	3.030 %	75.408 %
88	mariposas	0.02214	0.312 %	3.030 %	75.720 %
89	no amor	0.02214	0.312 %	3.030 %	76.032 %
90	cercania	0.02214	0.312 %	3.030 %	76.344 %
91	enamorado	0.02214	0.312 %	3.030 %	76.656 %
92	tocarse	0.02214	0.312 %	3.030 %	76.968 %
93	noche	0.02214	0.312 %	3.030 %	77.280 %
94	orgia	0.02130	0.623 %	6.061 %	77.903 %
95	cono	0.01995	0.312 %	3.030 %	78.215 %
96	quedar	0.01995	0.312 %	3.030 %	78.527 %
97	hijos	0.01995	0.312 %	3.030 %	78.839 %
98	gustar	0.01995	0.312 %	3.030 %	79.151 %
99	toxicidad	0.01995	0.312 %	3.030 %	79.463 %
100	juegos/go	0.01995	0.312 %	3.030 %	79.775 %
101	sin prisa	0.01995	0.312 %	3.030 %	80.087 %
102	afecto	0.01797	0.312 %	3.030 %	80.399 %
103	recibir	0.01797	0.312 %	3.030 %	80.711 %
104	abrazar	0.01797	0.312 %	3.030 %	81.023 %

104	abrazar	0.01797	0.312 %	3.030 %	81.023 %
105	pasear	0.01797	0.312 %	3.030 %	81.335 %
106	atractivo/a	0.01797	0.312 %	3.030 %	81.647 %
107	nervios	0.01797	0.312 %	3.030 %	81.959 %
108	asexual	0.01797	0.312 %	3.030 %	82.271 %
109	placer	0.01797	0.312 %	3.030 %	82.583 %
110	cambio	0.01797	0.312 %	3.030 %	82.895 %
111	efimero	0.01618	0.312 %	3.030 %	83.207 %
112	dar	0.01618	0.312 %	3.030 %	83.519 %
113	acariciar	0.01618	0.312 %	3.030 %	83.831 %
114	bruto	0.01618	0.312 %	3.030 %	84.143 %
115	animales	0.01618	0.312 %	3.030 %	84.455 %
116	desconocimiento	0.01618	0.312 %	3.030 %	84.767 %
117	comodidad	0.01618	0.312 %	3.030 %	85.079 %
118	amigo especial	0.01618	0.312 %	3.030 %	85.391 %
119	relaciones/cion sexuales/al	0.01496	0.623 %	6.061 %	86.014 %
120	equipo	0.01458	0.312 %	3.030 %	86.326 %
121	amor propio	0.01458	0.312 %	3.030 %	86.638 %
122	ternura	0.01458	0.312 %	3.030 %	86.950 %
123	corazon	0.01458	0.312 %	3.030 %	87.262 %
124	necesidad	0.01458	0.312 %	3.030 %	87.574 %
125	trabajo	0.01458	0.312 %	3.030 %	87.886 %
126	consenso	0.01458	0.312 %	3.030 %	88.198 %
127	chingar	0.01458	0.312 %	3.030 %	88.510 %
128	heterocurioso	0.01458	0.312 %	3.030 %	88.822 %
129	lubricantes	0.01313	0.312 %	3.030 %	89.134 %
130	permiso	0.01313	0.312 %	3.030 %	89.446 %
131	casa	0.01313	0.312 %	3.030 %	89.758 %
132	gestion de emociones	0.01313	0.312 %	3.030 %	90.070 %
133	enamoramiento	0.01183	0.312 %	3.030 %	90.382 %
134	besar	0.01183	0.312 %	3.030 %	90.694 %
135	divorcio	0.01183	0.312 %	3.030 %	91.006 %
136	union	0.01183	0.312 %	3.030 %	91.318 %
137	gratitud	0.01183	0.312 %	3.030 %	91.630 %
138	sentir	0.01183	0.312 %	3.030 %	91.942 %
139	mamada	0.01183	0.312 %	3.030 %	92.254 %
140	estabilidad	0.01183	0.312 %	3.030 %	92.566 %
141	tranquilidad	0.01065	0.312 %	3.030 %	92.878 %
142	liberacion	0.01065	0.312 %	3.030 %	93.190 %
143	agradable	0.01065	0.312 %	3.030 %	93.502 %
144	bajar	0.01065	0.312 %	3.030 %	93.814 %
145	seguridad	0.00960	0.312 %	3.030 %	94.126 %
146	novio	0.00960	0.312 %	3.030 %	94.438 %
147	relacion abierta	0.00960	0.312 %	3.030 %	94.750 %
148	relacion a distancia	0.00960	0.312 %	3.030 %	95.062 %
149	bienestar	0.00960	0.312 %	3.030 %	95.374 %
150	empalmarse	0.00960	0.312 %	3.030 %	95.686 %
151	compromiso	0.00864	0.312 %	3.030 %	95.998 %
152	pensar	0.00864	0.312 %	3.030 %	96.310 %
153	posturas	0.00864	0.312 %	3.030 %	96.622 %
154	romper	0.00864	0.312 %	3.030 %	96.934 %
155	friendzone	0.00778	0.312 %	3.030 %	97.246 %
156	admiracion	0.00778	0.312 %	3.030 %	97.558 %
157	tristeza	0.00778	0.312 %	3.030 %	97.870 %
158	consciencia	0.00701	0.312 %	3.030 %	98.182 %
159	preservativos	0.00701	0.312 %	3.030 %	98.494 %
160	susurrar	0.00632	0.312 %	3.030 %	98.806 %
161	educacion	0.00632	0.312 %	3.030 %	99.118 %
162	entendimiento	0.00569	0.312 %	3.030 %	99.430 %
163	gustos	0.00512	0.312 %	3.030 %	99.742 %
164	conflicto	0.00337	0.312 %	3.030 %	100.054 %

VIDEOJUEGOS

Nº	Palabra	Disponibilidad	Frecuencia relativa	% Aparición	Frecuencia acumulada
1	mando/s	0.24744	3.717 %	30.303 %	3.717 %
2	ordenador	0.20161	3.346 %	27.273 %	7.063 %
3	juegos/go	0.17285	2.602 %	21.212 %	9.665 %
4	amigos/gas/go	0.13773	2.230 %	18.182 %	11.895 %
5	consola/s	0.11670	1.859 %	15.152 %	13.754 %
6	casco/s	0.11052	1.859 %	15.152 %	15.613 %
7	multijugador	0.10836	1.487 %	12.121 %	17.100 %
8	viciar(se)	0.10408	1.859 %	15.152 %	18.959 %
9	diversion	0.09483	1.487 %	12.121 %	20.446 %
10	gamer	0.09048	1.859 %	15.152 %	22.305 %
11	jugar	0.08094	1.115 %	9.091 %	23.420 %
12	ocio	0.07935	1.487 %	12.121 %	24.907 %
13	vicio/s	0.07386	1.115 %	9.091 %	26.022 %
14	movil	0.06898	1.115 %	9.091 %	27.137 %
15	casa	0.06808	1.115 %	9.091 %	28.252 %
16	enganchado	0.06719	1.115 %	9.091 %	29.367 %
17	online	0.06493	1.115 %	9.091 %	30.482 %
18	friki	0.06267	1.115 %	9.091 %	31.597 %
19	pantalla	0.06073	1.115 %	9.091 %	32.712 %
20	videojuegos/go	0.06061	0.743 %	6.061 %	33.455 %
21	hobby	0.05551	0.743 %	6.061 %	34.198 %
22	pasatiempo	0.05528	0.743 %	6.061 %	34.941 %
23	streamer/s	0.05128	0.743 %	6.061 %	35.684 %
24	tiempo	0.04397	0.743 %	6.061 %	36.427 %
25	internet	0.04266	0.743 %	6.061 %	37.170 %
26	niveles/vel	0.04112	0.743 %	6.061 %	37.913 %
27	teclado	0.04088	0.743 %	6.061 %	38.656 %
28	rol	0.03891	0.743 %	6.061 %	39.399 %
29	socializar	0.03842	0.743 %	6.061 %	40.142 %
30	youtubers/ber	0.03826	0.743 %	6.061 %	40.885 %
31	encerrado	0.03726	0.743 %	6.061 %	41.628 %
32	historias/ria	0.03121	0.743 %	6.061 %	42.371 %
33	dolor de cabeza	0.03030	0.372 %	3.030 %	42.743 %
34	jugadores	0.03030	0.372 %	3.030 %	43.115 %
35	introvertido	0.03030	0.372 %	3.030 %	43.487 %
36	accion	0.03030	0.372 %	3.030 %	43.859 %
37	adiccion	0.03030	0.372 %	3.030 %	44.231 %
38	maquina	0.03030	0.372 %	3.030 %	44.603 %
39	hacer TP	0.03030	0.372 %	3.030 %	44.975 %
40	aburrido	0.03030	0.372 %	3.030 %	45.347 %
41	enganche	0.03030	0.372 %	3.030 %	45.719 %
42	viciado	0.03030	0.372 %	3.030 %	46.091 %
43	intear	0.03030	0.372 %	3.030 %	46.463 %
44	agradable	0.03030	0.372 %	3.030 %	46.835 %
45	obsesion	0.02829	0.743 %	6.061 %	47.578 %
46	ojos	0.02764	0.372 %	3.030 %	47.950 %
47	trucos	0.02764	0.372 %	3.030 %	48.322 %
48	redes sociales	0.02764	0.372 %	3.030 %	48.694 %
49	aventura	0.02764	0.372 %	3.030 %	49.066 %
50	aislamiento	0.02764	0.372 %	3.030 %	49.438 %
51	PC	0.02764	0.372 %	3.030 %	49.810 %
52	desesperado	0.02764	0.372 %	3.030 %	50.182 %

53	ordenados	0.02764	0.372 %	3.030 %	50.554 %
54	noob	0.02764	0.372 %	3.030 %	50.926 %
55	fedear	0.02764	0.372 %	3.030 %	51.298 %
56	frustrante	0.02764	0.372 %	3.030 %	51.670 %
57	desagradable	0.02764	0.372 %	3.030 %	52.042 %
58	fantasia	0.02700	0.743 %	6.061 %	52.785 %
59	pilas	0.02521	0.372 %	3.030 %	53.157 %
60	hablar	0.02521	0.372 %	3.030 %	53.529 %
61	apuestas	0.02521	0.372 %	3.030 %	53.901 %
62	armas	0.02521	0.372 %	3.030 %	54.273 %
63	desconexion	0.02521	0.372 %	3.030 %	54.645 %
64	noche	0.02521	0.372 %	3.030 %	55.017 %
65	juegos online	0.02521	0.372 %	3.030 %	55.389 %
66	cable	0.02521	0.372 %	3.030 %	55.761 %
67	computadora	0.02521	0.372 %	3.030 %	56.133 %
68	sport	0.02521	0.372 %	3.030 %	56.505 %
69	entretenimiento	0.02521	0.372 %	3.030 %	56.877 %
70	guerra	0.02521	0.372 %	3.030 %	57.249 %
71	banear	0.02521	0.372 %	3.030 %	57.621 %
72	NPC	0.02521	0.372 %	3.030 %	57.993 %
73	streaming	0.02521	0.372 %	3.030 %	58.365 %
74	morir	0.02521	0.372 %	3.030 %	58.737 %
75	aislarse	0.02521	0.372 %	3.030 %	59.109 %
76	informatica	0.02456	0.743 %	6.061 %	59.852 %
77	grafica	0.02299	0.372 %	3.030 %	60.224 %
78	vidas	0.02299	0.372 %	3.030 %	60.596 %
79	bateria	0.02299	0.372 %	3.030 %	60.968 %
80	television	0.02299	0.372 %	3.030 %	61.340 %
81	rerun	0.02299	0.372 %	3.030 %	61.712 %
82	juegos de movil	0.02299	0.372 %	3.030 %	62.084 %
83	single-player	0.02299	0.372 %	3.030 %	62.456 %
84	campero	0.02299	0.372 %	3.030 %	62.828 %
85	palmar	0.02299	0.372 %	3.030 %	63.200 %
86	insulto/s	0.02299	0.372 %	3.030 %	63.572 %
87	RAM	0.02097	0.372 %	3.030 %	63.944 %
88	monedas	0.02097	0.372 %	3.030 %	64.316 %
89	no sociable	0.02097	0.372 %	3.030 %	64.688 %
90	exceso	0.02097	0.372 %	3.030 %	65.060 %
91	simulador	0.02097	0.372 %	3.030 %	65.432 %
92	auriculares	0.02097	0.372 %	3.030 %	65.804 %
93	dispositivos electronicos	0.02097	0.372 %	3.030 %	66.176 %
94	farmear	0.02097	0.372 %	3.030 %	66.548 %
95	videoconsola/s	0.02097	0.372 %	3.030 %	66.920 %
96	sentado	0.02097	0.372 %	3.030 %	67.292 %
97	micros	0.02097	0.372 %	3.030 %	67.664 %
98	disparar	0.02097	0.372 %	3.030 %	68.036 %
99	stream	0.02097	0.372 %	3.030 %	68.408 %
100	perder	0.02097	0.372 %	3.030 %	68.780 %
101	diversidad	0.02097	0.372 %	3.030 %	69.152 %
102	relajarse	0.02097	0.372 %	3.030 %	69.524 %
103	rendimiento	0.01913	0.372 %	3.030 %	69.896 %
104	bronca	0.01913	0.372 %	3.030 %	70.268 %

105	hackeo	0.01913	0.372 %	3.030 %	70.640 %
106	adolescentes	0.01913	0.372 %	3.030 %	71.012 %
107	individualismo	0.01913	0.372 %	3.030 %	71.384 %
108	botones	0.01913	0.372 %	3.030 %	71.756 %
109	obsesionado	0.01913	0.372 %	3.030 %	72.128 %
110	virtual	0.01913	0.372 %	3.030 %	72.500 %
111	violencia	0.01913	0.372 %	3.030 %	72.872 %
112	buffeado	0.01913	0.372 %	3.030 %	73.244 %
113	tumbado	0.01913	0.372 %	3.030 %	73.616 %
114	pelear	0.01913	0.372 %	3.030 %	73.988 %
115	descubrir	0.01913	0.372 %	3.030 %	74.360 %
116	compincharse	0.01913	0.372 %	3.030 %	74.732 %
117	ganar	0.01913	0.372 %	3.030 %	75.104 %
118	tension	0.01913	0.372 %	3.030 %	75.476 %
119	plataformas	0.01745	0.372 %	3.030 %	75.848 %
120	no saludable	0.01745	0.372 %	3.030 %	76.220 %
121	genero	0.01745	0.372 %	3.030 %	76.592 %
122	silla gamer	0.01745	0.372 %	3.030 %	76.964 %
123		0.01745	0.372 %	3.030 %	77.336 %
124	nerfeado	0.01745	0.372 %	3.030 %	77.708 %
125	vago	0.01745	0.372 %	3.030 %	78.080 %
126	estrategia	0.01745	0.372 %	3.030 %	78.452 %
127	flamear muy fuertemente	0.01745	0.372 %	3.030 %	78.824 %
128	dejado	0.01745	0.372 %	3.030 %	79.196 %
129	impostor	0.01745	0.372 %	3.030 %	79.568 %
130	ratas	0.01591	0.372 %	3.030 %	79.940 %
131	grafico	0.01591	0.372 %	3.030 %	80.312 %
132	rotisimo	0.01591	0.372 %	3.030 %	80.684 %
133	conocer personas	0.01591	0.372 %	3.030 %	81.056 %
134	agresivo	0.01591	0.372 %	3.030 %	81.428 %
135	matar	0.01591	0.372 %	3.030 %	81.800 %
136	troleear	0.01591	0.372 %	3.030 %	82.172 %
137	MMORPG	0.01452	0.372 %	3.030 %	82.544 %
138	suciedad	0.01452	0.372 %	3.030 %	82.916 %
139	absurdo	0.01452	0.372 %	3.030 %	83.288 %
140	arte	0.01452	0.372 %	3.030 %	83.660 %
141	microfono	0.01452	0.372 %	3.030 %	84.032 %
142	telefono	0.01452	0.372 %	3.030 %	84.404 %
143	adicto	0.01452	0.372 %	3.030 %	84.776 %
144	raton	0.01452	0.372 %	3.030 %	85.148 %
145	raguear	0.01452	0.372 %	3.030 %	85.520 %
146	shot	0.01452	0.372 %	3.030 %	85.892 %
147	equipo	0.01452	0.372 %	3.030 %	86.264 %
148	depresion	0.01452	0.372 %	3.030 %	86.636 %
149	arcade	0.01324	0.372 %	3.030 %	87.008 %
150	olor	0.01324	0.372 %	3.030 %	87.380 %
151	mundos	0.01324	0.372 %	3.030 %	87.752 %
152	aplicacion	0.01324	0.372 %	3.030 %	88.124 %
153	peligroso	0.01324	0.372 %	3.030 %	88.496 %
154	enchufe	0.01324	0.372 %	3.030 %	88.868 %
155	conocimiento	0.01324	0.372 %	3.030 %	89.240 %
156	gankear	0.01324	0.372 %	3.030 %	89.612 %

157	kill	0.01324	0.372 %	3.030 %	89.984 %
158	solitario	0.01324	0.372 %	3.030 %	90.356 %
159	acertijos	0.01208	0.372 %	3.030 %	90.728 %
160	desorden	0.01208	0.372 %	3.030 %	91.100 %
161	tecnica	0.01208	0.372 %	3.030 %	91.472 %
162	sidestep	0.01208	0.372 %	3.030 %	91.844 %
163	derrota	0.01208	0.372 %	3.030 %	92.216 %
164	puzle	0.01101	0.372 %	3.030 %	92.588 %
165	antisocial	0.01101	0.372 %	3.030 %	92.960 %
166	competitividad	0.01101	0.372 %	3.030 %	93.332 %
167	quicks	0.01101	0.372 %	3.030 %	93.704 %
168	game over	0.01101	0.372 %	3.030 %	94.076 %
169	descargar	0.01101	0.372 %	3.030 %	94.448 %
170	comprar	0.01005	0.372 %	3.030 %	94.820 %
171	disfrutar	0.01005	0.372 %	3.030 %	95.192 %
172	victory	0.01005	0.372 %	3.030 %	95.564 %
173	moderno	0.00916	0.372 %	3.030 %	95.936 %
174	agua	0.00836	0.372 %	3.030 %	96.308 %
175	masculino	0.00762	0.372 %	3.030 %	96.680 %
176	oro	0.00762	0.372 %	3.030 %	97.052 %
177	plata	0.00695	0.372 %	3.030 %	97.424 %
178	bronce	0.00634	0.372 %	3.030 %	97.796 %
179	hierro	0.00578	0.372 %	3.030 %	98.168 %
180	diamante	0.00528	0.372 %	3.030 %	98.540 %
181	platino	0.00481	0.372 %	3.030 %	98.912 %
182	ataque	0.00439	0.372 %	3.030 %	99.284 %
183	internacional	0.00365	0.372 %	3.030 %	99.656 %
184	interactivo	0.00333	0.372 %	3.030 %	100.028 %

INSULTOS

Nº	Palabra	Disponibilidad	Frecuencia relativa	% Aparición	Frecuencia acumulada
1	gilipollas	0.50371	7.612 %	66.667 %	7.612 %
2	tonto/a	0.32865	5.882 %	51.515 %	13.494 %
3	subnormal	0.30838	4.844 %	42.424 %	18.338 %
4	hijo de puta	0.24578	3.460 %	30.303 %	21.798 %
5	imbecil	0.22997	3.460 %	30.303 %	25.258 %
6	cabron/a	0.17174	2.768 %	24.242 %	28.026 %
7	pringado	0.15800	2.422 %	21.212 %	30.448 %
8	inutil	0.12601	2.076 %	18.182 %	32.524 %
9	idiota	0.11336	2.422 %	21.212 %	34.946 %
10	estupido	0.09359	2.076 %	18.182 %	37.022 %
11	puta	0.09085	1.384 %	12.121 %	38.406 %
12	anormal	0.07961	1.730 %	15.152 %	40.136 %
13	falta/s de respeto	0.07878	1.038 %	9.091 %	41.174 %
14	bobo	0.06549	1.384 %	12.121 %	42.558 %
15	retrasado	0.05993	1.384 %	12.121 %	43.942 %
16	capullo	0.05932	1.384 %	12.121 %	45.326 %
17	maricon	0.05607	1.384 %	12.121 %	46.710 %
18	danar	0.05438	0.692 %	6.061 %	47.402 %
19	zorra	0.05438	0.692 %	6.061 %	48.094 %
20	pendejo	0.05176	0.692 %	6.061 %	48.786 %
21	enfado	0.05072	1.038 %	9.091 %	49.824 %
22	hijoputa	0.04735	0.692 %	6.061 %	50.516 %
23	mongolo	0.04614	0.692 %	6.061 %	51.208 %
24	tu (puta) madre	0.04614	0.692 %	6.061 %	51.900 %
25	cerdo	0.04562	1.038 %	9.091 %	52.938 %
26	mamahuevo	0.04550	0.692 %	6.061 %	53.630 %
27	mazapan	0.04059	0.692 %	6.061 %	54.322 %
28	empanado	0.03928	0.692 %	6.061 %	55.014 %
29	feo/s	0.03762	0.692 %	6.061 %	55.706 %
30	simple	0.03030	0.346 %	3.030 %	56.052 %
31	mascachapas	0.03030	0.346 %	3.030 %	56.398 %

32	hijo de tu (puta) madre	0.03030	0.346 %	3.030 %	56.744 %
33	herir	0.03030	0.346 %	3.030 %	57.090 %
34	insulto/s	0.03030	0.346 %	3.030 %	57.436 %
35	joder	0.03001	0.692 %	6.061 %	58.128 %
36	payaso	0.02710	0.692 %	6.061 %	58.820 %
37	molestar	0.02701	0.346 %	3.030 %	59.166 %
38	astapotroa	0.02701	0.346 %	3.030 %	59.512 %
39	peligrosos	0.02701	0.346 %	3.030 %	59.858 %
40	pardillo	0.02701	0.346 %	3.030 %	60.204 %
41	asustaviejas	0.02701	0.346 %	3.030 %	60.550 %
42	analfabeto	0.02701	0.346 %	3.030 %	60.896 %
43	monchi	0.02701	0.346 %	3.030 %	61.242 %
44	tonto del culo	0.02701	0.346 %	3.030 %	61.588 %
45	insultar	0.02701	0.346 %	3.030 %	61.934 %
46	lerdo	0.02701	0.346 %	3.030 %	62.280 %
47	innecesarios	0.02701	0.346 %	3.030 %	62.626 %
48	bocachancla	0.02453	0.692 %	6.061 %	63.318 %
49	cabron	0.02431	0.692 %	6.061 %	64.010 %
50	tontopan	0.02408	0.346 %	3.030 %	64.356 %
51	empujar	0.02408	0.346 %	3.030 %	64.702 %
52	inutila	0.02408	0.346 %	3.030 %	65.048 %
53	bullying	0.02408	0.346 %	3.030 %	65.394 %
54	perdedor	0.02408	0.346 %	3.030 %	65.740 %
55	bocabuzon	0.02408	0.346 %	3.030 %	66.086 %
56	guarra	0.02408	0.346 %	3.030 %	66.432 %
57	entre amigos	0.02408	0.346 %	3.030 %	66.778 %
58	cabreo	0.02375	0.692 %	6.061 %	67.470 %
59	pegar	0.02146	0.346 %	3.030 %	67.816 %
60	zozoa	0.02146	0.346 %	3.030 %	68.162 %
61	ninos	0.02146	0.346 %	3.030 %	68.508 %
62	fracasado	0.02146	0.346 %	3.030 %	68.854 %
63	mamon	0.02146	0.346 %	3.030 %	69.200 %
64	ganan	0.02146	0.346 %	3.030 %	69.546 %
65	vete a freir esparragos	0.02146	0.346 %	3.030 %	69.892 %
66	tabu	0.02146	0.346 %	3.030 %	70.238 %
67	desagradable	0.02146	0.346 %	3.030 %	70.584 %
68	friki	0.01913	0.346 %	3.030 %	70.930 %
69	sinverguenza	0.01913	0.346 %	3.030 %	71.276 %
70	llorar	0.01913	0.346 %	3.030 %	71.622 %
71	mala educacion	0.01913	0.346 %	3.030 %	71.968 %
72	borono	0.01913	0.346 %	3.030 %	72.314 %
73	vete a tomar por culo	0.01913	0.346 %	3.030 %	72.660 %
74	amargada	0.01913	0.346 %	3.030 %	73.006 %
75	me haces cagar	0.01913	0.346 %	3.030 %	73.352 %
76	chupa pingas	0.01913	0.346 %	3.030 %	73.698 %
77	comedia	0.01913	0.346 %	3.030 %	74.044 %
78	mierda	0.01815	0.692 %	6.061 %	74.736 %
79	bastardo	0.01813	0.692 %	6.061 %	75.428 %
80	bacin	0.01705	0.346 %	3.030 %	75.774 %
81	antisocial	0.01705	0.346 %	3.030 %	76.120 %
82	sin sangre	0.01705	0.346 %	3.030 %	76.466 %
83	palabras	0.01705	0.346 %	3.030 %	76.812 %
84	unineuronal	0.01705	0.346 %	3.030 %	77.158 %
85	piropo	0.01705	0.346 %	3.030 %	77.504 %
86	ofensa	0.01705	0.346 %	3.030 %	77.850 %
87	degenerado	0.01705	0.346 %	3.030 %	78.196 %
88	umemoko	0.01705	0.346 %	3.030 %	78.542 %
89	sanguijuela	0.01520	0.346 %	3.030 %	78.888 %
90	lector	0.01520	0.346 %	3.030 %	79.234 %
91	muchos	0.01520	0.346 %	3.030 %	79.580 %
92	malparido	0.01520	0.346 %	3.030 %	79.926 %
93	cara tonto	0.01520	0.346 %	3.030 %	80.272 %
94	cancer	0.01520	0.346 %	3.030 %	80.618 %
95	inmaduro	0.01520	0.346 %	3.030 %	80.964 %
96	cegato	0.01520	0.346 %	3.030 %	81.310 %
97	corto	0.01355	0.346 %	3.030 %	81.656 %
98	gamer	0.01355	0.346 %	3.030 %	82.002 %
99	comemierda	0.01355	0.346 %	3.030 %	82.348 %
100	hijo de la chingada	0.01355	0.346 %	3.030 %	82.694 %
101	inmadurez	0.01355	0.346 %	3.030 %	83.040 %
102	monguer	0.01355	0.346 %	3.030 %	83.386 %
103	disgusto	0.01355	0.346 %	3.030 %	83.732 %
104	manco de los cojones	0.01355	0.346 %	3.030 %	84.078 %

105	txoriburu	0.01355	0.346 %	3.030 %	84.424 %
106	cabeza hueca	0.01355	0.346 %	3.030 %	84.770 %
107	falto de materia gris	0.01355	0.346 %	3.030 %	85.116 %
108		0.01208	0.346 %	3.030 %	85.462 %
109	paleta	0.01208	0.346 %	3.030 %	85.808 %
110	frustracion	0.01208	0.346 %	3.030 %	86.154 %
111	medio gili	0.01208	0.346 %	3.030 %	86.500 %
112	putaseme	0.01208	0.346 %	3.030 %	86.846 %
113	denso	0.01208	0.346 %	3.030 %	87.192 %
114	tontopollas	0.01076	0.346 %	3.030 %	87.538 %
115	maqueto	0.01076	0.346 %	3.030 %	87.884 %
116	enfermo	0.01076	0.346 %	3.030 %	88.230 %
117	defensa	0.01076	0.346 %	3.030 %	88.576 %
118	gili	0.01076	0.346 %	3.030 %	88.922 %
119	bobalicon	0.01076	0.346 %	3.030 %	89.268 %
120	soplapollas	0.01076	0.346 %	3.030 %	89.614 %
121	ergel	0.01076	0.346 %	3.030 %	89.960 %
122	micropito	0.01076	0.346 %	3.030 %	90.306 %
123	asqueroso	0.00960	0.346 %	3.030 %	90.652 %
124	mal nacido	0.00960	0.346 %	3.030 %	90.998 %
125	cara cebolla	0.00960	0.346 %	3.030 %	91.344 %
126	toca pelotas	0.00960	0.346 %	3.030 %	91.690 %
127	cara pepino	0.00855	0.346 %	3.030 %	92.036 %
128	tontaina	0.00855	0.346 %	3.030 %	92.382 %
129	basura	0.00762	0.346 %	3.030 %	92.728 %
130	perro	0.00762	0.346 %	3.030 %	93.074 %
131	morcillo	0.00762	0.346 %	3.030 %	93.420 %
132	tontolava	0.00762	0.346 %	3.030 %	93.766 %
133	jopelin	0.00762	0.346 %	3.030 %	94.112 %
134	pocas luces/luz	0.00762	0.346 %	3.030 %	94.458 %
135	rata	0.00680	0.346 %	3.030 %	94.804 %
136	mujeriego	0.00680	0.346 %	3.030 %	95.150 %
137	tragaperras	0.00680	0.346 %	3.030 %	95.496 %
138	mecachis	0.00680	0.346 %	3.030 %	95.842 %
139	perra	0.00606	0.346 %	3.030 %	96.188 %
140	cara anchoa	0.00606	0.346 %	3.030 %	96.534 %
141	chulo putas	0.00606	0.346 %	3.030 %	96.880 %
142	infiel	0.00540	0.346 %	3.030 %	97.226 %
143	unga unga	0.00540	0.346 %	3.030 %	97.572 %
144	cantamananas	0.00481	0.346 %	3.030 %	97.918 %
145	palurdo	0.00481	0.346 %	3.030 %	98.264 %
146	cavernicola	0.00481	0.346 %	3.030 %	98.610 %
147	petardo	0.00429	0.346 %	3.030 %	98.956 %
148	zumbado	0.00429	0.346 %	3.030 %	99.302 %
149	pedorro	0.00382	0.346 %	3.030 %	99.648 %
150	loco	0.00382	0.346 %	3.030 %	99.994 %

REDES SOCIALES

Nº	Palabra	Disponibilidad	Frecuencia relativa	% Aparición	Frecuencia acumulada
1	like/s	0.24493	3.806 %	33.333 %	3.806 %
2	follow	0.18545	2.422 %	21.212 %	6.228 %
3	influencer/s	0.17258	2.422 %	21.212 %	8.650 %
4	historias/ria	0.15349	3.114 %	27.273 %	11.764 %
5	seguidores/dor	0.13981	2.422 %	21.212 %	14.186 %
6	mensaje/s	0.12010	1.730 %	15.152 %	15.916 %
7	fotos/to	0.10508	2.076 %	18.182 %	17.992 %
8	amigos/gas/go	0.10029	1.730 %	15.152 %	19.722 %
9	perfil	0.08755	1.730 %	15.152 %	21.452 %
10	redes sociales	0.08489	1.038 %	9.091 %	22.490 %
11	followers/er	0.08275	1.038 %	9.091 %	23.528 %
12	seguir	0.08104	1.730 %	15.152 %	25.258 %
13	dar like (a algo)	0.07857	1.038 %	9.091 %	26.296 %
14	bloquear	0.07708	1.730 %	15.152 %	28.026 %
15	publicacion/es	0.07010	1.384 %	12.121 %	29.410 %
16	dar me gusta	0.06863	1.038 %	9.091 %	30.448 %
17	videos/o	0.06780	1.384 %	12.121 %	31.832 %
18	tuit/s/tweet/s	0.06668	1.038 %	9.091 %	32.870 %
19	direct	0.06668	1.038 %	9.091 %	33.908 %
20	falso	0.06461	1.038 %	9.091 %	34.946 %
21	retuit/retweet	0.06342	1.038 %	9.091 %	35.984 %
22	me gusta	0.06097	1.038 %	9.091 %	37.022 %

23	unfollow	0.05760	0.692 %	6.061 %	37.714 %
24	cotillear	0.05489	0.692 %	6.061 %	38.406 %
25	dejar de seguir a alguien	0.05489	0.692 %	6.061 %	39.098 %
26	comentario/s	0.05324	1.038 %	9.091 %	40.136 %
27	socializar	0.05245	0.692 %	6.061 %	40.828 %
28	famoso	0.05232	1.038 %	9.091 %	41.866 %
29	anonimato	0.05231	1.038 %	9.091 %	42.904 %
30	dislike/s	0.05188	0.692 %	6.061 %	43.596 %
31	stalker	0.04917	0.692 %	6.061 %	44.288 %
32	ligar	0.04782	1.038 %	9.091 %	45.326 %
33	reel/s	0.04635	1.038 %	9.091 %	46.364 %
34	tuitear	0.04617	1.038 %	9.091 %	47.402 %
35	hilo	0.04504	1.038 %	9.091 %	48.440 %
36	comentar	0.04423	1.038 %	9.091 %	49.478 %
37	insulto/s	0.04187	0.692 %	6.061 %	50.170 %
38	posts	0.03912	0.692 %	6.061 %	50.862 %
39	acosar	0.03731	0.692 %	6.061 %	51.554 %
40	publicar	0.03672	0.692 %	6.061 %	52.246 %
41	responder	0.03645	1.038 %	9.091 %	53.284 %
42	silenciar	0.03635	1.038 %	9.091 %	54.322 %
43	imagen/es	0.03508	0.692 %	6.061 %	55.014 %
44	dejar de seguir	0.03280	0.692 %	6.061 %	55.706 %
45	chat	0.03145	0.692 %	6.061 %	56.398 %
46	publicaci3n/es	0.03110	0.692 %	6.061 %	57.090 %
47	postear	0.03030	0.346 %	3.030 %	57.436 %
48	resetear	0.03030	0.346 %	3.030 %	57.782 %
49	increpar	0.03030	0.346 %	3.030 %	58.128 %
50	abuso	0.03030	0.346 %	3.030 %	58.474 %
51	hacer follow	0.03030	0.346 %	3.030 %	58.820 %
52	viciado	0.03030	0.346 %	3.030 %	59.166 %
53	privacidad	0.03027	0.692 %	6.061 %	59.858 %
54	filtros	0.03006	1.038 %	9.091 %	60.896 %
55	belleza	0.02729	0.346 %	3.030 %	61.242 %
56	engansoso	0.02729	0.346 %	3.030 %	61.588 %
57	mensajes privados	0.02729	0.346 %	3.030 %	61.934 %
58	suscribirse	0.02729	0.346 %	3.030 %	62.280 %
59	interactuar	0.02729	0.346 %	3.030 %	62.626 %
60	hacer unfollow	0.02729	0.346 %	3.030 %	62.972 %
61	darle like/s	0.02729	0.346 %	3.030 %	63.318 %
62	dm	0.02729	0.346 %	3.030 %	63.664 %
63	seguir a alguien	0.02729	0.346 %	3.030 %	64.010 %
64	moda	0.02459	0.346 %	3.030 %	64.356 %
65	streamer/s	0.02459	0.346 %	3.030 %	64.702 %
66	social media	0.02459	0.346 %	3.030 %	65.048 %
67	exposicion	0.02459	0.346 %	3.030 %	65.394 %
68	igo	0.02459	0.346 %	3.030 %	65.740 %
69	noche	0.02459	0.346 %	3.030 %	66.086 %
70	compartir	0.02320	0.692 %	6.061 %	66.778 %
71	directo/s	0.02272	0.692 %	6.061 %	67.470 %
72	acoso	0.02214	0.346 %	3.030 %	67.816 %
73	secuestrador	0.02214	0.346 %	3.030 %	68.162 %
74	coment	0.02214	0.346 %	3.030 %	68.508 %
75	envidia	0.02214	0.346 %	3.030 %	68.854 %
76	toxicidad	0.02214	0.346 %	3.030 %	69.200 %
77	creador de contenido	0.02214	0.346 %	3.030 %	69.546 %
78	amistades	0.02214	0.346 %	3.030 %	69.892 %
79	hazlo	0.02214	0.346 %	3.030 %	70.238 %
80	interacciones	0.02142	0.692 %	6.061 %	70.930 %
81	chatear	0.02080	0.692 %	6.061 %	71.622 %
82	fav	0.01995	0.346 %	3.030 %	71.968 %
83	conversacion	0.01995	0.346 %	3.030 %	72.314 %
84	vicio/s	0.01995	0.346 %	3.030 %	72.660 %
85	siniestro	0.01995	0.346 %	3.030 %	73.006 %
86	tendencia	0.01995	0.346 %	3.030 %	73.352 %
87	aceptacion	0.01995	0.346 %	3.030 %	73.698 %
88	softblock	0.01995	0.346 %	3.030 %	74.044 %
89	autoestima	0.01995	0.346 %	3.030 %	74.390 %
90	creatividad	0.01995	0.346 %	3.030 %	74.736 %
91	falsedad	0.01797	0.346 %	3.030 %	75.082 %
92	canal	0.01797	0.346 %	3.030 %	75.428 %
93	atascado	0.01797	0.346 %	3.030 %	75.774 %
94		0.01797	0.346 %	3.030 %	76.120 %
95	pasatiempo	0.01797	0.346 %	3.030 %	76.466 %
96	influencia	0.01797	0.346 %	3.030 %	76.812 %
97	hardblock	0.01797	0.346 %	3.030 %	77.158 %
98	favoritos	0.01797	0.346 %	3.030 %	77.504 %
99	hablar	0.01797	0.346 %	3.030 %	77.850 %

100	idealizar	0.01797	0.346 %	3.030 %	78.196 %
101	cosas de interes	0.01797	0.346 %	3.030 %	78.542 %
102	biografia	0.01797	0.346 %	3.030 %	78.888 %
103	famoseo	0.01618	0.346 %	3.030 %	79.234 %
104	agobiante	0.01618	0.346 %	3.030 %	79.580 %
105	audio de voz	0.01618	0.346 %	3.030 %	79.926 %
106	mal uso	0.01618	0.346 %	3.030 %	80.272 %
107	hacer block	0.01618	0.346 %	3.030 %	80.618 %
108	cancelado	0.01618	0.346 %	3.030 %	80.964 %
109	musica	0.01496	0.692 %	6.061 %	81.656 %
110	cryptobro	0.01458	0.346 %	3.030 %	82.002 %
111	notificacion	0.01458	0.346 %	3.030 %	82.348 %
112	muchos perfiles	0.01458	0.346 %	3.030 %	82.694 %
113	respuesta	0.01458	0.346 %	3.030 %	83.040 %
114	llamadas	0.01458	0.346 %	3.030 %	83.386 %
115	bullying	0.01458	0.346 %	3.030 %	83.732 %
116	compartir memes	0.01458	0.346 %	3.030 %	84.078 %
117	red	0.01458	0.346 %	3.030 %	84.424 %
118	cringe	0.01313	0.346 %	3.030 %	84.770 %
119	estafa	0.01313	0.346 %	3.030 %	85.116 %
120	anonimo	0.01313	0.346 %	3.030 %	85.462 %
121	feed	0.01313	0.346 %	3.030 %	85.808 %
122	stalkeo	0.01313	0.346 %	3.030 %	86.154 %
123	subir	0.01313	0.346 %	3.030 %	86.500 %
124	busqueda	0.01183	0.346 %	3.030 %	86.846 %
125	fotos vulnerables	0.01183	0.346 %	3.030 %	87.192 %
126	likear	0.01183	0.346 %	3.030 %	87.538 %
127	cobarde	0.01183	0.346 %	3.030 %	87.884 %
128	cuenta candado	0.01183	0.346 %	3.030 %	88.230 %
129	meter fichas	0.01183	0.346 %	3.030 %	88.576 %
130	algoritmo	0.01065	0.346 %	3.030 %	88.922 %
131	visualizaciones	0.01065	0.346 %	3.030 %	89.268 %
132	subir contenido	0.01065	0.346 %	3.030 %	89.614 %
133	mujeres	0.01065	0.346 %	3.030 %	89.960 %
134	aparentar	0.01065	0.346 %	3.030 %	90.306 %
135	aplicaciones	0.01065	0.346 %	3.030 %	90.652 %
136	preocupacion	0.01065	0.346 %	3.030 %	90.998 %
137	ser un bienqueda	0.01065	0.346 %	3.030 %	91.344 %
138	fakenews	0.00960	0.346 %	3.030 %	91.690 %
139	sorteo	0.00960	0.346 %	3.030 %	92.036 %
140	manipulacion	0.00960	0.346 %	3.030 %	92.382 %
141	banear	0.00960	0.346 %	3.030 %	92.728 %
142	veracidad	0.00864	0.346 %	3.030 %	93.074 %
143	engañar	0.00864	0.346 %	3.030 %	93.420 %
144	poses	0.00864	0.346 %	3.030 %	93.766 %
145	seguido	0.00864	0.346 %	3.030 %	94.112 %
146	mala comunicacion	0.00864	0.346 %	3.030 %	94.458 %
147	denunciar	0.00864	0.346 %	3.030 %	94.804 %
148	opinion	0.00864	0.346 %	3.030 %	95.150 %
149	captura	0.00778	0.346 %	3.030 %	95.496 %
150	retuitear	0.00778	0.346 %	3.030 %	95.842 %
151	archivar	0.00778	0.346 %	3.030 %	96.188 %
152	stalkear	0.00701	0.346 %	3.030 %	96.534 %
153	comunicacion	0.00632	0.346 %	3.030 %	96.880 %
154	demostrar	0.00632	0.346 %	3.030 %	97.226 %
155	citar tuit	0.00632	0.346 %	3.030 %	97.572 %
156	distancla	0.00569	0.346 %	3.030 %	97.918 %
157	chulear	0.00569	0.346 %	3.030 %	98.264 %
158	delinquir	0.00512	0.346 %	3.030 %	98.610 %
159	reblog	0.00512	0.346 %	3.030 %	98.956 %
160	mostrar	0.00512	0.346 %	3.030 %	99.302 %
161	conocer	0.00462	0.346 %	3.030 %	99.648 %
162	desautbrir	0.00416	0.346 %	3.030 %	99.994 %