

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CAMPUS LAGO DA PEDRA
CURSO DE LETRAS – LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA E SUAS
RESPECTIVAS LITERATURAS

FRANCILENE MELO DA SILVA

NEOLOGISMO POR EMPRÉSTIMO NA COMUNIDADE GAMER: uma análise de
termos populares nas redes sociais

LAGO DA PEDRA – MA
2025

FRANCILENE MELO DA SILVA

NEOLOGISMO POR EMPRÉSTIMO NA COMUNIDADE GAMER: uma análise de
termos populares nas redes sociais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de Letras da Universidade Estadual do
Maranhão – UEMA, *Campus* de Lago da Pedra,
como requisito para colação de grau de Licenciatura
em Letras.

Orientador: Prof. Me. João Vitor Cunha Lopes

LAGO DA PEDRA – MA
2025

S581n Silva, Francilene Melo da.

Neologismo por empréstimo na comunidade gamer: Uma análise de termos populares nas redes sociais / Francilene Melo da Silva – Lago da Pedra-MA, 2025.

118 p: il.

Monografia (Graduação em Letras com Licenciatura em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa), Universidade Estadual do Maranhão-UEMA/ Campus Lago da Pedra, 2025.

Orientador: Prof^o. Me. João Vitor Cunha Lopes

1. Neologismos 2. Estrangeirismo 3. Comunidade Gamer 4. Redes Sociais.

CDU: 801.316.1 : 801316.3

FRANCILENE MELO DA SILVA

NEOLOGISMO POR EMPRÉSTIMO NA COMUNIDADE GAMER: uma análise de
termos populares nas redes sociais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de Letras da Universidade Estadual do
Maranhão – UEMA, *Campus* de Lago da Pedra,
como requisito para colação de grau de Licenciatura
em Letras.

Aprovado em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **JOAO VITOR CUNHA LOPES**
Data: 31/07/2025 15:37:32-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. João Vitor Cunha Lopes (Orientador)
Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
 **WALDEMBERG ARAUJO BESSA**
Data: 31/07/2025 18:28:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Waldemberg Araújo Bessa
Universidade Estadual do Maranhão

Documento assinado digitalmente
 **YNNARA SOARES REIS**
Data: 31/07/2025 17:33:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ma. Ynnara Soares Reis
Universidade Estadual do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Minha primeira palavra de gratidão é para Deus. Antes mesmo que eu pudesse compreender os desafios pelos quais iria atravessar, Ele já estava lá, preparando o terreno, sustentando minhas forças, erguendo-me e amparando-me nos dias mais desafiadores. A Ele entrego não apenas esta conquista, mas cada passo que me trouxe até aqui. Obrigada, Senhor, por nunca me deixar desistir.

Ao meu filho, Manoel Victor, meu maior amor, meu motivo mais puro e verdadeiro para seguir em frente. Cada palavra escrita aqui carrega um pouco do seu nome, do seu sorriso, do seu olhar que me lembra todos os dias porque luto. Mesmo tão pequeno, você já é gigante na minha vida. É por você que enfrento o mundo, que me supero. Ser sua mãe me ensina o verdadeiro significado de amor, coragem, sacrifício e renascimento.

Você não apenas esteve comigo em pensamento, você esteve de corpo e alma. Quantas vezes foi à universidade ao meu lado, sentou-se comigo nas salas de aula, participou da minha rotina acadêmica sem nem saber a importância de tudo isso. Você cresceu junto com esta monografia, e por isso ela também é um retrato do nosso vínculo, da nossa jornada. Esta conquista também é sua, porque você esteve presente em cada momento.

À minha mãe, Gilcimar, mulher de fé, exemplo inquestionável de força e amor incondicional. Você foi meu primeiro abrigo e continua sendo minha base. Não há palavras que expressem o quanto sou grata por tudo o que fez e ainda faz por mim e pelo meu filho. Seu apoio, sua presença firme, mesmo nos momentos em que tudo parecia desmoronar, foi meu alicerce. Obrigada por acreditar em mim até quando eu mesma duvidei. Obrigada por suas orações.

Aos amigos e familiares que torceram por mim, que respeitaram meu tempo, que entenderam minhas ausências, que vibraram por cada etapa concluída. Em especial aos que, com pequenos gestos, como um almoço pronto, um cuidado com meu filho, um recado de apoio, me mostraram que amor também mora nos detalhes.

Ao meu orientador, Professor Mestre João Vitor Cunha Lopes, agradeço com muito respeito e carinho. Suas orientações foram muito mais que técnicas, foram guias para que eu encontrasse um caminho seguro no processo de escrita desta monografia.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que este trabalho fosse possível: professores, colegas universitários, direção de curso... minha gratidão sincera. Cada um de vocês deixou uma marca na minha história.

Por fim, agradeço a mim mesma, pela coragem de continuar mesmo quando perdi a vontade. Por não ter desistido mesmo quando parecia impossível. Se cheguei até aqui, é porque eu fui capaz, com muita fé, de dar um passo adiante, dia após dia, pois sempre levo comigo que após a meia noite um novo dia começa e a vida continua.

*“Apenas os que dialogam podem
construir pontes e vínculos”.*
Papa Francisco
(1936 – 2025)

RESUMO

Esta monografia investiga a formação de neologismos por empréstimo originados na comunidade gamer e empregados nas redes sociais, com foco nos processos linguísticos envolvidos nessa incorporação lexical. O objetivo principal é compreender como esses termos, em sua maioria originados da língua inglesa, são formados e utilizados no contexto digital, analisando os modos de adaptação à língua portuguesa. A fundamentação teórica se baseia em autores como Alves (2004), Castells (2008), Ferrarezi Jr (2008) e Garcez e Zilles (2001), que discutem o neologismo, o empréstimo de palavras e a dinâmica comunicativa nas redes sociais. A metodologia adotada é quali quantitativa, combinando uma análise qualitativa, voltada ao significado e uso contextual dos termos, com uma análise quantitativa que avalia a frequência de ocorrência desses neologismos em plataformas como Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter). A coleta dos dados inclui publicações, comentários, legendas e outras formas de interação que apresentem termos provenientes da comunidade gamer, analisando a origem, significado literais, uso específico e processos de adaptação morfológica, gráfica ou semântica. O estudo também considera fatores culturais e tecnológicos que influenciam a adoção desses termos, confirmando o papel ativo da comunidade gamer na criação e difusão de expressões linguísticas. Os resultados evidenciam como a língua portuguesa se adapta e incorpora elementos de outros idiomas a partir de contextos culturais específicos, como o dos jogos eletrônicos, fomentando reflexões sobre a influência da cultura digital nos processos de criação lexical e destacando a importância dos jogos e das redes sociais na dinâmica atual da língua.

Palavras-chave: Neologismos; Estrangeirismo; Comunidade Gamer; Redes Sociais.

ABSTRACT

This monograph investigates the formation of neologisms borrowed from the gamer community and used on social networks, focusing on the linguistic processes involved in this lexical incorporation. The main objective is to understand how these terms, most of which originate in English, are formed and used in the digital context, analyzing the ways in which they are adapted to the Portuguese language. The theoretical basis is based on authors such as Alves (2004), Castells (2008), Ferrarezi Jr (2008) and Garcez and Zilles (2001), who discuss neologism, the borrowing of words and the dynamics of communication on social networks. The methodology adopted is qualitative-quantitative, combining a qualitative analysis, focused on the meaning and contextual use of the terms, with a quantitative analysis that evaluates the frequency of occurrence of these neologisms on platforms such as Instagram, TikTok, YouTube and X (formerly Twitter). Data collection includes posts, comments, captions and other forms of interaction that feature terms from the gamer community, analyzing their origin, literal meaning, specific use and processes of morphological, graphic or semantic adaptation. The study also considers cultural and technological factors that influence the adoption of these terms, confirming the active role of the gamer community in the creation and diffusion of linguistic expressions. The results show how the Portuguese language adapts and incorporates elements of other languages from specific cultural contexts, such as electronic games, encouraging reflections on the influence of digital culture on the processes of lexical creation and highlighting the importance of games and social networks in the current dynamics of language.

Keywords: Neologisms; Foreignness; Gamer Community; Social Networks.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Hack	40
Figura 2 – popularização	40
Figura 3 – Hack	41
Figura 4 – popularização	41
Figura 5 – Hack	42
Figura 6 – popularização	42
Figura 7 – Hack	43
Figura 8 - popularização	43
Figura 9 – Hack	44
Figura 10 - popularização	44
Figura 11 – de hack	45
Figura 12 – usando hack.....	45
Figura 13 – Nerfar	46
Figura 14 – popularização	47
Figura 15 – Nerfa	48
Figura 16 – popularização	48
Figura 17 – Nerfou	49
Figura 18 – popularização	49
Figura 19 – Nerfado	50
Figura 20 – popularização	50
Figura 21 – Nerfaram	51
Figura 22 – popularização	51
Figura 23 – Nerfar	52
Figura 24 – Nerfado	52
Figura 25 – Tankar	53
Figura 26 – popularização	54
Figura 27 – Tankei	54
Figura 28 – popularização	55
Figura 29 – Tanka.....	56
Figura 30 – popularização	57
Figura 31 – Tanko	57
Figura 32 – popularização	58

Figura 33 – Intankáveis	58
Figura 34 – Intankear.....	59
Figura 35 – popularização	60
Figura 36 – Tankando.....	60
Figura 37 – popularização	61
Figura 38 – Tankuda.....	61
Figura 39 – popularização	62
Figura 40 – Intankavel.....	62
Figura 41 – Tanka.....	62
Figura 42 – Skin	64
Figura 43 – popularização	64
Figura 44 – Skin	65
Figura 45 – popularização	65
Figura 46 – Skin	66
Figura 47 – popularização	66
Figura 48 – Skin	67
Figura 49 – Skin	68
Figura 50 – popularização	69
Figura 51 – Skin	69
Figura 52 – popularização	70
Figura 53 – Skin grátis	70
Figura 54 – Skin lendária	71

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Termos comuns na comunidade gamer.....	36
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1 Evolução das redes sociais	16
2.1.1 Breve contextualização sobre as redes TikTok, Instagram, X e YouTube.	18
2.2 Empréstimo de palavras no português	21
2.3 Neologismo	24
2.4 Processos com a própria língua portuguesa.....	24
2.4.1 Neologismo fonológico	24
2.4.2 Neologismo sintático	25
2.4.3 Conversão	27
2.4.4 Neologismo semântico	28
2.4.5 Outros processos	29
2.5 Neologismo por empréstimo	30
3 METODOLOGIA.....	33
3.1 Comunidade discursiva gamer	34
3.2 Método de coleta de corpus	35
4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO.....	39
4.1 Hack	39
4.2 Nerf	46
4.3 Tank	53
4.4 Skin	63
5 CONCLUSÃO.....	72
REFERÊNCIAS	75
ANEXOS	76

1 INTRODUÇÃO

Com o crescimento das tecnologias digitais e a crescente adesão às plataformas de redes sociais por um número cada vez maior de pessoas, a maneira como nos comunicamos uns com os outros tem passado por transformações significativas. Dentro desse novo panorama virtual, a comunidade gamer, grupo de jogadores de videogames, surge como um grupo sociocultural significativo, com características próprias, especialmente no uso da linguagem.

Essa forma de comunicação, frequentemente fazendo a adoção de palavras originadas de outros idiomas, principalmente do inglês, tem se popularizado pelas redes sociais, criando palavras e expressões que ultrapassam o universo dos jogos on-line. Essas palavras e expressões, que são classificadas como neologismos por empréstimo, fenômeno muito importante para essa pesquisa, mostram de maneira clara como a língua tem capacidade de evoluir e se adaptar, correspondendo às novas realidades sociais e tecnológicas.

Levando em consideração essas constantes mudanças, a presente monografia surge pelo interesse na compreensão sobre as transformações na linguagem diante das inovações tecnológicas e culturais, que refletem diretamente no modo como nos comunicamos, assim como no processo de formação desses neologismos e, principalmente, como eles se popularizam nas redes sociais. O estudo sobre o neologismo por empréstimo na comunidade gamer envolve linguagem, tecnologia e globalização, em uma só relação. Diante desse contexto, surge o seguinte questionamento: Qual o papel das redes sociais na popularização de neologismos por empréstimo originados da comunidade gamer?

Para responder a essa pergunta, faz-se necessário observar como essas expressões circulam, em que contextos elas aparecem e como elas vão sendo compreendidas por pessoas fora do grupo de origem. É importante destacar que, embora muitos desses termos estejam em alta nas redes, isso não significa que eles estejam consolidados ou institucionalizados na língua portuguesa. A popularização, ato ou efeito de divulgar, de tornar conhecido¹, e o uso frequente são apenas etapas iniciais de um processo denso e não garante que essas palavras serão oficialmente reconhecidas ou adotadas de forma ampla por todos os falantes. Por isso, entender essa evolução contribui na reflexão sobre como uma palavra pode sair de um grupo específico e, pouco a pouco, alcançar espaços mais amplos ou até mesmo desaparecer com o tempo.

¹ Informação retirada do site:

<https://michaelis.uol.com.br/busca?id=XpK9q#:~:text=Dicion%C3%A1rio%20Brasileiro%20da%20L%C3%ADngua%20Portuguesa&text=1%20Ato%20ou%20efeito%20de,%2C%20de%20tornar%20conhecido;%20divulga%C3%A7%C3%A3o.>

A escolha desse tema justifica-se por vários motivos. Inicialmente, o uso dessas expressões vai além do vocabulário do português brasileiro e levanta questões importantes sobre a percepção desses termos pelos falantes de português. Assim, esta monografia se faz relevante para o entendimento sobre o impacto do uso desses termos fora dessa comunidade, pois essas expressões ultrapassam o ambiente gamer, impactando várias camadas da sociedade. Por isso, é essencial estimular o debate sobre os impactos sociais, culturais e linguísticos que essa adoção causa. Se faz relevante também para o incentivo dos estudos sobre a formação de neologismo no português e para a compreensão que as percepções sobre essas mudanças são relevantes para áreas como linguística e comunicação. Além disso, incentiva debates sobre globalização, preservação da cultura brasileira e os desafios que a tecnologia traz para a nossa língua. Isso torna a pesquisa uma contribuição importante para compreender a relação entre língua, cultura e tecnologia.

Diante disso, a presente monografia tem como principal objetivo investigar a popularização de neologismos por empréstimo, formados na comunidade gamer, nas redes sociais e seus processos de formação. Para alcançar esse objetivo, busca-se, em um primeiro momento, identificar e classificar os termos mais recorrentes e com maior frequência de uso. Em seguida, analisar de que maneira específica as redes sociais contribuem ativamente para a popularização desses termos.

Por fim, almeja-se compreender de que forma esses estrangeirismos, ou seja, palavras de origem estrangeira incorporadas ao português, afetam a cultura e a própria estrutura do idioma falado e escrito pelos seus usuários. Ao trazer esse debate instigante e atual, espera-se contribuir de forma significativa para os estudos linguísticos que se dedicam à análise da linguagem digital e de suas constantes transformações, evidenciando que a língua portuguesa é um organismo vivo e dinâmico, em constante processo de adaptação e mudança, acompanhando de perto as transformações sociais e culturais que moldam o nosso tempo.

Além desta introdução, este trabalho está organizado em cinco seções que conduzem o leitor de maneira lógica pela fundamentação teórica, metodologia, análises desenvolvidas, conclusão e anexos. A seção a seguir, trata da fundamentação teórica, abrangendo a evolução das redes sociais, oferecendo um panorama geral sobre seu crescimento e impacto na comunicação digital, contextualizando sobre as redes TikTok, Instagram, X (antigo Twitter) e YouTube, explorando suas características e formas de engajamento que favorecem a circulação de neologismos.

Ainda na fundamentação teórica, explana-se sobre o empréstimo de palavras no português, com foco na incorporação de vocábulos estrangeiros ao léxico da língua portuguesa

e sobre o neologismo, que é dividido nos processos formados com base na própria estrutura da língua portuguesa e aqueles com origem estrangeira.

A seção três é dedicada à metodologia, abordando os critérios e procedimentos adotados na pesquisa, além de apresentar uma reflexão sobre a comunidade discursiva gamer, evidenciando como esse grupo social atua na criação de termos. Na seção seguinte, explana a análise dos dados coletados.

Ao final, a seção da conclusão sintetiza os principais resultados da pesquisa. E para complementar a pesquisa, são incluídos os anexos na última seção, os quais reúnem imagens dos posts analisados que documentam e ilustram os contextos de uso dos neologismos no ambiente das redes sociais e sua popularização. Esses anexos oferecem suporte às análises, conferindo maior clareza e legitimidade ao estudo desenvolvido.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso de neologismos por empréstimo nas redes sociais é um fenômeno crescente. Palavras e expressões originadas de outras línguas, especialmente do inglês, ganham destaque em ambientes on-line devido a interação entre pessoas de diferentes culturas. Muitas dessas palavras podem ter sua origem em comunidades diferentes. Nesse sentido, a presente pesquisa buscou termos nas redes sociais, mas que são formados na comunidade gamer. As redes sociais criam um espaço acessível, onde essas palavras não são apenas introduzidas, mas também rapidamente adotadas e compartilhadas.

Dito isso, a fundamentação teórica dessa monografia, visando trazer embasamento para uma narrativa bem elaborada, busca compreender os aspectos que influenciam o uso de neologismos por empréstimo nas redes sociais. Este referencial é dividido em três principais tópicos: a evolução das redes sociais, empréstimo de palavras no português e o neologismo, que abrange os processos que ocorrem com a própria língua portuguesa e os que ocorrem por meio de empréstimo de palavras estrangeiras. Inicialmente, buscaremos conceituar as redes segundo Castells (2008), para então abordar brevemente evolução das redes sociais, uma vez que se faz necessário para entender o seu papel na popularização de termos estrangeiros.

Além disso, a partir dos autores Alves (2004), Ferrarezi Jr (2008) e Garcez e Zilles (2001), aborda-se sobre empréstimo de palavras, evidenciando seu conceito e sua adoção. Por fim, busca-se conceituar neologismo segundo Alves (2004), evidenciando alguns dos processos de formação abordados pela autora, para que haja uma compreensão de como são criadas e adotas novas palavras na língua portuguesa. Assim, buscou-se reunir essas perspectivas para compreender a adoção de neologismos por empréstimo, proporcionando uma análise que relaciona aspectos linguísticos e sociais em um contexto contemporâneo.

2.1 Evolução das redes sociais

As redes sociais são plataformas digitais que transformaram o modo como nos comunicamos, nos conectamos e compartilhamos informações. Segundo Castells (2008, p. 566), redes “são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação [...]”.

Assim, as redes são sistemas que não possuem limites, permitindo constante evolução. Isso possibilita a integração de novos participantes, desde que eles sejam capazes de interagir entre si usando os mesmos códigos de comunicação. Esses códigos podem ser

entendidos como linguagens, normas, valores e protocolos técnicos. Essa visão reflete o funcionamento das redes sociais, que dependem da adesão de usuários capazes de operar nas redes, compartilhando conteúdo e interagindo de acordo com as regras e funcionalidades das plataformas.

Antes mesmo do surgimento da internet, já existiam formas de interação social à distância por meio de redes eletrônicas restritas. A primeira foi o BBS (sistema de quadros de boletins), criado em 1973, que projetava conexão via linha telefônica. Em 1985, surgiu o Quantum Link, ampliando essa conectividade².

A primeira rede social criada na internet foi a Classmates.com, em 1995, que conectava amigos de escola, trabalho e militares. Mas embora essa plataforma fosse popular, ainda não se encaixava completamente no conceito moderno de redes sociais. Os primeiros sites de redes sociais possuíam estruturas simples e poucas opções de interação. A partir daí, surgiram várias outras redes que de uma maneira ou outra contribuíram para a interação social digital³.

Por volta dos anos 2000, com a expansão da internet, os modelos de redes sociais se tornaram mais sofisticados e interativos, moldando a forma como nos comunicamos e interagimos on-line. Um exemplo desse novo modelo criado nesse período, é o Orkut. Como afirma Nunes (2014):

As plataformas de redes sociais que surgiram nesse período foram pioneiras em propiciar, numa mesma interface, diferentes processos informacionais aos indivíduos, permitindo-lhes, dentre outras coisas: publicar seus próprios comentários em arquivos pessoais de terceiros; participar de fóruns de discussão; trocar mensagens com outros usuários; criar quadros de recados para si; organizar repositórios públicos de documentos; utilizar serviços de chat; enviar mensagens coletivas aos seus contatos e empreender categorizações personalizadas, inicialmente, de fotografias, e depois de vídeos e músicas (Nunes, 2014 p. 16).

O Orkut fez muito sucesso, principalmente no Brasil, com recursos como comunidades, depoimentos e classificação de perfis, chegando a ter mais de 300 milhões de usuários. Ele foi ultrapassado pelo Facebook, que depois perdeu espaço para o WhatsApp, o aplicativo mais usado hoje no Brasil, presente em 93,4% dos dispositivos com internet no país⁴.

A evolução das redes sociais unificou as diferentes funcionalidades numa só interface, promovendo a interação e a personalização nos processos de comunicação e

² 1 Informações retiradas do site <https://www.evidjuri.com.br/blog/a-evolucao-das-redes-sociais-ao-longo-dos-anos.html>.

³ 2 Informações retiradas do site <https://www.evidjuri.com.br/blog/a-evolucao-das-redes-sociais-ao-longo-dos-anos.html>.

⁴ 3 Informações retiradas do site <https://www.evidjuri.com.br/blog/a-evolucao-das-redes-sociais-ao-longo-dos-anos.html>.

organização de informações. Essa mudança também reflete uma transformação cultural. As redes sociais deixaram de ser simples plataformas de troca de mensagens para se tornarem ambientes onde se compartilham informações e formam opiniões. Segundo Recuero (2011):

Sites de rede social foram especialmente significativos para a revolução da “mídia social” porque vão criar redes que estão permanentemente conectadas, por onde circulam informações de forma síncrona (como nas conversações, por exemplo) e assíncrona (como no envio de mensagens). Redes sociais tornaram-se a nova mídia, em cima da qual a informação circula, é filtrada e repassada; conectada à conversação, onde é debatida, discutida e, assim gera a possibilidade de novas formas de organização social baseado em interesses das coletividades. Esses sites atingem novos potenciais com o advento de outras tecnologias, que aumentam a mobilidade do acesso às informações, como celulares, tablets, smartphones e etc. (Recuero, 2011, p.15).

Pierre Lévy (1999, p. 17) diz que a “cibercultura é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Assim, pressupõe-se que as redes sociais representam um espaço cultural que tem foco nos relacionamentos entre as pessoas e na dinâmica que percorre a vida contemporânea.

2.1.1 Breve contextualização sobre as redes TikTok, Instagram, X e YouTube.

Entre as redes sociais que mais se destacam no Brasil, estão o TikTok, o Instagram, o X (antigo Twitter) e o YouTube, que não apenas se consolidaram como ferramentas de comunicação e entretenimento, mas também como espaços de circulação de discursos. Para compreender seu impacto, é fundamental analisar não só sua origem e evolução, mas também seus dados de uso e interação.

O TikTok, criado em 2016, se tornou rapidamente uma das redes sociais mais populares, principalmente entre jovens e adolescentes, graças aos vídeos curtos e fáceis de criar. Seu crescimento foi muito rápido, em menos de um ano já tinha mais de meio milhão de acessos e, em 2020, chegou a um bilhão de downloads. Em 2021, já era um dos aplicativos mais usados no Brasil. Um dos motivos do sucesso é o seu algoritmo, que facilita a divulgação dos vídeos, mesmo de quem tem poucos seguidores⁵.

Antes de se tornar TikTok, a plataforma era chamada Musical.ly, lançada em 2014 para dublagens e músicas. Em 2016, foi comprada pela empresa chinesa ByteDance, que transformou o app no TikTok que conhecemos hoje. Essa mudança ajudou a empresa a crescer

⁵ Informações disponibilizadas pelo SEBRAE, disponível em:

[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/c0032c8f96331db1b4da150f5106c96d/\\$File/30656.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/c0032c8f96331db1b4da150f5106c96d/$File/30656.pdf).

no mercado internacional. O TikTok chamou atenção por focar na interação dos usuários e cresceu tão rápido que, em 2019, já superava outras redes em número de downloads. Seu formato influenciou até outras plataformas, como o Instagram, que criou os *Reels* para concorrer⁶.

O Instagram foi criado em 2010 por Kevin Systrom e Mike Krieger, inicialmente com o nome "Burbn", com o objetivo de facilitar o compartilhamento de imagens de momentos do cotidiano, em contraste com outras redes mais focadas em texto. O nome "Instagram" une os termos "instant" e "telegram", refletindo a intenção de criar uma comunicação visual rápida e direta. A simplicidade da plataforma atraiu usuários interessados em uma experiência centrada em imagens, o que impulsionou seu rápido crescimento⁷.

Em 2012, o Instagram chegou ao Brasil conquistando grande popularidade. Hoje, o país é o segundo com maior número de usuários da rede, atrás apenas dos Estados Unidos. No mesmo ano, o Facebook adquiriu o Instagram por aproximadamente um bilhão de dólares. A compra marcou uma nova fase para a plataforma, com maior integração de recursos entre as duas redes e crescimento acelerado. Sob gestão da Meta, antigo Facebook Inc., o Instagram incorporou novas funcionalidades e consolidou-se como uma das redes sociais mais influentes do mundo⁸.

Em 2006, o Twitter foi criado a partir de um projeto paralelo na Odeo, uma empresa de podcast. Jack Dorsey propôs um serviço de mensagens curtas para pequenas atualizações, batizado de Twtr por Noah Glass. Dorsey enviou o primeiro "tweet" em 21 de março de 2006. A popularidade do Twitter cresceu rapidamente. Em 2009, o ator Ashton Kutcher foi o primeiro a ultrapassar um milhão de seguidores, e a plataforma se tornou uma ferramenta importante para celebridades, empresas e campanhas políticas⁹.

Em 2022, Elon Musk anunciou a intenção de adquirir o Twitter. Embora tenha havido um período de incerteza e um processo judicial, Musk finalmente comprou a empresa em outubro de 2022 por US\$ 44 bilhões e, em abril de 2023, o Twitter foi oficialmente renomeado para X, marcando o fim do Twitter como entidade pública e sua transição para uma empresa privada controlada por Musk¹⁰.

⁶ Informações disponibilizadas pelo SEBRAE, disponível em:

[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/c0032c8f96331db1b4da150f5106c96d/\\$File/30656.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/c0032c8f96331db1b4da150f5106c96d/$File/30656.pdf).

⁷ Informações retiradas do site: <https://investnews.com.br/negocios/historia-do-instagram/>.

⁸ Informações retiradas do site: <https://investnews.com.br/negocios/historia-do-instagram/>.

⁹ Informações retiradas do site: <https://www.britannica.com/money/Twitter#ref366986>.

¹⁰ Informações retiradas do site: <https://www.britannica.com/money/Twitter#ref366986>.

E, por fim, o YouTube, fundado em 14 de fevereiro de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. A ideia surgiu da dificuldade em encontrar vídeos online de eventos notórios de 2004, como a performance de Janet Jackson no Super Bowl e o tsunami no sudeste asiático. O primeiro vídeo, "Me at the zoo", foi postado em 23 de abril de 2005, mostrando o cofundador Jawed Karim e hoje conta com mais de 34 milhões de visualização¹¹.

O crescimento continuou nos anos seguintes, com mais de 2 bilhões de visualizações por dia em 2010 e 3 bilhões em 2011. Fatores como a capacidade de incorporar vídeos em outras plataformas, um algoritmo de sugestão de vídeos, a remoção de conteúdo duplicado, o upload de vídeos virais e até mesmo processos judiciais contribuíram para sua visibilidade e expansão. Atualmente, o YouTube possui mais de um bilhão de usuários registrados e está disponível em mais de 76 idiomas, cobrindo 95% dos usuários de internet globalmente, com mais de 4 bilhões de vídeos visualizados por dia¹².

Viral se refere a uma publicação, vídeo ou história que se espalha rápida e amplamente pela plataforma devido ao alto engajamento, compartilhamentos e visualizações¹³. Isso evidencia que a viralização contribui diretamente para a popularização de um conteúdo, já que, ao alcançar grande número de visualizações, curtidas e compartilhamentos, ele se torna amplamente conhecido e reconhecido entre diferentes usuários nas redes sociais.

A era digital transformou a forma como consumimos e compartilhamos informações e, nesse cenário, as postagens virais emergiram como um fenômeno cultural fascinante. Mas o que seria considerado viral? Não existe um número exato para definir a viralização, pois isso varia por plataforma. Como por exemplo, no Instagram um vídeo viral pode ter mais de 100.000 curtidas e visualizações, além de muitos comentários e compartilhamentos. Já no YouTube, vídeos virais podem ultrapassar um bilhão de visualizações, enquanto no TikTok, a viralização é mais ligada ao engajamento, que são as curtidas, comentários e compartilhamentos. Algumas fontes sugerem que cinco milhões de visualizações em uma semana indicam que uma postagem se tornou viral, mas, no fundo, ser viral significa superar as expectativas iniciais de crescimento e popularidade¹⁴.

Conteúdos que costumam viralizar incluem memes, humor, histórias inspiradoras, desafios populares, conteúdo inusitado, tutoriais úteis, anúncios emocionantes e temas

¹¹ Informações retiradas do site: <http://web.tecnico.ulisboa.pt/~ist178552/wordpress/historia/>.

¹² Informações retiradas do site: <http://web.tecnico.ulisboa.pt/~ist178552/wordpress/historia/>.

¹³ Informação retirada do site: <https://keyhole.co/social-media-glossary/viral/>.

¹⁴ Informação retirada do site: <https://keyhole.co/social-media-glossary/viral/>.

controversos ou opinativos. Vale destacar que existe uma diferença principal entre viral e tendência. Enquanto uma tendência se refere ao que está popular no momento, o conteúdo viral se espalha de forma explosiva e contínua, ganhando uma atenção e compartilhamento massivos¹⁵.

Destarte, entende-se que a viralização é um fenômeno relativo, condicionado ao tipo de plataforma e aos padrões de engajamentos de cada uma. Embora não haja um número fixo que defina o que é viral, conteúdos que superam as expectativas de alcance e geram alto volume de interações, como curtidas, visualizações, comentários e compartilhamentos, podem ser considerados amplamente populares.

2.2 Empréstimo de palavras no português

A língua portuguesa tem sua origem do latim vulgar, uma ramificação do tronco indo-europeu, que era a língua falada pela população no Império Romano. E desde o seu processo de romanização até a sua formação, sofreu e ainda sofre influências de vários outros idiomas. De acordo com Ferrarezi Jr (2008):

[...] temos uma língua muito rica em empréstimos, cujo léxico contempla palavras adaptadas de muitas línguas diferentes, como as línguas indígenas, as dos imigrantes europeus, do inglês norte-americano, as dos imigrantes asiáticos, enfim, de muitas e muitas fontes distintas (Ferrarezi Jr, 2008, p. 68).

Segundo Garcez e Zilles (2001):

[...] estrangeirismo é o emprego, na língua de uma comunidade, de elementos oriundos de outras línguas. No caso brasileiro, posto simplesmente, seria o uso de palavras e expressões estrangeiras no português. Trata-se de fenômeno constante no contato entre comunidades linguísticas, também chamado de empréstimo (Garcez e Zilles, 2001, local. 13).

Em um primeiro momento, o empréstimo de palavras ou expressões ocorre sem mudanças. Para Alves (2004, p. 72) “ainda não faz parte do acervo lexical do idioma”. Atualmente, o estrangeirismo está presente em todos os meios de comunicação, como por exemplo o anglicismo, que são palavras ou expressões em inglês tomada por empréstimo, encontrado em revistas como *post*, se refere a tradução literal *publicação* e não sofre nenhuma modificação (grifos próprios).

Segundo Garcez e Zilles (2001, local. 17), “os empréstimos recentes podem ser mais facilmente identificáveis, por ainda não terem completado o processo de incorporação à língua pela padronização escrita”. Assim, a ausência de uma padronização, especialmente na

¹⁵ Informação retirada do site: <https://keyhole.co/social-media-glossary/viral/>.

forma escrita, evidencia que esses termos ainda se encontram em fase de transição, o que permite analisar com maior clareza os processos linguísticos e socioculturais que influenciam na consolidação de novos termos no léxico.

Algumas culturas adotam palavras de outras línguas, como por exemplo no Brasil. Com a chegada dos computadores, houve a incorporação de palavras do inglês, uma vez que esses computadores vieram dos EUA, evidenciando a tendência de absorver termos já consolidados em outra língua, tais como *hardware*, *mouse*, *software*, *display*, *download* etc. (grifos próprios). Segundo Ferrarezi Jr (2008, p. 85), “em alguns países, é proibida a comercialização de programas de computador em língua estrangeira. No Brasil, é comum a comercialização de programas em inglês.”

Para Garcez e Zilles (2001, local. 17) “os elementos estrangeiros que surgem do contato linguístico, muitas vezes, têm vida curta”. ou seja, muitos empréstimos linguísticos não permanecem por muito tempo no uso cotidiano da língua que os adota. Eles podem surgir por modismo, influência da mídia, da tecnologia, da cultura pop, mas nem sempre se consolidam no vocabulário. Garcez e Zilles (2001) diz ainda que:

[...] é importante notar que, embora pareça fácil apontar, hoje, *home banking* e *coffee break* como exemplos claros de estrangeirismos, ninguém garante que daqui a alguns anos não estarão sumindo das bocas e mentes [...] assim como ninguém garante que não terão sido incorporados naturalmente à língua, como o garçom e o sutiã, o esporte e o clube (Garcez e Zilles, 2001, local. 16).

O uso de palavras estrangeiras, especialmente do inglês, tem se tornado cada vez mais presente na língua portuguesa, como na tecnologia, na moda, na publicidade e, mais recentemente, nas comunidades virtuais. No entanto, essa presença nem sempre é bem aceita, sendo alvo de críticas e alimentando o preconceito linguístico. Ferrarezi Jr (2008) afirma que:

Esses empréstimos podem ser produtivos para a língua e para a cultura que os recebem ou destrutivo, dependendo do caso. Os empréstimos serão produtivos se a língua que os recebe não tiver uma palavra já associada ao sentido que se quer expressar, ou seja, se a língua que recebe a palavra ainda não usava nenhuma palavra própria para aquilo que se quer agora dizer; o empréstimo será destrutivo e interferirá negativamente na língua e na cultura que recebem a palavra estrangeira se tal língua já possuía uma palavra para expressar o sentido em questão, e essa palavra própria agora vier a ser substituída pela estrangeirismo e cair em desuso (Ferrarezi Jr, 2008, p. 68).

Entende-se que essa distinção entre usos “produtivos” e “destrutivos”, evidencia o risco em desvalorizar práticas linguísticas de grupos sociais específicos, sobretudo daqueles que participam de contextos multilíngues, como a comunidade gamer ou usuários de redes sociais. Essa preocupação com a substituição de palavras nativas por estrangeirismos pode, em

certos casos, refletir mais um apego à ideia de pureza linguística do que uma ameaça real à língua e pode alimentar o preconceito linguístico.

Garcez e Zilles (2001, local. 26) afirma que “os preconceitos linguísticos no discurso de quem vê nos estrangeirismos uma ameaça têm aspectos comuns a todo tipo de posição purista”. Ou seja, acredita-se que existe uma forma “correta”, “pura” da língua que precisa ser preservada. Isso é um tipo clássico de preconceito linguístico. Nesse sentido, a crítica aos estrangeirismos compartilha características com outros tipos de purismo linguístico, como quando alguém desvaloriza o sotaque nordestino, o português informal, ou o uso de gírias.

Segundo Garcez e Zilles (2002):

as línguas humanas estão em constante movimento, por variação e mudança dentro da comunidade linguística, de uma geração para outra, sendo o contato entre os dialetos e línguas uma força motriz comum e de grande relevância nesse processo. Ou seja, empréstimos, sempre houve e sempre haverá (Garcez e Zilles, 2001, local. 26-27).

Destarte, é importante considerar que as línguas estão em constante transformação e os empréstimos de palavras, mesmo quando substituem termos que já existem, podem carregar novas camadas de significado e reforçar identidades sociais e culturais. Além disso, se faz necessário pontuar que quem faz o emprego do estrangeirismo, em sua maioria, tem consciência que precisará fazer a tradução dessas palavras, uma vez que nem todos saberão interpretá-las. Dito isso, Alves (2004) afirma que:

em muitos contextos a unidade léxica estrangeira é seguida de tradução (10) ou até mesmo de uma definição do seu significado (11):

(10) “na argentina, o partido blanco de los jubilados cresce rapidamente, enquanto nos estados unidos o chamado *gray power* — o poder grisalho — assusta todos os candidatos à presidência nas eleições de novembro” (ie, 27-01-88: 28, c. 1);

(11) “predominam (no marrocos) as *djelabas*, que é uma espécie de bata da cabeça aos pés, com ou sem capuz, usada por cima da roupa por homens e mulheres ao sair à rua” (Alves, 2004, p. 76).

Isso revela uma preocupação com a clareza e com a eficácia da comunicação, especialmente quando o termo pode não ser familiar ao receptor. A prática de traduzir ou definir o termo logo em seguida evita mal-entendidos e reforça o sentido no contexto.

Com o passar do tempo, algumas dessas palavras emprestadas podem ser adotadas no idioma que as empregou. Essa adoção, segundo Alves (2004, p. 77), “pode manifestar-se através da adaptação gráfica, morfológica ou semântica”. Ou seja, apresenta mudanças na escrita, na estrutura da palavra ou no seu significado, ocorrendo assim o processo de neologismo por empréstimo.

Diante do exposto, compreende-se que o empréstimo de palavras é um fenômeno linguístico antigo, recorrente e inevitável, que acompanha o próprio desenvolvimento das

línguas e reflete os contatos culturais e sociais entre as pessoas. No português brasileiro, os estrangeirismos têm se intensificado com o avanço das tecnologias, das mídias digitais e da globalização.

2.3 Neologismo

Constantemente, nos deparamos com palavras de outros idiomas, que acabam sendo adaptadas ao português para facilitar a comunicação, ou com a criação de novas palavras. Essas mudanças linguísticas sempre nos colocam diante de reflexões importantes. Segundo Alves (2004):

[...] o idioma português tem herdado unidades léxicas de outros sistemas linguísticos desde o início de sua formação: empréstimos provenientes de contatos íntimos entre a comunidade de fala portuguesa e outros povos (influência celta, fenícia, basca, bárbara, árabe, africana e tupi) e empréstimos culturais, fruto de relações sociais luso-brasileiras com outras sociedades (origem provençal, francesa, espanhola e italiana) (Alves, 2004, p. 5-6).

Para Alves (2004, p. 5), “o processo de criação lexical dá-se o nome de *neologia*. O elemento resultante, a nova palavra, é denominado *neologismo* (grifos da autora)”. Assim, entende-se que o neologismo é um fenômeno que consiste em criar palavras ou designar novos significados a palavras já existentes.

Alves (2004) busca classificar os processos de neologismos. Entre os processos descritos, a autora classifica os processos que ocorrem dentro da própria língua portuguesa, tais como o neologismo fonológico, o neologismo sintático, o neologismo semântico, e processos que ocorrem com palavras emprestadas de outros idiomas, chamado pela autora de neologismo por empréstimo, fenômeno de suma importância para esta monografia.

2.4 Processos com a própria língua portuguesa

Os neologismos desempenham um papel fundamental como resposta às constantes transformações sociais, culturais e tecnológicas. Embora muitos neologismos surjam a partir do contato com outras línguas, há um movimento igualmente expressivo de criação lexical dentro do próprio sistema da língua portuguesa. Esses neologismos demonstram não apenas a criatividade dos falantes, mas também a produtividade morfológica do idioma. A seguir, demonstra-se uma breve explicação sobre os principais tipos de formação, referenciando-se nos estudos de Alves (2004).

2.4.1 Neologismo fonológico

Dentre os processos de neologismo, destaca-se a neologia fonológica. Para Alves (2004, p. 11) “a neologia essencialmente fonológica supõe a criação de um item léxico cujo significante seja totalmente inédito, isto é, tenha sido criado sem base em nenhuma palavra já existente”, ou seja, esse fenômeno consiste na criação de uma palavra a partir de novas combinações de sons, sem recorrer a bases conhecidas ou a estruturas já presentes na língua.

Um exemplo desse fenômeno é a criação onomatopaica, tais como *tic-tac*, *boom*, *vrum-vrum*, *atchim* (grifos próprios). Alves (2004, p.11) diz que “a onomatopeia procura reproduzir um som, o que impossibilita que seu significante seja imotivado”, isto é, ao contrário de outras palavras cujos sons são escolhidos livremente, nas onomatopeias o som da palavra tem uma motivação, que tenta imitar o som real. Tal fenômeno é bastante comum em histórias em quadrinhos.

2.4.2 Neologismo sintático

Ao contrário do neologismo fonológico, o neologismo sintático acontece a partir de elementos que já existem no português. Os processos que envolvem esse neologismo são classificados em derivados, compostos, compostos sintagmáticos e compostos formados por siglas ou acronímicos. Para Alves (2004):

[...] são denominados sintáticos porque a combinação de seus membros constituintes não está circunscrita exclusivamente ao âmbito lexical (junção de um afixo a uma base), mas concerne também ao nível frásico: o acréscimo de sufixos pode alterar a classe gramatical da palavra-base; a composição tem caráter coordenativo e subordinativo; os integrantes da composição sintagmática e acronímica constituem componentes frásicos com o valor de uma unidade lexical (Alves, 2004, p. 14).

Assim, pressupõe-se que certos processos de formação de palavras, como siglas e acrônimos, ultrapassam o nível lexical e envolvem estruturas frásicas, podendo alterar a classe gramatical e formar novas palavras com sentido próprio.

No processo de neologismo por derivação, destaca-se a derivação prefixal e sufixal. Na derivação prefixal, exemplifica-se a de negação, o “não”, que se prefixa a base substantivas e adjetivas para negar totalmente o significado, como por exemplo: A Netflix divulgou nesta terça-feira que a série Senna se tornou a produção de língua *não inglesa* mais assistida em todo o mundo¹⁶ (grifo próprio).

Na derivação sufixal, dá-se o exemplo do sufixo adverbial *mente* (grifo próprio) que se junta a bases adjetivas femininas para indicar modo. Em seu livro, Alves (2004, p. 35)

¹⁶ Frase retirada do site <https://www.senna.com/top-1-senna-se-torna-a-serie-de-lingua-nao-inglesa-mais-assisti-da-o-mundo/>.

afirma que “a fertilidade desse mecanismo faz com que os dicionários registrem apenas alguns casos de advérbios constituídos com tal sufixo. No *Novo Aurélio*, encontramos alguns exemplos: *geralmente*, *mormente*... (grifos da autora)”. Essa seletividade sugere que a criatividade linguística nem sempre é registrada oficialmente, mesmo que palavras formadas regularmente sejam compreendidas e aceitáveis em contextos comunicativos.

No neologismo formado por composição, destaca-se o processo que tem caráter subordinativo ou coordenativo. A composição subordinativa, de acordo com Alves (2004, p. 41), “supõe uma relação de caráter determinante/determinado, ou determinado/determinante, entre dois componentes de uma unidade léxica. Implica ainda a transposição, para o nível lexical, de outros fenômenos da sintaxe frasal”. Assim, esse fenômeno acontece quando duas palavras se juntam e uma delas depende da outra para ter sentido completo. Essa união de palavras cria uma palavra com significado próprio, como nos exemplos citados pela autora: político-galã, lava-louça, média-metragem, um cinco estrelas e boca-de-urna.

Já a composição coordenativa, acontece quando duas palavras se juntam para formar uma nova palavra, sem que uma dependa da outra para fazer sentido. Segundo Alves (2004, p. 44), “a função sintática de coordenação é exercida pela justaposição de substantivos, adjetivos ou membros de outra classe gramatical. Processa-se sempre entre bases que possuem a mesma distribuição”. Isso sugere que essas palavras têm a mesma importância e função, ou seja, uma não depende da outra, diferente da subordinativa. Um exemplo citado pela autora é a formação pela justaposição de elementos gentílicos tais como “jordânico-palestina” e “sueco-argentina”.

Na composição sintagmática, Alves (2004, p. 50) afirma que nesse fenômeno “processa-se a composição sintagmática quando os membros integrantes de um segmento frasal se encontram numa íntima relação sintática, tanto morfológica quanto semanticamente, de forma a constituírem uma única unidade léxica”. Ou seja, a formação por meio de composição sintagmática, acontece quando duas ou mais palavras, que normalmente formariam uma frase, se juntam de forma tão próxima, tanto na estrutura da frase quanto no significado, que acabam funcionando como se fossem uma só palavra. Segundo Alves (2004):

Temos, dessa maneira, o *seguro-desemprego* e a *licença-paternidade*, sintagmas grafados com hífen e que consistem, na verdade, em um “seguro para desemprego” e em uma “licença para paternidade”:

(6) “Em troca de uma trégua nos movimentos grevistas, o ministro acenava com a correção integral de salários, produtividade de até 5%, seguro-desemprego e outras vantagens” (Gl, 09-02-89: 2, c. 1);

(7) “A votação escolhida é a do primeiro turno da Constituinte, quando se criou o direito à licença-paternidade, gerando grande polêmica. Inicialmente estabelecida em oito dias, foi reduzida depois para cinco” (F, 11-09-88: 10, c. 2) (Alves, 2004, p. 53).

A autora também exemplifica outras formações, tais como *condomínio fechado*, *farmácia de manipulação*, *crime de colarinho-branco*, *ônibus espacial* etc. (grifos próprios). Assim, entende-se que mesmo sendo frases resumidas, elas funcionam como uma única palavra no uso cotidiano.

Já a composição por sigla ou acronímica, trata-se de uma economia discursiva. Alves (2004, p. 56) explica que “o sintagma é reduzido de modo a tornar-se mais simples e mais eficaz no processo da comunicação”. Isso revela como a língua se adapta para ser mais prática e rápida no uso cotidiano.

Geralmente, esse tipo de neologismo ocorre com a junção das iniciais das palavras do sintagma ou com a junção de algumas sílabas, como por exemplo: O Exército Revolucionário do Povo (ERP), Associação Nacional dos Fabricantes de Veículos Automotores (Anfavea), Partido Comunista do Brasil (PC do B), Partido Comunista Brasileiro (PCB), entre outros. É importante frisar que o esse fenômeno só exerce sua função quando há entendimento das siglas por parte dos receptores. Segundo Alves (2004):

Por isso, o neologismo formado por sigla, ao ser empregado pela primeira vez, apresenta-se frequentemente explicado por meio de todo o sintagma (4) ou de sua definição (5):

(4) “[...] o *lobby* fazendeiro, capitaneado pelo presidente da União Democrática Ruralista (UDR), Ronaldo Caiado, empurrou a Constituinte para o primeiro impasse na noite de quarta-feira, [...]” (IE, 11.05.88: 23, c. 1);

(5) “Depois disso deverá prevalecer a correção pelo IPC (índice que mede a inflação)” (GI, 19.01.89: 23, c. 2 e 3) (Alves, 2004, p. 57).

É importante destacar que essas formações acontecem entre substantivos, e se flexionam quanto ao gênero e podem se flexionar em relação ao número, como no exemplo dado pela autora “O Presidente me determinou e eu vou implantar *as ZEPs*” (grifo próprio).

2.4.3 Conversão

A conversão segundo Alves (2004, p. 60) “também denominada derivação imprópria, designa um tipo de formação lexical pelo qual uma unidade léxica sofre alterações em sua distribuição sem que haja manifestação de mudanças formais”. Entende-se, assim, que a conversão acontece quando uma palavra muda de classe gramatical, sem mudar sua forma escrita.

Um processo bastante comum é representado pela substantivação de verbos, como no exemplo da autora do verbo “digladar”, cujo frase em que está inserido, segundo Alves (2004, p. 61) “funciona substantivamente: (3) “O já empoeirado digladar entre distribuidores

e locadores de vídeo vive mais um capítulo”. Observa-se que para perceber que houve conversão, é preciso analisar o contexto em que a palavra aparece.

2.4.4 Neologismo semântico

O neologismo semântico ou conceptual, ocorre com a mudança no sentido de uma palavra e não na palavra como unidade lexical. Segundo Alves (2004, p. 62) “por meio dos processos estilísticos da metáfora, da metonímia, da sinédoque..., vários significados podem ser atribuídos a uma base formal e transformam-na em novos itens lexicais”.

Na transposição metafórica, a autora exemplifica na frase “[...] Xuxa preparou um réveillon para sua turma de baixinhos”, cujo palavra “baixinho” trata-se de um neologismo formado por metáfora e é usada para se referir a crianças e não ao seu significado básico (pessoa muito baixa).

Outro exemplo dado pela autora em sua obra é o processo denominado sinédoque, característica da figura retórica, cujo “Aurélio”, que é o nome do autor do Novo dicionário da língua portuguesa, passa a ser usado como sinônimo de “dicionário”.

Alves (2004) também discorre sobre os processos que envolvem as gírias, onde a neologia é bastante recorrente. Segundo Alves (2004):

A gíria do skate, uma modalidade esportiva, apresenta várias unidades lexicais criadas pelo mecanismo da neologia semântica:

(12) “São os skatistas, em sua grande maioria paulistas, que no sábado e ontem tomaram conta do Posto 10, em Ipanema. Arrepiar significa uma grande atuação. Barato é qualquer coisa boa, agradável; Chibar é se desequilibrar no final de uma manobra; Candanga é menina bonita; Doideira é o skatista sem técnica que insiste em manobrar; Free style é uma manobra; Gralha é quem falam bobagens; Junkie é o skatista ousado; Mulafi é fumar; Overall é o skatista que pratica as três modalidades do esporte; Prego é o skatista ruim; Perversa é menina feia; Radical é o maior elogio a uma manobra; Street é uma manobra básica; Shit é o ambiente com clima ruim, muito careta; Tadahora é ambiente bom e agradável; Vertical é a parede de 90°; e Jeah é o grito tribal” (Alves, 2004, p. 66).

Observa-se nessa citação o uso de termos já existentes, muitos deles vindos do inglês ou da linguagem coloquial, que passam a ter significados específicos no contexto do esporte e de sua cultura. Expressões como “arrepiar, barato, prego, radical e gralha” são exemplos de como o léxico comum pode ser adaptado a novas realidades comunicativas.

Para findar sobre o neologismo semântico, Alves (2004, p. 67) afirma que “a difusão do neologismo conceptual, fato que constitui uma prova de sua aceitação pela comunidade linguística, conduz à inserção da nova acepção nos dicionários”, ou seja, quando um novo significado é atribuído a uma palavra já existente e é adotado ao uso comum,

eventualmente, é incorporado também aos dicionários. O fato de esse novo uso ser amplamente aceito pela comunidade linguística é o que justifica sua incorporação como um novo sentido da palavra. Diante disso, uma palavra que antes tinha apenas um significado passa a ter vários.

2.4.5 Outros processos

Além dos anteriores, a autora discorre também sobre outros processos que ocorrem com menos frequência, mas que segundo Alves (2004, p. 68) “contribuem também para o enriquecimento lexical da língua portuguesa: a truncação, a palavra-valise, a reduplicação e a derivação regressiva”.

A truncação é um processo de abreviação em que se tira uma parte da palavra original, normalmente o final, como no exemplo citado pela autora “euro”, forma reduzida de “europeu”. Já o processo chamado palavra-valise ocorre quando duas palavras são unidas para criar uma nova. Normalmente, se pega o começo de uma e o fim de outra. É uma forma de reduzir e fundir palavras. Exemplificando a palavra “cantriz”, Alves (2004, p.70) diz que essa palavra expressa a “junção, num único artista, das qualidades próprias às atrizes e às cantoras”.

O processo nomeado de reduplicação acontece quando uma palavra ou parte dela é repetida duas ou mais vezes para criar uma palavra. Geralmente, essas palavras soam engraçadas ou chamam atenção porque a maneira de formá-las é diferente do normal, como exemplifica a autora a palavra “trança-trança”.

E por fim, o processo por derivação regressiva que ocorre quando uma nova palavra é criada a partir de outra, retirando uma parte dela, geralmente o final. Segundo Alves (2004):

Em português, grande parte dos casos de derivação regressiva é constituída pelos substantivos deverbais, resultantes da substantivação de suas respectivas formas verbais e formados pelo acréscimo das vogais *-a*, *-e* e *-o* ao radical do verbo. Um exemplo é *amasso*, forma substantiva relativa ao verbo *amassar*:

(1) — É que quando ele me viu dando uns amassos em alguém, contou que sabe massagear os pés com perfeição, que é um tremendo especialista" (Alves, 2004, p. 71).

Assim, entende-se que, em português, é comum formar substantivos a partir de verbos por meio da derivação regressiva, um processo em que se retira parte do verbo, normalmente um sufixo, e se acrescenta uma vogal, como “a”, “e” ou “o”.

Todos os processos de neologismo explanados até agora são processos que ocorrem dentro da própria língua portuguesa, como vimos no neologismo fonológico, no neologismo sintático, no neologismo semântico, entre outros. Alves (2004) afirma que:

[...] o léxico de um idioma, entretanto, não se amplia exclusivamente por meio do acervo já existente: os contatos entre as comunidades linguísticas refletem se lexicalmente e constituem uma forma de desenvolvimento do conjunto lexical de uma língua (Alves, 2004, p. 72).

Isso sugere que o contato entre diferentes comunidades linguísticas resulta de trocas e contribuições para o vocabulário, aparentemente essenciais para a evolução de qualquer idioma. Dando continuidade, explana-se a seguir os processos que ocorrem com palavras emprestadas de outros idiomas, chamado pela autora de neologismo por empréstimo.

2.5 Neologismo por empréstimo

O neologismo por empréstimo ocorre a partir de palavras de outros idiomas e são incorporados ao português ocorrendo mudanças gráficas, morfológicas ou semântica. Segundo Alves (2004):

A incorporação ortográfica da unidade lexical estrangeira ao sistema português não constitui uma regra. Muitos empréstimos já assimilados — *abajur*, *xampu* — revelam tal adaptação, porém observa-se, com certa frequência, que a forma gráfica integrada ao português chega a concorrer com o elemento grafado de acordo com a língua de origem (Alves, 2004, p. 77).

Destarte, algumas palavras vindas de outros idiomas já foram adaptadas ortograficamente, como “abajur” do francês *abat-jour* e “xampu” do inglês *shampoo* (grifos próprios). No entanto, é comum encontrarmos as versões aportuguesadas convivendo com as formas originais, ou seja, as duas formas circulam ao mesmo tempo.

Já a adaptação morfosintática dos estrangeirismos no português ocorre quando palavras estrangeiras começam a formar novas palavras, derivadas ou compostas, dentro da estrutura da língua portuguesa. Alves (2004) diz que:

A utilização desse mecanismo permite que o adjetivo inglês *new* – “novo” – se associe à base substantival portuguesa *jeca* e dessa união surge o substantivo composto português *new-jeca*:

(17) “Um dos ‘new-jecas’ é o engenheiro L. C. Camarin, 29, que trocou o emprego no metrô da capital por uma construtora em Rio Preto” (Alves, 2004, p. 78).

O adjetivo inglês “new” (novo) se une com o substantivo português *jeca*, palavra usada pejorativamente para designar alguém caipira ou simples (quem ou que vive no meio rural; MATUTO; ROCEIRO; CAIPIRA)¹⁷. A fusão cria o termo “new-jeca”, que é um substantivo composto com sentido irônico, usado para descrever alguém que aparenta modernidade, mas mantém traços considerados simples.

¹⁷ Informação retirada do dicionário online Aulete: <https://www.aulete.com.br/jeca>.

Na adaptação semântica do estrangeirismo, o significado de uma palavra estrangeira pode mudar quando ela passa a ser usada em outro idioma. No começo, essa palavra costuma ter só um sentido. Mas, com o tempo e com o uso frequente, ela pode ganhar novos significados. Segundo Alves (2004, p. 78), “a imprensa tem-nos oferecido vários exemplos dessa espécie de integração: [...] De cada dez empresas classificadas no *ranking* das maiores e melhores do Brasil, oito trabalham com o Multiplic”.

A palavra “*ranking*”, que de acordo com Alves (2004) originalmente se refere à “posição de um atleta num esporte”, foi adotada no português com esse significado. No entanto, com o tempo e o uso constante, o termo passou a ser utilizado em outros contextos. No contexto exemplificado pela autora, expressa uma “posição nos negócios”.

Em relação a morfosintaxe, Alves (2004, p. 80) diz que “os neologismos por empréstimo recebidos pelo português se distribuem sobretudo entre a classe substantival e, mais raramente, entre adjetivos e verbos”, ou seja, geralmente, mantêm a classe gramatical original, mas às vezes mudam.

Quanto ao gênero, Alves (2004, p. 81) afirma que “a unidade léxica recebida por empréstimo tende a flexionar-se de acordo com o gênero do idioma doador” e quando o idioma de origem não tem gênero gramatical, como o inglês, a palavra estrangeira tende a ser incorporada no português com gênero masculino, como no caso da palavra “*ranking*”, que se torna “o ou no *ranking*”.

Além disso, quando existe uma equivalência clara em português, o gênero do termo emprestado pode seguir o da palavra correspondente no português. Como no exemplo citado pela autora “*trading*” como “a *trading*”, por analogia com “negociação”.

Quanto ao número, Alves (2004) defende que os estrangeirismos usados na imprensa brasileira geralmente mantêm a forma plural da língua original. Mas, quando essas palavras estrangeiras são incorporadas e adaptadas ao português, elas passam a seguir as regras de flexão do plural da língua portuguesa. Ou seja, enquanto o estrangeirismo conserva sua estrutura original, o empréstimo já adaptado passa a obedecer à gramática do português.

Para findar, Alves (2004) ressalta que não é suficiente apenas criar um neologismo para que ele seja aceito. A inclusão de um novo termo no vocabulário oficial depende do uso coletivo e é a comunidade de falantes que, ao adotar ou ignorar uma palavra, decide seu destino. Nesse sentido, Alves (2004), diz que:

Se bastante frequente, o neologismo é inserido em obras lexicográficas e considerado parte integrante do sistema linguístico. Sabemos, entretanto, que os lexicógrafos agem muitas vezes arbitrariamente, ou seja, unidades léxicas muito usadas são esquecidas e outras, pouco difundidas, chegam a fazer parte dos dicionários (Alves, 2004, p. 84).

Dito isso, entende-se que a língua não deve ser vista como um sistema rígido, limitado apenas por normas gramaticais, mas sim como um organismo vivo e em constante transformação, moldado pelo uso social, pelas práticas comunicativas cotidianas e pelos contextos culturais que modelam a linguagem.

3 METODOLOGIA

A presente monografia tem como propósito investigar o uso de neologismos por empréstimo, formados na comunidade gamer, nas redes sociais e seus processos de formação. Quanto à metodologia, esta pesquisa adotou a abordagem qualiquantitativa, pois visa proporcionar uma análise aprofundada tanto qualitativa quanto quantitativa dos termos na língua portuguesa, examinando sua formação, significado e popularização.

O método utilizado foi o dedutivo, com objetivo descritivo e exploratório, pois busca analisar e descrever os neologismos formados pela comunidade gamer e sua popularização nas redes sociais. Em relação aos procedimentos técnicos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que para Lakatos e Marconi (2001) a pesquisa bibliográfica:

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] E sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...] (Lakatos e Marconi 2001, p. 183).

Dito isso, a pesquisa bibliográfica é a base de sustentação teórica de qualquer trabalho acadêmico, que discorre informações diante do tema pesquisado. Essa monografia não está limitada a uma única categoria de documento e tem como finalidade garantir que o pesquisador tenha uma visão ampla e fundamentada sobre o que já foi estudado pelos autores. Desse modo, a realização desta pesquisa foi desenvolvida em quatro etapas.

A primeira etapa foi realizar uma pesquisa bibliográfica por meio de livros, revistas, teses, dissertações, sites, dando importância aos estudos sobre empréstimos de palavras e a formação de neologismos por empréstimo, assim como sua adoção na língua portuguesa, sobre a comunidade gamer e as redes sociais.

A segunda etapa foi delimitar o campo de busca por neologismos por empréstimo, onde realizou-se a procura de corpus nas redes sociais como Instagram, TikTok, Youtube e X (antigo Twitter), cujo interação é constante, o que permitiu uma busca ampla por esse fenômeno.

Na terceira etapa foram selecionados e coletados por meio de capturas de tela (*prints*) os exemplos encontrados de neologismos por empréstimo provenientes da comunidade gamer, evidentes nos comentários, legendas, publicações, descrições etc., feitos pelos usuários. Também foi medida a popularização desses termos através de número de curtidas, visualizações, compartilhamentos e comentários nas redes sociais. Cabe enfatizar que os termos foram coletados a partir de usuários reais e que, portanto, suas identidades não serão reveladas.

Por fim, na última etapa analisou-se os termos coletados. Nessa análise, especifica-se a origem, o significado literal, como estão sendo usados e o processo de formação e adoção de acordo com os estudos sobre o neologismo.

3.1 Comunidade discursiva gamer

A linguagem é mais do que um simples instrumento de comunicação, ela organiza o pensamento, expressa valores sociais e constrói identidades. No interior dos grupos sociais, o modo como a língua é utilizada revela não apenas o conteúdo das mensagens, mas também a forma como os sujeitos se posicionam, constroem vínculos e manifestam pertencimento, o que caracteriza uma comunidade discursiva. Silva (2012) diz que:

De acordo com a definição de 1990 de John Swales, uma CD é, de um modo idealizado, vista como um conjunto de indivíduos com objetivos em comum, formalmente expressos ou não, e mecanismos de intercomunicação, usados primeiramente para fornecer informação e feedback a seus membros (Silva, 2012, p.44).

De acordo com Kramsch (2020), como citado por Chatel Neto e Oliveira (2024):

“comunidades discursivas” quando alude às maneiras pelas quais determinado grupo social usa a língua para satisfazer suas necessidades sociais para além do léxico e da língua em si, aprofundando-se em como esse código próprio se difere dos demais, o que converge na influência comportamental, na inserção de assuntos, nas formas de apresentação de determinados tópicos e sob como depreender sentidos acerca deles (Chatel Neto; Oliveira, 2024, p. 863).

Ao afirmar que as comunidades discursivas utilizam a língua para satisfazer suas necessidades sociais para além do léxico e da língua em si, e que esses usos se aprofundam nas diferenças entre códigos próprios e outros modos de expressão, a perspectiva do autor evidencia o caráter discursivo, comportamental e ideológico da linguagem. Isso significa reconhecer que o modo como se fala, os temas abordados, a forma de apresentá-los e os sentidos atribuídos aos tópicos discutidos são marcadores que tornam uma comunidade discursiva única e a distinguem das demais.

Essa definição se aplica no caso da comunidade gamer, uma vez que os membros dessa comunidade compartilham finalidades que envolvem tanto o aspecto de entretenimento, quanto o aspecto social e comunicativo. Mesmo que esse aspecto social e comunicativo não seja o principal objetivo, eles se revelam nas práticas cotidianas e nas trocas linguísticas que ocorrem em fóruns, transmissões ao vivo, chats de voz e redes sociais. Chatel Neto e Oliveira (2024) dizem que:

Por essa ótica, a comunidade *gamer*, como uma produtora de língua(gem), apresenta padrões sociais e de adequação, já que a identidade advém da forma como os indivíduos enxergam o mundo ou determinado aspecto dele. Sendo assim, o modo como se utiliza a língua é fundamental, incluindo-se aí as formações neológicas, seja pelo aspecto frutífero, seja pelo profissional, como é o caso de um jogo eletrônico cuja interação ocorre on-line, meio/ambiente em que certos comportamentos verbais são esperados, pressupondo-se a existência de uma “etiqueta” (Chatel Neto; Oliveira, 2024, p 863).

Dito isso, entende-se que a comunidade gamer atua como uma produtora de linguagem, criando e adaptando termos que refletem seus modos de interação. Essa linguagem cumpre tanto funções sociais quanto identitárias, sendo fundamental para que o indivíduo seja reconhecido como parte do grupo. Além disso, há uma espécie de “etiqueta discursiva” que orienta os comportamentos verbais nos ambientes on-line, reforçando o pertencimento e a coesão entre os membros. Assim, a linguagem não apenas expressa, mas também constrói a identidade dos participantes da comunidade, que se organiza como uma comunidade discursiva.

Chatel Neto e Oliveira (2024, p.865), citando a PGB (2022), dizem que “a indústria *gamer* brasileira ainda está em crescimento, resultando em poucos jogos eletrônicos de origem nacional, sendo, portanto, a maioria dos produtos advindos de empresas e estúdios estrangeiros com foco na língua inglesa” (grifo dos autores). Isso sugere que a adoção de termos em inglês dentro da comunidade gamer brasileira não ocorre apenas por modismo, mas por uma necessidade de se comunicar, já que muitos comandos, instruções e até interações entre jogadores ocorrem nesse idioma. Isso se intensifica quando se considera que muitos jogos não são traduzidos integralmente ou mantêm os comandos e configurações no idioma original, exigindo do jogador brasileiro certo domínio, ainda que parcial ou informal, da língua inglesa.

Destarte, é possível afirmar que o inglês atua como fonte lexical que sustenta grande parte da comunicação dentro da comunidade gamer no Brasil. Mais do que um simples reflexo da globalização, esse fenômeno revela a emergência de um espaço discursivo, em que os limites entre línguas e culturas se tornam mais fluidos, e em que o uso da linguagem cumpre papel fundamental na articulação de identidade e pertencimento.

3.2 Método de coleta de corpus

Diante do exposto até agora e a partir da decisão de uma pesquisa de cunho descritivo-exploratória, optou-se por realizar um levantamento voltado a identificação dos termos amplamente utilizados na comunidade gamer, concentrando-se nos termos mais famosos e recorrentes presentes em fontes especializadas no universo dos jogos, como

glossários online, portais de notícias sobre games e materiais produzidos por membros da própria comunidade gamer¹⁸.

A primeira etapa da coleta de corpus foi elaborar o Quadro 1 com base no levantamento realizado a partir dessas fontes, com o objetivo de identificar e reunir os 100 termos mais recorrentes, a fim de oferecer um panorama representativo do vocabulário utilizado pelos jogadores em ambientes virtuais. Essa compilação visa contribuir para estudos linguísticos e culturais relacionados a linguagem gamer atual.

Quadro 1 – Termos comuns na comunidade gamer

Achievemet	F2P	Meta	Rankeada
AFK	Farmar	Mission	Remake
Aimbot	FPS	MotionBlur	Remaster
Avatar	Frag	MP	Respawn
BattleRoyale	Gamer	Multiplayer	Role
Beta	Gankar	MVP	Rushar
Boss	GG	NPC	Safe
Bot	GLHF	Nerfar	Save Point
Buffar	Griefer	Newbie	Setar
Buildar	Grindar	Noob	Scrim
Camperar	Guildar	OHKO	Skill
Counterar	Hack	OP	Skin
Char	Headshot	Pay to Win	Smurfing
Cheat	Healar	Peek	Spawn
Checkpoint	HP	Ping	Speedrun
Clan	HUD	Powerup	Squad
Clutch	Indies	Prone	Streak
Combo	Instalock	Pro Player	Stun
Cooldown	Kickar	Push	Tankar
Craftar	KS	PvE	Tiltar
De Base	Lagar	PvP	TPS

¹⁸ O levantamento dos termos foi realizado a partir dos seguintes sites:

<https://www.houseschool.com.br/19-girias-do-mundo-gamer-que-voce-precisa-conhecer/#:~:text=Vem%20de%20drop%2C%20uma%20palavra,ou%20para%20ajudar%20outro%20jogador;>
[https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/10-expressoes-do-mundo-dos-games-cada-vez-mais-populares/;](https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/10-expressoes-do-mundo-dos-games-cada-vez-mais-populares/)
[https://33giga.com.br/dicionario-gamer-os-termos-mais-comuns-usados-entre-jogadores/;](https://33giga.com.br/dicionario-gamer-os-termos-mais-comuns-usados-entre-jogadores/)
[https://www.gameblast.com.br/2021/10/especial-glossario-gamer-termos-girias-siglas-termos-vocabulario.html;](https://www.gameblast.com.br/2021/10/especial-glossario-gamer-termos-girias-siglas-termos-vocabulario.html)
[https://www.openenglish.com.br/blog/vocabulario-gamer/;](https://www.openenglish.com.br/blog/vocabulario-gamer/)
[https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/dicionario-gamer-conheca-os-principais-termos-do-mundo-dos-jogos-parte-2-1.3223274;](https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/dicionario-gamer-conheca-os-principais-termos-do-mundo-dos-jogos-parte-2-1.3223274)
[https://www.blog.geralgeek.com.br/post/dicionario-gamer;](https://www.blog.geralgeek.com.br/post/dicionario-gamer)
[https://www.showmetech.com.br/dicionario-gamer-principais-termos/;](https://www.showmetech.com.br/dicionario-gamer-principais-termos/)
[https://ebaonline.com.br/blog/dicionario-girias-gamer;](https://ebaonline.com.br/blog/dicionario-girias-gamer)
[https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/tankar-noob-e-mais-veja-o-significado-de-50-palavras-do-dicionario-gamer-esports.ghtml;](https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/tankar-noob-e-mais-veja-o-significado-de-50-palavras-do-dicionario-gamer-esports.ghtml)
[https://nerdn1.com/dicionario-gamer-girias-e-termos-mais-usados/;](https://nerdn1.com/dicionario-gamer-girias-e-termos-mais-usados/)
[https://www.esports.net/br/guias/girias-gamers/;](https://www.esports.net/br/guias/girias-gamers/)
[https://gogamers.gg/gamepedia/glossario-gamer/;](https://gogamers.gg/gamepedia/glossario-gamer/)
[https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2024/12/7/-nao-tankou----foi-de-base--e-mais--entenda-os-termos-gamers;](https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2024/12/7/-nao-tankou----foi-de-base--e-mais--entenda-os-termos-gamers)

DLC	Level up	Quest	Trollar
DPS	Loadout	QTE	Upar
Dropar	Lootear	Quickscope	XP
Easter Egg	Matchup	Rage Quit	X1

Fonte: Compilação de autoria própria (2025)

Observa-se que os termos estão distribuídos em empréstimos linguísticos, como por exemplo “quest”, “aimbot”, “ping”, “skill” e “achievemet”, em neologismos por empréstimo com mudanças morfológicas ao português, como por exemplo “buffar”, “grindar”, “lagar” e “upar”, e em siglas, tais como “AFK” (Away From Keyboard), “GG” (Good Game), “FPS” (First-Person Shooter) e “XP” (Experience Points). Além disso, há também a presença de termos que, embora fortemente utilizados na comunidade gamer, circulam amplamente em outras comunidades, como por exemplo o termo “dropar”, que é usado também na comunidade de skate¹⁹ e do surf²⁰, e o termo “remake” usado no cinema²¹.

Durante o processo de verificação e análise do uso dos 100 termos nas redes sociais, identificou-se uma dificuldade significativa em rastrear o uso específico da expressão “de base”. Isso se deve ao fato da palavra “base” ser altamente polissêmica em português e extremamente recorrente em outros contextos comunicacionais, o que compromete a precisão dos resultados nas buscas realizadas. Dessa forma, optou-se por não a usar como exemplo para análise, apesar de ser bastante usada pela população²², tendo em vista a dificuldade metodológica em confirmar sua circulação significativa dentro e fora da comunidade gamer por meio de dados confiáveis. Essa escolha visa preservar a consistência e a verificabilidade do corpus reunido.

A segunda etapa da coleta de corpus foi selecionar e printar os termos mais recorrentes nas redes sociais nos últimos cinco anos. Essa escolha se justifica pelo fato de o período pandêmico (causado pela COVID-19) ter sido um momento em que as atividades na internet se intensificaram. Cada termo foi pesquisado no Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter). Os termos selecionados foram “Hack”, “Nerf”, “Tank” e “Skin”, identificados como recorrentes nas redes sociais, verificando o uso fora do contexto gamer, os processos de neologismo e números de interação. Além disso, foi realizada uma busca no *Google Trends*,

¹⁹ Informação retirada do site: <https://www.redbull.com/br-pt/skate-drops-insanos#:~:text=Dropar%20%C3%A9%20um%20dos%20primeiros,dif%C3%ADceis%20para%20quem%20est%C3%A1%20come%C3%A7ando.>

²⁰ Informação retirada do site: <https://www.blog.surfsupclub.com/blog/oque-e-dropar-no-surf.>

²¹ Informação retirada do site: [https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/qual-a-diferenca-entre-remake-e-reboot/.](https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/qual-a-diferenca-entre-remake-e-reboot/)

²² Informação retirada do site: <https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2024/12/7/-nao-tankou---foi-de-base--e-mais--entenda-os-termos-gamers.>

ferramenta que permite visualizar a frequência de pesquisas feitas pelos usuários ao longo do tempo²³, como forma de complementar a análise sobre a popularização dos termos.

Embora esta pesquisa tenha se pautado em um levantamento sistemático e rigoroso de termos amplamente utilizados na comunidade gamer, é possível que alguns termos não tenham sido incluídos na lista final. Assim, reconhece-se que a lista apresentada não é exaustiva, mas representativa. O levantamento visa contribuir para o mapeamento do léxico gamer em língua portuguesa, estando aberto a complementações futuras conforme o campo continue se expandindo e se transformando.

²³ Informação retirada do site:

https://support.google.com/trends/answer/4365533?hl=pt&ref_topic=6248052&sjid=10416107499765593929-SA.

4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, são apresentados e analisados os dados coletados com base nos objetivos desta pesquisa que se propõe a investigar o uso e a popularização de neologismos originados da comunidade gamer nas redes sociais. Cada termo foi analisado individualmente, considerando sua origem, significado no contexto original, os processos de neologismo com as possíveis adaptações gráficas, morfológicas e semânticas que ocorrem na passagem do inglês para o português.

Os exemplos utilizados nas análises foram selecionados com base em dois critérios principais: a contagem de interações que são as curtidas, comentários, compartilhamentos e, principalmente, as visualizações, que indicam o alcance e a circulação do termo; e a variação do uso do termo em diferentes contextos, o que evidencia sua produtividade e flexibilidade semântica e morfológica na língua portuguesa.

4.1 Hack

A palavra “hack” vem do inglês e, traduzindo para o português, significa “hackear, invadir”²⁴. Na comunidade gamer é um termo que se refere a utilizar programas ou códigos não autorizados para obter vantagens no jogo²⁵. Convém destacar que o termo “hack” já se encontra adicionado no Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa (VOLP) da Academia Brasileira de Letras ²⁶, classificado como um estrangeirismo, o que indica seu reconhecimento formal como vocábulo incorporado à língua portuguesa em determinados contextos.

No entanto, a presente análise não se limita ao empréstimo lexical em si, mas sobre a mudança que o termo vem sofrendo nas interações em redes sociais. Assim, ainda que institucionalizado como estrangeirismo, sua aplicação, conforme observada nos dados aqui analisados, mostra-se como um neologismo semântico, pois passa a ser empregado com sentidos distintos daquele originalmente atribuído na comunidade gamer, como nos exemplos a seguir.

Na postagem da Figura 1, a frase “O cara tá com hack” aparece sobreposto à cena de um homem andando de moto sobre a água, um feito que foge da lógica e da capacidade comum, remetendo a algo extraordinário. Em um contexto humorístico, o termo é empregado para indicar que a ação realizada pelo indivíduo é tão extraordinária que se assemelha a um tipo

²⁴ Informações retiradas do tradutor DeepL, disponível em: <https://www.deepl.com/en/translator>.

²⁵ Informações retiradas do site: <https://www.openenglish.com.br/blog/vocabulario-gamer/>.

²⁶ Consulta feita no site: <https://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario>.

de alteração da realidade. Assim, “hack” funciona como exagero e incredulidade diante de uma ação extraordinária, ocorrendo o processo de neologismo por mudança semântica.

Figura 1 – Hack



Fonte: Instagram (2025)

Com mais de 371 mil curtidas e 128 mil compartilhamentos como mostra a Figura 1, em conjunto com o número de reproduções que alcança mais de 5 milhões, evidente na Figura 2, o vídeo contribui diretamente para a popularização do termo fora da comunidade gamer, mesmo que os altos números de interação estejam relacionados diretamente ao conteúdo.

Figura 2 – popularização

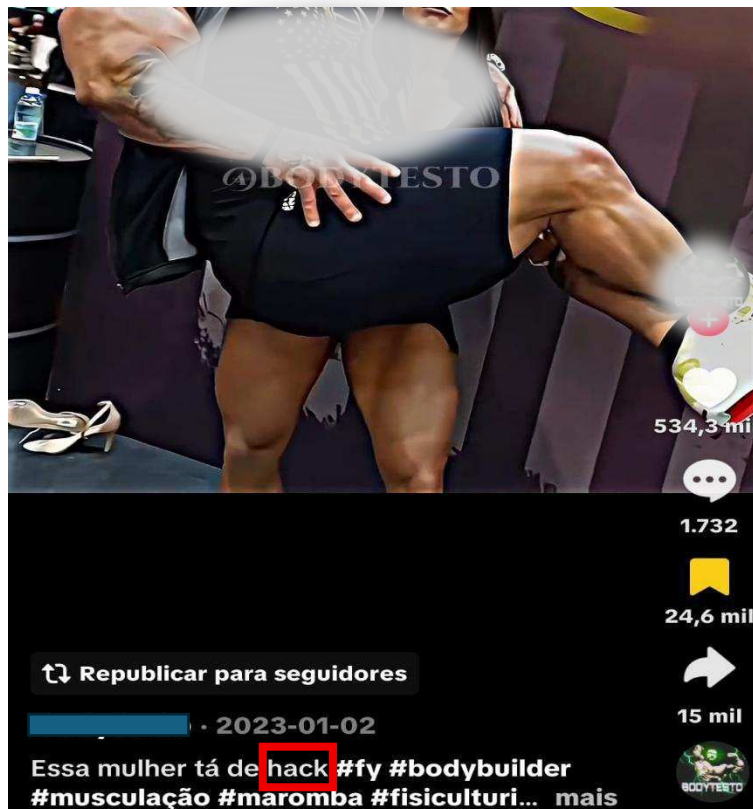


Fonte: Instagram (2025)

Na Figura 3, observa-se uma mulher levantando, com aparente facilidade, um homem extremamente musculoso. A legenda “Essa mulher tá de hack” sugere, em contexto humorístico e fitness, que a força apresentada por ela seria algo extraordinário ou até mesmo fora do normal. Assim como no exemplo anterior, “hack” funciona com o sentido de exagero e

incredulidade diante de uma ação extraordinária, destacando habilidades ou feitos que fogem do esperado, ocorrendo uma mudança semântica.

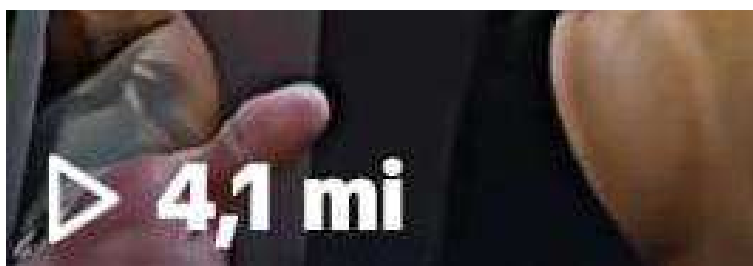
Figura 3 – Hack



Fonte: TikTok (2025)

Em relação a popularização, as mais de 534 mil curtidas e 15 mil compartilhamentos presentes na Figura 3, juntamente com as mais de 4 milhões de visualizações, como mostra a Figura 4, mesmo que o alto número de interação esteja relacionado ao conteúdo como um todo, evidenciam que o termo ultrapassou as fronteiras da comunidade gamer, isso e contribui para sua popularização.

Figura 4 – popularização



Fonte: TikTok (2025)

No exemplo da Figura 5, inserido em um contexto humorístico e esportivo a legenda “Quando o Veiga tá de hack não tem pra ninguém” acompanha um lance da habilidade do jogador Raphael Veiga. A expressão “tá de hack” funciona como forma de sinalizar o desempenho quase inacreditável do atleta, evidenciando como o termo passou a ser usado para qualificar uma performance esportiva de alto nível, fora do comum, havendo uma mudança de sentido, ou seja, uma mudança semântica.

Figura 5 – Hack



Fonte: Instagram (2025)

Em relação a popularização, mesmo que o número de interação se refira ao conteúdo, que contabiliza mais de 31 mil curtidas e cerca de 400 mil de reproduções como mostra a Figura 6, o uso do termo “hack” na legenda do vídeo contribui para sua exposição e amplia sua chance de ser incorporado ao cotidiano dos falantes fora da comunidade gamer.

Figura 6 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

No conteúdo analisado da Figura 7, a expressão “de hack até eu” é utilizada de forma humorística, em resposta a uma situação em que uma pessoa, mesmo enfrentando adversidades, como um diagnóstico de esquizofrenia, consegue alcançar conquistas

significativas. Nesse caso, “de hack” está sendo usado com o sentido de que alguém teria acesso a uma ajuda extraordinária, algo “além do humano”, sobrenatural.

Figura 7 – Hack



Fonte: Instagram (2025)

Em relação a popularização desse termo, os altos números de interação, com mais de 145 mil curtidas e mais de 3,4 milhão de visualização, como está sendo apresentado na Figura 8, juntamente com os encaminhamentos contabilizados em cerca de 126 mil da Figura 7, indicam a ampla exposição da postagem e, conseqüentemente, do termo “de hack”. Essa visibilidade contribui para a popularização do termo.

Figura 8 - popularização

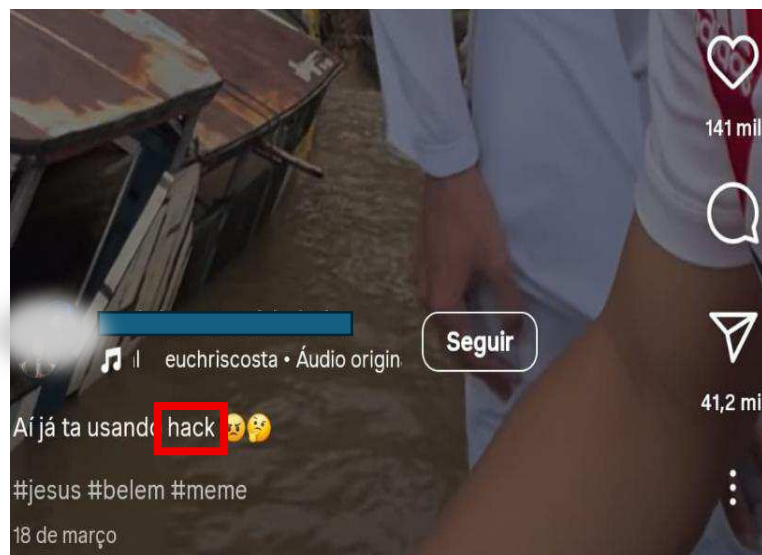


Fonte: Instagram (2025)

Na postagem da Figura 9, de natureza humorística, a expressão “Aí já tá usando hack” é empregada quando um personagem revela que trouxe “Jesus” para ajudá-lo na pescaria. A analogia se ancora na cena bíblica em que Jesus, segundo a tradição cristã, realiza uma pesca

milagrosa. Nesse contexto, o termo “hack” não se refere à ideia de trapaça digital, como na comunidade gamer, mas adapta o sentido para transmitir a noção de ajuda extraordinária ou recurso sobre-humano, ocorrendo um processo de neologismo semântico.

Figura 9 – Hack



Fonte: Instagram (2025)

Essa mudança semântica, aliada ao tom irônico e informal, tem contribuído para a popularização da expressão, como se observa na Figura 9, com mais de 141 mil curtidas e 41 mil compartilhamentos, em conjunto com os mais de 2 milhões de reproduções apresentado na Figura 10, evidencia esse processo do termo “hack” nas redes, confirmando seu deslocamento para além da comunidade gamer.

Figura 10 - popularização



Fonte: Instagram (2025)

O gráfico da Figura 11, mostra a popularidade relativa do termo de pesquisa "de hack" no Brasil nos últimos cinco anos. Observa-se que a expressão já possuía um interesse relativamente alto, variando entre 50 e 90 na escala antes do seu ponto máximo de popularidade, com valor 100, que ocorreu por volta de agosto de 2022. Após essa data, o interesse geral diminuiu um pouco, mas continua em um nível alto, indicando que a popularidade do termo é frequentemente renovada.

Figura 11 – de hack

Fonte: Google Trends (2025)

Já no gráfico presente na Figura 12, apresenta a popularidade relativa do termo “usando hack” nos últimos cinco anos no Brasil cujo a busca pelo termo vai de quase 0 a picos muito altos, diferentemente da expressão "de hack", que tem um interesse mais sustentado.

Figura 12 – usando hack

Fonte: Google Trends (2025)

Isso mostra que o termo não apenas circula de forma recorrente, mas também alcança ampla visibilidade em momentos específicos, possivelmente relacionados à viralização de vídeos ou situações inusitadas compartilhadas nas redes sociais.

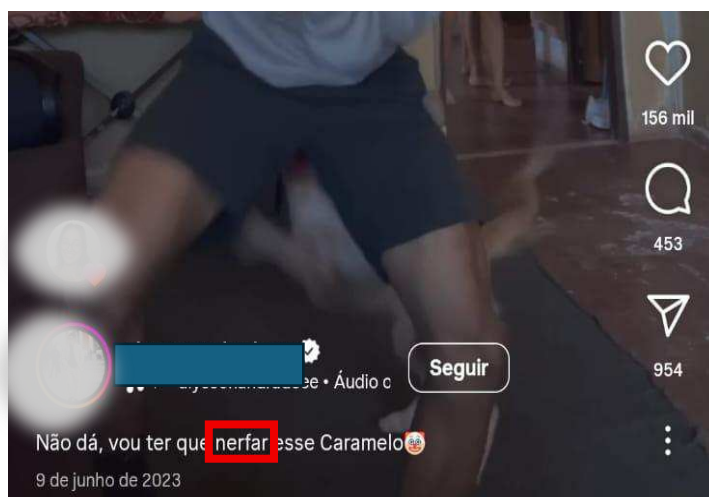
Esses dados indicam a popularização da expressão como parte do repertório linguístico de um grupo considerável de usuários da internet, o que reforça seu uso em contextos diversos, como no esporte, na comédia, na musculação e em situações cotidianas. Ainda que sua origem remeta diretamente ao universo dos jogos digitais, “hack” é reaproveitado na cultura digital como recurso expressivo e humorístico, sustentando-se como um neologismo em circulação ativa e com uso fora da comunidade gamer.

4.2 Nerf

A palavra “nerf” é uma palavra originado do inglês que pode ser usada tanto como substantivo quanto como verbo. Sua tradução para o português significa “enfraquecimento” ou “enfraquecer”²⁷. Na comunidade gamer, essa palavra é usada como redução nas habilidades ou poder de um item ou personagem para equilibrar o jogo²⁸. Nas redes sociais vem ganhando novas formas e significados, como exemplifica-se a seguir.

Um dos exemplos encontrados nas redes sociais é termo “nerfar”, presente na Figura 13. Esse termo está sendo utilizado em um contexto humorístico e exemplifica a criatividade linguística das redes sociais, especialmente quando associada a conteúdos de humor.

Figura 13 – Nerfar



Fonte: Instagram (2025)

Na frase “Não dá, vou ter que nerfar esse Caramelo”, o termo “nerfar” sofre uma mudança morfológica, onde a palavra em inglês “nerf” passa a funcionar no português como verbo por meio da derivação sufixal, com a adição do sufixo “-ar”, característico da primeira

²⁷ Informação retirada do site: <https://www.reverso.net/tradu%C3%A7%C3%A3o-texto#sl=eng&tl=por&text=nerf>.

²⁸ Informação retirada do site: <https://www.blog.geralgeek.com.br/post/dicionario-gamer>.

conjugação verbal da língua portuguesa. Além disso, ocorre também um processo de neologismo semântico, já que o termo sofre uma mudança de sentido, assumindo o sentido de conter, controlar ou até mesmo prender o cão, que se mostra agitado ou fora de controle na postagem.

Em relação a popularização, mesmo que o alto número de interação se refira ao conteúdo como um todo, que contabiliza 156 mil curtidas e cerca de 1,6 milhão de reproduções como mostra a Figura 14, o uso bem-humorado de “nerfar” contribui para sua exposição e amplia sua chance de ser incorporado fora da comunidade gamer.

Figura 14 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

O termo “nerfa” apresentado na Figura 15 dialoga diretamente com o contexto nerd, evidenciando o uso do termo para além da comunidade gamer e é empregado em um contexto de humor e crítica sobre o enredo de uma produção de super-heróis e surge como um neologismo que exemplifica a mudança morfológica.

Essa palavra foi adaptada morfológicamente por meio do processo de derivação sufixal, com o acréscimo do sufixo “-ar”, o que transformou o substantivo “nerf” no verbo “nerfar”, como explicado anteriormente. O termo “nerfa” apresenta a forma conjugada na 3ª pessoa do singular do presente do indicativo.

Figura 15 – Nerfa



Fonte: Instagram (2025)

Com mais de 1,2 milhão de reproduções e cerca de 172 mil curtidas apresentados na Figura 16, o alcance da postagem demonstra que o conteúdo juntamente com o uso de “nerfa” foi compreendido por um público amplo, contribuindo para a popularização do termo na linguagem digital.

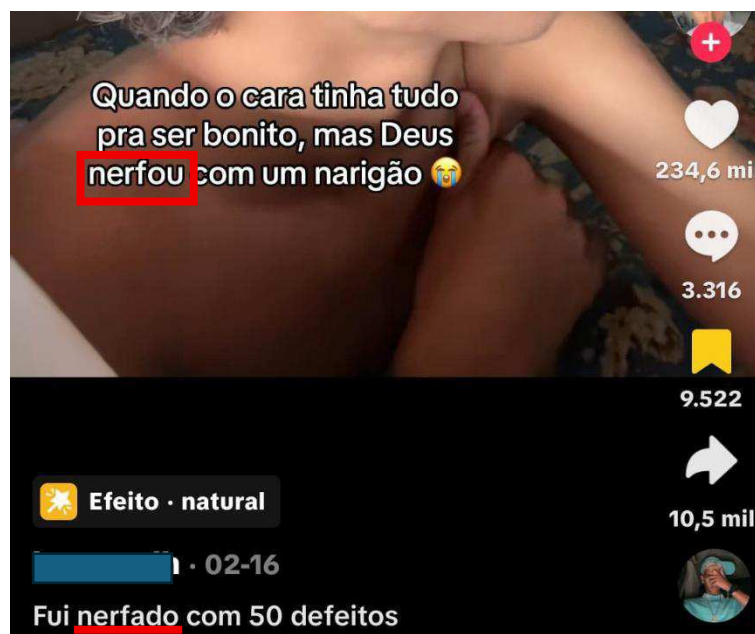
Figura 16 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

No contexto da postagem da Figura 17, na frase “Quando o cara tinha tudo pra ser bonito, mas Deus nerfou com um narigão”, o termo “nerfou” é empregado de forma humorística para expressar a ideia de que, apesar de um conjunto de qualidades positivas, houve um desequilíbrio causado por um aspecto físico, neste caso, o tamanho do nariz.

Figura 17 – Nerfou

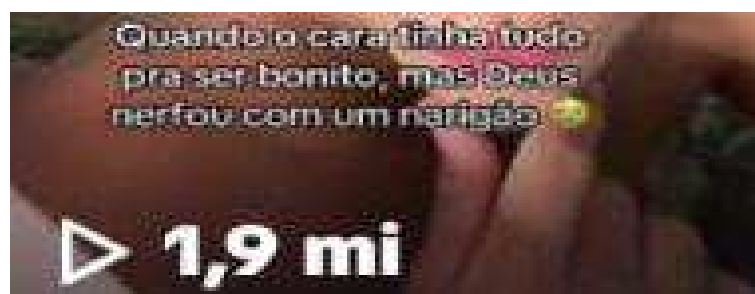


Fonte: TikTok (2025)

O termo “nerfou” é uma forma verbal que se flexionou do verbo neológico “nerfar”, na forma do pretérito perfeito do indicativo, ocorrendo uma mudança morfológica. Houve também uma mudança semântica do termo, onde a palavra passou a ter sentido de desfavorecer. Observa-se ainda uma flexão na descrição da postagem que evidencia o termo “nerfado”, que será abordado com mais detalhes posteriormente.

O uso do termo também evidencia sua ampla circulação nas redes sociais, como mostra a postagem analisada, com mais de 234 mil curtidas, cerca de 10 mil compartilhamentos, como mostra a Figura 17, ultrapassando 1,9 milhão de visualizações, evidente na Figura 18. Ainda que esses números estejam relacionados ao conteúdo, sua repercussão indica que o termo foi compreendido, reconhecido e engajado pelo público, o que reforça sua popularização.

Figura 18 – popularização



Fonte: TikTok (2025)

Na figura 19, o termo “nerfado” é empregado para auxiliar a descrever a trajetória de Neymar Jr. no futebol, especialmente afetada pelas lesões. Nesse sentido, o verbo é usado no contexto esportivo, sugerindo que Neymar teve sua performance reduzida por fatores externos. A estrutura do termo “nerfado” mostra a flexão verbal no particípio do verbo “nerfar”, evidenciando a adaptação morfológica da base estrangeira “nerf” à norma do português.

Figura 19 – Nerfado



Fonte: Instagram (2025)

A publicação conta com altos números de curtidas contabilizando 522 mil, de compartilhamentos com cerca de 23 mil, como mostra a Figura 19, em conjunto com o elevado número de reprodução que ultrapassa os 7 milhões, apresentado na Figura 20. Esses números, embora associados ao conteúdo geral, contribuem diretamente para a popularização do termo.

Figura 20 – popularização



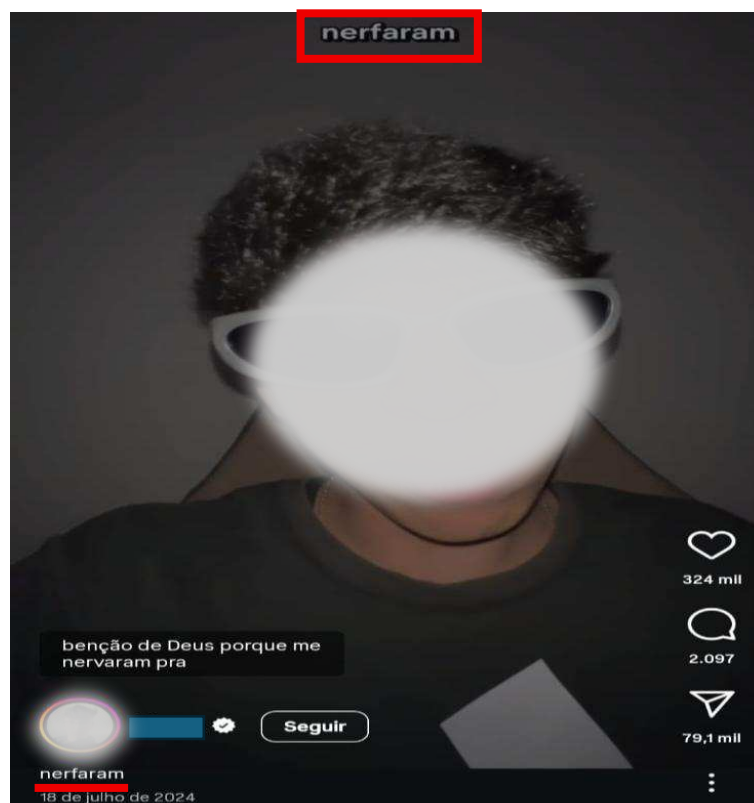
Fonte: Instagram (2025)

Na postagem da Figura 21, o termo “nerfaram” aparece numa fala em tom humorístico e autodepreciativo, em que o jovem lista uma série de características que considera negativas como ser tímido, pobre, sem atitude, sem beleza etc., como se tivesse sido

propositalmente desfavorecido por uma força superior. Nesse caso, ocorre mudança semântica, uma vez que é usado com o sentido de desfavorecer.

Do ponto de vista morfológico, observa-se que o termo aparece na forma conjugada “nerfaram”, que corresponde à 3ª pessoa do plural do pretérito perfeito do indicativo, indicando uma ação passada com sujeito indeterminado.

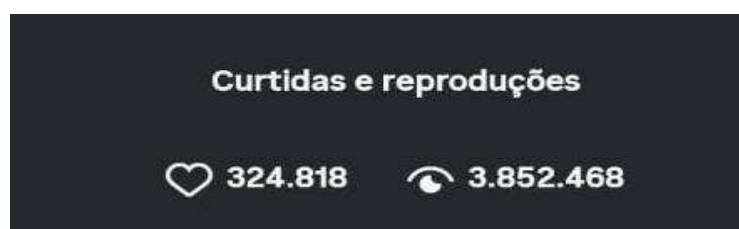
Figura 21 – Nerfaram



Fonte: Instagram (2025)

A popularização do termo é reforçada pelo desempenho expressivo da postagem, que ultrapassou 3,8 milhões de reproduções, como mostra a Figura 22, em conjunto com mais de 324 mil curtidas e cerca de 79 mil compartilhamentos, apresentado na Figura 21. Embora os números se refiram ao conteúdo, eles sugerem que o público teve um contato com o uso de “nerfaram”, contribuindo diretamente para a popularização do termo nas redes sociais.

Figura 22 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

Complementando a análise sobre a popularização do termo “nerf”, o gráfico presente na Figura 23 mostra que o termo “nerfar” teve seu pico de por volta de agosto de 2022, chegando a 100 pontos na escala. Mas mesmo após esse pico, a busca pelo termo não desapareceu, pelo contrário, o interesse se acomodou em um grau de atividade contínua.

Figura 23 – Nerfar



Fonte: Google Trends (2025)

Enquanto “nerfar” apresenta picos mais concentrados até 2022, o termo “nerfado” presente no gráfico da Figura 24, mostra crescimento progressivo entre 50 e 100 pontos na escala. Isso pode ser interpretado como um indício de que a forma “nerfado” passou a ser utilizada de maneira mais frequente e, conseqüentemente, mais pesquisado no Google.

Figura 24 - Nerfado



Fonte: Google Trends (2025)

Esses dados reforçam a hipótese de que, mesmo com origens em uma comunidade discursiva específica, o termo se difundiu ao ponto de sofrer flexões verbais e assumir significados adaptáveis a diferentes contextos. Além disso, o fato de ambos os termos ainda continuarem sendo pesquisados demonstra que eles não apenas foram compreendidos por um público amplo, como também seguem em circulação ativa, sinalizando sua popularização e incorporação ao repertório linguístico de muitos usuários da internet.

4.3 Tank

A palavra “tank” é um substantivo originado do inglês e significa “tanque de armazenamento” ou “o veículo tanque”²⁹. Na comunidade gamer, essa palavra é usada em paralelo com o veículo militar tanque, e se refere à classe de personagens com alta resistência e especialistas em receber bastante dano³⁰. Nas redes sociais, esse termo apresenta mudanças, como as que se destacam a seguir.

Figura 25 – Tankar



Fonte: Instagram (2025)

Observa-se na Figura 25, em um contexto humorístico, que o termo “tankar” é resultado de um processo de neologismo que envolve tanto mudança semântica quanto

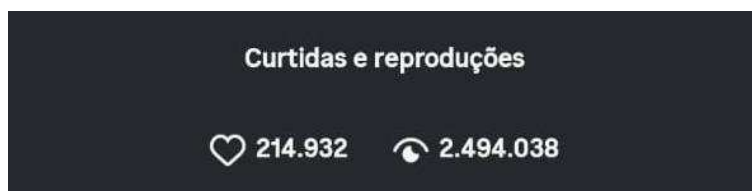
²⁹ Informações retiradas do site: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-portuguese/tank>.

³⁰ Informações retiradas do site: <https://www.gameblast.com.br/2021/10/especial-glossario-gamer-termos-gurias-siglas-termos-vocabulario.html>.

morfológica. No processo de neologismo semântico, a palavra passou a ser usado com o sentido de “aguentar” ou “suportar” algo. Na mudança morfológica, a palavra “tank” foi adaptada ao português com a adição do sufixo verbal “-ar”, formando o verbo regular “tankar”, ocorrendo um caso de derivação sufixal, uma vez que há a criação de um novo verbo a partir da adição de um sufixo à base substantival estrangeira.

Em relação a popularização desse termo, os altos números de interação, com cerca de 214 mil curtidas e mais de 2,4 milhão de visualização, apresentados na Figura 26, juntamente com os encaminhamentos contabilizados em cerca de 103 mil, evidente da Figura 25, indicam a ampla exposição da postagem e, conseqüentemente, do termo “tankar”. Essa visibilidade contribui para a popularização do termo.

Figura 26 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

Na figura 27, observa-se a flexão verbal do neologismo “tankar” no pretérito perfeito do indicativo e em primeira pessoa do singular “tankei”. Nesse contexto, o verbo “tankei” é usado de forma humorística, fora do contexto gamer, para expressar que o usuário não conseguiu aguentar ou lidar com a situação.

Figura 27 – Tankei

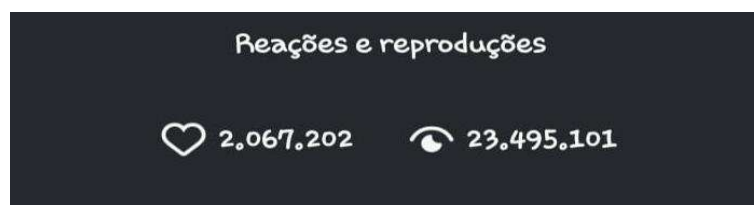


Fonte: Instagram (2025)

A forma segue o padrão de conjugação dos verbos regulares da primeira conjugação da língua portuguesa, com a terminação “-ei”. Essa flexão evidencia que o termo é usado com adaptações ao sistema verbal do português, sendo conjugado conforme as normas da língua, ocorrendo assim o processo de neologismo morfológico.

Na figura 28, observa-se que a postagem, em conjunto com cerca de 15 mil comentários e mais de 2 milhões de encaminhamentos presente na figura 27, alcançou mais de 2 milhões de curtidas e cerca de 23 milhões de visualizações, o que evidencia a ampla circulação do conteúdo. Mesmo que os números estejam diretamente relacionados ao caráter humorístico do vídeo, é justamente essa viralização que proporciona uma maior exposição do termo ao público. O sucesso do conteúdo favorece a popularização e o reconhecimento da forma verbal “tankei”.

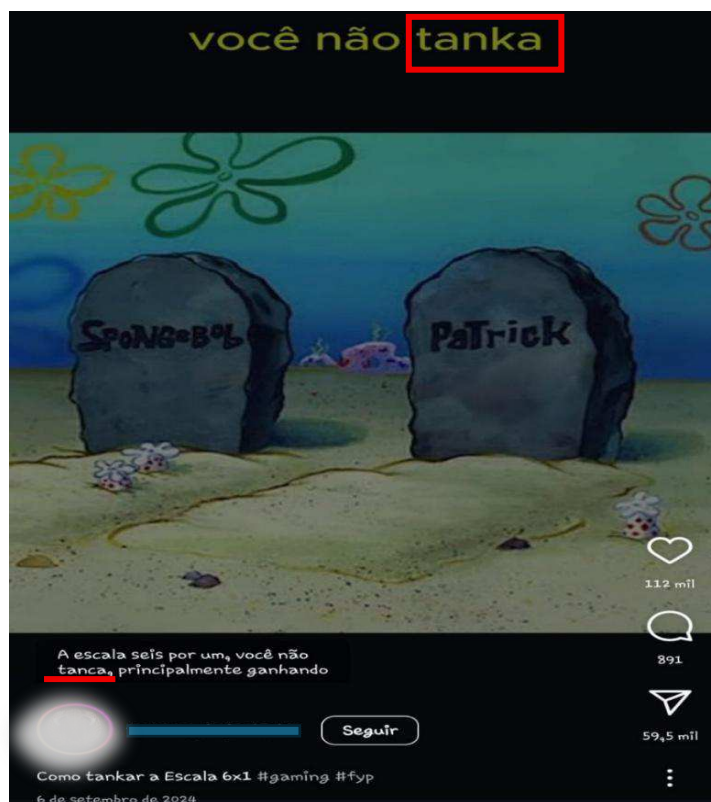
Figura 28 – popularização



Fonte: Instagram (2025)

Na legenda da postagem da Figura 29, o termo “tanka” aparece em um contexto de humor que faz referência à escala 6x1 de trabalho. Nesse sentido, o verbo “tankar” é empregado para expressar a incapacidade de suportar ou resistir à rotina intensa, ampliando seu uso para além do universo gamer.

Figura 29 – Tanka



Fonte: Instagram (2025)

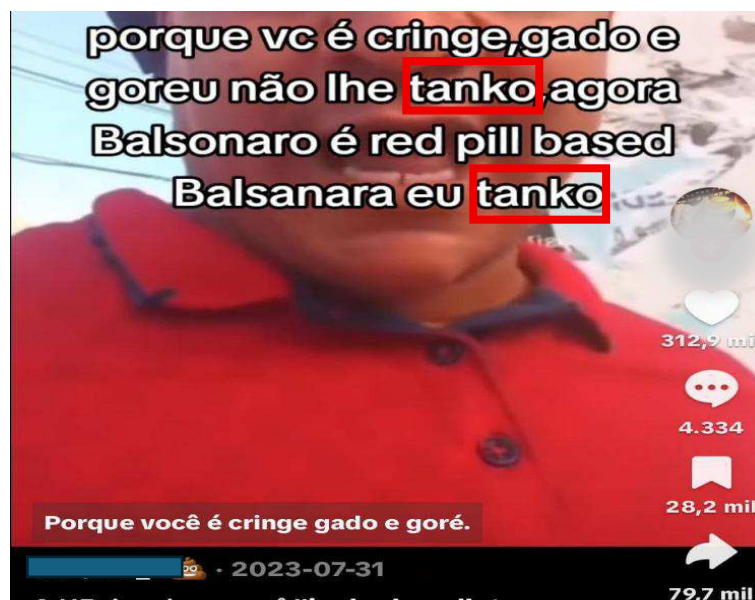
A forma verbal “tanka” está flexionada na segunda pessoa do singular do presente do indicativo, seguindo o padrão de conjugação regular dos verbos da primeira conjugação. O neologismo, portanto, adapta-se à morfologia verbal do português, evidenciando sua incorporação plena ao sistema linguístico e sua produtividade em contextos variados. Além disso, observa-se a forma “tanca” apresentada na legenda automática, que evidencia uma mudança gráfica do termo original “tanka”, com a substituição da letra “k” pela letra “c”. Essa mudança gráfica aproxima o neologismo das normas ortográficas da língua portuguesa

Quanto a popularização, juntamente com o número de compartilhamentos que calcula cerca de 59 mil presente na Figura 29, o número de curtidas com mais de 111 mil e as reproduções contabilizando cerca de 1,2 milhão mostrado na Figura 30, indicam que a postagem teve ampla circulação e foi bem recebida pelo público, o que contribui diretamente para a popularização do termo “tankar” na forma flexionada “tanka”.

Figura 30 – popularização

Fonte: Instagram (2025)

Na Figura 31, o termo é empregado dentro de um discurso de viés político, no qual o falante rejeita uma figura pública e demonstra afinidade com outra, utilizando “tankar” como marcador de aceitação ou repulsa política. Dito isso, sem relação direta com jogos, “tanko” assume um valor semântico ampliado, indicando aqui uma posição de aceitação ou rejeição.

Figura 31 – Tanko

Fonte: TikTok (2025)

Observa-se que o verbo “tankar” aparece flexionado na forma “tanko”, indicando uma adaptação do neologismo por mudança morfológica como verbo regular da 1ª conjugação, recebendo a desinência verbal -o, típica da flexão para a primeira pessoa.

O número de curtida que contabiliza mais 312 mil e cerca de 28 mil compartilhamentos presente na Figura 31, em conjunto com o número de visualizações, que conta com mais 2 milhões, assim como é mostrado na Figura 32, evidencia não apenas a ampla circulação do conteúdo, mas também o alto engajamento do público. A viralização desse tipo de conteúdo contribui para a popularização do verbo “tankar”.

Figura 32 – popularização

Fonte: TikTok (2025)

Observa-se na Figura 33, a presença do termo "intankáveis" em uma publicação oficial da Netflix Brasil, fazendo referência a uma cena do filme “De Volta à Ação”, evidenciando o alto grau de popularização do verbo neológico “tankar” fora da comunidade gamer.

Figura 33 - Intankáveis

Fonte: TikTok (2025)

A mudança morfológica da palavra segue padrões do português, com o prefixo de negação “in-”, o radical neológico “tank-” e o sufixo adjetival “-áveis”, indicando capacidade ou possibilidade. Além disso, o termo “intankáveis” assume o sentido de “aqueles que não se pode tankar”, ou seja, que não se consegue enfrentar ou lidar.

Vale destacar sobre a legenda automática gerada pela plataforma, que apresenta o termo “intancáveis” como transcrição da fala da personagem. Enquanto o texto inserido no vídeo traz a forma “intankáveis”, referente a forma escrita derivada do inglês, a legenda opta pela substituição da letra “k” pela letra “c”, evidenciando um processo de mudança gráfica, cujo

sistema busca aproximar o termo de estruturas ortográficas mais familiares para o público brasileiro.

Outro dado relevante da mesma cena do filme na postagem é o uso do termo “intanquear”, presente na legenda, como mostra a Figura 34. O termo representa uma tentativa de adaptar a palavra “tank” à morfologia verbal do português, por meio da adição do sufixo “-ear”.

Figura 34 - Intanquear

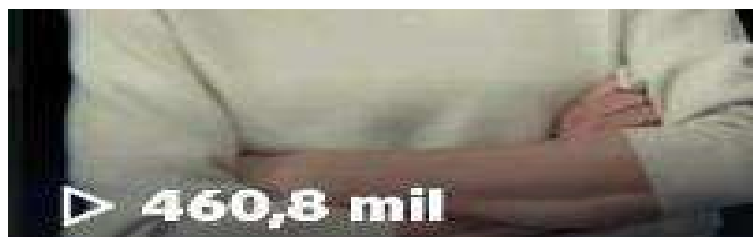


Fonte: TikTok (2025)

Cabe também enfatizar sobre a legenda automática gerada pela plataforma, que apresenta o termo “intanquear” como transcrição da fala da personagem. Apesar do texto sobreposto no vídeo indicar a forma “intakear”, a legenda opta por “intanquear”, evidenciando um processo de neologismo por mudança ortográfica, substituindo a letra “k” pelas letras “qu”.

Com 33,8 mil curtidas e 5.257 compartilhamentos, como mostra a Figura 34, em conjunto com 460,8 mil visualizações mostrado na Figura 35, a postagem teve alto engajamento e alta circulação, apontando para um grau significativo de contato com esse neologismo, favorecendo sua familiarização e assimilação fora da comunidade gamer. Trata-se, portanto, de um indício de popularização que pode contribuir para a fixação do termo no repertório informal digital.

Figura 35 – popularização

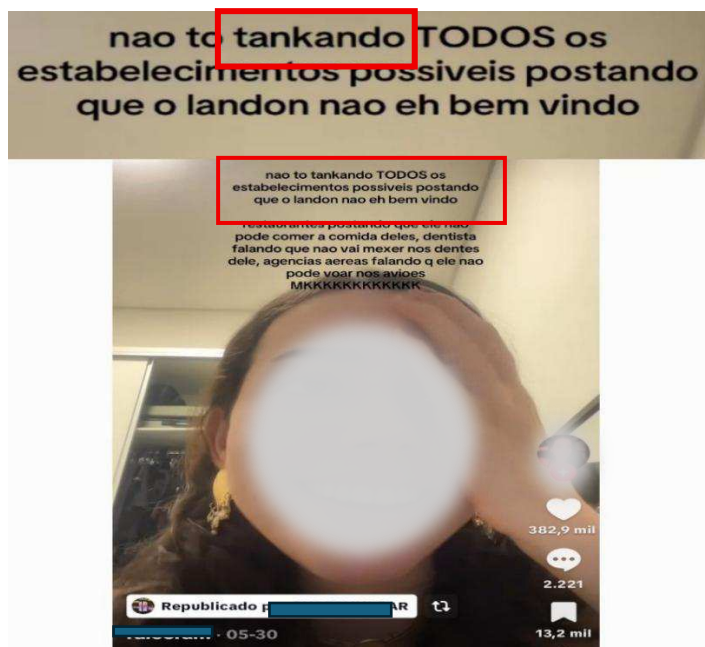


Fonte: TikTok (2025)

O uso do neologismo em uma produção dublada e veiculada por uma das maiores plataformas de streaming do mundo, mostra que “tankar” e suas derivações já circulam como parte do repertório linguístico compartilhado nas redes sociais e na mídia *mainstream*³¹, ultrapassando a comunidade gamer e se popularizando como um recurso expressivo no português informal.

Em um contexto humorístico, a legenda sobreposta no vídeo na Figura 36, destaca a ocorrência da forma verbal “tankando”, com a terminação “-ando”, resultado da conjugação no gerúndio do verbo neológico “tankar”, indicando que o sujeito está em processo de “aguentar”, “lidar” ou “suportar” algo.

Figura 36 – Tankando



Fonte: TikTok (2025)

³¹ É um termo que se refere ao que é popular ou amplamente aceito pela maioria das pessoas em determinado momento. No contexto da cultura pop, o *mainstream* engloba músicas, filmes, séries, livros e outros produtos culturais que estão em alta e são consumidos em massa pela sociedade (informações retiradas do site: https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-mainstream/?srltid=AfmBOorjJqwoxzmDe2ynp2fMFeoQpCn5xjkq_vfK6Aym8rbj-f6xIX8U).

Se tratando da popularização do termo, o número de curtidas contabiliza mais de 382 mil, como mostra a Figura 36, paralelamente com mais de 3 milhões de visualizações como mostra a Figura 37, evidencia que a postagem teve alto engajamento, o que contribui consideravelmente para a popularização do termo e indica que o termo foi amplamente exposto.

Figura 37 – popularização

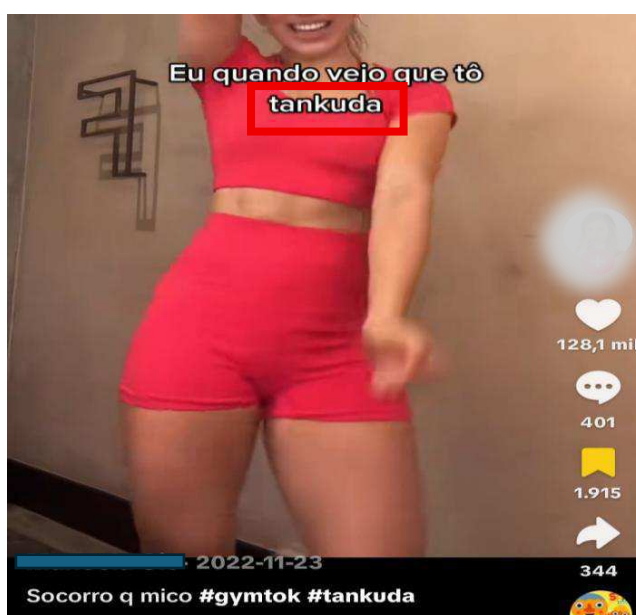


Fonte: TikTok (2025)

Na Figura 38, observa-se o uso da palavra “tankuda”, inserida no contexto de treinos, ocorrendo um processo de neologismo derivacional com mudança de classe gramatical, onde o substantivo inglês “tank”, é adaptado ao português e recebe o sufixo “-uda”, formando um adjetivo feminino.

A imagem corporal projetada nesse contexto sugere que o adjetivo “tankuda” está sendo usado com o sentido de “musculosa”. A adaptação revela tanto uma mudança morfológica, pela derivação sufixal, quanto uma mudança semântica, ampliando o sentido do termo “tank” para além da comunidade gamer e inserindo-o em outros contextos.

Figura 38 – Tankuda



Fonte: TikTok (2025)

O vídeo em questão, com mais de 128 mil curtidas como mostra a Figura 38, e com quase 1 milhão de visualização apresentado na Figura 39, indica que a forma “tankuda” encontra relevância ao público, favorecendo sua circulação no universo fitness. Embora o número elevado de interações com o vídeo não assegure a apropriação plena do termo por todos os receptores, sua circulação em conteúdos de alto alcance atua como aspecto significativo de popularização.

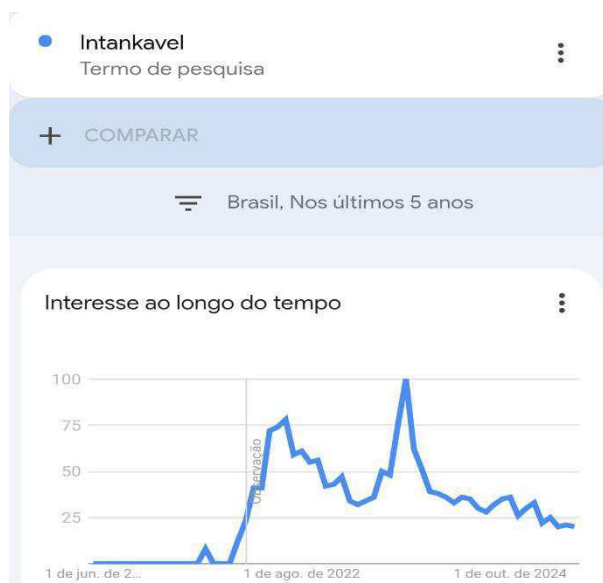
Figura 39 – popularização



Fonte: TikTok (2025)

Para complementar a análise sobre a popularização do termo “tank”, o gráfico apresentado na Figura 40 mostra o interesse pelo termo “intankavel” no Brasil ao longo dos últimos 5 anos. Observa-se um crescimento repentino no interesse a partir de 2021, atingindo o pico em 2022 a 2023. com 100 pontos na escala. Depois disso, o interesse diminui gradualmente, mas ainda se mantém estável em torno de 20 a 30 pontos até o momento, sugerindo que o termo saiu do auge da viralização, mas continua em circulação.

Figura 40 – Intankavel



Fonte: Google Trends (2025)

Analisando o gráfico da Figura 41 com o termo “tanka”, considerando o recorte dos últimos 5 anos no Brasil, observa-se que o termo mostra um crescimento progressivo e contínuo

a partir de 2021, com alta estabilidade entre 2022 e 2024. Diferente de “intankavel”, que teve um pico único seguido de declínio, “tanka” mantém interesse elevado e relativamente constante entre 70 e 100 pontos na escala.

Figura 41 – Tanka



Fonte: Google Trends (2025)

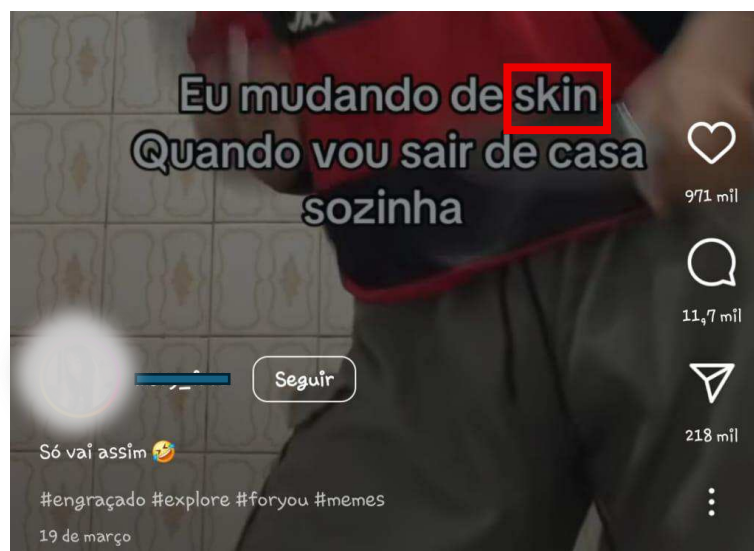
Esse crescimento e a manutenção do interesse ao longo do tempo indicam que essas palavras vêm circulando amplamente, e o fato de estarem sendo buscados na plataforma sugere que os usuários foram expostos a esses termos em diferentes contextos, seja em vídeos, memes, postagens ou conversas online, e recorreram ao Google em busca de seus significados ou usos. Esse tipo de comportamento evidencia a popularização desses neologismos no vocabulário digital atual.

4.4 Skin

Segundo o *Cambridge Dictionary*³², a palavra “skin” significa “pele, casca”. É uma palavra originada do inglês e é usada na comunidade gamer para se referir ao aspecto estético, visual ou roupa de um personagem³³. Nas redes sociais, vem ganhando novos significados como será mostrado nos exemplos a seguir.

³² Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/>.

³³ Informações retiradas do site: <https://www.gameblast.com.br/2021/10/especial-glossario-gamer-termos-gurias-siglas-termos-vocabulario.html>

Figura 42 – Skin

Fonte: Instagram (2025)

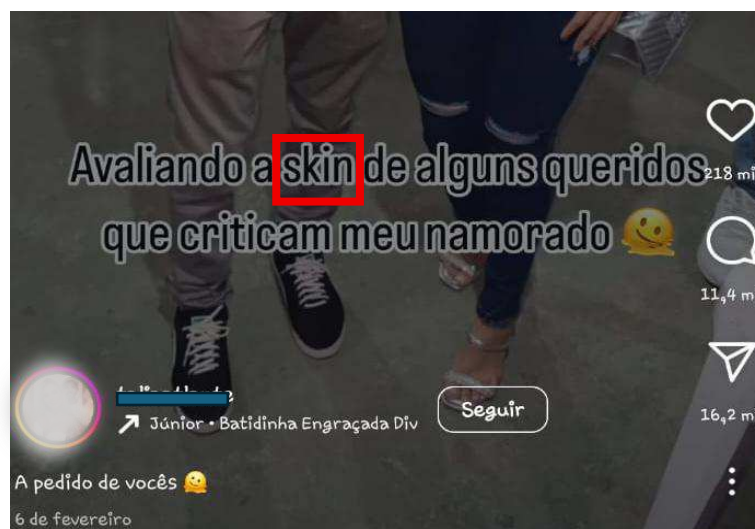
Em um contexto humorístico, a postagem apresentada na Figura 42 mostra uma jovem se preparando para sair, utilizando “mudando de skin”, para indicar a mudança no modo de vestir, no comportamento ou atitude, ao sair sozinha. Na frase, a palavra “skin” se refere ao processo de neologismo semântico, pois a palavra adquire um novo sentido.

Em relação a popularização, os altos números de interação que contém mais de 971 mil curtidas e cerca de 13 milhões de reproduções, apresentados na Figura 43, juntamente com os comentários que somam cerca de 11,7 mil, e encaminhamentos que contabilizam mais de 218 mil, apresentados na Figura 42, indicam a ampla exposição da postagem e, conseqüentemente, do termo “skin”. Essa visibilidade contribui para a popularização do termo.

Figura 43 – popularização

Fonte: Instagram (2025)

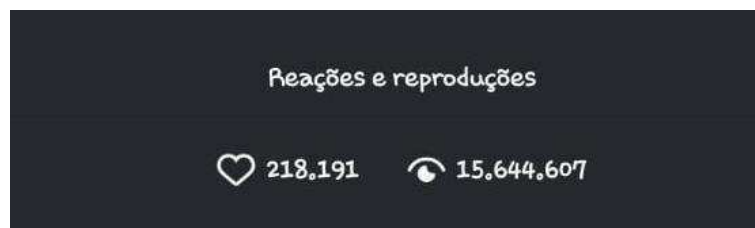
A postagem apresentada na Figura 44 exemplifica o uso do termo “skin” em um contexto humorístico. Ao dizer “Avaliando a skin de alguns queridos que criticam meu namorado”, a autora usa a palavra para se referir à aparência física das pessoas, ocorrendo assim o processo de neologismo semântico.

Figura 44 – Skin

Fonte: Instagram (2025)

A escolha do termo contribui para criar um efeito de ironia, funcionando como uma forma de responder às críticas com humor e um tom provocativo. Esse uso mostra como palavras de certos contextos específicos podem ganhar novos significados nas redes sociais, sendo incorporadas ao jeito de falar e se expressar de muitos usuários.

Na Figura 45, pode-se observar os números de reações e reproduções na postagem que conta com mais de 218 mil curtidas e cerca de 15 milhões de visualizações, que juntamente com cerca de 11,4 mil comentários e mais de 16,2 mil compartilhamentos apresentados na Figura 44, evidenciam o grande alcance da publicação. Esse alto número de visualizações e reações contribui diretamente para a popularização do termo “skin”, que aparece em destaque no conteúdo.

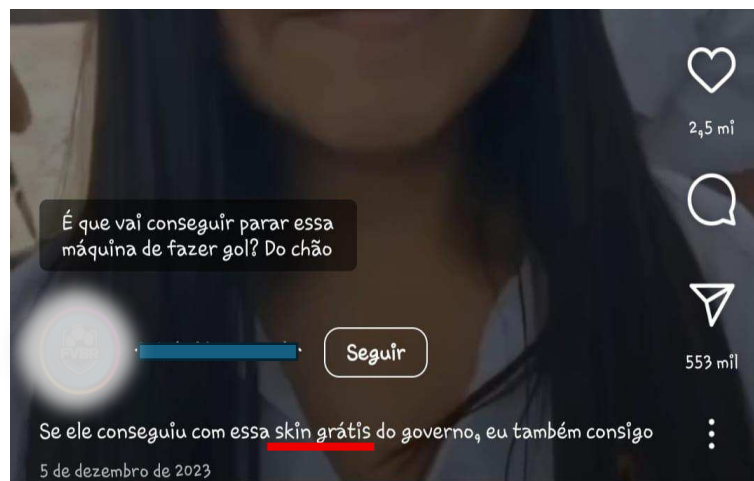
Figura 45 – popularização

Fonte: Instagram (2025)

Na figura 46, o termo “skin” aparece novamente em um contexto de humor para descrever aparência de uma pessoa. A frase “Se ele conseguiu com essa skin grátis do governo, eu também consigo”, usa o termo para fazer referência a uma aparência simples. A expressão remete às “skins” básicas nos jogos, geralmente disponibilizadas gratuitamente, e carrega um

tom humorístico ao sugerir que, mesmo com uma "aparência simples", é possível obter sucesso, que no caso da postagem foi o menino conseguir beijar uma menina.

Figura 46 – Skin

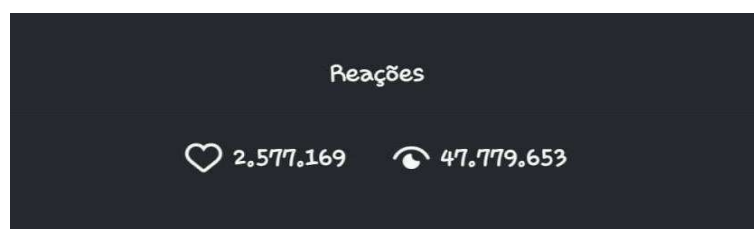


Fonte: Instagram (2025)

O uso de "skin" nesse contexto exemplifica o processo de neologismo semântico, pois o termo é deslocado de seu significado original no universo dos jogos para ganhar um novo sentido em situações do cotidiano.

Em relação a popularização, a Figura 47 mostra o elevado número de interações que a postagem alcançou, com mais de 2,5 milhão de curtidas e cerca de 47 milhões de visualizações. Além disso, há também um alto número de encaminhamento que contabiliza mais de 553 mil, evidente na Figura 46. As curtidas, compartilhamentos e comentários refletem não apenas a aprovação do conteúdo, mas também o engajamento do público, que contribui para a popularização do termo "skin" fora do contexto dos games.

Figura 47 – popularização

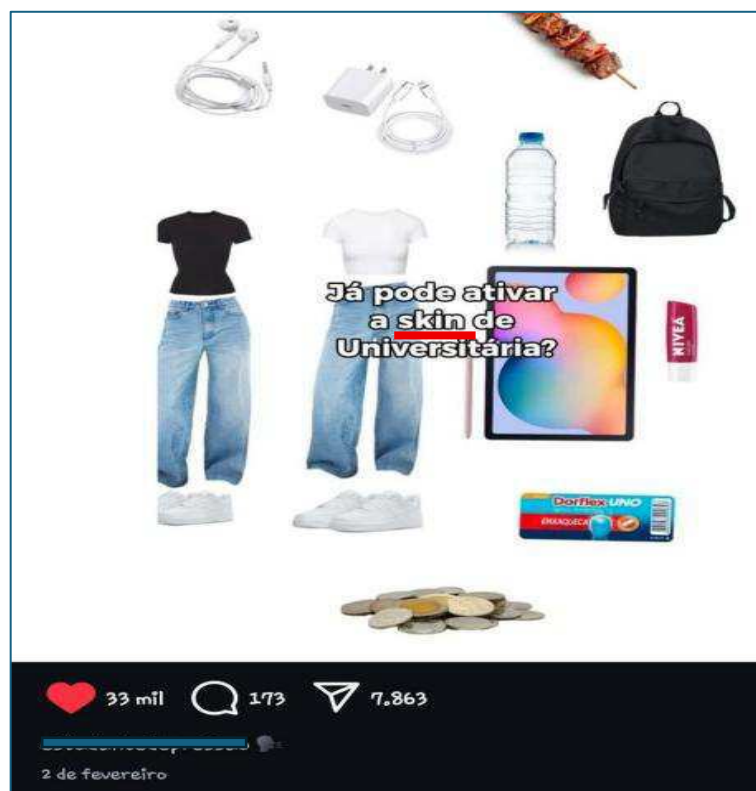


Fonte: Instagram (2025)

A postagem apresentada na Figura 48, mostra o termo "skin" utilizado com um tom bem-humorado para representar a aparência e os itens característicos associados à figura de uma estudante universitária. A expressão "ativar a skin de universitária" sugere que, ao adotar

certos objetos e um determinado estilo visual, como roupas básicas, fones de ouvido, tablet, garrafa d'água e até remédio, a pessoa assume uma nova identidade. Nesse caso o termo “skin” é usado como identidade e não somente aparência, como nos casos anteriores.

Figura 48 – Skin

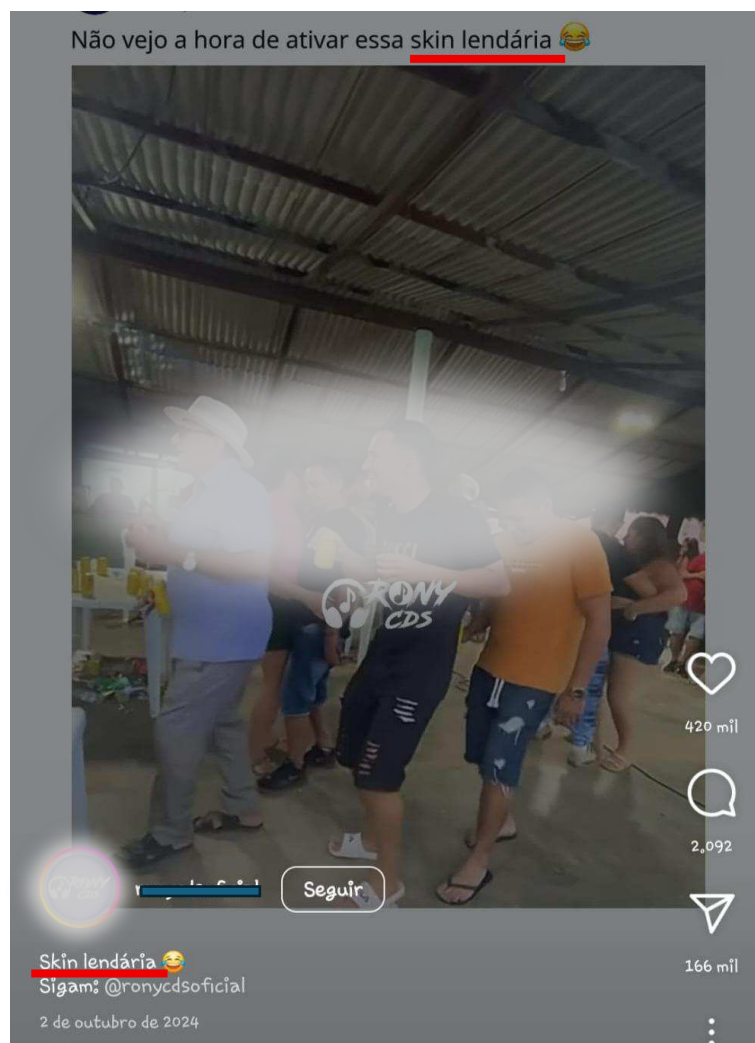


Fonte: Instagram (2025)

A postagem sugere que a forma leve e acessível de como o termo é usado contribui para sua popularização, especialmente entre jovens e estudantes, que reconhecem e compartilham esse tipo de representação com facilidade. Com mais de 33 mil curtidas e quase 8 mil compartilhamentos, a postagem mostra como esse termo originado da linguagem gamer tem se espalhado para o cotidiano, reforçando o uso criativo da linguagem nas redes.

Na postagem da Figura 49, o termo “skin lendária” é utilizado em referência ao visual do homem mais velho, com roupas simples, sandálias e chapéu, que aparece liderando uma fila de pessoas animadas em um ambiente festivo. Ao dizer “Não vejo a hora de ativar essa skin lendária”, a postagem atribui ao visual do homem o título de algo icônico, admirável e carismático, como se ele fosse um personagem raro e desejado.

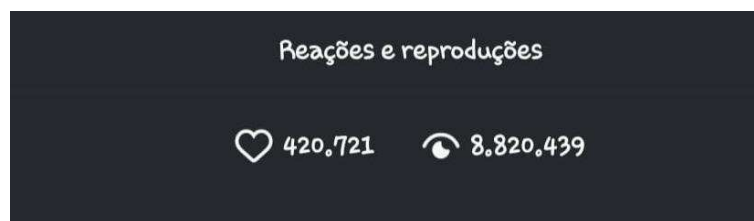
Figura 49 – Skin



Fonte: Instagram (2025)

Esse uso evidencia não só a criatividade popular na apropriação do termo, mas também seu valor simbólico e afetivo. A expressão “skin lendária” ultrapassa a estética e se torna um símbolo de personalidade, atitude e estilo de vida, evidenciando seu processo de neologismo semântico.

A Figura 50 mostra que a postagem alcançou cerca de 420 mil curtidas e mais de 8 milhões de reproduções, juntamente com o número de compartilhamento que contabiliza mais de 166 mil, como mostra a Figura 49, evidenciando a repercussão dessa postagem, o que mostra que o público reconhece esse tipo de linguagem e o termo “skin”, contribuindo para sua popularização.

Figura 50 – popularização

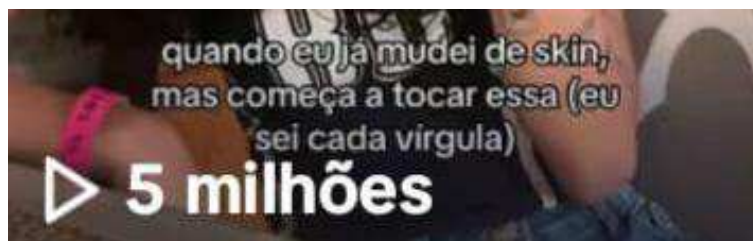
Fonte: Instagram (2025)

A frase “quando eu já mudei de skin, mas começa a tocar essa (eu sei cada vírgula)” presente na Figura 51, mostra como o termo “skin” foi apropriado para uma mudança de personalidade, como se a pessoa assumisse um novo “modo de ser”, o que mostra a mudança semântica do termo “skin”. A postagem é de uma pessoa ouvindo Kpop, o que reforça o quanto o vocabulário dos games está sendo absorvido por diferentes comunidades, como a de fãs de K-pop.

Figura 51 – Skin

Fonte: TikTok (2025)

O vídeo ultrapassa 869 mil curtidas, possui mais de 57 mil salvamentos e 22 mil encaminhamentos como mostra a Figura 51, números que evidenciam não apenas o alcance da publicação, mas também o quanto o uso do termo “skin” já está naturalizado e compreendido por um público amplo. Além desses números, conta também com um número significativo de visualizações que conta com mais de 5 milhões, como pode-se observar na Figura 52, o que contribui para a popularização do termo.

Figura 52 – popularização

Fonte: TikTok (2025)

As análises realizadas com esse termo revelam como “skin” passou por um processo de neologismo semântico com sentido de estilo, identidade visual, transformação e autoimagem, em contextos que ultrapassa sua comunidade de origem. Inicialmente empregado para designar aparências visuais de personagens nos jogos, o termo foi apropriado por diversos grupos sociais em contextos cotidianos, humorísticos, afetivos e até identitários.

A popularização desses termos é evidenciada pelos altos índices de engajamento das postagens, com vídeos ultrapassando milhares de curtidas e milhões de visualizações, o que comprova a força de disseminação de termos originários de comunidades digitais.

Para reforçar a análise sobre a popularização do termo “skin”, foi realizada uma consulta à ferramenta *Google Trends*, que mostra um aumento considerável nas buscas pelo termo nos últimos 5 anos. No gráfico presente na Figura 53, observa-se que o termo “skin grátis” mantém interesse consistente entre 40 e 70 pontos, e com pico de 100 pontos na escala de busca próximo ao fim de 2024.

Figura 53 – Skin grátis

Fonte: Google Trends (2025)

Já no gráfico da Figura 54, observa-se que a expressão “skin lendária” apresenta oscilações significativas entre 2020 e metade de 2022, com interesse irregular. A partir do final de 2022 e começo de 2023, há um crescimento mais consistente, culminando em um pico máximo de 100 pontos na escala no fim de 2024. Isso sugere que o termo “skin lendária” ganhou mais relevância recentemente.

Figura 54 – Skin lendária



Fonte: Google Trends (2025)

Isso evidencia que o uso do termo ultrapassou o ambiente gamer, passando a fazer parte do vocabulário cotidiano de diferentes grupos sociais, o que fortalece seu processo de neologismo semântico e consolida sua circulação social.

5 CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa, buscou-se compreender como determinados neologismos oriundos da comunidade gamer, especialmente aqueles por empréstimo de palavras, têm sido usados nas redes sociais brasileiras, contribuindo para transformações culturais e linguísticas contemporâneas. Observa-se, no cenário atual das redes sociais, uma intensa circulação de termos originados no universo gamer que, embora tenham surgido em língua estrangeira, foram gradualmente integrados ao cotidiano comunicativo dos falantes de português nos ambientes digitais. Esses vocábulos, como “hack”, “nerf”, “tank” e “skin”, ultrapassaram os limites dos jogos e passaram a compor um léxico mais amplo. A análise se concentrou nesses quatro termos de grande circulação online, todos provenientes do inglês e fortemente associados à prática de jogos.

O termo “hack”, embora já institucionalizado pela Academia Brasileira de Letras como um estrangeirismo proveniente do inglês, adquire novas possibilidades de uso, evidenciando seus processos semânticos nas interações em redes sociais. Na comunidade gamer, a palavra é comumente utilizada para designar trapaças ou vantagens indevidas obtidas por meio de modificações nos códigos dos jogos. Entretanto, sua circulação ultrapassa esse campo e passa a funcionar com o sentido de desempenho fora do comum, excepcional, caracterizando comportamentos ou habilidades impressionantes, vistas como improváveis ou inalcançáveis em condições normais, assume o valor de um elogio ou uma admiração exagerada, indicando genialidade ou destaque, muitas vezes com um tom hiperbólico ou humorístico, o que caracteriza o processo de neologismo por mudança semântica.

Já a análise do termo “nerf” e de suas variações morfológicas como “nerfar”, “nerfado”, “nerfaram” e “nerfa”, evidencia a vitalidade dos processos de neologismo na língua portuguesa, sobretudo no âmbito das redes sociais. Originado da comunidade gamer, o termo passou por processos semânticos e morfológicos, ou seja, ganhou novos sentidos e novas formas, adaptado em diferentes contextos. Observou-se que sua aplicação se expandiu para além do universo dos jogos, onde os exemplos extraídos das postagens humorísticas e virais demonstram que “nerf” se consolidou como um termo para expressar frustrações ou ironias frente a mudanças percebidas como desfavoráveis ou prejudiciais, alcançando situações do cotidiano, como questões estéticas, comportamentais e até mesmo culturais. No aspecto morfológico, “nerf” passou a ser utilizado como verbo ao receber o sufixo “-ar” (nerfar), sendo flexionado como verbo regular da primeira conjugação: “nerfou”, “nerfado”, “nerfaram”.

O termo "tank" passou por processo de neologismo tanto semântico quanto morfológico, sendo amplamente adaptado ao português nas redes sociais. Originalmente um substantivo em inglês ligado aos jogos, "tank" foi incorporado à língua portuguesa de maneira produtiva, gerando formas verbais como "tankar", "tankei", "tankando", além do adjetivo "tankuda" e até uma criação mais livre, no caso "intankável". Essas formas mostram não apenas mudanças de classe gramatical, mas também a capacidade da língua de absorver e adaptar termos de empréstimos linguísticos, com flexões regulares e variações ortográficas que seguem as normas do português. A popularização dos termos em contextos variados, como no humor, política, relacionamentos e fitness, mostra que saíram do uso na comunidade gamer, principalmente por circular muito nas redes sociais e aparecer em conteúdos com muitas visualizações, comentários e compartilhamentos.

No caso de *skin*, seu uso expandiu-se para além dos jogos como sinônimo de personalização estética, especialmente nas redes sociais. Em um dos exemplos analisados, o termo aparece com humor, para mostrar a mudança de comportamento ou aparência, demonstrando um uso criativo e alinhado a práticas discursivas irônicas. "Trocar de skin" passa a designar não apenas uma transformação superficial, mas também a construção de uma persona adaptada a situações sociais específicas, revelando como o vocabulário gamer pode ser utilizado para expressar realidades sociais diversas. Assim, o termo "skin" se consolida como um neologismo por empréstimo que, ao circular entre diferentes grupos como gamer, moda, relacionamentos, *fandoms*, entre outros, ganha novos significados e revela a dinâmica da linguagem em ambientes virtuais e contemporâneos. Entretanto, vale frisar que o termo, por mais popularizado que esteja, não foi institucionalizado até a data da escrita desta monografia e sabe-se que corre o risco de cair em desuso, como acontece com muitas palavras estrangeiras.

Com base nos resultados, pode-se afirmar que os neologismos por empréstimos linguísticos da comunidade gamer não apenas conquistaram ampla circulação nas redes sociais, mas também se consolidaram como importantes ferramentas de expressão em múltiplos contextos digitais. Esses termos, inicialmente restritos ao universo dos jogos eletrônicos, ultrapassaram sua comunidade de origem e foram ressignificados em contextos diversos, como publicações humorísticas, comentários esportivos, interações em plataformas de streaming e até mesmo em situações do cotidiano registradas por meio de memes e vídeos virais.

A popularização desses termos evidencia o funcionamento dinâmico da língua, compreendida aqui como um organismo vivo, em constante transformação. Tal fenômeno revela não apenas a adaptação do português brasileiro às influências globais, sobretudo à

predominância do inglês no cenário digital, mas também a sua capacidade de recriar, apropriar e ressignificar termos de acordo com as demandas comunicativas e culturais.

A presença desses neologismos nas redes sociais contribui para a construção de uma linguagem marcadamente contemporânea, conectada com as transformações sociais, tecnológicas e culturais da atualidade. A linguagem da internet, ao incorporar termos como “nerf”, “hack”, “tank” e “skin”, demonstra um movimento de inovação lexical que não é aleatório, mas carregado de sentido. Esses termos, ao circularem com frequência e naturalidade, não apenas atestam sua vitalidade e eficácia comunicativa, como também revelam a maneira pela qual os falantes reconfiguram os sentidos a partir de suas experiências.

Isso evidencia uma transformação significativa no modo como os usuários da língua portuguesa se apropriam de palavras estrangeiras e as adaptam ao seu repertório linguístico, seja por meio da manutenção de suas formas originais, seja pela atribuição de novos sentidos, que surgem da interação com contextos locais e do diálogo constante com a cultura midiática. As redes sociais desempenham um papel central nesse processo, atuando como catalisadoras da popularização dos termos e como espaços nos quais esses neologismos são constantemente experimentados, replicados e ressignificados.

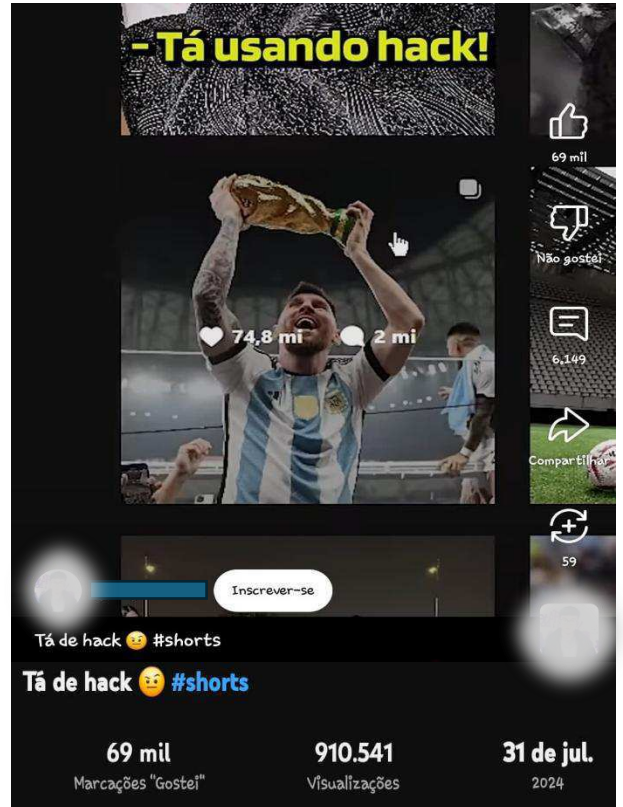
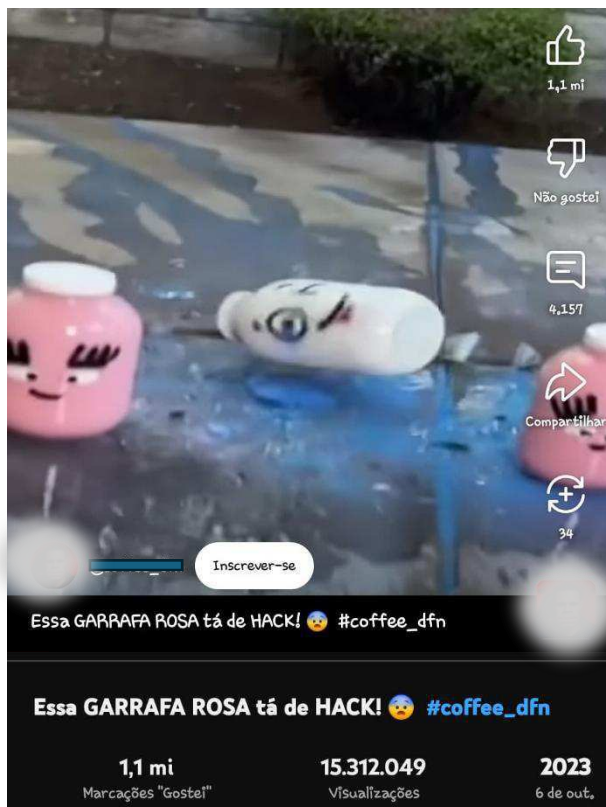
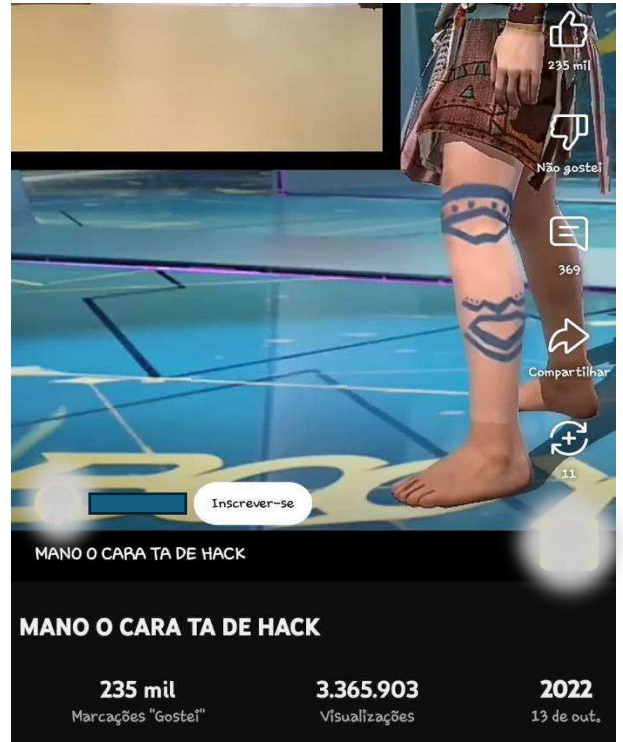
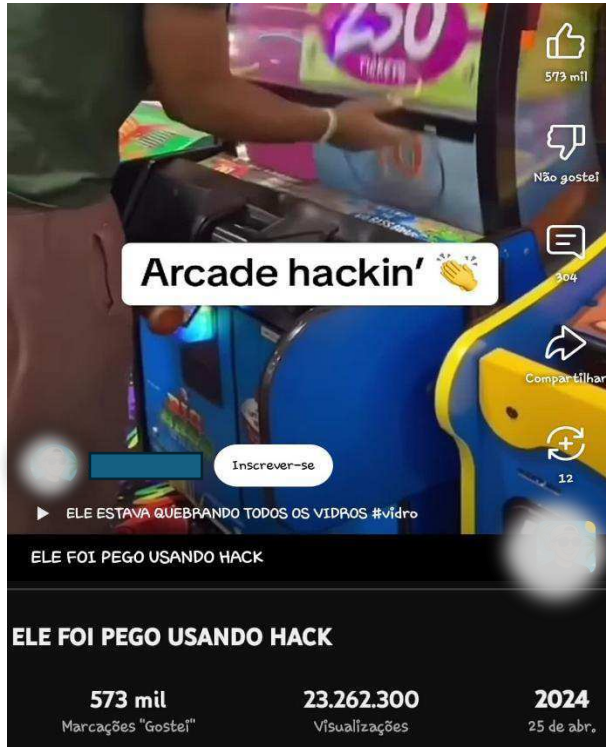
Assim, a língua portuguesa contemporânea, especialmente no ambiente digital, apresenta-se como um espaço de constante renovação, em que a presença de empréstimos estrangeiros, particularmente os oriundos da comunidade gamer, reflete dinâmicas socioculturais amplas e complexas. Mais do que uma simples importação lexical, o que se observa é um fenômeno linguístico multifacetado, marcado pela fusão entre tradição e inovação, entre o global e o local, entre a norma e a criatividade. Ao acompanhar esse movimento, torna-se possível compreender como a linguagem responde às transformações culturais do nosso tempo e como os sujeitos, por meio dela, constroem sentidos e participam ativamente das redes de significação que atravessam o espaço digital.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2004.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 8ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1) 574 p.
- CHATEL NETO, R., & OLIVEIRA, T. S. de. O léxico neológico como marcador de identidade e de pertencimento em comunidade discursiva gamer pain gaming. **Revista X**, 19(3), 858–877, (2024). <https://doi.org/10.5380/rvx.v19i3.94502>
- FERRAREZI JR, Celso. **Semântica para a educação básica**. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- GARCEZ, Pedro M; ZILLES, Ana Maria S. Estrangeirismos: desejos e ameaças. In: FARACO, Carlos Alberto. **Estrangeirismos**: guerras em torno da língua. São Paulo: Parábola Editorial, 2001. local. 13-34.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- NUNES, Jefferson Veras. **Vivência em rede**: uma etnografia das práticas sociais de informação dos usuários de redes sociais na internet. 2014. 307 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, SP.
- RECUERO, Raquel. A Nova Revolução: as Redes são as Mensagens. In: BRAMBILLA, Ana. **Para entender as mídias sócias**. São Paulo: 2011.
- SILVA, Jaqueline Moraes da. **O projeto Teletandem Brasil**: as relações entre comunidades virtuais, as comunidades discursivas e as comunidades de prática. 2012. 151 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2012.

ANEXOS

ANEXO A - Consiste em capturas de tela de publicações coletadas nas redes sociais Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter), nas quais aparecem o termo “hack”. Abaixo de cada imagem, foi incluída a medida de popularização, como número de visualizações e curtidas.





@memesdoscristaos

123 mil

Não gostei

2,178

Compartilhar

Inscrever-se

6

Bora dançar um THA THA THA?

Ta de hack fi? #humorcrisao #meme

Ta de hack fi? #humorcrisao #meme

123 mil	1.294.227	2024
Marcações "Gostei"	Visualizações	26 de mar.



40 mil

Não gostei

30

Compartilhar

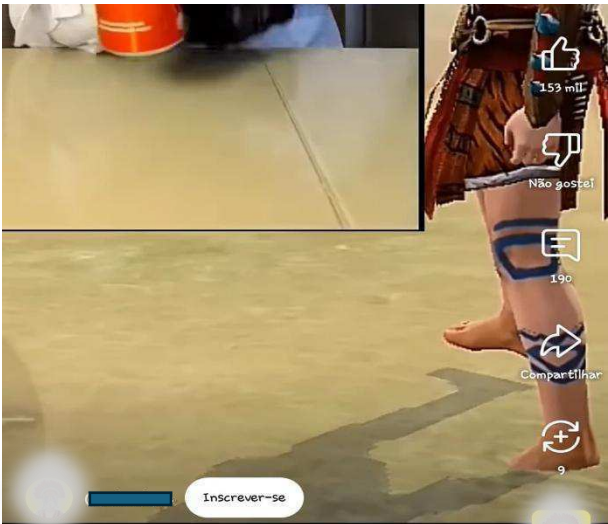
Inscrever-se

265

Usando Hack na Escola...

Usando Hack na Escola...

40 mil	684.887	5 de mar.
Marcações "Gostei"	Visualizações	2025



153 mil

Não gostei

190

Compartilhar

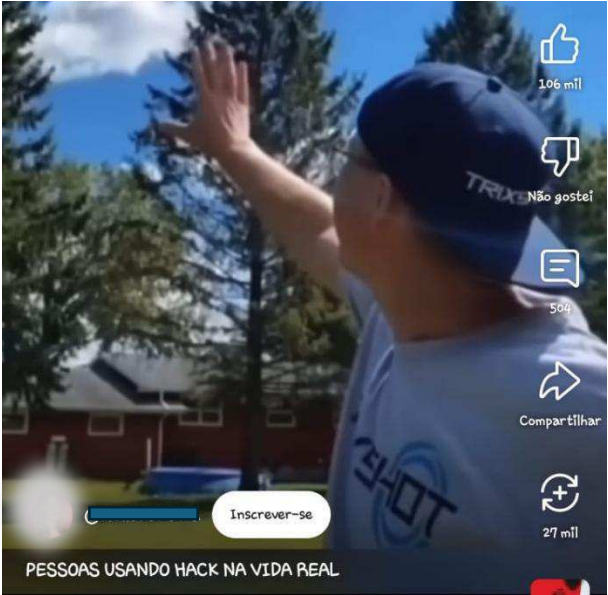
9

Inscrever-se

SÓ DIGO UMA COISA : TÁ DE HACK

SÓ DIGO UMA COISA : TÁ DE HACK

153 mil	1.455.138	2022
Marcações "Gostei"	Visualizações	28 de dez.



106 mil

Não gostei

504

Compartilhar

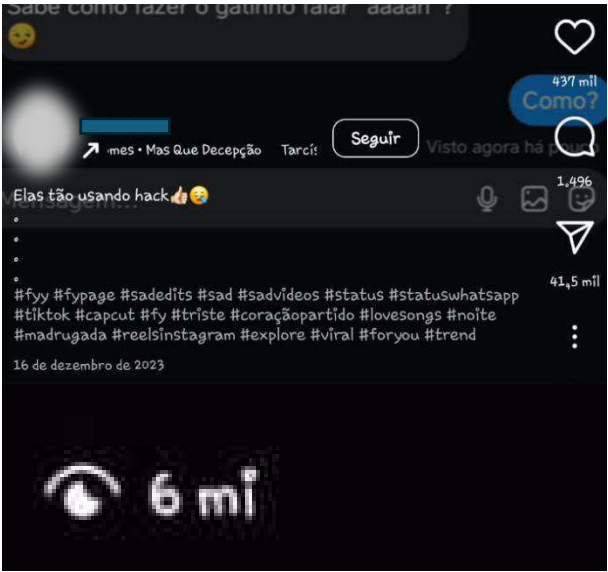
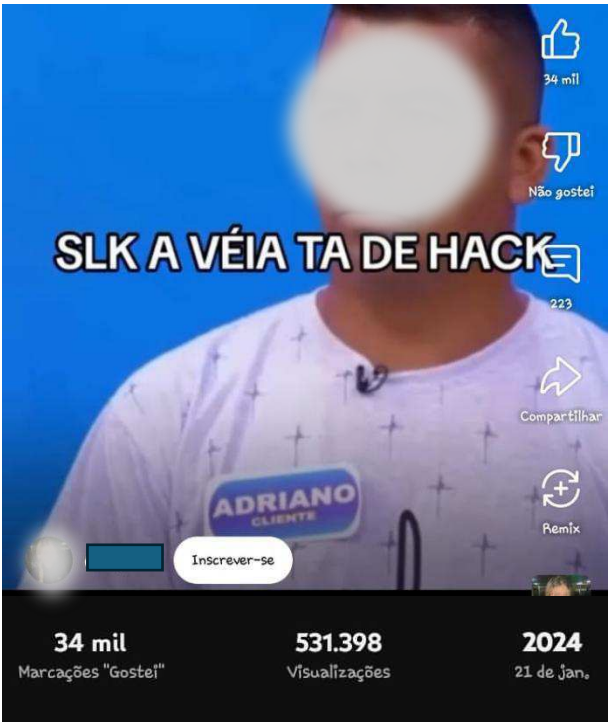
Inscrever-se

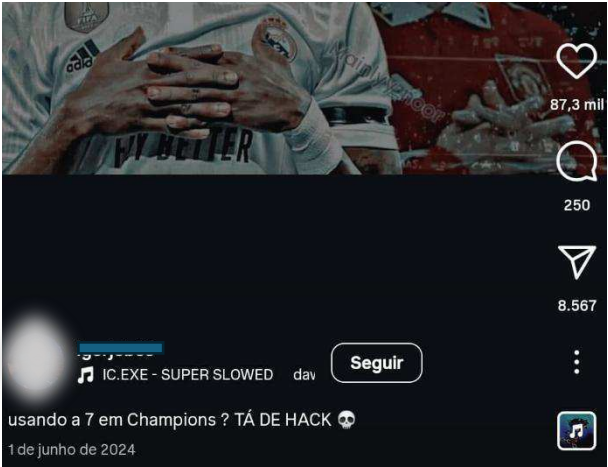
27 mil

PESSOAS USANDO HACK NA VIDA REAL

PESSOAS USANDO HACK NA VIDA REAL

106 mil	1.089.408	2022
Marcações "Gostei"	Visualizações	15 de mar.







Curtidas

250



ta de hack

1 de agosto de 2024

Seguir

Reações e reproduções

1.056.073

Somente issomesalvou pode ver o número total de curtidas desse reel.



Curtidas

21,7 mil



Autonomia infinita

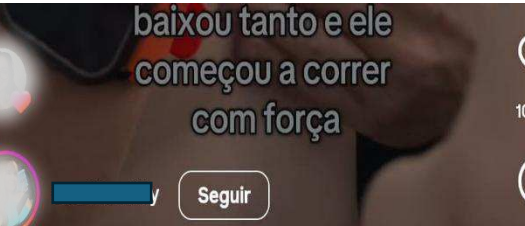
16 de julho de 2024

Seguir

Reações e reproduções

21.768

920.514



Curtidas

107 mil



Ta de hack 🤔🤔🤔

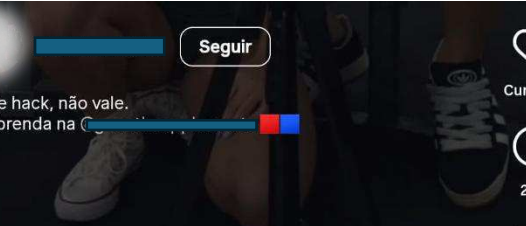
26 de abril

Seguir

Curtidas e reproduções

107.448

3.926.302



Curtidas

235



ta de hack, não vale.

23 de julho de 2024

Seguir

Curtidas e reproduções

1.732.638

Somente brenda_wagata pode ver o número total de curtidas desse reel.

114 mil

1.033

original

skurtbrasil

Áudio c

Seguir

Ta de hack

(xxxxxxxxxxxxxx, xxxxx)

29 de dezembro de 2021

Curtidas e reproduções

114.968

1.229.388

54 mil

348

1.939

Aí,

er

helmer

Áudio original

enzo.

Seguir

ele tá de hack hahahahaha

🤪👊

#marketingdigital

#sucesso

#primos

7 de dezembro de 2023

Curtidas e reproduções

54.034

875.900

146 mil

946

4.997

original

(pode incluir áudio de N

Seguir

ta de hack

19 de novembro de 2024

Curtidas e reproduções

146.054

2.515.039

435 mil

1.931

108 mil

Aí esse ponto aí ó

sportv

Áudio original

Seguir

Tá de hack meu amigo? Essa na escola nem valia, pô!

😂

*Contém legenda automática

#OlimpiadasNoSportv

#NossoMundo

#TennisDeMesa

#Paris2024

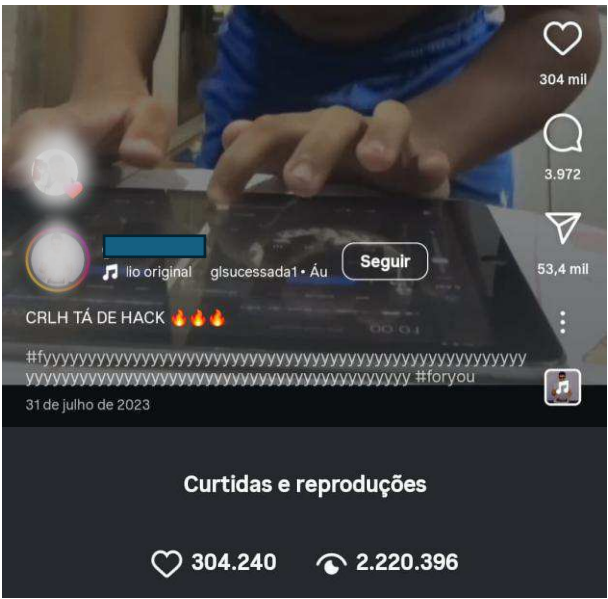
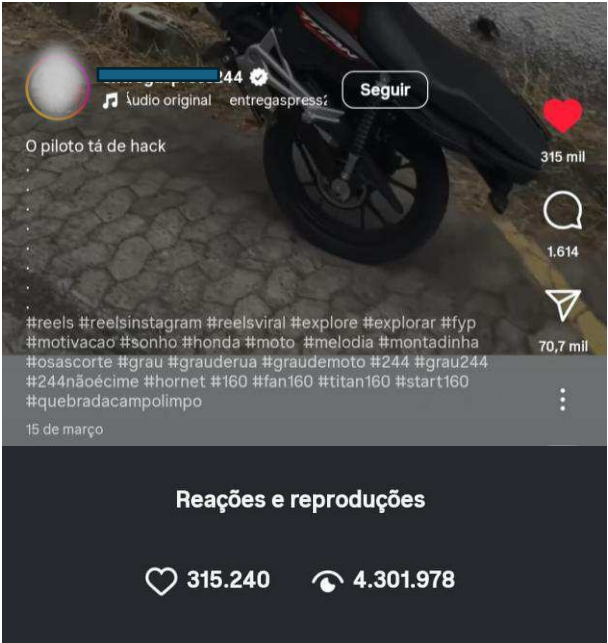
#JogosOlimpicos

4 de agosto de 2024

Curtidas e reproduções

435.731

9.009.885





124 mil

182

51 mil



canhota7 • Áudio original de

Seguir

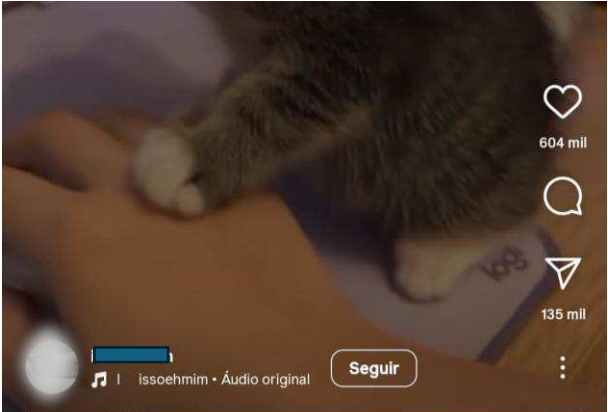
O mano tá de hack

5 de janeiro de 2024

Reações e reproduções

 124.415

 2.318.980



604 mil

135 mil



issoehmim • Áudio original

Seguir

ta usando HACK

13 de fevereiro

Reações

 604.634

 5.481.610



33,1 mil

175

18,9 mil



na and Alden • Dragonfly Dar

Seguir

de hack até eu

1 de novembro de 2024

Curtidas e reproduções

 33.163

 312.743

Jogador caro! @neymarjr que se cuide... / Watch out @neymarjr 🤔
🤔 tô usando hack kkkkk
@luvadepedreiro essa é pra você!

Créditos: @tom_ismyname
👤: @pedrogoto
@thiagoyawanawa

Música: "Run Into Trouble" - Alok e Bastille @bastilledan
(Lançamento dia 1 de abril / Out 1st April)

Pessoal, agora o Instagram permite controlar o feed com pessoas adicionadas aos favoritos. Para me adicionar, basta tocar no logo do Instagram (acima à esquerda) e em seguida "favoritos". 💙
Outro caminho é ir no meu perfil, tocar em "seguindo" e "adicionar aos favoritos". 🤔 Aí sempre que quiser acompanhar seus favoritos, é só tocar no logo do Instagram. 🚀

Guys, now Instagram allows you to control the feed with people added to favorites. To add me, just tap the Instagram logo (above left) and then "favorites".

28 de março de 2022

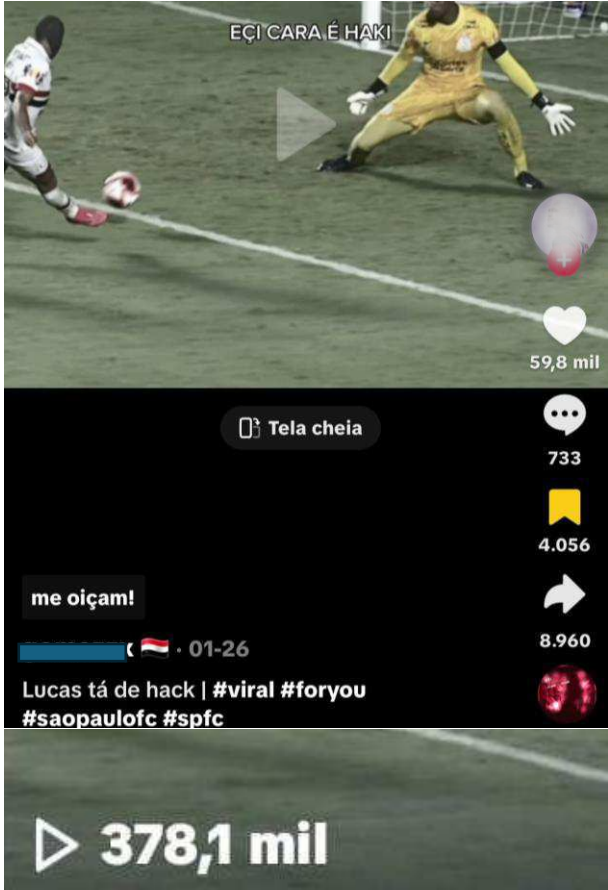
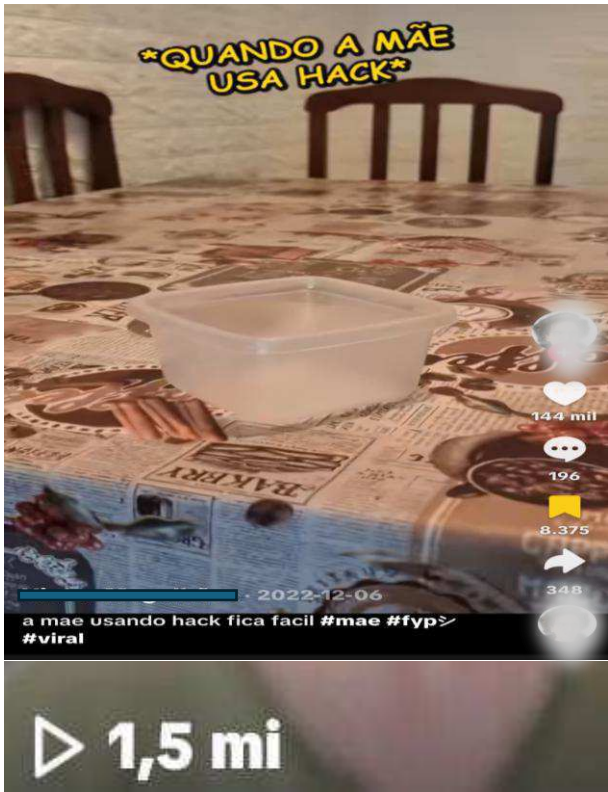
1,4 mil

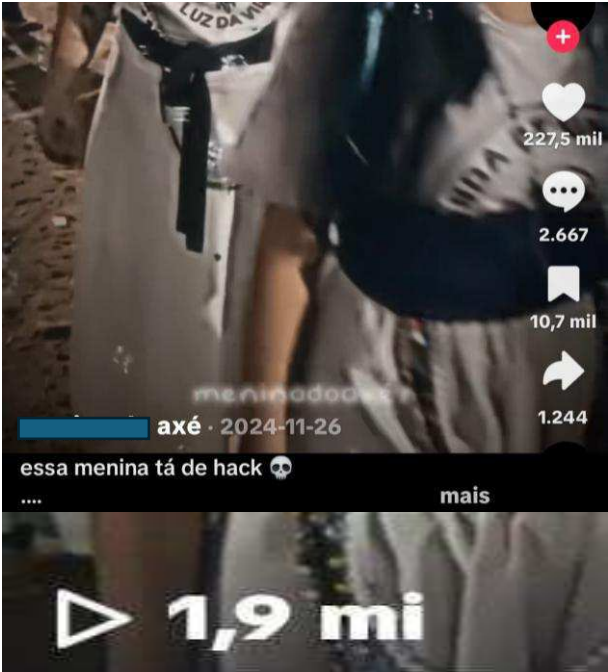
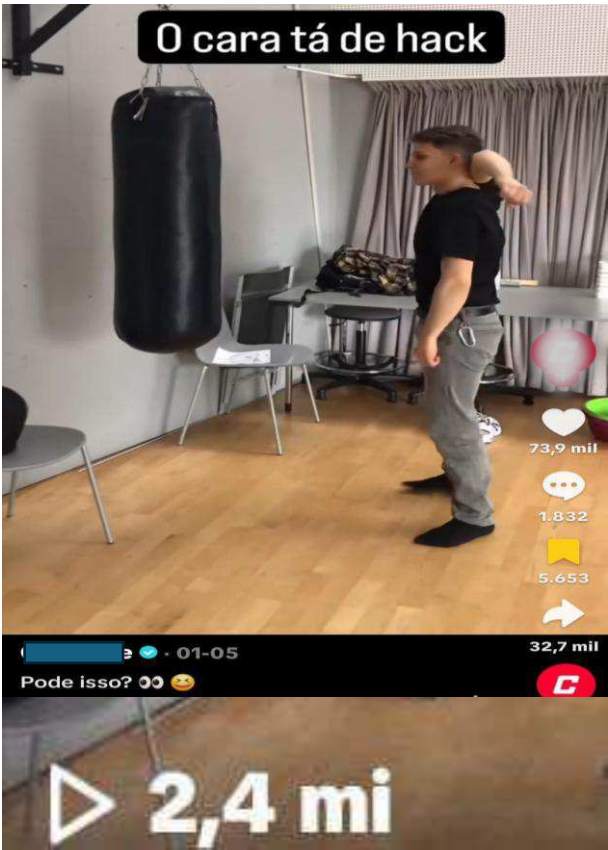
49

Curtidas e reproduções

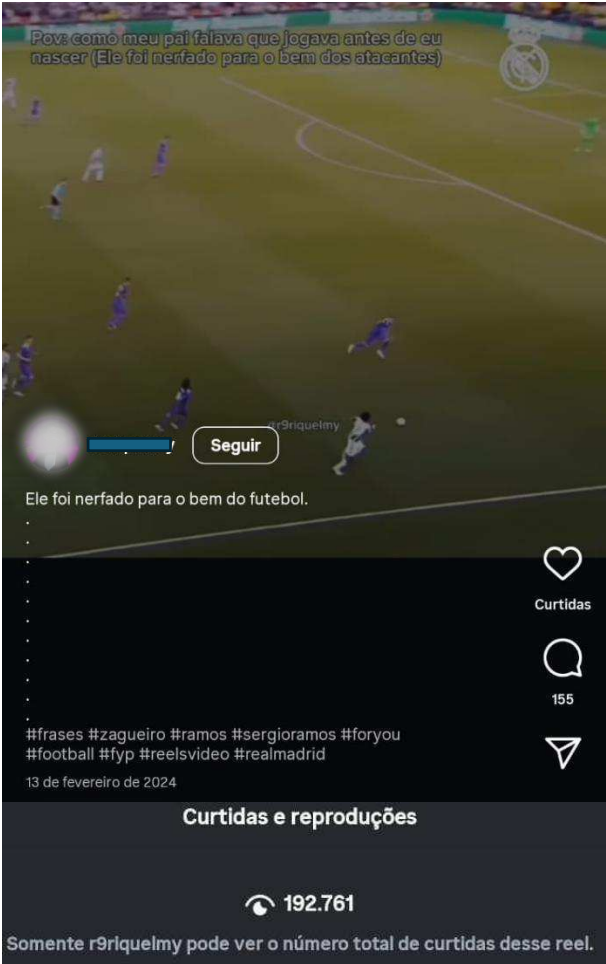
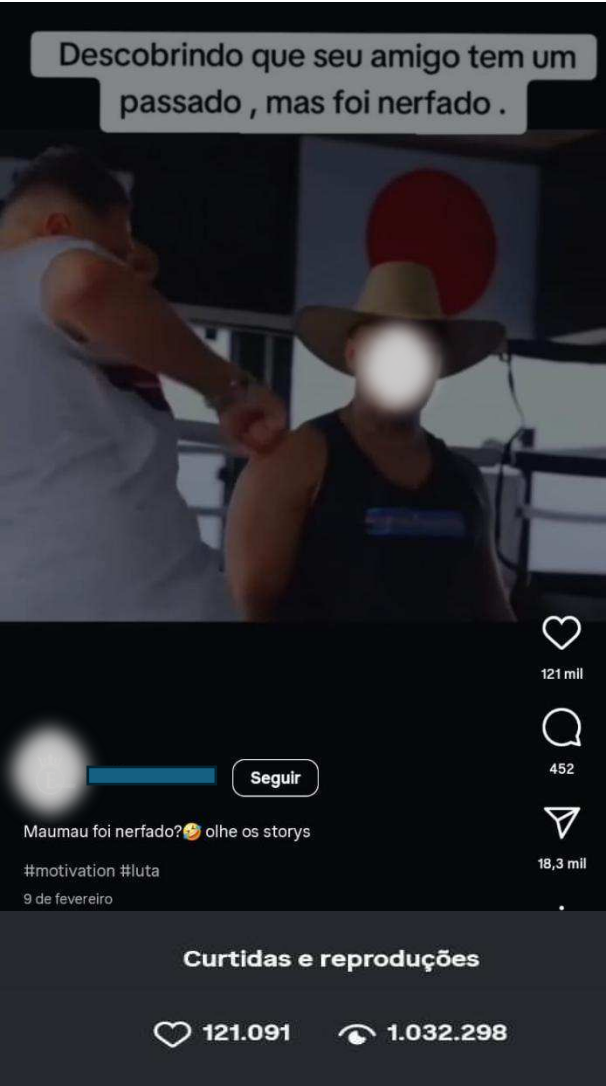
 1.419.702

 14.508.158





ANEXO B – Consiste em capturas de tela de publicações coletadas nas redes sociais Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter), nas quais aparecem o termo “nerf”. Abaixo de cada imagem, foi incluída a medida de popularização, como número de visualizações e curtidas.



Esse time foi nerfado para o bem dos outros

@INSPIRANDO FUTEBOL

150 mil

1.260

#futebol #football

17 de novembro de 2023

22,9 mil

Curtidas e reproduções

150.036 1.514.119

Deus sabia que eu seria poderoso demais se não tivesse problemas psicológicos

26,3 mil

231

2.615

fui nerfado

9 de outubro de 2024

Curtidas e reproduções

26.393 259.174

O harry vendo que seu filho adotivo é um Psicopata e que sua filha já está trazendo o 13° namorado para casa só essa semana

Dexgirl_

28,3 mil

269

6.179

30 de março

Curtidas e reproduções

28.322 320.300

O mano atualmente: (ele foi nerfado pela a namorada)

PZX FRASES

ERNANDINHO FN • Turu R9 (Ult

Reunido guerreiros (100K/1M)

748

34,7 mil

#brothers #namorada #nerfado #aposentado #animeedits #gym #gymmotivation #evolução #prime

3 de novembro de 2024

a verdade q ninguém aceita é q **nerfaram** sim a personagem e tiraram todo o peso emocional dela, e estão culpando bella com se não fosse capaz de retratar esse lado sombrio e traumatizado da ellie, sendo q na primeira temp ela entregou tudo isso e mais um pouco na cena do david +



0:15

@black7hand · 15 mai.

eu posso falar ?
O diretor dessa série ODEIA a Bella Ramsey, ele não confia nela pra assumir o protagonismo sozinha e por isso sempre coloca alguém em cena com ela, além de toda oportunidade de estar descaracterizando a per...

12 599 4K 94,6K

tomar atitude e levar fora



153,8 mil

1.915

8.529

32,5 mil

2023-09-02

me nerfaram nasci timido

913,7 mil

na beleza eu n me garanto,
mas vem na falta de altura
p tu verKKKKAKSKQKK



82,4 mil

711

5.423

2.471

2022-07-04

me nerfaram

426 mil



321 mil

3.660

26 mil

Republicar para seguidores

4.765

2024-10-29

me nerfaram na dancinha

2,5 mi

Nasci tímido e sem atitude, Me nerfaram pra
cj_mex

84 mil

873

6.565

11,6 mil

2024-06-07

523,3 mil

Seguir

Nerfaram um monte de personagens em boruto

Siga: @otaku.br4sil_

#narutoshippuden #naruto #narutoclassico #borutonarutonextgenerations #sakura #sakuraharuno #explorar #animesbrasil #animeedit

21 de fevereiro de 2023

26,1 mil

310

3

Curtidas e reproduções

26.173 242.221

@portaldonerd

Seguir

Nerfaram meu mano Peter | siga

30 de abril

Reações e reproduções

18.013 395.567

AE

432,2 mil

1.582

44,5 mil

11,9 mil

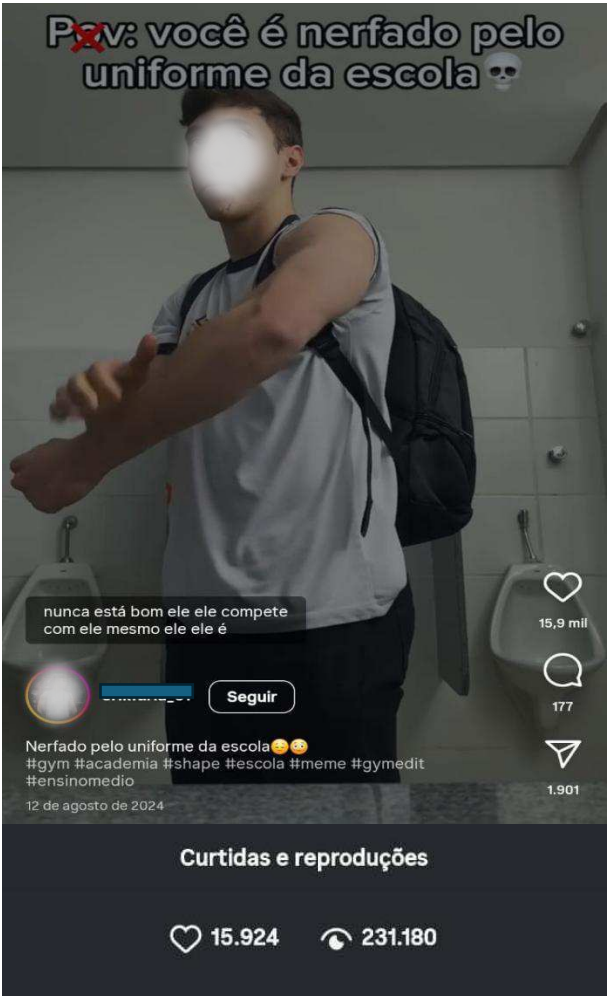
EU não me assusto fácil,

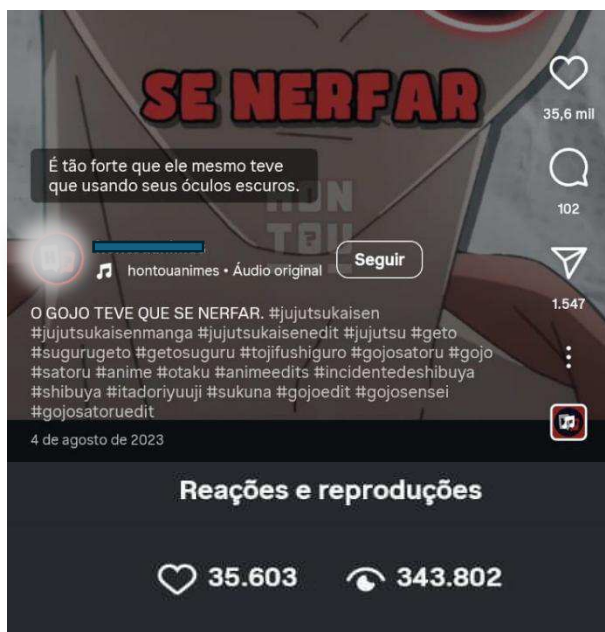
Republicar para seguidores

2024-10-28

Castiel foi nerfado pelo bem da série ||

2,3 mi





O dia em que Gotenks abriu um portal para outra dimensão apenas gritando!🔥



47,4 mil

226

30 • Beeper Funk (Slowed) D... Seguir

Tiveram que nerfar a criança 🤪

Creditos: [redacted]

24 de outubro de 2024

920

Reações e reproduções

47.482 970.827

12,6 mil

46

408

Seguir

O óculos me nerfa mt

#explorar

19 de outubro de 2024

Curtidas e reproduções

12.603 182.216

O JOELHO DO LUKA DONCIC 🤪

Seguir

O joelho tá nerfando o tesouro do Dallas Mavericks nos Playoffs esse ano 🤪

12,2 mil

193

463

#Basquete #NBABrasil #Esportes #LukaDoncic #DallasMavericks #NBAPlayoffs

Curtidas e reproduções

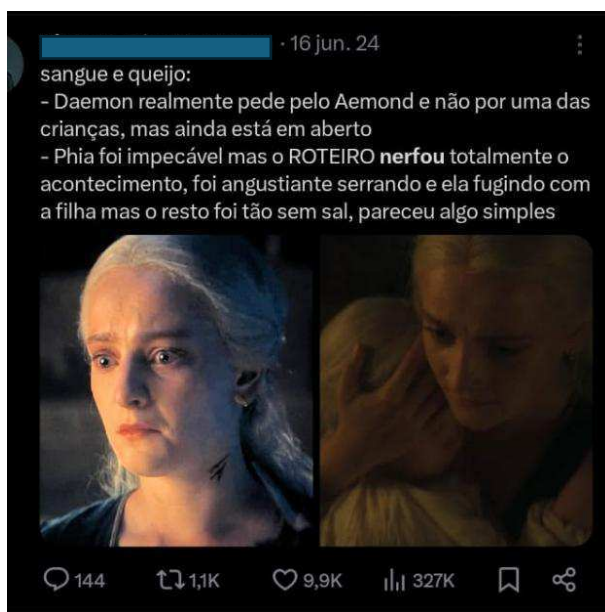
12.257 214.616

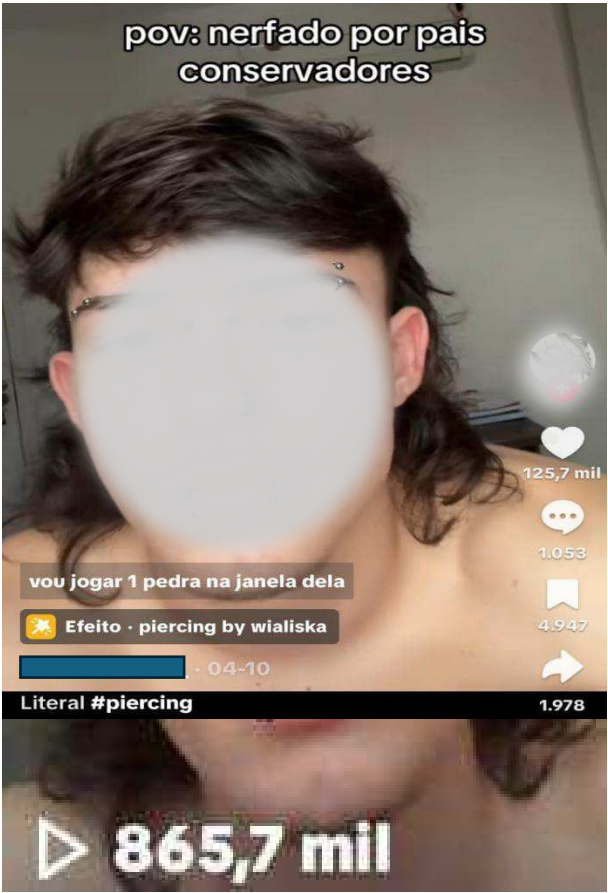
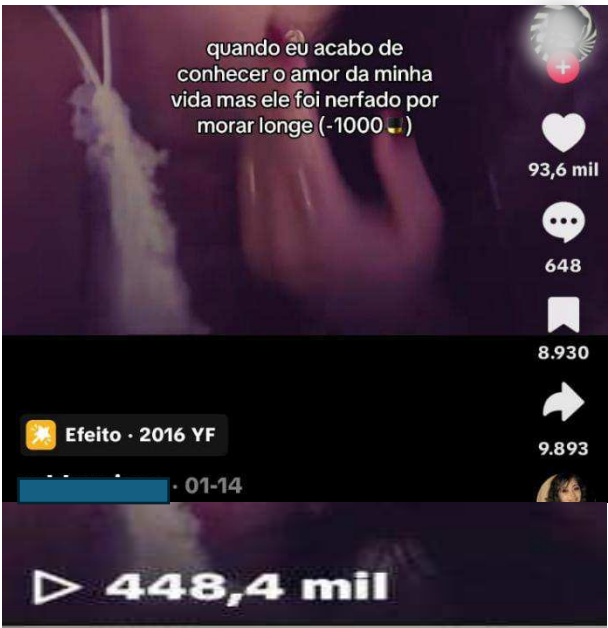
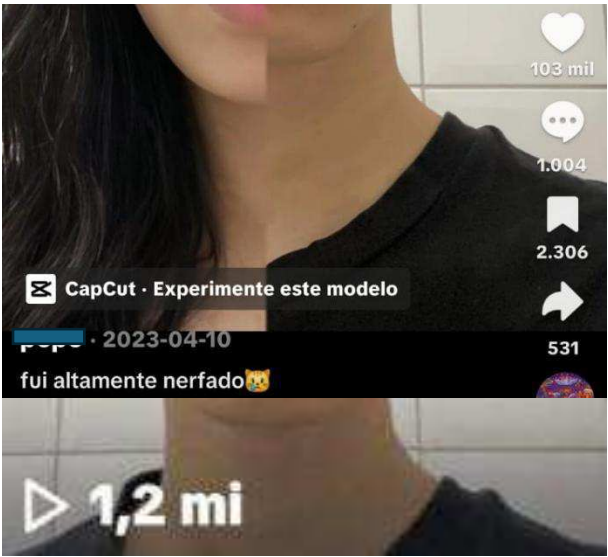
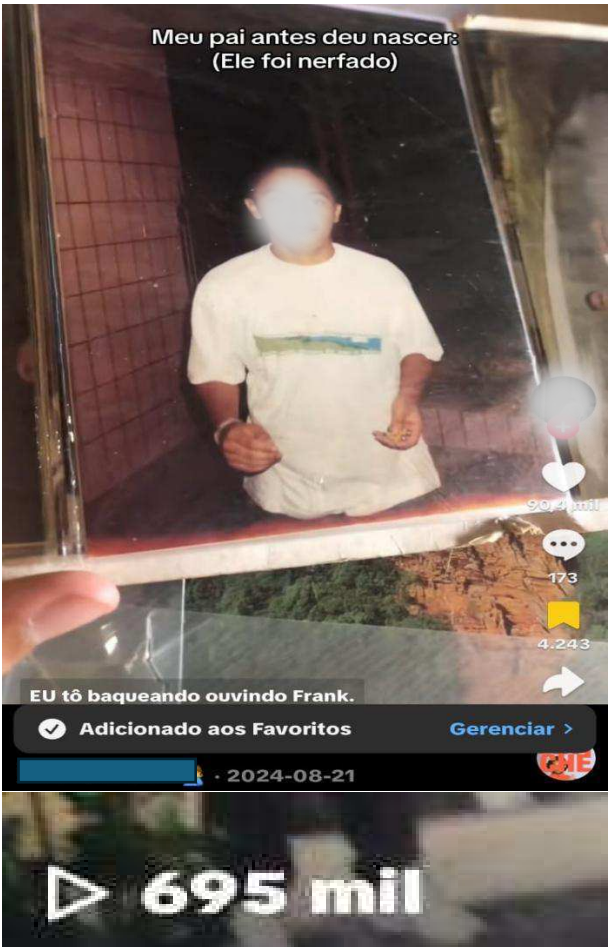
16 nov. 24

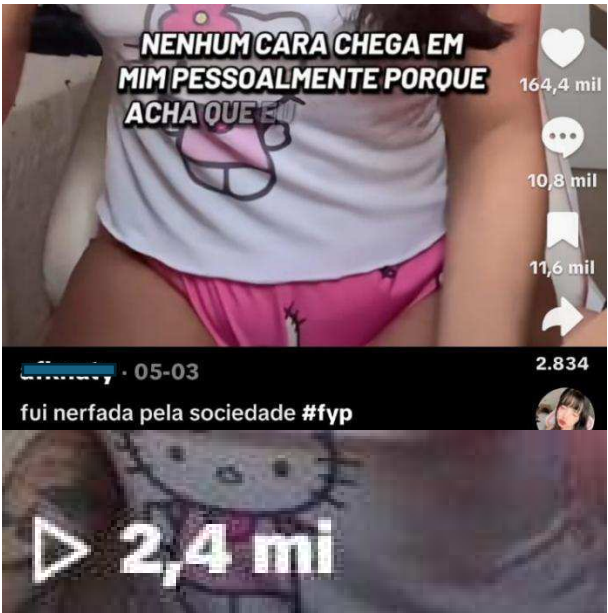
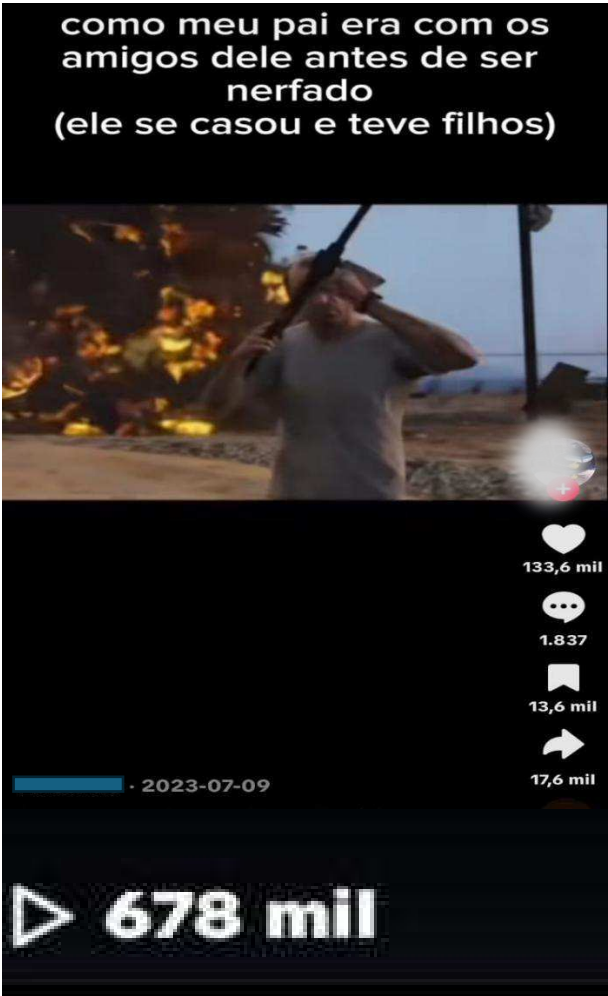
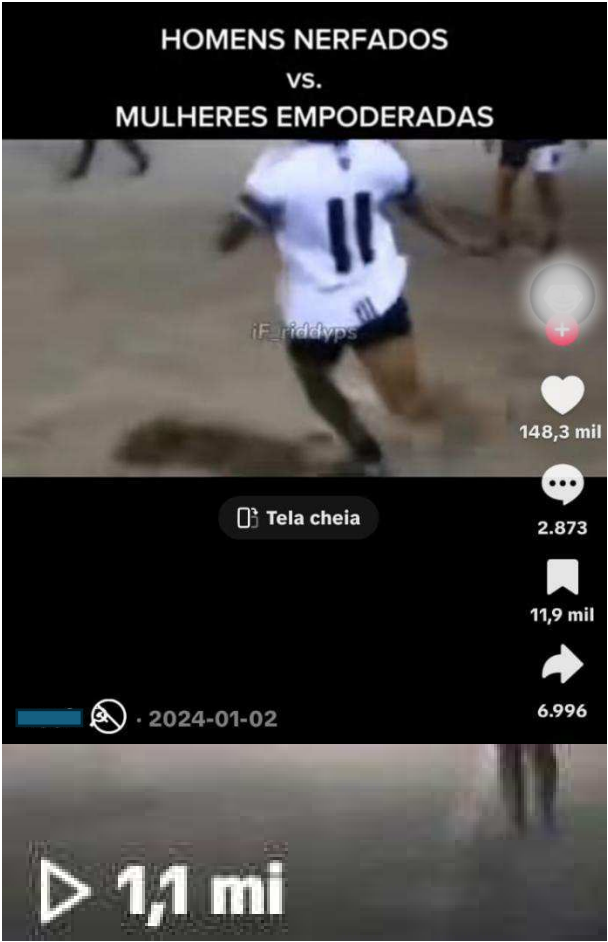
Aparelho me nerfa



66 51 3,5K 116K







Por que o law é tão nerfado

TodasNotíciasImagensVideosMapsShoppingLi

Talvez seja por esse motivo

200,5 mil

2.944

11,9 mil

7.305

2022-05-20

1,7 mi

358,6 mil

6.633

23,1 mil

8.204

2023-09-07

(marvel nerfou ele)

mais

2,9 mi

Meu pai antes de ter sido nerfado por minha mãe:

206,6 mil

3.252

24,2 mil

9.219

Foto · 2024-04-01

1,5 mi

quando ele é perfeito pra mim mas teve que ser nerfado morando longe de mim

143,8 mil

917

12,2 mil

19 mil

01-08

mas teve que ser nerfado morando longe de mim

685,4 mil

Eu nasci tímido, sem atitude e sem a skin lendária slk me nerfaram pra c4ralho



48,8 mil

400

8.264

fui nerfado total nessa season

#gamer #gym #gymrat #academia #humor #relacionamento #triste #jogos

25 de fevereiro

Curtidas e reproduções

48.866 647.548

Como meu mano está atualmente :
(ele foi nerfado pela namorada)



faz muito tempo, né? Da última vez foi quando a gente derrotou

Seguir

Ela está nerfado

#namorada #amigos #nerf #foco #esforco #disciplina

Curtidas e reproduções

87.272 528.846

Aquele personagem nerfado para o bem de One Piece



DJ.

Seguir

41,6 mil

588

4.818

Imagina se esse cara não fosse nerfado

Gostou? Siga-nos para mais conteúdo como esse:

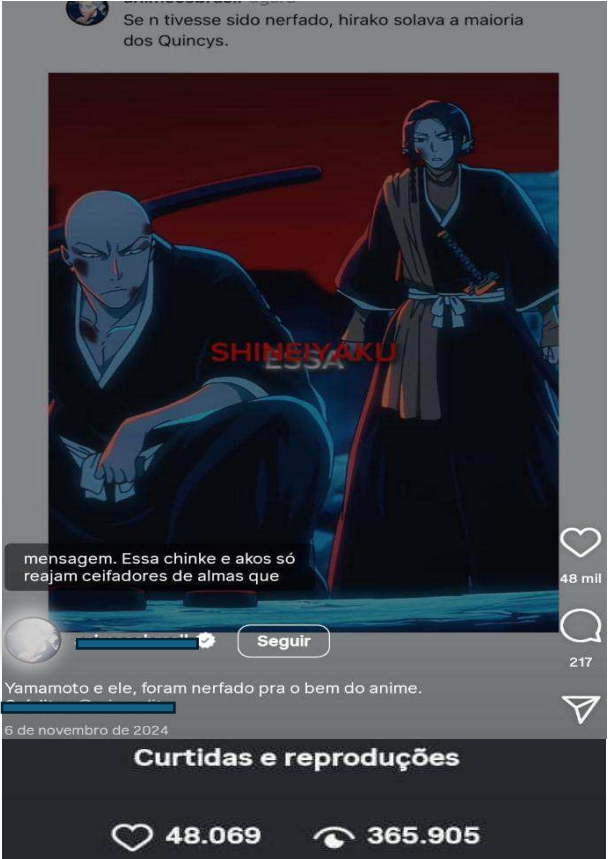
#primeiromugiwara #egghead #onepiece #elbaf

17 de junho de 2024

Curtidas e reproduções

41.607 514.303

Se n tivesse sido nerfado, hirako solava a maioria dos Quincys.



SHINRYAKU ESSA

mensagem. Essa chinke e akos só reajam ceifadores de almas que

Seguir

48 mil

217

Yamamoto e ele, foram nerfado pra o bem do anime.

6 de novembro de 2024

Curtidas e reproduções

48.069 365.905

quando vc é bnt
mas Deus te nerfou com
um sorriso feio:



189,8 mil

5226

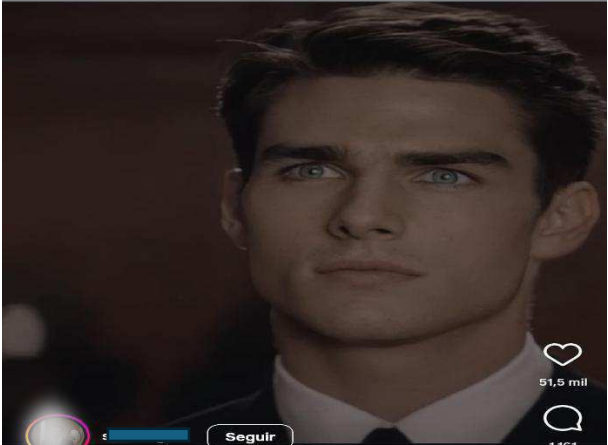
4832

9371

04-12

1,7 milhões

Quando o mano é tão bonito que é nerfado com uma altura baixa



51,5 mil

1.161

15 mil

Seguir

Marque aquele seu amigo que foi nerfado...
#glowup #glowuptips #sigma #estilomasculino #looksmaxxing
#looksmxing #huntereyes #mewing #skincare #skincareroutine
#acne

4 de janeiro

Curtidas e reproduções

51.563 987.899

PASSADO DO MEU PAI
(foi nerfado depois que eu nasci)



137 mil

934

17,7 mil

Seguir

NERFADO PARA O BEM DO FUTEBOL

@_editsfut

#futebol #esporte #futebolarte #futebolraiz

5 de janeiro de 2024

Curtidas e reproduções

137.196 1.285.845

Números de @marcovanbasten na carreira até os 28 anos:

- 431 jogos
- 301 gols
- 91 assistências
- 19 títulos
- 03 bolas de ouro

Imaginem o estrago que esse cara faria se não tivesse sido "nerfado" 🤔

#vanbasten #marcovanbasten

22 de março de 2024

209 mil

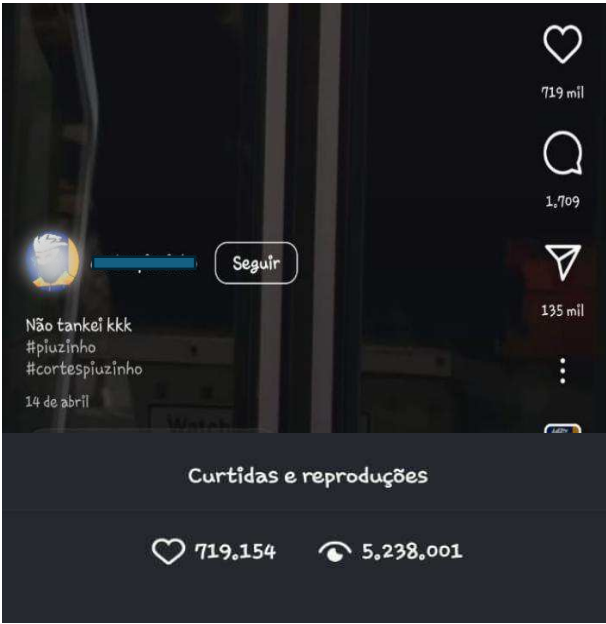
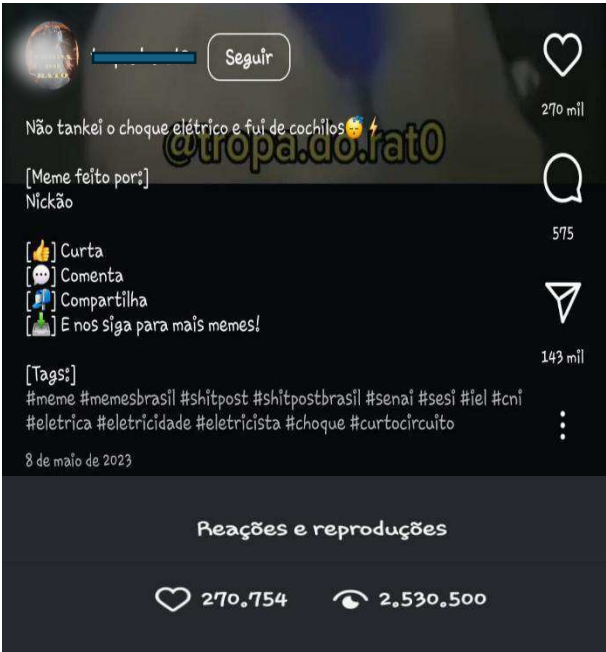
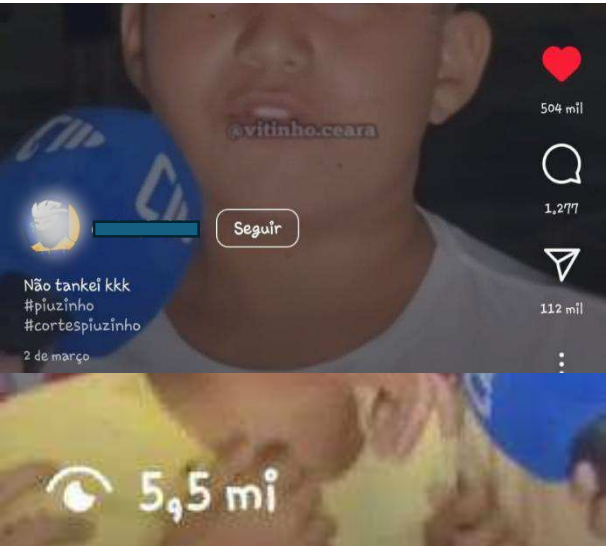
763

7.328

Curtidas e reproduções

209.566 2.225.890

ANEXO C – Consiste em capturas de tela de publicações coletadas nas redes sociais Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter), nas quais aparecem o termo “tank”. Abaixo de cada imagem, foi incluída a medida de popularização, como número de reproduções e curtidas.





Seguir

525 mil

3,082

315 mil

Não tankei véi Kksksksk

...

#onepiece #onepieceanime #onepiecebrasil #onepiecebr #onepiecememes #onepiecememesbr #onepiecedublado #luffyonepiece

15 de Julho de 2023

Curtidas e reproduções

525.210 4.210.913



Seguir

563 mil

10,3 mil

521 mil

Agora o que é isso? kkkkkkk

DJ Guih MS, Mc Gw • Auto

(ative o som) Não tankei Gente, a musica faz toda a graça kkkk

21 de fevereiro

Curtidas e reproduções

563.140 9.387.499



Seguir

394 mil

469

207 mil

(não aguentei)

Não tankei....

..... (Segue ae Man👇🏻)

...

#FitLife#WorkoutMotivation#FitnessGoals#GymLife#TrainHard #HealthyLiving#Exercise Routine#Strength Training#FitnessJourn

20,5 mil ey#bodytransformation

10 de maio de 2024

Reações e reproduções

394.482 5.054.334



Seguir

355 mil

668

43,4 mil

@tipografia_1993

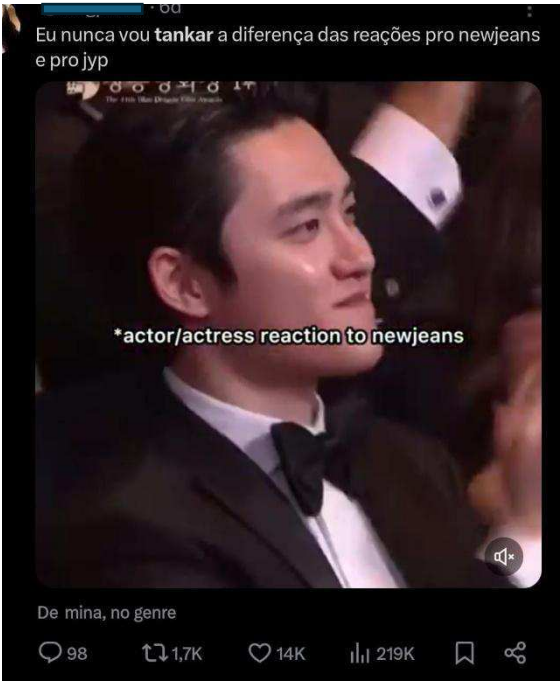
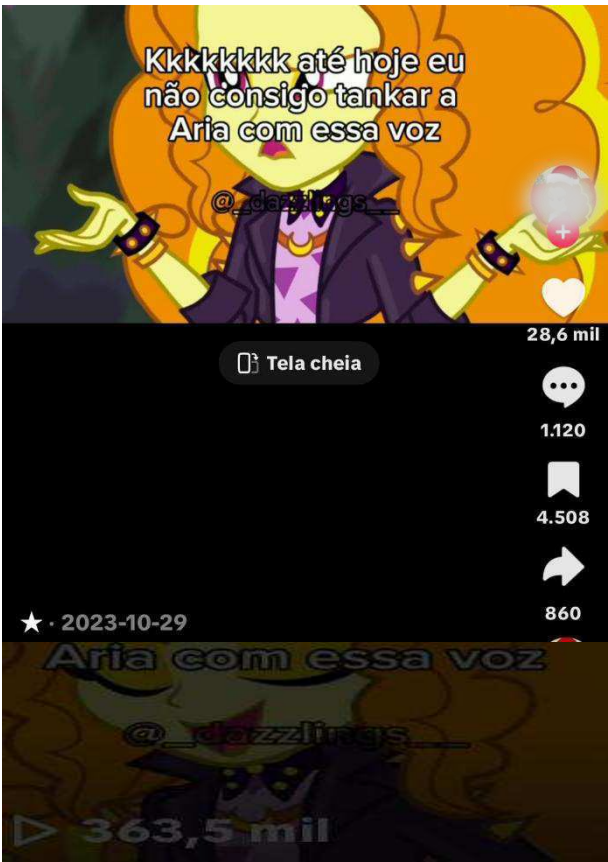
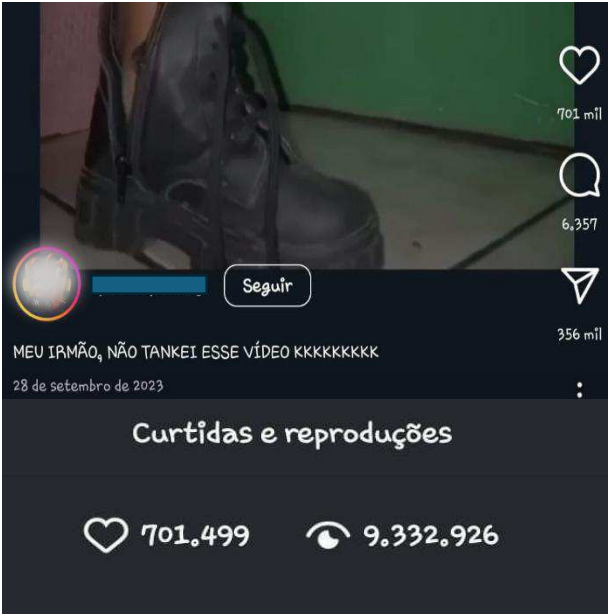
Eu não tankei o final KKKKKK

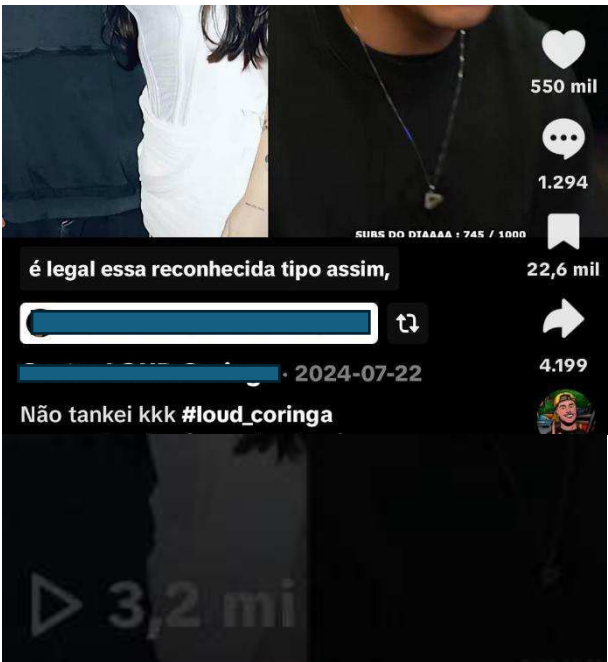
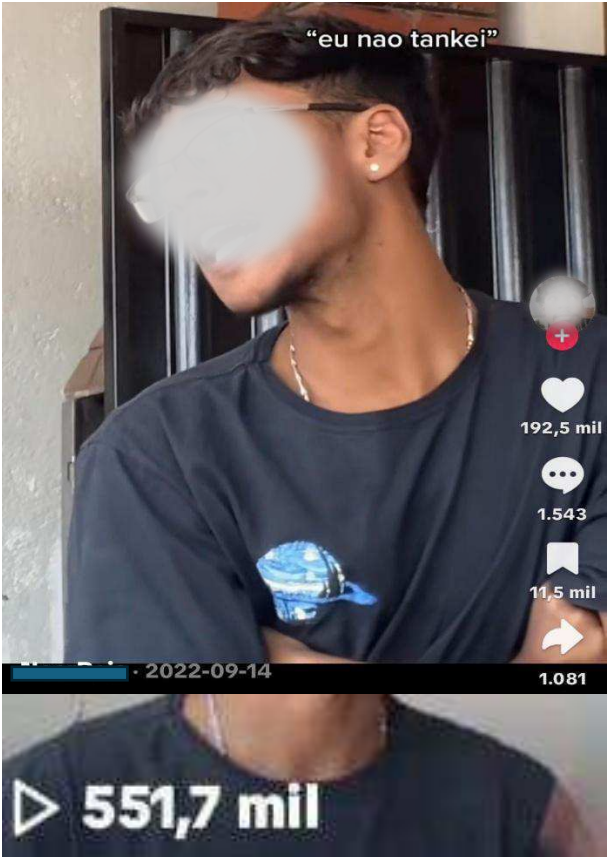
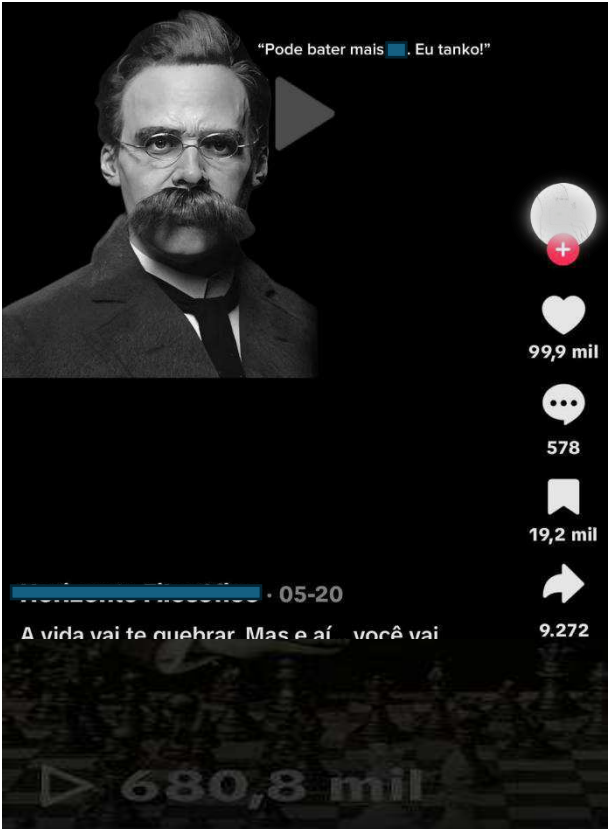
#viralreels #memesbrasil #memesengracados #explorar #videosengracados #memesbrasileiros

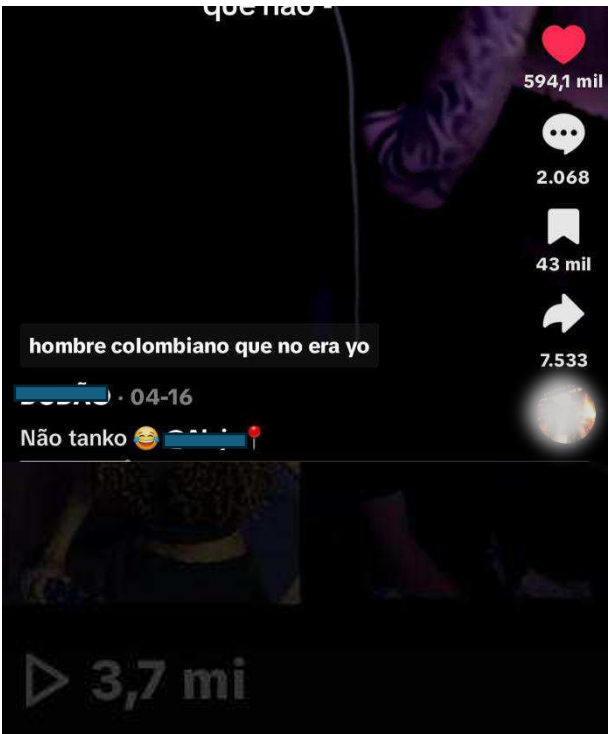
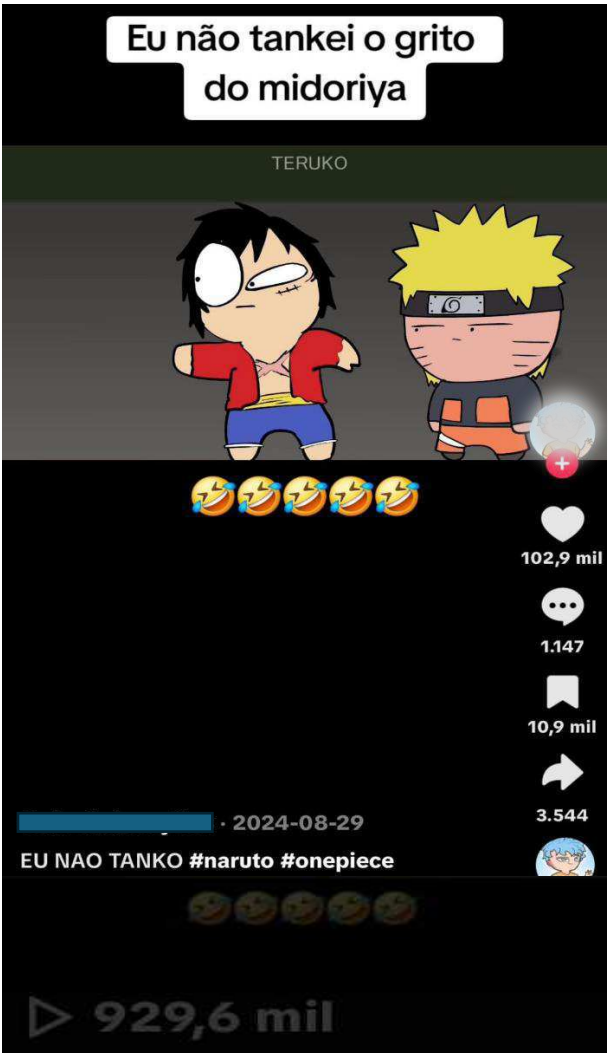
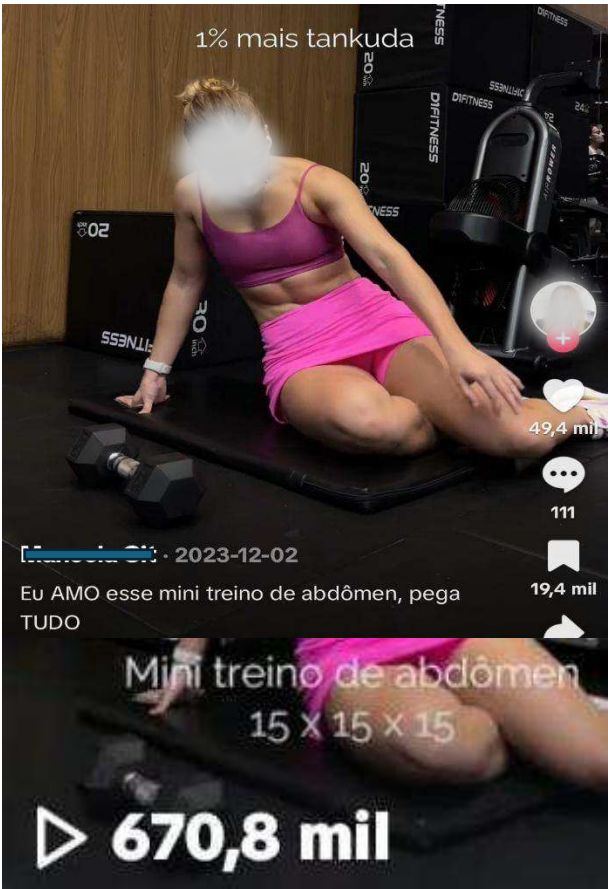
16 de janeiro

Curtidas e reproduções

355.754 4.138.489







DE SUKUNA SAKANA

 Spotify

ja ta no spotifyfy (Aberturas de anime Portugal)



Thiago da Achah • Abertura de J

Seguir

Mano nem o Whindersson tankou o Jujutsu de Portugal?? kkkkkkk

•

•

•

#Jujutsukaisen #portugal #memes #brasil🇧🇷

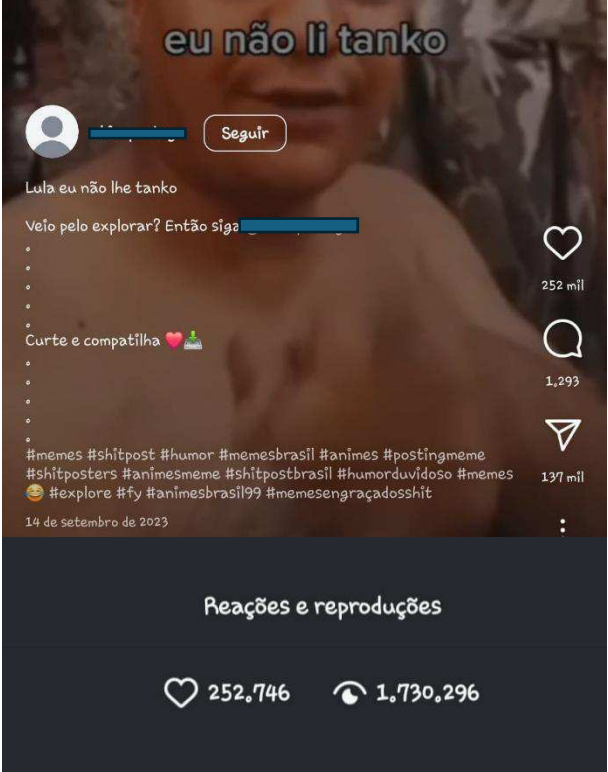
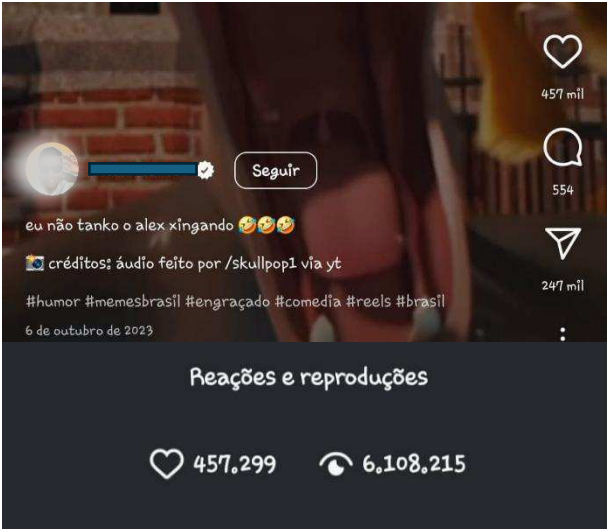
15 de Julho de 2024

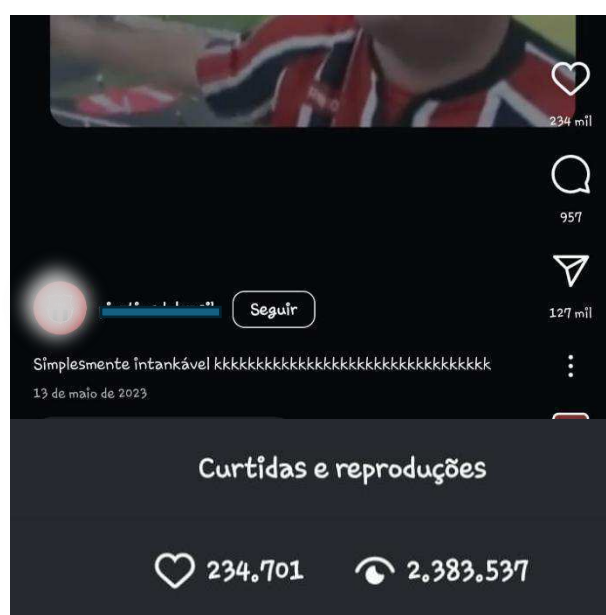
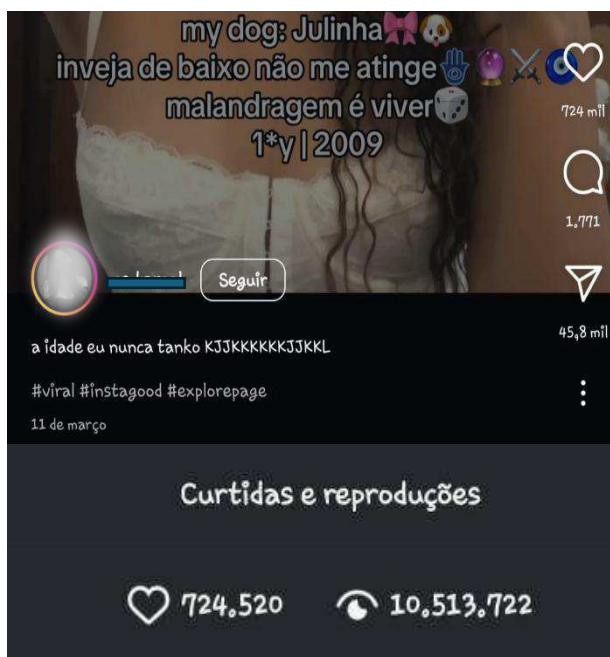
Reações

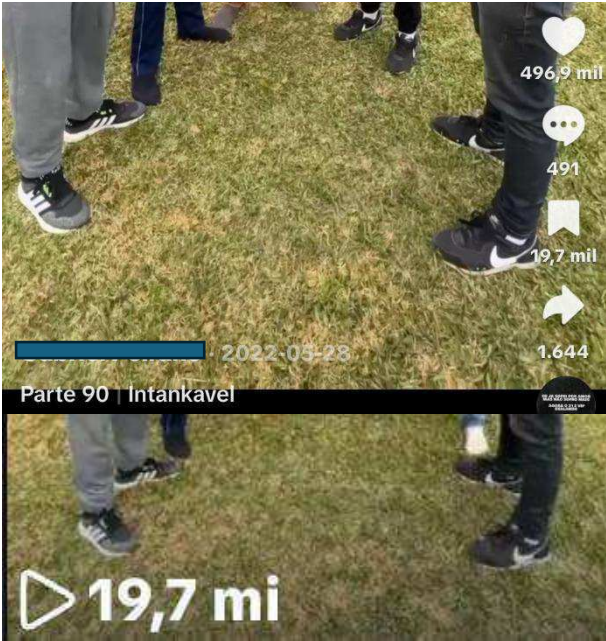
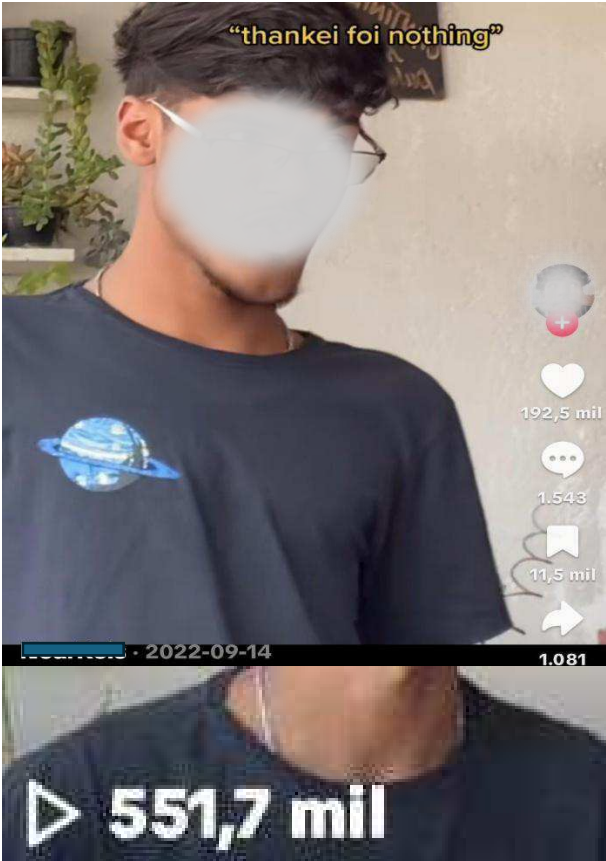
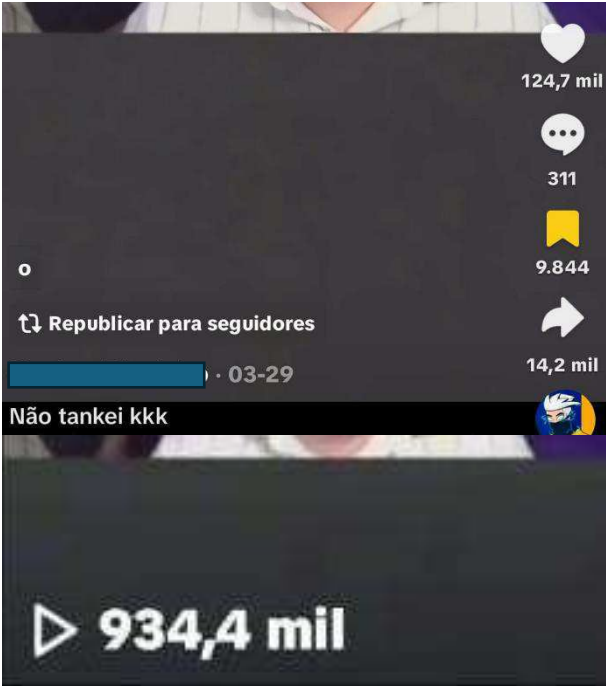
 137.251

 2.210.554

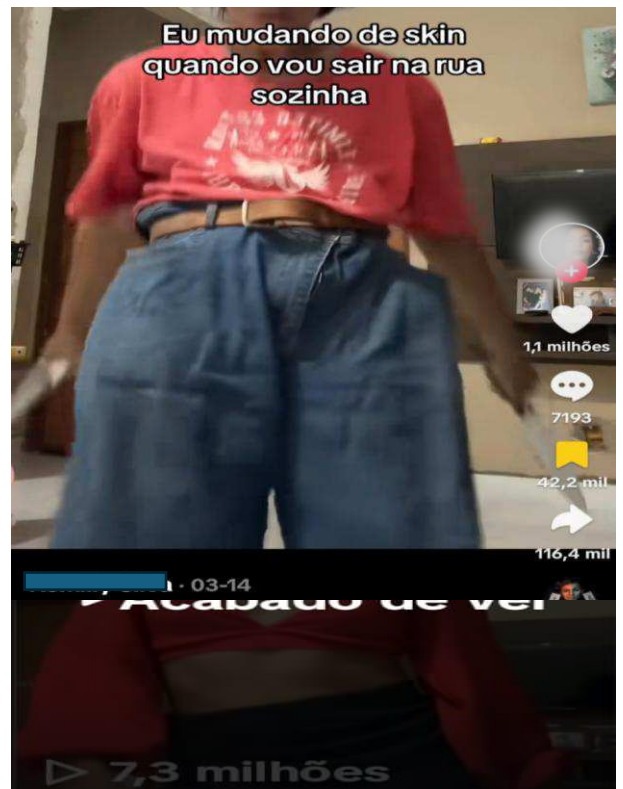
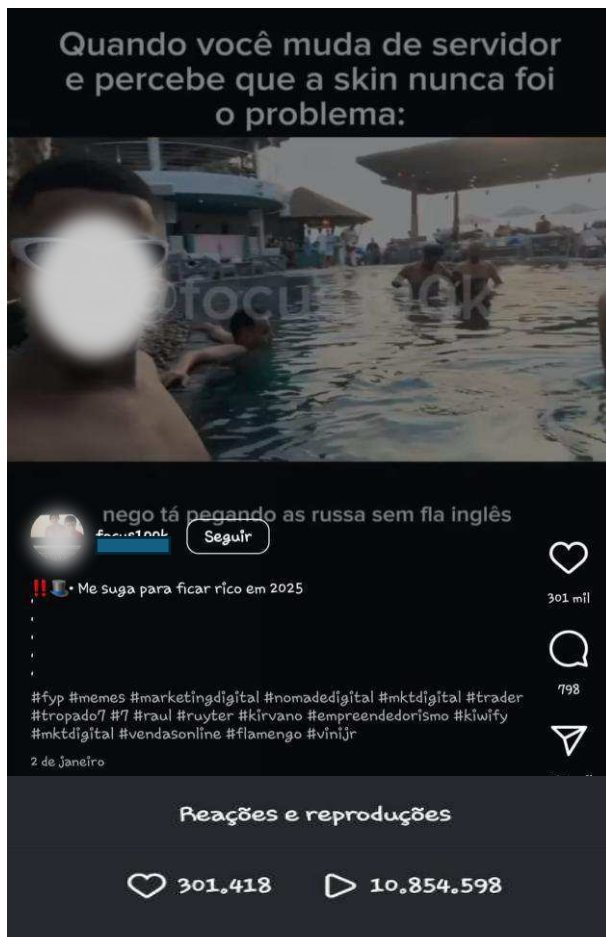
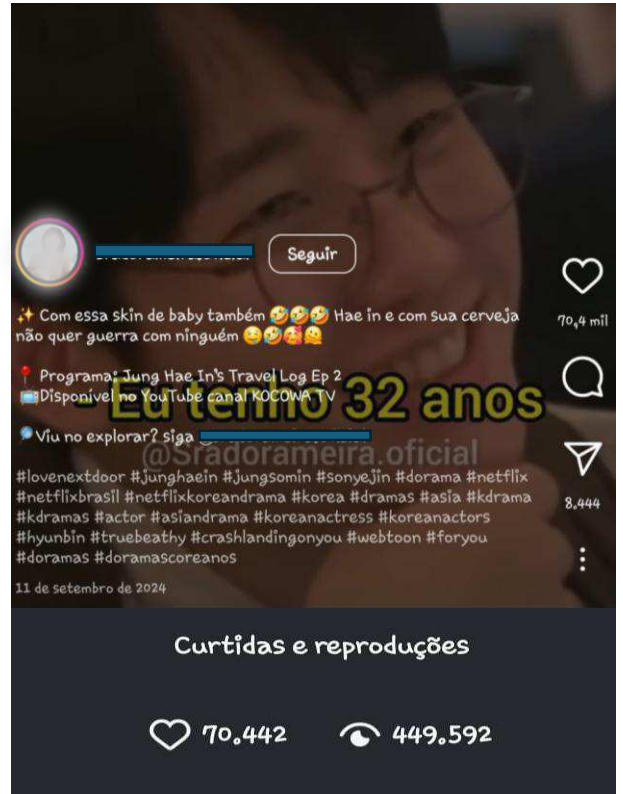
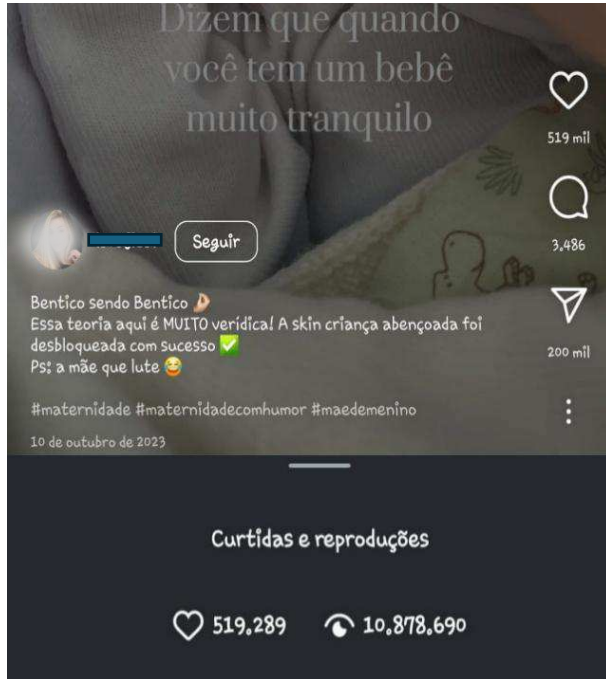
A screenshot of a YouTube video player. The video content shows a close-up of a person's face, partially obscured by a hand. The video has a title 'Curtidas e reproduções' in white text on a dark background. Below the title, there are two icons: a heart icon with the number '232.390' and a play button icon with the number '4.262.746'. On the right side of the video, there is a vertical sidebar with icons for heart (likes), comment (232 mil), share (602), and a play button (52). At the bottom of the video, there is a dark bar with the text 'Curtidas e reproduções' in white. The channel name 'gustav' is visible in the bottom left corner, along with the upload date '28 de dezembro de 2021' and a 'Seguir' (Follow) button.

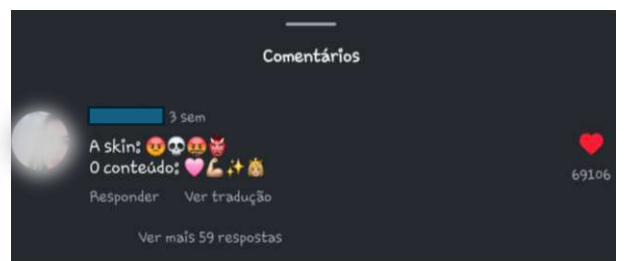
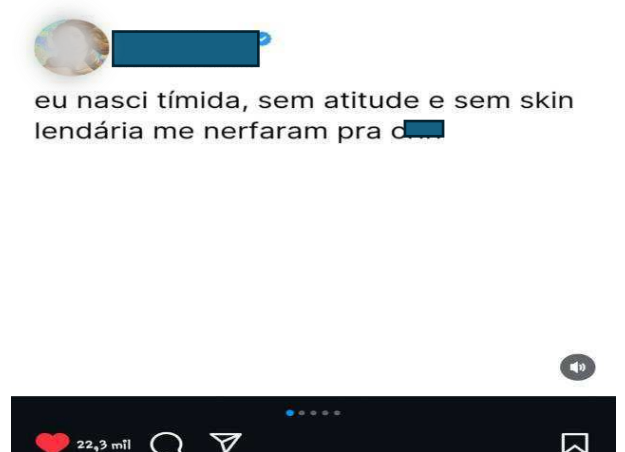
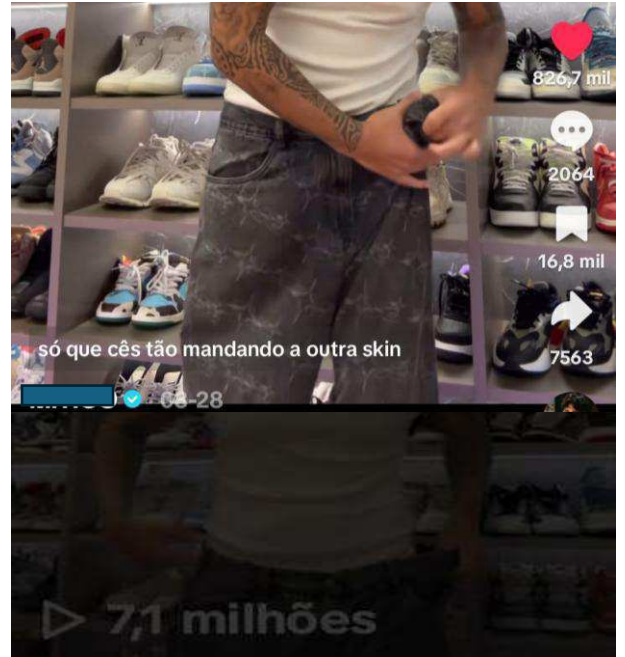
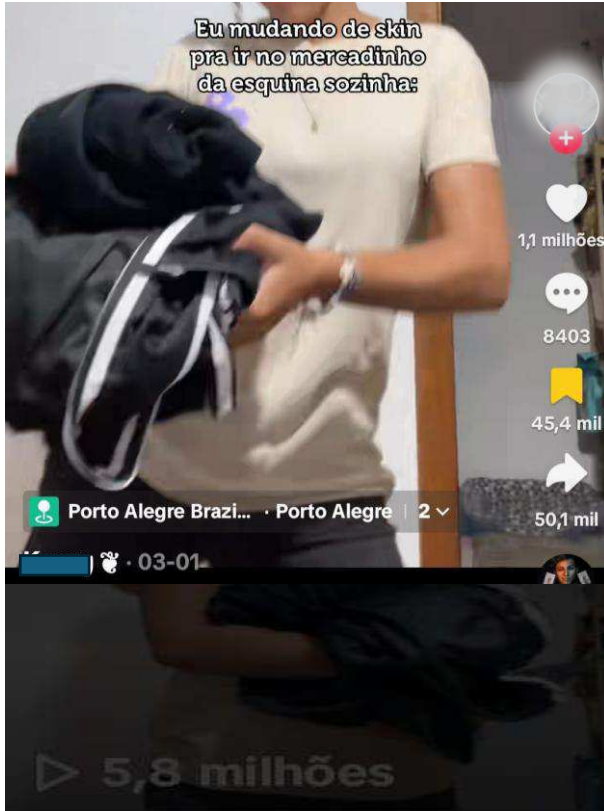


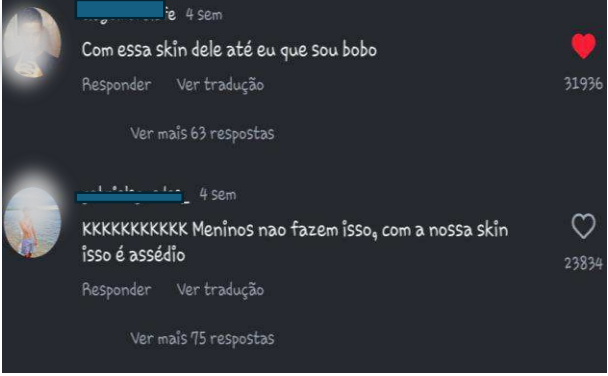
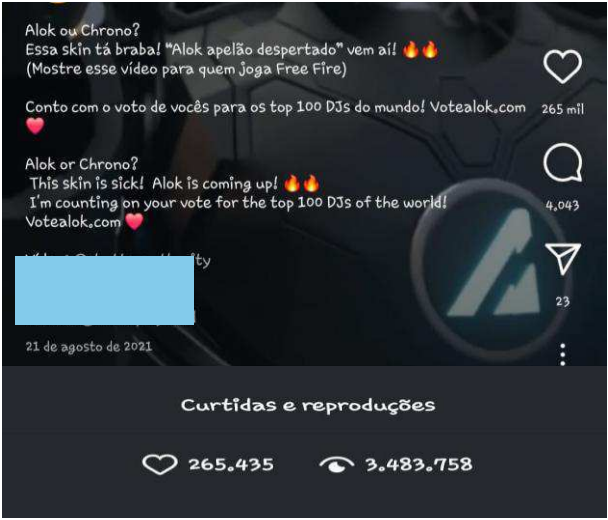
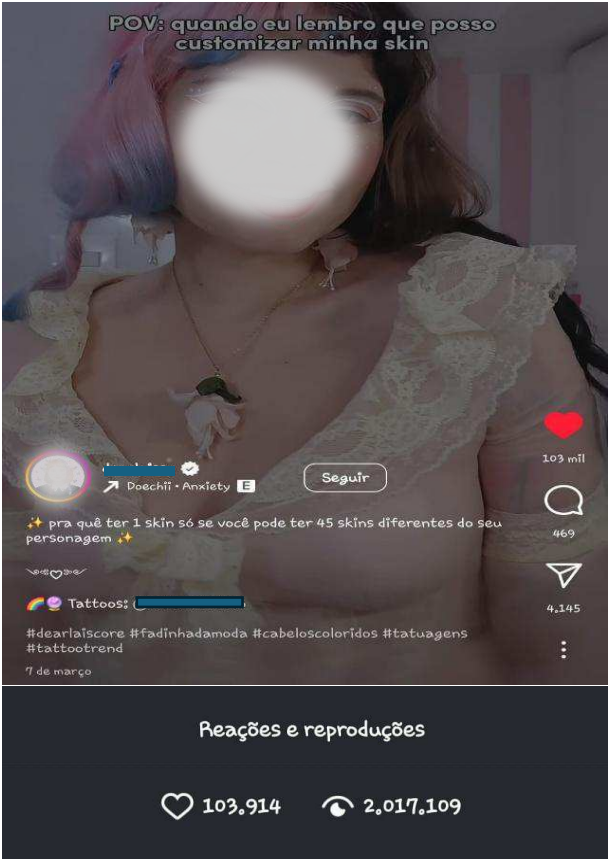
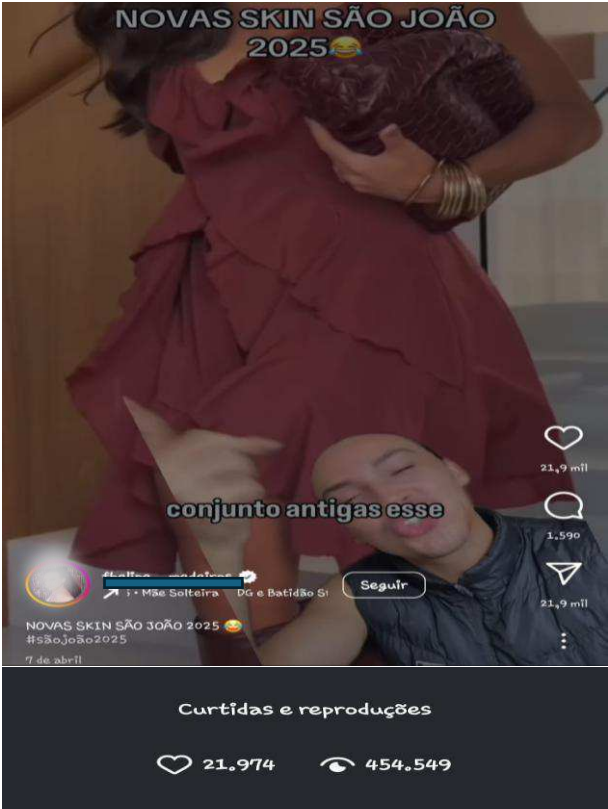


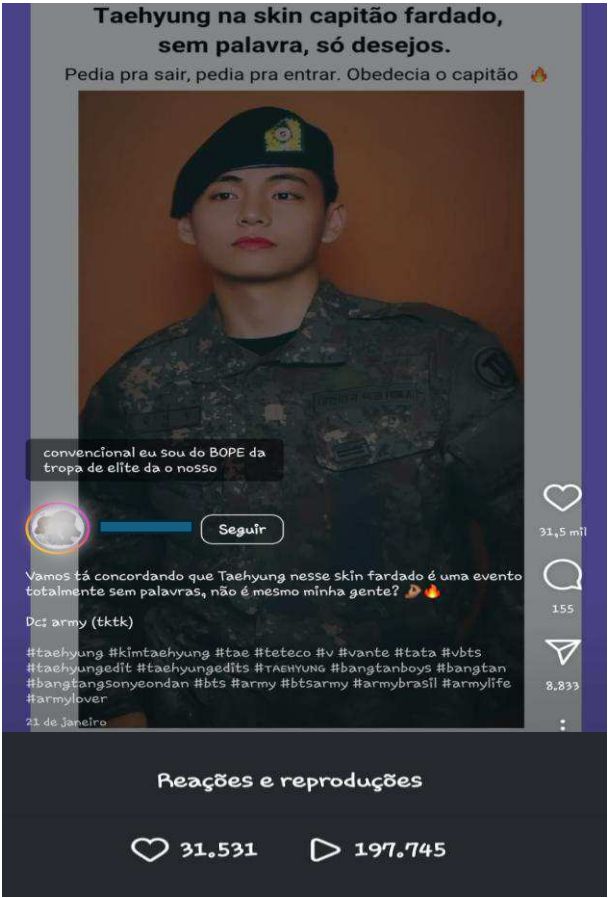
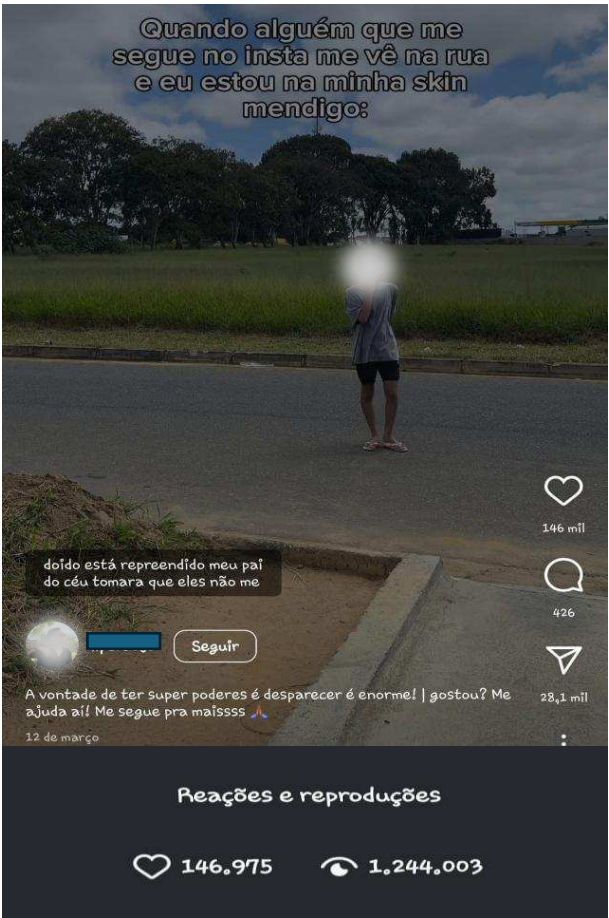


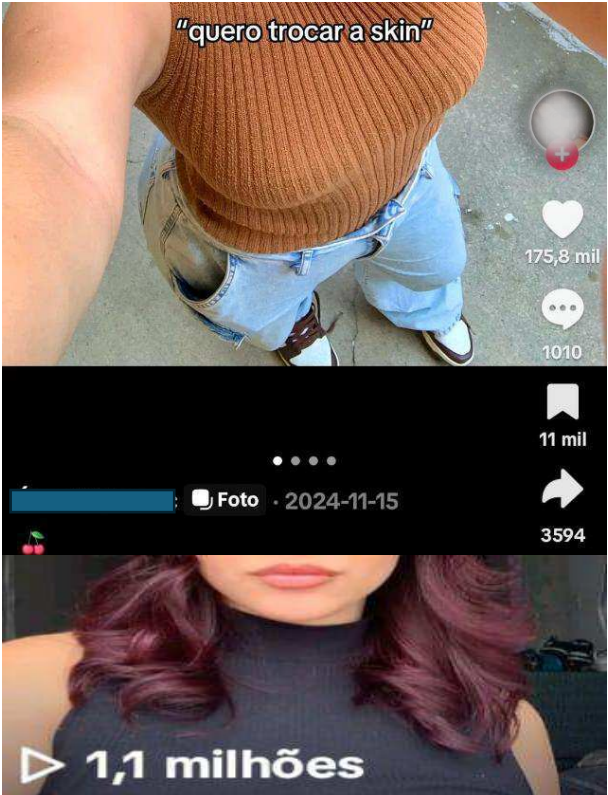
ANEXO D – Consiste em capturas de tela de publicações coletadas nas redes sociais Instagram, TikTok, YouTube e X (antigo Twitter), nas quais aparecem o termo “skin”. Abaixo de cada imagem, foi incluída a medida de popularização, como número de reproduções e curtidas.

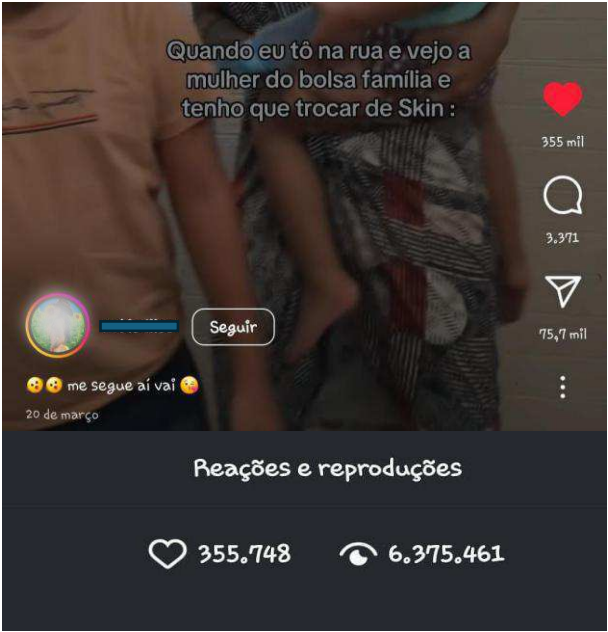
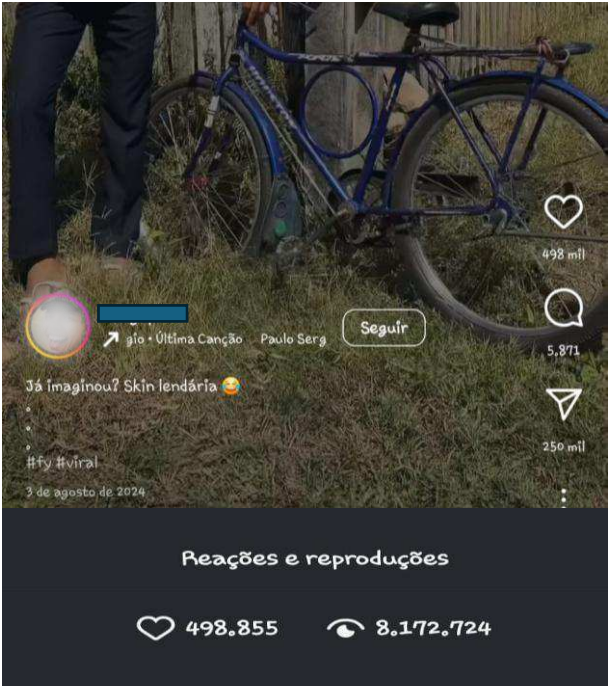


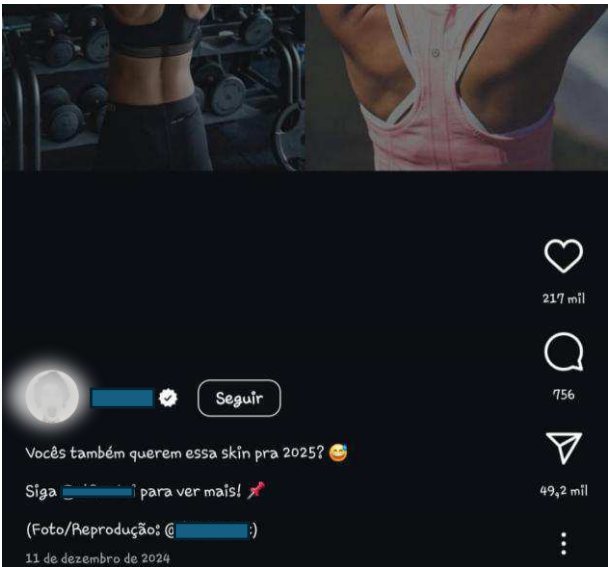
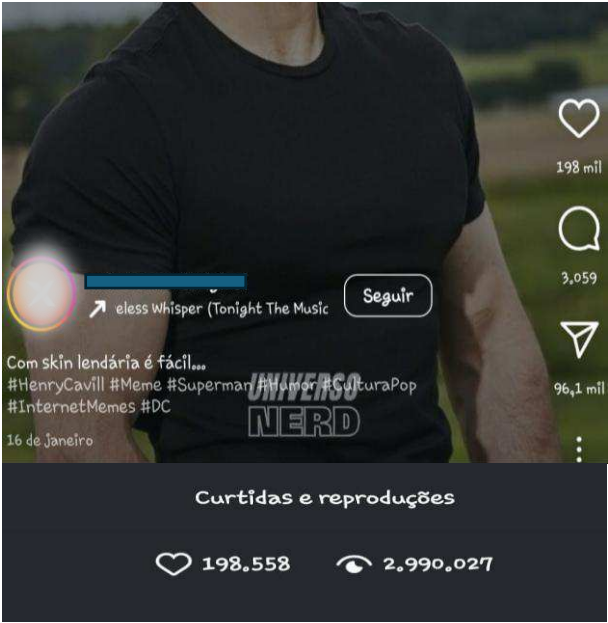
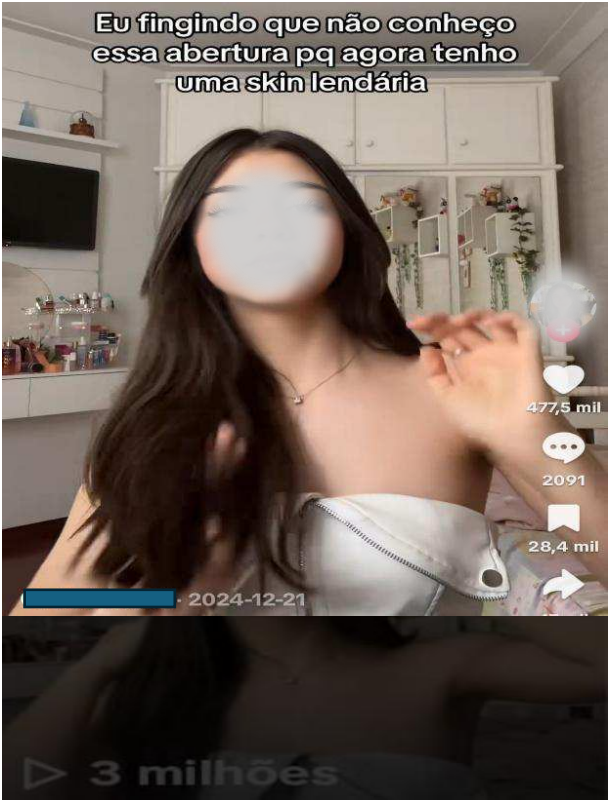














O que menina? Eu disse calma falta uma falta que é gol é gol

Infoboleiro

171 mil

  Seguir

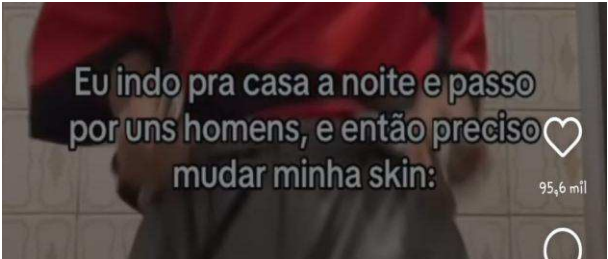
Com essa skin lendária, impossível não lembrar KKKKKKKKKK

Segue nós: 

28 de dezembro de 2024

Reações

 171.596  3.425.408



Eu indo pra casa a noite e passo por uns homens, e então preciso mudar minha skin:

95,6 mil

  Seguir

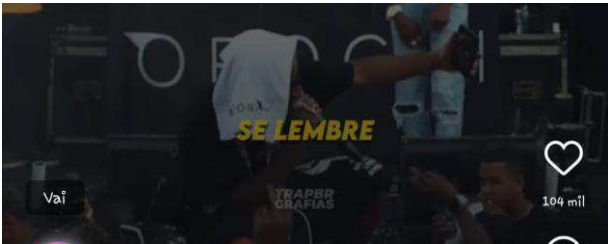
Outra versão pra vcs 😊

#foryou #memes #viralvideos #explore

25 de março

Curtidas e reproduções

 95.706  1.456.886



Vai

SE LEMBRE

  Seguir

skin lendária do orochi 🍷❤️

@orochi

Reprodução: 

12 de março de 2024

Curtidas e reproduções

 104.822  2.442.492



  Seguir

🎵 aixone! Banda AA-15, Harriss

Mais também com essa Skin bem aí! #reels #fy

1 de novembro de 2024

Curtidas e reproduções

 178.986  6.691.803

