

INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO
CAMPUS BRAGANÇA PAULISTA (IFSP-BRA)

ARTHUR MENDES DA SILVA

**"BUFFANDO" O LÉXICO:
INFLUÊNCIA DA CULTURA GAMER
NA FORMAÇÃO DE NEOLOGISMOS**

Bragança Paulista
2025

ARTHUR MENDES DA SILVA

**"BUFFANDO" O LÉXICO:
INFLUÊNCIA DA CULTURA GAMER
NA FORMAÇÃO DE NEOLOGISMOS**

Relatório solicitado como parte dos requisitos para a apresentação de trabalho de pesquisa científica para a 15ª BRAGANTEC, realizada de 16, 17 e 18 de outubro de 2025, no IFSP *campus* Bragança Paulista.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Prearo Lima

Bragança Paulista
2025

RESUMO

Este projeto investiga a influência da cultura gamer na formação de neologismos no português brasileiro, partindo da observação do léxico do universo dos jogos eletrônicos. Fundamentados nos estudos do léxico, temos como objetivo geral compreender como a cultura dos jogos eletrônicos tem influenciado a língua portuguesa quanto à criação de neologismos. A partir desse objetivo, nossos objetivos específicos são: (i) coletar publicações na rede social X com neologismos da cultura gamer e suas variações; (ii) descrever o sentido e o uso gramatical de cada unidade lexical; (iii) categorizar esses neologismos em grupos segundo sua origem e função; (iv) discutir a expansão semântica e o impacto desses dessas unidades lexicais no léxico informal. O *corpus* é composto por duzentas capturas de tela de postagens na rede social X das seguintes unidades lexicais: buffar, F – F no chat, farmar, nerfar, noob, OP, platinar, rushar, spawnar e tankar. Os resultados indicam a existência de regularidade na flexão verbal e nominal dessas unidades lexicais, confirmando sua integração morfossintática. Além disso, seu uso metafórico e irônico em contextos extra-gamer, e a produção de derivados como intankável e platinando, também são indicadores de um processo de lexicalização em curso.

Palavras-chave: Lexicologia. Neologismos. Cultura gamer. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This project explores how gamer culture has influenced the creation of neologisms in Brazilian Portuguese, based on the vocabulary used in the world of electronic games. Drawing from lexical studies, our main goal is to understand how gaming culture has shaped the Portuguese language when it comes to the formation of new words. More specifically, we aim to: (i) collect posts from the social media platform X that include gamer-related neologisms and their variations; (ii) describe the meaning and grammatical use of each term; (iii) group these neologisms according to their origin and function; and (iv) discuss their semantic expansion and impact on informal vocabulary. The *corpus* consists of 200 screenshots of posts on platform X that feature the following lexical items: *buffar*, *F – F no chat*, *farmar*, *nerfar*, *noob*, *OP*, *platinar*, *rushar*, *spawnar*, and *tankar*. The results show a consistent pattern in how these terms are used as verbs and nouns, suggesting they have been integrated into the morphosyntactic structure of the language. Their metaphorical and ironic use outside of gaming contexts, along with new forms like *intankável* and *platinando*, also point to an ongoing process of lexicalization.

Keywords: Lexicology. Neologisms. Gamer culture. Electronic games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	OBJETIVOS	9
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	10
4	RESULTADOS	13
5	CONCLUSÃO	44
	REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

Uma das características do português brasileiro é sua alta capacidade de formar novas palavras por meio de diversos processos a partir de vocábulos já existentes (Basílio, 2004), bem como a importação de termos estrangeiros para o nosso idioma, tornando-o dinâmico e diverso. Sendo a globalização um aspecto intrínseco da sociedade atual, é comum que algumas palavras de outras línguas sejam absorvidas e aportuguesadas (ou "abrasileiradas") para se adequarem ao vocabulário comum, principalmente entre os mais jovens.

Há aproximadamente cinquenta anos, o Magnavox Odyssey, considerado o primeiro videogame doméstico do mundo, foi apresentado ao público britânico pela BBC no programa *Tomorrow's World* (expressão que, em tradução livre, seria “Mundo do Amanhã”), apresentado por Raymond Baxter, que inclusive demonstrou o funcionamento do mais novo aparelho da época. O inventor do dispositivo foi Ralph Baer (1922–2014), que desde os anos 1960 buscava uma forma de criar jogos interativos com a televisão. Após vários protótipos, Baer e sua pequena equipe concluíram o Odyssey, que foi apresentado pela primeira vez ao público americano em 1972, um ano antes de sua aparição na BBC. Naquela época, o dispositivo era muito simples em comparação com os atuais, considerando que não possuía som e funcionava com pilhas.

Alguns anos depois, a Atari e a Nintendo superaram Baer, utilizando consoles como o Atari 2600 e o NES, que eram visualmente atraentes e de mais fácil acesso. Esses dispositivos rapidamente ganharam espaço no mercado e colocaram Baer em uma posição secundária no segmento que ele próprio havia iniciado. Atualmente, a indústria dos videogames é gigantesca, com um faturamento de aproximadamente 188 bilhões de dólares e 3,3 bilhões de jogadores ativos em 2023, superando inclusive o faturamento da indústria cinematográfica, que naquele ano lançou filmes como *Oppenheimer* e *Barbie*.

Atualmente, marcas como Xbox e PlayStation competem no mercado pela atenção dos jogadores com jogos exclusivos e suas franquias, a exemplo de *God of War* e *Forza Horizon*. Paralelamente, os jogos para dispositivos móveis obtiveram grande lucratividade devido à facilidade de acesso proporcionada pelos smartphones, que, por sua mobilidade, permitem que as pessoas joguem em qualquer lugar. Além disso, esses jogos são, em sua maioria, mais baratos e, às vezes, até gratuitos. Títulos como *Candy Crush* e *Free Fire* contribuíram para o crescimento da popularidade dos jogos. Soma-se a isso a participação ativa da própria comunidade, que desenvolve modificações em jogos como *Minecraft* em seus computadores, personalizando a experiência de jogo ao seu bel-prazer com o uso de programas não oficiais.

Isso permite jogar algo diferente sem perder as funcionalidades do jogo original, fortalecendo e ampliando a comunidade ao redor do jogo para diversos públicos. Contudo, com o crescimento dos videogames e de sua comunidade extremamente ativa, novas gírias e neologismos próprios do universo gamer foram surgindo ao longo dos anos. Essas palavras são criadas com base nos elementos dos jogos ou nos contextos presentes neles.

Os jovens, que representam uma parcela significativa dos consumidores dessa indústria, utilizam essas gírias e neologismos nas redes sociais, por meio de posts, conversas e memes espalhados pela internet. Expressões como *noob*, *OP* e *tankar* são usadas em diversos contextos, inclusive no convívio escolar e pessoal dessa faixa etária, de modo que termos antes restritos ao meio gamer passaram a integrar o dia a dia dos indivíduos e, futuramente, seu vocabulário informal. Por extensão, indivíduos de outras faixas etárias podem, potencialmente, ter contato com esses neologismos e passar a incorporá-los a seu próprio vocabulário, sem que, necessariamente, estejam associados à cultura gamer.

Essa influência linguística desperta interesse em compreender a evolução da língua portuguesa, especialmente diante das transformações provocadas pela tecnologia e, mais especificamente, pela cultura dos jogos eletrônicos. O fenômeno de criação de neologismos no universo gamer coloca desafios à compreensão de como essas unidades lexicais emergentes se inserem e se adaptam ao sistema linguístico do português brasileiro. Assim, buscamos responder até que ponto esses neologismos mantêm a estrutura original do inglês ou se modificam morfológicamente para atender às regras do português. Indo além, essas palavras permanecem restritas ao jargão dos jogadores ou já se projetam para outros contextos, alterando a dinâmica do vocabulário informal?

Visto que esse universo não apenas movimenta bilhões de dólares na indústria global do entretenimento, mas também exerce influência significativa sobre a linguagem dos indivíduos mais jovens da sociedade, principais consumidores desse tipo de mídia, torna-se relevante investigar de que maneira esse fenômeno impacta o uso cotidiano da língua portuguesa, contribuindo para a incorporação de novos termos e expressões ao vocabulário informal.

A partir dessas considerações, decidimos realizar esta pesquisa. Partimos da hipótese de que os neologismos selecionados apresentam padrão consistente de flexão verbal e nominal no português brasileiro, indicando que esses termos não apenas foram incorporados ao vocabulário, mas também se adequaram às regras morfológicas da língua. Além disso, é possível que alguns desses neologismos, inicialmente restritos a ações dentro dos jogos eletrônicos, já sejam empregados em situações cotidianas, com sentidos que ultrapassam

aqueles encontrados nos jogos, hipótese esta que também buscamos responder por meio desta pesquisa. Para isso, utilizamos a rede social X e coletamos capturas de tela de publicações que incluíam as palavras escolhidas para a análise. Nessa plataforma, observa-se o uso frequente da linguagem informal, sendo encontrados posts com alguns dos seguintes termos: *buffar*, *F – F no chat*, *farmar*, *nerfar*, *noob*, *OP*, *platinar*, *rushar*, *spawnar* e *tankar*. Assim, esta pesquisa servirá para observar como os videogames afetam não apenas a indústria, gerando bilhões de dólares direta ou indiretamente, mas também a linguagem, por meio da introdução de novos termos ao português brasileiro, principalmente entre os mais jovens.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto é compreender de que maneira o crescimento da cultura e da indústria dos jogos eletrônicos, aliado ao uso da internet e das redes sociais, tem influenciado a língua portuguesa no contexto brasileiro, adicionando novos termos à língua e promovendo mudanças linguísticas.

2.1 Objetivos específicos

Para cumprir o objetivo geral, elencamos os seguintes objetivos específicos: (i) coletar na rede social X postagens em que se usam os seguintes neologismos e suas variações: *buffar*, *F – F no chat*, *farmar*, *nerfar*, *noob*, *OP*, *platinar*, *rushar*, *spawnar* e *tankar*; (ii) analisar os neologismos, descrevendo seu sentido e seu uso gramatical; (iii) categorizar os neologismos encontrados; (iv) discutir a influência da cultura gamer no léxico da língua portuguesa.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Primeiramente, estabelecemos o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa, apresentados na seção anterior deste relatório. O projeto é justificado se pelo interesse em compreender a evolução da língua portuguesa, especialmente diante das transformações provocadas pela tecnologia e, mais especificamente, pela cultura dos jogos eletrônicos. Esse universo não apenas movimenta bilhões de dólares na indústria global do entretenimento, mas também exerce influência significativa sobre a linguagem dos indivíduos mais jovens da sociedade, principais consumidores desse tipo de mídia. Com isso, torna-se relevante investigar de que maneira esse fenômeno impacta o uso cotidiano da língua portuguesa, contribuindo para a incorporação de novos termos e expressões ao vocabulário informal. Em seguida, realizamos uma revisão teórica sobre o conceito de neologismo, detalhada nos parágrafos a seguir, com o intuito de compreender os critérios que os caracterizam enquanto fenômenos linguísticos.

Uma das principais características do português brasileiro é a sua grande capacidade de criar palavras novas a partir de outras já existentes. Essa produtividade lexical, como explica Basílio (2004), torna o sistema da língua mais dinâmico, econômico e eficiente. Se cada novo sentido exigisse uma forma totalmente nova, a comunicação ficaria menos ágil.

Nesse sentido, a formação de neologismos, por meio de processos comuns (como derivação, composição e adaptação ao português) é uma forma frequente que a língua usa para lidar com novas situações de comunicação. Gonçalves (2012) diz que essas criações geralmente seguem padrões já conhecidos pelos falantes, diferentemente das palavras inventadas “do nada”, que são raras. Isso mostra, por exemplo, como surgem termos como *tankar*, *nerfar*, *rushar* e *farmar*, que vêm de raízes inglesas adaptadas ao sistema verbal do português.

Porém, essas novidades muitas vezes ainda não aparecem em dicionários, o que as torna neologismos. Alves (2007) destaca que a ausência de palavras em dicionários de referência, a partir de um *corpus* de exclusão, é o critério mais usado para identificar neologismos. Neste estudo, a maioria dos termos analisados (como *platinar*, *buffar*, *spawnar*, entre outros) não foi registrada em dicionários tradicionais, mas é usada bastante nas redes sociais, especialmente na plataforma X (antigo Twitter), que foi a base para coletar o *corpus*.

A partir de capturas de tela de postagens de usuários, foi possível ver não só o uso frequente desses termos, mas também suas variações morfológicas (*buffado*, *tankei*, *nerfaram*, *spawnnei*), o que prova que a língua consegue incluir esses elementos em sua gramática. Essas formas, adaptadas e flexionadas conforme as regras do português, apoiam a ideia de Gonçalves (2012) de que a língua usa um número limitado de padrões para gerar novos sentidos.

No entanto, como argumenta Prearo-Lima (2019), as teorias sobre o que é exatamente um neologismo ainda enfrentam dificuldades, principalmente nos critérios quanto à definição desse conceito e à inclusão de neologismos em dicionários. Isso aparece na análise dos dados, pois muitos termos do *corpus* funcionam bem na linguagem informal, são reconhecidos pelos falantes e mostram regularidade morfológica, mesmo sem estarem nos dicionários principais.

Além disso, como aponta Cano (2007), usar um *corpus* de exclusão não resolve todos os problemas metodológicos, porque os dicionários têm critérios pouco claros para adicionar derivados ou neologismos temporários. Por isso, o método empírico usado nesta pesquisa – a saber, o de coletar dados em um ambiente digital – é mais útil para o estudo de fenômenos linguísticos que têm surgido.

Após esse estudo teórico, os neologismos analisados neste estudo foram selecionados com base em sua recorrência na rede social X (anteriormente conhecida como Twitter), ambiente digital em que predomina o uso da linguagem informal e onde esses termos circulam amplamente. Inicialmente, foram compilados vinte neologismos relacionados ao universo gamer; posteriormente, a lista foi reduzida a dez, considerando-se aqueles com maior frequência de uso nas publicações. A escolha desses termos mais recorrentes se deve à sua maior popularidade e potencial de penetração na linguagem dos falantes, o que torna sua análise especialmente pertinente no contexto desta pesquisa. São eles: buffar, F – F no chat, farmar, nerfar, noob, *OP*, platinar, rushar, spawnar e tankar.

Na etapa seguinte, realizamos a coleta de dados para a composição do *corpus* de análise. optamos pela rede social X, anteriormente conhecida como Twitter, devido à predominância da linguagem informal e à ampla circulação de termos relacionados ao universo gamer nessa plataforma. Utilizando a funcionalidade de pesquisa avançada, localizamos postagens que continham os neologismos selecionados. As capturas de tela das publicações foram feitas por meio do comando "Tecla Windows + Shift + S", que permite selecionar e salvar áreas específicas da tela. Para cada neologismo, coletamos pelo menos vinte postagens, totalizando duzentas amostras, que foram anexadas ao relatório para análise

Com o *corpus* montado, submetemos cada unidade lexical a um *corpus* de exclusão. Um *corpus* de exclusão é um processo que faz com que as palavras selecionadas sejam testadas a partir de alguns critérios para saber se elas pertencem ou não aos objetos de estudo. Nesse caso, examinamos os dicionários online Aulete e Houaiss para descobrir se as palavras eram ou não neologismos. Para o processo de *corpus* de exclusão, não utilizamos dicionários impressos, pois eles estão datados para pesquisas no âmbito do aspecto digital, além de não serem capazes de acompanhar a velocidade na categorização de novos termos. Essa verificação permitiu

confirmar que os termos selecionados atendem aos critérios de neologismos, preparando o terreno para a análise detalhada.

Na etapa seguinte, iniciamos a análise individual de cada neologismo, descrevendo seu significado no contexto dos jogos eletrônicos, sua função gramatical na língua portuguesa e sua origem. Essa análise também contempla a relação dos termos com elementos específicos dos jogos, como mecânicas ou comportamentos dos jogadores. Essa etapa encontra-se atualmente em desenvolvimento.

Por fim, na última etapa da pesquisa, organizamos os neologismos em grupos distintos e discutiremos, com base na análise do *corpus*, a influência da cultura gamer nos processos de criação e adaptação linguística, evidenciando a importância dessa comunidade para a formação do léxico contemporâneo.

4 RESULTADOS

A primeira tarefa que realizamos foi submeter cada um dos neologismos a um *corpus* de exclusão, utilizando os dicionários digitais Aulete e Houaiss. Com isso, comprovamos que todas as unidades lexicais analisadas são, de fato, neologismos, uma vez que nenhum desses dicionários registra qualquer uma delas nos sentidos usados nos jogos. No entanto, é preciso mencionar duas aparentes ressalvas: *bufar* e *platinar*.

A palavra *bufar*, escrita com "f", já possui um significado consolidado na língua portuguesa: expelir (ar, vapor etc.) com força. Contudo, a unidade lexical aqui estudada é *buffar*, com "ff", que se diferencia tanto na escrita quanto no significado. Já *platinar* é, de fato, uma palavra registrada nos dicionários, mas os significados atribuídos a ela (revestir com platina ou tornar algo da cor platina) não correspondem ao sentido empregado neste trabalho. Ou seja, trata-se de um caso de polissemia, em que o mesmo vocábulo assume sentidos diferentes conforme o contexto.

Por sua vez, também vale citar a palavra *rushar*, que não aparece nos dicionários consultados, mas cuja raiz, *rush*, está registrada como substantivo masculino, com significados como esforço final ou aceleração de um corredor no fim da competição, afluxo brusco de veículos (como em "hora do *rush*"), grande afluência coletiva para obter uma finalidade (corrida) e, no contexto cinematográfico, material fragmentário rodado diariamente durante uma filmagem e encaminhado ao laboratório para revelação (*rushes*, no plural). No entanto, o verbo *rushar* no universo gamer, que denota avançar rapidamente ou atacar de forma impetuosa, representa uma adaptação que expande o termo raiz para um novo sentido verbal, não contemplado nas definições tradicionais, o que confirma seu *status* de neologismo.

Figura 1: Verbetes *rush* (print de tela)

rush pronúncia (AFI): ˌʌʃ; língua: inglês 

princ. orig. etc.

substantivo masculino

1 esforço final, aceleração de um corredor no final da competição

2 afluxo brusco de uma grande quantidade de veículos <hora do **rush**>

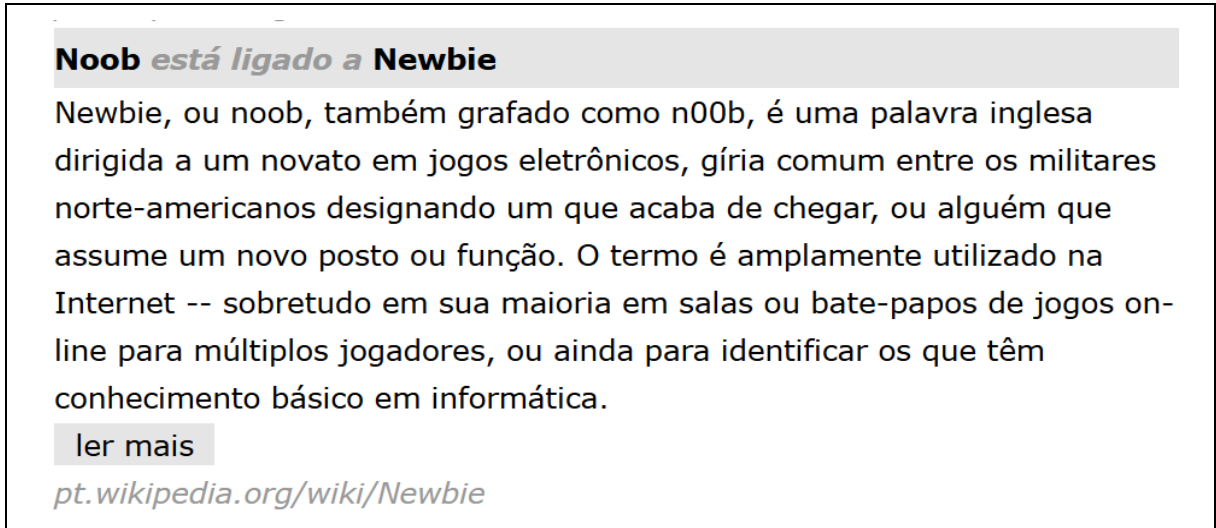
3 grande afluência coletiva que visa obter uma finalidade; corrida

4 CINE material fragmentário rodado diariamente durante uma filmagem e encaminhado ao laboratório para revelação; tomada diária (us. no pl.) <durante a montagem, o diretor pede que passem os **rushes** a fim de definir se o que foi filmado presta ou não>

Fonte: Houaiss UOL. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 29 jun. 2025.

Uma das palavras do *corpus* que consta no Dicionário Houaiss é *noob*. Nesse dicionário, há uma explicação sobre seu uso em jogos eletrônicos, conforme apresentado na Figura 2.

Figura 2: Verbetes *noob* (*print* de tela)



Noob *está ligado a Newbie*

Newbie, ou noob, também grafado como n00b, é uma palavra inglesa dirigida a um novato em jogos eletrônicos, gíria comum entre os militares norte-americanos designando um que acaba de chegar, ou alguém que assume um novo posto ou função. O termo é amplamente utilizado na Internet -- sobretudo em sua maioria em salas ou bate-papos de jogos on-line para múltiplos jogadores, ou ainda para identificar os que têm conhecimento básico em informática.

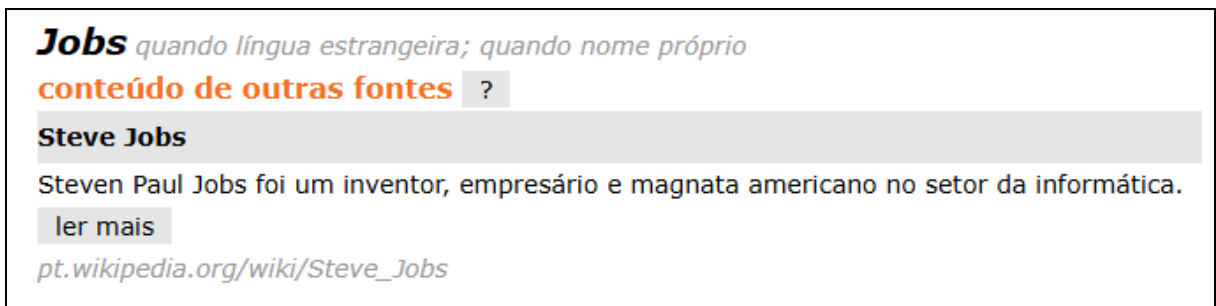
[ler mais](#)

pt.wikipedia.org/wiki/Newbie

Fonte: Houaiss UOL. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 29 jun. 2025.

No entanto, apesar de a palavra *noob* aparecer nesse dicionário, verifica-se que sua inclusão decorre da extração de dados de outras fontes – neste caso, de uma página da enciclopédia Wikipedia. Desse modo, *noob* não foi dicionarizado de forma autônoma pelo Dicionário Houaiss UOL, mas teve seu conteúdo replicado de outra plataforma. Por analogia, podemos comparar essa definição com a de *jobs* desse mesmo dicionário (Figura 3, abaixo).

Figura 3: Verbetes *jobs* (*print* de tela)



Jobs *quando língua estrangeira; quando nome próprio*

conteúdo de outras fontes ?

Steve Jobs

Steven Paul Jobs foi um inventor, empresário e magnata americano no setor da informática.

[ler mais](#)

pt.wikipedia.org/wiki/Steve_Jobs

Fonte: Houaiss UOL. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 29 jun. 2025.

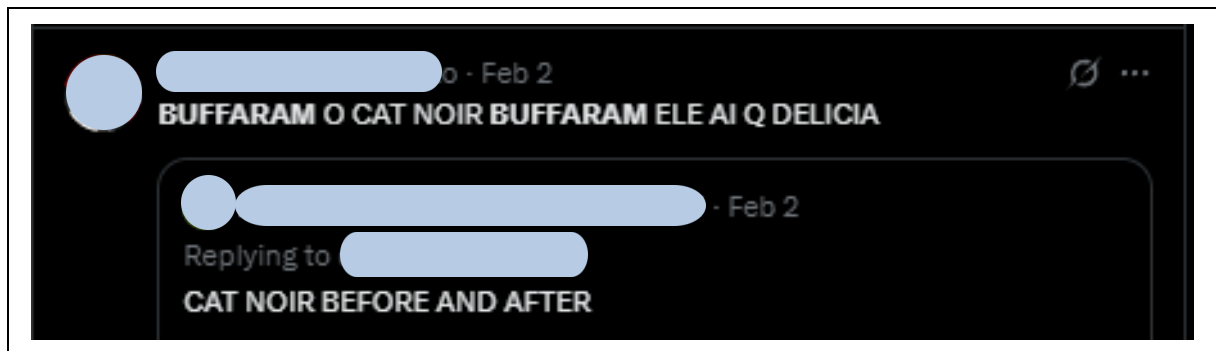
Assim, da mesma forma que *jobs* é um verbete cuja definição foi extraída de fontes externas, funcionando mais como um registro enciclopédico, concluímos que *noob* também não foi dicionarizado propriamente dito. Por essa razão, pode ser classificado como um neologismo, justificando sua inclusão entre as palavras analisadas nesta pesquisa.

Tendo submetido as unidades lexicais a um *corpus* de exclusão, descrevemos, a seguir, a organização do restante desta seção. Primeiramente, apresentaremos as dez palavras escolhidas e analisadas, seguido pela análise de uma dessas unidades lexicais. Inicialmente, explicamos seu significado e origem; em seguida, seu uso discursivo; por fim, seu uso gramatical.

4.1. *Buffar*

A palavra *buffar* surge do termo em inglês *buff* e descreve tanto a situação em que uma empresa, ao constatar que um determinado item ou personagem do jogo está muito fraco, aprimora-o para equilibrá-lo com outros elementos, quanto o momento em que algo dentro do jogo melhora um personagem temporariamente por meio de combinações específicas. Com base nessa definição, passamos a analisar seu uso a partir das postagens coletadas no X.

Figura 4: Uso de *buffar* (print de tela) – 1

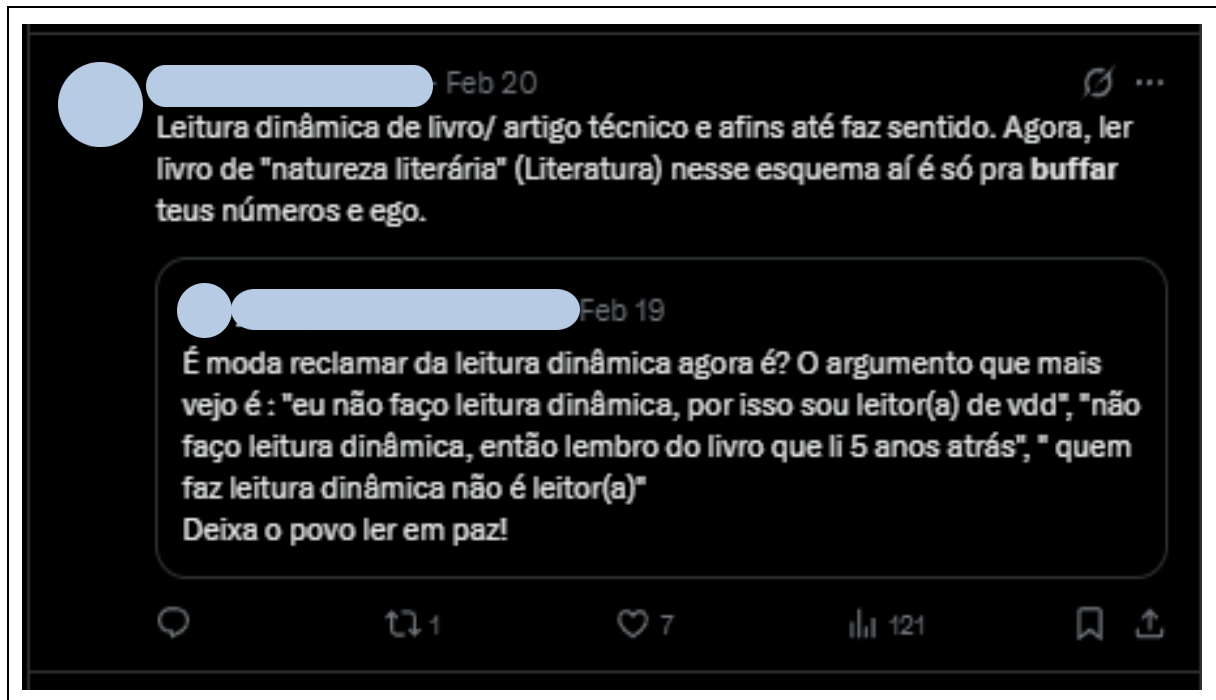


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Nessa primeira postagem, o usuário afirma que o personagem Cat Noir, da série de televisão *Miraculous: As Aventuras de Ladybug*, teria sido *buffado*. Isso fica evidente quando o autor do post escreve “BUFFARAM O CAT NOIR BUFFARAM ELE AI Q DELICIA”, em que *buffaram* é uma variação verbal de *buffar*, utilizada da mesma forma que se diz que algo foi melhorado. Ou seja, o usuário indica que melhoraram o personagem Cat Noir, destacando entusiasmo e ênfase ao repetir a palavra *buffaram* duas vezes.

Também observamos que a palavra foi empregada para referir-se a uma mídia televisiva, saindo do contexto gamer. Outra situação nesse mesmo contexto seria, por exemplo, quando uma pessoa diz a outra que o roteiro de um filme foi *buffado*, significando que foi melhorado.

Figura 5: Uso de *buffar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 5, é possível observar uma discussão sobre técnicas de leitura entre dois usuários, em que um afirma que a técnica de leitura dinâmica para livros literários serve apenas para satisfazer o ego e aumentar o número de livros lidos, utilizando a palavra *buffar*. Apesar de o contexto não ser positivo, a palavra está sendo usada para indicar uma melhora ou aumento no ego, aliado ao número de livros lidos por quem aplica essas técnicas em obras literárias, evidenciando que, ao empregar *buffar*, busca-se indicar a melhora ou ampliação de algo.

Nessa postagem, o contexto é o âmbito do entretenimento literário, também fora do meio gamer. Nesse sentido, a palavra poderia ser usada, hipoteticamente, em uma frase como “*Buffaram* o protagonista no terceiro ato do livro”.

Figura 6: Uso de *buffar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 6, o usuário expressa tristeza porque a personagem Abby, da franquia de jogos *The Last of Us*, não será *buffada*, isto é, não será melhorada, o que causa desconforto, conforme indicado pela criação de um desenho com caracteres :(para expressar tristeza. Em situações hipotéticas da vida real, diz-se que aquele que sai de uma condição inferior para uma superior foi *buffado*. Exemplos disso seria um soldado em guerra que troca uma pistola por um lança-mísseis ou, talvez, um proprietário de um Celta que passa a dirigir uma Ferrari, ou ainda uma pessoa que cantava mal e passa a cantar muito bem.

Observa-se que essa palavra, utilizada como verbo, apresenta, em geral, um caráter positivo. Por ser um verbo, segue as regras linguísticas de derivações verbais, como se pode verificar nas postagens da Figura 7 (*buffar*, *buffado*, *buffei*, *buffaram*).

Figura 7: Variações de *buffar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Podemos afirmar que, por seu uso, *buffar* tem o sentido muito próximo na língua portuguesa de aprimorar e melhorar. Nesse sentido, a análise das postagens coletadas no X reforça essa ideia, mostrando que *buffar* não se limita ao universo dos jogos, mas também é utilizada como verbo com um caráter predominantemente positivo em diversos contextos midiáticos, como em referência a séries de televisão, ao aumento do ego por meio de técnicas de leitura dinâmica ou até à expectativa de melhorias de personagens. Isso demonstra como o termo se expande além do ambiente gamer, adaptando-se a situações do cotidiano. Além disso, as variações verbais seguem as regras linguísticas de derivação, indicando uma integração ao sistema linguístico do português brasileiro, o que reforça sua relevância como um neologismo.

4.2 *F (F no chat)*

A expressão *F* – ou sua variação, *F no chat* – é utilizada para indicar que alguém morreu, se deu mal ou para expressar tristeza e fracasso. Sua origem remonta ao jogo *Call of Duty: Advanced Warfare*, quando, em um momento específico do jogo, ao controlar o personagem em um computador, o jogador precisa pressionar a tecla *F* do teclado para prestar homenagem a um personagem que faleceu. Esse instante acabou se transformando em um meme na internet, e, graças a essa popularidade, a comunidade gamer começou a empregar a letra *F* como uma brincadeira. Com a viralização do meme, usuários da plataforma *Twitch*, aproveitando sua relevância, passaram a solicitar que seus espectadores digitassem *F no chat* sempre que jogassem o título ou vivenciassem uma situação semelhante.

A partir da postagem da Figura 8, na página seguinte, apresentamos um exemplo de uso de *F (F no chat)*. Nessa postagem, o usuário relata o encerramento do site do canal de desenhos animados Cartoon Network após 32 anos e, em seguida, utiliza a expressão *F no chat*. Isso sugere que a página teria cessado de existir (ou "morrido"), interpretação corroborada pelos elementos semióticos da imagem, como a lápide com as datas de origem e término do site gravadas; a presença de diversos personagens de desenhos animados em posição contemplativa, um dos quais parece depositar flores diante da lápide, em gesto típico de homenagem a falecidos; e um ambiente pouco iluminado, atravessado por um feixe de luz que remete a uma iluminação divina.

Figura 8 Uso de *F* ou *F no chat* (print de tela) – 1

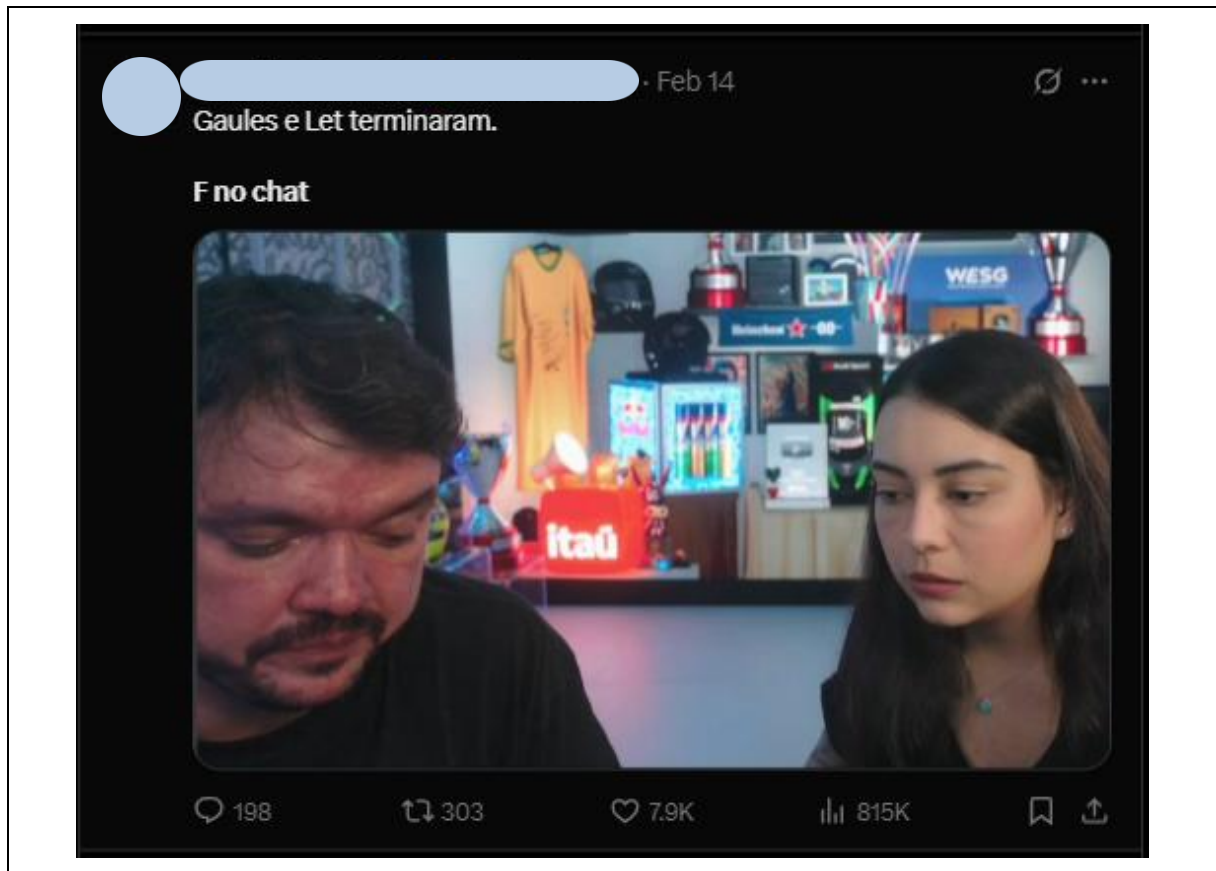


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Além do uso mencionado na análise anterior, *F* (ou *F no chat*) também pode ser empregado para um sentido de pesar, semelhante às interjeições "que pena", "que droga" ou "que porcaria", funcionando como um desabafo relacionado à perda de algo ou alguém querido.

Na publicação da imagem a seguir (Figura 9), o usuário escreve *F no chat* após compartilhar a notícia do término do relacionamento entre o influenciador, conhecido como Gaules, e sua agora ex-namorada. Como podemos observar, *F no chat* é empregado para expressar tristeza, uso mais comum para o termo, sempre em contextos negativos.

Figura 9: Uso de *F* ou *F no chat* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem a seguir, o usuário relata que sua tia usou *F no chat*, o que indica que provavelmente algo deu errado.

Figura 10: Uso de *F* ou *F no chat* (print de tela) - 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Além dessas situações, a expressão também pode ser utilizada em outros contextos, como, por exemplo, quando uma viagem entre amigos é cancelada e um deles diz *F no chat*, ou em uma situação em que, após pedir uma pizza, esta chega em péssimo estado, fazendo com que o cliente diga *F* ou *F no chat*.

Morfologicamente, essa expressão não apresenta variações, mas seu uso discursivo requer um contexto para adquirir sentido, aparecendo sempre acompanhada de uma imagem ou texto. Além disso, é empregada exclusivamente em contextos negativos.

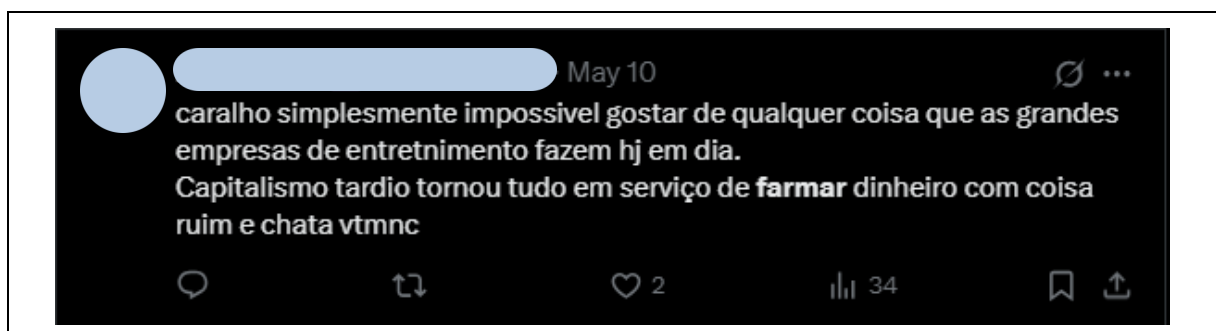
A partir das postagens analisadas, é possível observar que o termo *F* ou *F no chat* não se restringe ao universo dos jogos, indo além de seu ponto de origem e de sua comunidade inicial. Nesse sentido, a expressão se expandiu para contextos sociais e mídias sociais diversas. Os exemplos apresentados evidenciam a versatilidade e a integração crescente do termo no vocabulário informal do português brasileiro.

4.3 *Farmar*

A palavra *farmar* refere-se, no universo gamer, à prática em que um jogador realiza repetidamente uma ação dentro do jogo para obter um determinado recurso. Sua origem está ligada a jogos dos gêneros MOBA e RPGs, derivando do inglês do verbo *to farm* (cultivar) e do substantivo *farm* (fazenda).

Na Figura 11 (abaixo), o usuário afirma que é impossível gostar de algo atual, pois as grandes mídias de entretenimento não estariam preocupadas com a qualidade, mas apenas em *farmar* dinheiro, ou seja, em ganhar, cultivar ou adquirir dinheiro. Ao escrever essa postagem, o usuário sugere que as empresas estariam focadas na obtenção de lucro, negligenciando a qualidade ou a aprovação de seu público, o que resulta na criação de obras consideradas desinteressantes ou monótonas, atribuindo a culpa a esse processo ao sistema capitalista.

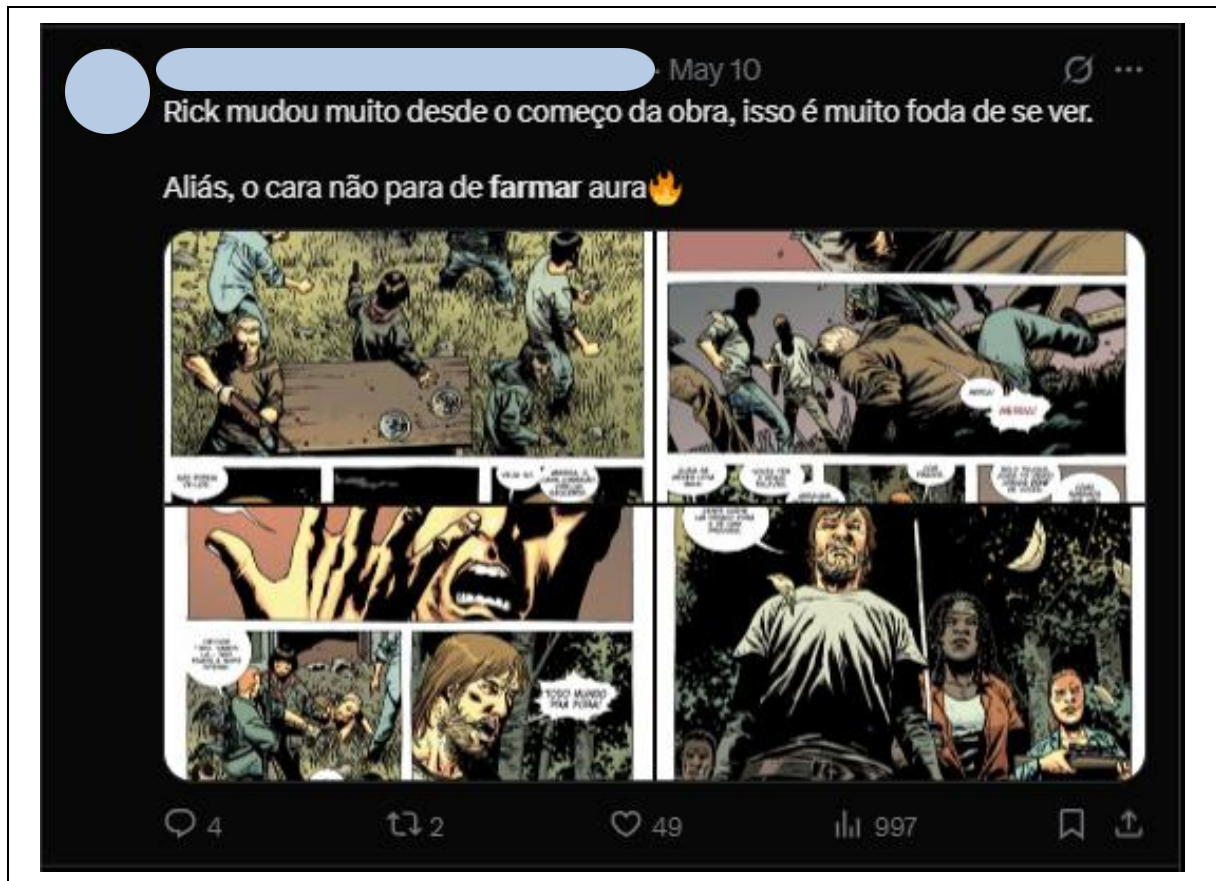
Figura 11: Uso de *farmar* (print de tela) – 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Como se pode observar pelo exemplo anterior, o contexto não apresenta necessariamente um envolvimento direto com videogames, mas com a indústria de entretenimento. A postagem a seguir exemplifica outro exemplo de *farmar*.

Figura 12: Uso de *farmar* (print de tela) – 2

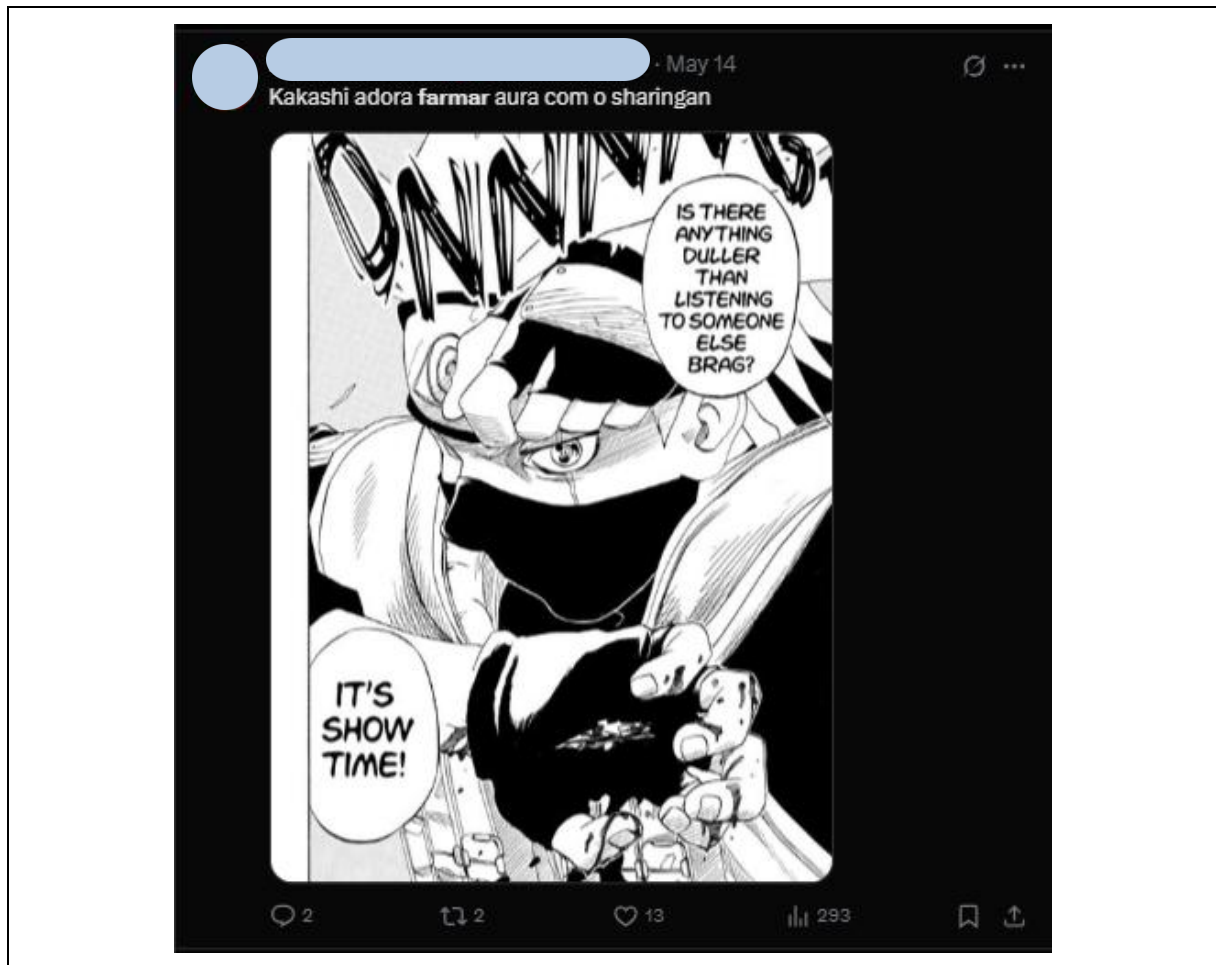


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 12, o usuário menciona a mudança no personagem Rick, da franquia de quadrinhos *The Walking Dead*, como muito interessante, afirmando que ele não para de *farmar* a aura. Atualmente, a expressão “aura” é utilizada para designar uma imagem positiva ou poderosa associada a algo que geralmente reflete poder e imponência, sendo comumente empregada quando personagens ou pessoas realizam feitos incríveis, evocando um sentimento de algo épico. Quando diz que Rick está *farmando* aura, o usuário sugere que o personagem está repetidamente executando ações que lhe conferem essa aura, sendo o termo *farmando* um elemento que indica a repetição desse processo de conquista.

A seguir, mais um exemplo de uso de *farmar*.

Figura 13: Uso de *farmar* (print de tela) – 3



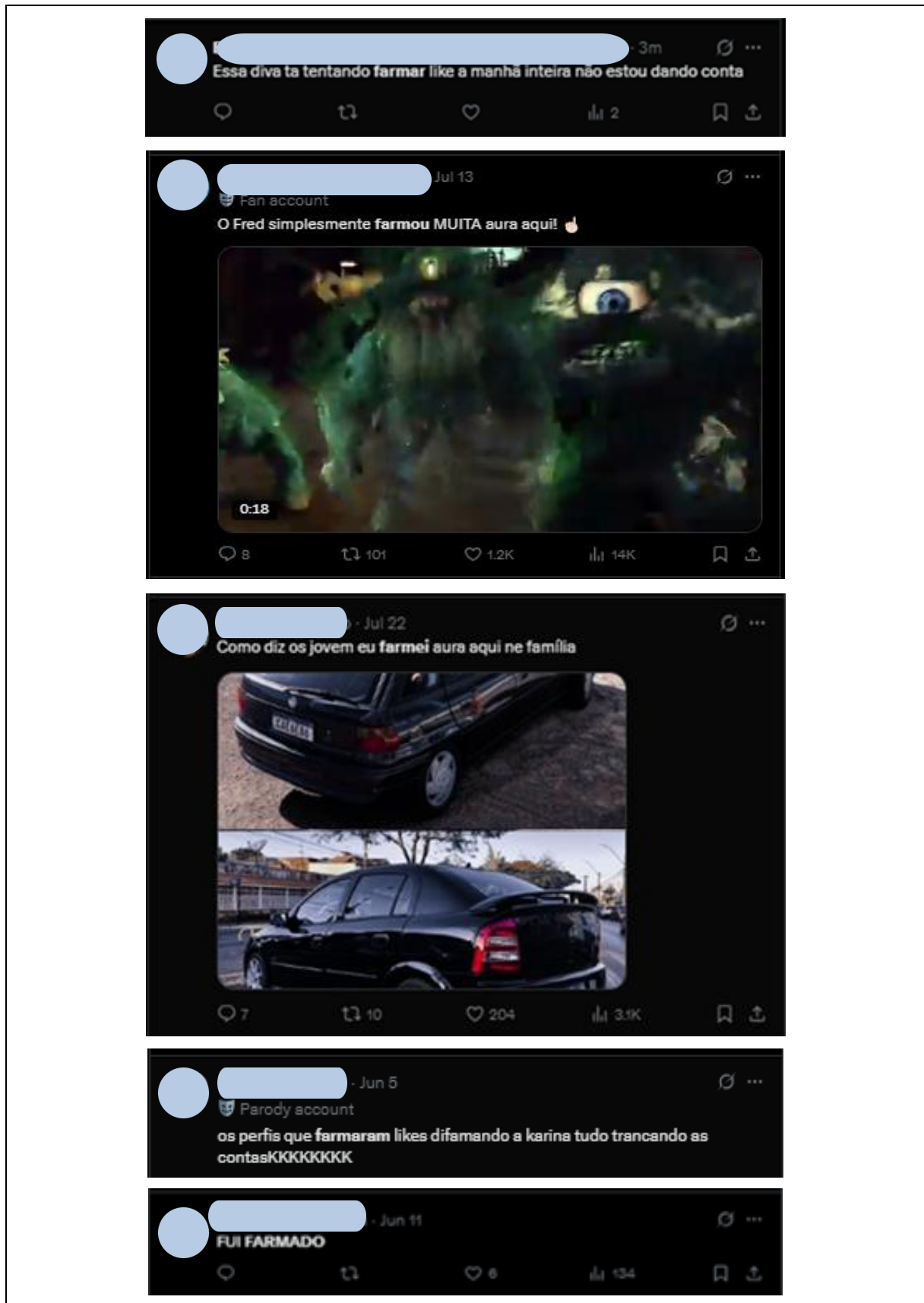
Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 13 (acima), vemos novamente a frase "*farmar aura*", mas dessa vez ela se refere especificamente ao personagem Kakashi, da obra *Naruto*, ao usar a habilidade Sharingan, sugerindo que o uso dessa técnica confere ao personagem uma sensação de imponência e destaque. Isso indica que, ao *farmar aura*, Kakashi reforça repetidamente sua imagem de poder e autoridade, conforme ilustrado na postagem.

Em outros contextos, podemos dizer, por exemplo, que, quando um fazendeiro deseja uma planta específica, ele passa a cultivá-la repetidamente para obtê-la em maior quantidade, configurando um processo de *farmar* a planta. Também podemos considerar, hipoteticamente, que, quando um investidor realiza diversos investimentos que lhe geram elevado retorno financeiro, ele está *farmando* dinheiro.

No seu aspecto morfológico, a palavra tem como radical *farm* e é usada como verbo, possuindo suas variações que normalmente seguem as regras segue as regras linguísticas de derivações verbais da língua portuguesa como tempos verbais e de concordância, conforme ilustrado a seguir, na Figura 12 (*farmar, farmou, farmei, farmaram, farmando*).

Figura 14: Variações de *farmar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Através das postagens analisadas, é possível concluir que a palavra *farmar* não se restringe apenas ao meio gamer, mas também abrange outros contextos, como os relacionados à indústria cinematográfica e de quadrinhos. Além disso, seu emprego pode se estender a outros assuntos do cotidiano, evidenciando sua integração ao vocabulário informal e sua adaptação a diversas esferas, refletida pelas variações verbais que seguem as regras linguísticas de tempos e concordância da língua portuguesa.

4.4 *Nerfar*

A palavra *nerfar* refere-se à ação de enfraquecer algo que era ou poderia ser forte ou poderoso, seja por intervenção de algo ou de alguém. Essa expressão teve origem em jogos multijogador competitivos, como *PUBG* e *League of Legends*, e serve, no contexto dos jogos, para descrever a situação em que um elemento que se destacava como muito forte é enfraquecido pelos desenvolvedores, transformando-o em algo tão inofensivo quanto uma arma de brinquedo da marca Nerf, palavra que serviu de base para a criação desse neologismo.

A seguir apresentamos alguns usos da palavra *nerfar*:

Figura 15: Uso de *nerfar* (print de tela) – 1

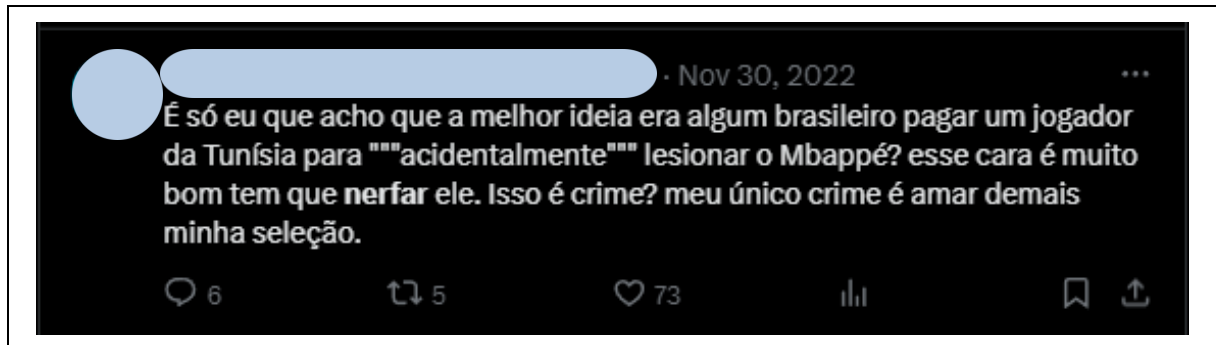


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 15, observa-se que a usuária afirma que Deus precisou *nerfá-la*, deixando-a com baixa estatura, e sugere que isso a impediria de causar um “estrago”, isto é, se fosse mais alta, a usuária talvez pudesse fazer coisas que hoje não pode. Ao declarar isso, ela indica que foi “piorada, no sentido de que ela supostamente deveria ser alguém mais alta, mas Deus a impediu disso, atribuindo à palavra *nerfar* um caráter de inferioridade, de negatividade. Nesse sentido, a usuária menciona que seria melhor com uma estatura mais elevada, como 1,70 metro, pois isso a possibilitaria causar um impacto maior.

Na imagem abaixo (Figura 16), o usuário cria uma situação hipotética para lesionar o jogador de futebol Mbappé, conhecido por sua alta habilidade no esporte, sugerindo que é preciso *nerfar* esse jogador. Isso reforça novamente o significado desse neologismo, pois um jogador lesionado torna-se menos eficaz. Assim, *nerfar* Mbappé significa fazer com ele perdesse parte de sua capacidade de excelente jogador.

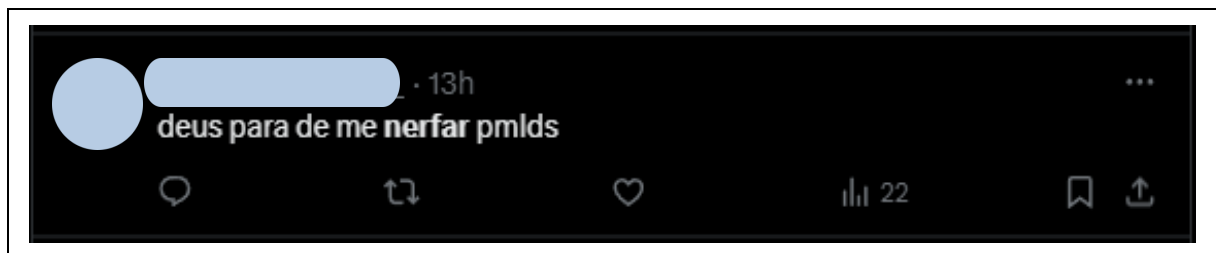
Figura 16: Uso de *nerfar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem da Figura 16, a seguir, há um pedido para que Deus que pare de *nerfar* o próprio usuário. Há, novamente, alguém pedindo a Deus para parar de ser piorado, como se Deus estivesse diminuindo-o ou tornando-o menos capaz em alguma coisa.

Figura 16: Uso de *nerfar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Assim, em relação ao seu aspecto semântico, *nerfar* tende a ser empregada com sentido negativo, associado à ideia de piora ou enfraquecimento. Além disso, quanto ao aspecto morfológico, *nerfar* tem como radical *nerf* e é utilizada como verbo que segue as regras gramaticais da língua portuguesa, alinhando-se a padrões de derivação verbal comuns, como a formação de tempos e concordâncias. Na Figura 15, apresentamos exemplos de flexões verbais de *nerfar* (*nerfar*, *nerfaram*, *nerfado*).

Figura 17: Variações de *nerfar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

É interessante destacar que a palavra *nerfar* funciona como antônimo da palavra *buffar*, representando uma ação de enfraquecimento em contraste com o aprimoramento.

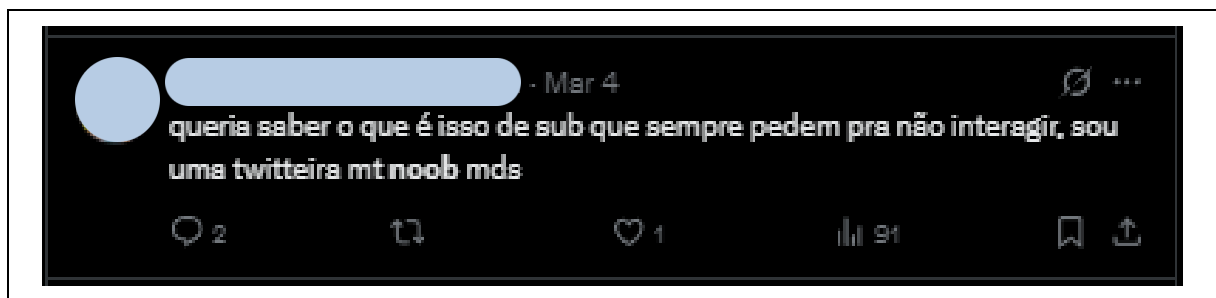
A partir dos dados analisados, conclui-se que *nerfar* não se restringe ao universo dos jogos, mas também é empregada em conversas cotidianas entre pessoas, como se observa nos exemplos de usuários que atribuem a Deus a responsabilidade por "piorá-los", seja pela baixa estatura, uma lesão hipotética em Mbappé ou a perda de capacidade pessoal. Seu uso em contextos variados, com sua conotação negativa, associada à diminuição de poder ou qualidade, segue as regras da língua portuguesa, o que evidencia sua integração ao vocabulário informal.

4.5 Noob

A palavra *noob* talvez seja, entre as selecionadas para este trabalho, uma das mais conhecidas, possivelmente por ser considerada uma das mais antigas. Ela é utilizada para designar alguém inexperiente ou que comete ações típicas de um iniciante. Sua origem remonta ao século XX, em um período posterior às guerras ocorridas naquela época. Inicialmente, os soldados denominavam os recrutas de *newbie* (do inglês, novato); mais tarde, com o surgimento das primeiras plataformas de videogame no final da década de 1970 e início da de 1980, essa palavra foi transferida para a comunidade gamer da época, que, anos depois, a adaptou para *noob*.

A seguir, apresentamos exemplos de uso de *noob*.

Figura 18: Uso de *noob* (print de tela) – 1

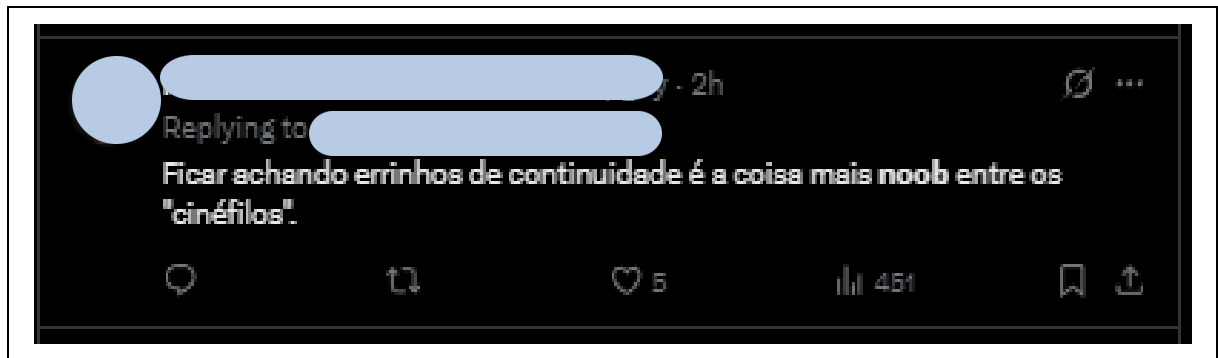


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

A palavra *noob* é empregada para indicar inexperiência ou ignorância em qualquer área. Considerando a postagem da Figura 16, apresentada acima, o usuário demonstra desconhecer o significado de “sub” da rede social X. Por essa falta de conhecimento, ele se autodenomina *noob*, isto é, alguém que, por sua inexperiência, é considerado novato quanto ao funcionamento da plataforma.

No exemplo seguinte, da Figura 19, o usuário afirma que o hábito de identificar erros de continuidade em filmes é um comportamento mais *noob* entre pessoas que se consideram “cinéfilas”. Nesse sentido, por meio da postagem, o usuário expressa sua opinião, utilizando a palavra *noob* para qualificar esse comportamento como algo próprio a novatos na apreciação de filme, algo que, em sua visão, um verdadeiro cinéfilo, como alguém experiente, não praticaria, o que retoma o significado original do termo.

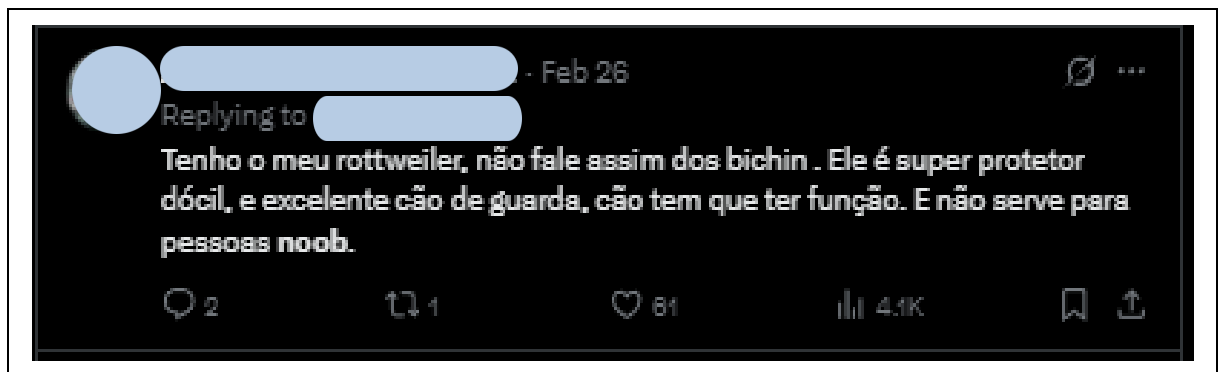
Figura 19: Uso de *noob* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem apresentada na Figura 20, observa-se um usuário, que é dono de um cão da raça rottweiler e solicita que não se fale mal da raça, defendendo a ideia que esses cães seriam dóceis, protetores e excelentes como guardiões. Contudo, ele afirma que esses animais não são adequados para pessoas *noobs*, ou seja, para indivíduos que não possuem habilidade ou experiência suficiente para lidar bem com cães dessa raça.

Figura 20: Uso de *noob* (print de tela) – 3

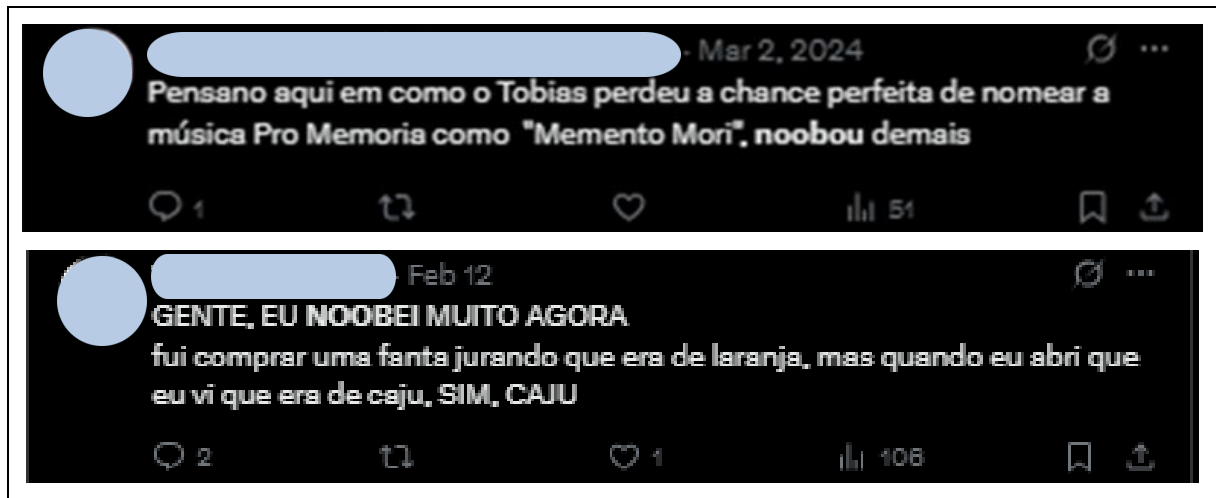


Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Nos exemplos apresentados, a palavra *noob* é utilizada como adjetivo, sem variação de gênero ou número, como observado em expressões como “pessoas *noob*”, conforme encontrado no exemplo anterior. Enquanto adjetivo, *noob* pode ou não carregar uma conotação negativa ou pejorativa, dependendo do contexto, mas isso não é uma regra absoluta.

Indo além, um dado curioso é que *noob* também pode ser empregado como verbo, ampliando sua flexibilidade no uso linguístico. Na Figura 21, a seguir, apresentamos dois exemplos de uso de *noob* como verbo.

Figura 21: Variações de *noob* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Nesses exemplos em que *noob* é utilizado como verbo, seu sentido remete a alguém que “age como se fosse um novato”. No primeiro caso, comenta-se que um cantor agiu de forma principiante ao deixar de atribuir um nome mais expressivo a uma canção. No segundo exemplo, ao perceber que um refrigerante não era de laranja, mas de caju, a pessoa agiu de maneira inocente, talvez até pueril, por não ter identificado a diferença entre as frutas na embalagem. Por ser um verbo, apresenta as flexões dessa classe gramatical (*noobou*, *noobei*).

Concluimos, assim, que *noob* não se restringe apenas ao universo dos jogos, mas também é empregado com ideia de ingenuidade em relação a algo ou falta de conhecimento em outros contextos, como inexperiência com recursos de redes sociais, julgamento de comportamentos, a inadequação ao lidar com animais, entre outros.

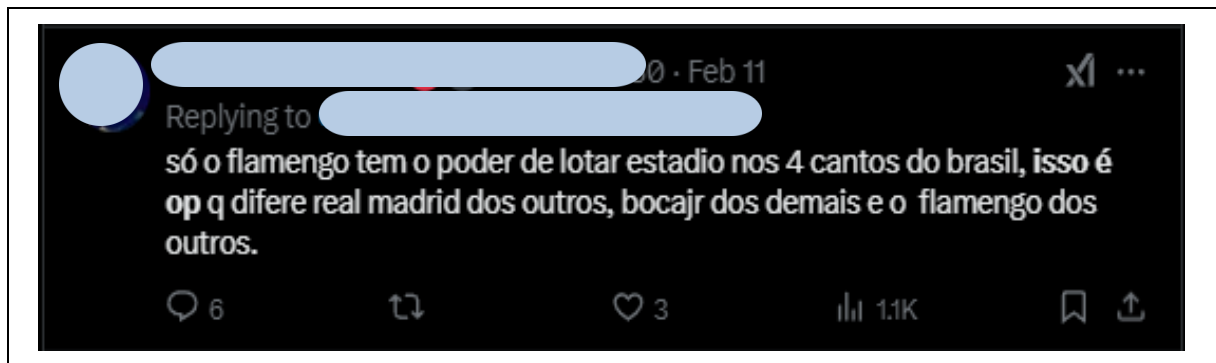
Quanto seu uso, *noob* pode ser empregado como adjetivo, sem variação de gênero ou número, ou como verbo. Essas possibilidades são indicativas de sua adaptação ao vocabulário da língua portuguesa.

4.6 *OP*

A palavra *OP* é empregada para indicar quando algo se destaca como muito forte ou poderoso. Essa expressão deriva diretamente do termo em inglês *overpower*, que significa “muito poderoso”. Nos jogos, a origem da palavra está associada a situações em que um item ou elemento específico apresenta um nível de força excessivo, o que pode interferir na experiência de jogo. Por exemplo, uma personagem ou uma arma excessivamente poderosa pode desequilibrar competições, dificultando o desafio para outros jogadores, ou, em alguns casos, tornar o jogo monótono ao eliminar a necessidade de estratégia.

Analizamos a seguir algumas postagens em que se usa *OP*.

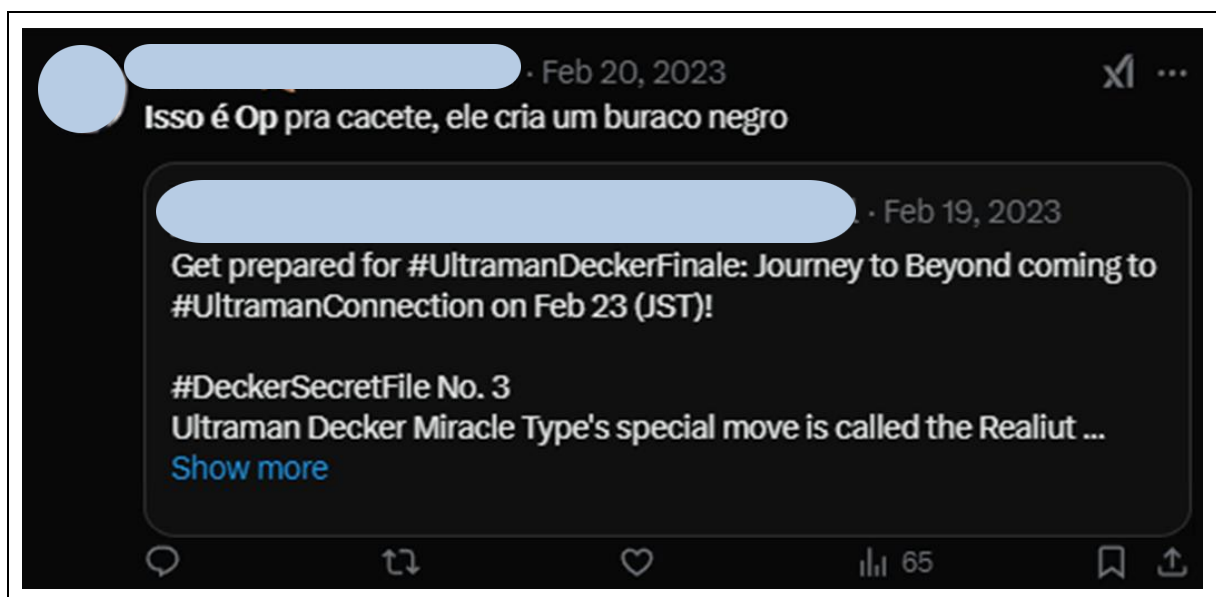
Figura 22: uso de *OP* (print de tela) – 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 22, é possível observar que o usuário se refere ao time de futebol Flamengo como *OP*, argumentando que ele teria a capacidade de lotar estádios em qualquer parte do país, em comparação com outros times igualmente considerados grandes. Ao afirmar a capacidade do Flamengo de lotar estádios é *OP*, o usuário sugere que o time possui uma popularidade e força suficientes para atrair fãs independentemente da localização, destacando que, mesmo com a existência de outros times grandes e igualmente populares, nenhum alcançaria esse mesmo feito. Nesse sentido, a palavra *OP* é usada explicar que o Flamengo tem qualidade excepcional quanto a essa capacidade.

Figura 21: uso de *OP* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 23, o usuário refere-se ao personagem Ultraman como *OP* devido à sua habilidade de criar buracos negros, que são objetos cósmicos capazes de atrair tudo para si mesmos por meio de sua intensa gravidade, sendo potentes o suficiente para consumir estrelas e planetas, o que os torna extremamente destrutivos. Ao classificar Ultraman como *OP*, o usuário dá a ideia de que, em comparação a outros personagens, ele seria desproporcionalmente mais forte.

Figura 24: uso de *OP* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem da Figura 24, observa-se que o usuário faz uma análise do anime *Salaryman ga Isekai ni ittara Shitennou ni Natta Hanashi* e, durante sua avaliação, afirma que, embora o anime pertença ao gênero de histórias Isekai, ele se diferencia dos demais porque o protagonista não é *OP*. Isso sugere que a narrativa prioriza outros aspectos, como desenvolvimento de personagem ou realismo, em vez de depender de uma superioridade desproporcional.

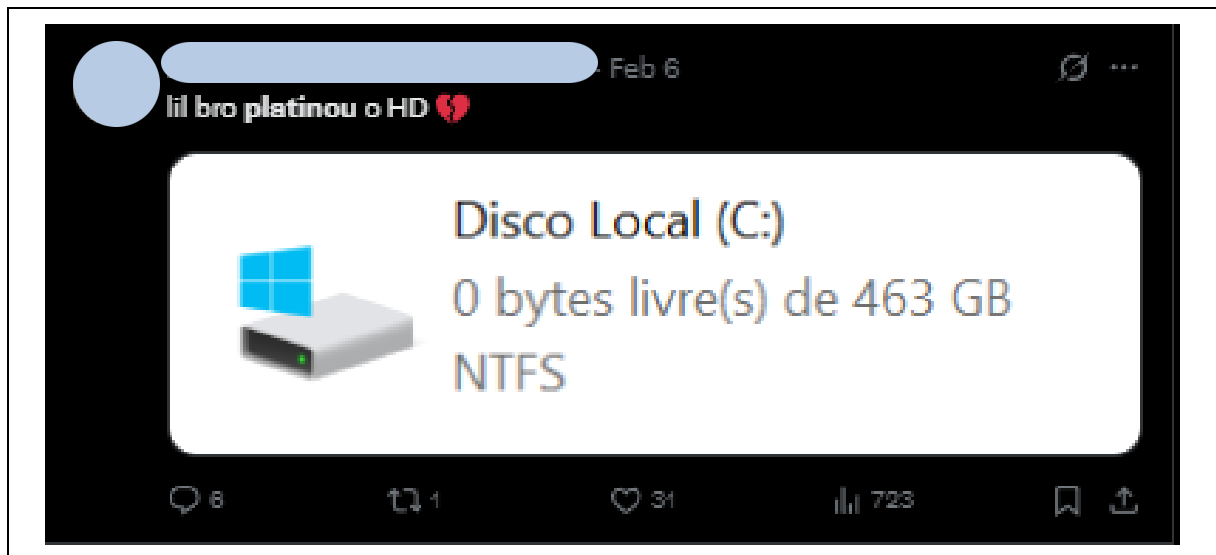
Morfologicamente, *OP* é utilizado como adjetivo para caracterizar algo ou alguém. Em relação à sua forma, não apresenta variação de gênero, número ou grau, conforme esperado de adjetivos. Do ponto de vista morfológico, costuma ser empregado como predicativo do sujeito, frequentemente após verbos de ligação (“algo é *OP*”, por exemplo). Em termos de sentido, *OP* destaca uma habilidade ou característica de algo ou alguém de maneira positiva.

4.7 Platinar

A palavra *platinar* tem sua origem no console de videogames PlayStation. Em seus jogos desse console, quando o jogador completa 100% de um jogo – ou seja, consegue realizar todas as tarefas planejadas pela empresa desenvolvedora –, é concedido um troféu de platina como recompensa pelo feito. De modo análogo, seria como a entrega de um certificado a alguém que conclui um curso. Dessa forma, platinar algo remete à ideia de alcançar um nível máximo de realização ou de completar algo em sua totalidade.

A seguir, apresentamos o uso do termo *platinar* em algumas postagens do X.

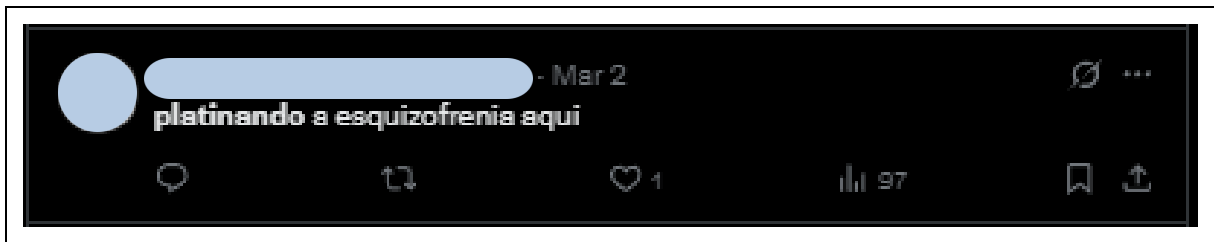
Figura 25: Uso de *platinar* (print de tela) – 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Como podemos observar na Figura 25, o usuário afirma que o “lil bro” (gíria para “irmãozinho”, em referência ao proprietário do HD mencionado na publicação) teria platinado seu HD. Isso sugere que o proprietário do HD ocupou totalmente essa parte do computador, responsável por armazenar as informações. Nesse contexto, platinar pode ser usado como verbo para indicar que algo foi concluído (ou ocupado, no caso do HD) de modo total.

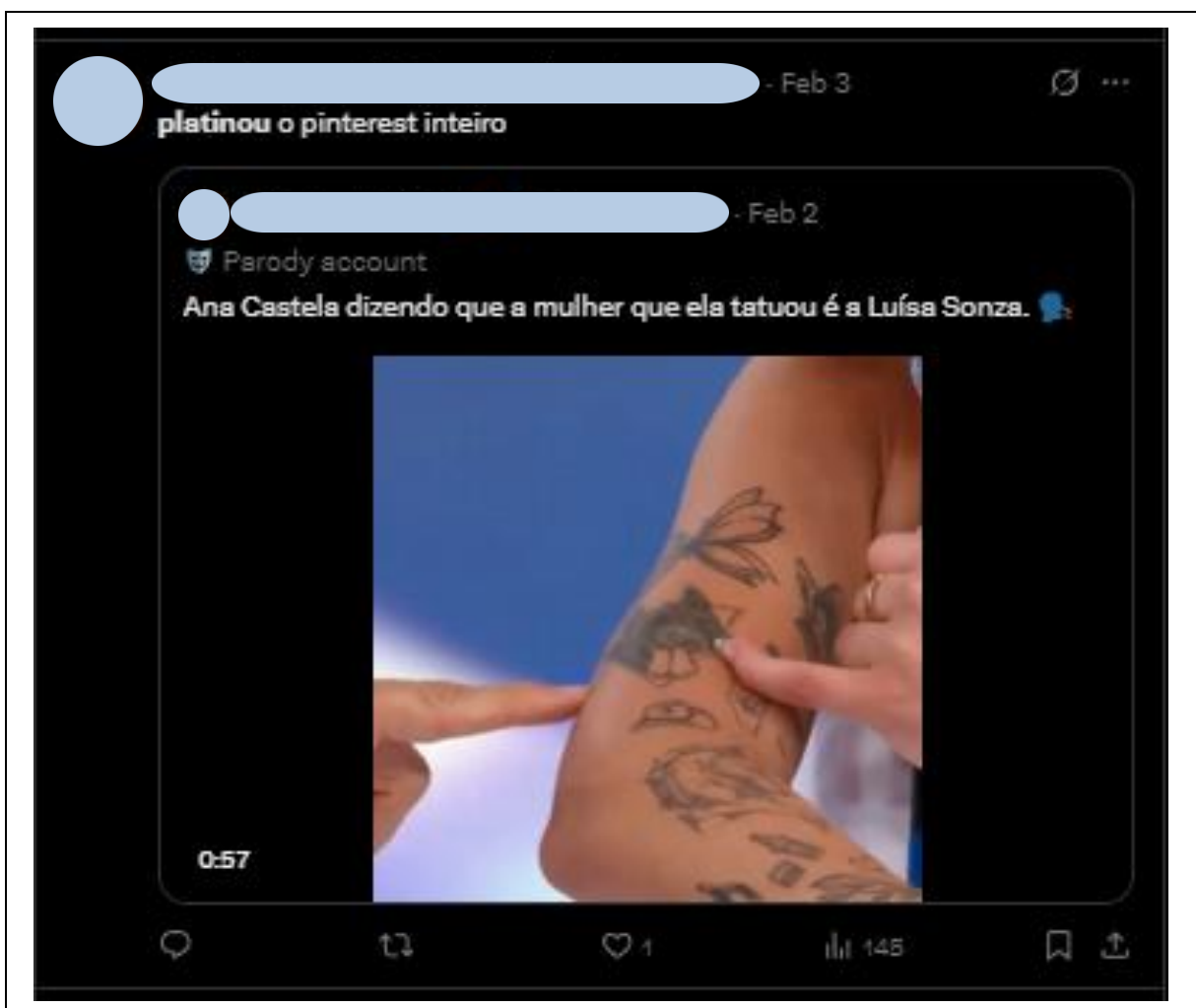
Figura 26: Uso de *platinar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem da Figura 26, o usuário afirma que está “*platinando a esquizofrenia*”, sugerindo que se encontra no processo de completar todos os seus estágios possíveis dentro dessa doença. É importante ressaltar que a palavra “esquizofrenia”, embora originalmente designe uma doença psiquiátrica, é frequentemente utilizada, por extensão, para descrever um estado mental ou comportamento adverso e anormal do indivíduo, como falar sozinho, gritar aleatoriamente ou exibir atitudes consideradas ridículas ou sem propósito.

Figura 27: Uso de *platinar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem da Figura 27, o usuário afirma que a pessoa que realizou as tatuagens *platinou* o Pinterest inteiro, sugerindo que ela aproveitou ao máximo as inspirações disponíveis na plataforma. Assim, ao fazer muitas tatuagens no braço, a pessoa teria explorado exaustivamente as ideias e designs característicos do Pinterest, cobrindo o braço com uma quantidade significativa de tatuagens, indicando uma realização completa.

Em relação ao seu aspecto morfológico, *platinar* é empregado como verbo, o que implica apresentar as flexões dessa categoria gramatical. Na Figura 26 (abaixo), trazemos alguns exemplos dessas flexões (*platinaram*, *platinei*, *platinou*, *platinando*) para demonstrar sua adaptação às regras de conjugação verbal na língua portuguesa.

Figura 28: Variações de *platinar* (prints de tela)



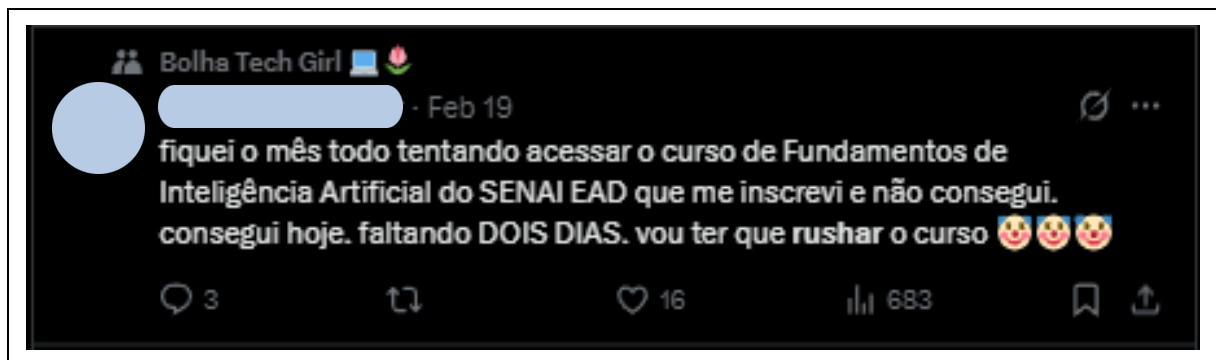
Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

A partir das postagens analisadas, constatamos que a palavra *platinar* não tem seu uso limitado aos jogos, mas também se aplica a outros contextos., o que constata sua integração ao vocabulário informal da língua portuguesa.

4.8 *Rushar*

A palavra *rushar* teve sua origem em jogos multijogador, como *League of Legends* ou *PUBG*, sendo utilizada para descrever a ação em que um jogador avança rapidamente sobre seus oponentes ou em direção a um objetivo a ser conquistado. O termo deriva de *rush*, palavra do inglês que significa “correr”, refletindo a essência de rapidez associada a essa prática no contexto dos jogos.

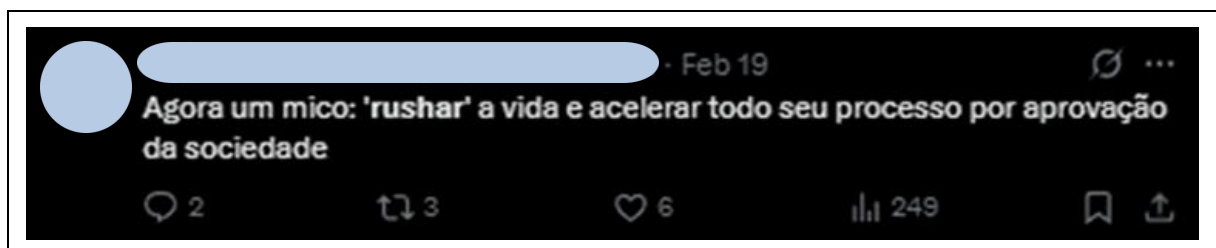
Figura 29: Uso de *rushar* (print de tela) - 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem acima (Figura 29), observa-se que o usuário afirma ter que *rushar* seu curso devido a aparentes problemas no sistema. Ao expressar isso, ele indica que precisará realizar o curso de maneira apressada, ou seja, *rushar*, em razão de dificuldades no sistema que impediram a conclusão do curso de forma adequada. Assim, o uso da palavra *rushar* implica a necessidade de executar algo com pressa ou de forma rápida.

Figura 30: Uso de *rushar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na próxima acima (Figura 30), o usuário apresenta críticas ao afirmar que alguém teria *rushado*, ou seja, apressado sua vida, com o objetivo de obter aprovação alheia. Essa observação sugere que a pressa foi motivada por uma busca por validação externa, refletindo uma escolha precipitada que pode comprometer a qualidade das ações realizadas. Além disso, o contexto implica que tal comportamento pode levar a resultados superficiais, enquanto uma abordagem mais pausada (ou menos *rushada*) poderia favorecer uma construção mais sólida da vida pessoal.

Na Figura 31, o usuário critica a animação da nova temporada da série *Invencível*, afirmando que os animadores não dispuseram de tempo suficiente para trabalhar, o que resultou em um serviço *rushado* e de má qualidade, segundo sua opinião. Essa avaliação sugere que a pressa imposta no processo de produção comprometeu os padrões esperados, refletindo um impacto negativo para os fãs. Além disso, o comentário indica que uma produção mais bem planejada e com prazos adequados poderia ter elevado a qualidade geral, destacando como o *rushar* pode ser percebido como algum ruim.

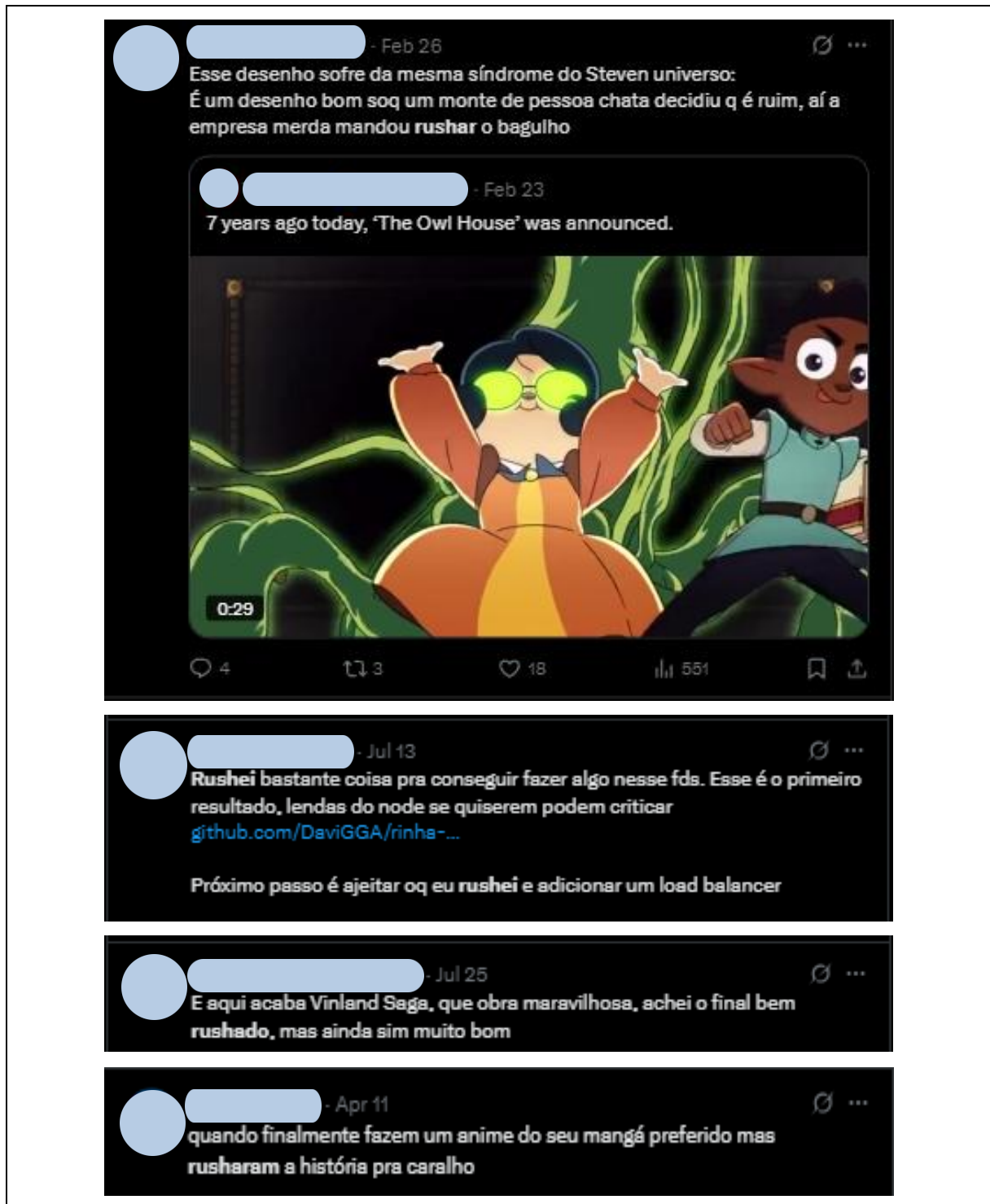
Figura 31: Uso de *rushar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Sobre seu aspecto semântico, *rushar* tende a ser empregado com uma conotação pejorativa, frequentemente associado a ações realizadas de forma precipitada que resultam em resultados insatisfatórios ou de baixa qualidade. Considerando o aspecto morfológico, *rushar* é usado como verbo e, portanto, apresenta variações, conforme exemplificado na Figura 32 (*rushar*, *rushei*, *rushado*, *rusharam*). Isso demonstra sua integração às regras de conjugação verbal da língua portuguesa, permitindo sua adaptação a diferentes tempos e pessoas.

Figura 32: Variações de *rushar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

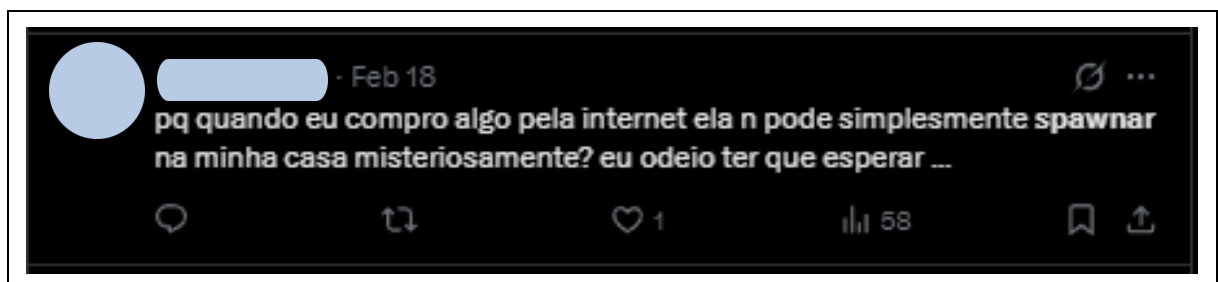
A análise das postagens evidencia que *rushar*, embora tenha surgido no contexto de jogos multijogador, também tem sido aplicada a situações do cotidiano. Isso reflete sua adaptação ao vocabulário informal, carregando uma conotação pejorativa associada a resultados comprometidos pela pressa.

4.9 Spawnar

A palavra *spawnar* origina-se da mecânica dos jogos em que o personagem do jogador ou algum elemento surge espontaneamente em um jogo, podendo tratar-se de um item ou de um outro jogador. Essa mecânica é aplicada em qualquer jogo que envolva o controle de um personagem ou a obtenção de itens. O *spawn* de um elemento no jogo pode ocorrer em um local aleatório ou pré-determinado, conforme a decisão do desenvolvedor. A palavra foi utilizada pela primeira vez pela desenvolvedora id Software no jogo *DOOM* para descrever esse comportamento específico.

Na Figura 33, o usuário da publicação expressa o desejo de que, em vez de ter que aguardar por suas compras, elas pudessem *spawnar* em sua casa instantaneamente, indicando que o usuário deseja que as compras aparecessem de forma espontânea, sem a necessidade de esperar pela entrega, pois, segundo ele, detesta esperar.

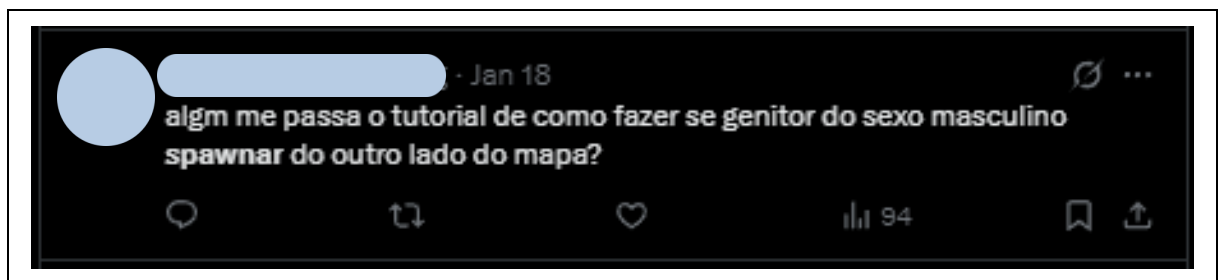
Figura 33: Uso de *spawnar* (print de tela) – 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem da Figura 34 (abaixo), o usuário afirma que gostaria de um tutorial sobre o que fazer caso o genitor masculino *spawnar*, isto é, aparecesse ou surgisse “do nada” do outro lado do mapa, indicando distância geográfica.

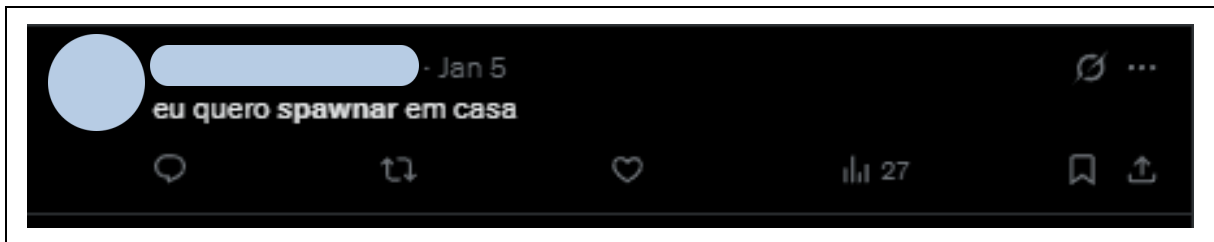
Figura 34: Uso de *spawnar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na postagem seguinte, o usuário afirma que deseja *spawnar* em sua casa, expressando o desejo de aparecer instantaneamente nesse local.

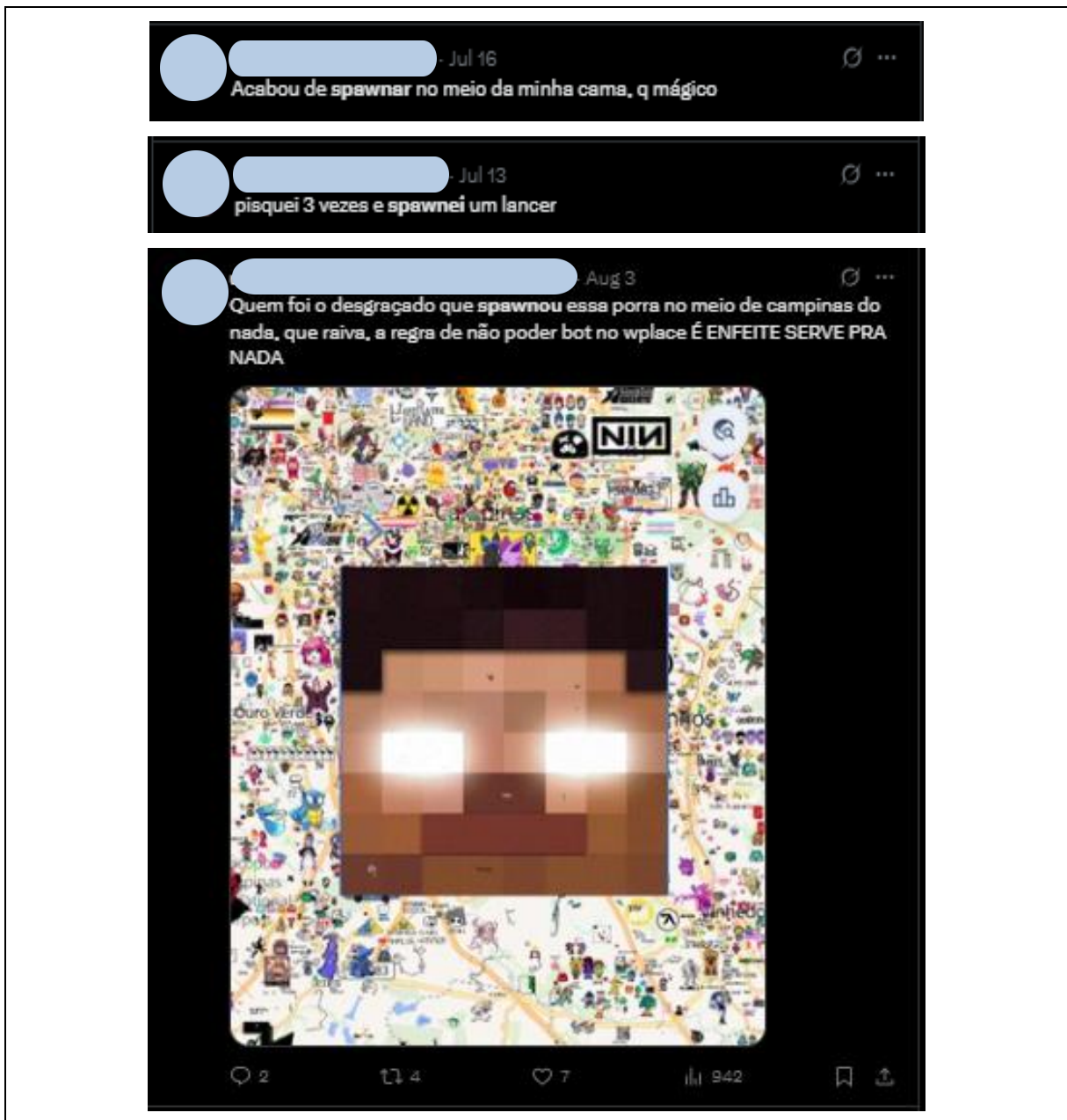
Figura 35: Uso de *spawnar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Sobre sua morfologia, *spawnar* é usado como verbo. A partir de seu radical, *spawn*, se derivam suas variações, como nas conjugações a seguir (*spawnar*, *spawnei* e *spawnou*).

Figura 36: Variações de *spawnar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

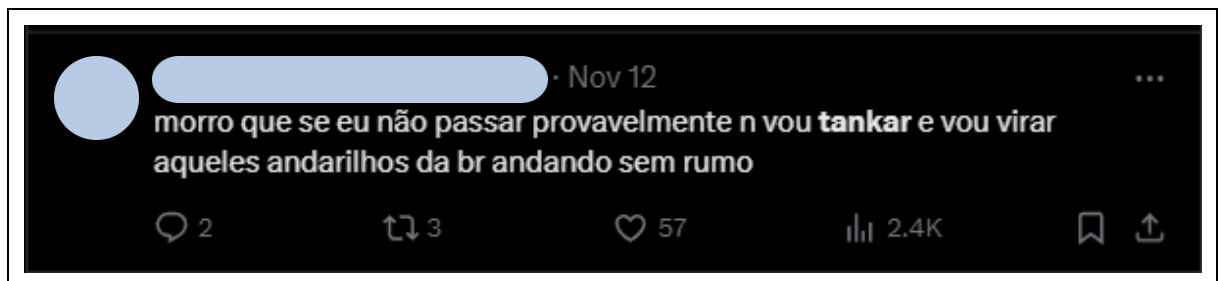
As postagens analisadas demonstram que *spawnar* não se limita seu uso inicial no universo dos jogos, no qual descreve a mecânica de um personagem ou item surgir espontaneamente, mas também é usado em outros contextos.

4.10 Tankar

A palavra *tankar* significa aguentar, suportar ou resistir. O termo deriva de *tank*, que designa uma classe de personagem presente em jogos multijogadores competitivos, como *League of Legends* e *Overwatch*, ou em jogos do gênero RPG. Essas classes são caracterizadas por habilidades que incluem atrair a atenção dos inimigos, resistir a uma grande quantidade de dano e desestabilizar a equipe adversária ao exercer pressão, embora isso ocorra em detrimento da velocidade de movimento. Essa característica pode ser comparada ao rinoceronte, animal conhecido por sua resistência e força, mas que se destaca por sua lentidão em relação a outros animais.

Como podemos observar na Figura 35, o usuário expressa que, caso não seja aprovado em uma seleção, ele não vai *tankar*, isto é, não suportará a situação, e se tornará um andarilho.

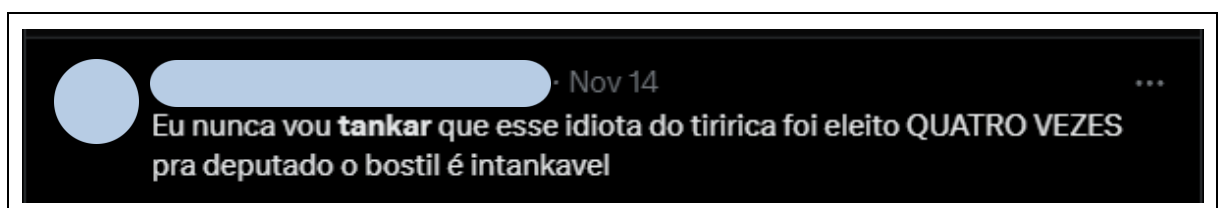
Figura 37: Uso de *tankar* (print de tela) – 1



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

No segundo postagem analisada (Figura 36), o usuário afirma que nunca vai *tankar* (aguentar, suportar) o fato de o ex-deputado Tiririca ter sido eleito quatro vezes, referindo-se ao Brasil pela palavra “bostil”, aplicando uma conotação negativa que combina os termos “bosta” e “Brasil”, sugerindo que considera essa situação intolerável, classificando-a como *intankável*, ou seja, insuportável.

Figura 38: Uso de *tankar* (print de tela) – 2



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

Na Figura 39, o usuário afirma que não consegue *tankar* o rosto do deputado federal Nikolas Ferreira, pois, segundo ele, o parlamentar se assemelharia ao boneco padrão da linha de brinquedos Lego.

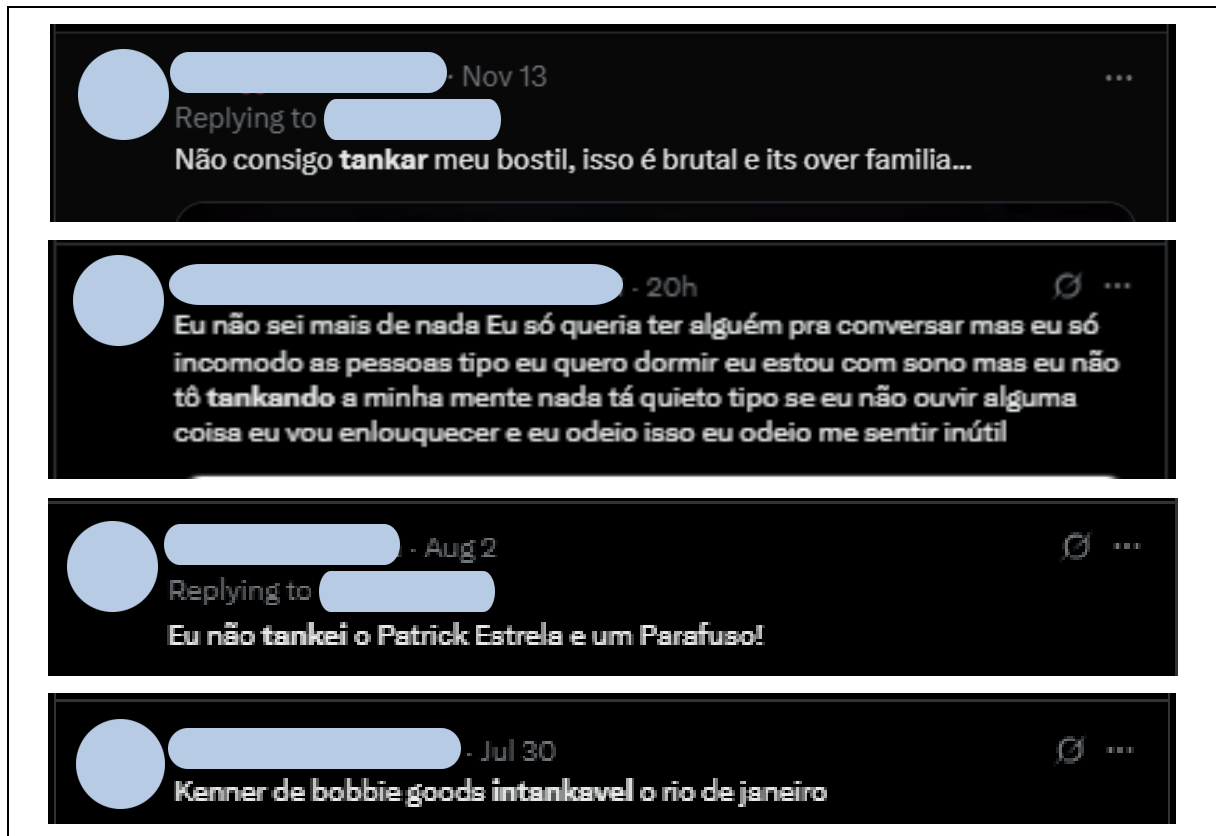
Figura 39: Uso de *tankar* (print de tela) – 3



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

A palavra *tankar* tem como radical *tank* e é utilizada como verbo, apresentando conjugações que refletem os tempos verbais (por exemplo, *tankar*, *tankando* e *tankei*, cf. Figura 38). Como derivado desse verbo, também pode ser empregada como adjetivo por meio de derivação parassintética, resultando na forma *intankável* (Figura 38), ou seja, intolerável ou insuportável.

Figura 40: Variações de *tankar* (prints de tela)



Fonte: x.com. Acesso em: 29 jun. 2025.

A partir das postagens analisadas no X, constatamos que a palavra *tankar* ultrapassa o âmbito original dos jogos eletrônicos, estendendo-se a contextos diversos que refletem a vida cotidiana. Além disso, sua estrutura morfológica, em que é usado como verbo (*tankar* e suas variações) ou adjetivo (*intankável*) permite sua integração ao vocabulário informal para expressar resistência – ou a falta dela – em diferentes situações.

5 CONCLUSÃO

A análise do *corpus* revelou padrões recorrentes no uso dos neologismos selecionados, confirmando sua integração ao vocabulário informal do português brasileiro e alinhando-se aos objetivos do projeto, que visavam investigar a influência da cultura gamer na língua portuguesa. Verificamos que, embora tenham origem no universo dos jogos eletrônicos, todos os termos são utilizados fora desse contexto, sendo usados fora desse universo e empregados em situações cotidianas diversas.

Apesar de serem, em sua maioria, vindos do inglês, língua franca no universo dos jogos, os neologismos analisados apresentam características de adaptação à morfologia verbal do português brasileiro, por meio da adição de sufixos como -ar, gerando formas como *tankar*, *rushar*, *spawnar*, *nerfar*, entre outras. Essas formas verbais exibem flexões comuns do português, como tempos e modos verbais (*tankei*, *rushando*, *nerfado*, *buffaram*), o que demonstra a assimilação morfológica dessas palavras pelos falantes e confirma a hipótese inicial de que os termos não apenas foram incorporados, mas também se adequaram às regras morfológicas e sintáticas da língua.

Além disso, constatamos que o uso dessas palavras nas publicações analisadas não se limita ao contexto gamer, mas extrapola para áreas como relacionamentos (termos expressos com *F no chat*), política (críticas a políticos *intankáveis*), educação (*rushar* cursos devido a problemas diversos) e saúde mental (platinar a esquizofrenia como metáfora para estados adversos), sempre com um tom informal e, muitas vezes, humorístico ou irônico. Isso reforça a ideia de que os neologismos oriundos da cultura gamer estão em processo ativo de expansão semântica e resignificação, consolidando-se no repertório linguístico de usuários das redes sociais e promovendo mudanças que enriquecem o português brasileiro.

Outro ponto relevante é a formação de variações derivadas desses termos, como *intankável* (de *tankar*) e *platinando* (de *platinar*), que mostram não só a vitalidade desses neologismos, mas também sua capacidade de gerar novos usos e formas a partir de estruturas do português, incluindo derivações parassintéticas. Em muitos casos, essas variações já seguem padrões gramaticais da língua, o que aponta para um processo de lexicalização em andamento e confirma a hipótese de que alguns neologismos selecionados apresentam padrão consistente de flexão verbal e nominal no português brasileiro, indicando que esses termos não apenas foram incorporados ao vocabulário, mas também se adequaram à morfologia da língua.

Por fim, a organização dos neologismos em dois grupos principais: um relacionado a mecânicas internas aos jogos (*F no chat, platinar, spawnar, tankar*) e outro a comportamentos e estratégias dos jogadores (*buffar, farmar, nerfar, noob, OP, rushar*), revelou que a linguagem gamer reflete tanto aspectos técnicos quanto sociais da experiência de jogar, contribuindo para os objetivos específicos de categorização e discussão da influência cultural. Essa expansão linguística, impulsionada pela globalização e pelas redes sociais, sugere que o português brasileiro continua dinâmico, absorvendo inovações que podem, futuramente, se estabilizar no léxico formal, merecendo estudos adicionais sobre sua evolução em outras plataformas digitais.

REFERÊNCIAS

ALVES, I. M. Neologia e níveis de análise linguística. *In*: ISQUERDO, A. N.; ALVES, I. M. (Orgs.) **As ciências do léxico**: lexicologia, lexicografia, terminologia. Vol. III. Campo Grande: Humanitas, 2007.p. 77-91.

BASÍLIO, M. **Teoria lexical**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2004.

CANO, W. M. Tentativa de caracterização do neologismo: alguns critérios. *In*: ISQUERDO, A. N.; ALVES, I.M. (Orgs.) **As ciências do léxico**: lexicologia, lexicografia, terminologia. Vol. III. Campo Grande, MS: Humanitas, 2007. p. 137-145

GONÇALVES, C. A. V. Atuais tendências em formação de palavras no português brasileiro. **Signum**: Estudos da Linguagem, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 169–199, 2012. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/10721>. Acesso em: 22 mar. 2023.

PREARO-LIMA, R. *Blends* lexicais e neologismos: alguns conceitos e problematizações. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 9, n. 3, p. 38-56, set/dez, 2019.