

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos

Paulo Ricardo Sousa Ferreira

**NEOLOGISMOS EM CONSTRUÇÃO: uma abordagem cognitivo-construcional para a
análise de novos verbos do português brasileiro**

Belo Horizonte
2025

Paulo Ricardo Sousa Ferreira

NEOLOGISMOS EM CONSTRUÇÃO: uma abordagem cognitivo-construcional para a análise de novos verbos do português brasileiro

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Estudos Linguísticos.

Orientadora: Profa. Dra. Luana Lopes Amaral

Belo Horizonte
2025

F383n Ferreira, Paulo Ricardo Sousa.
Neologismos em construção [manuscrito] : uma abordagem cognitiva-
construcional para a análise de novos verbos do português brasileiro /
Paulo Ricardo Sousa Ferreira. – 2025.
1 recurso online (211 f. : il. (algumas color.)) : pdf.
Orientadora: Luana Lopes Amaral.
Área de concentração: Linguística Teórica e Descritiva.
Linha de Pesquisa: Estudos da Língua em Uso.
Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Faculdade de Letras.
Bibliografia: f. 196-204.
Apêndices: f. 205-211.
Exigências do sistema: Adobe Acrobat Reader.

1. Língua portuguesa – Neologismos – Teses. 2. Língua portuguesa
– Verbos – Teses. 3. Gramática cognitiva – Teses. 4. Gramática de
construções – Teses. I. Amaral, Luana Lopes. II. Universidade Federal
de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : 469.2



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

**NEOLOGISMOS EM CONSTRUÇÃO: UMA ABORDAGEM COGNITIVO-
CONSTRUCIONAL PARA A ANÁLISE DE NOVOS VERBOS DO PORTUGUÊS
BRASILEIRO**

PAULO RICARDO SOUSA FERREIRA

Tese submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, como requisito para obtenção do grau de Doutor em Estudos Linguísticos, área de concentração Linguística Teórica e Descritiva, linha de pesquisa Estudos da Língua em Uso.

Aprovada em 19 de novembro de 2025, pela banca constituída pelos membros:

Profa. Luana Lopes Amaral - Orientadora
UFMG

Profa. Ulrike Agathe Schröder
UFMG

Prof. Carlos Alexandre Victorio Gonçalves
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Profa. Ana Maria Ribeiro de Jesus
Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. André Vinícius Lopes Coneglian
UFMG

Belo Horizonte, 19 de novembro de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Luana Lopes Amaral, Professora do Magistério Superior**, em 24/11/2025, às 16:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Alexandre Victorio Gonçalves, Usuário Externo**, em 24/11/2025, às 16:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Maria Ribeiro de Jesus, Usuário Externo**, em 24/11/2025, às 18:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Andre Vinicius Lopes Coneglian, Professor do Magistério Superior**, em 25/11/2025, às 12:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ulrike Agathe Schroder, Professora do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 17:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4759136** e o código CRC **1DD4649B**.

Dedico esta pesquisa e toda jornada por ela representada à minha esposa e ao nosso filho, por fazerem de minha vida algo novo todos os dias. Amo vocês.

AGRADECIMENTOS

À querida Prof^ª. Dr^ª. Luana Lopes Amaral, por ter sido minha orientadora de tantas maneiras diferentes e fazer com que a travessia do doutorado fosse ao mesmo tempo intensa e fluida, de verdade como a vida. Além de ter a abertura de me acolher vindo de outra universidade e ter aceitado trabalhar com um novo objeto de pesquisa (o tal do neologismo), você me colocou diante de oportunidades para as quais eu sequer me imaginava candidato e me ensinou a entender a ilusão de vários dos meus limites, quando as coisas iam dando certo, uma a uma. A conclusão desta pesquisa é só mais um dos sucessos que sua orientação genuína semeou e que continuam a brotar na minha jornada, para além da vida acadêmica. Gratiluz é pouco!

Aos Professores Doutores componentes da banca de defesa desta tese, os titulares Carlos Alexandre Gonçalves, Ulrike Agathe Schröder, André Vinicius Lopes Coneglian e Ana Maria Ribeiro de Jesus e os suplentes João Carlos Tavares da Silva e Vitor Cordeiro Costa, pelo tempo dedicado à leitura e avaliação deste trabalho, bem como pela arguição e as decorrentes contribuições e sugestões que certamente serviram para o enriquecimento e amadurecimento desta pesquisa.

Aos amigos Júlia Duarte e Alexandre Carvalho, com quem tive o prazer de compartilhar as agruras e as alegrias do pós-graduverso, entre eventos, reuniões, disciplinas e cafés compartilhados. Obrigado por fazerem o longo da estrada mais leve!

Aos tantos doutorandos, mestrandos, graduandos da Faculdade de Letras da UFMG cujas jornadas cruzaram com a minha nesses quatro anos, em eventos e disciplinas: Átila, Carol, Laura, Francys, Thiago, Paloma, Victor Hugo, Isabella, Isabela, Lorena, Tânia, Bárbara, Luiza, Daniel, Giovana, Pedro, Alice, Ian, Letícia, Samuel, Solange, Jeander, entre tantos outros que não têm menção aqui, mas fazem parte do ciclo que encerro nesta pesquisa. Espero poder sextar com vocês qualquer dia!

Aos membros colegas da Neoteca de Palavras, Júlia, Alexandre, Anna Luzia e Arthur, pelas discussões e neotecagens de alto nível que concretizaram a fase inicial do projeto e estabeleceram um terreno sólido para a sequência de seu desenvolvimento.

À Universidade Federal de Minas Gerais, à Faculdade de Letras e ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, todos seus docentes e funcionários, pelo acolhimento de minha chegada como discente doutorando à instituição, pela construção e consolidação de conhecimentos que me fazem o pesquisador que sou hoje e por todo o apoio financeiro que possibilitou minha participação em eventos nacionais e internacionais.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela concessão de bolsa de doutorado que possibilitou a realização desta pesquisa (CAPES — Código de Financiamento 001).

À querida Prof^a. Dr^a. Arabie Bezri Hermont, que me orientou no mestrado em Linguística pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, por ter incentivado minha neologomania desde a gênese e aberto os caminhos para onde estou hoje.

À minha esposa, Suilan, pela cumplicidade de vida, pelo amor que alicerça todos os nossos projetos, por toda a compreensão nos momentos em que precisei ser ausente e por razões tantas que renderiam um *corpus* inteiro de neologismos para serem expressas apropriadamente.

Ao meu filhinho, Ravi, por chegar na minha vida no início desta jornada acadêmica e mostrar que os maiores professores podem não ter diploma algum; sigo aprendendo contigo todos os dias, na felicidade de te paternar.

À minha mãe, por ter pavimentado tanto dos meus percursos, para além do que eu jamais conseguirei saber ou agradecer. Como pai, eu sei hoje que nunca vou conseguir te retribuir, mas saiba que cada sucesso que eu alcançar também nasceu de você.

Ao meu pai e minhas irmãs, pela saudade que nos liga por mais de seiscentos quilômetros de distância, mas cujo carinho e apoio sempre nos fez mais próximos do que os “ômetros” da vida podem medir. Vocês fazem parte desse desfecho e de todos os meus outros.

À Vida, por simplesmente acontecer e me conectar a essa rede de gratidões que me faz pesquisador e humano.

*No mais, mesmo, da mesmice, sempre vem
a novidade.*

Guimarães Rosa.

RESUMO

Esta pesquisa investiga novas palavras, chamadas de neologismos, da categoria gramatical “verbo”. Pretendemos analisar aspectos cognitivos e construcionais na criação de neologismos verbais do português brasileiro em redes sociais. A análise inclui 101 neologismos relacionados aos domínios conceptuais de TEMPO (como ‘sextar’), LAZER (‘praiar’), TRABALHO (‘jobar’), GAMES (‘tankar’), REDES SOCIAIS (‘cancelar’), INFORMÁTICA (‘googlar’), COMPORTAMENTO (‘pistolar’) e RELACIONAMENTO (‘shippar’). Nosso aporte teórico baseia-se na Gramática de Construções (Croft, 2001, 2007, 2022; Hoffmann, 2019, 2020, 2022a, 2022b), na Mesclagem Conceptual (Fauconnier; Turner, 2006), em conceitos cognitivos, como as operações de *construals* (Croft; Cruse, 2004), e conceitos criativos, como criatividade-F(ixa) e E(xtensiva) (Sampson, 2016). Nosso objetivo é explicar, de modo articulado, os mecanismos cognitivos, construcionais e criativos presentes em neologismos verbais brasileiros. A hipótese é que a criação e o uso de neologismos verbais operam por meio de mesclagem conceptual, integrando atividades evocadas de qualquer classe semântica (ação, objeto, propriedade) em um novo conceito de ação, que é perfilado com saliência como uma única construção lexical, a partir de estratégias verbais prototípicas. Os neologismos foram coletados em perfis públicos de redes sociais entre março/2022 e novembro/2024. A novidade dos dados coletados foi verificada em obras lexicográficas de relevância do português brasileiro e os neologismos confirmados foram agrupados em domínios conceptuais com mínimo 6 exemplares, sendo descartados os domínios não representativos. Os resultados nos mostraram que os neologismos coletados compõem uma rede construcional integrada em vários níveis: no mais abstrato, com as construções *X-ar*, *em-X-ar*, *X-izar*, *re-X*, *des-X* e *in-X*; em níveis intermediários, com construções abstratas integradas a conceitos base para expressar novas ações; em nível específico, com as ocorrências neológicas que instanciam os níveis mais esquemáticos. Compreendemos que formativos como *-ar* e *-izar* são estratégias morfossintáticas que codificam construções verbais, perfilando a expressão de atividades relacionadas ao *frame/script* de uma base conceptual, que pode ser um objeto, uma propriedade ou ação. Essas atividades são projetadas de diversos conhecimentos de nossa experiência de mundo e mescladas para criar um conceito complexo de ação. O neologismo ‘praiar’, por exemplo, mescla e perspectiva em uma única construção lexical vários tipos de atividades distintas captadas no *frame* do local de lazer ‘praia’ (um conceito de objeto): tomar sol, nadar, praticar esportes, meditar, ler um livro, namorar, comer comidas locais, etc. O neologismo verbal mais representativo de nossos dados mostrou-se como uma instância de *X-ar*, com base em conceitos de objeto e criatividade-F (produtiva); percebemos também origem expressiva dos dados em bases do inglês, motivada pela dominância dessa língua nas redes sociais e seu prestígio global em

algumas áreas. Concluimos que criamos novos verbos para expressar uma ação complexa, por meio de uma construção lexical que mescla cognitivamente uma rede de conhecimentos enciclopédicos, enfatizando atividades e processos de um conceito. Além disso, descobrimos que estratégias não prototipicamente verbais, como *re-X*, *des-X* e *in-X*, também podem expressar novas ações. Por fim, esta pesquisa culminou na criação de um repositório digital de neologismos do português brasileiro, chamado Neoteca de Palavras,¹ com finalidade de registro e divulgação científica sobre a Neologia.

Palavras-chave: neologismos verbais; repositório de neologismos; linguística cognitiva; mesclagem conceptual; gramática de construções.

¹ Disponível em: <https://neoteca.letas.ufmg.br/>.

ABSTRACT

This research investigates novel words, known as neologisms, focusing on the grammatical category "verb." We aim to analyze cognitive and constructional aspects involved in the creation of verbal neologisms in Brazilian Portuguese on social media. The analysis includes 101 neologisms related to the conceptual domains of TIME (such as '*sextar*'), LEISURE ('*praiar*'), WORK ('*jobar*'), GAMES ('*tankar*'), SOCIAL MEDIA ('*cancelar*'), INFORMATICS ('*googlar*'), BEHAVIOR ('*pistolar*'), and RELATIONSHIPS ('*shippar*'). Our theoretical framework is based on Construction Grammar (Croft, 2001, 2007, 2022; Hoffmann, 2019, 2020, 2022a, 2022b), Conceptual Blending (Fauconnier; Turner, 2006), cognitive concepts such as construal operations (Croft; Cruse, 2004), and creative concepts such as F(ixed) and E(xtending) Creativity (Sampson, 2016). Our objective is to explain, in an articulated way, the cognitive, constructional, and creative mechanisms present in Brazilian verbal neologisms. The hypothesis is that the creation and use of verbal neologisms operate through conceptual blending, integrating activities evoked from any semantic class (object, action, property) into a novel action concept, which is profiled with salience as a single lexical construction, encoded by prototypical verbal strategies. The neologisms were collected from public social media profiles between March 2022 and November 2024. The novelty of the collected data was verified in relevant Brazilian Portuguese dictionaries, and the confirmed neologisms were grouped into conceptual domains with a minimum of 6 exemplars, discarding non-representative domains. The results show that the collected neologisms constitute an integrated constructional network across various levels: at the most abstract level, with constructions like *X-ar*, *em-X-ar*, *X-izar*, *re-X*, *des-X*, and *in-X*; at intermediate levels, with abstract constructions integrated with base concepts to express novel actions; and at a specific level, with neological occurrences that instantiate the more schematic levels. We understand that formatives such as *-ar* and *-izar* are morphosyntactic strategies that encode verbal constructions, profiling the expression of activities related to the frame/script of a conceptual base, which can be an object, a property, or an action. These activities are projected from diverse knowledge of our world-experience and blended to create a complex concept of action. The neologism '*praiar*', for instance, blends and conceptualizes into a single lexical construction various types of activities captured in the '*praia*' (beach) leisure frame (a concept of object): sunbathing, swimming, playing sports, meditating, reading a book, dating, eating local foods, etc. The most representative verbal neologism in our data proved to be an instance of *X-ar*, based in object concepts and F-Creativity (productive); we also noted the expressive origin of the data in English bases, motivated by the dominance of that language in social networks and its global prestige in some areas. We conclude that we create novel verbs to express a complex action, through a lexical construction that cognitively blends a network of encyclopedic knowledge, emphasizing activities and processes of a concept.

Moreover, we found that non-prototypically verbal strategies, such as *re-X*, *des-X*, and *in-X*, can also express novel actions. Finally, the results of this research served as the foundation for creating a repository of Brazilian Portuguese neologisms called *Neoteca de Palavras*,² that aims at the registration and scientific dissemination of neology.

Keywords: verbal neologisms; neologism repository; cognitive linguistics; conceptual blending; construction grammar.

² Available at: <https://neoteca.letas.ufmg.br/>.

LISTA DE FIGURAS

IMAGEM 1 – O contínuo entre o léxico e a sintaxe	28
IMAGEM 2 – Estrutura interna de uma construção — Parte 1	34
IMAGEM 3 – Estrutura interna de uma construção — Parte 2	34
IMAGEM 4 – Diagrama básico de Mesclagem Conceptual	49
IMAGEM 5 – Exemplo de mesclagem conceptual para criação do ‘Centauro’	52
IMAGEM 6 – Mesclagem conceptual da construção [[X]OBJETO -ar] AÇÃO	57
IMAGEM 7 – Mesclagem conceptual de neologismos verbais	58
IMAGEM 8 – Sextou	68
IMAGEM 9 – Sextou, sextarei	68
IMAGEM 10 – Sextou, sextarás	68
IMAGEM 11 – Sextar, sabadar, domingar	68
IMAGEM 12 – Mesclagem conceptual em ‘sextar’	74
IMAGEM 13 – Sabadou, domingou, segundou	77
IMAGEM 14 – Dezembrou	79
IMAGEM 15 – Mesclagem conceptual em ‘copar’	82
IMAGEM 16 – Mesclagem conceptual em neologismos análogos a ‘sextar’	84
IMAGEM 17 – Canastrar	88
IMAGEM 18 – Noronhar	88
IMAGEM 19 – Mesclagem conceptual em ‘noronhar’	90
IMAGEM 20 – Turistar	92
IMAGEM 21 – Praiar	92
IMAGEM 22 – Mesclagem conceptual em ‘praiair’	94
IMAGEM 23 – Resenhar	95
IMAGEM 24 – Rolezar	96
IMAGEM 25 – Maratonar	97
IMAGEM 26 – Jobar	99
IMAGEM 27 – Mesclagem conceptual em ‘jobar’	100
IMAGEM 28 – Teletrabalhar	102
IMAGEM 29 – Performar	103
IMAGEM 30 – Laudar	105
IMAGEM 31 – Scheduler	106
IMAGEM 32 – Tradar	106
IMAGEM 33 – Dropar	113
IMAGEM 34 – Tankar	118
IMAGEM 35 – Uso popular de ‘tankar’ nas redes sociais	119
IMAGEM 36 – Upar	121

IMAGEM 37 – Scrollar	124
IMAGEM 38 – Borar.....	127
IMAGEM 39 – Viralizar	128
IMAGEM 40 – Mesclagem conceptual em ‘viralizar’	129
IMAGEM 41 – Retuitar.....	131
IMAGEM 42 – Mesclagem conceptual em ‘retuitar’	132
IMAGEM 43 – Cancelar	134
IMAGEM 44 – Mesclagem conceptual em ‘cancelar’	135
IMAGEM 45 – Mesclagem conceptual metafórica em ‘cancelar’	136
IMAGEM 46 – Backupear	141
IMAGEM 47 – Funfar	143
IMAGEM 48 – Subir.....	147
IMAGEM 49 – Mesclagem conceptual de rede espelho em ‘subir’.....	147
IMAGEM 50 – Intolerar	153
IMAGEM 51 – Duduzar.....	155
IMAGEM 52 – Embrazar.....	157
IMAGEM 53 – Mesclagem conceptual em ‘embrazar’.....	159
IMAGEM 54 – Perder.....	160
IMAGEM 55 – Mesclagem conceptual metafórica em ‘perder’	161
IMAGEM 56 – Lacrar	163
IMAGEM 57 – Mesclagem conceptual metafórica em ‘lacrar’	164
IMAGEM 58 – Shippar.....	168
IMAGEM 59 – Dengar, solteirar	169
IMAGEM 60 – Maternar	170
IMAGEM 61 – Mesclagem conceptual em ‘paternar’	173
IMAGEM 62 – Rede construcional de neologismos verbais — Parte 1	177
IMAGEM 63 – Rede construcional de neologismos verbais — Parte 2	178
IMAGEM 64 – Entrada do neologismo <i>sextar</i> — Neoteca de Palavras	193

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Principais classes semânticas	35
QUADRO 2 – Operações de Construtura (<i>Construals</i>)	48
QUADRO 3 – Construções verbais coletadas em redes sociais — mar. 2022 a nov. 2024.....	64
QUADRO 4 – Neologismos verbais de TEMPO.....	67
QUADRO 5 – Neologismos verbais de LAZER/TRABALHO.....	86
QUADRO 6 – Neologismos verbais digitais	109
QUADRO 7 – Neologismos verbais sociais	149

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 TEORIA(S) PARA CONCEBER A CRIATIVIDADE NEOLÓGICA:	
CONSTRUIR, CONCEPTUALIZAR, MESCLAR	23
2.1 Criando neologismos: novidade, criatividade e produtividade.....	23
2.2 Construindo neologismos: Gramática de Construções.....	31
2.3 Conceptualizando neologismos: construturas e estruturas conceptuais	41
2.4 Mesclando neologismos: Mesclagem Conceptual.....	48
3 METODOLOGIA E APRESENTAÇÃO DOS DADOS	60
4 ANÁLISE DE ‘SEXTAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS	
DE TEMPO	67
4.1 A construção ‘sextou’.....	68
4.2 Outros neologismos verbais <i>X-ar</i> com base em objetos de tempo.....	75
5 ANÁLISE DE ‘PRAIAR’, ‘JOBAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS	
DE LAZER E TRABALHO	86
5.1 Neologismos verbais <i>X-ar</i> com base em objetos de lazer.....	88
5.2 Neologismos verbais <i>X-ar</i> com base em objetos de trabalho.....	98
6 ANÁLISE DE ‘TANKAR’, ‘SCROLLAR’, ‘BACKUPEAR’ E OUTROS	
NEOLOGISMOS VERBAIS DIGITAIS	109
6.1 Neologismos verbais <i>X-ar</i> com base em objetos e ações de <i>games</i>	112
6.2 Neologismos verbais <i>X-ar</i> , <i>X-izar</i> , <i>re-X</i> e <i>des-X</i> com base em objetos, ações e propriedades de redes sociais.....	122
6.3 Neologismos verbais <i>X-ar</i> , <i>X-izar</i> e <i>des-X</i> com base em objetos e ações de informática.....	138
7 ANÁLISE DE ‘EMBRAZAR’, ‘SHIPPAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS	
VERBAIS SOCIAIS	149
7.1 Neologismos verbais <i>X-ar</i> , <i>em-X-ar</i> e <i>in-X</i> com base em objetos e ações de comportamento	151
7.2 Neologismos verbais <i>X-ar</i> com base em objetos e propriedades de relacionamento	166
8 CONCLUSÕES	175
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	189
REFERÊNCIAS	196
APÊNDICE — GLOSSÁRIO DE NEOLOGISMOS VERBAIS	205

1 INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que os humanos são seres instintivamente criativos e essa característica é possivelmente o fator fundamental por trás de nossa sobrevivência, proliferação e consolidação como seres racionais. A criatividade sustenta toda nossa capacidade de resolver problemas, a partir da combinação de diferentes conceitos conhecidos para se chegar a novas soluções que atendem as mais variáveis necessidades com que nos deparamos em nossa experiência social, cultural e individual. Dentre as muitas faces dessa criatividade, por meio da linguagem somos capazes de (re)inventar a nossa realidade e configurar nossa expressão convenientemente às nossas interações. Uma das manifestações criativas da linguagem está em nossa capacidade de cunhar novas palavras e expressões para atender aos nossos propósitos comunicativos. São palavras como *'streaming'*, *'uberização'*, *'instagramável'*, que escapam à maioria dos dicionários do português brasileiro, mas circulam entre os falantes como se já fossem “de casa” — os neologismos.

Ferraz e Liska (2021) explicam que a neologia — o processo criativo dos neologismos — realiza-se espontaneamente quando um falante usa uma unidade lexical de criação recente, uma nova acepção de uma forma lexical da língua ou um estrangeirismo, importado de outra língua. Outros autores brasileiros reconhecidos sobre o tema, a exemplo de Alves (1994) e Biderman (1978), ressaltam o sentimento de novidade como principal característica dessa unidade linguística criativa. Atualmente, produtos dessas possibilidades criativas lexicais da língua são largamente difundidos graças aos adventos tecnológicos e digitais, sobretudo a internet, cuja velocidade de informação envolve cenários de inovação em tudo que lhe participa, a linguagem sendo apenas um dentre esses campos (Curti-Contessoto, Rocha, Alves, 2022; Gonçalves, 2019; Jesus, 2021).

Especificamente nas duas primeiras décadas dos anos 2000, com a popularização da internet, das redes sociais e dos *memes*, nos deparamos diariamente com publicações cuja estratégia principal é a inovação lexical, com diferentes finalidades: causar humor, promover publicidade, indexar determinada identidade social a interações, entre outras funções comunicativas (Gonçalves, 2019). Arrizabalaga (2021) também afirma que o ambiente das redes sociais se tornou uma fonte de inovações lexicais e criatividade em inglês e em outras línguas, favorecendo

o intercâmbio cultural e linguístico. Crystal (2001), inclusive, já mencionava que a interação pela internet, mesmo em suas fases iniciais de popularização global, desencadeou uma linguagem específica, a *Netspeak*, marcada por uma ortografia própria, por uma sintaxe com muitas omissões e incompletudes e, principalmente, pela criatividade e inovação lexical/morfológica, processos dos quais os neologismos são produtos.

Esta pesquisa pauta-se na análise construcional e cognitiva de novas palavras da língua, chamadas de neologismos, com atenção especial à categoria gramatical “verbo” no português brasileiro. Exemplos de construções de interesse deste trabalho incluem diferentes tipos de neologismos verbais do português brasileiro, tais como:

- a) o neologismo formal ‘sextar’ (celebrar ou realizar ações típicas da sexta-feira), uma unidade lexical com uma nova forma na língua;
- b) o estrangeirismo ‘threadar’ (publicar conteúdo na rede social digital Threads), uma unidade lexical criada da palavra ‘thread’, do inglês;
- c) o neologismo semântico ‘cancelar’ (boicotar uma pessoa na internet por suas ações e opiniões), que traz um novo significado para a forma já existente de uma unidade lexical.

Analisamos aspectos cognitivos e construcionais por trás dos mecanismos para criação de neologismos verbais no português brasileiro, circulantes no ambiente digital das redes sociais. Para trabalhar nosso objeto, a perspectiva teórica adotada tem base na abordagem da Gramática de Construções (Croft, 2001, 2007, 2022; Hoffmann, 2019, 2020, 2022a, 2022b), na teoria de Mesclagem Conceptual (Fauconnier; Turner, 2002, 2006) e em categorias cognitivas, como as operações de *construals* revisadas por Croft e Cruse (2004) e as estruturas conceptuais *frame* (Fillmore, 2006) e domínio conceptual (Langacker, 1987). Com esta pesquisa, estabelecemos possibilidades de se relacionar a Neologia, um tema tradicionalmente abordado no campo da Lexicologia, ao modelo da Gramática de Construções, a fim de se favorecer interações teóricas que apresentem novas perspectivas sobre o fenômeno da novidade na criatividade construcional a nível lexical e morfológico.

A partir do referencial teórico mencionado, a pesquisa desenvolvida nesta tese orienta-se pela seguinte questão: Quais seriam os mecanismos cognitivos e criativos por trás da emergência e do uso de neologismos verbais do português brasileiro nas redes sociais?

Nossa hipótese é de que a criação e o uso de neologismos verbais operam por meio de mesclagem conceptual, integrando atividades evocadas de qualquer classe semântica (ação, objeto, propriedade) em um novo conceito de ação, perfilado com saliência em uma única construção lexical por estratégias verbais prototípicas.

Em outros termos, novas palavras da categoria verbal servem ao discurso expressando novos conceitos de ação, isto é, conceitos relacionais com outra entidade conceptual e de natureza transitória no tempo. Como classe semântica, o conceito de ação contrasta, por exemplo, com o conceito de objeto, que é de natureza estática no tempo e não relacional com outras entidades conceptuais: a ação 'olhar', dinâmica e relacional, precisa de 'alguém que olha'; já o objeto 'olho', estático e não relacional, não precisa de outra entidade para ser expressa. Cognitivamente, os neologismos verbais combinam diferentes conhecimentos de nossa experiência de mundo na nova palavra, trazendo proeminência ao "que se faz" relacionado a dado conceito em vez de ao conceito em si. Seguindo esse raciocínio, 'sextar', por exemplo, mescla muitas atividades tipicamente realizadas na 'sexta-feira' em uma única unidade/construção lexical, colocando em evidência comunicativa mais do que o próprio dia, mas todo o conhecimento coletivo e individual sobre suas atividades relacionadas.

Esses processos cognitivos manifestam-se na língua majoritariamente através de formas usadas em construções verbais prototípicas, codificadas com construções morfológicas como *X-ar*, *X-izar* e seus respectivos paradigmas flexionais.³ Exploraremos mais sobre esses tópicos no referencial teórico.

A partir da hipótese proposta, que entende a criação de neologismos verbais como motivada por necessidades discursivas específicas, buscamos explorar como isso se reflete nas construções e nos processos envolvidos, em vias cognitivas e construcionais. Assim, nosso objetivo geral é explicar, de modo integrado, os mecanismos cognitivos, construcionais e criativos presentes no fenômeno da neologia verbal do português brasileiro em uso nas redes sociais. Pretendemos assim contribuir com uma nova abordagem e novos entendimentos sobre processos criativos de novas palavras, expandindo a literatura da Neologia, bem como das linhas teóricas que integramos para analisar e explicar o objeto neológico.

³ Neste estudo, utilizaremos a construção *X-ar* como representante das construções infinitivas usadas para nomear lexemas verbais, compreendendo as três conjugações (*-ar*, *-er* e *-ir*) e flexões de tempo, aspecto, modo, pessoa e número.

Para atingir o objetivo geral proposto, definimos os seguintes objetivos específicos:

- Coletar neologismos verbais do português brasileiro;
- Organizar os dados em um banco de dados virtual, por meio do qual seja possível confrontar características dos exemplares;
- Classificar os dados de acordo com processos criativos de palavras, construções integrantes e domínios conceituais;
- Definir propriedades funcionais e formais das construções neológicas coletadas;
- Avaliar processos cognitivo-funcionais, operações de estrutura e estratégias morfossintáticas necessárias para se efetivar a criação de neologismos verbais no português brasileiro;
- Investigar a esquematicidade das construções neológicas, a fim de captar padrões produtivos, como a criação de neologismos por analogia a outros neologismos;
- Avaliar a criatividade dos neologismos verbais entre F(ixa) ou E(xpansiva), conforme Sampson (2016), a fim de explicar a originalidade das construções e buscar paralelos com seus processos cognitivos-construcionais;
- Disponibilizar resultados em repositório virtual público de neologismos do português brasileiro.

Neologismos sempre foram fenômenos presentes em qualquer língua, devido à necessidade dos indivíduos de atualizarem a maneira como se comunicam por conta de uma multiplicidade de fatores — históricos, sociais, culturais — além da tendência natural da língua em se renovar e recriar por mecanismos internos e externos a ela (Ferraz, 2006). Ainda assim, como já mencionado, a literatura sobre Neologia é limitada a algumas abordagens, como a lexicologia e a morfologia (Alves, 1994, 1996, 2006; Berri; Boschioli, 2024; Boulanger, 1979; Brdar; Brdar-Szabo; Gradečak, 2021; Carvalho, 2006; Correia; Almeida, 2012; Ferraz, 2006, 2008, 2019; Ferraz; Liska, 2021; Lapa, 1998; Maroneze; Ganança; 2020; Oliveira; Mota; Santos, 2022; Silva, 2009). Logo, este estudo propõe uma nova abordagem para o fenômeno criativo da neologia, com foco nos processos cognitivo-funcionais e construcionais envolvidos, especificamente, em neologismos do português brasileiro.

Nesse escopo, esta pesquisa concentra-se na investigação e no funcionamento cognitivo de novos verbos. Estudos como o de Ferreira (2021), ao coletar dados neológicos do português por processo formativo de palavra, evidenciam uma quantidade expressiva de verbos em relação a outros tipos de neologismos do português brasileiro: de 103 neologismos coletados em sua pesquisa, 45 apresentaram formação por sufixação e 20 desses exemplares são formações sufixais originadoras de novos verbos, nas quais a aplicação da forma infinitiva *-ar* e seu paradigma atuam como afixo combinado à base lexical para se criar novas construções: ‘favoritar’, ‘flop*ar*’, ‘googl*ar*’, ‘hitar’, jacar, ‘maratonar’, ‘mitar’ e ‘shipp*ar*’. Logo, compreendemos que desvendar mecanismos cognitivos por trás dos neologismos verbais nos leva a respostas (e novas perguntas) mais gerais sobre o próprio fenômeno da criatividade neológica em si, dada a produtividade desse tipo de neologismo. Dessa forma, dentre nossas contribuições, trazemos a compreensão de aspectos imprescindíveis à criação de novos verbos do português brasileiro.

Consequentemente à pesquisa desenvolvida, conforme mencionado em nossos objetivos, elaboramos um repositório digital de neologismos, público e colaborativo, chamado Neoteca de Palavras.⁴ A Neoteca registra resultados desta pesquisa, servindo como acervo de dados para usuários da esfera acadêmica, mas também como ferramenta didática para professores de níveis diversos e como consultório lexical de uso geral, acessível e interativo para interessados no assunto e especialistas. Configurando-se como um projeto independente, porém com raízes nesta tese, a Neoteca tem uma dupla aspiração: contribuir para o melhor entendimento da criatividade linguística lexical do falante do português brasileiro e ser um canal de divulgação científica. A ideia é promover o acesso ao conhecimento sobre neologismos e democratizá-lo, levando-o para além das fronteiras da universidade sem perder o rigor científico. Vemos grande importância em projetos como o Neoscópio,⁵ banco de dados da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) que reúne e divulga exemplares neológicos do português brasileiro, que servem de inspiração para a criação da Neoteca de Palavras, corroborando o mesmo princípio

⁴ Disponível em: <https://neoteca.lettras.ufmg.br/>. A Neoteca de Palavras é um projeto idealizado pelo autor desta tese e apoiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais — FAPEMIG (Edital Universal), sob responsabilidade da Prof^a. Dra. Luana Lopes Amaral. Atualmente, participam também da equipe do projeto Júlia Maria das Dores Duarte, Alexandre de Carvalho Pereira, Anna Luzia Batista Delgado e Arthur Santos Montoya.

⁵ Disponível em: <https://www.neoscopio.com.br/>

de democratizar a ciência neológica. A Neoteca visa cobrir a escassez de repositórios e bancos de dados próprios ao registro de neologismos, com caráter público, aberto, interativo e embasamento científico qualificado.

Apresentado o nosso panorama de pesquisa, a seguir, esta tese organiza-se da seguinte forma: a) no capítulo dois, explicamos nossas principais ferramentas teóricas para tratamento do fenômeno, conforme a Gramática de Construções, a teoria de Mesclagem Conceptual e categorias cognitivas relevantes; b) no capítulo três, descrevemos os passos metodológicos de nossa pesquisa e mostramos um panorama dos dados coletados; c) no capítulo quatro, realizamos a análise de neologismos verbais do domínio TEMPO; d) no capítulo cinco, realizamos a análise de neologismos verbais dos domínios LAZER e TRABALHO; e) no capítulo seis, realizamos a análise de neologismos verbais digitais, dos domínios GAMES, REDES SOCIAIS e INFORMÁTICA; f) no capítulo sete, realizamos a análise de neologismos verbais sociais, dos domínios COMPORTAMENTO e RELACIONAMENTO; g) no capítulo oito, discutimos as conclusões de nossa análise; h) no capítulo nove, apresentamos considerações finais resultantes de nossa pesquisa, com verificação de nossa hipótese, indicação de limitações da pesquisa e desdobramentos da tese.

2 TEORIA(S) PARA CONCEBER A CRIATIVIDADE NEOLÓGICA: CONSTRUIR, CONCEPTUALIZAR, MESCLAR

Neste capítulo, abordaremos os principais eixos teóricos que embasam esta investigação: a Gramática de Construções, a Mesclagem Conceptual e as operações de conceptualização. Falar de neologismos nos leva de encontro também a discutir outras categorias, como novidade, produtividade e criatividade. Assim, antes de adentrar as seções teóricas supracitadas, trazemos a seguir uma explanação breve de como os neologismos e essas categorias relativas a esse objeto podem ser compreendidos, sobretudo por uma perspectiva construcionista.

2.1 Criando neologismos: novidade, criatividade e produtividade

Podemos compreender que o **neologismo** é “uma unidade lexical de criação recente, uma nova acepção de uma palavra já existente, ou ainda, uma palavra recentemente emprestada de um sistema linguístico estrangeiro e aceita em uma língua” (Boulanger, 1979, p. 65-66). Ferreira (2021), ao revisar e discutir várias concepções desse fenômeno, propõe que o neologismo seja “uma nova palavra, que parta de uma combinação entre identidades semânticas, fonológicas ou morfossintáticas inéditas à língua em uso em dada comunidade” (p. 141).⁶ Ferreira (2021) e Jesus (2018) discorrem que as principais classificações tipológicas dos neologismos situam-se em três categorias: os **neologismos formais**, formados por processos como afixação, composição, cruzamento vocabular e truncamento; os **neologismos semânticos**, criados por processos de extensão conceptual como metáfora, metonímia e analogia; e os **estrangeirismos/empréstimos linguísticos**, palavras e expressões importadas de outras línguas que passam a ser usadas no vocabulário de dada língua de chegada.

Sobre neologismos de origem não vernácula, há autores, como Correia e Almeida (2012) e Alves (1994), que diferenciam estrangeirismos e empréstimos. Para esses autores, estrangeirismos são palavras estrangeiras que mantêm aspectos da língua de origem, como a grafia e a pronúncia (como ‘*mouse*’). Já empréstimos são

⁶ Por identidade semântica, assume-se aqui o sentido amplo, que inclui a denotação, a pragmática e o discurso.

palavras importadas que já se adaptaram formalmente ao sistema linguístico de chegada (como ‘futebol’, do anglicismo ‘*football*’). Por razões didáticas, neste trabalho, utilizaremos a nomenclatura estrangeirismo para referenciar todos os fenômenos neológicos de origem não vernácula, tanto estrangeirismos propriamente ditos, quanto empréstimos e também xenismos, que são palavras originadas pela combinação morfossintática de elementos de línguas distintas, como ‘*jobar*’ (palavra ‘*job*’, do inglês, combinada ao sufixo *-ar*, do português).

É importante ressaltar que o tipo de neologismo por estrangeirismo apresenta certas controvérsias. Os xenismos, por exemplo, se caracterizam pelo comportamento morfológico, como neologismos formais, e constituem-se conceitualmente como extensões da semântica de origem da palavra base, da língua de partida, assim como todo estrangeirismo pressupõe certa extensão de sentido para ser usado em um novo contexto social e cultural. Sobre a dicotomia entre estrangeirismo e empréstimo, esta deixa de ser efetiva em certo grau de análise, considerando que mesmo se uma palavra mantiver padrões formais da língua de saída, como a forma morfológica e fonológica, a relação sintática na língua de chegada é atualizada às novas necessidades de uso e a fonologia adapta-se à identidade fonológica dessa língua, de forma que sabemos sem dificuldades quando a pronúncia de *mouse* vem de um americano ou de um brasileiro. Outro ponto de discussão dos estrangeirismos é que, ainda que figurem como um dos três tipos de neologismos e atuem como subcategoria, eles podem não ser neológicos: estrangeirismos remetem à origem de dada palavra em outra língua enquanto o neologismo remete à percepção de dada palavra como nova em dado tempo de uma sociedade específica, um *status*. Para exemplificar, ‘*threadar*’ (postar na rede social *Threads*) é um estrangeirismo neológico e ‘*postar*’ (publicar um *post* em um ambiente digital) é um estrangeirismo não neológico, já amplamente dicionarizado.

Nosso foco, contudo, não será problematizar essas categorias, que consideraremos, em senso mais amplo, por já serem classificações consolidadas na literatura da Lexicologia e dos estudos sobre Neologia. O ponto de atenção principal deste início de discussão teórica é a sensação de novidade manifestada pelo uso de um neologismo, que toca em alguma medida o porquê de não utilizarmos preferencialmente construções já estabelecidas em nosso repertório mental. O que parece vir à tona quando um neologismo se realiza no discurso é esta **sensação novitativa**, consciente ou não, perante uma palavra — aquele sentimento de

estranhamento ao descobrir que compreendemos e até usamos determinada palavra criativa, sem nunca a ter ouvido/falado antes ou a conhecendo muito recentemente. O falante cria a nova palavra quando a enuncia e o ouvinte também a cria quando a interpreta.

Essa novidade despertada é expressa no formativo grego *neo* (novo), cuja combinação com *logos* (palavra, discurso) resulta na terminologia que caracteriza nosso objeto de pesquisa. Porém, podemos compreender justamente no *neo* de ‘neologismo’ um empecilho polissêmico a desencorajar abordagens científicas: o que é ser novo e novo para quem? Para os registros lexicográficos, de caráter institucional? Para dada comunidade, em sua experiência social? Para o indivíduo falante, em sua experiência subjetiva? Perguntas como essas pedem por mais reflexões sobre a concepção do que pode ser o “novo” ao lidarmos com criações lexicais, além de formas de abordar o fenômeno neológico de maneira mais objetiva e palpável.

Šetka e Plauc (2021) mencionam que o problema principal do neologismo é saber a partir de qual ponto ele adquire esse *status* de novidade, mas acrescentamos que também é problema saber quando um neologismo deixa de ser novidade, considerando que não há nem registros pontuais de sua origem, nem métricas universais para se definir a percepção de determinada palavra ou expressão como nova. Não faltam tentativas de se estabelecer como referência objetiva um marco temporal neológico, contudo não há consenso. Šetka e Plauc (2021) mensuram, por exemplo, a idade máxima de 25 anos para uma palavra ser neológica, conforme lexicógrafos que consultaram. Já Jesus (2021) menciona que teóricos postulam uma marca de 10 anos para o sentimento neológico se esvaír e Ferraz (2010) também propõe essa mesma marca, com base no tempo médio de 10 anos entre publicações de edições impressas de dicionários reconhecidos, como o Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa.

Considerando a dinâmica comunicativa e a velocidade da informação na era atual, consideramos que uma marca 10 anos (para menos!) seria plausível, mesmo assim, cravar uma data de validade para o sentimento de novidade torna-se uma questão de recorte de pesquisa, que não corresponde à subjetividade e/ou mesmo à coletividade desse tipo de percepção. Filiados à abordagem da Linguística Cognitiva, que explica a linguagem por uma perspectiva holística, ponderamos que o que pauta a novidade sentida nos neologismos atravessa e entrecruza vários níveis de análise,

em uma dinâmica biopsicossocial que integra a manifestação funcional da língua(gem). Em outras palavras, comunicar com novidade pode ser parte da função comunicativa da língua.

Os dicionários online Caldas Aulete,⁷ Michaelis⁸ e Houaiss⁹ definem o verbete ‘novo’ com acepções que remetem, basicamente, a três tipos de propriedades para algo:

- I) Novo é o que passa a existir (Originalidade);
- II) Novo é o que tem pouco tempo (Recência);
- III) Novo é o que tem pouco uso (Conservação).

Em sua metodologia mais tradicional, a Neologia classifica neologismos com base nas propriedades de originalidade (I) e recência (II), considerando registros institucionais lexicográficos, ou seja, neologismo é a palavra que não consta nos dicionários por acabar de ser criada ou por ter sido criada há tempo insuficiente para ter registro.

A propriedade de Conservação (III) traz uma terceira possibilidade de novidade que não é abordada pelo critério lexicográfico, a partir da ideia de que nem tudo que é novo precisa ser recente. É comum falarmos que certos objetos são novos, mesmo quando a aquisição desses por nós não é tão atual. Por exemplo, um carro de 2015 (dez anos atrás) com 5.000 km rodados e estado de conservação próximo de sua origem pode ser chamado de novo por muitos, da mesma forma que uma peça de roupa ganhada no mesmo ano, que fora usada apenas uma vez até hoje. É possível compreender esse uso de ‘novo’ como uma expressão metafórica, envolvendo dada analogia entre uso/tempo, como se o “tempo do objeto” só passasse ao ser efetivamente usado, mas ainda assim existe nessa percepção uma sensação de novidade que se assemelha àquela causada pela originalidade e pela recência. Analogamente, será que o sentimento novitativo pode ser causado por palavras e expressões que não são tão recentes, mas conservam seu estado de novo devido ao seu uso espaçado? Esse perfil de novidade, porém, é dificilmente captável por instrumentos metodológicos da literatura atual da Neologia/Lexicologia e a pergunta

⁷ Disponível em: <https://www.aulete.com.br/novo>. Acesso em: 24 fev. 2025.

⁸ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/novo/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

⁹ Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/houaission/apps/uol_www/vopen/html/inicio.php/181684:a67/. Acesso em: 24 fev. 2025.

fica como ampliação do escopo já espinhoso da novidade e provocação a investidas acadêmicas futuras. Os métodos de coleta e o tratamento de neologismos serão mais bem detalhados no capítulo 3, de metodologia, abarcando as principais funcionalidades e limitações no processo de abstração da sensação novitativa em dados concretos e analisáveis.

Percebemos que a novidade dos neologismos tem uma relação intrínseca com a criatividade e a produtividade, enquanto fenômenos linguísticos. Para realizar a discussão desses próximos dois tópicos, precisamos, portanto, adiantar alguns conceitos da Gramática de Construções importantes para contextualizar o que eles significam na realização cognitiva da linguagem. Esses conceitos serão retomados com maior profundidade na próxima seção, “Construindo Neologismos: Gramática de Construções”.

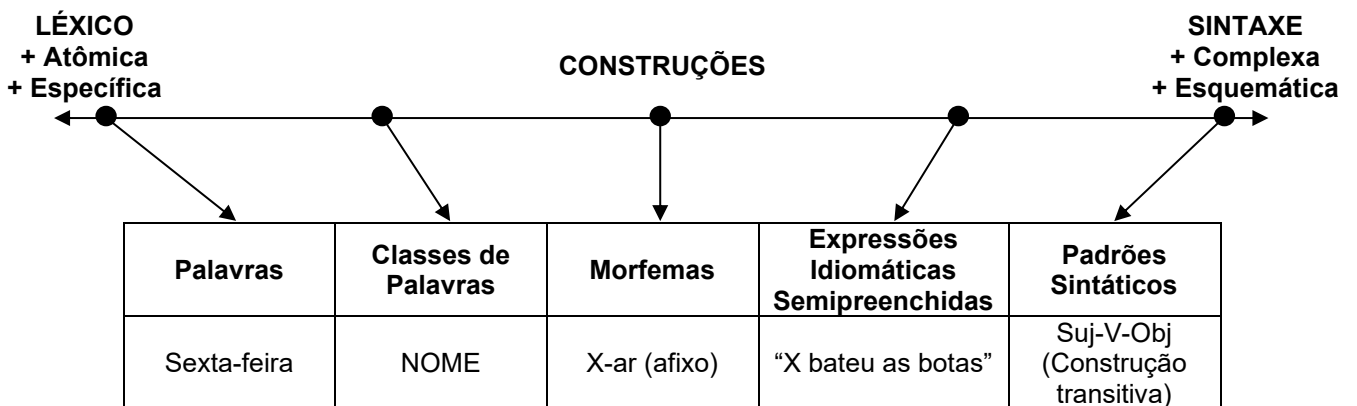
De acordo com Croft e Sutton (2017), uma das grandes contribuições gerais da Gramática de Construções para campos de estudos do léxico é trazer uma representação de unidades e estruturas convencionais aproximada à representação tradicional usada para unidades lexicais, ou seja, pareamentos entre forma e significado, denominados construções. Construções são organizadas em um *constructicon*, uma categoria teórica análoga ao léxico (ou *lexicon*) idealizada no trabalho computacional de Jurafsky (1991) e explorada inicialmente no contexto da Gramática de Construções por Fillmore (1988). O *constructicon* representa o inventário total de construções de um falante/comunidade linguística, dos itens lexicais aos padrões gramaticais, das construções totalmente substantivas/específicas às totalmente esquemáticas/abstratas. Esse inventário se dá de maneira estruturada, por meio de redes cognitivamente conectadas, em um amplo mapa mental de informações lexicais e gramaticais que constituem todo nosso conhecimento linguístico (Croft; Sutton, 2017; Hoffmann, 2022a; Lyngfelt, 2018; Pinheiro, 2025).

Desta forma, compreendemos que a noção de *constructicon* inclui, além das palavras, os morfemas, sintagmas, padrões sintáticos, enunciados semiabertos (e.g. “Quanto mais X, mais Y”), idiomatismos e demais expressões lexicalizadas (Furtado da Cunha; Cezario, 2023). Em nível discursivo, as construções que armazenamos em nosso *constructicon*, na memória de longo prazo, são combinadas para compor construtos em nossa memória de trabalho (ou memória online), que atua no momento da comunicação (Hoffmann, 2022a). Logo, ao se criar um neologismo como ‘sextou’,

o falante precisa acessar as construções ‘sexta(-feira)’ e *X-ou* para combiná-las no construto que será a nova palavra (e ao construto do enunciado, em seguida).

Croft (2007) explica que os diferentes níveis de construções se organizam em um contínuo léxico-sintaxe, no qual não existe separação entre unidades linguísticas e informações gramaticais que envolvem as construções do *constructicon*. Podemos ilustrar essa compreensão com a Imagem 1:

IMAGEM 1 — O contínuo entre o léxico e a sintaxe



Fonte: Elaborado pelo autor

Nesse sentido, todas as construções contêm informação gramatical e lexical (pareadas) em algum grau, ao longo de um contínuo. Essa ideia corrobora a noção de léxico emergente proposta por Bybee (1998), que se estabelece em rede e é situado conforme a experiência subjetiva, social e cultural do falante; em contrapartida ao léxico em sua concepção tradicional, de lista de palavras. Dessa forma, podemos assumir que o léxico, compreendido na Gramática de Construções como *constructicon*, possui uma natureza dinâmica, criativa e motivada cognitivamente por nossas experiências.

Segundo Hoffmann (2022a, 2022b), a criatividade verbal é relacionada não apenas às construções em nosso *constructicon*, mas aos construtos, intrinsecamente relacionados ao contexto e à realização da experiência comunicativa. Quando determinados construtos são usados com frequência, construções esquemáticas podem surgir de seus traços armazenados na memória de longo prazo e licenciar a produção de novos enunciados. Da mesma forma, se os traços deixados por um construto não forem usados na língua, eles não integram o *constructicon* (Hoffmann, 2022a).

Hoffmann (2020) mostra que a produtividade em construções esquemáticas não é o único recurso criativo da língua, pois há criações linguísticas que emergem no uso vindas não de alguma construção esquemática, já entrincheirada em nosso *constructicon*, mas de processos cognitivos gerais e online, como a mesclagem conceptual. Para definir a criatividade em aspectos mais gerais, Hoffmann (2020) cita dois critérios de Simonton (2012), os quais consideram que algo é criativo quando tem originalidade/novidade e é apropriado para determinada circunstância. Algo pode ser apropriado e não original, como usar uma frigideira para fritar um ovo, ou ser original, mas não apropriado, como usar uma bacia para fritar um ovo. Nessa perspectiva, neologismos atendem aos critérios de criatividade, pois devem atender determinada função expressiva/comunicativa de modo apropriado e constituir palavra original e novitativa — isto é, que causa sensação de novidade.

Ter a originalidade como requisito da criatividade e também como um dos elementos comuns da concepção de ‘novo’ reforça a realização do neologismo como uma unidade essencialmente criativa. É importante considerar, porém, que os processos formativos que participam da criação neológica não são necessariamente emergentes, pois são disparados por padrões linguísticos comuns da língua: afixação, composição, reduplicação, truncamento, cruzamento vocabular, entre outros. Assim, a originalidade de um neologismo se dá, em especial, em nível cognitivo e funcional. Em ‘sextou’, por exemplo, não há novidade nos formativos ‘Sexta(-feira)’ e *X-ou*, que participam de um processo corriqueiro de sufixação, mas a emergência semântica dessa combinação é novitativa, trazendo uma construção que licencia usos comunicativos originais e apropriados a determinado contexto comunicativo.

Sampson (2016 *apud* Hoffmann, 2022b) menciona que a criatividade pode ainda ser dividida em duas subcategorias: a **criatividade F (fixada)** e a **criatividade E (extensiva)**. Construções esquemáticas, como *X-ista* (‘bolsonarista’, ‘lulista’) e *des-X* (‘desvotar’, ‘desamigar’) estariam mais para a criatividade F, pois existe certa sistematicidade formal, dentro dos padrões comuns (fixos) de criação, sobre como os produtos destas são criados. Construções que rompem as possibilidades produtivas comuns, expandindo-as, estariam para a criatividade E, a exemplo de algumas formações analógicas, como ‘trêbado’ (análogo a ‘bêbado’), e *hapaces legomena*, que são unidades linguísticas de uso isolado e muitas vezes literário, como ‘enxadachim’ (análogo a ‘espadachim’) (Basílio, 1997 *apud* Gonçalves, 2016a).

Dessa forma, a criatividade fixa pode ser compreendida como a produtividade linguística em seu teor clássico, como um padrão rotinizado (um esquema) que serve para produzir exemplares dentro de um leque fixo. A criatividade extensiva, por sua vez, é uma produção espontânea que estende o leque de exemplares possíveis (Trousdale; Norde, 2025). Sob essa perspectiva, a produtividade é percebida como uma forma restrita de criatividade enquanto a criatividade genuína é aquela que extrapola e subverte os limites dessas restrições, com potencial de atualizar ou criar padrões (Hoffmann, 2019, 2020, 2022a, 2022b).

Nossos exemplos aqui direcionam-se especificamente ao léxico e à morfologia, no entanto, assim como as análises construcionais realizam-se em níveis taxonômicos, pode-se direcionar a análise da criatividade da mesma forma. A criatividade de nível discursivo, por exemplo, será majoritariamente E, considerando seu caráter idiossincrático e emergente. De outra maneira, níveis mais abstratos (estruturados pelos usos mais concretos, na perspectiva construcional que adotamos), como o sintático, são caracterizados pela criatividade F, por sua esquematicidade característica. Como o contínuo de construções, podemos dizer que também há um contínuo criativo paralelo, configurado pelas relações +abstrato/+esquemático/+criatividade F e +concreto/+específico/+criatividade E.

Retomando nosso objeto, consideramos que a novidade dos neologismos pode se efetivar tanto a partir da criatividade F quanto da criatividade E, considerando-se o processo criativo envolvido:

- a) **Neologismos F:** formados por processos concatenativos, com esquematicidade e regularidade morfológica, como a sufixação. *e.g.* ‘sextar’ e construções lexicais *X-ar* análogas (‘segundar’, ‘feriadar’, ‘dezembrar’);
- b) **Neologismos E:** formados por processos formais não concatenativos, sem esquematicidade morfológica, como o cruzamento vocabular. *e.g.* ‘rivoutrada’, formada pelas construções lexicais ‘Rivotril’ e ‘revoltada’ para expressar a ideia de estado emocional de indignação e mal humor acentuado pela ausência de tratamento ansiolítico, como pelo medicamento Rivotril.¹⁰

Dessa forma, afirmamos que nem todo neologismo é produtivo, mas todo neologismo é criativo. Na próxima seção, nos aprofundaremos na Gramática de

¹⁰ Vide entrada do neologismo na Neoteca de Palavras, disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/index.php/neologismo/rivoutrada/>. Acesso em: 11 dez. 2025.

Construções, detalhando alguns conceitos construcionais já apresentados aqui e introduzindo outros, próprios para a elaboração de nosso modelo de análise.

2.2 Construindo neologismos: gramática de construções

O surgimento da Gramática de Construções parte de trabalhos realizados, inicialmente, à luz da teoria gerativa, na década de 70, por Lakoff (1974) e Langacker (1976), voltados a discutir objetos espinhosos a essa abordagem linguística. Do fim dos anos 70 ao fim dos anos 80, o desenvolvimento da Gramática de Construções se dá principalmente a partir de linguistas da Universidade da Califórnia — especificamente Fillmore, Kay, Lakoff e Langacker — com a consolidação do modelo em seus primeiros paradigmas sendo realizada por Goldberg (1995).

Um dos trabalhos basilares do modelo construcional foi Fillmore, Kay e O'Connor (1988), por meio do qual os autores argumentam que itens lexicais, sintagmas e sentenças teriam a mesma natureza, compondo-se de propriedades formais e semânticas/pragmáticas. Nesse trabalho, os autores elaboram uma tipologia para expressões idiomáticas, unidade linguística marcada por irregularidades em outras abordagens e deixada de lado por isso. A abordagem sistemática desse objeto apresentou generalizações importantes sobre o funcionamento da linguagem e abriu portas para explicações linguísticas que abarcavam tanto suas unidades regulares, quanto suas unidades irregulares, além de colocar em discussão a própria definição de unidade linguística. Nesse sentido, Fillmore e Kay (1993) acabam propondo a ideia de um contínuo formado por todos os níveis de unidades linguísticas, ilustrado na Imagem 1, das construções abertas, passando por construções parcialmente fixas, até construções fixas.

De um modo geral, a Gramática de Construções compreende um modelo de representação de conhecimento linguístico cuja unidade básica de análise são as construções — pareamentos convencionalizados de forma e função, compreendendo morfemas, palavras, composições sintáticas, expressões idiomáticas e todos os tipos de expressões linguísticas, mais ou menos esquemáticas (Croft, 2001, 2007, 2022; Hoffmann, 2022a).

A Gramática de Construções postula todo o conhecimento linguístico como pareamentos de forma e significado, organizados em uma rede taxonômica de relações. Nesse sentido, podemos dizer que a língua é um grande conjunto de

construções relacionadas, contendo potencial criativo/produtivo em qualquer dimensão de ocorrência construcional, seja em elementos presos, como o sufixo *-ar*, ou em padrões abstratos e preenchíveis, como a construção transitiva SVO (Sujeito-Verbo-Objeto) (Croft, 2007, 2022; Hoffmann, 2022a, Pinheiro, 2025).

A esquematicidade na rede de construções é fator fundamental na produtividade linguística, e conseqüentemente lexical, por envolver nossa capacidade de realizar relações em nível gramatical e cognitivo. A rede taxonômica de construções se estabelece por meio de níveis esquemáticos que percorrem o contínuo, de padrões abstratos, mais esquemáticos e complexos, a padrões mais atômicos e específicos (Croft, 2007; Pinheiro, 2025). Tal relação entre níveis englobaria todas as ocorrências linguísticas como construções: sintagmas, expressões idiomáticas, morfemas, classes gramaticais, palavras — todos seriam unidades simbólicas realizadas simultaneamente em diversos níveis construcionais.

A respeito de morfemas, não há um consenso exato sobre seu *status* enquanto construção, ainda que Goldberg (1995, 2006) tenha o incluído como tal em suas pesquisas, fundamentais para a difusão das teorias construcionistas que vigoram na atualidade. Isso porque atribuir independência tanto formal quanto semântica ao morfema vai de encontro ao que a morfologia derivacional já praticava, com Regras de Produção de Palavras (RFPs) e Regras de Análise Estrutural (RAEs) (Aronoff, 1976; Basílio, 2007, 2010). Booij (2010, 2013), conhecido por sua proposta de Morfologia Construcional, que aborda a morfologia sob a perspectiva construcionista, considera que o morfema não tem um significado por si só, mas, sim, é parte constituinte de uma construção morfológica. Goldberg (2013) já confirma essa ideia do morfema como um “pedaço” de construção ao defini-lo como uma generalização que emerge de parte de alguma palavra existente, na forma de padrões parcialmente preenchidos. Nesses termos, o morfema *-ar*¹¹ não é uma construção, mas um constituinte da construção morfológica *X-ar*, dada a sua dependência de outro elemento (X) para efetivar-se como um pareamento simbólico de forma e função, em nível mais esquemático.

¹¹ Considerando o padrão formal do verbo em português brasileiro, segundo Gonçalves (2019), *X-ar* é composto por duas marcas morfológicas, a vogal temática *a* e a marca de forma nominal *r*, porém a utilizaremos como um único composto morfológico, um *chunk*, formado por seu uso conjunto frequente como estratégia formativa de novos verbos brasileiros. De acordo com Bybee (2010), no processo de *chunking*, sequências de morfemas de uso reiterado são cognitivamente empacotadas para serem acessadas como uma única unidade (p. 7).

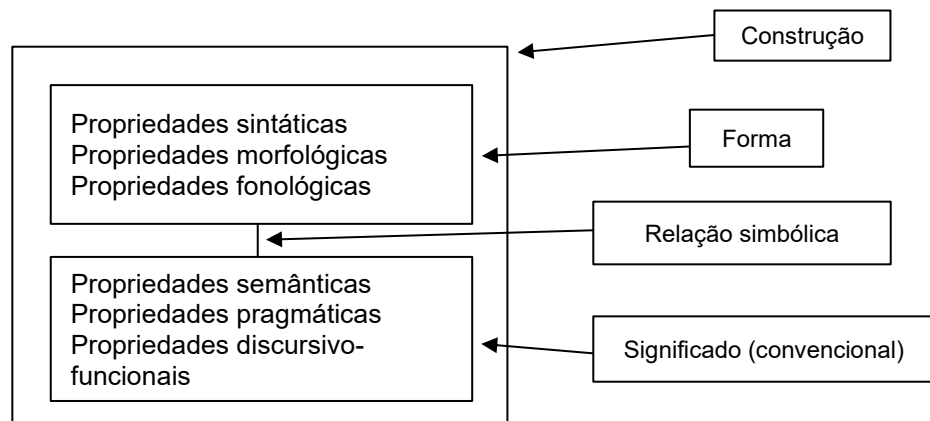
O que há de ‘construção’ na categoria morfema parece ser mais *lato* do que *stricto sensu*, e, dada sua natureza construcional controversa, pode ser que não haja unidade mais definível como gradiente do que esta, considerando-se a preferência das teorias da Linguística Cognitiva pela gradiência em vez de categorias discretas. Em algum grau, há forma e significado pareados simbolicamente em um morfema, mas talvez não haja forma e significado suficientes para que ele seja mais do que uma proposta de construção, uma “quase construção”.

Na perspectiva de Hoffmann (2022a), as construções são unidades armazenadas em nossa memória de longo prazo, o *constructicon* do falante, para serem combinadas em função da comunicação. As construções armazenadas não estão isoladas, como em uma lista, mas relacionadas em uma complexa rede motivada e sustentada por vários processos mentais de domínio geral, como metáfora, metonímia, categorização e mesclagem conceitual.

As construções são unidades armazenadas em nossa memória de longo prazo como matéria-prima para serem combinadas em construtos, que são também pareamentos de forma e função, mas emergentes no ato comunicativo, online; estes realizam-se na memória de trabalho (Hoffmann, 2022a). Um construto, como, por exemplo, um neologismo que esteja em seu período mais recente e “fresco”, vai se acomodando na mente do falante à medida em que é usado, em um processo chamado entrenchamento cognitivo (*entrenchment*), e pode tornar-se também uma construção do *constructicon*, passando a ser matéria-prima para novos construtos (Hoffmann, 2022a). Dessa forma, podemos compreender que a aquisição de novas construções é baseada no uso da linguagem. Isto é, quanto mais se usa determinada construção, mais entrenchada ela se torna e mais propensa esta fica a servir como esquema para a origem de outras construções.

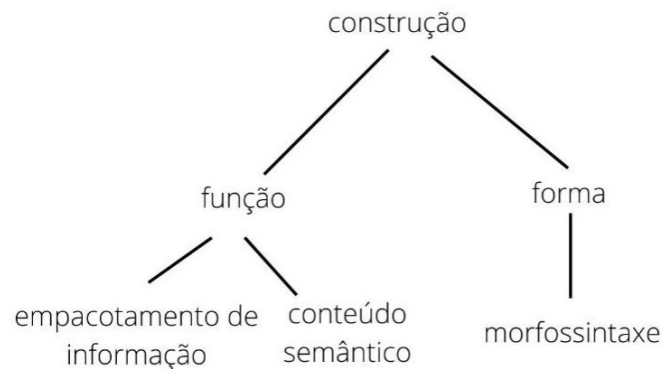
O modelo teórico da Gramática de Construções oferece ferramentas para se explicar a produtividade e a criatividade linguísticas, em níveis diversos. No nível lexical, por exemplo, a construção *X-ve/* ilustra um caso de produtividade, em que sua esquematicidade abarca tanto palavras já dicionarizadas — ‘considerável’, ‘indefensável’ — quanto neologismos como ‘instagramável’ (“ambiente adequado para se tirar fotos para redes sociais da internet”).

Croft (2001, 2007, 2022) descreve a anatomia das construções como um encadeamento simbólico entre morfologia-sintaxe-fonologia (a forma) e semântica-pragmática-discurso (a função), conforme ilustrado na Imagem 2:

IMAGEM 2 — Estrutura interna de uma construção — Parte 1

Fonte: Baseado em Croft (2007, p. 472)

De acordo com a definição do autor, a morfossintaxe e a fonologia corresponderiam à estratégia linguística por meio da qual expressaríamos, para atender aos fins comunicativos da língua, determinada função resultante da combinação entre conteúdo semântico e empacotamento de informação. Vide o diagrama na Imagem 3:

IMAGEM 3 — Estrutura interna de uma construção — Parte 2

Fonte: Baseado em Croft (2022, p. 5)

No polo funcional, Croft (2022) explica que o conteúdo semântico é ligado à denotação, ou seja, à classe semântica que corresponde a algum tipo de conceito do mundo. Três classes semânticas principais mencionadas pelo autor são: objeto, ação e propriedade. A classe semântica de objeto envolve conceitos de coisas ou pessoas, de caráter abstrato ou concreto; a principal característica dos objetos é sua natureza estática e não relacional, pois seu significado representa uma natureza estática no

mundo, que não envolve outras entidades conceptuais. Por exemplo, as palavras ‘criança’, ‘carro’ e ‘céu’ têm conteúdo semântico de objeto. A classe semântica de ação relaciona-se a conceitos diretamente opostos aos objetos, por serem de caráter dinâmico, relacional e transitório; são entidades conceptuais que envolvem mudança, dependem da interação com outras entidades envolvidas na predicação (participantes de tais ações) e costumam ter um início e um fim. Exemplos de palavras com conteúdo semântico de ação são ‘falar’, ‘correr’ e ‘ver’.¹² A classe semântica de propriedade fica entre o objeto e a ação, envolvendo entidades conceptuais caracterizadas por serem relacionais e estáticas; costumam acompanhar conceitos de objeto e não possuem alteração temporal em seu significado. As palavras ‘alegre’, ‘longo’ e ‘azul’ exemplificam construções com esse conteúdo semântico. Veremos adiante que, prototipicamente, a classe semântica dos objetos é expressa pela classe de palavra dos substantivos, conceitos de ações são expressos por verbos e conceitos de propriedades por adjetivos. Vide uma síntese dessa explicação no Quadro 1:

QUADRO 1 — Principais classes semânticas

Classe Semântica	Relacionalidade	Dinamicidade	Temporalidade
Ações	Relacional	Dinâmico	Transitório
Objetos (Abstratos/Concretos)	Não relacional	Estático	Não transitório
Propriedades	Relacional	Estático	Não transitório

Fonte: Baseado em Croft (2022)

Conceitos são conhecimentos do mundo, não de uma única língua, como é o caso das classes de palavra. Logo, enquanto a classe de palavra é de caráter localizado conforme as ocorrências nas construções de determinada língua, a atribuição conceptual da classe semântica é universal. A ideia de representação de um objeto do mundo é geral, a expressão e forma dessa ideia é específica.

As construções expressam-se por meio de estratégias a partir de determinada relação entre o conteúdo semântico e o empacotamento de informação, que seriam, respectivamente, o sentido e a função discursiva de determinado conceito em uma construção. Croft (2022) propõe que existem três tipos de empacotamentos de informação básicos, que podem ser categorizados conforme os três atos

¹² É importante salientar que o conceito de ação que assumimos, junto de Croft (2022), engloba todas as situações dinâmicas e relacionais que configuram cenas cognitivas eventivas. Dessa maneira, estão inclusos no conceito diferentes tipos de evento, como mudanças de estado e fenômenos naturais.

proposicionais básicos, propostos por Searle (1969) e Croft (1991): a) Referenciação: sobre o que se fala; b) Predicação: o que é falado sobre os referentes; c) Modificação: acréscimo de informação sobre o referente. Em uma oração como “A criança alegre falou”, ‘A criança’ cumpre a função de referenciação, ‘alegre’ cumpre a função de modificação e ‘falou’ cumpre a função de predicação.

É importante compreender o conteúdo semântico e o empacotamento de informação separadamente, uma vez que é na combinação dessas duas categorias que encontramos possíveis justificativas para o caráter fluido do polo funcional de construções. O conteúdo semântico abarca os conceitos denotados por determinada palavra/construção: ‘alegre’, mencionado no exemplo anterior, denota uma propriedade; ‘falou’ denota uma ação; ‘criança’ denota um conceito de objeto. O empacotamento de informação corresponde às diferentes funções discursivas que o conteúdo semântico pode ter para efetivar seu uso na comunicação (Croft, 2022). O empacotamento de informação por referenciação é prototipicamente associado à classe de palavra dos substantivos, assim como a função de predicação associa-se aos verbos e a modificação aos adjetivos.

A combinação entre o conteúdo semântico e o empacotamento de informação nos permite utilizar a linguagem produtivamente. Por exemplo:

- a) A criança alegre falou.
- b) A fala da criança foi alegre.

O conteúdo semântico de cada construção lexical/sintagmática a compor (a) e (b) mantêm certa correspondência nas duas sentenças, o que as difere são as funções variadas que assumem em cada caso. Em (a), ‘A criança’ expressa a referenciação a um conceito de objeto, ‘alegre’ modifica o referente por meio de um conceito de propriedade e ‘falou’ é a predicação de uma ação — as três construções (‘a criança’, ‘alegre’ e ‘falou’) ocorrem conforme seus empacotamentos prototípicos, com suas atribuições conceptuais costumeiras. No entanto, em (b), acontece diferente: ‘A fala’ é uma referenciação, mas denota um conceito de ação; ‘da criança’ é uma modificação realizada por um conceito de objeto; e ‘foi alegre’ é a predicação de um conceito de propriedade. Nos dois enunciados, ‘criança’ denota um conceito de objeto, ‘alegre’ denota um conceito de propriedade, ‘fala/falou’ denota conceito de ação, mas a função desses conteúdos informativos não é a mesma nos dois enunciados.

De acordo com Croft (2022), um dos princípios de mapeamento entre forma e função diz que “qualquer conteúdo semântico pode ser empacotado em qualquer

função de empacotamento de informação” (p. 97, tradução nossa).¹³ Uma construção é prototípica quando seu conteúdo informativo e seu empacotamento de informação estão alinhados de modo a parear certas categorias semânticas e pragmáticas, como objeto/referente, ação/predicado, propriedade/modificador, tal qual ocorre, respectivamente, no enunciado (a) com ‘criança’, ‘alegre’ e ‘falou’. Outros dois princípios ditos por Croft (2022) mencionam que o empacotamento de informação é favorecido a ocorrer de certas maneiras pela natureza da realidade na comunicação e que o mapeamento entre forma e significado é convencional/cultural. Ou seja, a maneira como expressamos determinado conceito por meio da linguagem parte de nosso lugar em uma comunidade de fala e da função comunicativa envolvida nesse processo.

Em última análise, para compreender melhor sobre o conteúdo semântico e o empacotamento de informação, imaginemos uma cadeira. É de caráter geral que ela seja um móvel para assento; sua função principal (ou prototípica) é para se assentar, porém alguém pode usar a cadeira para subir em cima e trocar uma lâmpada ou pode ainda usá-la para apoiar alguns copos e um prato de aperitivos, em uma reunião de amigos. O fato é que usar a cadeira das outras formas além da prototípica não a torna uma escada ou mesa, ela continuará sendo uma cadeira. O conceito ‘cadeira’ está para o conteúdo semântico e seus usos como assento, escada ou mesa estão para o empacotamento de informação.

De acordo com a proposta construcional de Croft (2022), para atender à função discursiva, utiliza-se uma estratégia morfossintática, que é “uma construção em uma língua específica (ou qualquer língua), usada para expressar uma combinação de conteúdo semântico e empacotamento de informação [...]” (p. 107, tradução nossa).¹⁴ Ou seja, a estratégia é a forma por meio da qual a língua expressa determinada combinação funcional, entre o significado e o uso deste significado.

Há muitos tipos de estratégias explicadas por Croft (2022), mas as chamadas estratégias de codificação envolvem diretamente a análise de nosso objeto. Segundo o autor, as estratégias de codificação representam meios morfossintáticos diferentes de se expressar o mesmo tipo de função em diferentes línguas ou formas alternativas

¹³ “[...] any semantic content can be packaged in any information packaging function” (Croft, 2022, p. 97).

¹⁴ “Strategy: a construction in a language (or any language), used to express a particular combination of semantic content and information packaging [...]” (Croft, 2022, p. 107).

de se expressar o mesmo tipo de função em um mesmo idioma. Por exemplo: a) em português brasileiro, uma construção com função de modificação que denota conceito de propriedade (o adjetivo) pode ser comumente expressa com uma estratégia pós-nominal (e.g. 'A criança bonita') enquanto em inglês, a mesma função seria expressa com uma estratégia prenominal (e.g. '*The beautiful child*'); b) no português brasileiro, há variações de expressão para construções da classe semântica de propriedade, que podem ser codificadas pela estratégia N-Adj ('carro azul') ou N de X ('carro de cor azul') com o mesmo tipo de função (ato proposicional de modificação).

Autores construcionistas também interpretam as interações entre construções — como o uso de estratégias, que também são construções — em termos de relações hierárquicas de herança. Goldberg (1995) explica que as construções se organizam em uma rede, e que muitas de suas particularidades são motivadas pelas relações herdadas entre elas. A herança, segundo a autora, permite a formulação de generalizações sobre as construções, ao mesmo tempo que preserva exceções e irregularidades. Hilpert, Lyngfelt e Torrent (2025) descrevem modelos de herança como o assumido por Goldberg como um modelo de herança completa, na qual construções mais específicas (mais próximas ao discurso e à pragmática) carregam informações de seu uso emergente juntamente com informações das construções mais esquemáticas, das quais são instâncias. Nesse sentido, a construção '*uberização*' carregaria tanto informações de seu significado ligado à mudança de estado de determinada atividade profissional para um modelo de negócios metonímico ao da empresa Uber, quanto informações básicas herdadas das construções que instancia, como *X-izar* e *X-ção*, ligadas respectivamente à ação de mudança de estado e à nominalização; isso atribui certa direcionalidade *up-down* ao modelo, partindo do abstrato para o específico. Diferentemente, o modelo taxonômico de Croft (2022) assume uma perspectiva *bottom-up*, em que se parte necessariamente do uso concreto e da frequência das construções específicas para se definir as propriedades das construções mais esquemáticas; neste, deve-se partir da análise das construções específicas para se chegar a generalizações e esquematizações. Em nossa proposta, não abordamos a taxonomia construcional com apoio em categorias de herança, com preferência por abordar os neologismos analisados individualmente em seu contexto de uso para então configurá-los em rede, como apresentado no capítulo 8.

Croft (2022) propõe dois universais relacionados especificamente à codificação de uma estratégia morfossintática: 1) Codificação estrutural: Uma classe lexical usada

em uma função de ato proposicional não prototípico será codificada com pelo menos a mesma quantidade de morfemas que sua função prototípica; 2) Potencial de comportamento: uma classe lexical usada em uma função não prototípica também não terá maior potencial de comportamento que sua função prototípica. Em suma, construções não prototípicas tendem a ter mais morfemas e menos variações paradigmáticas em seu uso do que as construções prototípicas (Croft, 2022).

É por meio das estratégias morfossintáticas usadas em uma língua que são definidas categorias como as classes de palavras tradicionais verbo, substantivo e adjetivo. Para melhor compreender a natureza verbal de nosso objeto, importa também compreender alguns critérios de classificação dessa perspectiva construcional para se distinguir classes de palavras e classes semânticas.

Não são raros os relatos de professores de língua portuguesa sobre a dificuldade de se ensinar o que são verbos, substantivos e outras classes gramaticais para estudantes do ensino básico. Os próprios livros didáticos trazem definições controversas sobre classes, muitas vezes misturando critérios morfológicos, sintáticos e semânticos (Pinilla, 2007; Hochsprung; Cunha, 2019). De acordo com Croft (2022), essa mistura de critérios para definir classes também é um problema em pesquisas e estudos linguísticos pelo mundo. O autor menciona que a falta de uma definição mais estável para classes de palavra traz, por exemplo, problemas para uma abordagem translinguística da gramática, principalmente ao aplicar definições de classes morfossintáticas que já temos como canônicas na linguística ocidental em línguas menos conhecidas e documentadas. Croft (2022) cita alguns dados de pesquisas sobre classes de palavras para ilustrar esse ponto: a) um estudo diz que na língua sidaama numerais são adjetivos; b) um outro estudo diz que na língua mamainde, adjetivos são codificados como verbos; c) um terceiro estudo diz que na língua iñupiaq numerais são uma subclasse de substantivos e comportam-se como substantivos.

Conforme aponta Croft (2022), as incoerências dos exemplos supracitados ocorrem por não se separar classe de palavra de classe semântica. Afirmações como (a), “Classe X é classe Y”, parecem dizer respeito à classe semântica, enquanto a constatação (b), “Classe X se comporta como classe Y”, aproxima-se mais de uma percepção sobre a classe de palavra, de cunho morfossintático; (c) ainda mistura ambos os critérios, com uma proposição “Classe X é classe Y e comporta-se como Y”. Logo a solução para se trabalhar os conceitos de classe coerentemente seria definir classe semântica usando um conceito, isto é, um termo semântico em si, e para

se definir classes de palavras e categorias sintáticas, devem ser usados termos gramaticais, como adjetivo, verbo e substantivo.

O autor declara que “classes de palavras são definidas não por sua semântica, mas por sua ocorrência em construções — mais precisamente, a ocorrência de uma palavra em um papel particular de uma construção” (Croft, 2022, p. 88, tradução nossa).¹⁵ Ou seja, se determinada palavra funciona de diferentes maneiras em construções, o agrupamento desses padrões será o que definirá sua classe de palavra, de acordo com papéis assumidos pela palavra em cada uma dessas construções. Observe o adjetivo ‘bonito’; nesses termos, a definição dessa classe de palavra no português brasileiro envolveria as ocorrências: a) Compõe o sintagma nominal como adjunto do substantivo: “A casa bonita”; b) Compõe uma oração, indicando uma predicação com a cópula ‘ser’: “A casa é bonita”; c) Tem flexões/derivações específicas: ‘bonita’, ‘bonitas’, ‘bonito’, ‘bonitos’, ‘bonitão’, ‘bonitona’, ‘boniteza’; d) Pode ser modificado por expressões de grau: ‘bonita demais’ ou ‘pouco bonita’. De forma geral, a classe de palavra reúne características de cunho morfossintático do polo formal de uma construção, sem deixar de considerar sua relação com o polo funcional. Cabe ressaltar também que as ocorrências de determinada classe de palavras limitam-se a uma língua em específico, pois cada língua terá diferentes construções para suas classes de palavras. Dessa forma, ainda que haja aproximação por causa da classe semântica, por exemplo, entre a definição de verbo para o inglês e a definição de verbo para o português, ambos não são o mesmo verbo, pois são definidos por suas ocorrências nas construções específicas de cada língua (Croft, 2022).

Seguindo a ideia de Croft (2022), tomemos a classe de palavras verbo no português brasileiro. Poderíamos defini-la a partir de ocorrências em construções da língua com as seguintes características: a) é o núcleo de uma oração; b) flexiona em tempo, aspecto e modo; c) flexiona em pessoa e número. De outra maneira, podemos dizer que verbos do português seriam construções que exercem papel em construções específicas, como uma construção de 3ª pessoa do singular no pretérito perfeito do indicativo (*X-ou*) ou uma construção infinitiva (*X-ar*), e ainda como uma construção nuclear de uma oração cuja denotação envolve o conceito de ação, grosso modo, saturando a forma de uma oração verbal.

¹⁵ “[...] *word classes are defined not by their semantics but by the occurrence in constructions — more precisely, a word’s occurrence in a particular role in a construction*” (Croft, 2022, p. 88).

Croft (2022) argumenta que essa distinção entre classe semântica e classe de palavra seria a principal saída para definirmos categorias gramaticais de maneira consistente em uma perspectiva translinguística, pois cada língua utiliza estratégias distintas para expressar funções similares.

Resumindo alguns conceitos chaves da abordagem da Gramática de Construções que utilizaremos: esse modelo teórico possibilita que trabalhemos a relação simbólica entre forma e função das **construções** (unidades da memória de longo prazo) e dos **construtos** (unidades da memória online, do discurso) em diversos níveis taxonômicos do **constructicon**. Podemos analisar as construções a partir da distinção de combinações, prototípicas ou não, entre o **empacotamento de informação** e o **conteúdo semântico**; essas combinações são expressas por meio de diferentes tipos de **estratégias morfossintáticas** que codificam a forma gramatical em **classes de palavras** específicas. Vemos assim na Gramática de Construções uma clareza explicativa oportuna para a discussão e investigação dos neologismos verbais em suas realizações criativas e produtivas, em aspectos funcionais e em aspectos cognitivos. A seguir, exploramos possíveis operações e estruturas conceptuais desses dois âmbitos teóricos, envolvidas na realização de nossos neologismos verbais.

2.3 Conceptualizando neologismos: construturas e estruturas conceptuais

Na perspectiva da Linguística Cognitiva (e, por conseguinte, da Gramática de Construções), a linguagem humana é concebida como essencialmente semântica e se realiza partindo de processos de conceptualização, chamados de *construals* (Langacker, 1987) e referidos aqui como ‘operações de construtura’ ou apenas ‘construturas’, inspirado na tradução e no tratamento de Coneglian (2019) para o termo, em contexto brasileiro. Conforme explica Amaral (2025), as construções são produtos dessas construturas, que correspondem a como o falante percebe sua realidade e a constrói em sua mente, motivado por suas intenções comunicativas.

O fundamento dessas operações associa-se a uma série de autores que, na gestação da Linguística Cognitiva, estabeleceram pontes teóricas entre a Linguística e a Psicologia, como Langacker (1987), Talmy (1978) e Fillmore (1982), sustentando o uso gramatical da língua como ferramenta para concretizar na linguagem a experiência cognitiva humana. Hoffmann (2022a), situando as construturas em sua

proposta construcional atual, explica que existem diferentes perspectivas mentais acerca de situações empíricas da experiência humana e os falantes têm uma vasta coleção de construções por meio das quais conseguem expressar essas perspectivas, conforme a necessidade. Goldberg (2013), expoente da literatura construcional, também considera que a semântica tem base na estrutura das situações pelo falante, que usa a forma linguística para perspectivar e propor distinções semânticas, pragmáticas, discursivas que efetivam a comunicação, como função primária da linguagem. As estruturas correspondem assim a operações variadas, pautadas em processos cognitivos gerais, por meio das quais um indivíduo concebe suas experiências de mundo; concebe, no sentido de “construir” a perspectiva dessa experiência ao expressá-la. A conceptualização de uma mesma experiência pode ocorrer de várias maneiras diferentes e cada uma dessas maneiras é motivada funcionalmente (Clausner; Croft, 1999; Croft; Cruse, 2004).

Consideraremos a cobertura e atualização do sistema de estruturas conforme revisado por Croft e Cruse (2004), para trazer nesta seção algumas operações especialmente relevantes para explorarmos o fenômeno neológico em pauta nesta pesquisa: *framing*, *script*, perfilamento, seleção, atenção dinâmica, relacionalidade, dinâmica de forças e alinhamento figura/fundo.

A maneira como um conceito é constituído em seu significado envolve o *frame* dessa categoria conceptual, ou seja, a “moldura” em que o conceito se insere. O *framing* — a estruturação dessa moldura — é compreendido por Croft e Cruse (2004) como uma operação de estrutura. Em sua Semântica de *Frames*, Fillmore (1982) utiliza do termo *frame*, cunhado nos estudos computacionais de Minsky (1974), para propor um sistema de categorias, composto pelo conceito usado em determinada construção e por uma rede de conceitos relacionados, que se tornam disponíveis assim que o primeiro é acionado pela linguagem. A partir dessa abordagem, podemos conceber que o significado de uma palavra não é algo pontual, mas radial: quando o falante traz uma palavra para seu discurso, esta irradia todo um entorno de outros conceitos evocados cognitivamente, baseados na experiência de mundo do falante/ouvinte. Um exemplo conhecido da Semântica de *Frames* é o chamado ‘Evento Comercial’, que agrupa um sistema de categorias e conceitos relacionados a ‘vender’, ‘comprar’, ‘vendedor’, ‘comprador’, ‘dinheiro’, ‘mercadoria’, ‘transação’, entre uma infinidade de conhecimentos que podem ser evocados pelo esquema de uma

cena cognitiva desse tipo assim que qualquer um dos outros conceitos do mesmo *frame* é usado (Fillmore, 1982, 2006).

Envolvido nos conhecimentos enciclopédicos que compõem o *frame* de uma categoria conceptual, temos também o *script*, originado de Schank e Abelson (1977), que seria um roteiro de atividades ligadas a determinada cena cognitiva. Segundo Cavalcante e Souza (2010), trata-se de um esquema cognitivo genérico de eventos relacionados a determinado conceito. Em sua concepção original, o *script* agrupa atividades básicas de natureza sequenciada, no entanto, atualizado pelo contexto comunicativo de uma interação, ele pode envolver agrupamentos cognitivos de atividades sequenciais, alternativas, básicas ou específicas de dado conceito ou grupo. Nesse sentido ampliado e atualizado, que assumiremos para nossa análise, o *script* está mais para uma rotina do que um roteiro. Clausner e Croft (1999) consideram que o *script* é uma categoria útil para compreender que os domínios conceptuais possuem natureza estática e também dinâmica, especialmente no caso de conceitos acionais/eventivos. Por exemplo, o *script* do conceito 'praça' compreende as atividades básicas que evocamos experiencialmente a partir desse espaço: caminhar, namorar, encontrar amigos, sentar-se nos bancos, fazer um piquenique, brincar com animais de estimação, praticar atividades físicas, realizar ou assistir exposições artísticas, comer pipoca ou outras guloseimas, etc. Essa estrutura de conhecimentos pode ser tão flexível quanto são as possibilidades contextuais relacionadas, como o tipo de praça (rural, urbana, etc.), mas trazemos à mente uma rede de eventos sociocognoscíveis captadas no que se espera ser realizado em tal ambiente, sejam eles etapas sequentes ou eventos alternativos (não realizáveis simultaneamente).

Após discutirmos a noção de *frame* e *script*, outra estrutura conceptual indispensável para nossa análise é o domínio, que opera como uma base abstrata de conhecimentos necessária para a caracterização de qualquer conceito. Langacker (1987) estabelece que o valor semântico de uma expressão não reside apenas em um elemento conceptual, mas na relação deste com seu domínio cognitivo. De acordo com o autor, o domínio constitui qualquer tipo de conceptualização ou estrutura conceptual, desde experiências, a conceitos, redes de conceitos, sistemas de conhecimento, dentre outros. Clausner e Croft (1999) definem o domínio como as estruturas de conhecimentos de fundo pressupostas por um conceito. No caso dos neologismos analisados nesta tese, classificações agrupadoras como GAMES ou

REDES SOCIAIS funcionam como domínios conceptuais — bases vastas de conhecimento —, enquanto construções neológicas como ‘*tankar*’ e ‘cancelar’ evocam *frames* específicos dentro dos respectivos domínios — perfilando a cena específica de uma ação com seus participantes. Langacker (1987) sugere ainda a ideia de um domínio-matriz, onde múltiplos domínios (e.g.: TEMPO, ESPAÇO, INTERAÇÃO SOCIAL) são simultaneamente pressupostos e relacionados, como uma coleção de domínios que estabelecem estrutura para outro. Novamente, categorias amplas como REDES SOCIAIS ou GAMES atuam tanto como domínios quanto como domínios-matriz, fornecendo o conhecimento enciclopédico de fundo, sobre o qual o *frame* do neologismo recorta e destaca um significado específico.

O *frame* de determinada construção depende de seu perfilamento (construtura introduzida por Langacker), que é o recorte realizado em determinada base conceptual mais abrangente, feita de conhecimentos que são intrínsecos a essa base (Langacker, 1987; Croft; Cruse, 2004). Grosso modo, é como se o *frame* emoldurasse uma entidade conceptual e essa moldura fosse só a parte que eu escolhi olhar em uma vasta pintura de conhecimentos (disposta, entre outras pinturas, na galeria de um domínio). Esse “escolher olhar” é o perfilamento. Ferrari (2020) nos dá um exemplo com as palavras ‘irmão’, ‘pai’, ‘tio’: todas partem de uma mesma base conceptual (de uma mesma pintura de conhecimentos) ligada a “relações de parentesco”, mas cada uma perfila um conceito diferente (dentro de uma moldura diferente) dessa base, em perfil nominal.

Segundo Croft e Cruse (2004), os aspectos da experiência humana apoiam-se em quatro habilidades cognitivas básicas, a partir das quais as operações de construtura se realizam. Dentre essas habilidades, os autores mencionam a atenção — ou saliência —, que é de caráter complexo e gradual, relacionada à ativação de estruturas conceptuais (como *frames* e domínios) em uma rede de conhecimentos para ressaltar a saliência de determinados elementos em uma cena. Ligadas à habilidade da atenção/saliência, temos as construturas de seleção e atenção dinâmica.

Por meio da seleção, usamos nossa atenção para assinalar partes de nossa experiência de modo a cumprir determinado propósito, enquanto ignoramos certos elementos; essa é, por exemplo, uma operação fundamental às projeções que ocorrem no processo de mesclagem conceptual, como veremos na próxima seção. A seleção também está presente no processo de perfilar conceitos em *frames*, evocando

seus elementos radiais, como seu *script* e demais categorias conceptuais relacionadas. Outro exemplo de seleção, por Croft e Cruse (2004), envolve o nível morfológico de observação, em que construções *X-er* do inglês podem perfilar um conceito de ‘processo’ para ‘agente’ (ou ação para objeto), como de ‘*write*’ para ‘*writer*’. Segundo os autores, o participante selecionado pelo sufixo *X-er* não é fixo semanticamente, dependendo da saliência para conceptualizar tanto construções relacionadas já estabelecidas na língua (como o objeto ‘*stapler*’ [grampeador]) quanto emergentes no discurso (como a construção ‘*clapper*’ [lit. palmadeira*] para referir uma lâmpada que acende com o bater de palmas). Em uma análise similar, Hoffmann (2022a) aponta que a diferença entre as construções ‘*destroy*’ e ‘*destruction*’ envolve modos diferentes de se construir a mesma situação; enquanto a primeira palavra perfila um evento que se desdobra no tempo (destruir), a segunda perfila uma entidade atemporal (destruição).

Também ligada à habilidade da atenção, temos a construtura de atenção dinâmica. Diferente de outras construturas de caráter estático ligadas à atenção, como a seleção, a atenção dinâmica “move-se” pela cena cognitiva em que opera. Em um enunciado como “A estrada atravessa o campo e depois sobe a serra”, não é ‘a estrada’ que está indo a algum lugar, mas, sim, a percepção imaginada do ouvinte/falante, representada por ‘a estrada’; a cena é estática, mas está conceptualizada como dinâmica. Conceptualizar uma cena como estática ou dinâmica é o que diferencia estados e processos, bem como os conceitos de ações e de objetos discutidos na seção anterior (Croft; Cruse, 2004; Croft, 2022).

Outra construtura usada por Croft (2022) para distinguir classes semânticas é a relacionalidade, atribuída originalmente a Langacker (1987). Croft e Cruse (2004) explicam que essa operação parte da habilidade básica de constituição, que está relacionada à estruturação de entidades conceptuais. Segundo os autores, a construtura de relacionalidade é usada por muitos semanticistas para atribuir distinção entre entidades como relacionais e não relacionais. Uma entidade que é relacional tem intrinsecamente relação com outra entidade para ser conceptualizada; é o caso de conceitos de propriedade e ação. Exemplificando, o conceito ‘redondo’ não pode ser estruturado sem estar relacionado a um objeto que tem essa propriedade, diferentemente de ‘círculo’, que denota uma forma abstrata independente como objeto. Da mesma forma, o conceito expresso por ‘correr’ relaciona-se naturalmente com alguém que realiza esse processo, um ‘corredor’. Nesses casos, ‘redondo’ e

‘correr’ estariam para entidades conceptuais relacionais, enquanto ‘círculo’ e ‘corredor’ seriam entidades não relacionais (Croft; Cruse, 2004). Croft e Cruse (2004) citam Langacker (1987) e sua sugestão de que a conceptualização da relacionalidade também se conecta ao perfilamento. De acordo com essa ideia, a entidade conceptual é na verdade um conjunto de subentidades e o que temos nos conceitos relacionais é o perfilamento não da entidade em si, mas das interconexões entre essas entidades que compõem o conceito; no caso dos conceitos não relacionais, perfila-se a entidade geral em si, não suas conexões. Nesse sentido, “qualquer coisa pode ser conceptualizada como uma entidade [não relacional], incluindo interconexões” (Langacker, 1987 *apud* Croft; Cruse, 2004, p. 68, tradução nossa)¹⁶. Em ‘redondeza’ (no sentido de “qualidade de algo redondo”), por exemplo, teríamos uma entidade não relacional, pois o conceito foi perfilado (pela estratégia X-eza) com foco na entidade geral e não em suas interconexões — o que ocorre de modo distinto do uso adjetival de ‘redondo’.

A habilidade cognitiva básica de constituição também tem como construtura importante a dinâmica de forças, proposta originalmente por Talmy (1976), usada principalmente para estruturar conceitos eventivos. É um processo de conceptualização baseado na noção de causalidade, em que eventos são organizados a partir de diferentes forças que atuam sobre seus respectivos participantes (Croft; Cruse, 2004). Ferrari (2020) ilustra essa operação com dois enunciados que descrevem cenas cognitivas similares, mas distintas com relação às forças atuantes: (a) O livro está na estante; (b) O livro manteve-se na estante. De acordo com a autora, em (a), temos uma situação estática, em que o objeto repousa livre de influências que modifiquem seu estado atual. Já em (b), a cena é conceptualizada de maneira que o objeto resiste a algum tipo de força que influencie em sua posição espacial; as possibilidades do que é essa força podem ser variadas: alguém que trombou com a mesa, um terremoto, um gato tentando empurrar o livro, etc. O que importa é que a escolha verbal de uma forma, e não outra, é influenciada pela cadeia causal da cena que o falante quer expressar. Croft e Cruse (2004) afirmam que escolhas como essas — de verbos, de vozes verbais, de construções de estrutura argumental — denotam diferentes conceptualizações da dinâmica de forças da experiência eventiva.

¹⁶ “*In fact, Langacker notes that anything can be construed as an entity [non-relational], including interconnections*” (Langacker, 1987 *apud* Croft; Cruse, 2004, p. 68).

De acordo com Croft e Cruse (2004), outra habilidade cognitiva básica que temos é o julgamento/comparação, na qual estabelecemos paralelo entre dois elementos, um sobre o qual se tem afirmações básicas e outro sobre o qual se quer realizar afirmações análogas. Ligado ao julgamento, temos a operação de construtura de alinhamento entre figura e fundo, uma categoria originária da Psicologia da Gestalt e também introduzida na Linguística por Talmy (1972). O alinhamento figura/fundo considera a configuração espacial no modo de conceber a língua, na qual se constitui um objeto de foco expresso com relação a outro objeto (ou vários), que funciona como cenário: uma figura que contrasta com um fundo. Por exemplo, em “O congresso é no Rio de Janeiro” e “O meu candidato venceu as eleições”, ‘congresso’ e ‘meu candidato’ são figuras e ‘Rio de Janeiro’ e ‘eleições’ são seus respectivos fundos. De acordo com os autores, certas características de conceitos podem favorecê-los mais como figura ou como fundo, como, por exemplo, o tamanho ou a mobilidade de determinado objeto. Por isso acaba sendo mais provável (ainda que não impossível) de se dizer “O gato em cima da mesa” em vez de “A mesa com o gato em cima”; ‘gato’, como uma entidade conceptual móvel e menor que a mesa, tende a ser conceptualizado como ‘figura’, favorecendo o primeiro enunciado. Segundo Martelotta e Palomanes (2011), a relação figura/fundo tem a ver com a proeminência (ou saliência) que queremos dar a determinado elemento de uma cena cognitiva. Acreditamos que essa operação de construtura também seja importante para explicar a escolha pela criação e uso de certos neologismos em vez de construções já consolidadas na língua.

Devido à complexidade do processo de conceptualização, há uma diversidade de outras operações de construtura, as quais este trabalho não se presta a cobrir exhaustivamente, considerando o nosso escopo teórico já amplo, que requer uma seleção de categorias para investigação de nosso objeto. Dessa forma, esta seção enquadra certo ferramental de construturas como suporte às teorias principais de nosso modelo de análise, pautados na Gramática de Construções e na Mesclagem Conceptual. No Quadro 2, dispomos de uma síntese das operações de construtura mencionadas:

QUADRO 2 — Operações de Construtura (*Construals*)

Construtura	Definição
<i>Framing</i>	Estruturação da “moldura” (<i>frame</i>) de um conceito, relacionada a uma rede de conceitos inerentes a este, situada em um domínio.
<i>Script</i>	Um roteiro ou rotina de atividades ligadas a uma cena cognitiva, que compõe o conhecimento de um <i>frame</i> .
Perfilamento	Recorte de conhecimentos realizado em uma base conceptual mais abrangente.
Seleção	Uso da atenção para assinalar partes da experiência, ao passo em que outras são ignoradas.
Atenção Dinâmica	Conceptualização de uma cena estática como se fosse dinâmica, a partir da mobilidade da percepção humana.
Relacionalidade	Distinção entre entidades que são intrinsecamente relacionadas a outras e entidades que são independentes.
Dinâmica de Forças	Conceptualização de eventos com base em relações de causalidade e forças que atuam sobre os participantes de uma cena.
Alinhamento Figura/Fundo	Configuração espacial em que um objeto de foco (figura) é expresso com relação a um cenário (fundo).

Fonte: Elaborado pelo autor.

Logo, a partir das **operações de construtura**, compreendemos, alinhados a Croft e Cruse (2004), que independentemente da experiência que queremos expressar, a **conceptualização** sempre existe e é operacionalizada por construturas diversas, favoráveis à natureza dessa experiência. Nesse processo, toda engrenagem do sistema linguístico está conectada às motivações do sistema conceptual: a escolha de determinada palavra e não outra, o uso de determinada classe gramatical, o uso de certa flexão ou construções sintagmáticas para estruturar um enunciado — nada é aleatório/alternativo/facultativo na perspectivação de conceitos, inclusive na criação de novas palavras. A seguir, explicamos o processo de mesclagem conceptual, uma capacidade básica de nossa cognição geral relacionada diretamente a algumas construturas aqui comentadas, como a seleção e o *framing*.

2.4 Mesclando neologismos: Mesclagem Conceptual

Fauconnier e Turner (2002, 2006, 2008) trazem a mesclagem conceptual como o principal processo por trás de nossas redes de integração conceptual. De acordo com os autores, nossa mente é permeada por uma enorme rede de domínios conceptuais que se relacionam de modo sistemático e a capacidade de combinar esses domínios para originar novos domínios sustenta nossa capacidade criativa em todos os aspectos: desde a junção de um galho a uma pedra para criar uma

ferramenta concreta até a criação de um ser mitológico como o centauro, formado pela mescla imaginada entre um homem e um cavalo. A criatividade linguística, em muitos níveis e aspectos, também é perpassada por esse mesmo processo cognitivo, desde a combinação básica de construções para formar construtos (Hoffmann, 2022b; Turner, 2020) até a criação de palavras por *blend* lexical a partir da amálgama formal e conceptual de palavras diferentes, como ocorre em ‘portunhol’ e ‘aborrecente’.¹⁷ Sustenta-se dessa forma que há uma relação inequívoca entre mesclagem conceptual, criatividade e linguagem (Brandt; Brandt, 2005; Hoffmann, 2019, 2020, 2022a, 2022b; Schröder, 2010; Trousdale; Norde, 2025).

Segundo Fauconnier e Turner (2002, 2006), os domínios que participam de um processo de integração conceptual são recrutados pelos chamados espaços mentais: pacotes de conceitos, contenedores de elementos conceptuais parciais que se estruturam a partir de conjuntos de conhecimentos estáveis, como domínios conceptuais, *frames* ou modelos cognitivos.¹⁸ Martelotta e Palomanes (2011) explicam ainda os espaços mentais como “domínios dinâmicos estruturados internamente por domínios estáveis” (p. 187) e Azevedo (2010) pontua que os “espaços [...] vão sendo constituídos, reformulados no próprio desenrolar do discurso” (p. 90). Concebe-se assim que a natureza do espaço mental é de caráter discursivo e pragmático, próprio de nossa memória de trabalho, mas a estrutura conceptual que o embasa é algo já estabelecido pessoal, social e culturalmente, evocado de nossa memória de longo prazo. A interação entre diferentes espaços mentais é o que marca a mesclagem conceptual, cujo resultado é a criação de uma estrutura emergente com significado distinto dos espaços dos quais a mescla é formada. Segundo Fauconnier e Turner (2006): “Mesclas não são previsíveis unicamente da estrutura das entradas. Em vez

¹⁷ ‘Portunhol’, que mescla as palavras ‘português’ e ‘espanhol’, pode significar uma tentativa de se falar espanhol a partir de conhecimentos rudimentares da língua e conhecimento nativo do português, geralmente marcado por sotaque e usos das normas gramaticais do português no espanhol. Já ‘aborrecente’ traz um *blend* entre ‘adolescente’ e o verbo ‘aborrecer’, significando um adolescente que aborrece, enquanto indivíduo que passa por uma faixa etária marcada por conflitos na convivência e interação com pessoas mais velhas.

¹⁸ “*Mental spaces are small conceptual packets constructed as we think and talk, for purposes of local understanding and action. Mental spaces are very partial assemblies containing elements, and structured by frames and cognitive models*” (Fauconnier; Turner, 2006, p. 307).

disso, elas são altamente motivadas por essa estrutura, em harmonia com a estrutura de fundo e contextual independentemente disponíveis” (p. 306, tradução nossa).¹⁹

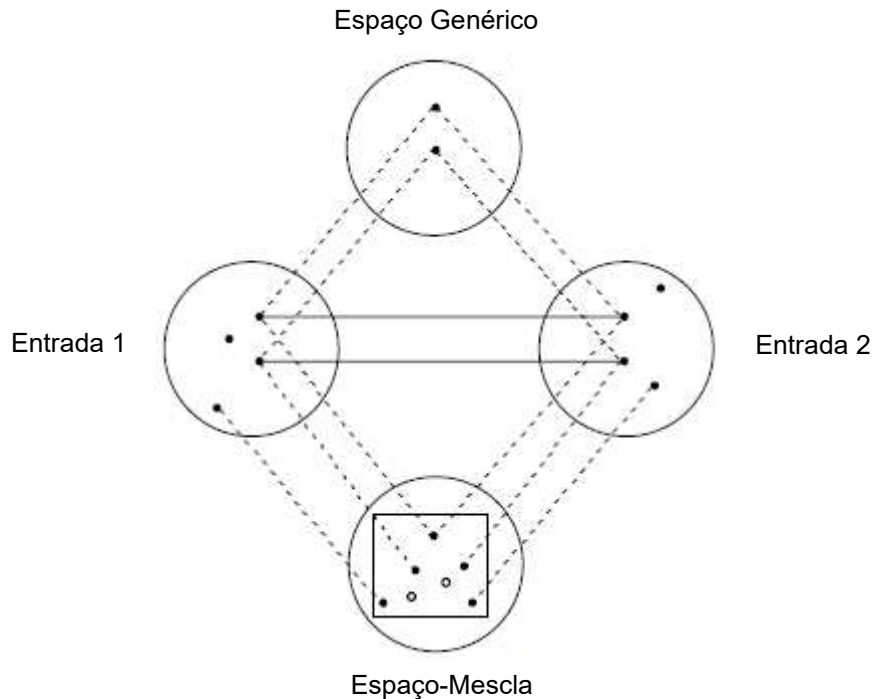
Por “entradas”, compreende-se aqui os espaços de entrada, relacionados aos domínios conceptuais que são matéria-prima para a mesclagem ocorrer. Nos primeiros exemplos pelos quais ilustramos a integração conceptual, a ferramenta rudimentar teria por espaços de entrada o ‘galho’ (entrada 1) e a ‘pedra’ (entrada 2), o centauro teria o ‘homem’ (entrada 1) e o ‘cavalo’ (entrada 2); no entanto, o espaço da mescla, motivado pelos espaços de entrada, vai muito além de uma composição ‘pedra + martelo’ ou ‘homem + cavalo’. Características dos espaços de entrada são mapeadas entre si e cognitivamente selecionadas para compor um novo domínio no espaço-mescla. Logo, quando dizemos ‘centauro’, a imagem que nos vem à mente não é a de uma criatura com traços aleatórios das criaturas envolvidas nos espaços de entrada, mas, especificamente, a metade superior de um homem, a partir do tronco, unida ao cavalo onde seria a cabeça do animal. Assim, como explicam Azevedo (2010) e Martelotta e Palomanes (2011), o processo de mesclagem não é aleatório, mas pré-organizado cognitivamente, pois há certa estabilidade na seleção de elementos dos domínios conceptuais que estruturam os espaços envolvidos, considerando também um espaço genérico, que compartilha um domínio mais abrangente que os domínios das entradas têm em comum.

Para sintetizar, os três tipos de espaços mentais envolvidos na mesclagem conceptual incluem: a) os espaços de entrada, estruturados pelos domínios a serem mesclados; b) o espaço genérico, cujo domínio reúne características comuns a todos os domínios de entrada; c) o espaço-mescla, que sustenta a estrutura emergente, o novo domínio.

A relação entre esses espaços é ilustrada da seguinte forma por Fauconnier e Turner (2006), na Imagem 4:

¹⁹ “Blends are not predictable solely from the structure of the inputs. Rather, they are highly motivated by such structure, in harmony with independently available background and contextual structure [...]” (Fauconnier; Turner, 2006, p. 306).

IMAGEM 4 — Diagrama básico de Mesclagem Conceptual

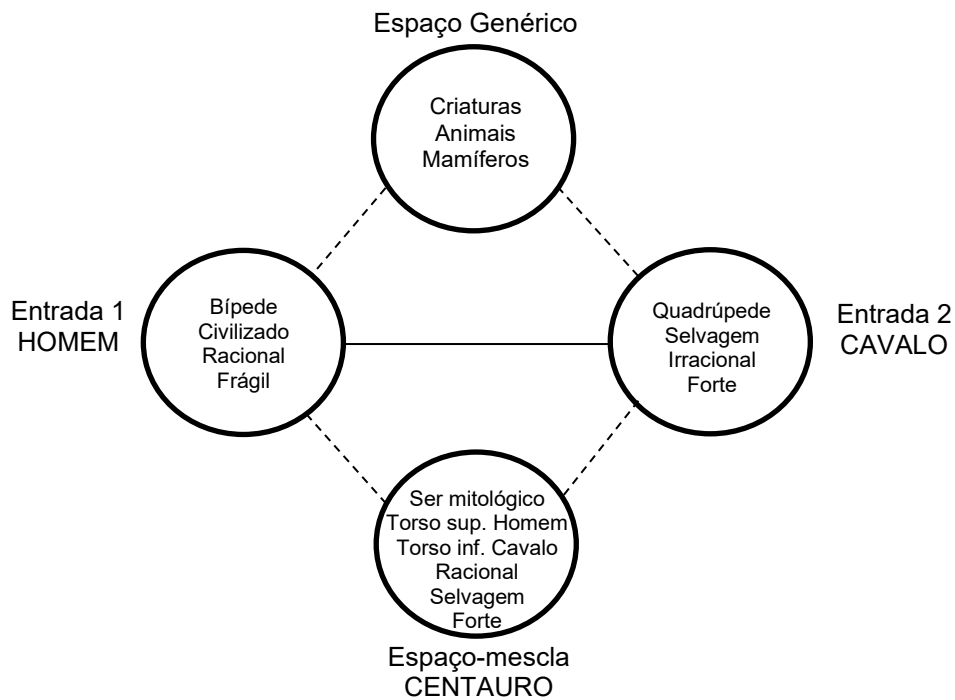


Fonte: Adaptado de Fauconnier e Turner (2006, p. 313)

Conforme explicam Fauconnier e Turner (2006), os círculos do diagrama demarcam os espaços mentais e os pontos pretos representam elementos dos domínios. Os tracejados são projeções desses elementos e as duas retas contínuas entre os espaços de entrada representam o mapeamento analógico entre eles. Percebe-se que nem todos os elementos dos espaços de entrada são projetados no espaço-mescla, no qual o quadrado representa o *frame* da estrutura emergente. Os pontos brancos são os novos elementos resultantes da integração conceptual, específicos da estrutura emergente e não presentes nas entradas. A mescla não é o fim do trajeto das projeções, mantendo-se conectada aos espaços de entrada e permitindo que os elementos do novo domínio se projetem de volta na rede conceptual. Compreendemos assim, conforme também é mostrado por Schröder (2010), que a mesclagem não é um processo unidirecional, assemelhando-se mais a uma “rede elétrica” (em que a energia circula) do que a um “encanamento” conceptual (em que a água flui para a saída).

Para ilustrar o diagrama, retomemos o conceito de Centauro, na Imagem 5:

IMAGEM 5: Exemplo de mesclagem conceptual para criação do 'Centauro'



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na mesclagem conceptual de Centauro, os espaços de entrada são conceptualmente estruturados pelos *frames* de Homem e Cavalo, que incluem a entidade referenciada e seus elementos, dispostos aqui como propriedades de cada uma. As entradas compartilham elementos do espaço genérico que abstraem pontos comuns entre os *frames* a serem mesclados: tanto o homem quanto o cavalo são criaturas, animais e mamíferos. Ocorre então o mapeamento analógico entre as características (elementos) das entidades nas entradas, que são organizadas e projetadas seletivamente no espaço-mescla, para compor uma nova estrutura emergente. O *frame* da estrutura emergente da nova entidade que surge é então configurado com elementos que podem ser presentes em um dos *frames* de entrada, como a característica *forte* (como um cavalo), e também por elementos que inauguram novas relações, como as características de um ser mitológico racional como um homem, mas também selvagem como um cavalo, de aparência híbrida formada pelo torso superior de homem e pelo torso inferior de cavalo. Esse ser que emerge da mescla não perde sua conexão com a rede integral de que resulta, mantendo, por exemplo, os elementos mais abstratos do espaço genérico, como traços de criatura,

de animal e de mamífero, realizada a sua existência não concreta, mas mental e imaginativamente.

Em síntese, a mesclagem conceptual parte do mapeamento analógico entre seus espaços de entrada (no mínimo dois), estabelecido a partir de suas propriedades compartilhadas no espaço genérico, com a projeção seletiva e parcial desses elementos no espaço-mescla para criação de uma estrutura emergente.

De acordo com Fauconnier e Turner (2006), essa projeção de elementos que instaura a estrutura emergente pode ocorrer conforme três operações: composição, complementação e elaboração. Na composição, a mesclagem compõe elementos das entradas, inaugurando relações inéditas, não presentes nos domínios separados. Na complementação, a mesclagem pode ativar conhecimentos não conscientes dos *frames* dos espaços de entrada para completar a estrutura composta na mescla. Na elaboração, a mesclagem realiza-se a partir de uma nova lógica, própria da mescla, permitindo novos desdobramentos cognitivos decorrentes da estrutura emergente.

A representação da mesclagem conceptual da Imagem 4 (exemplificada na Imagem 5) é uma abstração com função didática, não um paralelo exaustivo do processo cognitivo em si. Sobre esse ponto, Turner (2024, informação verbal) ressalta “A mesclagem é um processo, não um diagrama”,²⁰ então devemos observar a representação gráfica mais sob uma ótica esquemática do que como uma fórmula rígida, na qual se encaixa a qualquer custo todos os pedaços de um dado analisado. Fauconnier e Turner (2002, 2006) já observavam que a função desses diagramas é dar suporte para compreendermos os princípios do fenômeno de mesclagem, e dessa mesma maneira interpretaremos e praticaremos os diagramas elaborados neste trabalho.

De acordo com Fauconnier e Turner (2002, 2006), no processo de mesclagem conceptual, muitas vezes os espaços de entrada são estruturados por domínios e *frames* distintos, mas que se relacionam a um mesmo domínio conceptual, geralmente manifestado no espaço genérico. Inclusive, cada um dos domínios participantes de uma mesclagem pode ser uma mesclagem também, com determinado histórico conceptual (Azevedo, 2010). Fauconnier e Turner (2002, 2006) observam também que a integração conceptual e as mesclagens funcionam naturalmente por meio de redes bastante complexas e os domínios/elementos mencionados em explicações e

²⁰ Transcrição/Tradução de fala proferida pelo Professor Turner no minicurso “*Creativity and Cognition*”, ministrado na Universidade Federal de Juiz de Fora, em março de 2024.

diagramas sobre esse fenômeno cognitivo fundamental não cobrem todos os espaços mentais envolvidos, sendo uma simplificação. Os autores afirmam ainda que é possível construir mais de uma mesclagem conceptual aceitável para um mesmo objeto de análise.

Dentre os tipos de redes de integração conceptual para mesclagem destacadas por Fauconnier e Turner (2002, 2006) estão a rede espelho, a rede simplex, a rede de escopo simples e a rede de escopo duplo. Cada uma dessas redes trabalha as relações entre seus espaços mentais conforme topologia organizada por um ou mais *frames* específicos.

Na rede espelho, todos os espaços (genérico, entradas, mescla) são orientados por um mesmo *frame* organizador. O exemplo clássico de Fauconnier e Turner (2002, 2006) para esse tipo de rede é o Enigma do Monge Budista, no qual pede-se para considerar a jornada de um monge para subir uma certa montanha para meditar em seu topo e para descer de volta ao sopé; ambas as jornadas começam em dias distintos, com o amanhecer, e terminam com o pôr do sol. O enigma é se haveria um mesmo local das duas jornadas em que o monge chegaria no mesmo horário. Para solucionar-se o desafio, devemos contrapor as duas jornadas como se ocorridas no mesmo dia, de modo que possamos imaginar algum ponto do trajeto em que o monge da subida cruzaria com o monge da descida — algo que só pode ocorrer por meio da integração conceptual, uma vez que os monges são o mesmo e os dias de jornada, não. O que tipifica essa rede como espelho é essa repetição de estrutura conceptual de mesmos elementos, com apenas uma reversão de direção da cena cognitiva.

Na rede simplex, um espaço de entrada baseia-se em um *frame* organizador abstrato enquanto a outra entrada serve apenas para especificar uma situação concreta; as projeções ocorrem então da primeira entrada para os espaços genérico e mescla. Segundo os autores, mesclagens do tipo “X é filho de Y/Ravi é filho de Paulo” enquadram-se nesse tipo de rede, no qual a entrada do *frame* organizador Parentesco conteria os elementos esquemáticos Filho (X) e Pai (Y), para serem preenchidos pelos elementos especificadores da outra entrada — Ravi e Paulo, em nosso exemplo. Turner (2020) inclui também nesse tipo de rede construções dêiticas da língua, de caráter indexal.

Na rede de escopo simples, os espaços de entrada têm *frames* organizadores diferentes e um deles projeta-se para configurar o espaço-mescla. Conforme explicam Fauconnier e Turner (2002, 2006), essa é uma mesclagem conceptual que opera por

meio de metáforas básicas, como, por exemplo, em “No debate dos presidenciáveis, o candidato X nocauteou o candidato Y”. Os espaços de entrada em uso aqui podem ser Política, que funciona como um domínio-alvo metafórico, e Luta, que funciona como um domínio-fonte metafórico. A partir da metáfora básica Competição/Combate, os candidatos adversários do domínio Política em situação de debate são mapeados para o domínio Luta, que estrutura o espaço-mescla. Nessa perspectiva, como aponta Schröder (2010), o processo conceptual da metáfora é compreendido como um subcaso de mesclagem.

Na rede de escopo duplo, as entradas são organizadas por *frames* distintos, com projeção parcial desses *frames* para o *frame* emergente no espaço-mescla (Fauconnier; Turner, 2002, 2006). São exemplos desse tipo de rede de integração conceptual as mesclagens da ‘Ferramenta rudimentar’ e do ‘Centauro’ que comentamos previamente.

Segundo Fauconnier e Turner (2006), dentre as funções que a mesclagem pode exercer na linguagem está a elaboração de novas ações, bem como a integração da performance de ações. Consonante a essa prerrogativa, parte de nossa hipótese é que as ações denotadas por neologismos verbais são, na verdade, conjuntos de atividades cognitivamente organizadas resultantes de mesclagem conceptual. Os autores explicam ainda que “um fator motivante fundamental da mesclagem é a integração de vários eventos em uma única unidade” (p. 332, tradução nossa),²¹ o que inclui também eventos discretos ativos em uma cena cognitiva evocada por construções eventivas. No exemplo dos autores “Ele digeriu o livro”, não só a metáfora é captada (por meio de uma mesclagem de escopo simples) como também todos os possíveis eventos presentes no *script* dessa “digestão de livros”: pegar o livro, ler, folhear, marcar trechos, terminar o livro, fechá-lo, pensar sobre a leitura, etc.

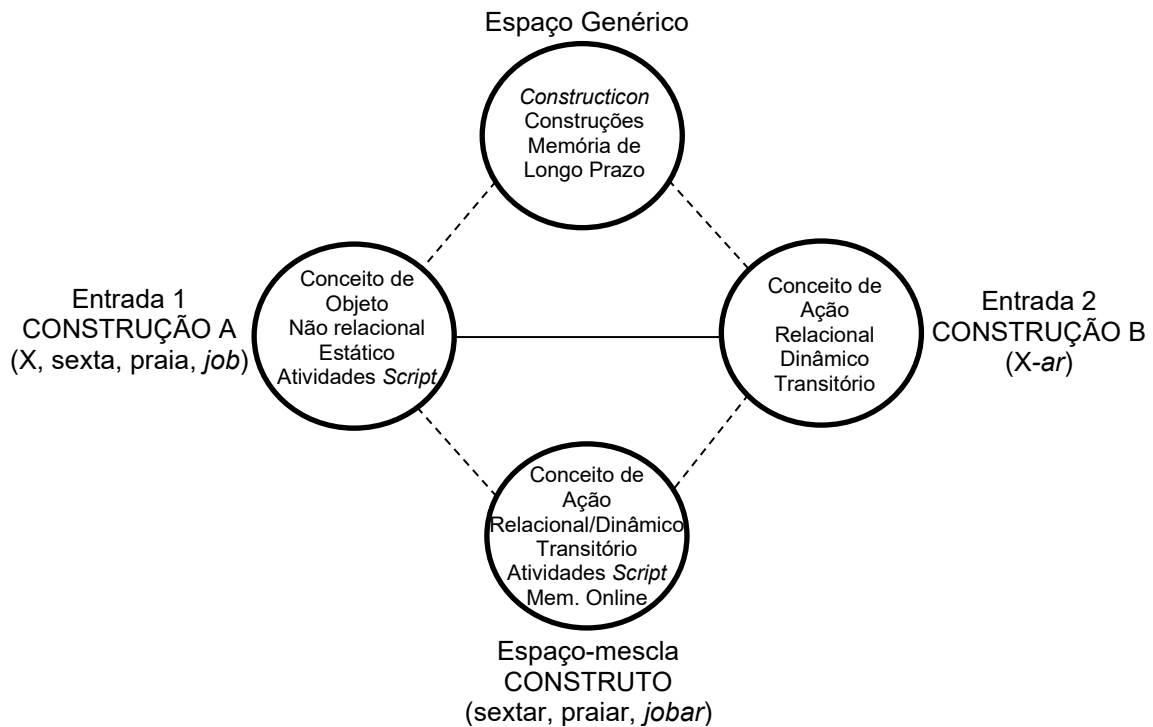
A abordagem teórica da mesclagem conceptual nos oferece não só um ponto de partida para a explicação da necessidade de se formar novos verbos, como também se demonstra compatível com a abordagem construcional, podendo ser aplicada em diferentes níveis taxonômicos do *constructicon*. Além disso, mesclagens conceptuais, assim como acontece com construções/construtos, podem ser entrincheiradas ou inovadoras (Azevedo, 2010; Fauconnier; Turner, 2002, 2006; Turner, 2020). Ou seja, mesclagens conceptuais estão presentes tanto em nossa

²¹ “A fundamental motivating factor of blending is the integration of several events into a single unit” (Fauconnier; Turner, 2006, p. 332).

memória de longo prazo, em entidades conceptuais já estáveis (como o Centauro e como a metáfora básica Competição/Combate), quanto em nossa memória de trabalho, por meio de integrações conceptuais realizadas online, discursivamente. Fauconnier e Turner (2002, 2006) chamam atenção ao fato de que as mesclagens inovadoras e entrincheiradas não são exatamente diferentes, já que as entrincheiradas foram projeções online que se fixaram em nossa mente em algum momento. Dessa maneira, redes de mesclagens convencionalizadas são estabelecidas cultural e socialmente, herdadas por gerações e utilizadas como base criativa para outras mesclagens emergentes (Schröder, 2010).

Em acordo com Hoffmann (2019, 2022a, 2022b) e Turner (2020), consideramos que a capacidade de mesclagem conceptual está por trás da criatividade linguística como um todo. Partindo do paradigma construcional, devemos levar em conta que a atuação desse processo integrativo deve ser possível em todos os níveis taxonômicos de construções: desde os níveis mais abstratos (uma construção X integrada a outra construção Y emerge um construto Z) aos mais substantivos ('sexta-feira' integrado a X-*ar* emerge 'sextar'). Para exemplificar, representamos em diagrama como a mesclagem conceptual se realizaria em uma construção esquemática de nível morfológico, como $[[X]_{\text{OBJETO}} - \text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$. Nesta, uma construção lexical X, cuja denotação é um conceito básico de objeto, combinada à construção sufixal X-*ar* resulta em uma construção que expressa um conceito básico de ação. Vide a Imagem 6 para representação da construção em termos de mesclagem conceptual:

IMAGEM 6: Mesclagem conceptual da construção $[[X]_{\text{OBJETO}} - \text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$

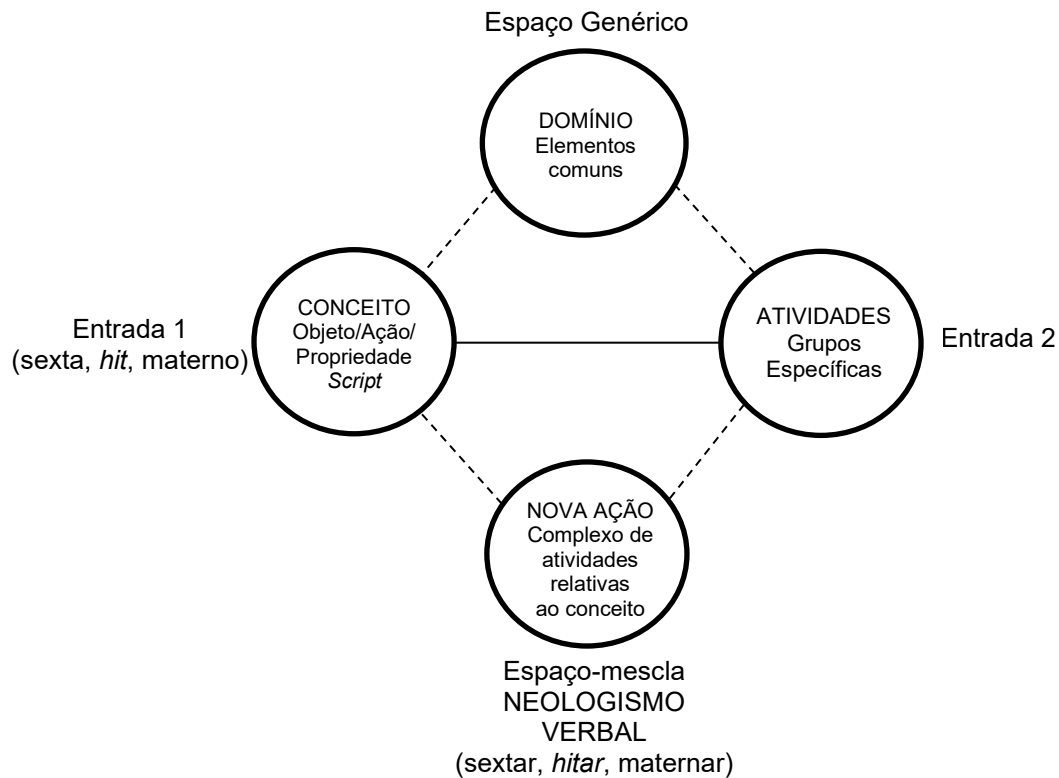


Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa proposta de diagrama, percebemos que ambas as construções nos domínios de entrada compartilham no espaço genérico a participação no *constructicon* (e suas redes), armazenadas como pareamentos de forma e significado na memória de longo prazo. Assim como domínios conceptuais servem para estruturar os espaços mentais com elementos conceptuais, as construções também cumprem esse papel, com seu polo funcional atuando como conjuntos estáveis de conhecimentos estruturadores. Na representação da mesclagem realizada em $[[X]_{\text{OBJETO}} - \text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, a construção A (X) denota um conceito de objeto ('sexta-feira', 'praia', 'job') enquanto a construção B (X -ar) denota um conceito de ação, como uma estratégia prototípica para expressar essa classe semântica. No espaço-mescla, temos o construto, próprio da memória online, que seleciona dos domínios de entrada o elemento conceptual de ação de B e o elemento conceptual de objeto em A, resultando em uma nova forma de ação que expressa atividades do *script* e *frame* desse objeto ('sextar', 'praia', 'jobar'). Reproduzir esse nível de diagrama com outras construções semipreenchidas (X -izar, des-X , em-X-ar) é analogicamente possível, mas, para não ficarmos restritos a regularidades formais, temos na Imagem 7 a seguinte proposta de representação

dos neologismos em nível lexical, mais focada no polo funcional das construções analisadas:

IMAGEM 7: Mesclagem conceptual de neologismos verbais



Fonte: Elaborado pelo autor.

O diagrama na Imagem 7 explica o seguinte processo: um conceito de objeto, ação ou propriedade e um conjunto de atividades, estruturados por *frames* diferentes (respectivos a Entidades Conceptuais e Atividades), mas que participam de um mesmo domínio, são combinados para originar uma nova ação na estrutura emergente. Essa ação é composta por um complexo de atividades projetadas das entradas e é expressa pelo falante com uma única construção/palavra novitativa, que é o neologismo verbal. Os elementos da entrada 2 — potenciais atividades a comporem o neologismo — são selecionados e organizados a partir do conceito da entrada 1 para serem projetados no espaço-mescla, a fim de se conceptualizar um novo *script* para o neologismo verbal. Essas atividades são evocadas cognitivamente, cultural, social e individualmente, conforme o contexto de uso. A mesclagem em questão pode ser considerada uma rede de escopo simples, pois a configuração do

espaço-mescla organiza-se com base em um dos espaços de entrada (Conceito), que fornece o *frame* organizador da estrutura emergente. Por exemplo, as atividades que compõem a ação emergente de 'sextar' são organizadas e integradas a partir do conceito de objeto temporal 'sexta-feira' e das relações contextuais respectivas a este. Discorreremos mais profundamente sobre a aplicação desse modelo no capítulo 4.

Em síntese, tivemos por intenção trazer nesta seção categorias relevantes da **mesclagem conceptual**, que importam na explicação dos neologismos verbais como construções de motivação integrativa. Explicamos que a mesclagem é um processo cognitivo fundamental à criatividade humana, pois ela nos permite combinar diferentes **domínios conceptuais**, estruturas sólidas de conhecimento enciclopédico, para criar uma **estrutura emergente** em um domínio novo. Essa combinação ocorre por meio da interação de **espaços mentais**, “embalagens” cognitivas ligadas ao discurso e sustentadas pelos domínios. Em espaços de entrada, **elementos** de domínios distintos passam por uma **seleção** cognitiva, com sequente **projeção** a fim de compor o espaço-mescla, inaugurando a estrutura emergente e retroalimentando a **rede de integração conceptual** até o espaço genérico, onde os domínios da entrada possuem elementos compartilhados. A projeção de elementos pode ocorrer por diferentes operações integrativas, como a composição, em que elementos de entradas projetados na mescla criam novas relações, não presentes nas entradas individuais. Por fim, elaboramos uma proposta de diagrama para a ilustração dos neologismos verbais como construções essencialmente integrativas em sua motivação criativa; essas representações, que “mesclam” a teoria da integração conceptual à abordagem construcional, serão trabalhadas em nossa análise.

Cabe ao capítulo seguinte explicar os detalhes metodológicos para coletar, categorizar, avaliar e analisar os neologismos verbais deste trabalho, sob a luz das perspectivas teóricas discutidas, além de apresentar um panorama de nossos dados.

3 METODOLOGIA E APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Organizamos as etapas metodológicas deste projeto conforme segue: a) Coleta de neologismos verbais por critério psicológico em redes sociais digitais; b) Avaliação de novidade dos dados por critério lexicográfico, com descarte de dados não neológicos; c) Categorização dos dados conforme características funcionais, cognitivas e criativas; d) Elaboração de modelo de análise e aplicação nos dados; e) Observação de resultados e testagem da hipótese.

Os dados foram coletados durante o período de março de 2022 a novembro de 2024.²² Cada dado foi registrado por meio de capturas de tela e *downloads* de textos multimodais, em que os neologismos encontrados ocorreram. A multimodalidade frequentemente cumpre papel importante em neologismos e na criatividade linguística em geral; ao se criar construtos que mesclam imagem e construção enunciativa, cria-se também novos significados para a construção (Hoffmann, 2022b).

A busca por dados foi realizada tanto de forma ativa (intencional) quanto de forma passiva (casual), em navegações pelas seguintes redes sociais digitais: Facebook, Instagram, Twitter/X, TikTok, Threads e Youtube. Na busca ativa, digitamos as entradas neológicas de que já tínhamos conhecimento em campos de busca nas redes sociais. Na busca passiva, neologismos verbais desconhecidos foram encontrados ocasionalmente em navegações livres pelas redes sociais mencionadas. Foram considerados apenas perfis públicos e postagens com interação mínima de 100 curtidas ou marcador similar, a fim de refletir a aceitação/interação das novas palavras com a comunidade digital e legitimar as ocorrências, atestando que não são dados autogerados. Para dados em que coletamos mais de uma ocorrência, como o neologismo ‘sextar’, pelo menos uma ocorrência atende aos critérios de 100 curtidas mínimas e de localização em rede social virtual. Os dados foram armazenados e disponibilizados no site *Open Science Framework*.²³

A comunidade linguística que produziu os dados coletados nas redes sociais pesquisadas é heterogênea, constituída por usuários do meio urbano, caracterizados principalmente por disporem de algum nível de infraestrutura tecnológica para uso da internet, além de letramento digital que as permita comunicação eficiente por meio dessas plataformas e seus relacionados gêneros discursivos (Coscarelli; Ribeiro,

²² A publicações datam de out./2014 a out./2024, sendo, em maior parte, dos últimos cinco anos.

²³ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/>.

2011). No entanto, assume-se que essas redes sociais são utilizadas por pessoas de idades, níveis de instrução e classes sociais muito diversas, e, como ressalta Adelino (2025), não há identificação sistemática dos usuários pelas plataformas digitais de rede social que valide com segurança essas informações, como localização concreta ou mesmo se o usuário é, de fato, nativo da língua em que se comunica nas redes. Assumimos assim que a possibilidade de “ruídos” na composição e qualidade dos dados seja parte natural de sua constituição, bem como de sua dinamicidade enquanto interações linguísticas não monitoradas.

No primeiro momento, a coleta dos neologismos ocorreu mediante sensação de novidade despertada no próprio autor desta pesquisa, com estas características: homem, 35-38 anos, brasileiro, belo-horizontino e professor. Conforme explica Ferraz (2006), o sentimento de novidade de um indivíduo a respeito de uma unidade lexical, chamado de critério psicológico pelo neólogo Boulanger (1979), é de viés subjetivo e não basta para a identificação adequada de neologismos. Outros autores corroboram essa insuficiência metodológica e é uma diretiva comum que o dito critério psicológico, essa intuição do falante de unidades lexicais potencialmente novas, deve servir apenas como ponto de partida para coleta dos dados; deve-se parear esse primeiro critério com outros para identificação objetiva de neologismos (Ganança, 2018; Guilbert, 1975; Jesus, 2021; Ferraz, 2006, 2019). No contexto deste trabalho, tomamos o sentimento de novidade não como critério, dada sua subjetividade para ser assim chamado, mas como o passo inicial para detecção de dados potenciais, que foram posteriormente verificados em sua novidade mais objetivamente, conforme explicaremos adiante.

É importante salientar que nosso objeto, por ter um *status* de emergência na língua, escapa aos *corpora* de dados linguísticos tradicionalmente utilizados em estudos de abordagem cognitivo-funcional, já que quando um neologismo é capturado para compor algum registro formal, como um dicionário, já pode estar perdendo ou ter perdido seu caráter de novidade (Alves, 1994). Assim, a metodologia de coleta e confirmação desse tipo de produto linguístico baseia-se em critérios específicos, que envolvem o aspecto recente de uma unidade lexical em uma comunidade de uso, a sensação novitativa despertada por essa unidade e sua verificação em obras lexicográficas (Jesus, 2021), etapa que abordaremos em seguida.

Em um segundo momento, os potenciais neologismos coletados foram avaliados conforme critério lexicográfico; segundo Ferraz (2006), avaliações sob este

critério consideram um *corpus* de exclusão — um determinado conjunto de dicionários recentes — para verificação se já constam registros dicionarizados da unidade lexical testada. Assim, os lexemas de nossos dados foram consultados nas seguintes obras lexicográficas, de *status* e qualidade reconhecidos: a) Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa — VOLP (Academia Brasileira de Letras, 2022);²⁴ b) Houaiss Online (2024);²⁵ c) Aulete Digital (2024);²⁶ d) Michaelis Online (2024).²⁷ As construções lexicais que constaram com entrada no VOLP e em pelo menos dois desses dicionários, com acepção coerente ao enunciado da ocorrência, foram consideradas não neológicas e descartadas de nossa amostra. Na análise dos dados, para consultas sobre acepções de palavras denotadoras de bases conceptuais aos neologismos (como ‘*job*’ em ‘*jobar*’), utilizamos esses mesmos dicionários e, no caso de estrangeirismos de origem no inglês (anglicismos), a versão online do *Cambridge Dictionary* (2024).²⁸ Adicionalmente, para basear nossas acepções de neologismos, consideramos sua ocorrência e averiguamos por registros destes em dicionários online adicionais e no Dicionário Informal,²⁹ que é um site colaborativo destinado ao registro público de palavras do português brasileiro.

É importante mencionar que o critério lexicográfico, ainda que o mais tradicional e frequente utilizado nos estudos neológicos atuais, apresenta uma margem de erro que pode levar a incoerências na definição de unidades lexicais que sejam, de fato, novas. Dicionários tradicionais não captam, por exemplo, grande parte de unidades fraseológicas novitativas e apresentam um registro limitado de unidades lexicais específicas de grupos profissionais, como jargões e terminologias. Assim, vocabulários técnicos corriqueiros em dada área que migrem para a linguagem popular podem não ter registro em dicionários comuns e serem interpretados como neologismos no crivo desse critério, ainda que não sejam palavras exatamente novitativas. Gírias e expressões coloquiais já consolidadas na língua também podem não ser captadas pelos dicionários tradicionais e aparentar novidade quando verificadas por meio desse critério, mesmo sendo difusas e costumeiras no contexto de dada comunidade. Como o sentimento de novidade, o critério lexicográfico é

²⁴ Disponível em: <https://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario>.

²⁵ Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/houaission/apps/uol_www/v7-0/html/index.php#0

²⁶ Disponível em: <https://aulete.com.br/>

²⁷ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>

²⁸ Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/>

²⁹ Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/>

também um filtro, embora mais claro e objetivo. O uso desse critério combinado à percepção psicológica do *neo* não garante que determinada unidade lexical seja neológica, mas aponta, em um determinado espectro, chances consideráveis de determinada palavra ser percebida como nova e gerar o estranhamento característico desse *status*, que é o que teremos por base no escopo deste trabalho.

Após a verificação de novidade, os neologismos foram agrupados em domínios conceituais com base no uso demonstrado em ocorrência. Aqueles neologismos que apresentaram domínios sem agrupamento significativo de exemplares, igual ou menor que cinco, foram descartados. As construções neológicas foram então categorizadas e analisadas conforme processo formativo/criativo, construções morfológicas combinadas, significados/acepções, realização de possíveis mesclagens conceituais, dentre outros aspectos cognitivos relevantes para seu processo criativo, como construturas e relações análogas/esquemáticas dos dados e suas redes construcionais. Em seguida, os neologismos verbais analisados foram avaliados e discutidos em seus aspectos construcionais, cognitivos e criativos para captação de generalizações e testagem de nossa hipótese.

De 140 construções lexicais coletadas, 125 foram confirmadas como neológicas, após verificação nas referências lexicográficas de corte. Dos 125 neologismos: 7 foram descartados por não apresentarem interação mínima nas redes sociais, sendo ‘causar’, ‘pedefar’, ‘pingar’, ‘poemar’, ‘splitar’, ‘trezar’ e ‘xisnovar’; e 17 foram descartados por constarem em domínios com poucos exemplares. Desses últimos, foram descartados neologismos situados em domínios conceituais de: Aplicação (‘sprayar’), Comércio (‘gourmetizar’, ‘uberizar’), Comunicação (‘subnotificar’), Decisão (‘desvotar’ [em enquete rede social]), Etapas (‘startar’), Finanças (‘desnegativar’), Literatura (‘autopublicar’), Política (‘lular’, ‘decolonizar’, ‘impichar’), Reversão (‘descoisar’), Saudação (‘bondiar’), Saúde (‘covidar’, ‘corongar’, ‘testar’) e Veículos (‘helicopterizar’). Assim, 101 neologismos verbais foram analisados. Os dados encontram-se armazenados na plataforma *Open Science Framework (OSF)* em formatos de imagem obtidos por captura de tela em celular ou computador.³⁰ Vide no Quadro 3 uma listagem simplificada das construções verbais inicialmente coletadas:

³⁰ O projeto está intitulado como “Neologismos Verbais do Português Brasileiro (2022-26)” e pode ser acessado no OSF a partir do *link*: <https://osf.io/snzx7>. Para informações categoriais dos dados, consulte a planilha “Lista e Categorização de Dados”, no primeiro arquivo.

QUADRO 3 — Construções verbais coletadas em redes sociais — mar. 2022 a nov. 2024

(continua)

Neologismo	Acesso	Status	Neologismo	Acesso	Status
Autopublicar	https://osf.io/x7thr	Domínio insuf.	Flopar	https://osf.io/vcp9t	Neológico
Backupear	https://osf.io/69kac	Neológico	Funfar	https://osf.io/6wrka	Neológico
Baitar	https://osf.io/dm9a7	Neológico	Gongar	https://osf.io/qd4se	Neológico
Bebemorar	-	Não neológico	Googlar	https://osf.io/qz62q	Neológico
Biscoitar	https://osf.io/bn8ha	Neológico	Gourmetizar	https://osf.io/6dkpv	Domínio insuf.
Blogar	https://osf.io/3idwt	Neológico	Groselhar	https://osf.io/q64sa	Neológico
Bondiar	https://osf.io/rpga8	Domínio insuf.	Hatear	https://osf.io/dy8qu	Neológico
Bootar	https://osf.io/akizy	Neológico	Healar	https://osf.io/mvn97	Neológico
Borar	https://osf.io/vz2fp	Neológico	Helicopterizar	https://osf.io/cgks4	Domínio insuf.
Briefar	-	Não neológico	Hitar	https://osf.io/qxh95	Neológico
Brisar	https://osf.io/w7xni	Neológico	Hypar	https://osf.io/5aesr	Neológico
Brocar	https://osf.io/597rh	Neológico	Impichar	https://osf.io/8tezi	Domínio insuf.
Buffar	https://osf.io/wzixk	Neológico	Intolerar	https://osf.io/r7s3q	Neológico
Bugar	https://osf.io/8d2t7	Neológico	Jacar	https://osf.io/rdsqp	Neológico
Bullynar	https://osf.io/t4qvn	Neológico	Jobar	https://osf.io/de6ry	Neológico
Bypassar	https://osf.io/enz4c	Neológico	Kickar	https://osf.io/2rvpi	Neológico
Canastrar	https://osf.io/tsqdx	Neológico	Lacrar	https://osf.io/ceb72	Neológico
Cancelar	https://osf.io/c7nsf	Neológico	Lagartear	-	Não neológico
Causar	-	< 100 curtidas	Laudar	https://osf.io/2xfr4	Neológico
Chilicar	https://osf.io/c62jz	Neológico	Linkar	https://osf.io/v6ytd	Neológico
Codar	https://osf.io/2536b	Neológico	Logar	-	Não neológico
Copar	https://osf.io/8rnt7	Neológico	Lular	https://osf.io/vfex	Domínio insuf.
Coringar	https://osf.io/e643q	Neológico	Maratonar	https://osf.io/fqa95	Neológico
Corongar	https://osf.io/9ep5w	Domínio insuf.	Marolar	https://osf.io/24emn	Neológico
Covidar	https://osf.io/4auhv	Domínio insuf.	Maternar	https://osf.io/k8muv	Neológico
Crashar	https://osf.io/b3whu	Neológico	Militar	-	Não neológico
Critar	https://osf.io/ztp7	Neológico	Mitar	https://osf.io/qs9ri	Neológico
Crushar	https://osf.io/wemip	Neológico	Mutar	https://osf.io/a6kq5	Neológico
Customizar	-	Não neológico	Nerfar	https://osf.io/wzixk	Neológico
Deboar	https://osf.io/rqt3e	Neológico	Nevar	-	Não neológico
Debugar	-	Não neológico	Noronhar	https://osf.io/gnu5e	Neológico
Decolonizar	https://osf.io/v6x98	Domínio insuf.	Novembrar	https://osf.io/mq4iv	Neológico
Dengar	https://osf.io/ghi3k	Neológico	Paternar	https://osf.io/vd5tq	Neológico
Descoisar	https://osf.io/utzwq	Domínio insuf.	Pedefar	-	< 100 curtidas
Desflopar	https://osf.io/zvuu9	Neológico	Perder	https://osf.io/a9thm	Neológico
Desinformar	-	Não neológico	Performar	https://osf.io/duxwq	Neológico
Deslogar	https://osf.io/7bcmz	Neológico	Photoshopar	https://osf.io/x3ytk	Neológico
Desnegativar	https://osf.io/uk894	Domínio insuf.	Pinar	https://osf.io/5mh4j	Neológico
Desprequisar	https://osf.io/5cyn2	Neológico	Pingar	-	< 100 curtidas
Desver	https://osf.io/8zf5t	Neológico	Pistolar	https://osf.io/zbakn	Neológico
Desvotar	https://osf.io/7v6sw	Domínio insuf.	Pixelixar	https://osf.io/46weu	Neológico
Dezembrar	https://osf.io/8xzu5	Neológico	Poemar	-	< 100 curtidas
Dinamitar	-	Não neológico	Postar	-	Não neológico
Domingar	https://osf.io/8fshn	Neológico	Praiar	https://osf.io/ckfgu	Neológico
Dropar	https://osf.io/6rc9w	Neológico	Printar	https://osf.io/837zf	Neológico
Duduzar	https://osf.io/fr8xv	Neológico	Quartar	https://osf.io/95ghc	Neológico
Embrazar	https://osf.io/2y5wt	Neológico	Quintar	https://osf.io/t5d6e	Neológico
Escanear	-	Não neológico	Randomizar	-	Não neológico
Fanficar	https://osf.io/hn2af	Neológico	Renderizar	https://osf.io/3n5jt	Neológico
Farmar	https://osf.io/rht56	Neológico	Resenhar	https://osf.io/fgcj3	Neológico
Favoritar	https://osf.io/ns569	Neológico	Resetar	https://osf.io/e5f9w	Neológico
Feriadar	https://osf.io/54xbr	Neológico	Retuitar	https://osf.io/gpbfm	Neológico
Floodar	https://osf.io/mywne	Neológico	Rolezar	https://osf.io/bm8yd	Neológico

Fonte: Elaborado pelo autor.

QUADRO 3 — Construções verbais coletadas em redes sociais — mar. 2022 a nov. 2024
(Continuação)

Neologismo	Acesso	Status	Neologismo	Acesso	Status
Rushar	https://osf.io/89x4r	Neológico	Tankar	https://osf.io/9a8ne	Neológico
Sabadar	https://osf.io/z9mxu	Neológico	Teletrabalhar	https://osf.io/ksw4a	Neológico
Scheduler	https://osf.io/pvix4	Neológico	Terçar	https://osf.io/3zd95	Neológico
Scrollar	https://osf.io/bfvmp	Neológico	Testar	https://osf.io/gyxnu	Domínio insuf.
Segundar	https://osf.io/2a394	Neológico	Threadar	https://osf.io/rx63w	Neológico
Setar	https://osf.io/q5ca9	Neológico	Tradar	https://osf.io/ga4xs	Neológico
Sextar	https://osf.io/2nyj6	Neológico	Tretar	https://osf.io/e854n	Neológico
Shippar	https://osf.io/hzu3f	Neológico	Trezar	-	< 100 curtidas
Solteirar	https://osf.io/ghj3k	Neológico	Trollar	https://osf.io/qfrsm	Neológico
Spammar	https://osf.io/bhvmq	Neológico	Tropicalizar	-	Não neológico
Splitar	-	< 100 curtidas	Turistar	https://osf.io/xt2nm	Neológico
Sprayar	https://osf.io/n4rbm	Domínio insuf.	Twittar	https://osf.io/v7z3v	Neológico
Stalkear	https://osf.io/xvksq	Neológico	Uberizar	https://osf.io/hbwe2	Domínio insuf.
Startar	https://osf.io/4ikn7	Domínio insuf.	Upar	https://osf.io/r64md	Neológico
Streamar	https://osf.io/pfb85	Neológico	Viralizar	https://osf.io/uc6eb	Neológico
Subir (arquivo)	https://osf.io/b3nze	Neológico	Xisnovar	-	< 100 curtidas
Subnotificar	https://osf.io/8q9th	Domínio insuf.	Zipar	-	Não neológico

Fonte: Elaborado pelo autor.

Paralelamente ao desenvolvimento desta tese, o desenvolvimento do repositório de neologismos Neoteca de Palavras, mencionado em nossos objetivos, contou com três etapas: 1) preparação de domínio virtual interativo; 2) produção de um glossário com categorias didático-teóricas a ser disponibilizado no domínio; 3) inserção de acervo inicial de neologismos.

Na primeira etapa, adquirimos autorizações de hospedagem de sítio virtual institucional da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais para elaboração de um repositório virtual. Junto ao corpo de colaboradores que integram o projeto, elaboramos e estruturamos o sítio virtual,³¹ assim como disponibilizamos o glossário de categorias, com mais de 25 conceitos teóricos referidos bibliograficamente. Concluímos a inserção do acervo inicial de neologismos da Neoteca, que, até a publicação desta tese, já conta com 152 neologismos, incluindo todas as construções neológicas aqui analisadas e também outros neologismos, de natureza não verbal. As classificações, análises e discussões levantadas em nossa pesquisa têm sinergia com o tratamento dos dados do repositório, embora atualizações futuras e necessidade de recortes didáticos diferentes possam trazer distinções entre a apresentação de alguns neologismos nesta pesquisa e na Neoteca. Adicionalmente, ao fim deste trabalho, disponibilizamos um glossário prático com todos os neologismos coletados e acepções extraídas da Neoteca, com *links* para a

³¹ Que já pode ser acessado no *link*: <https://neoteca.letras.ufmg.br/>.

respectiva entrada no site. Essas três etapas aqui relacionadas compõem uma parte das etapas do projeto individual da Neoteca de Palavras, que tem nesta pesquisa seu ponto de ignição.

A partir do próximo capítulo, nos aprofundaremos na análise de nossos dados, começando pelo neologismo verbal 'sextar' e construções análogas, situadas no domínio conceptual de TEMPO.

4 ANÁLISE DE ‘SEXTAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS DE TEMPO

Conhecer a dificuldade de se registrar o exato ponto em que dada palavra novitativa passa a ser utilizada em uma comunidade é um dos desafios de estudos da Neologia, mas podemos dizer que registros da construção neológica ‘sextou’ começaram a surgir em algum ponto da primeira década dos anos 2000, sendo muito presente em *memes* e *hashtags* de redes sociais e ambientes digitais informais.³²

A forma mais recorrente em que o verbo aparece em nossas ocorrências é ‘sextou’. O neologismo ‘sextou’ manifestou também variações de uso flexional da palavra, como ‘sextarei’ e ‘sextarás’. O tipo de mapeamento entre forma e função pelo qual as construções ‘sextar’ realizam-se parece instanciar novas construções lexicais análogas, com empacotamentos de informação semântica similares. O Quadro 4 lista o grupo de construções $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$ a serem analisadas nas subseções 4.1 e 4.2:

Quadro 4 — Neologismos verbais de TEMPO

Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
sextou	Sextou! [...]	Site de Mensagens	1 dez. 2022
sextou, sextarei	sextou, mas desconfio q não sextarei	Instagram	1 dez. 2022
Sextou, sextarás	“Sextou, mas tu não sextarás” - covid19	Twitter/X	30 nov. 2022
sextar, sabada (<i>sic</i>), domingar	queria entender esse povo q não trabalha e tem dinheiro pra Sextar Sabada Domingar [...]	Site de Memes	26 nov. 2022
sextou, sabadou, domingou, segundou	sextou sabadou domingou segundou	Site de Memes	25 nov. 2022
terçou	terçou, acordei igual vinho, a cada ano que passa, eu só melhoro [...]	Instagram	30 dez. 2022
Quartou	QUARTOU E NGM AGUENTA MAIS ESSA SEMANA	Twitter/X	5 abr. 2024
quintou	quintou, e quando achar que sua vida não está boa [...]	TikTok	22 jun. 2023
dezebrou	Dezebrou [...]	Twitter/X	1 dez. 2022
novembrou	Novembrou no Beto Carrero World.	Youtube	24 jun. 2023
feriadou	#FERIADOU [...]	Facebook	1 dez. 2022
copou	Copou	Instagram	2 dez. 2022

Fonte: Elaborado pelo autor.

³² Parte preliminar da análise e dos resultados apresentados neste capítulo encontra-se no artigo “Motivações cognitivas e funcionais para neologismos verbais do português brasileiro: a construção ‘sextar’ e outras instanciações análogas”, publicado na revista Delta (Ferreira; Amaral, 2024).

4.1 A construção ‘sextou’

Vejam os exemplos de ocorrência de neologismos ‘sextar’ nas Imagens 8 a 11:

IMAGEM 8 – Sextou

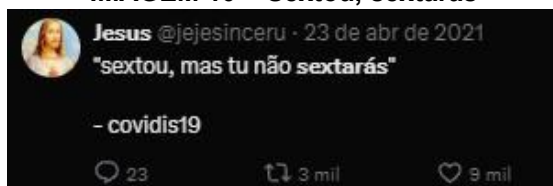


Fonte: Com Amor Frases (site de mensagens)

IMAGEM 9 – Sextou, sextarei

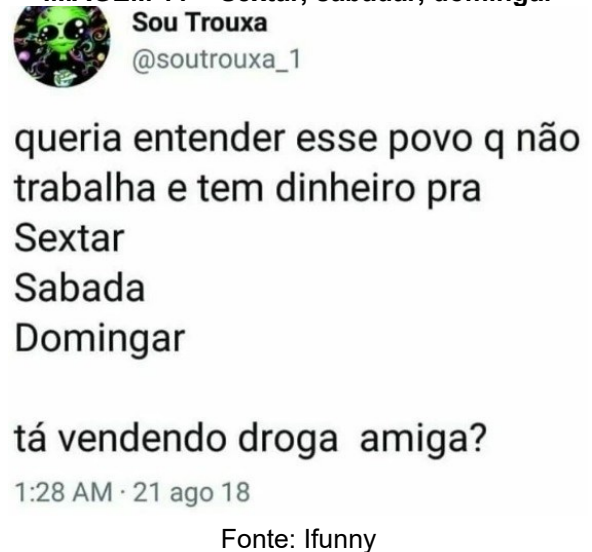


IMAGEM 10 – Sextou, sextarás



Fonte: Twitter/X

IMAGEM 11 – Sextar, sabadar, domingar



A Imagem 8 nos apresenta a forma mais frequente encontrada em nossos dados para o neologismo ‘sextar’, o ‘sextou’, flexionado em 3ª pessoa, sem participantes expressos e isolado — o uso é similar a construções como ‘demorou’, ‘partiu’, ‘falou’ e ‘fechou’,³³ que muitas vezes trazem um viés interjectivo e coloquial.

³³ Alguns exemplos de usos no português para essas construções: a) “Demorou!” pode ser usado como interjeição de resposta positiva a um convite ou para expressar concordância a algo; b) “Partiu!” é um anúncio de partida para determinado lugar/evento, muitas vezes de conotação positiva, como uma

Nos casos de ‘sextare’ e ‘sextarás’, além de serem marcadas por morfemas de flexão, que indicam informações como tempo, pessoa e número, as palavras se integram à construção de estrutura argumental instanciada nos enunciados em que se inserem. Tais construções contém participantes expressos que atuam como agentes do ‘sextar’. No caso do uso infinitivo de ‘sextar’ na Imagem 11, a construção adquire morfema de 1ª conjugação e se integra à construção oracional como argumento, cujo predador central é ‘tem dinheiro para’. Percebemos então nesses quatro primeiros exemplos dos neologismos ‘sextar’ dois usos: um uso autônomo, que constitui o enunciado sem participantes expressos, e um uso pessoal explícito, que se relaciona com agentes expressos que “sextam”.

As ocorrências da construção ‘sextar’ instanciam a construção esquemática [[X]_{OBJ TEMPO} -ar]_{AÇÃO}. Nesta, [X] representa o que chamaremos de base conceptual, enquanto -ar representa a flexão verbal e seu paradigma. O subscrito _{OBJ TEMPO} representa o conceito (objeto) e o domínio conceptual (TEMPO) ao qual a base está condicionada — objeto temporal ligado ao *frame* de ‘Dia da semana’, no caso das construções ‘sextar’ — e o subscrito _{AÇÃO} denota a classe semântica expressa/perfilada pela nova construção. Contudo, não basta definirmos essa criação lexical a partir da descrição de uma construção esquemática com o uso do sufixo -ar, pois já sabemos de maneira intuitiva que no português tanto -ar quanto seu paradigma flexional servem para criar neologismos verbais. É fundamental compreender motivações cognitivas e funcionais relacionadas à base concatenada pelo sufixo, para a atualização do significado na formação do neologismo.

Entre definições de caráter mais popular encontradas na internet para a construção ‘sextar’, nos deparamos com as seguintes:

- a) “Gíria muito usada em contextos virtuais, especialmente em redes sociais, para anunciar que a semana acabou e que o final de semana está prestes a começar, geralmente acompanhada de uma hashtag (#sextou)” (Dicio).³⁴

festa; c) “Falou!” é gíria de despedida em algumas comunidades; c) “Fechou!” é similar ao “Demorou!” em seus contextos de uso, talvez fazendo analogia à expressão de ‘negócio fechado’.

³⁴ Disponível em:

<https://www.dicio.com.br/sextou/#:~:text=%5BG%C3%ADria%5D%20Anunciar%20o%20in%C3%ADcio%20do,de%20aproveitar%20a%20vida%2C%20sextou!>. Acesso em: 5 fev. 2023.

- b) “Expressão usada para dizer que chegou a sexta-feira, dia de sair com os amigos, ir no happy hour, ir pra balada, cometer loucuras. É o anúncio do fim de semana” (Dicionário Informal).³⁵
- c) “1. [Brasil, informal] Ser sexta-feira, véspera de fim de semana (ex.: já falta pouco para sextar). 2. [Brasil, informal] Aproveitar a diversão ou o descanso associados a esse período (ex.: bora sextar com a gente; hoje eu vou sextar em casa, e vocês?)” (Priberam).³⁶

Além de trazerem o significado de “anunciar que é sexta-feira”, todas essas acepções levam em consideração informações inerentes ao *frame* semântico de ‘sexta-feira’ e seu ‘script’: aquilo que se faz, ou que se espera fazer, nesse dia da semana. Há uma dependência do conhecimento enciclopédico sobre esse dia da semana, pautado na vivência cultural e social do falante, e apenas por meio dessas motivações empíricas o conceito é categorizado na cognição e inteligido adequadamente na linguagem. Geralmente, para o falante do português brasileiro, a sexta-feira não é apenas um dia da semana, mas o último dia de trabalho, o início do descanso do fim de semana, uma ocasião de boa expectativa, comemoração, festividade e lazer. Saber o que é socio-historicamente convencionalizado a ser feito em uma sexta-feira envolve, além da evocação do *script* do dia, conhecimentos outros evocados no *frame*: sexta é um dia dentre os sete da semana; há um subperíodo de semana chamado ‘fim de semana’ do qual sexta é um marco de iminência; outros dias da semana envolvem outros *scripts* de atividades; e assim por diante. A categoria ‘sexta-feira’ só pode ser concebida estabelecendo-se relações dentro do sistema de categorias que evoca, assim como sua nova categoria relacionada ‘sextar’.

Esses conhecimentos de ‘sexta’ acionados ganham corpo na construção linguística e realizam-se por meio da função semântico-pragmática a partir da combinação entre o conteúdo semântico e empacotamento de informação. A produção do neologismo ‘sextar’ parece vir de uma necessidade de falar sobre as atividades relacionadas ao *script* e ao *frame* evocado pela ‘sexta-feira’. A construção ‘sexta-feira’ tem empacotamento prototípico correspondente ao ato proposicional de referência para denotar um objeto abstrato (o dia da semana), então não pode

³⁵ Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/sextou/>. Acesso em: 5 fev. 2023.

³⁶ Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sextar>. Acesso em: 5 fev. 2023.

atender à demanda comunicativa para se expressar ações relacionadas a esse dia. Assim, o conhecimento enciclopédico relacionado ao *frame* de sexta é utilizado diferentemente, como um conceito de ação (ou ações) em vez de um conceito de objeto. Isso ocorre a partir do uso da estratégia da flexão *-ar* e seu paradigma, que é uma codificação própria de construções verbais prototípicas (que expressam a predicação de uma ação), para denotar atividades relacionadas ao objeto temporal 'sexta-feira'. Em termos de construtura, a estratégia *X-ar* perfila a ação de 'sextar' e todas suas atividades integrantes no neologismo.

Retomando as definições de Croft (2022) para as classes semânticas, 'sexta-feira' é uma entidade objeto, por seu caráter estático e não relacional, enquanto a construção neológica 'sextar' expressa uma ação, por seu caráter dinâmico e relacional. No entanto, ao observar os dois usos encontrados para o neologismo, a forma mais recorrente, 'sextou', de uso isolado no enunciado, difere-se de formas como 'sextarei' e 'sextarás', que evocam participantes explícitos, com relacionalidade mais evidente. Na Imagem 9, em "[...] mas desconfio que não sextarei", existe um "Eu que sexta" codificado na estratégia verbal pela desinência: isto é, o participante desconfiado de que não conseguirá realizar aquilo que se faz em uma sexta-feira, que é celebrar a chegada do fim de semana depois da semana de trabalho. O caráter relacional da ação de 'sextar' está ainda mais evidente na construção na Imagem 10, em que 'sextarás' manifesta um 'Tu' expresso na oração (evocando também o domínio religioso cristão por meio desse tipo de flexão, frequente na literatura bíblica, em conjunto com o nome do perfil 'Jesus' e a fonte fictícia do trecho 'Covid19'), que está sendo coibido de praticar a rede conceptual de atividades típicas relacionadas ao fim de sexta-feira, por conta do isolamento social do Coronavírus. Os dois casos exemplificam como a estratégia *X-ar* perfila o conceito de ação, favorecendo o empacotamento de informação como predicação: predica-se no enunciado da Imagem 9 sobre o referente 'Eu' e na Imagem 10 sobre o referente 'Tu'.

A construção 'sextou', presente nas Imagens 8, 9 e 10, entretanto, não é um conceito de ação usado para pregar sobre o referente 'Ele', como ocorre com o 'sextarei', funcionando mais como uma declaração acerca de um acontecimento. Nesse uso, semanticamente, 'sextou' apresenta-se relacional com o próprio conceito objeto de 'sexta-feira', incorporado à própria construção lexical, como a chegada ou a iminência de "algo". Esse algo que participa da conceptualização do neologismo é o

próprio dia da semana — “a chegada da sexta-feira” — envolvendo toda a rede de categorias relacionadas ao *frame*.

Podemos entender, assim, que o uso predicativo das construções ‘sextar’ analisadas descrevem a predicação de uma ação e se integram a construções de estrutura argumental, com um participante explicitamente codificado (“quem sexta”). Já o uso codificado por meio da construção *X-ou* envolve também um empacotamento de informação de predicação de ação, porém, o participante nesse caso não se apresenta expresso por uma estratégia própria, seja por morfema, construção lexical ou outro tipo de codificação, sendo incorporado ao próprio verbo.

Além disso, a escolha de uso por uma construção lexical (‘sextou’) em vez de uma construção oracional (‘chegou a sexta-feira’) pode ter relações também com a dinâmica de forças do evento representado. Ou seja, o uso de uma forma ou outra tem a ver com como se quer perspectivar as forças que impulsionam o evento relacionado. Em ‘sextou’ como oração isolada, o participante não expresso pode perspectivar a chegada do dia como algo de causa inevitável e súbito, tal qual um fenômeno natural (‘choveu’, ‘ventou’). Já na construção oracional, perde-se proeminência ao se desdobrar o evento com o participante expresso (a sexta-feira); o impacto do acontecimento é fragmentado e instiga menos iminência à pressão que o impulsiona. Em usos argumentais, como em ‘sextarei’ do enunciado da Imagem 9, a dinâmica de forças é outra, configurando a cena de modo a atribuir a causalidade das atividades do dia a um agente participante, como se essa construtura permitisse a ele “fazer” esse objeto de tempo, agir e influenciar sua ocorrência.

O uso da forma infinitiva na Imagem 11 também funciona como empacotamento de ação como predicação, dessa vez não só com a sexta-feira, que serve de argumento para “esse povo que não trabalha e tem dinheiro para X”. Tanto ‘sextar’, quanto ‘sabadar’ e ‘domingar’ evocam atividades do *frame* de conceitos de objetos específicos (‘sexta-feira’, ‘sábado’, ‘domingo’), codificados por meio da estratégia morfossintática *X-ar*, própria de construções verbais prototípicas.

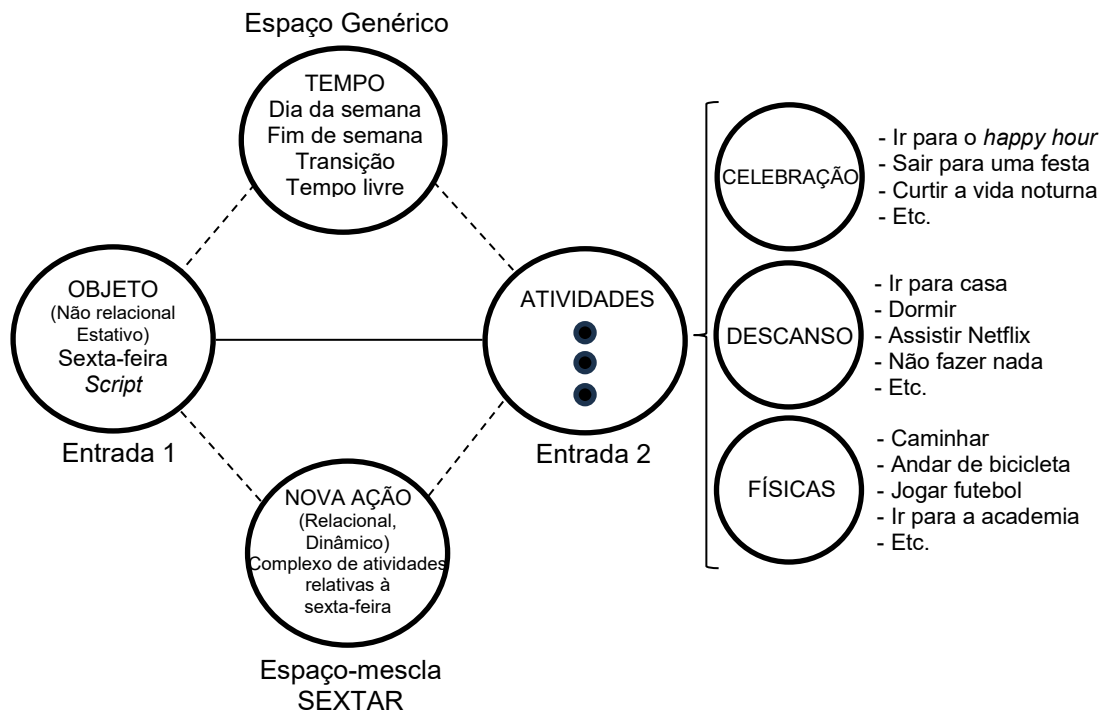
Possivelmente, a construção verbal ‘sextar’ originou-se com a flexão *-ou*, em seu uso isolado, no formato popular de *hashtag* das redes sociais, e sua difusão/frequência acabou por licenciar o uso de outras formas flexionais, como em ‘sextar’, ‘sextarei’ e ‘sextarás’. Essa variedade morfológica não ocorre com os outros neologismos verbais de tempo, que propomos como possíveis criações análogas a ‘sextar’, não tão estabelecidas ainda. Mas, ainda assim, ‘sextar’ não ocorre no

paradigma flexional verbal de modo tão completo quanto outros verbos já estabelecidos na língua. Isso nos leva a considerar, por exemplo, que o potencial de comportamento desses verbos tem uma relação inversa ao seu *status* neológico. Quanto mais formas flexionais em uso, menos neológico é o verbo.

Em qualquer um dos usos das construções ‘sextar’ observados em nossos dados, o significado da palavra capta todo o conhecimento enciclopédico do *script* e do *frame* semântico de ‘sexta-feira’ e o direciona a um novo uso e a uma nova função, empacotada diferentemente conforme a necessidade do discurso — assim emerge o neologismo em questão. Importa ainda entender que esses neologismos não estão transformando um conceito de objeto em um conceito de ação, mas, sim, perfilando uma base conceptual, que é essencialmente regida por seus domínios específicos, em um tipo de processo. Quando “sextamos”, mantemos o(s) domínio(s) cognitivo(s) de ‘sexta-feira’, alterando o perfil de uso, a perspectivação: expressar essa base conceptual como ação ou objeto é uma questão de construtura. Logo, de ‘sexta-feira’ para ‘sextar’, o que muda não é a base, é a conceptualização dessa base.

Percebemos, então, que ‘sextar’ surge de uma necessidade comunicativa que o falante tem de falar sobre atividades convencionalizadas relacionadas a um conceito de objeto de tempo e, como veremos adiante, não apenas; há necessidade também de mesclar todas essas atividades em uma única ação complexa, perfilada na construção novitativa. A ação que se “cria” por meio desse neologismo serve-se das diversas atividades do *script* em um processo de integração conceptual fundamental para esse fenômeno criativo, conforme representado na Imagem 12.

IMAGEM 12 — Mesclagem conceptual em ‘sextar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa representação de mesclagem conceptual, ocorre integração por rede de escopo simples, na qual o espaço mental da entrada 2, de atividades, tem seus elementos configurados conforme o *frame* organizador da entrada 1, o conceito de objeto temporal 'sexta-feira'. Como resultado, os elementos da entrada 2 organizam-se em subdomínios de tipos de atividades diversos (que vão, inclusive, além dos três tipos mencionados). Esses subdomínios têm relação direta com o *script* do objeto 'sexta-feira' e tanto a entrada de conceito de objeto quanto a entrada de atividades são subjacentes ao domínio (ou domínio-matriz) de TEMPO, no espaço genérico, compartilhando elementos (ou outros domínios, relacionados à matriz), como conhecimentos enciclopédicos relativos aos dias da semana, ao período de transição para o fim de semana, ao tempo livre característico desse período, entre outros. A partir da seleção de elementos contidos nos domínios de entrada, projetam-se esses conhecimentos para o espaço-mescla, a fim de integrar eventos no novo domínio que comporão na estrutura emergente uma nova ação complexa, expressa pelo neologismo 'sextar'. Dessa forma, atividades são evocadas, sociocultural e cognitivamente, do *script* do objeto 'sexta-feira', então perfiladas por meio da estratégia *X-ar* e seu paradigma em uma única construção.

Logo, quando temos na Imagem 10 Jesus falando que “tu não sextarás”, isso envolve o potencial da expressão de quaisquer das atividades do *script* de sexta-feira, manifestadas e selecionadas conforme o construto e o discurso. Nesse exemplo, por meio do “covid19”, compreendemos que a seleção de atividades denotadas por ‘sextar’ restringe atividades de caráter celebrativo e integra na mescla atividades de outros domínios, como o de descanso ou atividades físicas realizáveis em casa (entre outros domínios de atividades). Dessa maneira, cada manifestação discursiva do neologismo constrói-se a partir de uma mesclagem diferente, mas dentro da rede de possibilidades envolvida em determinado *frame/script*, ou seja, organizando a integração de atividades selecionadas conforme a necessidade comunicativa.

Há também uma certa concorrência de uso entre construções como “Chegou a sexta-feira!” e “Sextou!” que nos faz questionar por que uma nova construção, menos consolidada em nossa memória e menos frequente que expressões já estabelecidas da língua, começa a ganhar popularidade e se difundir. A integração semântico-funcional que ocorre na escolha pela construção lexical em vez da oracional pode ser explicada em termos de operações de construturas, no sentido de que ambas as construções são maneiras diferentes de se conceptualizar uma mesma cena cognitiva. A construção ‘sextar’ conceptualiza com saliência os processos/eventos envolvidos no conceito de objeto ‘sexta-feira’, diferentemente de uma construção mais analítica. Por exemplo, na Imagem 11, na oração “... e tem dinheiro pra sextar”, o argumento de ‘tem dinheiro pra’ ser ‘sextar’ traz mais destaque às atividades típicas do dia do que se usadas formas sentenciais como “curtir/aproveitar a sexta-feira”, que envolve uma oração subordinada, com novos desdobramentos argumentais e semânticos. Perspectiva-se assim certa proeminência de um elemento conceptual da cena cognitiva e, conseqüentemente, de conhecimentos relacionados a seu *frame* e seu *script*. A saliência do dia como um evento é construída pelo perfilamento de ação atribuído pela estratégia *X-ar*, ressaltado pela dinâmica de forças que envolve um “sextador” agindo sobre uma ‘sexta-feira’ para resultar atividades culturais características e esperadas de se fazer nesse dia.

4.2 Outros neologismos verbais *X-ar* com base em objetos de tempo

A popularidade do neologismo ‘sextar’ parece servir à produção de diversos outros neologismos com processos funcionais-semânticos similares. Ainda que essa

possa ser uma afirmação forte para ser dada *a priori*, sem um conjunto de dados ou *corpora* que atestem informações quantitativas, há indícios de uma maior frequência de uso das construções ‘sextar’ que não são replicados em outros dados que instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, como, por exemplo, seu uso estendido com outras flexões verbais além do *-ou*.

Ao buscar no *site* de pesquisas Google³⁷ digitando a entrada [“sextar” OR “sextou”] (entre aspas, para especificar ocorrências nessa forma exata da palavra, e com a função OR, que delimita todos os resultados com ambas as formas), com marcação do filtro “Pesquisar em Português”, e fazer o mesmo procedimento com os outros neologismos de tempo analisados, encontramos cerca de 39.9 milhões de resultados para ‘sextar/sextou’ contra 11.3 milhões do segundo colocado, que foi ‘sabadar/sabadou’, o que indica uma diferença substancial de frequência da primeira com relação às outras construções, considerando o ambiente digital da internet. Isso nos leva a inferir que a diferença significativa de ocorrências de ‘sextar’ necessitaria de mais tempo do que as outras construções para atingir seu número, fazendo-a uma construção mais antiga dentre outros neologismos que instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$ e ampliando a produtividade e esquematicidade dessa a partir do uso de outras bases.

Assim, assumiremos aqui a possibilidade positiva da ocorrência de ‘sextar’ (mais especificamente ‘sextou’) ter sido fonte para outros neologismos verbais, como potenciais analogias. Há inclusive aproximações semântico-funcionais que favorecem essa relação análoga, como veremos adiante, além do favorecimento do uso da flexão *-ou* como estratégia morfossintática do conceito para denotar, salientemente, a chegada de dado objeto de tempo. Vejamos a seguir outras construções análogas a ‘sextou’, que instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, prosseguindo pela Imagem 13:

³⁷ Disponível em: https://www.google.com/?hl=pt_BR. Acesso em: 6 out. 2025.

IMAGEM 13 – Sabadou, domingou, segundou
sextou sabadou



Fonte: Ifunny

A sequência de quadros trazidos na Imagem 13 pelo *meme* mostra uma reação diferente do personagem apenas no ‘segundou’, em que ele finalmente sai da coberta. Nos três primeiros, o comportamento do personagem implica um tipo de atividade típica para dias livres, envolvidos no *frame* e no *script* de todos os dias que compõem o fim de semana: descansar/aproveitar a preguiça. A reação do personagem muda no caso da segunda-feira, acompanhando a variação do *frame* semântico desse dia específico da semana. O ‘segundou’ não participa do esquema de fim de semana e evoca em sua rede de categorias conceptuais aquilo que se faz em uma segunda-feira, que é retornar às obrigações semanais. Logo, são integradas em ‘segundou’ atividades muito distintas das integradas nos outros três neologismos, considerando, por exemplo, o conhecimento de que a segunda-feira envolve o início dos ‘dias úteis’ semanais, portanto não é um dia para atividades de descanso.

O uso da construção morfológica *X-ou* como estratégia codifica a função da mesma maneira que os usos sem participantes expressos de ‘sextou’, ou seja, com significado de chegada de determinado período de tempo. As construções ‘sabadou’, ‘domingou’ e ‘segundou’ são mapeadas em suas formas e funções da mesma maneira que ‘sextou’: partindo de um empacotamento de informação que dispara atualizações semânticas na palavra, perfiladas pela estratégia verbal, expressando uma ação complexa relacionada a dado período de tempo. Notamos também que a chegada de determinado período temporal traz toda informação cognitiva relacionada a este, com as expectativas e os ideais sociais que lhe são correspondentes.

Nos enunciados (1), (2) e (3), veiculados nas redes sociais Instagram, TikTok e Twitter/X, encontramos construções que ilustram a produtividade dos neologismos de tempo usando como base conceptual outros dias da semana, de modo análogo às construções *X-ou* analisadas até aqui:

- (1) “[...] terçoou [*sic*], acordei igual vinho, a cada ano que passa eu só melhora [...]”³⁸
- (2) “[...] QUARTOU E NGM AGUENTA MAIS ESSA SEMANA. SEJA UMA BOA PESSOA [*sic*] E MANDE UM MEME AQUI”³⁹
- (3) “Quintoou [*sic*], e quando achar que sua vida não está boa lembre de cinco milionários que entraram em um submarino, sem motor, sem gps e sem controle [...]”⁴⁰

Nos três casos, há indicação da chegada de determinado conceito de objeto temporal, respectivamente a terça, quarta e quinta-feira, funcionalmente empacotados como predicação de um conceito de ação que engloba experiências relativas a esses dias da semana. Em (1), o enunciado de teor otimista ressalta uma mensagem de esperança frente ao conhecimento de que terça-feira se posiciona no início da escala da semana de dias úteis, como uma mensagem de ânimo e revigoração para seguir adiante. Em (2), o descontentamento do enunciador com relação à sensação de semana longa nasce do tédio evocado do *frame* de ‘quarta-feira’, como um marco médio temporal que não se enquadra nem no início, nem no fim do período semanal. Em (3), temos no *frame* de ‘quinta-feira’ a proximidade do fim de semana, apesar de esse não ser um dia tão iminente nessa escala como a sexta-feira — uma sensação de “quase lá”: o acidente do submarino *Titan* parece funcionar aqui quase como uma repreensão: “Para de reclamar, a semana já está acabando (e o fim de semana chegando)”.

³⁸ Disponível em: <https://osf.io/5tnrb>. Acesso em: 15 abr. 2023.

³⁹ Disponível em: <https://osf.io/95ghc>. Acesso em: 5 abr. 2024.

⁴⁰ Disponível em: <https://osf.io/sx7nf>. Acesso em: 22 jun. 2023.

Imagem 14 – Dezembro



Fonte: Twitter/X

Na imagem 14, ‘dezembrou’ também instancia a construção $[[X]_{\text{OBJ}} \text{TEMPO} - \text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, partindo do *frame* e do *script* não de um dia, mas de um mês, que tem a carga informativa de ser um mês de celebrações (assim como sexta é um dia de celebração), em que se deve comemorar as festas de fim de ano, desejar felicidade às outras pessoas. A estrutura de ‘ho ho ho’ como um referente, usada no enunciado como metonímia do personagem Papai Noel, também complementa o aspecto comemorativo desse período temporal e incorpora o próprio *status* celebrativo à construção novitativa ‘dezembrou’. O processo de expressar a ação complexa ‘dezembrou’ — o que envolve e integra atividades convencionalmente realizadas no objeto temporal ‘dezembro’ — parte do empacotamento de informação por predicação por meio da estratégia verbal. A construção verbal (com participante incorporado) remete à ideia da chegada desse período e de suas especificidades marcadas pela rede de conceitos de seu *frame*.

Em um vídeo promocional de um parque de diversões temático, encontramos também a construção ‘novembrou’, na chamada-título “Novembrou no Beto Carrero World”⁴¹, que também parte da base de conhecimentos do domínio do TEMPO e dos meses do ano, relacionado ao *frame* específico de um objeto temporal. Mais uma vez, a estratégia verbal perfila um conceito de ação, envolvendo a integração de atividades típicas captadas do conhecimento prévio sobre o mês novembro. É possível fazer um paralelo entre ‘sextou/quintou’ e ‘dezembrou/novembrou’, uma vez que a rede conceptual relacionada a novembro também o coloca em uma posição limítrofe com

⁴¹ Disponível em: <https://osf.io/yuhgj>. Acesso em: 24 jun. 2023.

um período próprio a atividades de descanso e lazer, a sensação aproximada de “quase lá” evocada pelo dia de quinta-feira. Logo, não é coincidência que uma promoção desse tipo tenha sido vinculada ao mês de novembro, que já tem essa proximidade com o mês oficial de início de férias escolares.

Novas construções que instanciam $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$ continuam a emergir, evidenciando a produtividade dos processos cognitivo-funcionais que fazem parte dessa construção, como a ocorrência de *hashtags* de ‘feriadou’ em redes sociais.⁴² Partindo da base conceptual ‘feriado’, ‘feriadou’ replica o comportamento das construções lexicais que vimos até aqui, usando-se da flexão verbal como estratégia para expressar informações e expectativas culturais do que geralmente é feito no feriado — se divertir, descansar, festejar —, informações relacionadas a um conceito de objeto que compõem uma ação complexa e são expressas como uma predicação (com a estratégia *-ou*), em vez de uma referenciação.

Percebemos também outras construções emergentes que instanciam $[[X]_{\text{OBJ TEMPO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$ com bases conceptuais que escapam a categorias semânticas tipicamente temporais, como dias da semana e meses, mas envolvem ainda o domínio TEMPO em alguma medida. O neologismo ‘copou’, por exemplo, foi usado em publicações das redes sociais em que os usuários registravam em vídeo ou foto o lugar em que assistiam os jogos da Copa do Mundo de futebol de 2022, geralmente em ambientes decorados e festivos, fosse em casa ou bares e restaurantes.⁴³ O conceito de objeto ‘Copa (do Mundo)’, por denotar um tipo de evento que se estabelece em nosso cotidiano brasileiro como uma “época de copa”, dada a significância que a cultura brasileira direciona ao esporte futebol, tem certo potencial dinâmico para ser empacotado como a predicação de uma ação de período temporal.⁴⁴ Assim, a estratégia de codificação *-ou* é usada para cobrir a necessidade de se expressar, por meio de uma única palavra, que chegou a copa do mundo e toda a festividade a ela relacionada.

A partir de ‘copou’, percebemos que conceitos muito susceptíveis a demarcar uma época em determinada comunidade ou cultura são susceptíveis a serem a base

⁴² Disponível em: <https://osf.io/wafgh>. Acesso em: 1 dez. 2022.

⁴³ Disponível em: <https://osf.io/xub2a>. Acesso em: 2 dez. 2022.

⁴⁴ É importante considerar que o conhecimento enciclopédico possui natureza complexa e a atribuição de *frames* e domínios não é exaustiva ou excludente. O neologismo ‘copar’, por exemplo, em nosso recorte de análise, foi classificado no escopo do domínio de TEMPO por ser análogo a ‘sextar’, mas pode ser observado também a partir de outros domínios, como ESPORTES ou EVENTOS.

da construção [[X_{OBJ} TEMPO] -ar]AÇÃO. O seguinte dado em (4) não é neológico, mas também se enquadra no mesmo esquema, extraído de um *print* de conversa do Instagram:

(4) [...] — cê tá bem? como tá *seu quarentenou*?

— tem alongado bem as costinhas? porque não deve estar sendo fácil carregar nelas o peso de ser o amor de minha vida [...]

— aliás, meu sonho *de quarentenou* é eu + vc, álcool gel 70% e estoque de paçoquinha [...] ⁴⁵ (grifos nossos)

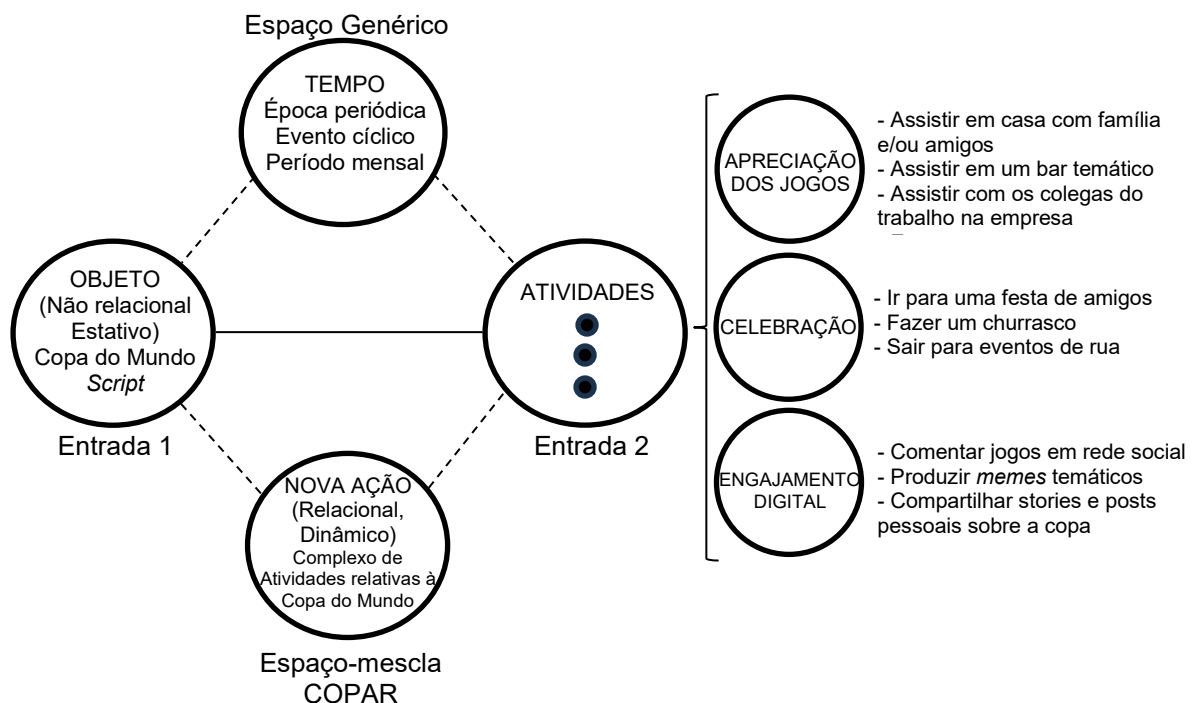
No Brasil e no mundo, a orientação de quarentena foi estratégia usada para combater a pandemia do Novo Coronavírus, entre os anos de 2020 e 2023, trazendo ao nosso conhecimento enciclopédico sua própria rede de categorias conceptuais a partir do que vivenciamos nesse tempo. A construção ‘quarentena’ denota um período de isolamento para evitar que determinada doença se propague, logo trata-se de um conceito de objeto (estático e não relacional). No enunciado (4), temos dois empacotamentos de informação diferentes para esse conceito; em ambos, é presente a estratégia morfossintática *-ou*, própria da construção verbal prototípica. O *frame* semântico e o *script* do conceito temporal ‘quarentena’ servem à criação de uma nova ação complexa, onde estão implicadas todas suas atividades características: ficar em casa, trabalhar em *home office*, redobrar cuidados sanitários, manter distanciamento social e uso de máscara se precisar sair. ‘Quarentenou’ ganha a dinamicidade de uma ação, ao ser expressa com a estratégia morfológica verbal. No entanto, diferentemente dos outros casos, os empacotamentos ocorridos nas construções do enunciado (4) são distintos. Em “como tá seu quarentenou?”, a construção ‘quarentenou’ tem o conceito de ação empacotado como referência, sendo a predicação expressa pela construção verbal ‘tá’ (está). Em “meu sonho de quarentenou [...]”, ‘quarentenou’ também é conceito de ação, mas com função de modificação — a construção ‘de quarentenou’ é empacotada para modificação do referente ‘meu sonho’. Nesses casos, ‘seu’ e ‘de’ atuam como estratégias morfossintáticas para expressar as funções respectivas de referência e modificação, enquanto o formativo de verbo *-ou* é a estratégia que mantém o *status*

⁴⁵ Disponível em: <https://osf.io/jn9g5>. Acesso em: 05 set. 2022.

conceptual de ação na construção. Nesse sentido, percebemos que o uso de ‘quarentenou’ em vez de ‘quarentena’ não é arbitrário; são distintos, perspectivados e motivados pela função discursiva. Logo, ‘quarentenou’ distingue-se por construir a experiência a partir de um perfilamento eventivo, que remete à denotação do grupo de atividades relacionadas ao objeto de tempo e não à denotação do próprio objeto de tempo em si.

Como ocorre com ‘sextar’, cada um desses neologismos que instanciam de $[[X_{OBJ} \text{ TEMPO}] -ar]_{AÇÃO}$ serve à integração de eventos realizada pela mesclagem conceptual, por meio de rede de escopo simples, a fim de concentrar e trazer proeminência às atividades do objeto de tempo em questão por meio de uma única construção lexical. Como vimos, cada um desses objetos de tempo tem em seu *script* grupos de atividades específicas que são organizadas e selecionadas para compor a nova ação expressa pelo neologismo. Retomando nosso dado menos usual dessa subseção, o neologismo verbal ‘copou’, podemos representar como essa integração funciona assim como fizemos com ‘sextou’, por meio da imagem 15:

IMAGEM 15 — Mesclagem conceptual em ‘copou’

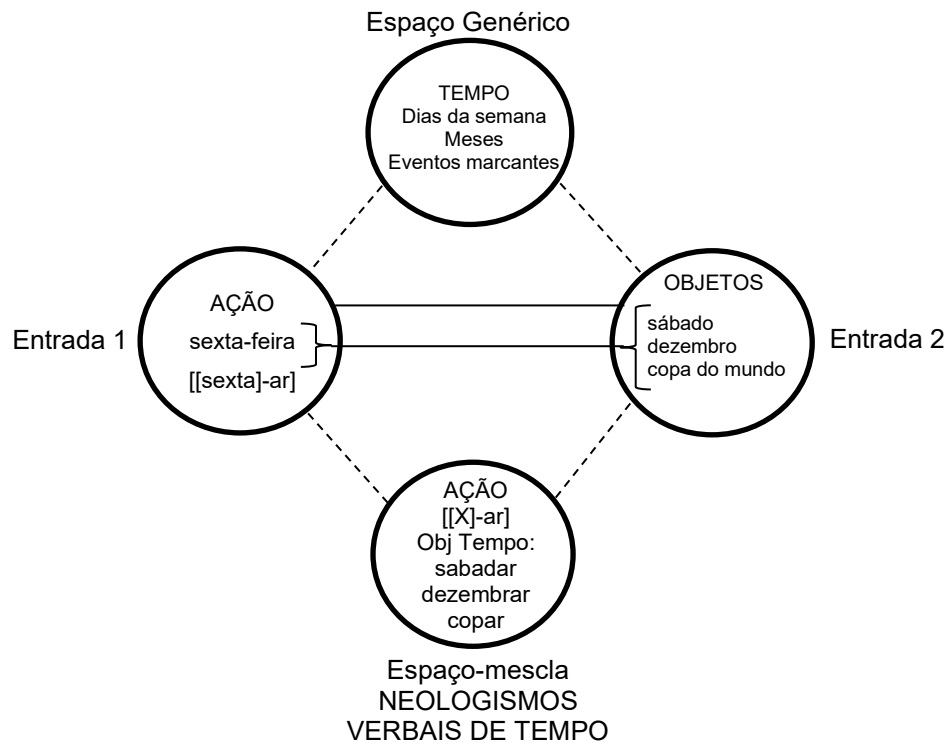


Fonte: Elaborado pelo autor.

Vemos no diagrama de ‘copar’ que são evocados vários tipos distintos de atividades do *script* próprio do objeto de tempo ‘copa (do mundo)’. O *frame* da copa estrutura a seleção de elementos da entrada 2 a serem projetados no espaço-mescla, conforme os tipos de atividades realizáveis nesse “tempo de copa”: atividades de apreciação dos jogos (assistir em casa com a família, assistir em bares temáticos), atividades de celebração (sair para comemorar os jogos), atividades de engajamento digital (comentar os jogos em redes sociais, compartilhar stories de onde se está assistindo o jogo), entre outras. A partir do contexto e do discurso, as atividades são integradas no espaço-mescla em uma nova ação complexa, expressa pelo neologismo ‘copar’. Em nosso exemplo de ‘copar’, um *story* de Instagram com um imenso telão transmitindo um jogo do Brasil em um palco com comentaristas, plateia lotada (similar a um *show* musical) e a legenda “copou”, são projetadas na mescla atividades de apreciação, celebração e engajamento digital particulares, consonantes ao uso linguístico: obviamente, atividades como “assistir em casa com familiares” e “fazer um churrasco” não foram incluídas na seleção cognitiva desse uso. Importa assim ressaltar que esse modelo apresentado para explicar a mesclagem em nossos dados não é rígido ou exaustivo; há inúmeros tipos de atividades ou inúmeras atividades individuais dentro de cada tipo e o que elencamos por discriminar em nossas representações são recortes didáticos.

A partir da teoria de mesclagem conceptual, é possível ainda explicar a possível relação de analogia entre ‘sextou’ e os outros objetos de tempo que são base a neologismos verbais como ‘sabadar’, ‘dezembrar’ e ‘copar’, conforme ilustrado na Imagem 16:

IMAGEM 16 — Mesclagem conceptual em neologismos análogos a ‘sextar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

A Imagem 16 também traz uma mesclagem conceptual realizada a partir de uma rede de escopo simples, na qual o *frame* organizador de um dos espaços de entrada serve para configurar o espaço-mescla. No espaço genérico, temos o ponto comum entre todas as entradas, que é o domínio conceptual de TEMPO e seus elementos, que são qualquer categoria relacionada a marcadores, intervalos e referenciais temporais. No espaço de entrada 1, temos a construção 'sextar' como uma ação complexa relacionada ao dia da sexta-feira, codificada na construção esquemática X-ar como [[sexta] -ar]. No espaço de entrada 2, temos construções diversas que denotam objetos, dividindo o domínio de TEMPO do espaço genérico com o objeto 'sexta-feira' da entrada 1, mas sem uma estratégia morfossintática que as codifique como ações. Os traçados entre os espaços realizam o mapeamento analógico entre cada elemento e a entrada 2 reorganiza-se a partir do *frame* de conceito de ação da entrada 1. A estrutura emergente no espaço mescla recebe a projeção dos elementos objeto da entrada 2 com a estratégia morfossintática de 'sextar' da entrada 1, inaugurando novas relações construcionais e conceptuais, dentre elas, os neologismos 'sabadar', 'dezembrar' e 'copar', além do maior

entrincheiramento, que pode servir de molde a novas criações análogas do tipo [[X_{OBJ} TEMPO] -ar]AÇÃO.

Segundo Hoffmann (2022a), a analogia é um processo cognitivo de domínio geral que nos permite reconhecer um sistema relacional entre duas situações para criar inferências a partir desses padrões comuns. Criar por analogia, nos mais diversos âmbitos além do linguístico, é algo natural, por isso não é incoerente considerar que a popularidade de 'sextou' tenha disparado toda uma série de neologismos análogos, visto que é o uso das construções da língua que entrincheira em nossa memória esquemas produtivos e criativos de novas construções e construtos.

Dessa forma, a realização criativa dos neologismos verbais de tempo apoia-se em uma necessidade discursiva de se falar sobre atividades relacionadas a um objeto de tempo e em uma necessidade cognitiva de se mesclar em uma única construção lexical informações enciclopédicas evocadas de seu *frame/script*, usando para tal uma estratégia morfossintática de construções verbais prototípicas. Em termos de construtura, isso também envolve operações de perfilamento e saliência que perspectivam as atividades relacionadas ao objeto temporal com proeminência. No próximo capítulo, realizaremos a análise de neologismos verbais relacionados aos domínios conceptuais de TRABALHO e LAZER.

5 ANÁLISE DE ‘PRAIAR’, ‘JOBAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS DE LAZER E TRABALHO

Os dados coletados a serem analisados neste capítulo correspondem a 12 neologismos verbais e estão dispostos no Quadro 5, divididos em dois grupos: a) 7 neologismos do domínio LAZER; b) 6 neologismos do domínio TRABALHO.⁴⁶ Esses neologismos também denotam ações, assim como os do Quadro 4.

QUADRO 5 — Neologismos verbais de LAZER/TRABALHO

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
LAZER	Canastre-se	CANASTRE-SE!	Instagram	7 dez. 2023
	Maratonar	Eu MARATONEI CUPHEAD da NETFLIX [...]	Youtube	22 jun. 2024
	Noronhe-se	Noronhe-se	Twitter/X	16 nov. 2023
	Praiar	meu Deus eu preciso urgentemente praia	Twitter/X	24 jan. 2024
	Resenhar	To sentindo falta de pessoas mano, de resenhar com os amigos e tal q eu to ficando triste de vdd q essa quarentena não acaba logo	Twitter/X	27 dez. 2023
	Rolezar	[...] Viver só com a pressão da universidade deixa vc doente!!! Vc merece ter uma vida social sim Eu estudei e rolezei E to aq GRADUADÍSSIMA.	Twitter/X	8 nov. 2023
	Turistar	Vamos turistar pelo Brasil!	Twitter/X	22 out. 2023
TRABALHO	Jobar	Tô sem feeling de jobar hoje pah. [...]	Twitter/X	12 jan. 2024
	Perfomar	CAMPANHA PAROU DE PERFORMAR DEPOIS QUE PAUSEI [...]	Youtube	30 nov. 2023
	Laudar	[...] o radiologista vai laudar aquilo que ele está vendo. [...]	TikTok	27 jan. 2024
	Schedular	um publicitário já me pediu pra ‘scheduler’ uma reunião na semana seguinte.	Twitter/X	2 jan. 2024
	Teletrabalhar	[...] Teletrabalhar não significa estar disponível 24h/7 dias à semana. [...]	Twitter/X	4 out. 2023
	Tradar	Munger afirma que ensinar as pessoas a tradar na bolsa é o equivalente a introduzi-las a heroína...	Twitter/X	27 out. 2023

Fonte: Elaborado pelo autor.

As ocorrências dos neologismos verbais de lazer e trabalho aqui analisados manifestam-se por meio das construções esquemáticas X-ei (‘rolezei’, ‘maratonei’) X-e-se (‘canastre-se’, ‘noronhe-se’) e X-ar (‘praia’, ‘turistar’ e todos os outros). As flexões -ei, -ar, -e e qualquer outro desdobramento desse paradigma são construções prototipicamente usadas para expressar um conceito de ação (Croft, 2022). Em um

⁴⁶ A versão preliminar de análise dos neologismos deste capítulo encontra-se no artigo “Do *praia* ao *jobar*: integrações conceptuais na criação de verbos no português brasileiro”, publicado na Revista de Estudos de Linguagem (Ferreira, 2025).

nível taxonômico mais esquemático, os neologismos verbais de trabalho e lazer instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJETO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, assim como as construções ‘sextar’ e os outros neologismos verbais de tempo. Como vimos, nessa construção, são evocados *frames* e *scripts* vinculados às classes semânticas de objeto e ação, cuja integração conceptual expressa uma ação composta por um conjunto de atividades relacionadas a um objeto. Dessa maneira, a instância ‘praia’ expressa atividades envolvidas com o objeto ‘praia’, enquanto ‘*jobar*’ denota atividades envolvidas com o objeto ‘*job*’. Quais atividades são expressas pela nova construção e como são organizadas têm base em mesclagens realizadas no domínio conceptual desses objetos para atender à demanda comunicativa.

Relembrando, Croft (2022) define o conceito de objeto como qualquer entidade conceptual de natureza estática e não relacional; nesta categoria, incluem-se coisas, pessoas e outras entidades de caráter abstrato ou concreto dentro dos critérios de dinamicidade e relacionalidade, discutidos na seção sobre operações de construtura. Da mesma forma que os neologismos verbais de tempo, as construções analisadas a seguir também têm base em atividades relacionadas a um conceito de objeto para expressar um conceito de ação, por meio da construção $X-\text{ar}$ (e seu paradigma), mas dessa vez partindo dos domínios conceptuais de LAZER e TRABALHO.

Os dados analisados neste capítulo abarcam a construção $[[X]_{\text{OBJ LAZER}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, que tem por base um conceito de objeto relacionado ao domínio LAZER, e a construção $[[X]_{\text{OBJ TRABALHO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, que se baseia em um objeto do domínio TRABALHO. O conceito de ação expresso por esses dois tipos de neologismos verbais acessam atividades do *frame* do conceito base de objeto, pois as atividades partem de um mesmo *script* vinculado a este. Dessa forma, ‘canastrar’, ‘maratonar’, ‘noronhar’, ‘praia’, ‘resenhar’, ‘rolezar’ e ‘turistar’ estão necessariamente relacionados ao *script* e aos respectivos *frames* dos objetos de lazer ‘Serra da Canastra’, ‘maratona’, ‘Fernando de Noronha’, ‘praia’, ‘resenha’, ‘rolê’, ‘turista’. Da mesma forma, ‘*jobar*’, ‘laudar’, ‘*performar*’, ‘*schedular*’, ‘teletrabalhar’ e ‘*tradar*’ vinculam-se ao *script* e aos *frames* dos objetos de trabalho ‘*job*’, ‘laudo’, ‘*performance*’, ‘*schedule*’, ‘teletrabalho’ e ‘*trade*’. Vejamos como processos cognitivos, funcionais e construcionais atuam nesses dois tipos de neologismos verbais.

5.1 Neologismos verbais X-ar com base em objetos de lazer

Os dois primeiros neologismos verbais, ‘canastre-se’ e ‘noronhe-se’, dizem respeito a locais brasileiros conhecidos como destinos turísticos: Serra da Canastra e Fernando de Noronha. Vejamos as construções em uso nas Imagens 17 e 18:

IMAGEM 17 — Canastrar



Fonte: Instagram

IMAGEM 18 — Noronhar



Fonte: Twitter/X

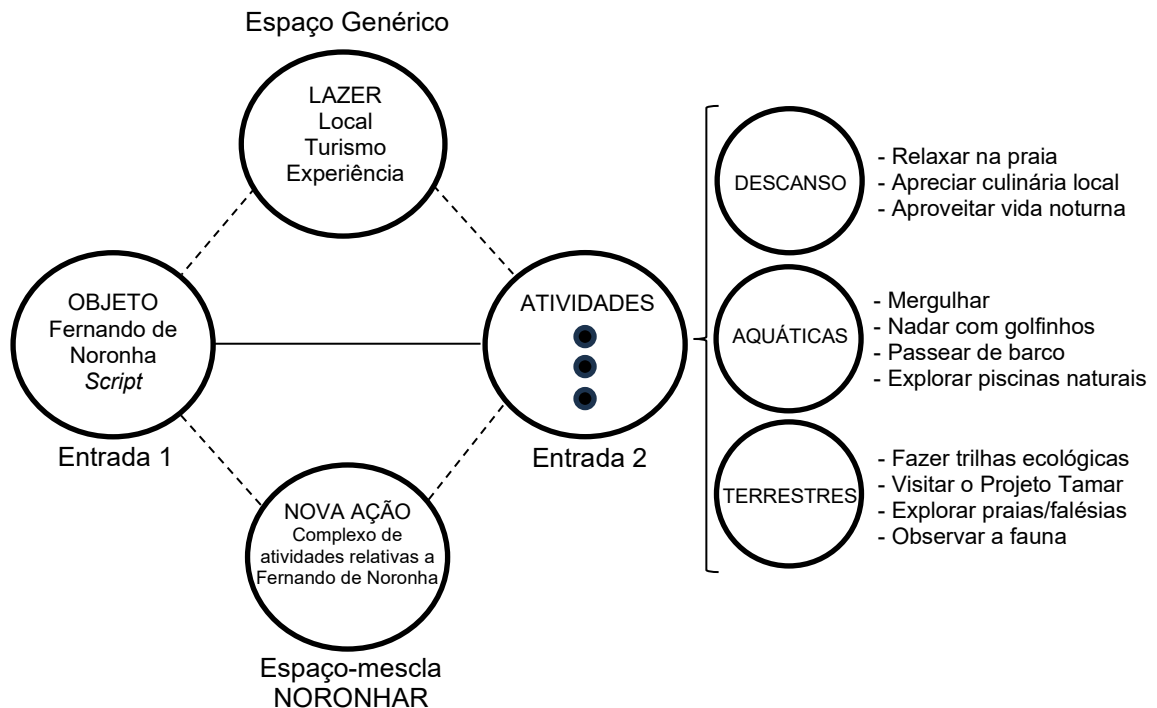
Esses neologismos instanciam a construção [[X]OBJ LAZER -ar]AÇÃO. O que ocorre tanto em ‘canastre-se’ quanto em ‘noronhe-se’ é a criação de neologismos capazes de expressar um complexo de atividades evocadas do *script* de um local de lazer. Temos nessas construções a interação entre duas construções morfológicas mais

relevantes: X-e (que instancia X-ar), como estratégia que expressa ações; e X-se, como estratégia que expressa função reflexiva. A começar pela forma X-e, percebemos o modo imperativo, da 2ª pessoa, em que os dois perfis de redes sociais buscam convencer o interlocutor a realizar as atividades turísticas de determinados destinos aos quais se relacionam. Em X-se, a função reflexiva atribui ao mesmo referente (o interlocutor) o papel de agente/paciente da experiência turística em questão (Godoy; Pinheiro, 2023). A publicação da Imagem 17 parte de um perfil turístico que provavelmente comercializa passeios pela Serra da Canastra; já a Imagem 18 é o compartilhamento da experiência turística de uma celebridade em Fernando de Noronha. Assim, os neologismos ‘canastre-se’ e ‘noronha-se’ apresentam relacionalidade entre um agente e a prática da ação turística relacionada, instanciando a construção mais esquemática [[X]OBJ LAZER -ar]AÇÃO. Logo, dizer para alguém se “noronhar” ou se “canastrar” é dizer para alguém se permitir a fazer atividades de lazer relacionadas a determinados locais.⁴⁷

As atividades de lazer relacionadas nesses neologismos são captadas nos *frames* e no *script* dos conceitos de objeto ‘(Fernando de) Noronha’ e ‘(Serra da) Canastra’, por meio da mesclagem conceptual que unifica todas essas atividades na nova palavra, para expressá-las como um conceito de ação sob uma única construção lexical/palavra. Assim, as duas construções neológicas trazem proeminência não sobre o local de lazer, mas sobre o que se pode fazer nesse local de lazer. O processo de integração conceptual relacionado à criação de palavras como essas pode ser ilustrado por meio da Imagem 19, com ‘noronhar’:

⁴⁷ Optamos por analisar as construções X-ar e X-se separadamente, a fim de explicar como cada uma se integra à base conceptual, que encabeça o *script* para expressão da nova ação. A construção Xe-se também pode ser observada como um *chunk* (vide nota 11), visto que esta vem sendo há muito usada nessa forma com sentido literário/poético, em exemplos de lugar-comum como ‘caetane-se’, ‘poeme-se’ e ‘buarque-se’. Uma possível função evocada por Xe-se, como construção já integrada, pode estar relacionada à promoção conativa de certo estilo de vida de viés artístico, profundo e libertador. Nesse sentido, essa construção pode perspectivar as atividades de turismo dos locais referidos de forma a tentar convencer o interlocutor a largar tudo e ir viver genuinamente a partir do que esses lugares têm a oferecer.

IMAGEM 19 — Mesclagem conceptual em ‘noronhar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Cada subdomínio de atividades do espaço de entrada 2 orienta-se pelo *frame* organizador na entrada 1, do objeto locativo ‘Fernando de Noronha’; ambas as entradas dividem no espaço genérico o domínio-matriz LAZER, bem como elementos/domínios a este relacionados, como local, turismo, experiência, *status* da experiência, viagem, etc. As atividades da entrada 2 são então selecionadas e projetadas para a estrutura emergente do espaço-mescla, para compor e organizar o complexo de ação expresso pelo neologismo em questão.

No caso de ‘noronhar’, considerando o caráter paradisíaco culturalmente atribuído ao arquipélago de Fernando de Noronha, as atividades vão ser projetadas com base nesse conhecimento de mundo, que pode variar de indivíduo para indivíduo que interpreta a nova palavra. Logo, espera-se que praticar essa ação é poder realizar todas essas atividades representadas no diagrama e quaisquer outras que se enquadrem cognitivamente/subjetivamente no *frame* do objeto ‘Fernando de Noronha’. O contexto comunicativo licencia e organiza quais dessas atividades serão evocadas para compor o que a nova ação expressa no enunciado. A fotografia da Imagem 18, por exemplo, oferece uma série de índices que colaboram com a seleção

de atividades realizadas nesse uso particular de ‘noronhe-se’: o vestuário da celebridade, a atividade que ela está praticando, a cor da água, o barco e as falésias na superfície.

Em sentido similar, ‘canastrar’ envolve conjuntos diversos de atividades captadas no *frame* da Serra da Canastra, que podem incluir atividades de turismo rural (visitar fazendas produtoras de queijo, conhecer cultura das comunidades locais), atividades de aventura (acampar, explorar a natureza, visitar o Parque Nacional da Serra da Canastra), entre outras. A escolha da paisagem natural na foto publicada na Imagem 17 reforça atividades específicas da seleção cognitiva, projetando o interlocutor (e também mesclando-o) a esse cenário.

Em suma, o que ambos os perfis de redes sociais fazem usando os neologismos verbais ‘noronhar’ e ‘canastrar’ é expressar atividades típicas dos respectivos locais turísticos, a partir da estratégia morfossintática *X-ar*, própria da codificação de construções verbais prototípicas. É combinando essa construção à construção reflexiva *X-se*, em um enunciado isolado de outras construções, que tanto o perfil Imersão Canastra quanto a Bruna Marquezine fazem um apelo/convite aos interlocutores para se permitirem viver essa experiência, de *status* diferenciado, trazendo saliência às atividades desses locais e não aos locais em si. Ainda sobre a estratégia de codificação desses neologismos, como eles têm por base conceitos de objetos locativos, mas a motivação comunicativa é falar do que se faz nesses lugares (e não dos lugares), as construções acabam adotando a forma verbal do paradigma de *X-ar*, que é prototípica para expressar ações.

Esse tipo de construção verbal baseada em locativos turísticos aparenta certa produtividade para suprir a necessidade de se expressar atividades locais criativamente por meio de uma única palavra. Muito provavelmente, a ampliação do uso dessa estrutura se deu por um processo de analogia, similar ao de ‘sextou’ e os outros verbos de tempo. Logo, é possível encontrar construções outras (não inclusas na amostragem analisada), como ‘curitiba-se’, ‘alagoe-se’ e ‘copacabane-se’, que instanciam a mesma construção, tendo por objeto base um locativo com potencial turístico.¹⁶

¹⁶ Neologismos disponíveis em: <https://www.instagram.com/alinneguerino/reel/CSIGO7PluBO/>; https://www.instagram.com/scottlowe.br/p/Cx-7z_mrHfW/?img_index=1; e https://www.instagram.com/thirsonsilva/p/Cn7nnBeMZ-N/?img_index=1. Acesso em: 9 jul. 2024.

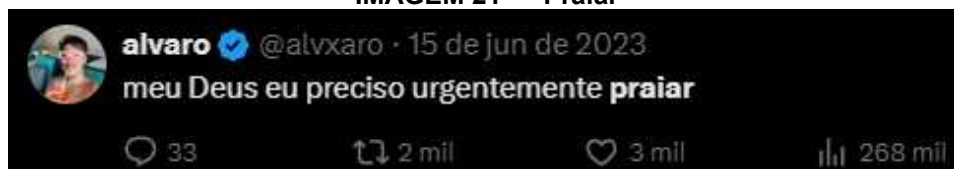
Os próximos neologismos verbais de lazer, ‘turistar’ e ‘praiair’, serão observados nas ocorrências das Imagens 20 e 21:

IMAGEM 20 — Turistar



Fonte: Twitter/X

IMAGEM 21 — Praiair



Fonte: Twitter/X

Começando por ‘turistar’, essa nova construção verbal mescla atividades captadas do *frame* da entidade conceptual ‘turista’, que também corresponde a um objeto, por sua natureza não relacional e estática. Enquanto em ‘canastrar’ e ‘noronhar’, o objeto denotado dizia respeito a um local de lazer, ‘turistar’ diz respeito a uma pessoa que pratica o lazer, neste caso, relacionado ao turismo. Dessa forma, dizer “Vamos turistar pelo Brasil”, conforme o contexto do tuíte da Imagem 20, significa convidar alguém para fazer atividades relacionadas a locais turísticos brasileiros (como Pipa, no Rio Grande do Norte). Esse neologismo também é compreendido na construção esquemática $[[X]_{\text{OBJ LAZER}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, mas agora o complexo de atividades é evocado de uma idealização de pessoa/turista em vez de um local. Em qualquer um dos casos, o *frame* organizador parte de um conceito de objeto para se compor a nova ação expressa pelo neologismo com atividades de seu *script*.

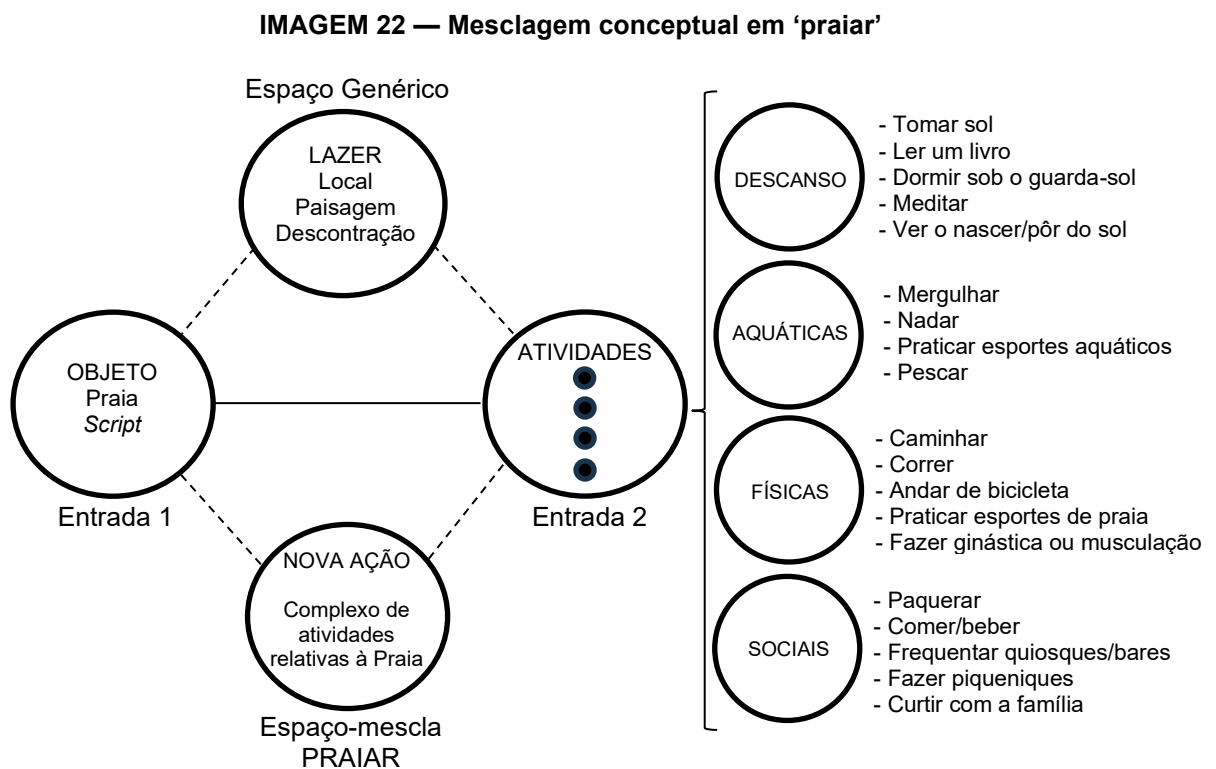
Os subdomínios da entrada Atividade projetados na mesclagem conceptual de ‘turistar’ podem envolver: a) atividades culturais/históricas, como visitar museus, conhecer locais e monumentos históricos, participar de festivais e eventos tradicionais, experimentar a culinária local; b) atividades naturais e ao ar livre, como explorar parques naturais, conhecer praias/lagos/rios para nado, praticar atividades físicas como caminhadas e ciclismo; c) atividades de descanso e entretenimento, como participar de *shows*, aproveitar a vida noturna em bares/restaurantes, fazer compras nos centros comerciais do local, relaxar em praças e outros pontos turísticos. As possibilidades de atividades são organizadas/categorizadas diferentemente, conforme o discurso e o enunciado. Em nosso exemplo, há restrição de localidades brasileiras por meio do adjunto “pelo Brasil”, com inclusão do interlocutor como participante no uso da 1ª pessoa do plural marcada do verbo leve ‘vamos’. Ocorre aqui a expressão de atividades ligadas ao conceito de objeto ‘turista’, perfilada pela codificação X-*ar*, prototípica das construções verbais, para criar o verbo infinitivo que será combinado em perífrase com o ‘vamos’. A criação neológica ‘turistar’ emerge assim como uma alternativa a uma construção mais analítica — Vamos fazer turismo ou ser turistas pelo Brasil —, trazendo atenção específica na cena cognitiva para aquilo que o turista faz, não para o turista em si. Na construtura da cena cognitiva, a atenção recai sobre o processo — a ação turística — como figura, frente ao fundo do enunciado, expresso por ‘pelo Brasil’.

Há similaridades entre as atividades evocadas por ‘turistar’ e ‘noronhar/canastrar’, distintas pelo nível de especificidade dos locais, uma vez que o *script* que parte das práticas genéricas de um ‘turista’ ideal pode cobrir vários locais, mesmo que no enunciado da Imagem 20 haja direcionamento para se ‘turistar’ no Brasil, como um todo. Assim, ‘turistar’ mescla em uma única construção lexical uma rede de possibilidades de atividades irradiadas do *frame* de um conceito de objeto para compor um conceito de ação complexa em destaque.

O neologismo ‘praiair’, mostrado na Imagem 21, também não se afasta muito do domínio do turismo, mas traz um *frame* mais específico com relação ao tipo de ambiente em que se pratica o lazer. Como em ‘noronhar’ e ‘canastrar’, ‘praiair’ também diz respeito a um local de lazer, a praia, instanciando a construção esquemática [[X]_{OBJ} LAZER -ar]_{AÇÃO} da mesma forma que as duas. O que o autor do tuíte diz quando assume que “precisa urgentemente de praiair” é que ele precisa urgentemente fazer atividades comuns de se fazer na praia, ou seja, realizar um complexo de atividades que só são

possíveis de serem inteligidas ao se conceptualizar o objeto ‘praia’ e conhecimentos enciclopédicos relacionados em seu *frame* e *script*. Percebemos também que a necessidade de ‘praiair’ (assim como ‘turistar’) em ter um agente, um alguém que ‘praia’, situa a relacionalidade da nova ação complexa que emerge com o neologismo. Na ocorrência da Imagem 21, o ‘eu’ expresso na desinência de ‘preciso’ que participa da perífrase com ‘praiair’ tem esse papel de agentividade da ação. No enunciado, a nova ação complexa relacionada ao locativo ‘praia’ é denotada com função de predicação em ‘preciso praiair’. Para atender a esse empacotamento de informação, utiliza-se a construção *X-ar*.

Na imagem 22, dispomos um diagrama que busca ilustrar o processo de integração conceptual em ‘praiair’:



Fonte: Elaborado pelo autor.

A entrada 2, de Atividades, organiza-se em quatro subdomínios de tipos de atividades compreendidos e contextualizados no e pelo *frame* organizador da entrada 1, relativo ao conceito de objeto de lazer ‘praia’. As entradas interagem por meio do espaço genérico, no domínio LAZER, dividindo elementos (objetos/atividades locativas,

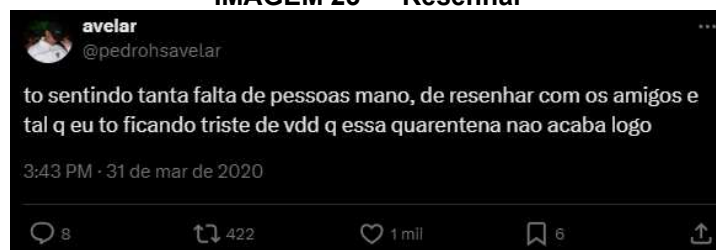
relacionadas a um tipo de paisagem natural e ao sentimento de descontração). As atividades selecionadas e organizadas projetam-se na estrutura emergente do espaço-mescla para composição do complexo de atividades possíveis de serem expressas em uma única construção verbal, 'praia', que expressa um conceito de ação.

Todas essas atividades que emergem no significado do espaço-mescla são conceptualizadas conforme as experiências e o conhecimento enciclopédico que o falante atribui ao conceito 'praia'. É importante considerar que essa seleção de atividades pode assumir caráter subjetivo que escapa ao conhecimento social e coletivo. Por exemplo, se um determinado grupo de amigos se habitua a ir à praia aos sábados, no nascer do sol, praticar capoeira, depois nadar, tomar sol e beber água de coco antes de ir para casa para almoçar, a prática de capoeira, não mencionada no diagrama (assim como tantas outras atividades possíveis) participa do complexo de atividades individual desse grupo. Assim, essa atividade particular também será ativada cognitivamente nas interações do grupo quando qualquer um deles disser ao fim de uma sexta-feira "Bora praia amanhã, né?".

Ressaltamos também que as atividades e os tipos de atividades da entrada 2, ao serem projetadas na mescla, são: a) alternativas, ou seja, você não as realiza necessariamente por completo, como um conjunto de atividades que compõem sequencialmente as fases de determinada ação; b) e complementares, podendo ser compostas umas às outras, selecionadas com base no uso comunicativo e contextual. A partir de nossa ocorrência, percebemos 'praia' como um neologismo verbal que salienta em uma única construção lexical de conceito de ação a expressão de uma rede de atividades captadas do *frame* do conceito de objeto 'praia', um local de lazer.

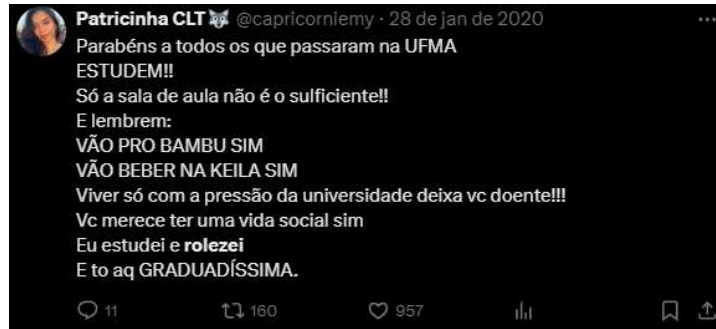
Observe os usos dos neologismos verbais de lazer 'resenhar' e 'rolezar', nas Imagens 23 e 24:

IMAGEM 23 — Resenhar



Fonte: Twitter/X

IMAGEM 24 — Rolezar



Fonte: Twitter/X

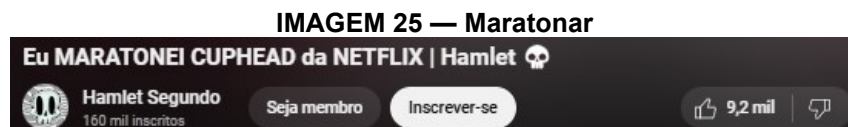
Nesses casos, os conceitos base de objeto são, respectivamente, ‘resenha’ e ‘rolê’, ambas situações de entretenimento caracterizadas pela reunião de pessoas. Resenha, nesse sentido, refere-se ao neologismo semântico (um novo significado atribuído a uma forma já existente de palavra) que denota ocasiões festivas como churrascos, encontros de amigos e festas; é desse *frame* que emanam as atividades em mesclagem que compõem o neologismo verbal ‘resenhar’. O mesmo ocorre com ‘rolezar’, conceptualizado alternativamente à expressão idiomática ‘dar um rolê/rolé’, que ativa cognitivamente (e com proeminência) atividades relacionadas ao rolê, isto é, um tipo de passeio ou saída com objetivo de diversão. Compreendemos nesses dois dados que suas bases (‘resenha’, ‘rolê’) já denotam por si um agrupamento formado por certas atividades, no entanto, o que não as categoriza como ações são a maneira como são conceptualizadas: sem relacionalidade e não dinâmicos, como blocos únicos de representação dessas ocasiões. Nessa compreensão, essas bases denotam conceitos de objeto e são usadas para referenciar determinada ocasião de lazer, quase como se fossem locais, em vez de predicar. Logo, os dois neologismos instanciam a construção esquemática $[[X]_{\text{OBJ LAZER -ar}}]_{\text{AÇÃO}}$, denotando a mescla de atividades evocadas do *frame* de um objeto de lazer do tipo encontro/reunião social.

No enunciado da Imagem 23, a agentividade característica que requisita ‘resenhar’ como ação é marcada pela 1ª pessoa na oração relacionada “to [estou] sentindo tanta falta de”. Quando o autor do perfil se queixa do isolamento social atribuído à pandemia do Coronavírus, sentindo falta de resenhar com os amigos, ele traz para dentro do neologismo todas as atividades de lazer relacionadas a esse encontro social. Em suma, atividades como: beber com a galera, ouvir música, receber os amigos em sua casa em um churrasco, dançar, ir para algum bar ou ambiente descontraído para conversar e passar o tempo. Todas essas atividades foram restritas na época, por serem de caráter coletivo. A fim de denotar as atividades do objeto

‘resenha’ como uma ação complexa, o enunciador emprega a codificação *X-ar* como estratégia morfossintática, própria das construções verbais prototípicas.

No tuíte da imagem 24, a autora não só usa o neologismo ‘rolezei’ como exemplifica atividades de lazer nele contidas a partir do modo como ela compreende individualmente o *frame* da construção em uso, com “vão pro bambu sim” e “vão beber na Keila sim”. Por mais que não conheçamos exatamente o que são Bambu e Keila nesses enunciados, é fácil de relacioná-los contextualmente a tipos de rolê — provavelmente restaurantes/bares em que se pode beber. Ao dizer “eu estudei e rolezei e estou aqui graduadíssima”, ela assegura que foi possível conciliar suas obrigações de estudante universitária e toda a variedade de atividades sociais voltadas ao lazer sem que isso a impedisse de se formar. Nessa variedade de atividades é que reside a estrutura emergente da mesclagem conceptual, que compõe a ação complexa do neologismo verbal. No enunciado, a relacionalidade da nova ação expressa pelo neologismo ‘rolezei’ manifesta-se diretamente na primeira pessoa, enfatizada pelo ‘eu’, atribuindo saliência às atividades captadas e mescladas cognitivamente do *script* de ‘rolê’. A combinação de função de predicação com conceito de ação utiliza como codificação a flexão verbal, própria das construções verbais prototípicas, e a expressão do neologismo se realiza.

Na Imagem 25, temos a ocorrência de nosso último neologismo de lazer a ser analisado:



Fonte: Youtube

Nesse neologismo, temos um conceito base de objeto metafórico, que toma por analogia a ‘maratona’, uma modalidade esportiva de corrida extensiva, para se referir ao consumo contínuo e ininterrupto de certos produtos midiáticos de caráter capitular, como, por exemplo, uma série de TV com vários episódios. Assim, “maratonar” uma série, como a animação *Cuphead*, mencionada no enunciado da Imagem 25, significa assistir vários ou todos os seus episódios de maneira contínua, da mesma forma que um corredor de maratona precisa percorrer todo o percurso de uma maratona sem realizar pausas. Na criação neológica, a extensão metafórica do objeto ‘maratona’ fornece o *script* do qual são evocadas as atividades típicas que irão compor a ação complexa que emerge: acomodar-se para longas horas assistindo ao conteúdo, deixar

alimentos à disposição, acessar determinado serviço transmissor do produto midiático, consumir o produto sem pausas longas entre episódios, etc. Assim, configurando-se como um tipo de consumo, o objeto ‘maratona’ serve de base para ser combinado com a estratégia morfossintática *X-ar*, codificado com a desinência -*ei*, que perfila a relacionalidade e dinamicidade características da expressão de uma ação. Uma nova ação, na verdade, que mescla diversas atividades conceitualmente na respectiva construção lexical novitativa.

Os movimentos conceptuais decorrentes da metáfora “maratona física é consumo prolongado” podem ser ilustrados como um tipo de mesclagem conceptual, no entanto, neste ponto da pesquisa, vamos preferir nos concentrar na mesclagem como integradora de eventos, retomando outros tipos de mesclagem metafórica com detalhes no capítulo 6, a partir da análise do neologismo verbal digital ‘cancelar’.

Os neologismos verbais deste grupo envolveram ações de locativos (objetos ‘Serra da Canastra’, ‘Fernando de Noronha’, ‘praia’), de pessoas (‘turista’), de encontros sociais (‘rolê’, ‘resenha’) e entretenimento doméstico (‘maratona’), relacionados ao domínio LAZER, cada qual projetando, de seus determinados *frames* e *scripts*, conjuntos distintos de atividades com subatividades que são selecionadas para originar uma nova construção que expressa uma ação complexa. Construcionalmente, codifica-se essa classe semântica com a estratégia morfossintática *X-ar*, das construções verbais prototípicas, que pode, ainda, se integrar a outras construções, como a reflexiva *X-se*. Na próxima subseção, traremos reflexões acerca dos neologismos verbais de trabalho, buscando explicá-los através do mesmo modelo teórico.

5.2 Neologismos verbais *X-ar* com base em objetos de trabalho

O primeiro neologismo de atividade de trabalho, ‘*jobar*’, parece redundar em significado com a palavra vernácula do português ‘trabalhar’, já que a tradução mais comum para ‘*job*’ seria ‘trabalho’. No entanto, Croft (2022) nos mostra que construções devem ser avaliadas no contexto da língua em que são usadas, e isso pode ser aplicado também a estrangeirismos ou palavras formadas a partir de um estrangeirismo, que é o nosso caso para esse dado.

Em outras palavras, o ‘*job*’ do inglês não é o ‘*job*’ do português, pois mesmo que originada a partir do léxico de outra língua, a construção em uso na língua de

destino acaba permeada de propriedades da cultura e da sociedade local, captadas no conhecimento enciclopédico dos falantes que adotam o estrangeirismo. Nesse sentido, existem motivos que levam o falante a usar ‘*jobar*’ no lugar de ‘trabalhar’; ambas seriam formas de se conceptualizar a experiência de mundo por meio da modalidade linguística. Temos razões para propor, por exemplo, que o falante seleciona e mescla atividades de maneiras diferentes a partir de cada uma dessas duas palavras. Na Imagem 26, temos a ocorrência de ‘*jobar*’ que é base para nossa análise:

IMAGEM 26 — *Jobar*



Fonte: Twitter/X

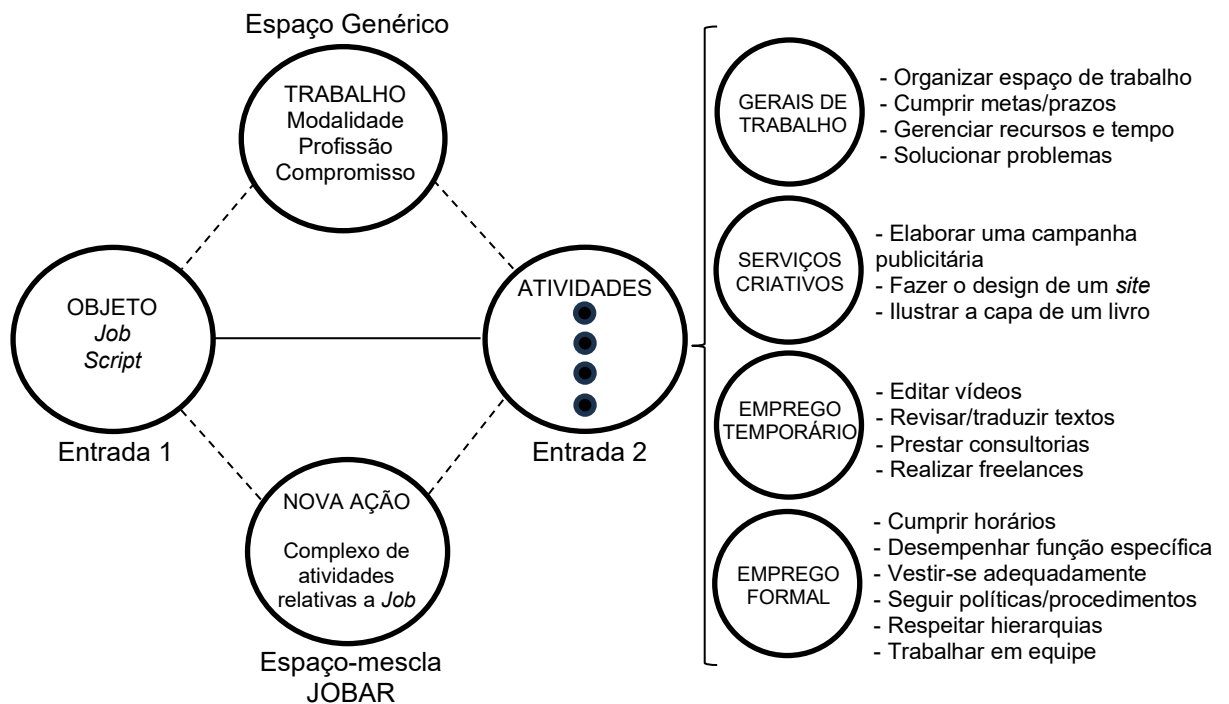
Usando uma linguagem descontraída e informal (marcada pela gíria ‘pah’, pela expressão ‘sem *feeling*’), o que o autor diz é que não se sente animado para fazer as atividades de trabalho relacionadas ao ‘*job*’. ‘*Job*’ denota um conceito abstrato de objeto relacionado ao domínio TRABALHO, que é compartilhado pelas atividades emanadas de seu *frame* e *script*, assim, a construção ‘*jobar*’ instancia a construção esquemática $[[X]_{\text{OBJ}} \text{TRABALHO} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$.⁴⁸ Podemos interpretar que o autor está desmotivado para fazer atividades relacionadas a um trabalho qualquer, porém ‘*jobar*’ vai além disso. Esse neologismo expressa uma rede de atividades que podem até compreender atividades da construção ‘trabalho’, mas envolve principalmente atividades profissionais específicas do uso da construção ‘*job*’ no contexto brasileiro.

O meio corporativo é conhecido por importar muitas palavras do inglês, principalmente em áreas como publicidade, tecnologia e finanças, o que ocorre em razão da globalização dos negócios e da cultura empresarial internacional, cuja língua de uso predominante é o inglês, o que também não deixa de sugerir determinado prestígio no uso desses estrangeirismos (Alves, 2013; Arrizabalaga, 2021; Curti-

⁴⁸ ‘*Job*’, inclusive, não apresenta forma verbal no inglês como acontece com *work*, funcionando mais como um conceito de objeto abstrato que nomeia uma categoria de atividades profissionais do que como uma atividade em si. Por isso, a tomamos como um conceito denotativo de objeto em vez de ação.

Contessoto; Rocha; Alves, 2022). Assim, a influência anglófona reflete essa tendência e permeia o léxico de outras línguas com terminologias e expressões estrangeiras, tal como em ‘*job*’, em expressões como “fazer um *job*” e criações como ‘*jobar*’. Em nossa proposta de diagrama de mesclagem conceptual para ‘*jobar*’, na Imagem 27, buscamos relacionar a rede de atividades que ‘*job*’ evoca e são projetadas no neologismo verbal em questão.

IMAGEM 27 — Mesclagem conceptual em ‘*jobar*’



Fonte: Elaborado pelo autor.

A integração conceptual em ‘*jobar*’ ocorre da mesma forma que especificado em diagramas anteriores, em que atividades da entrada 2 são evocadas, organizadas e selecionadas de um *script* relacionado ao *frame* organizador da entrada 1, de objeto. Essas entradas compartilham de um mesmo domínio (TRABALHO) no espaço genérico, bem como elementos deste (modalidade, profissão, compromisso). A modalidade de trabalho denotada pelo conceito de objeto ‘*job*’ pode englobar tanto atividades gerais e de emprego formal, tradicionalmente contidas no *frame* da construção ‘trabalho’ (uma vez que existem profissionais criativos/publicitários com emprego formal, por exemplo), quanto atividades profissionais mais pontuais e de curta duração, com

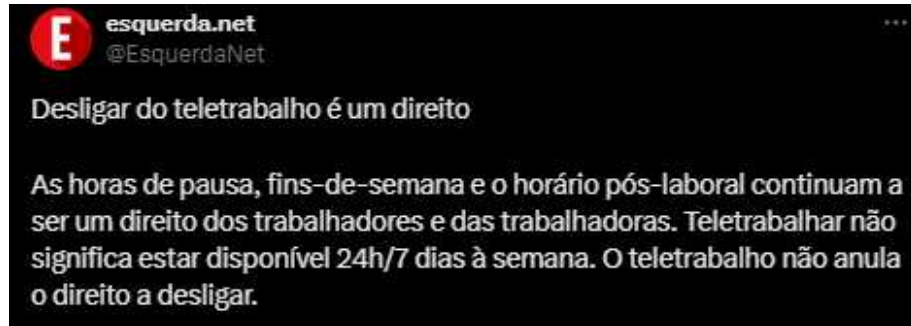
presença mais relevante no *frame* da construção '*job*'. As atividades são então projetadas à estrutura emergente do espaço-mescla para compor o complexo de atividades que inaugura o *frame* do neologismo verbal '*jobar*'.

A construção novitativa que nasce desse processo, '*jobar*', acaba manifestando-se como uma modalidade mais específica do que trabalho, por incluir tanto atividades tradicionais evocadas quando usamos a construção 'trabalhar' quanto atividades próprias de modelos estrangeiros de prestação de serviço, muitas vezes representadas pela expressão "fazer um *job* de X" alternativamente a '*jobar*'. No fim, a diferença entre 'trabalhar' e '*jobar*' parece estar na ênfase do tipo de atividade remunerada; enquanto 'trabalhar' parece enfatizar empregos formais e compromisso de longo prazo com uma instituição, '*jobar*' parece enfatizar empregos temporários, projetos específicos e tarefas profissionais pontuais. De toda forma, essa é uma linha tênue, e a proximidade semântica das duas palavras permite que sejam usadas além dessas ênfases sugeridas, dentro do *frame* que evocam.

O que podemos afirmar a partir de nossa observação é que, na ocorrência exemplificada de '*jobar*', o uso do autor do tuíte seleciona e mescla atividades distintas do *frame* base de objeto para serem expressas a partir de um conceito de ação. No enunciado, a construção '*jobar*' complementa 'tô sem feeling para', correspondendo à predicação de um conceito de ação codificado pela estratégia X-*ar*. Nesse uso, '*jobar*' em lugar do já disseminado 'fazer um *job*' traz saliência às atividades relacionadas ao '*job*' em vez de focalizar a própria modalidade de serviço em si. Evidencia-se o que se faz em um '*job*' e não o objeto abstrato '*job*' que usualmente é referenciado como o agrupamento dessas atividades, como um retrato cognitivo destas.

Se em '*jobar*', temos uma modalidade de trabalho mais específica do que 'trabalhar', envolvendo tipos diferentes de atividades profissionais em seu *frame* base, no nosso próximo dado, 'teletrabalhar', temos uma modalidade de trabalho também específica, mas motivada pelo regime de trabalho à distância, que se popularizou durante a pandemia do Coronavírus. O uso desse neologismo é exemplificado no enunciado da Imagem 28:

IMAGEM 28 — Teletrabalhar



Fonte: Twitter/X

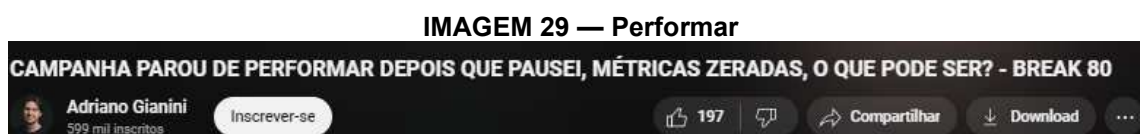
‘Teletrabalhar’ seria fazer atividades de trabalho evocadas pela modalidade teletrabalho, tanto no sentido de trabalho remoto ou ainda de trabalho através da “tela”. Na mescla desse neologismo, os grupos de atividades do espaço de entrada 2 seriam semelhantes aos domínios “atividades gerais de trabalho” e “atividades de emprego formal”, presentes em ‘jobar’, com adição de novos domínios categorizados pela modalidade de trabalho a distância. Esses domínios projetariam na mescla outras atividades características, como participar de reuniões remotas por videochamada, usar computador/celular para cumprimento de procedimentos, comunicação e organização de tarefas, entre outras. ‘Teletrabalho’ seria o conceito de objeto (abstrato) a compor o espaço de entrada 1, cujo *frame* organizador configuraria a seleção e projeção das atividades da entrada 2 no espaço-mescla, conforme o contexto comunicativo.

O que se tem na ocorrência da Imagem 28 é uma crítica relacionada ao horário flexível característico da modalidade de trabalho remoto, em que aquele que “teletrabalha” precisa de uma delimitação clara por parte de seus empregadores que separe o horário de trabalho do espaço/tempo particular do funcionário. Esse entendimento já traz vários dos conhecimentos enciclopédicos que apontamos nos *frames* envolvidos nessa mesclagem: relação hierárquica, cumprimento de horário, entre outros elementos, captados no complexo de atividades da nova ação relacionada a teletrabalho. No enunciado, ‘teletrabalhar’ é uma referência a uma ação, uma combinação de empacotamento de informação e conteúdo semântico não prototípica. Diferentemente da construção ‘teletrabalho’, conceptualizada de modo não relacional e estática, quando o neologismo é codificado com a estratégia *X-ar* evoca-se e enfatiza-se o que se faz nessa modalidade de trabalho a distância, em paralelo com a construção “estar disponível 24h/7 dias à semana” que a predica junto

à construção verbal ‘significa’. Assim, percebemos diferença entre a conceptualização da ocorrência como ‘teletrabalar’ em vez de ‘teletrabalho’: o primeiro (do exemplo) expressa as atividades do *script* de um objeto, o segundo expressa um objeto e seu *script* de atividades.

Os próximos neologismos verbais de trabalho se formam a partir dos mesmos processos de mesclagem conceptual explicados até aqui, logo, esses serão pontuados sem a necessidade de novos diagramas, pois se espera que aqueles já apresentados cumpriram com seu propósito: tornar a explicação do fenômeno estudado mais didática. Seguiremos assim demonstrando como o complexo de atividades dos neologismos verbais são projetados e organizados pela mesclagem conceptual, como novas construções a instanciarem a construção esquemática [[X]OBJ TRABALHO -ar]AÇÃO.

O neologismo ‘*performar*’ é muito usado em contextos artísticos e também no meio corporativo/publicitário, como é o caso de nosso exemplo, no enunciado da Imagem 29:



Fonte: Youtube

O neologismo é criado a partir das construções ‘*performance*’ e *X-ar* para expressar nesse caso um tipo de resultado de trabalho, denotando atividades relacionadas à *performance* de algo. Como em outros casos que analisamos, a palavra que evoca o *frame* organizador não é vernacular ao português brasileiro, e sua acepção original, do inglês, diz respeito a desempenho, execução, atuação, resultado de um processo — noções compatíveis para classificar ‘*performance*’ como conceito de objeto abstrato, cujo *frame* semântico funciona como ponto comum entre as atividades que queremos mesclar na nova ação complexa do neologismo. Como um conceito de ação, ‘*performar*’ necessita de um agente, expresso no participante ‘a campanha’.

Conforme compreendemos na ocorrência da Imagem 29, no título “Campanha parou de performar depois que pausei [...]”, uma determinada campanha publicitária já não realiza atividades relacionadas a resultados positivos, como fazia antes de ser pausada por seu usuário. Em outras palavras, o desempenho da campanha parece

ter sido insatisfatório com relação a atividades específicas: cumprir boas métricas em redes sociais, trazer bons resultados de venda, engajar clientes interessados em determinado produto, entre outras diversas atividades, que são evocadas principalmente pelo conhecimento enciclopédico de nível técnico da pessoa que se situa no meio publicitário.

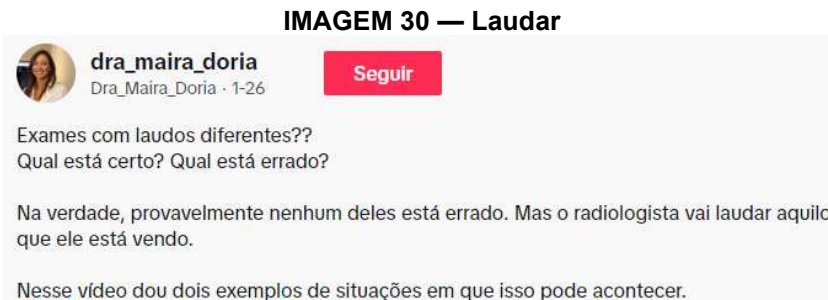
Em casos como '*performar*', ocorre um segundo tipo de mesclagem conceptual, em que se realiza metáfora com atuação artística: um espaço de entrada contém elementos da atividade concreta (e.g.: a execução de uma campanha publicitária) enquanto um segundo espaço de entrada contém elementos de atividade abstrata, relacionados a atuação/apresentação artística e configura o espaço-mescla, criando na estrutura emergente uma relação como '*realização de X/show*'. Processos de integração conceptual como esse fazem com que sejam possíveis construções como "O seu irmão tem performado bem lá na empresa" no uso da língua.

Enquanto '*jobar*' e '*teletrabalhar*' têm atividades projetadas de *frames* de objetos relacionados à modalidade de trabalho, '*performar*' parece ter base no objeto '*performance*', que é um tipo de resultado de determinado trabalho (uma atuação teatral, vendas em uma empresa, realização de uma campanha publicitária). Há ainda a hipótese de '*performar*' ser uma construção análoga direta ao verbo '*perform*' do inglês, no entanto, o estrangeirismo '*performance*' é mais difundido no português brasileiro, sendo inclusive dicionarizado, o que aumenta as chances de o uso verbal partir do *frame* do objeto '*performance*' para mesclar atividades captadas do *script* desse conceito. Nesses termos, a presença do neologismo em "parou de performar" constitui o empacotamento de um conceito de ação como uma predicação, codificada com a estratégia *X-ar* para se efetivar no discurso.

Percebemos que a construção neológica '*performar*' carrega em si especificidades técnicas e essas servem para emoldurar as possíveis atividades a serem projetadas e ativadas cognitivamente na mesclagem, como também o fazem os neologismos '*laudar*', '*schedular*' e '*tradar*'. No entanto, esses três neologismos partem de conceitos de objetos de trabalho para expressar procedimentos técnicos em vez de resultados.

Em '*laudar*', por exemplo, o complexo de atividades do neologismo é evocado pelo *frame* de '*laudo*' (que denota um conceito de objeto), um gênero textual produzido por especialistas de diversas áreas como medicina, engenharia, direito, entre outras, trazendo uma avaliação ou parecer técnico. A produção desse gênero de texto

constitui um documento técnico da área em questão e envolve atividades diversas ligadas tanto àquelas atividades comuns à emissão de qualquer laudo, quanto particularidades do tipo de profissional especialista que o emite. As atividades selecionadas e projetadas desses domínios/*frames/scripts* compõem aquelas a emergirem no espaço-mescla no complexo de atividades, de acordo com o contexto comunicativo. Vide o enunciado da Imagem 30 para um exemplo:



Fonte: TikTok

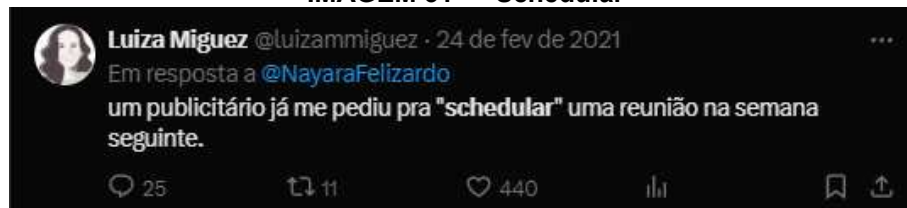
Nessa ocorrência, 'laudar' mescla atividades de trabalho relacionadas a 'laudo', partindo de seu *frame* organizado por atividades básicas de "laudagem" (redação, avaliação, autenticação, etc.) e atividades específicas da radiologia (informações técnicas da área), e isso pode incluir tanto sequências de atividades próprias da elaboração e emissão de um laudo quanto atividades alternativas, preferidas por um ou outro profissional da área, conforme normas locais, experiência, estilo e percepção do laudador. O processo criativo, no entanto, é o mesmo: no espaço de entrada de Atividades, temos atividades individuais e seus tipos participantes de um *script* evocado de um mesmo *frame* de objeto para compor a ação complexa fruto da mesclagem conceptual. No enunciado, 'laudar' participa da construção complexa com 'vai', empacotado como a predicação de um conceito de ação, que demanda a estratégia da flexão verbal para atender à função comunicativa, originando o neologismo em questão.

Quanto aos neologismos '*schedular*' e '*tradar*', estes têm dois pontos em comum válidos de destaque: eles foram criados a partir de sufixação de construções estrangeiras do inglês ('*schedule*' e '*trade*'). São construções que entram no mesmo rol de '*job*' quanto a sua difusão em contextos corporativos, no qual existe uma preferência pelo inglês como a língua global dos negócios.

O significado de uso dessas construções no português brasileiro assume acepções aproximadas às seguintes: a) *schedule* é agenda de compromissos ou

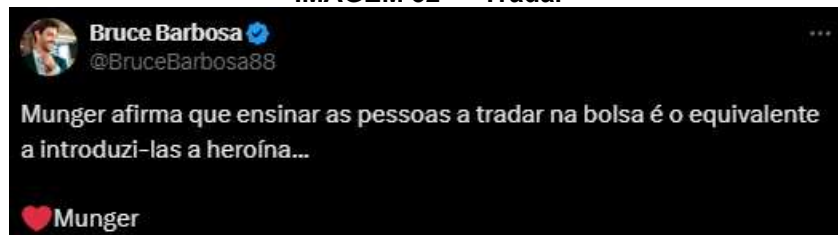
cronograma de atividades; b) *trade*, no contexto que investigamos, é um tipo de comércio de produtos financeiros, como ações e criptomoedas. Assim, ‘*scheduler*’ e ‘*tradar*’ expressam, respectivamente, ações formadas por conjuntos de atividades de trabalho relativas a um ‘*schedule*’ ou ao ‘*trade*’; essas construções também estão são instâncias da construção esquemática [[X]OBJ TRABALHO -ar]AÇÃO. Esses dois estrangeirismos têm base em conceitos de objetos, cujos *frames* organizam os tipos de atividades projetados para compor o conceito de ação complexa expressa pela forma verbal neológica. Vejamos nas Imagens 31 e 32 usos desses neologismos:

IMAGEM 31 — Scheduler



Fonte: Twitter/X

IMAGEM 32 — Tradar



Fonte: Twitter/X

Na Imagem 31, temos em ‘*scheduler*’ uma ação que envolve um “scheduler” (um publicitário, por exemplo) e algo a ser “scheduled” (como uma reunião). Ainda que a construção pareça apenas ativar o mesmo complexo de atividades que ‘agendar’ ativaria, a proximidade semântica entre as duas palavras é similar à relação entre ‘*jobar*’ e ‘trabalhar’ — ‘*scheduler*’ ativa cognitivamente uma rede diferenciada de atividades para compor a ação complexa, mais afins e consonantes às áreas profissionais que a adotam no discurso, como a publicidade. O espaço de entrada de Atividades é estruturado pelo *script* característico do objeto ‘*schedule*’, a partir do qual é possível selecionar e projetar atividades que envolvem cronograma/agenda e atividades do universo publicitário para compor a nova ação expressa pelo neologismo. No enunciado, a construção é empacotada como a predicação de um conceito de ação, a partir da estratégia morfossintática que vêm caracterizando nossos dados. Em suma, evocam-se e mesclam-se no neologismo ‘*scheduler*’ toda

sorte de atividades relacionadas a um ‘*schedule*’, conforme a conceptualização brasileira dessa construção estrangeira e suas adjacências advindas da experiência cultural, social e subjetiva.

Na Imagem 32, ‘*tradar*’ manifesta-se como um conceito que necessita de uma entidade “tradadora” (as pessoas/*traders*), sendo relacionada também com um local para esse tipo de comércio (a bolsa de valores); há relacionalidade, como em ‘*schedular*’ e outros de nossos dados. O enunciado expressa que ensinar pessoas a ‘*tradar*’ na bolsa é ensiná-las a fazer atividades profissionais relacionadas ao ‘*trade*’: das mais básicas, como comprar e vender ações de empresas, às mais complexas e técnicas, como operar uma plataforma digital de *Home Broker* para uma infinidade de transações. Não diferente de seus irmãos, esse estrangeirismo também realiza o mesmo movimento de mesclagem conceptual: 1) mapeiam-se atividades da entrada 2 a partir do *script* do conceito de objeto na entrada 1; 2) esses espaços estão relacionados a um espaço genérico, compartilhando um domínio conceptual mais abstrato, de TRABALHO e seus elementos, como o comércio; 3) selecionam-se e projetam-se atividades para o espaço-mescla, compondo um complexo de atividades de uma ação, manifestada pela criação de uma nova palavra verbal.

No enunciado apresentado, o neologismo ‘*tradar*’ é a predicação de uma ação complementando a oração “Munger afirma que...” e também a referenciação a uma ação na oração subordinada “[...] ensinar as pessoas a *tradar* na bolsa é...”, ativando as mesmas estratégias de codificação próprias das construções verbais prototípicas para expressar a ação complexa formada a partir de atividades envolvidas no *script* do *trade*. Percebemos que, ainda que a função discursiva mude, a classe semântica se mantém acional, codificada com o infinitivo X-*ar*.

Em síntese, o grupo de neologismos verbais deste capítulo parte de conceitos de objetos para expressar ações de modalidades (*job*, teletrabalho), resultados (performance) e procedimentos técnicos (laudo, *schedule* e *trade*) relacionados a trabalho.

Compreendemos assim que os neologismos verbais de tempo, de lazer e de trabalho analisados instanciam a construção esquemática [[X]_{OBJETO} -ar]_{AÇÃO}, combinando uma infinidade de atividades evocadas do *frame* semântico. A integração e organização dessas atividades é realizada por mesclagem conceptual, a fim de atender à demanda comunicativa de se usar determinado conteúdo semântico; isso ocorre por meio de estratégias de codificação próprias das construções verbais, X-*ar*.

Adicionalmente, perspectiva-se essa experiência em uma única construção lexical, alternativamente a sentenças ou formas mais analíticas e estabelecidas da língua, para atribuir saliência às atividades da ação complexa que sustenta a emergência desses neologismos. No próximo capítulo, ampliaremos nossa análise com novas construções esquemáticas, a partir do maior grupo de dados que coletamos, formado por neologismos verbais digitais.

6 ANÁLISE DE ‘TANKAR’, ‘SCROLLAR’, ‘BACKUPEAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS DIGITAIS

Neste capítulo, serão analisados neologismos verbais participantes de três domínios conceituais relacionados diretamente a ambientes digitais: GAMES, INFORMÁTICA e REDES SOCIAIS. Esse agrupamento contém 52 neologismos, distribuídos entre 12 neologismos de GAMES, 21 neologismos de INFORMÁTICA e 19 neologismos de REDES SOCIAIS. O Quadro 6 apresenta a sistematização dos dados:

QUADRO 6 — Neologismos verbais digitais

(continua)

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
GAMES	Baitar	Como baitar usando o OMEN!	TikTok	3 jun. 2024
	Buffar	Quais são os critérios para buffar ou nerfar um campeão? [...]	Facebook	3 jun. 2024
	Critar	Vcs vao ver a alegria que é ter um personagem com 70% ou mais de taxa critica E NÃO CRITAR	Twitter/X	9 ago. 2024
	Dropar	Droppei a Deathbringer em 2 minutos - SORTE	Youtube	9 ago. 2024
	Farmar	5 SEGREDOS que VOCÊ PRECISA UTILIZAR para FARMAR MELHOR - LOL	Youtube	9 ago. 2024
	Healar	Você pode healar minha autoestima deixando um like nesse vídeo [...]	TikTok	1 mar. 2024
	Kickar	§306 GTA5 - Como kickar / expulsar hacker da sessão!	Youtube	25 abr. 2024
	Nerfar	Quais são os critérios para buffar ou nerfar um campeão? [...]	Facebook	3 jun. 2024
	Pinar	PARE DE PINAR! COMO MELHORAR MIRA NO VALORANT! *MICRO AJUSTE*	Youtube	3 maio 2024
	Rushar	APRENDA A RUSHAR DA FORMA CERTA NO FREE FIRE!! FREE FIRE DICAS	Youtube	20 ago. 2023
	Tankar	EU TANKEI 30K DE DANO DE AATROX JG!! O CHAMPION MAIS FORTE DO JOGO!!! – LEAGUE OF LEGENDS: Wild Rift	Youtube	27 out. 2024
	Upar	GUIA INICIAL PRA NÃO ERRAR, FICAR FORTE E UPAR CERTIN! Black Clover M	Youtube	4 fev. 2024
INFORMÁTICA	Backupear	[...] resolvi fazer esse vídeo, para mostrar que é possível backupear seus arquivos [...]	Youtube	3 jun. 2024
	Bootar	COMO BOOTAR PENDRIVE COM WINDOWS 7 MODO FÁCIL	Youtube	3 jun. 2024
	Bugar	PERGUNTAS QUE VÃO BUGAR SEU CÉREBRO	TikTok	9 ago. 2024
	Bypassar	[...] Nessa palestra, será mostrado como um atacante consegue bypassar proteções [...]	Youtube	9 ago. 2024
	Codar	Técnica para codar Orientado a Objetos	Youtube	9 ago. 2024
	Crashar	O programa crashou e corrompeu o projeto...	Twitter/X	9 ago. 2024
	Deslogar	Como DESLOGAR conta do INSTAGRAM de outros dispositivos!	Youtube	9 ago. 2024

Fonte: Elaborado pelo autor.

QUADRO 6 — Neologismos verbais digitais

(continuação)

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
INFORMÁTICA	Favoritar	AGORA: Twitter adiciona oficialmente o botão de 'favoritar' nos tweets	Twitter/X	12 fev. 2023
	Funfar	Fechei a live pq não da guys, mouse parou de funfar e monitor desligando toda hora. [...]	Twitter/X	13 nov. 2022
	Googlar	Fui googlar sobre o Alexandre Garcia e estou bastante impactado com esse trecho da Wikipedia.	Twitter/X	22 out. 2022
	Linkar	[...] Neste vídeo você vai aprender como é fácil linkar vários slides dentro de uma mesma apresentação.[...]	Youtube	8 out. 2023
	Mutar	Fer ficou put#, mutou todo mundo e fechou a live... (entenda o caso)	Youtube	10 out. 2024
	Photoshopar	E essa Avenida Paulista curva que o mito photoshopou?	Twitter/X	3 jan. 2023
	Pixelizar	Se você consegue ver jogo com transmissão exclusiva no facebook sem pixelizar ou cair em nenhum momento, você é privilegiado sim.	Twitter/X	19 maio 2022
	Printar	Eu vou printar isso pro futuro, pq seria um absurdo, mas hj faz sentido.	Twitter/X	28 out. 2024
	Renderizar	Como Renderizar Vídeo No Sony Vegas Com QUALIDADE INCRÍVEL FULL HD PESANDO POUCO [TUTORIAL 2020]	Youtube	3 fev. 2024
	Resetar	2 MANEIRAS simples de RESETAR a BIOS do PC	Youtube	13 jun. 2021
	Setar	Como setar o pc para usar C++ na UNREAL ENGINE.	Youtube	23 ago. 2022
	Spammar	"Eu quero ver o q vc faz com quem spamma"	Youtube	5 jan. 2024
	Streamar	Em qual PLATAFORMA Streamar? [Tutorial de Streaming]	Youtube	13 dez. 2022
	Subir	Como Subir Arquivos no Hostgator (Rápido e Fácil!)	Youtube	6 out. 2022
REDES SOCIAIS	Biscoitar	Cansei quero biscoitar	Twitter/X	3 jun. 2024
	Borar	eu não sou o bill, mas se falar BORA, eu boro na hora	Facebook	3 jun. 2024
	Blogar	TAG - O lado bom e ruim de blogar - com Cadê Meu Blush?	Youtube	3 jun. 2024
	Desver	Aquelas imagens que você prefere desver	Facebook	9 ago. 2024
	Cancelar	Cancelaram o Goku?	Youtube	9 ago. 2024
	Desflop	Como desflop?	TikTok	9 ago. 2024
	Desprezicar	quem precisar de mim essa semana por favor desprezice	Instagram	9 ago. 2024
	Floodar	gente sério eu vou floodar muito esse vídeo pq eu tô até agora engasgado com o fôlego dela	Twitter/X	3 jun. 2023
	Flop	VAI FLOP? A CRÍTICA DETONOU CORINGA – DELÍRIO A DOIS	Youtube	22 out. 2024
	Hatear	A INTERNET PRECISA DE ALGO PARA HATEAR	Youtube	17 set. 2023
	Hitar	Anitta hitou com um reggaeton (Envolver) e escolheu lançar um álbum FUNK com a visibilidade que ganhou! [...]	Twitter/X	3 jan. 2024
	Hypar	The Flash PRIMEIRO trailer, agora eu HYPEI DEMAIS	Youtube	3 mar. 2024

Fonte: Elaborado pelo autor.

QUADRO 6 — Neologismos verbais digitais

(continuação)

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
Redes Sociais	Mitar	O MITO mitou no JORNAL NACIONAL!	Youtube	22 set. 2023
	Retuitar	Bolsonaro acaba de retuitar uma mensagem de Trump afirmando que grupos antifascistas [...] serão considerados grupos terroristas [...]	Facebook	12 ago. 2022
	Scrollar	Aqui amigo, você scrollou muito a tl, deve estar cansado. Toma uma brahma.	Twitter/X	13 nov. 2022
	Stalkear	stalkeei a pessoa que eu gosto e encontrei a pessoa que ela gosta..	Threads	13 set. 2024
	Threadar	E vamos threadar!	Threads	8 out. 2023
	Twittar	[...] Jennifer Aniston twittou: “Não é engraçado votar em Kanye”. E Kanye respondeu: “Friends também não era engraçado”.	Threads	3 dez. 2024
	Viralizar	O nome de Hytalo Santos viralizou nas redes sociais neste domingo (20/10) [...], após notícias de que ele teria levado uma surra de bandidos em um baile funk no Rio de Janeiro.	Facebook	22 out. 2024

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nas ocorrências registradas de neologismos verbais digitais, além das construções *X-ar* (*'printar'*, *'resetar'* e a maioria dos dados), já analisadas em nossos primeiros grupos de neologismos, nos deparamos também com construções *X-izar* (*'viralizar'*, *'pixelizar'*, *'renderizar'*), prefixais, como *des-X* (*'desflop'*, *'desver'*, *'deslogar'*, *'desprecisar'*) e *re-X* (*'retuitar'*) e extensões semânticas (*'cancelar'*, *'subir'*). Os neologismos verbais coletados desse grupo apresentam-se em grande parte no infinitivo (36 ocorrências), além das formas:

- *X-ei* (1ª pessoa, singular, pretérito perfeito) – 4 ocorrências;
- *X-o* (1ª pessoa, singular, presente) – 1 ocorrência;
- *X-e* (2ª pessoa, singular, presente) — 1 ocorrência;
- *X-ou* (3ª pessoa, singular, pretérito perfeito) – 8 ocorrências;
- *X-a* (3ª pessoa, singular, presente) – 1 ocorrência;
- *X-aram* (3ª pessoa, plural, pretérito perfeito) – 1 ocorrência.

Essa variedade flexional participa do paradigma instanciado nas construções *X-ar* e *X-izar* como estratégias morfossintáticas para expressar conceitos de ações, empacotados com função discursiva de predicação, em forma verbal. No entanto, importa lembrar que outros empacotamentos são possíveis, como é o caso de *'favoritar'* em “Twitter adiciona oficialmente o botão de *'favoritar'* nos tweets” (função de modificação).

Em nível mais abstrato/esquemático, os dados instanciam não só a construção $[[X]_{\text{OBJETO}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, trabalhada em nossa análise prévia, como também as construções:

- [[X]AÇÃO simples -ar]AÇÃO;
- [[X]PROPRIEDADE -izar]AÇÃO;
- [re- [X]AÇÃO simples]AÇÃO;
- [des- [X]AÇÃO simples]AÇÃO.

Nessa rede expandida, encontramos variabilidade no conceito base, que pode ser tanto um conceito de objeto, como já vimos com os neologismos de tempo, trabalho e lazer, quanto conceitos de propriedade e conceitos de ação. Os conceitos base desses neologismos se organizam em torno de *frames* e *scripts* de natureza digital, situados nos GAMES, na INFORMÁTICA e nas REDES SOCIAIS; os ambientes desses três domínios constituem-se de maneira distinta uns dos outros, ainda que relacionados, evocando e sendo evocadas a partir de finalidades e necessidades socioculturais muito características de cada nicho. Nas Redes Sociais, por exemplo, teremos neologismos que buscam atender necessidades comunicativas relacionadas a *scripts* de publicação, recepção/repercussão de conteúdos, navegação pelas redes e produção de *memes*. Importa também lembrar que os conhecimentos enciclopédicos acessados na expressão e compreensão desses neologismos (bem como de qualquer construção lexical) têm base empírica tanto coletiva/social quanto individual/subjetiva.

A partir desta etapa de análise, não nos prolongaremos em aplicar diagramas e realizar descrições gramaticais minuciosas individuais de todos os dados coletados. Em vez disso, considerando que já captamos generalizações que abarcam e explicam efetivamente alguns grupos de construções, assinalaremos aqueles neologismos que participarem desses esquemas, tomando alguns para demonstração, e nos concentraremos em abordar as construções neológicas motivadas por novos esquemas e comportamentos cognitivos. A seguir, analisaremos as construções neológicas coletadas do domínio dos GAMES e discorreremos sobre seus principais desdobramentos criativos, gramaticais e cognitivos.

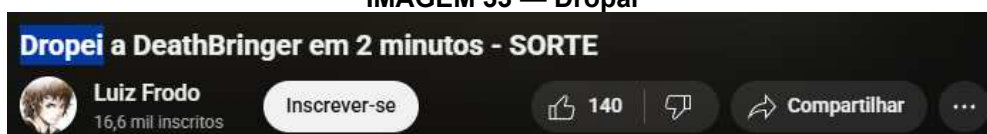
6.1 Neologismos verbais X-ar com base em objetos e ações de *games*

Ao observarmos as 12 ocorrências de neologismos que compõem esta seção, notamos que 11 das bases conceituais são estrangeirismos de origem inglesa — ‘*bait*’, ‘*buff*’, ‘*heal*’, ‘*nerf*’, ‘*rush*’, ‘*tank*’, ‘*farm*’, ‘*crit*’, ‘*drop*’, ‘*kick*’, ‘*up*’ — e isso diz muito sobre a natureza de dados extraídos do contexto dos jogos digitais, visto a dominância

global da língua inglesa no contexto da tecnologia digital, que inclui o mercado dos *games*. Em todos os casos, essas bases são sufixadas com o padrão *X-ar*, uma estratégia prototípica de verbos do português, resultando em estrangeirismos que combinam a morfossintaxe de línguas distintas. Ainda assim, como discutido na análise de *'jobar'*, mesmo que a base conceptual seja estrangeira, a percepção do falante da língua de chegada sobre essa base é própria de sua cultura e sua sociedade. Um termo estrangeiro que encontra espaço no vocabulário de outra língua é “reconceptualizado” mediante a régua de convenções da sociedade de chegada e, por mais que aparente certa correspondência semântica, seus significados possíveis não são fiéis ao uso da língua de origem, podendo inclusive apresentar acepções inéditas ou perder acepções. Dessa forma, como também discute Adelino (2025) sobre a construção *'tankar'*, que é um de nossos neologismos, o *'tank'* de *'to tank'*, do inglês, e o *'tank'* de *'tankar'*, do português brasileiro, não é a mesma unidade conceptual, e o mesmo pode ser dito de cada uma das bases presentes nos dados aqui coletados.

Esses neologismos instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJETO}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, já discutida nas análises anteriores, e a construção $[[X]_{\text{AÇÃO simples}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$. Nessa última, a combinação de construções parte de uma base conceptual que também é uma ação (que chamamos, para fins de distinção, de AÇÃO simples), para expressar uma nova ação complexa (AÇÃO) usando a estratégia *X-ar*. A diferença entre a ação base e a ação emergente está no grau de complexidade, em que a base conceptual é mais simples do que o novo conceito. Adicionando o domínio dos dados desta seção, chegamos às construções esquemáticas $[[X]_{\text{OBJ GAMES}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$ e $[[X]_{\text{ACs GAMES}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, que representam que um conceito base *X* de objeto ou ação mais simples, do domínio *GAMES*, combinado ao formativo *-ar* expressa uma nova ação complexa. Para compreender o uso que nos levou a essa variação esquemática, de base conceptual de ação em vez de objeto, analisaremos *'dropar'*, conforme ocorrência na Imagem 33:

IMAGEM 33 — Dropar



Fonte: Youtube

O enunciado demonstrado é título de um vídeo do Youtube sobre o jogo Final Fantasy XII, do gênero RPG, mostrando trechos de um *gameplay* (experiência gravada de jogo) em que o jogador encontra um equipamento raro, a *Deathbringer*, ao derrotar um inimigo. No contexto dos jogos digitais, ‘*dropar*’ envolve um item/equipamento que cai em alguma superfície do ambiente virtual, considerando duas circunstâncias: a) um personagem de jogador deixa esse item cair, com objetivo de descartá-lo ou para que outro personagem o pegue; b) um personagem controlado pelo sistema do jogo (personagens não jogáveis, como monstros), ao ser derrotado por um jogador, deixa um item cair, como recompensa de superação do desafio.

Na ocorrência analisada, o uso de ‘*dropei*’ se enquadra na acepção (b), significando que o jogador superou um inimigo e este deixou cair a *Deathbringer*, uma das espadas mais poderosas do jogo. A construção aspectual “em 2 minutos” e a construção isolada “SORTE” ao fim do enunciado ressaltam a dificuldade de se conseguir esse equipamento, considerando que itens podem ter maior ou menor probabilidade de serem “*dropados*” (geralmente uma chance percentual), além de que certos itens podem ser conseguidos apenas com inimigos específicos. Quanto ao verbo em si, no enunciado em questão, ele se integra à construção transitiva, sendo que sua flexão em 1ª pessoa evoca um participante que realiza a ação, dentro de certa probabilidade, e o sintagma nominal objeto da construção transitiva descreve o segundo participante dessa cena, aquilo que é “dropado”. Se a situação descrita por ‘*dropar*’ evoca participantes, como um “*dropador*” e algo a ser “*dropado*”, temos dependência relacional entre entidades, o que, junto à dinamicidade/transitoriedade codificada pela flexão pretérita em *-ei*, caracteriza nosso neologismo como expressão de um conceito de ação. Adicionalmente, o empacotamento dessa classe semântica por meio da função de predicação (dizendo algo sobre o falante e a *Deathbringer*) caracteriza ‘*dropei*’ como um verbo novitativo, que emerge instanciando a construção esquemática $[[X]_{ACs\ GAMES} -ar]_{AÇÃO}$.

Conceptualmente, a construção ‘*drop*’, do inglês, expressa uma ação em vez de um objeto, preenchendo a variante $[X]_{ACs\ GAMES}$ da construção, com significado comum de “deixar algo cair”.⁴⁹ Apesar de certa proximidade semântica, o neologismo verbal ‘*dropar*’ difere do verbo ‘*drop*’ por mesclar elementos do termo estrangeiro com conceptualizações próprias de sua inserção no contexto brasileiro para criação de

⁴⁹ Conforme o dicionário online de inglês Cambridge. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/drop>. Acesso em: 26 ago. 2025.

uma ação mais específica e complexa, licenciada pelo domínio dos GAMES. Na cognição, o *framing* do neologismo é designado pela mesclagem conceptual entre a ação básica e atividade/grupos de atividades relacionadas em uma nova ação emergente.

Assim, sob o domínio dos GAMES e seus elementos (probabilidade, desafio), o espaço de entrada 1 é sustentado pela ação básica '*drop*', que fornece o *frame* organizador e o *script* para as atividades da entrada 2: procurar por inimigos, engajar em combate, usar técnicas/habilidades, praticar os comandos digitais apropriados, agir com estratégia, derrotar o inimigo, ser bem-sucedido na probabilidade de recompensas, entre outras. Todas essas atividades são selecionadas cognitivamente e projetadas no espaço-mescla, organizadas conforme as necessidades discursivas para expressar uma nova ação, mais complexa e específica, por meio do neologismo codificado conforme verbos prototípicos.

A escolha pela construção neológica '*dropei*' em vez de formas mais convencionalizadas, como 'consegui' ou ainda construções mais analíticas, desvela certa proeminência ao processo de "como" o item de jogo em questão foi conquistado, condensando múltiplos elementos da cena cognitiva envolvida e integrando eventos. Em termos de construtura, a conceptualização dessa cena envolve a dinâmica de forças com uma cadeia causal mais pronunciada e específica do que alternativas de tradução mais literais ou parafrásticas. A realização do objeto *Deathbringer* sendo *dropado* está intrinsecamente relacionada à intencionalidade, habilidade, tentativa e sucesso do participante agente 'Eu', que promove a pressão/força necessária sobre outra entidade (o inimigo) para fazê-lo com que deixe cair o item em questão, modificando sua posição espacial no ambiente virtual. Em contrapartida, opções como "consegui a *Deathbringer*" ou "encontrei a *Deathbringer*" conceptualizam o item em uma posição estática e em repouso, livre de pressões, generalizando a cena cognitiva e o evento de conquista do item raro.

O tipo de ação expressa na ocorrência de '*dropar*' que analisamos diz respeito a ações de probabilidade próprias do domínio GAMES, cuja realização depende de percentuais sistêmicos do jogo para ser concretizada. Outros dois neologismos verbais analisados pertencentes a esse subgrupo são '*critar*' e '*pinar*'.

O neologismo '*critar*' parte do verbo '*to crit*', criado no inglês a partir do truncamento da expressão '*critical hit*', que significa causar dano extra aos inimigos em um conflito. As chances para um acerto comum se tornar um acerto crítico também

costumam ser definidas por probabilidades numéricas, conforme se percebe no próprio tuíte da ocorrência: “Vcs vao ver a alegria que é ter um personagem com 70% ou mais de taxa critica E NÃO CRITAR”.⁵⁰ Não ‘*critar*’, logo, significa falhar em desferir um acerto crítico e o texto é um desabafo irônico sobre a frustração de um jogador.

O segundo verbo, ‘pinar’, remete a jogos de tiro e significa errar uma sequência de disparos pela dificuldade de manter a mira estável, por razões físicas simuladas no ambiente virtual, como o recuo da arma ao atirar. A origem da base conceptual ‘pin’ é menos rastreável, podendo tanto envolver alguma metáfora obscura com a construção ‘*pin*’ do inglês quanto a reprodução onomatopaica do som produzido no espaço virtual quando se erra tiros em sequência (algo como “pin pin pin”). O texto da ocorrência, “PARE DE PINAR!”,⁵¹ é parte de um título de tutorial em vídeo sobre a melhoria de habilidades com a mira no *game* de tiro Valorant, e revela detalhes sobre como ‘pinar’ está relacionado à probabilidade numérica de errar os disparos conforme inabilidade em gerenciar fatores diversos, como o espaço do ambiente virtual e disparos em movimento.

Como em ‘*dropar*’, ambos os neologismos verbais apresentam relacionalidade atestada pela presença de participantes agentivos nas construções de estrutura argumental em que ocorrem, expressando ações com função de predicação. ‘*Critar*’ instancia [[X]_{ACS GAMES} -ar]AÇÃO, mesclando atividades do conceito de ação simples ‘*crit*’ em uma ação mais complexa e específica, situada no contexto *gamer* brasileiro. ‘Pinar’ instancia [[X]_{OBJ GAMES} -ar]AÇÃO, se considerarmos a base conceptual ‘pin’ como uma onomatopeia. Neste caso, o neologismo mescla atividades envolvidas com o objeto ‘pin’, que se configura como uma entidade conceptual não relacional e estática, situada no domínio dos GAMES; a partir dessa mesclagem, estrutura-se um novo conceito de ação, expresso pela construção neológica e codificado com a estratégia morfossintática X-*ar* e seu paradigma, como ocorre com ‘*dropar*’ e ‘*critar*’.

Além dos verbos de ação de probabilidade, outros neologismos verbais analisados do domínio GAMES buscam atender demandas comunicativas de ações de jogabilidade e ações de administração de jogo.

Os neologismos que expressam ações de jogabilidade nos *games* dizem respeito a estratégias, funções de personagens e usos de habilidades variadas utilizados no exercício do jogar, geralmente a partir do personagem/avatar controlado

⁵⁰ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/ztpr7>. Acesso em: 28 set. 2025.

⁵¹ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/5mh4j>. Acesso em: 28 set. 2025.

pelo jogador no ambiente virtual. Dos dados coletados, os verbos ‘*healar*’, ‘*nerfar*’ e ‘*rushar*’ instanciam a construção [[X]_{ACs GAMES} -ar]AÇÃO, enquanto ‘*baitar*’, ‘*buffar*’, ‘*farmar*’ e ‘*tankar*’ instanciam [[X]_{OBJ GAMES} -ar]AÇÃO. Respectivamente, as construções neológicas com base conceptual em ações simples de *games* organizam-se pelo *frame* das habilidades ‘*heal*’ (curar um personagem) e ‘*nerf*’ (piorar atributos de um personagem) e da estratégia ‘*rush*’ (avançar em ataque contra um adversário de modo tempestivo). As construções neológicas com base conceptual em objetos de *games* organizam-se pelo *frame* da habilidade de ‘*buff*’ (melhoria de atributos de um personagem), das estratégias de ‘*bait*’ (fazer-se de isca para o adversário), de ‘*farm*’ (acúmulo de recursos do jogo) e da função do ‘*tank*’ (personagem que resiste ao dano dos adversários, protegendo a equipe). A estratégia *X-ar* codifica e perfila com saliência os neologismos resultantes como novas ações (mais) complexas, situadas no contexto brasileiro de jogos digitais. Da mesma forma que nos exemplos anteriores, a mesclagem conceptual é processo fundamental para combinação das construções, dos conceitos envolvidos e da emergência discursivamente motivada em novas ações de *games*.

Percebemos nos dados desse grupo uma constante, relacionada a mesclagens de escopo simples: a conceptualização por meio de metáforas. O personagem que “*baita*” um adversário deve ter certa habilidade e sensibilidade para “pescá-lo”, da mesma forma que o pescador o deve fazer para enganar e capturar o peixe. O personagem que “*farma*” experiência, ouro ou equipamentos, o faz assim como um fazendeiro produz sua colheita, empreendendo um processo durativo para conquista da recompensa planejada. O personagem que “*tanka*” o adversário para proteger sua equipe o faz com função análoga ao tanque de guerra em um conflito, o que requer por sua parte resistência, blindagem e absorção do impacto dos ataques. Todas essas analogias depreendem-se de mesclagens conceptuais na qual um espaço mental de entrada, estruturado por um conceito (‘isca’, ‘fazenda’, ‘tanque’), dispõe do *frame* organizador que projetará seletivamente os elementos análogos do segundo espaço de entrada (cilada, produção de recursos, protetor) na estrutura emergente do espaço-mescla, inaugurando um novo *frame*.

Para exemplificar algumas dessas noções, vejamos a ocorrência de ‘*tankar*’, na Imagem 34:

IMAGEM 34 — Tankar



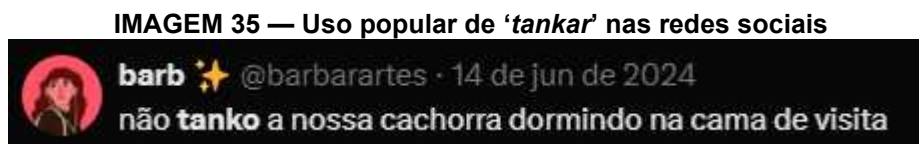
Fonte: Youtube

O enunciado em análise também foi extraído do título de um vídeo do Youtube, cujo conteúdo trata do *game League of Legends*, jogo competitivo online entre equipes, reconhecido no gênero dos *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Parafraseando a linguagem extremamente técnica utilizada entre os jogadores de MOBA, podemos compreender o texto como: “Eu suportei 30 mil pontos de dano causados pelo Aatrox, o campeão mais forte do jogo!”. Por campeão/*champion*, entende-se aqui um personagem jogável com habilidades únicas, que desempenha um papel estratégico na equipe em que atua, seja para proteger o time (o *‘tank’*), para oferecer suporte/cura ou para causar dano na equipe adversária. Dessa forma, o enunciado traz, em tom triunfante, o relato de um jogador em ter conseguido o feito único de suportar uma enorme quantidade de dano causado, segundo ele, pelo tipo de personagem do jogo mais apto a causar danos. Como um tanque de guerra, o jogador conseguiu manter-se estável contra um ataque adversário poderoso, protegendo sua equipe.

No neologismo *‘tankei’*, os participantes expressos na construção transitiva a que se integra (‘Eu’, ‘30k de dano’) e a flexão no tempo pretérito (-ei) confirmam a relacionalidade e a dinamicidade característicos dos conceitos de ação. Essa classe semântica é empacotada no enunciado com função de predicação, trazendo informações sobre aquilo que o referente ‘Eu’ fez. A mesclagem conceptual combina o conceito de objeto *‘tank’*, seu *script* e atividades características, ambos inerentes ao contexto (brasileiro) do domínio GAMES e seus elementos, para selecionar e projetar, cognitivamente, as atividades a serem integradas em uma nova ação complexa, perfilada por uma estratégia morfossintática prototípica verbal, o X-ar. Nesse processo, a conceptualização realizada traz saliência não sobre o papel que o jogador cumpre como *‘tank’*, mas, sim, sobre aquilo que o *‘tank’* faz em seu papel.

Ainda que esse uso de *‘tankar’* seja específico da comunidade *gamer*, se analisarmos outras ocorrências desse neologismo pela internet teremos um exemplo de fenômeno interessante, em que construções próprias de determinado nicho ou

grupo furam a própria bolha e alcançam a linguagem popular. A ocorrência de *'tankar'* na Imagem 35 ilustra essa situação.⁵²



Fonte: Twitter

O tuíte em questão é seguido de uma foto de uma cadelinha deitada na cama, com a cabeça repousada no travesseiro, como se fosse um ser humano. É perceptível que o contexto aqui nada tem a ver com o domínio GAMES, embora conhecer o uso *gamer* dessa construção forneça ferramentas analógicas para compreender o uso de *'não tanko'* aqui de maneira aproximada à construção *'não aguento'*. Se as ocorrências de *'tankar'* dos *games* ocorrem a partir da metáfora sobre a capacidade de suportar dano, mapeando analogicamente ao dano físico (concreto) o dano virtual (abstrato), o *'tankar'* popularizado nas redes sociais parte da metáfora de suportar dano, mapeando ao dano físico (concreto) o dano emocional (abstrato). Adelino (2025), cujo trabalho volta-se à compreensão comparativa das construções *'tankar'* (do português brasileiro), *'to tank'* (do inglês), *'tankare'* (do italiano) e das diferentes acepções em cada língua, descreve o significado relativo à ocorrência da Imagem 35 como “suportar um evento psicológico e/ou emocional” (p. 82). Nesse sentido, o dano emocional que a dona da cadela não consegue suportar é o estado de humor específico (prazer) que a impacta quando vê o animal praticar o comportamento mostrado na foto. Esse tipo de uso tornou-se muito popular nas redes sociais e parece ter se difundido ainda mais do que os usos de *'tankar'* no contexto dos *games* (Adelino, 2025).

Interessa observar que, na pesquisa de Adelino (2025), esse tipo de acepção foi encontrado no português brasileiro e no italiano, mas não no inglês, a língua de saída da construção *'to tank'*, o que corrobora a assertiva aqui apresentada, de que a conceptualização de estrangeirismos manifesta sua função semântico-pragmática a partir das demandas sociais, históricas e culturais da língua de chegada.

Uma migração similar de uso de nicho para uso popular ocorre também com *'dropar'*. Esse neologismo vem se popularizando pelas redes sociais com sentido de

⁵² Disponível em: <https://x.com/barbarartes/status/1801763136564842817>. Acesso em: 26 ago. 2025.

desistir de consumir determinada série televisiva ou jogos eletrônicos de longa duração. Um exemplo dessa ocorrência é a legenda “Doramas que dropei” de uma publicação em vídeo no Instagram,⁵³ na qual uma influenciadora lista vários *doramas* (de maneira simplificada, “novelas coreanas”) os quais desistiu de acompanhar. Assim como um jogador de um *game* pode deixar cair certo item, com a finalidade de descartá-lo, o consumidor pode “deixar cair” certo produto de entretenimento, com a mesma finalidade. A ação emergente em ‘dropar’ conceptualiza de maneira aproximada essas duas cenas cognitivas, tendo as atividades de seu *script* projetadas e selecionadas respectivamente aos domínios de GAMES e ENTRETENIMENTO. O comportamento morfossintático corresponde também às generalizações que apresentamos até aqui.

Ainda no domínio conceptual dos GAMES, dois de nossos dados enquadram-se em ações de administração de jogo, ‘*kickar*’ e ‘*upar*’, ambas construções que são instâncias de [[X]_{ACs} GAMES -ar]_{AÇÃO}. Nestas, as ações mais simples ‘*kick*’ (literalmente chutar) e ‘*up*’ (aumentar) fornecem base conceptual para a nova ação complexa, relacionada ao domínio GAMES. Isso acontece por meio de estratégia verbal prototípica (X-ar), manifestada na forma infinitiva em ambas as ocorrências. A concepção de ‘*kickar*’ também é metafórica e significa “expulsar jogador de uma sessão, partida ou outro ambiente online”. Nesse sentido, o enunciado “§306 GTA5 - Como kickar / expulsar hacker da sessão!” (título de vídeo do Youtube)⁵⁴ pode ser entendido como um tutorial para ejetar um *hacker* — jogador que invade o ambiente do jogo e trapaceia, usando códigos — de uma sessão online do jogo Grand Theft Auto 5 (GTA 5), *game* de ação e aventura envolvendo o mundo do crime em grandes cidades.

A ação resultante do neologismo verbal mostra-se mais complexa e específica do que a ação de base conceptual ao situar o ‘*kick*’ partindo da integração de atividades muito particulares inerentes ao mundo dos *games*, à forma específica de se ‘*kickar*’ jogadores usando as configurações do *game*, etc. Essas atividades vão muito além da construção literal, sem esquecer que a construção combinada X-ar do português perfila no *framing* a perspectiva brasileira do que concebemos como ‘*kick*’. Na construção, metaforiza-se o chutar físico, agressão física que pode afastar o agredido de um dado espaço, como um chutar virtual, um comando de sistema que

⁵³ Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/DOJJ-dGDtJH/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

⁵⁴ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/2rvpj>. Acesso em: 26 ago. 2025.

pode afastar/ejetar um jogador do espaço virtual do jogo. Assim, a mesclagem conceptual mostra-se presente: a) na mescla de conceitos que ocorre nas metáforas; b) na combinação de construções; c) e na integração de eventos em uma ação complexa e novitativa. Para análise do verbo neológico ‘*upar*’, vide ocorrência ilustrada na Imagem 36:



Fonte: Youtube

‘*Upar*’ tem base conceptual no uso verbal de ‘*up*’, em inglês, que pode ser traduzido como “aumentar algo”. Nos jogos eletrônicos, entretanto, ‘*upar*’ envolve muito mais do que “aumentar”, é avançar no sistema particular de progressão de um personagem/avatar em um *game*. Esse avanço pode se dar aumentando atributos, estatísticas, níveis ou pontos para se gastar em grades de habilidades do avatar, que influenciam no sucesso de ações de jogabilidade.

No texto da Imagem 36, outro título de tutorial em vídeo veiculado no Youtube, ‘*upar certin*’ aparece coordenado a mais duas orações, ‘*não errar*’ e ‘*ficar forte*’, com função de predicação sobre o participante em 2ª pessoa (Você/O leitor), sendo a construção oracional subordinada completa uma modificação de ‘*guia*’. A relacionalidade é demarcada pela necessidade de haver uma entidade “*upadora*”, mesmo que não expressa, e a transitoriedade do evento é demarcada pela flexão infinitiva *-ar*, que codifica uma noção dinâmica nessa construção. O *framing* da nova ação que surge com ‘*upar*’ tem relações intrínsecas com outros elementos do enunciado, como a expressão ‘*ficar forte*’ (evoluir/progredir é *ficar forte*) e a construção ‘*Black Clover M*’, que contextualiza o jogo específico no qual se pretende orientar sobre a progressão de personagem. As atividades integradas para compor o *script* de ‘*upar*’ organizam-se pela metáfora básica espacial ligada ao conceito ‘*up*’, de que bom é para cima/ruim é para baixo (Lakoff; Johnson, 1980), e são selecionadas mediante o domínio GAMES e seus elementos, que incluem o jogo Black Clover, seu gênero (RPG), a configuração sistêmica desse jogo e desse gênero, entre outras informações. Dessa forma, a proposta do vídeo do canal Luderking Joga é guiar o jogador pelo sistema de progressão de Black Clover, dominando conhecimento efetivo sobre essa ação complexa de administração de jogo eletrônico.

Dessa forma, nossa análise dos neologismos de ações digitais de GAMES nos levou a duas construções esquemáticas, $[[X]_{\text{OBJETO}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$ e $[[X]_{\text{AÇÃO simples}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$. A novidade trazida por esse grupo de dados com relação aos anteriores foi a criação neológica realizada a partir de bases conceituais de ações em vez de objetos, caracterizadas por serem ações mais simples — em verdade, menos complexas e específicas — do que as ações emergentes dos neologismos. O grupo seguinte a ser analisado será dos neologismos de ações digitais do domínio das REDES SOCIAIS, no qual abordaremos novas criações e novas mesclagens de neologismos, formadas a partir de prefixação e extensão semântica, além dos processos criativos e construcionais já abordados até aqui.

6.2 Neologismos verbais *X-ar*, *X-izar*, *re-X* e *des-X* com base em objetos, ações e propriedades de redes sociais

Coletamos 19 ocorrências de neologismos verbais de ações digitais relacionadas ao domínio REDES SOCIAIS, distribuídos em quatro subgrupos:

- a) Ações de publicação: ‘biscoitar’, ‘*blogar*’, ‘*floodar*’, ‘*retuitar*’, ‘*threadar*’, ‘*twittar*’;
- b) Ações de recepção/repercussão de conteúdos: ‘*flopar*’, ‘*hatear*’, ‘*hitar*’, ‘*hypar*’, ‘viralizar’, ‘*desflopar*’, ‘mitar’, ‘cancelar’;
- c) Ações de navegação: ‘*scrollar*’, ‘*stalkear*’;
- d) Ações de *memes*: ‘borar’, ‘desprecisar’, ‘desver’.

Dessas construções, 12 são estrangeirismos frutos de uma base de palavra do inglês afixada por um padrão morfossintático do português. Isso reflete, ainda, a influência do inglês como língua dominante do âmbito geral da tecnologia, seja nos *games*, nas redes sociais ou na informática, como também veremos na próxima seção. Desta vez, há maior variedade de construções esquemáticas em jogo, ampliando nossa rede, com 17 construções *X-ar*, uma construção *X-er*, uma construção *X-izar*, três construções *des-X* (integradas com *X-ar* e *X-er*) e uma construção *re-X* (integrada com *X-ar*).

Como na seção anterior, teremos uma abordagem mais horizontal na análise dos dados que reproduzirem os padrões construcionais e de mesclagem já discutidos nesta tese e uma abordagem mais vertical com aquelas ocorrências que ampliarem o escopo de descobertas de nossa pesquisa. Vamos começar observando

panoramicamente aquelas ocorrências que já se enquadram em nossas explicações prévias.

Os neologismos verbais ‘*blogar*’, ‘*twittar*’, ‘*retwittar*’, ‘*threadar*’, ‘*mitar*’, ‘*scrollar*’ instanciam a construção [[X]_{OBJETO} -ar]_{ACÇÃO} e, em um nível mais específico, [[X]_{OBJ REDES} -ar]_{ACÇÃO}. Todas são novas ações complexas estruturadas a partir do *script* relacionado a objetos (entidades não relacionais, estáticas) situados no domínio REDES SOCIAIS. Respectivamente, os objetos que são bases conceptuais dos neologismos são:

- a) ‘*blog*’: um sítio virtual de registro e publicação de opiniões, experiências e pensamentos;
- b) ‘*Twitter*’: rede social digital baseada no compartilhamento de textos e conteúdos curtos, atualmente chamada de X;
- c) ‘*Threads*’: rede social digital similar ao X, integrada ao Instagram;
- d) ‘*Mito*’: metaforicamente, alguém que se destaca por algum feito, comportamento ou opinião;
- e) ‘*Scroll*’: em inglês, pergaminho.

Dessa maneira, ‘*blogar*’ expressa a ação de praticar determinadas atividades relacionadas ao *script* de *blog*, inserido no domínio REDES SOCIAIS e seus elementos, como publicação, interesses compartilhados, interação com o público. O mesmo movimento conceptual ocorre com ‘*twittar*’, ‘*retuitar*’ e ‘*threadar*’, que também são ações de publicação, com vínculo inerente aos conceitos de objetos Twitter e Threads e todas as atividades que compõem a cena cognitiva de publicar nessas redes. O neologismo verbal ‘*retuitar*’, por sua vez, demonstra maior complexidade, por envolver também a construção prefixal *re-X* e outros desdobramentos de mesclagem; retornaremos a esse dado mais adiante.

‘*Mitar*’ e ‘*scrollar*’ expressam ações respectivas de repercussão de conteúdos e de navegação. A primeira construção integra atividades do *script* daquele que se torna o objeto ‘*mito*’ nas redes sociais por alguma repercussão (usada com ironia no caso da ocorrência coletada, uma *charge* crítica ao comportamento de Jair Bolsonaro em uma entrevista do Jornal Nacional).⁵⁵ A segunda construção integra atividades do *script* da navegação vertical das redes sociais, como se o “*scrollador*” desenrolasse

⁵⁵ Disponível em: <https://osf.io/qs9rj>. Acesso em: 25 set. 2025.

um longo pergaminho virtual. Observemos a ocorrência desse dado na Imagem 37, uma publicação do Twitter/X:



Fonte: Twitter/X

A rede social Twitter/X (alguns já chamam de “Xwitter”) é uma plataforma cujo *design* é arquitetado para que seus usuários consumam exclusivamente conteúdos rápidos (textos de até 280 caracteres, vídeos de até 2 minutos e 20 segundos) e sigam rolando para os próximos. Em outras palavras, é uma plataforma feita para ser “*scrollada*”, diferentemente de outras, cujos conteúdos podem ser mais longos (como o Youtube). O enunciado do tuíte exibido na Imagem 37 é um convite de descanso ao usuário da rede social, presumindo que este já “scrollou muito a tl”, isto é, navegou prolongadamente pela *timeline* da rede social, caracterizada pela movimentação em *scroll*. A metáfora emergente no nível discursivo do enunciado é ainda mais sofisticada do que a metáfora pergaminho/tela, de caráter mais entrincheirado, trazendo analogias como: *timeline* é trajeto físico, *scrollar* é andar, consumir tuítes é cansar, fazer uma pausa para ler o *meme* é descansar.

Como outros, esse neologismo é manifestado por meio de estratégia morfossintática prototípica dos verbos (*X-ar*), mostrando-se relacional por evocar participantes (expressos como argumentos da construção transitiva), dinâmico pelo tempo pretérito codificado na flexão *-ou*, expressando um novo conceito de ação que é empacotado com função de predicação. Essa ação complexa constitui-se na mesclagem conceptual entre o *frame/script* do objeto (metafórico) ‘*scroll*’ e atividades vinculadas ao domínio das REDES SOCIAIS e seus elementos especificadores, como o

layout desse ambiente virtual específico e a movimentação por ele, tipos de postagens permitidas e seus limites, entre outros. As atividades selecionadas e projetadas na estrutura emergente do espaço-mescla, inauguram um novo *frame*, integrando tudo aquilo que se faz ao “*scrollar*”: mover o dedo pela tela ou manusear o *mouse*/teclado, buscar algo interessante, ignorar conteúdos, ler, abrir vídeos, curtir publicações ou efetuar outros comandos rápidos, etc. Dessa maneira, o neologismo verbal emergente conceptualiza a experiência com saliência naquilo que é feito ao se navegar nas redes sociais e não à navegação em si. Neste caso de ‘*scrollar*’, em particular, a cena cognitiva metaforizada é perspectivada com atenção dinâmica, uma vez que o espaço virtual estático da tela é reconcebido como dinâmico e corporificado.

Com relação à construção esquemática $[[X]_{AÇÃO\ simples} -ar]_{AÇÃO}$, apresentada na análise de neologismos verbais de *games*, verbos coletados que instanciam essa generalização são ‘biscoitar’, ‘borar’, ‘*desflop*’, ‘*floodar*’, ‘*flop*’, ‘*hatear*’, ‘*hitar*’, ‘*hypar*’ e ‘*stalkear*’. Em um nível mais específico, esses neologismos participam da construção $[[X]_{ACs\ REDES} -ar]_{AÇÃO}$. Como explicado sobre esse tipo de construção neológica, ações mais complexas e específicas são compostas com base em ações mais simples. Vide as respectivas ações simples que servem de base conceptual e *script* para esses neologismos:

- a) ‘Pedir biscoito’: expressão idiomática verbal que significa pedir atenção, curtidas e elogios nas redes sociais;
- b) ‘Bora’: contração popular da expressão idiomática verbal “vamos embora”.
- c) ‘*Flood*’: enchente, em inglês;
- d) ‘*Flop*’: cair ou falhar, em inglês;
- e) ‘*Hate*’: odiar, em inglês;
- f) ‘*Hit*’: golpear ou acertar, em inglês;
- g) ‘*Hype*’: criar expectativa, entusiasmo ou promover algo intensamente, em inglês;
- h) ‘*Stalk*’: perseguir e espionar alguém, em inglês.

Com exceção de ‘bora’, ‘*hate*’ e ‘*hype*’, essas ações simples são conceptualizadas no uso das redes sociais digitais como ações de viés metafórico, para resultar em novas ações complexas a partir da mesclagem conceptual em contexto brasileiro.

Das ações de publicação, ‘*floodar*’ é “inundar” com repetidas publicações determinado ambiente das redes sociais, como comentários ou janelas de bate-papo

online. ‘Biscoitar’ remete-se não ao conceito objeto de ‘biscoito’ em si, mas ao uso truncado do conceito de ação ‘pedir biscoito’, metafórico com o ato de recompensar animais com alimentos como estímulo positivo por determinado comportamento. No caso de nossa ocorrência, o comportamento é a publicação em redes sociais, enquanto comentar com elogios ou dar curtidas para tal comportamento seria atender ao “pedido de biscoito” do criador da postagem.

As ações de repercussão ‘*flop*’/‘*hitar*’ são “falhar/acertar” no engajamento público de uma postagem ou de algum tipo de evento popular noticiado nas redes. As ações de ‘*hype*’ e ‘*hate*’ já são de caráter mais literal, e atualizam o significado de suas bases conceptuais do inglês (dos usos verbais de ‘*to hate*’ e ‘*to hype*’) para o contexto específico no ambiente das redes sociais, quando usado no português brasileiro. Como mostram as ocorrências, “*hateia-se*” algo difundido na internet, direcionando (toxicamente) ódio sobre o tópico⁵⁶ e “*hype-se*” conteúdos publicados na rede, a exemplo de anúncios e trailers de filmes famosos (como o “Flash”),⁵⁷ a fim de expressar e promover boa expectativa a esse respeito.

Já a ação de navegação ‘*stalk*’ é “perseguir e espionar alguém”, mas virtualmente, explorando os perfis de redes sociais da pessoa. A integração de eventos realizada na ação final de cada um desses neologismos atravessa o contexto literal e de uso anglicista da ação base, como já mostramos. ‘*Desflop*’, como ‘*retuitar*’ (e ‘desver’ ou ‘desprecisar’), conta com outros desdobramentos cognitivos por trás de seu uso inovador, a serem explicados posteriormente.

Classificamos ‘borar’ como uma ação de *meme*, de caráter extremamente contextual em *memes* de humor, quase um *hapax*. Compreendemos *meme* aqui em uma concepção atualizada ao uso recorrente na internet, consonante com Matos (2019), que o define como:

uma unidade de informação que tem em sua composição diferentes semioses. São imagens, legendas, comportamentos, vídeos, personagens, expressões, gifs, hashtags, paródias e carinhas engraçadas que, após passarem por um processo de edição, são replicados nas redes sociais (Matos, 2019, p. 27).

Em outras palavras, podemos dizer que o *meme* é uma piada multimodal de ambientes digitais produzida a partir de um modelo editável, que possibilita

⁵⁶ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/dy8qu>. Acesso em: 25 set. 2025.

⁵⁷ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/5aesr>. Acesso em: 25 set. 2025.

atualização de contexto. ‘Borar’, ‘desver’ e ‘desprecisar’ seriam construções de uso vinculado a esse tipo de publicação, com finalidade discursiva humorística. Vejamos o neologismo ‘borar’ em uso na Imagem 38:



Fonte: Facebook

O *meme* acima intertextualiza outro *meme*, o viral “Bora Bill”, em que um narrador de futebol de várzea (prática amadora de futebol em campos de terra) se reveza entre narrar os lances da partida e chamar de modo animado por Bill, treinador de um dos times, com a frase “Bora Bill!”. No enunciado da Imagem 38, a oração “eu boro na hora” denota o agente de ‘borar’ tanto com o pronome ‘eu’ quanto com a flexão -o do novo verbo, em que o “borador” mostra-se disposto a atender o chamado animado de “(Vamos em)bora, Bill”, apesar de não ser o Bill. A ausência de circunstância específica do chamado favorece a compreensão de que o chamado será atendido em qualquer ocasião, e a construção adverbial ‘na hora’, em qualquer tempo. Há saliência em atender o chamado (‘borar’) em vez de atender ao evento para o qual se foi chamado.

Dessa maneira, o neologismo ‘borar’ tem base conceptual em um conceito de ação simples manifestado no uso truncado da construção verbal “Vamos embora”, próprio do *meme* viral, para ser combinada a *X-ar*, conforme conhecimentos relacionados ao domínio REDES SOCIAIS e elementos como *memes*, publicação viral, entre outros. Origina-se um novo *frame* de ação complexa composta por atividades

selecionadas e integradas cognitivamente desse processo de mesclagem, expresso por um neologismo verbal.

O comportamento gramatical geral dos neologismos coletados que instanciam $[[X]_{ACs} REDES -ar]_{AÇÃO}$ envolve o empacotamento de ações como predicções por meio de estratégia morfossintática prototípica das construções verbais, codificadas em forma infinitiva (-ar) ou flexional (-o, -ou, -ei), integrantes do paradigma de X-ar.

O neologismo ‘viralizar’, recorrente nas redes e mesmo no jornalismo para se dizer de tópicos e acontecimentos que se espalham rápida ou instantaneamente pela internet, constitui em nossa pesquisa um novo caso tanto de construção esquemática quanto de mesclagem conceptual. Observe sua ocorrência na Imagem 39:

IMAGEM 39 — Viralizar



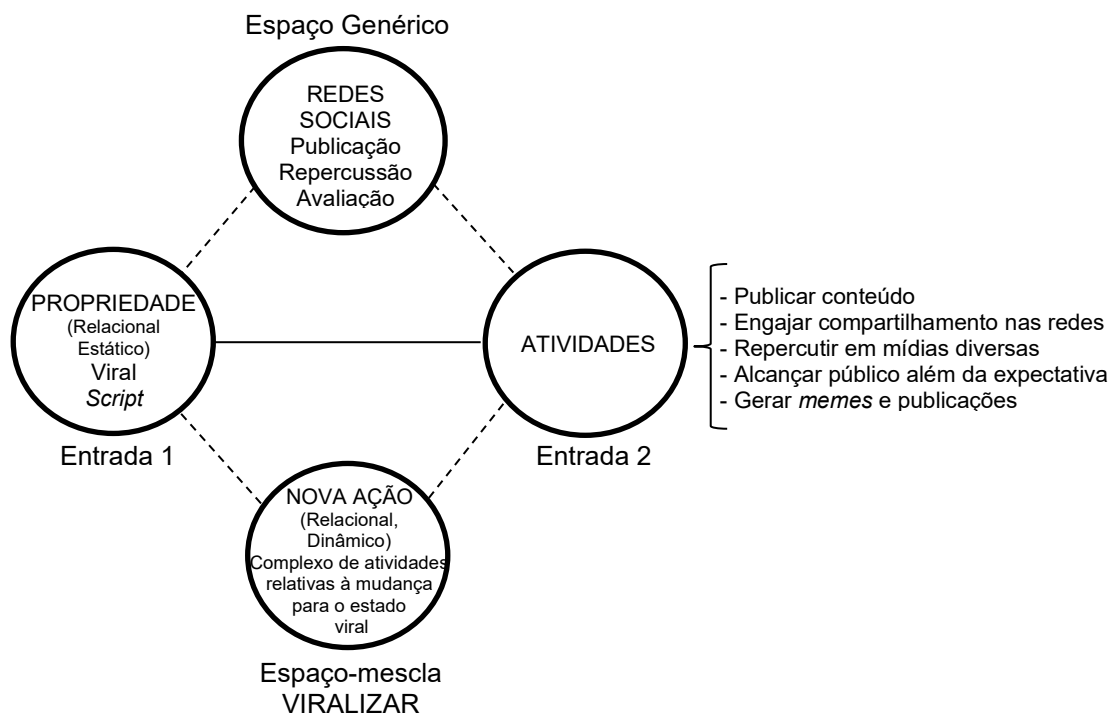
Fonte: Facebook

A criação dessa construção envolve a combinação entre a construção lexical ‘viral’ e a construção morfológica X-izar. A construção X-izar também se constitui como uma estratégia morfossintática usada para denotar um conceito de ação, no entanto, com carga semântica mais específica, vinculada necessariamente à mudança de estado realizada em determinada entidade conceptual (Basílio, 2019). Nos termos de Croft (2022), a capacidade semântica de mudar o estado A de X para estado B já envolve relacionalidade entre entidades e transitoriedade/dinamicidade, características próprias do conceito de ação. Logo, uma construção com essa natureza “transmutadora” carrega por essência essa classe semântica. No entanto, ao se tratar da construção X-izar, considera-se com proeminência não o processo de mudar, mas o processo de mudar para X. No caso de ‘viralizar’, a base conceptual do

neologismo que instancia X é ‘viral’, isto é, propriedade daquilo que se espalha, como um vírus.

Dizer que “O nome de Hytalo Santos viralizou nas redes sociais” é dizer que o nome desse indivíduo se tornou ‘viral’, mudando do estado de pouco conhecido para o estado de muito conhecido no ambiente virtual das redes sociais. A informação mais relevante no enunciado é a nova característica de que o nome “viralizado” do influenciador Hytalo adquire. A classe semântica da base conceptual ‘viral’, diferentemente da base dos neologismos já analisados, não é nem objeto, nem ação, mas uma propriedade: uma entidade conceptual marcada por ser relacional (com a entidade ‘nome’) e estática, sem expressão de temporalidade (Croft, 2022). Dessa forma, a construção neológica ‘viralizar’ nos leva à construção $[[X]_{\text{PROP REDES}}\text{-izar}]_{\text{AÇÃO}}$, em que uma construção X denotadora de um conceito de propriedade relacionado ao domínio REDES SOCIAIS é combinada com a construção X-izar para expressar uma nova ação de mudança de estado. Na ocorrência, esse conceito de ação exerce a função discursiva de predicação sobre ‘O nome de Hytalo Santos’. O processo de mesclagem conceptual envolvido na criação desse neologismo é ilustrado pelo diagrama da Imagem 40:

IMAGEM 40 — Mesclagem conceptual em ‘viralizar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

O diagrama de mesclagem dos neologismos *X-izar* representa um processo similar à integração conceptual por escopo simples realizada nos neologismos *X-ar*, com a diferença que as atividades do espaço mental de entrada 2 são mais específicas/restritas, próprias à especificidade da ação que emerge no espaço-mescla, com finalidade de mudança de estado. O estado, enquanto uma propriedade (um conceito estático relacionado a outro conceito), favorece que o espaço de entrada 1 tenha por base conceptual uma construção com essa classe semântica. A entrada 1 estrutura o *frame* organizador e o *script* para as atividades da entrada 2, ambos os espaços inseridos no domínio do espaço genérico, REDES SOCIAIS, e elementos conceptuais relacionados, como publicação, repercussão e avaliação de publicações, entre outros. A partir disso, atividades (elementos) da entrada 2 são selecionadas e projetadas para compor um complexo de atividades na estrutura emergente do espaço-mescla, resultando em uma ação de mudança de estado para a condição viral. Essa ação ganha expressão por meio do neologismo ‘viralizar’ e codificação por meio da estratégia morfossintática *X-izar*, prototípica de verbos e especialmente relacionada à ação de mudança de estado.

No enunciado, a oração “O nome de Hytalo Santos viralizou nas redes sociais” traz um sujeito paciente, que sofre a ação de ‘viralizou’. A causa da ação não é expressa, mas pode ser resgatada contextualmente como os usuários da internet que compartilharam e replicaram a notícia sobre o influenciador, causando a mudança para o estado viralizado. A conceptualização da cena cognitiva envolve operações de construtura que favorecem nossa atenção ao objeto (Hytalo Santos) enquanto entidade transformada pela ação. A dinâmica de forças pode ser representada pela cadeia causal de um agente (os usuários da internet) que age sobre um objeto (o nome de Hytalo) para mudar seu estado (viralizado), no entanto, gramaticalmente, a construção intransitiva a que o verbo se integra no enunciado em questão evidencia o participante paciente, em posição de sujeito, enquanto a causa não é expressa na oração. No alinhamento entre figura e fundo da cena, o objeto também ganha contraste e destaca-se em relação ao cenário por ‘nas redes sociais’.

Há ainda uma possível analogia de viralizar com a construção ‘viralize’, do inglês, porém essa influência não é contrária aos movimentos cognitivos que ilustramos sobre o neologismo, com criação e uso análogo dessa ação de repercussão em Redes Sociais.

Os neologismos *'retuitar'* (uma ação digital de publicação), *'desflopap'* (ação de repercussão), *'desver'* e *'desprecisar'* (ações de *memes*), mencionados anteriormente, também evocam processos cognitivos/construcionais distintos dos que abordamos, instanciando duas novas construções esquemáticas:

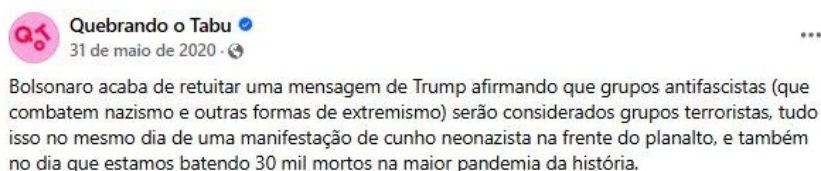
- a) [re_{-rep} [X]_{ACs REDES}] AÇÃO;
- b) [des_{-rev} [X]_{ACs REDES}] AÇÃO.

Essas duas construções têm por base conceptual uma ação (mais) simples estabelecida no domínio das REDES SOCIAIS, resultando na expressão de ações (mais) complexas ao serem combinadas com as construções prefixais *re-X* e *des-X*. Na integração dessas construções, são consideradas as propostas semânticas de replicação (_{rep}) do prefixo *re-* e de reversão (_{rev}) do prefixo *des-*, bem como o desdobramento funcional dessas ideias conceptuais no âmbito dos *frames/scripts* das bases *'tuitar'* (ou *'twittar'*), *'flopap'*, *'ver'* e *'precisar'*. Nas construções *'retuitar'*, *'desflopap'*, *'desver'* e *'desprecisar'*, consideram-se também integradas as construções infinitivas *X-ar* e *X-er*, mas o efeito de inovação de grau mais emergente dá-se no processo de prefixação, nível em que elaboraremos nossas representações teóricas. Contextualizadas nas ocorrências coletadas, depreendemos os seguintes significados dessas construções:

- a) *'Retuitar'*: Replicar/compartilhar um *tuíte* (de outrem ou de si mesmo) no Twitter/X.
- b) *'Desflopap'*: Reverter o fracasso de uma publicação ou evento nas redes sociais.
- c) *'Desver'*: Reverter (a memória de) aquilo que foi visto.
- d) *'Desprecisar'*: Reverter a necessidade por alguém.

Vide uso comum de *'retuitar'* na Imagem 41:

IMAGEM 41 — Retuitar

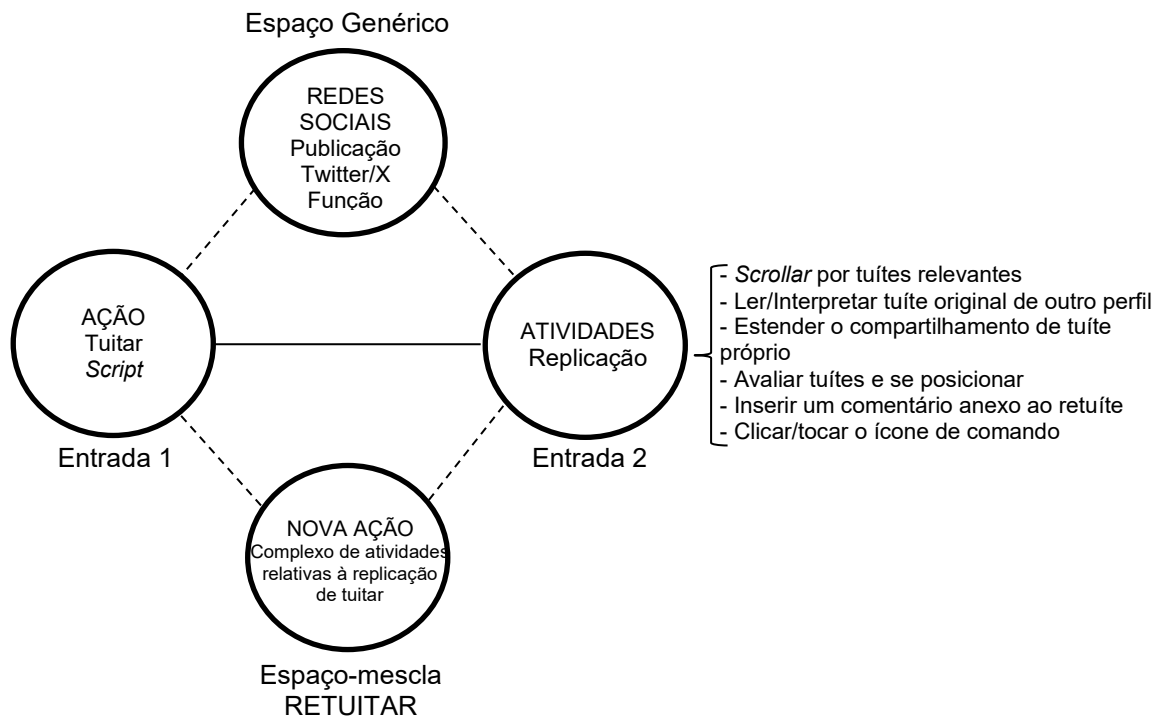


Fonte: Facebook

No enunciado, *'retuitar'* é predador central em uma construção de predicação complexa que, por sua vez, é núcleo da construção oracional transitiva, sendo

relacional com um agente expreso, manifestando temporalidade na marca presente de *-a* em ‘acaba’. A função discursiva do neologismo é de predicação sobre os referentes ‘Bolsonaro’ e ‘uma mensagem de Trump’. O funcionamento verbal dessa oração parece muito similar a uma alternativa como “Bolsonaro acaba de tuitar uma mensagem X”, no entanto, a construção *re-X* perfila o acontecimento muito além de “repetir as atividades de X”. As ações evocadas cognitivamente por ‘*tuitar*’ e por ‘*retuitar*’ são distintas e específicas, como podemos observar na Imagem 42, que nos traz o diagrama de mesclagem conceptual do neologismo em pauta:

IMAGEM 42 — Mesclagem conceptual em ‘retuitar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na integração de escopo simples, o *frame* organizador da mesclagem é estruturado pela ação de ‘*tuitar*’ na entrada 1 e seu *script*, atualizado pelas atividades selecionadas da entrada 2, que dessa vez é pautada também pelo *frame* de Replicação, evocado pela construção *re-X*. Ambas as entradas são contidas no domínio das REDES SOCIAIS, bem como seus elementos, como o tipo da rede social, da publicação e suas funções ou comandos disponíveis. As atividades selecionadas são então projetadas no espaço-mescla para o *framing* de uma nova ação complexa de replicação. Aqui, é importante observar que *re-X* não é uma estratégia

morfossintática prototípica de verbos e o índice semântico de replicação que atribuímos pode sofrer variações se esse formativo for combinado, por exemplo, com construções denotadoras de objetos ou propriedades.

Conceptualmente, ‘*desflop*’, ‘desver’ e ‘desprecisar’ seguem um comportamento análogo, evocando e integrando atividades específicas de reversão com base nos *frames* de ‘*flop*’, de ‘ver’, de ‘precisar’ e nas particularidades emergentes de cada enunciado. Em ‘*desflop*’, por exemplo, a ocorrência coletada traz o texto “Como desflop?” no título de um vídeo do TikTok, que busca ensinar como reverter o insucesso de uma publicação;⁵⁸ as atividades evocadas pela construção neológica nesse caso são muito diferentes da (equivocada) antonímia com ‘*flop*’. Há uma rede de atividades necessárias para cumprir o sucesso de uma publicação e outra rede de atividades necessárias para se corrigir a falha na tentativa de se chegar a uma publicação de sucesso.

‘Desver’ traz uma ideia de reversão ainda mais complexa, pois é baseada na contrafactualidade de desfazer o que já foi experimentado sensorialmente. Nossa ocorrência mostra o nome de um perfil do Facebook em forma oracional “Aquelas imagens que você prefere desver”⁵⁹ e traz um uso de ‘desver’ muito comum em *memes*, cujo efeito de humor parte da vontade de não ter consumido dado conteúdo: um *meme* com uma piada ruim, um vídeo de acontecimento ridículo ou de vergonha alheia. A impossibilidade de se ‘desver’ algo é realizada no discurso, pelo uso contrafactual da ação, colaborando à quebra de expectativa que participa do humor. Nesse caso, a mesclagem conceptual ocorre também na analogia entre ‘ver’ (entrada 1), tipo de percepção factível, e ‘desver’ (entrada 2), tipo de (des)percepção possível apenas em projeção mental, para resultar na ideia de “desejar não ter visto/esquecer” (mescla).

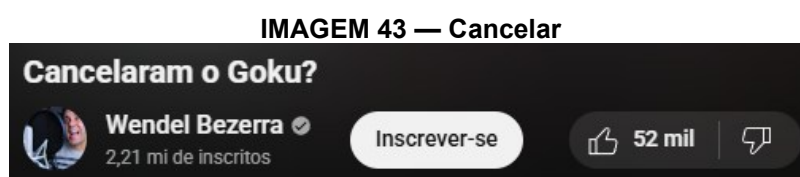
Contrafactualidades em integrações são comuns, usadas para projetar acontecimentos passados alternativos aos que, de fato, ocorreram. Esse tipo de contraposição está presente, por exemplo, no enigma do monge budista, quando, para resolvê-lo, devemos imaginar o mesmo monge, no mesmo dia, no mesmo trajeto, mas seguindo direções contrárias: uma impossibilidade do nível real que ganha possibilidade em nível mental. Em nossa ocorrência de ‘desprecisar’, o efeito de humor também é engatilhado na mesclagem pela contrafactualidade de se reverter o

⁵⁸ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/zyvu9>. Acesso em: 25 set. 2025.

⁵⁹ Disponível em: <https://osf.io/8zf5t>. Acesso em: 25 set. 2025.

estado mental de necessidade por alguém, conforme o seguinte pedido realizado por um professor, em período de fim de ano: “quem precisar de mim essa semana favor desprecise”.⁶⁰ A quebra de expectativa está em tratar a ação de precisar não como um evento espontâneo, que surge do plano mental e não pode ser desfeito, mas como um evento intencional do plano concreto, como o ato físico de colocar/retirar um jarro da mesa.

O último de nossos neologismos de Redes Sociais, ‘cancelar’, expressa uma ação de repercussão, e instancia a construção *X-ar*. No entanto, a estratégia morfológica em questão não participa da inovação desse novo verbo, que usa uma mesma forma de palavra já conhecida e dicionarizada. A inovação, nesse caso, parte da extensão de significados expressos pelo polo formal de uma construção já corriqueira, licenciada por novos usos e movimentos conceptuais. Para análise desse neologismo semântico, vejamos a Imagem 43:



Fonte: Youtube

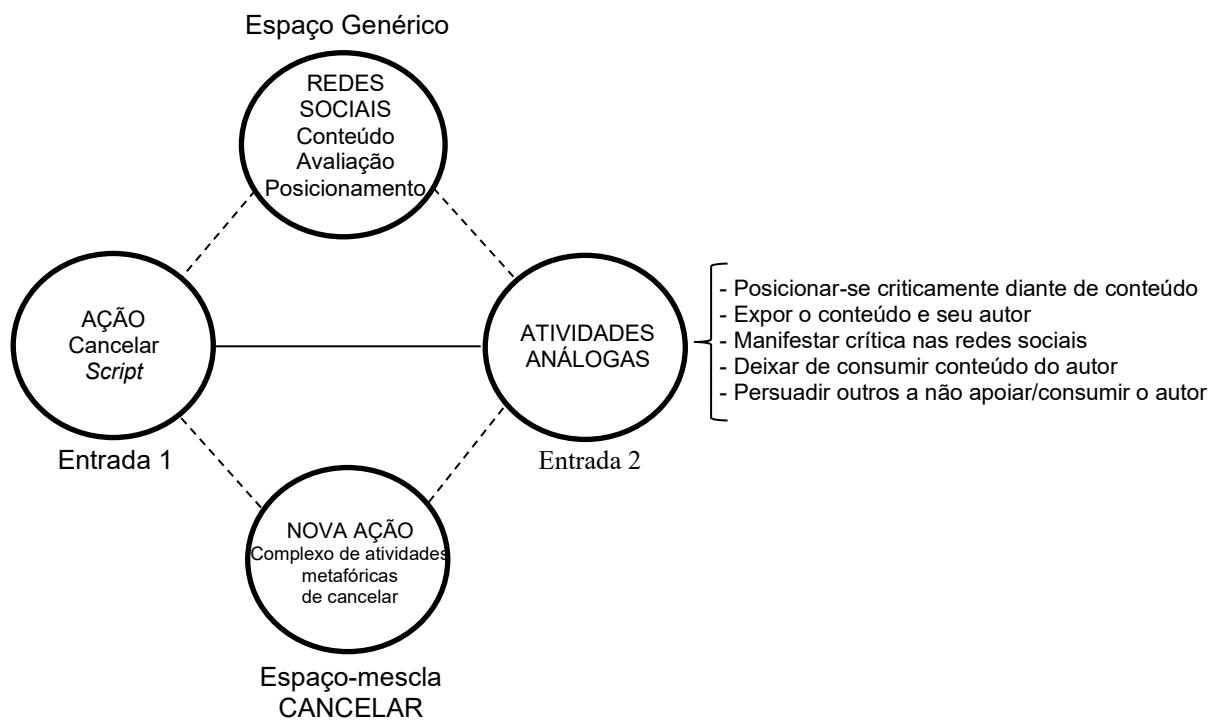
O enunciado trata-se do título de um vídeo do Youtube do dublador Wendel Bezerra sobre polêmicas envolvendo o personagem fictício Goku, da série de animação japonesa Dragon Ball. Considerando acepções dicionarizadas, “Cancelar o Goku” poderia remeter metonimicamente ao cancelamento da produção da obra audiovisual da qual esse personagem faz parte, contudo, a ocorrência denota um sentido atual que ainda não tem registro em grande parte dos nossos dicionários reconhecidos. Aqui, ‘cancelar’ é boicotar digitalmente, manifestar desaprovação por determinada pessoa pública em razão de comportamentos ou opiniões nas redes sociais. Logo, o questionamento levantado pelo enunciado é se o personagem Goku sofreu alguma dessas manifestações de desaprovação por conta de seus comportamentos no *anime* de que faz parte. Essas manifestações podem ocorrer por meio de atividades diversas: não consumir mais a obra ou produtos vinculados ao personagem, postar conteúdos críticos sobre o personagem nas redes sociais,

⁶⁰ Disponível em: <https://osf.io/5cyn2>. Acesso em: 25 set. 2025.

comunicar-se com os autores/responsáveis da obra sobre o descontentamento, entre outras.

Na ocorrência, ‘cancelar’ evoca um participante agente, marcado com indeterminação pela ausência do sujeito e pela desinência em 3ª pessoa; o que, em nível cognitivo, perfila a ação expressa com saliência discursiva. A função discursiva de ‘cancelar’ é de predicação e, junto à expressão da classe semântica ação, caracteriza o neologismo como verbo prototípico, com comportamento morfossintático similar ao ‘cancelar’ não neológico. O que realiza a inovação do novo uso se dá principalmente no polo funcional da construção e na ideia daquilo que é cancelado. Como vamos ver, a mesclagem conceptual e a metáfora exercem papel fundamental para a emergência desse novo significado. Vide o diagrama da Imagem 44:

IMAGEM 44 — Mesclagem conceptual em ‘cancelar’

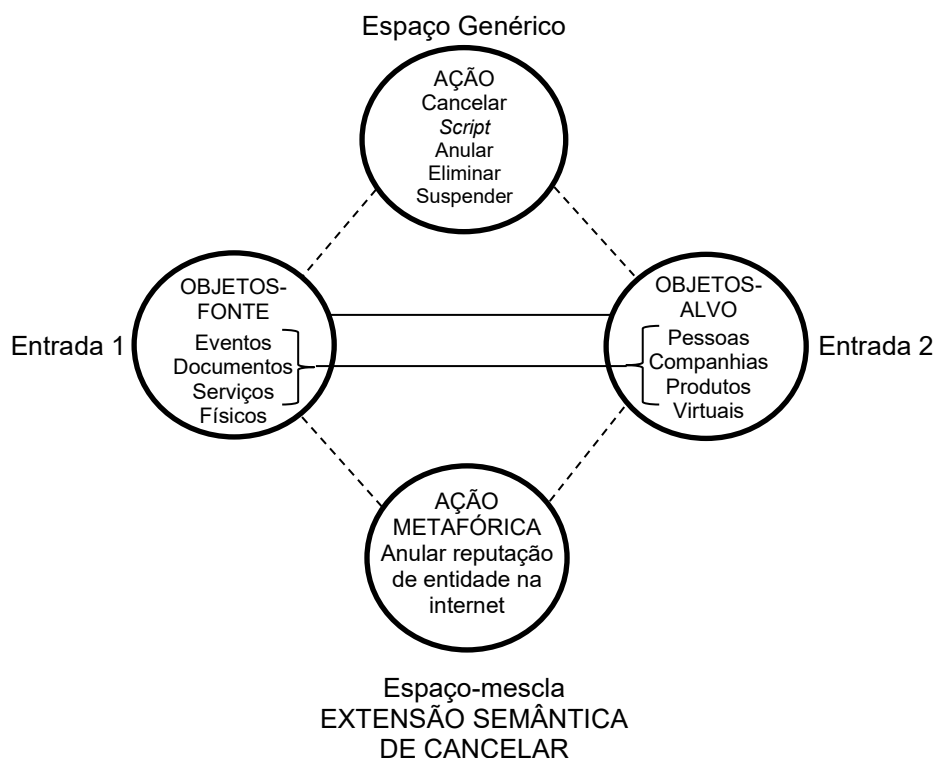


Fonte: Elaborado pelo autor.

A integração conceptual parte de uma rede por escopo simples, em que o conceito de ação ‘cancelar’, no espaço de entrada 1, providencia o *frame* organizador para atividades no espaço de entrada 2, que devem necessariamente trazer atividades que cumpram algum espelhamento análogo com o *script* já entrincheirado do conceito base. O espaço genérico traz o domínio REDES SOCIAIS, abrangente aos

conhecimentos linguísticos que sustentam os espaços mentais de entrada, bem como elementos cognitivamente evocados: conteúdo publicado, avaliação de conteúdo e manifestação de posicionamento com relação a um conteúdo. O espaço-mescla recebe a projeção de atividades selecionadas para compor um complexo de atividades metafóricas da construção ‘cancelar’ que inaugure um novo *frame*, capaz de licenciar a expansão de significados possíveis ao polo formal da construção. Assim, compreendemos que a inovação presente em construções neológicas se mostra motivada conceptualmente, com desdobramentos cognitivos complexos, tanto por mecanismos de criação/produção ditos formais quanto semânticos. É possível ir mais fundo na análise, conectando a mesclagem do diagrama da Imagem 44 a outro nível de mesclagem, específico da metáfora conceptual inerente à extensão semântica de ‘cancelar’. Vide a Imagem 45:

IMAGEM 45 — Mesclagem conceptual metafórica em ‘cancelar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na representação que propomos, temos uma integração conceptual metafórica por rede de escopo duplo que ocorre internamente à própria construção lexical. Os espaços de entrada são estruturados por objetos (entidades não relacionais e

estáticas): a) da concepção básica de ‘cancelar’, como eventos, documentos e serviços do domínio físico; b) da concepção pretendida de ‘cancelar’, como pessoas, companhias e produtos diversos do domínio virtual. O espaço genérico, mais abstrato que ambos, é estruturado pela construção ‘cancelar’, seu *frame/script* e atividades de suas acepções básicas, que envolvem anular, eliminar, suspender algo; em suma, tornar X sem efeito. Ocorre o mapeamento entre os diferentes tipos de objetos afetados da ação, dos originais (fonte) aos extensíveis (alvo), com a sequente seleção e projeção de elementos no espaço-mescla. Na estrutura emergente, um novo conceito de ação metafórica é inaugurado, a partir de combinações inéditas não presentes nas duas entradas: tornar sem efeito a reputação de uma entidade da internet (pessoa, marca, produtos relacionados) como se anulasse um contrato ou suspendesse um evento. Em outras palavras, cancelar é boicotar essa entidade.

Compondo o grupo de construções mais heterogêneas de nossos dados, os neologismos verbais de Redes Sociais expandiram a rede de construções esquemáticas já analisadas, $[[X]_{\text{OBJETO}} \text{-ar}]_{\text{AÇÃO}}$ e $[[X]_{\text{AÇÃO}} \text{ simples -ar}]_{\text{AÇÃO}}$, com a construção verbal $[[X]_{\text{PROPRIEDADE}} \text{-izar}]_{\text{AÇÃO}}$, as novas construções prefixais $[\text{re- } [X]_{\text{AÇÃO}} \text{ simples}]_{\text{AÇÃO}}$ e $[\text{des- } [X]_{\text{AÇÃO}} \text{ simples}]_{\text{AÇÃO}}$. Adicionalmente, exploramos novas representações de mesclagens conceptuais pareadas a construções esquemáticas emergentes da análise (*X-izar* e *re-X*), além de ilustrar como o processo de mesclagem e de metáfora conceptuais podem ser realizados em um neologismo por extensão semântica, como em ‘cancelar’.

A variedade de construções esquemáticas dos neologismos verbais coletados de Redes Sociais pode refletir a dinamicidade da linguagem nesse meio, com processos criativos mais arrojados, sob a finalidade de causar mais impacto na comunicação digital e atingir determinado engajamento da comunidade usuária de interesse. Incontestavelmente, a internet mostra-se um terreno muito fértil para criação de neologismos. O próximo grupo de dados a serem analisados, neologismos verbais de ações digitais relacionados ao domínio INFORMÁTICA, oferecerão um exercício de análise mais direto, uma vez que a expansão de nosso modelo de análise até este ponto já alcança uma cobertura teórica abrangente de seus exemplares.

6.3 Neologismos verbais X-ar, X-izar e des-X com base em objetos e ações de informática

Nossa coleta de neologismos verbais de ações digitais do domínio INFORMÁTICA envolve 21 itens, 18 dos quais são estrangeirismos do inglês, distribuídos em quatro subgrupos:

- a) Ações de operações de plataformas: ‘deslogar’, ‘favoritar’, ‘googlar’, ‘linkar’, ‘mutar’, ‘spammar’, ‘streamar’;
- b) Ações de gerenciamento de sistema: ‘backupear’, ‘bootar’, ‘bypassar’, ‘resetar’, ‘setar’;
- c) Ações de funcionamento: ‘bugar’, ‘crashar’, ‘funfar’, ‘pixelizar’.
- d) Ações de criação/edição virtual: ‘codar’, ‘printar’, ‘renderizar’, ‘subir’, ‘photoshopar’;

Os neologismos listados incluem 17 construções X-ar, uma construção des-X, 2 construções X-izar e uma construção X-ir, cuja inovação é realizada por extensão semântica.

As construções neológicas X-ar de informática instanciam três construções esquemáticas, que são [[X]OBJ INFO -ar]AÇÃO, [[X]ACs INFO -ar]AÇÃO e [[X]PROP INFO -ar]AÇÃO. Nessas construções, um conceito de objeto, de ação simples ou de propriedade do domínio INFORMÁTICA é integrado à estratégia morfossintática X-ar para denotar uma ação complexa, composta por atividades do *script* da base conceptual.

A começar pelos neologismos verbais de operações de plataforma, em que temos ações relacionadas a comandos e funções específicas de aplicativos e plataformas virtuais, os neologismos ‘favoritar’ e ‘mutar’ instanciam [[X]PROP INFO -ar]AÇÃO. Isto é, estes são criados a partir da integração de atividades relacionadas aos *scripts* dos conceitos de propriedade ‘favorito’ e ‘mute’, contextualizados no domínio de INFORMÁTICA. ‘Favoritar’, nesse caso, não é só tornar favorito, mas clicar/tocar determinado ícone de uma plataforma virtual para demarcar dado conteúdo, com intenção de facilitar seu acesso, demonstrar suas preferências a outros, além de outras atividades integradas resgatadas cognitivamente desse evento. ‘Mutar’ também não é apenas atribuir o estado de silêncio/não fala a outra pessoa, mas usar recurso específico de uma plataforma para desligar o áudio de um participante de uma transmissão online, por exemplo. A criatividade neológica dessas construções envolve a mesclagem conceptual para integração de eventos e expressão de uma ação

complexa por meio de uma única palavra, comprimindo uma rede de conceitos. Ao observarmos a ocorrência coletada de ‘favoritar’, vale lembrar também que a expressão de ação não se dá apenas pela função de predicação, como é prototípico dos verbos. No tuíte “Twitter adiciona oficialmente o botão de favoritar nos tweets”,⁶¹ ‘favoritar’ expressa ação, mas é utilizado com função de modificação do referente ‘botão’, que é argumento da construção transitiva nucleada por ‘adiciona’. Em outras palavras, a motivação dos neologismos verbais não é criar verbos, é denotar ações (com saliência discursiva).

Outras ações de operações de plataforma, como ‘*linkar*’, ‘*spammar*’, ‘*googlar*’ (ou ‘*gugar*’), instanciam a construção $[[X]_{\text{OBJ INFO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, sendo explicadas por nossas primeiras propostas de explicação da neologia verbal, como feito com os verbos de tempo, de lazer e de trabalho. Os objetos de informática ‘*link*’, ‘*spam*’ e ‘*Google*’ fornecem com seu *frame* e *script* estrutura conceptual para seleção e projeção de grupos de atividades, que são integradas em uma ação complexa expressa por meio da estratégia morfossintática *X-ar* e seu paradigma. O resultado desses processos são neologismos verbais que denotam, respectivamente, tudo aquilo que se faz ao se usar a função de: a) vincular determinado ambiente virtual em outro a partir de um *link* digitado em uma plataforma ou aplicativo (‘*linkar*’); b) enviar *e-mails* (indesejados) em massa por meio de uma plataforma de mensagens virtuais (‘*spammar*’); c) pesquisar a internet por meio do motor de buscas da Google (‘*googlar*’). É importante observar que muitos neologismos encontram construções concorrentes, como “dar um Google” em vez de ‘*googlar*’, e isso não é arbitrário, revelando sobre como o enunciador deseja conceptualizar a experiência de mundo no uso linguístico.

Ações de operações de plataforma com base conceptual em outras ações também foram encontradas nos neologismos ‘*streamar*’ e ‘*deslogar*’, que instanciam a construção $[[X]_{\text{ACs INFO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$. No entanto, essas construções neológicas têm sua novidade concebida por processos criativos distintos.

No caso de *streamar*, a base conceptual é o conceito de ação ‘*stream*’ do inglês, com uso verbal que denota transmitir conteúdo ao vivo por um canal da internet. Conceptualmente, já há nessa construção uma metáfora de conceitos entrincheirada, envolvendo o significado literal de ‘*stream*’ (um rio ou córrego) e a analogia com uma transmissão pela internet que é de fluxo contínuo e sem cortes, como a correnteza de

⁶¹ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/ns569>. Acesso em: 29 set. 2025.

um rio. O estrangeirismo do inglês, adaptado à morfologia do português, ‘*streamar*’, mescla, além de atividades e acepções comuns da construção verbal inglesa ‘*stream*’, possibilidades do uso dessa construção no contexto do português brasileiro, como, por exemplo, a preferência de nossos “*streamers*” por plataforma X ou Y. Em suma, a diferença entre o verbo ‘*stream*’ e o verbo ‘*streamar*’ é a rede de conhecimentos biopsicossociais que concebe cada um. ‘*Streamar*’ é o jeito brasileiro de fazer ‘*stream*’.

‘*Deslogar*’ tem base conceptual na ação denotada por ‘*logar*’, cujo significado é entrar em conta ou sessão pessoal dentro de um ambiente digital, como um aplicativo ou um site, porém sua novidade não emerge da construção X-*ar*. Assim como ‘*desflop*’ e ‘*desver*’, o uso novitativo em questão é disparado pela estratégia morfossintática *des-X*, instanciando a construção [des-_{rev} [X]_{ACs} INFO] AÇÃO. Nesta, a mesclagem conceptual evoca atividades específicas de reversão organizadas pelo *frame* e pelo *script* de ‘*logar*’ para emergir uma nova ação complexa, perfilada pela construção prefixal *des-X*. O comportamento apresentado na ocorrência coletada de *deslogar*⁶² mostra seu uso com função de predicação (sobre o referente em 2ª pessoa não expresso) numa construção de estrutura argumental transitiva. Apesar do uso análogo de ‘*deslogar*’ com ‘*log out*’, do inglês, esse uso transitivo direto, em que “X desloga Y” é próprio do português brasileiro, em que também é encontrado o uso transitivo indireto “X desloga de Y”, similar ao uso do inglês “X *logs out of* Y”.

Nos neologismos de ações de gerenciamento de sistemas, também temos comandos e procedimentos digitais, dessa vez voltados à configuração e administração de sistemas que contêm outros sistemas e aplicativos, como sistemas operacionais de computadores. Desses, quatro de cinco neologismos verbais instanciam a construção [[X]_{ACs} INFO -ar]AÇÃO, demonstrando uma forte tendência de se localizar com praticidade ações técnicas de manutenção de computadores e outros *hardwares* tecnológicos para o português brasileiro. Os neologismos ‘*bootar*’, ‘*resetar*’, ‘*setar*’ e ‘*bypassar*’ têm por base conceptual, *scripts* e *frames* das seguintes ações decalcadas do inglês e situadas no domínio INFORMÁTICA:

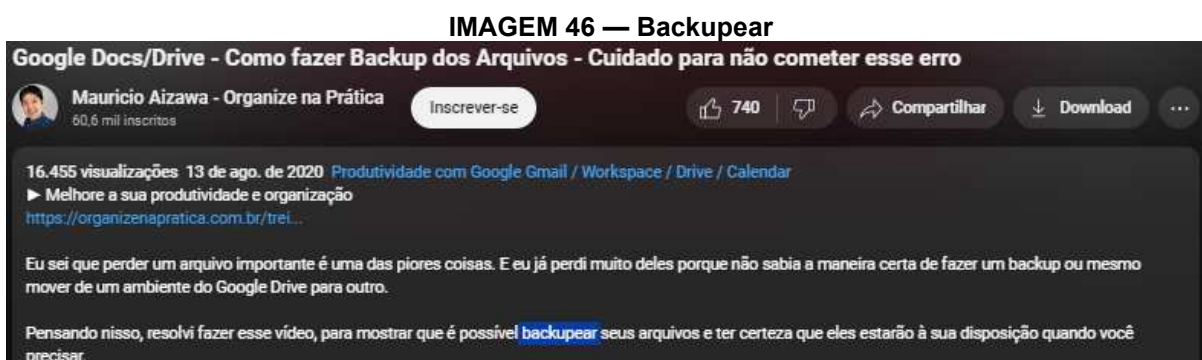
- a) ‘*Boot*’: Inicializar/carregar o sistema de um computador ou dispositivo eletrônico.
- b) ‘*Reset*’: Reiniciar um sistema ou dispositivo.
- c) ‘*Set*’: Configurar ou ajustar valores de um sistema.

⁶² Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/7bcmz>. Acesso em: 30 set. 2025.

d) *'Bypass'*: Contornar um sistema de segurança ou etapa.

Em nossos dados coletados, *'bootar'*,⁶³ *'resetar'*⁶⁴ e *'setar'*⁶⁵ ocorreram em títulos de vídeos tutoriais dispostos no Youtube no formato “como fazer X?”, que dão instruções técnicas que já listam e evidenciam em seu conteúdo várias das atividades integradas por cada um dos neologismos, cada qual em um contexto técnico de configuração de sistemas operacionais. Já a ocorrência de *'bypassar'* ocorre em enunciado de descrição de uma palestra em vídeo (também disponível no Youtube) sobre soluções de segurança para sistemas e técnicas de *'bypass'* utilizadas em ataques virtuais (realizados por um sujeito “atacante”).⁶⁶ *'Bypassar'* é usado em perífrase verbal no enunciado “como um atacante consegue *bypassar* proteções [...] e permanecer indetectável”, empacotando o conteúdo semântico de ação com a função discursiva de predicação, como ocorre com os outros três neologismos em seus próprios enunciados. A construção verbal X-ar, do português brasileiro, cumpre seu papel de expressar novas ações complexas depreendidas do uso de construções verbais estrangeiras. Nesse processo, integram-se atividades das bases conceptuais como experienciadas pelo conhecimento enciclopédico da língua de chegada do estrangeirismo, não de partida.

'Backupear' é o único dos neologismos de ações de gerenciamento de sistemas que tem base conceptual em um conceito de objeto, instanciando [[X]OBJ INFO -ar]AÇÃO. Vejamos como esse neologismo verbal ocorre na Imagem 46:



Fonte: Youtube

⁶³ Disponível em: <https://osf.io/akjzy>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁶⁴ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/e5f9w>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁶⁵ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/q5ca9>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁶⁶ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/enz4c>. Acesso em: 30 set. 2025

O dado ocorre em uma legenda de outro tutorial do Youtube, sobre fazer ‘*back up*’ de arquivos usando as plataformas digitais da Google. O conceito de objeto ‘*back up*’ é uma cópia de segurança realizada em sistemas de informática e ‘*backupear*’ (ou ‘becapear’) diz respeito ao processo de providenciar e reservar essa cópia como resguardo de algum problema crítico no sistema, como perda/corrupção de arquivos importantes. No enunciado, ‘*backupear*’ se integra a uma construção oracional complexa, com função de predicação e expressão de uma ação (do agente “backupeador” não expresso), por meio da estratégia X-*ar*. O *e* acrescentado ao formativo -*ear* atende a adaptações fonológicas entre as línguas de saída e de chegada para combinação formal das construções envolvidas; é uma vogal de ligação (ou interfixo) que caracteriza um ajuste exclusivamente formal na construção (Gonçalves, 2019).

Outro aspecto próprio desse neologismo é que sua base conceptual ‘*back up*’ classifica-se como objeto, mesmo não sendo da classe morfossintática dos substantivos, prototípica para expressão desse conceito. Por seu uso integral de não relacionalidade e estatividade, a expressão idiomática do inglês acaba sendo absorvida pelo português brasileiro com uma construção lexical nominal, sendo passível de processos morfológicos afixais, como X-*ar*. O conceito de ação complexa resultante no neologismo mescla e integra atividades vinculadas ao *script* desse nome, como identificar dados importantes, definir o local de armazenamento dos dados, executar a cópia dos dados, testar se os dados copiados estão intactos, entre outras.

Os neologismos coletados de ações de funcionamento do domínio INFORMÁTICA são ‘*bugar*’ (construção X-*ar* com base conceptual do objeto ‘*bug*’), ‘*crashar*’, ‘*funfar*’ (X-*ar* com base conceptual de ações ‘*crash*’ e ‘*funcionar*’) e ‘*pixelizar*’ (X-*izar* com base conceptual no objeto ‘*pixel*’). Essas ações dizem respeito à condição de operação e ao desempenho de determinado dispositivo ou *software* tecnológico.

Em ‘*bugar*’, que instancia $[[X]_{\text{OBJ}} \text{INFO} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, temos a ideia de mal funcionamento de um sistema por conta de um ‘*bug*’, que é um erro ou problema em um programa de computador. No enunciado da ocorrência, a legenda “Perguntas que vão bugar seu cérebro” de um vídeo do TikTok,⁶⁷ ‘*bugar*’ assume sentido metafórico. Essa metáfora fica estabelecida pelas analogias “perguntas são causa”, “resposta

⁶⁷ Disponível em: <https://osf.io/8d2t7>. Acesso em: 30 set. 2025.

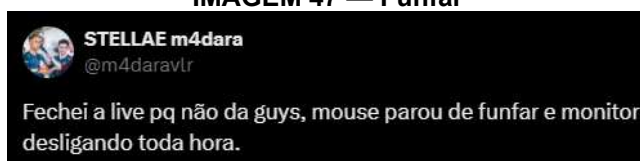
“difícil é erro” e “cérebro é computador” complementadas pela série de questionamentos realizadas pelo *influencer*, capazes de “travar” o cérebro e o raciocínio do ouvinte como um computador com dificuldades de processamento. Integradas nessa ação de ‘bugar’ estão atividades evocadas do *script* do objeto de informática ‘bug’, capazes de causar erros no sistema de um computador e, analogamente, ao raciocínio cerebral de um ser humano.

‘Crashar’, por sua vez, traz um erro mais crítico, que interrompe imediatamente uma aplicação ou sistema de dispositivo, metaforizando o significado da ação ‘crash’ como uma parada com impacto violento de algo em movimento (por exemplo, uma batida de carro ou avião). Assim, o uso de ‘crashar’ coletado em “GTA V: Como fazer seu jogo parar de crashar e dar erro em Mods!”⁶⁸ denota a ideia de um jogo/sistema em funcionamento (movimento) que deixa de funcionar subitamente (para de forma violenta). Diferentes operações de construtura favorecem a conceptualização desse erro fatal de sistema como ‘crashar’ em vez de “parou de funcionar”, como saliência discursiva do evento e a atenção dinâmica, em que a imersão da pessoa em determinado sistema (como um jogo) é interrompida de maneira brusca, como se ela estivesse no interior de um veículo em movimento que sofre um acidente, indo de um alto movimento ao movimento zero.

Metáforas como as de ‘bugar’ e ‘crashar’ já são mesclagens entrincheiradas tanto nas construções base quanto nas construções neológicas, mas também têm parcela na novidade que emerge de conteúdos semânticos reconceptualizados ao assumirem lugar no *constructicon* de outra língua e integrados a construções próprias desta.

‘Funfar’ é um neologismo realizado por truncamento, depreendido da abreviação da forma ‘funcionar’, e, assim como ‘crashar’, instancia $[[X]_{ACs} INFO -ar]_{AÇÃO}$. O processo que traz novidade a esse neologismo, no entanto, não é a sufixação realizada com a estratégia *X-ar*, mas a redução do polo formal da construção ‘funcionar’. Vide ocorrência no tuíte da Imagem 47, para análise:

IMAGEM 47 — Funfar



Fonte: Twitter/X

⁶⁸ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/3e9jd>. Acesso em: 30 set. 2025.

O enunciado expressa a indignação do usuário, que fazia a transmissão ao vivo de um jogo online, até o ponto em que seu computador começou a apresentar problemas de desempenho, impedindo-o que continuasse. Um desses problemas ocorre com o dispositivo *mouse*, que para de “funfar”. O uso tem certa sinonímia (ou proximidade sinonímica) com sua base conceptual ‘funcionar’, mas não se pode dizer que sejam idênticos; existe motivação por trás de um uso ou outro. Curiosamente, esse dado mostra que uma construção reduzida pode ser mais simples formalmente e mais complexa conceptualmente. O polo funcional da construção neológica carrega, além da carga semântica da ação ‘funcionar’ e as atividades de seu *script*, a carga pragmática do que é usar esse sentido no discurso sob a forma truncada no lugar da forma mais estabelecida.

Avaliado o contexto de nosso dado, o autor do tuíte aparenta certa proximidade com seus seguidores, sinalizado pelo vocativo ‘*guys*’ (caras), bem como pela intimidade construída por vocábulos e expressões informais. O neologismo ‘funfar’ cumpre aqui uma função atitudinal, explicada por Gonçalves (2019), que serve para reforçar a intenção do enunciador de fazer-se próximo e íntimo do interlocutor, no caso de nosso dado, como um pedido sutil de desculpas por não continuar a *live*. Dessa forma, podemos compreender que a intenção comunicativa também participa do polo funcional da construção. Assim, uma loja que anuncia suas promoções com o truncamento ‘*promo*’ diz mais do que o significado de ‘*promoção*’, almejando a aproximação do público-alvo, tanto quanto alguém que fala ‘*refri*’ em uma confraternização com amigos diz mais do que ‘*refrigerante*’, refletindo a descontração da ocasião na própria linguagem. Em suma, ‘funfar’ integra as atividades de ‘funcionar’ expressas em uma nova ação complexa delimitada pelo nível de relação de proximidade, real ou desejada, entre os interlocutores.

A ação de funcionamento ‘*pixelizar*’ instancia a construção $[[X]_{\text{OBJ INFO}} -\text{izar}]_{\text{AÇÃO}}$, com funcionamento cognitivo e construcional muito similar a ‘*viralizar*’; a diferença é que a base conceptual é um objeto (‘*pixel*’) em vez de uma propriedade. Na construção, um conceito X que denota um objeto de informática é combinada à estratégia morfossintática *X-izar*, para expressar uma nova ação de mudança de estado. Na conceptualização, mesclam-se atividades organizadas e selecionadas a partir do *frame* e do *script* do conceito de *pixel*, a fim de se inaugurar a estrutura emergente conceptual de uma nova ação, demarcada pela causa de mudança para o

estado “pixelado”. Considerando a ocorrência,⁶⁹ a oração subordinada “ver jogo com transmissão exclusiva no facebook sem pixelizar” quer dizer assistir à transmissão do jogo em uma plataforma sem que a imagem fique cheia de *pixels*, os blocos diminutos que formam as cores de imagens digitais e ficam aparentes se a definição/transmissão não estiver em boa qualidade.

A construção exerce função de predicação complexa integrada a “consegue ver [...]” e expressa uma ação, por atender critérios de relacionalidade (com a 2ª pessoa) e dinamicidade (com marca temporal presente pela construção complexa ‘consegue ver’, que modifica). ‘*Pixelizar*’, como ‘viralizar’, é frequentemente utilizado para pregar sobre participantes pacientes, que sofrem a mudança de estado da ação expressa. O agente (ou a causa) desse estado não se manifesta gramaticalmente, sendo o próprio sistema ou tecnologia que desencadeia as atividades integradas que resultam no mal funcionamento: processar os dados incorretamente, oscilar a conexão de internet, exibir imagem com blocos de cor aparentes, outras.

Dos neologismos verbais do domínio INFORMÁTICA, temos o último subgrupo, das ações de criação e edição virtual, que são procedimentos realizados para se criar ou editar conteúdos em sistemas digitais. O neologismo ‘*renderizar*’ figura como outro exemplo de novas construções *X-izar*, dessa vez com base conceptual em um conceito de ação, ‘*render*’, que significa literalmente fazer com que algo adquira determinado estado. A compatibilidade semântica entre essa acepção e a proposta de significado de *X-izar* como formativo de uma ação de mudança de estado parece justificar a preferência pela forma ‘*renderizar*’ em vez de ‘*renderar*’. Essa construção, que instancia a construção $[[X]_{ACs} \text{ INFO } -izar]_{AÇÃO}$, tem dinâmica similar às outras, diferenciando-se na especificidade das atividades evocadas do *script* de ‘*render*’, situadas no domínio INFORMÁTICA. O enunciado da construção coletada “Como Renderizar Vídeo No Sony Vegas com QUALIDADE INCRÍVEL”⁷⁰ é o título de mais um tutorial em vídeo do Youtube e exemplifica uso comum de ‘*renderizar*’ no Brasil: processar uma mídia digital, no caso, um vídeo, em sua versão final e aprimorada. No texto, logo, o que o tutorial nos ensina é a processar versões finais de vídeos em ótima qualidade usando o programa Sony Vegas. De maneira distinta dos outros verbos *X-izar* já analisados, *renderizar* evoca um participante agente além do paciente que muda de estado; a máquina é quem processa a *renderização*, mas o “*renderizador*” é

⁶⁹ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/46weu>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁷⁰ Disponível em: <https://osf.io/3n5jt>. Acesso em: 28 set. 2025.

quem coordena as várias atividades necessárias para esse procedimento de criação ser realizado com sucesso. A integração dessas atividades, várias delas descritas em detalhes no vídeo de tutorial, mescla-se em uma única ação complexa, representada no neologismo verbal. É importante observar que o uso de *'renderizar'* é exclusivo ao domínio INFORMÁTICA no português brasileiro, apesar de sua base, *'render'*, ter múltiplos usos já estabilizados no inglês.

Percebemos neste ponto que as estratégias verbais *X-ar* e *X-izar* podem expressar novas ações integrando atividades combinadas com bases conceituais de qualquer uma das três classes semânticas maiores: ações, objetos ou propriedades.

'Codar', *'printar'* e *'photoshopar'* são construções neológicas que também denotam ações de criação virtual e instanciam $[[X]_{\text{OBJ INFO}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$. Nesse ponto de nossa análise, a motivação cognitiva desses neologismos já é clara. O primeiro, com base no objeto *'code'*, do inglês, denota a ação de criar um ambiente virtual ou *software* por meio de códigos e algoritmos. O segundo, com a base *'print screen'* (nominalmente lexicalizada e truncada para *'print'*), denota a ação de capturar a imagem de tela de um dispositivo eletrônico. O terceiro, com base no objeto *'Photoshop'*, denota a ação de editar ou alterar uma imagem virtual (seja por meio do programa Adobe Photoshop ou, metonimicamente, outro editor de imagens). Todas são construções integradoras de atividades depreendidas do conhecimento enciclopédico vinculado aos seus respectivos objetos. Nos dados coletados, *'photoshopar'* ocorre com o agente exposto e flexionado em *-ou* (passado), mostrando-se relacional e dinâmico, com função de predicação.⁷¹ *'Printar'* ocorre com o agente exposto, em construção de predicação complexa e flexionado com *-ou* (no futuro, 'vou'), relacional e dinâmico, com função de predicação.⁷² *'Codar'* ocorre no título de vídeo tutorial, com agente não exposto, mas forma infinitiva, também relacional e dinâmico, com função de modificação (de 'técnica').⁷³

O neologismo verbal *'subir'* é um caso especial, que instancia construções infinitivas *X-ir* com base em um conceito de ação, mas não deve seu motor neológico a estratégias morfossintáticas. Vide a Imagem 48, com sua ocorrência:

⁷¹ Disponível em: <https://osf.io/x3ytk>. Acesso em: 29 set. 2025.

⁷² Disponível em: <https://osf.io/837zf>. Acesso em: 29 set. 2025.

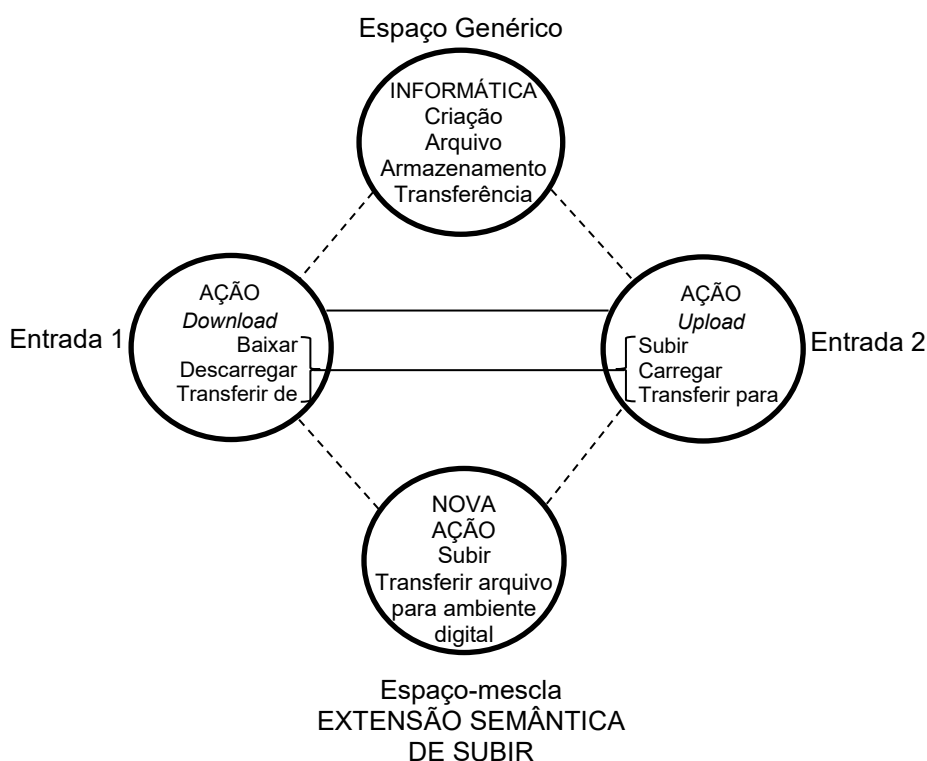
⁷³ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/2536b>. Acesso em: 29 set. 2025.



Fonte: Youtube

Como acontece com ‘cancelar’, o principal movimento criativo que torna ‘subir’ novitativo é sua extensão semântica situada no domínio INFORMÁTICA e análoga a ‘*upload*’ da mesma forma que ‘baixar’ (arquivos) é uso análogo de ‘*download*’. No enunciado mostrado, o uso de ‘subir’ evoca os participantes ‘arquivos’ e o “subidor” está implícito como a pessoa que busca aprender o procedimento. O desdobramento conceptual que resulta no neologismo verbal pode ser explicado pelo diagrama de mesclagem disposto na Imagem 49:

IMAGEM 49 — Mesclagem conceptual de rede espelho em ‘subir’



Fonte: Elaborado pelo autor.

No processo de mesclagem conceptual proposto, a integração se dá por rede espelho, em que a mescla resulta de uma reversão direcional da cena cognitiva. No espaço de entrada 1, temos a ação de ‘*download*’ e seus elementos como atividades que envolvem seu *script*; destes, a construção ‘baixar’ já está consolidada (e

dicionarizada) como tradução literal. No espaço de entrada 2, temos a ação de *'upload'*, assim como suas respectivas atividades integrantes, depreendidas de seu *script*; destas, 'subir' não é tida como tradução estável em nosso vocabulário do português brasileiro. Realizado o mapeamento e a correspondência de elementos, a conceptualização realizada na seleção e organização de elementos respeita a estrutura de conhecimento mais abstrata, contida no espaço genérico, que envolve o domínio INFORMÁTICA e elementos. Os elementos projetados das entradas compõem novo *script* na estrutura emergente, expandindo o polo funcional da construção 'subir' a partir da analogia com 'baixar'. Inaugura-se assim uma nova possibilidade de expressar a ação de *'upload'*, marcada pela concisão de uma única construção lexical e as decorrências pragmático-discursivas de se manifestar essa noção a partir de um termo próprio do vernáculo do português brasileiro.

Neste capítulo, cobrimos a análise dos neologismos verbais digitais, agrupados dentro de três grandes domínios conceptuais desse âmbito: GAMES, REDES SOCIAIS e INFORMÁTICA. Esse grupo, que contém a maior parte de nossos dados, demonstra heterogeneidade significativa de construções esquemáticas usadas como estratégia de inovação. Nossa rede construcional expandiu-se para além da construção *X-ar* com base em conceitos de objetos, incluindo bases de ação e propriedade, além de construções verbais instâncias de *X-izar* e construções não verbais *des-X* e *re-X* capazes de perfilar novas ações e novos verbos. Abordamos também novas possibilidades de mesclagem conceptual, pareadas às construções esquemáticas, além daquelas próprias à explicação de neologismos semânticos, cuja emergência e criatividade não se manifestam morfologicamente. Cobrimos também novas possibilidades de conceptualização neológica, explicando como operações de construtura como alinhamento figura-fundo e dinâmica de forças podem explicar alguns neologismos. No próximo capítulo, abordaremos nosso último grupo de dados, os neologismos verbais dos domínios de RELACIONAMENTO e COMPORTAMENTO.

7 ANÁLISE DE ‘EMBRAZAR’, ‘SHIPPAR’ E OUTROS NEOLOGISMOS VERBAIS SOCIAIS

Os neologismos verbais a serem analisados neste capítulo partem dos domínios conceptuais de COMPORTAMENTO e de RELACIONAMENTO, categorias semânticas cuja natureza depreende-se principalmente de dinâmicas sociais de interação e de afeto. No domínio de COMPORTAMENTO, contamos com 18 neologismos para nossa análise, enquanto em RELACIONAMENTO, contamos com 7, totalizando 25 neologismos verbais sociais. Para detalhes dos dados, vide Quadro 7:

QUADRO 7 — Neologismos verbais sociais

(continua)

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
COMPORTAMENTO	Brisar	Eu chamei 10 desconhecidos para brisar comigo sobre assuntos aleatórios e foi incrível!!! [...]	TikTok	3 jun. 2024
	Brocar	[...] Samir Trindade e Luciano Chaves, brocamos demais nessa letra. [...]	Twitter/X	3 jun. 2024
	Bullynar	Bullyinar o coleguinha que tá lá com a barba toda falhada e ter a sobrançelha pela metade não dá né barbudete? [...]	Facebook	3 jun. 2024
	Chilicar	A militância do Bolsonaro chilicou e pediu censura de uma dessas artes [...]	Twitter/X	9 ago. 2024
	Coringar	CORINGOU? BRUNA GRIPHAO EXAGEROU NA MAQUIAGEM! [...]	Youtube	9 ago. 2024
	Deboar	EU ESCOLHI D E B O A R	Facebook	9 ago. 2024
	Duduzar	Dudu duduzando como sempre HAAAAHA [...]	Facebook	9 ago. 2024
	Embrazar	AS MELHORES MÚSICAS PARA EMBRAZAR NO BAILÃO PT 1	TikTok	9 ago. 2024
	Gongar	Acho muito feia essa desunião entre os youtubers... é um querendo gongar o outro...	Twitter/X	3 out. 2023
	Groselhar	poucas coisas eu gosto mais que juntar meus amigos aqui em casa pra beber comer e groselhar até de madrugada	Twitter/X	12 jun. 2023
	Intolerar	Sou a favor de usarmos o paradoxo da intolerância pra intolerar o Castanhari	Twitter/X	15 maio 2024
	Jacar	JAQUEI... E AGORA?	Facebook	13 fev. 2024
	Lacrar	esse dia eu lacrei demais slk	Twitter/X	3 out. 2024
	Marolar	Trabalho p crl, por isso que toda vez que eu tenho oportunidade de marolar eu marolo [...]	Twitter/X	3 jan. 2024
	Perder	alguém aqui chamou o mascote do catar de tapioca homofóbica e eu simplesmente perdi	Twitter/X	3 fev. 2023
	Pistolar	Qual o motivo mais nada a ver que já fez você pistolar DEMAIS?	Facebook	15 jul. 2022
	Tretar	TRETEI COM YOUTUBERS	Youtube	30 out. 2023
	Trollar	TROLLEI MINHA VÓ DIZENDO QUE ESTAVA GRÁVIDA!	TikTok	20 abr. 2023

Fonte: Elaborado pelo autor.

QUADRO 7 — Neologismos verbais sociais

(continuação)

Domínio	Neologismo	Texto	Ambiente digital/ Link	Acesso
RELACIONAMENTO	Crushar	#NamorarÉBomMas crushar quem a gente não pode ter é mais.	Twitter/X	9 ago. 2024
	Dengar	[...] quero solteirar e dengar ao mesmo tempo [...]	Twitter/X	23 maio 2023
	Fanficar	FILMES TEENS PARA FANFICAR!	Youtube	9 ago. 2024
	Maternar	Ninguém é obrigada a maternar o namorado, noivo ou marido.	Twitter/X	3 mar. 2023
	Paternar	Paternei (desde a concepção, desde a primeira imagem de ultrassom), paterno e pra sempre paternerei.	Instagram	3 abr. 2022
	Shippar	Fãs voltam a 'shippar' Bruna Marquezine e Neymar após fim de namoro...	Facebook	3 set. 2022
	Solteirar	[...] quero solteirar e dengar ao mesmo tempo [...]	Twitter/X	23 maio 2023

Fonte: Elaborado pelo autor.

Essas ocorrências instanciam principalmente construções *X-ar*, com exceção de 'embrazar' e 'perder': a primeira é a única parassíntese de nosso corpo de dados, instanciando a construção *em-X-ar*, a segunda é uma construção verbal de segunda conjugação, instanciando *X-er* e seu paradigma. Contudo, há entre as construções *X-ar* desse grupo alguns neologismos cuja manifestação de novidade não se dá por essa estratégia morfossintática, mas por extensão semântica, como é o caso de 'perder', 'lacrar' e 'brocar'. A codificação morfológica dos neologismos sociais analisados ainda se manifesta, majoritariamente, em forma infinitiva, compondo 14 ocorrências. Outras formas encontradas foram:

- *X-ei* (1ª pessoa, singular, pretérito perfeito) – 4 ocorrências;
- *X-o* (1ª pessoa, singular, presente) – 2 ocorrências;
- *X-ou* (3ª pessoa, singular, pretérito perfeito) – 2 ocorrências;
- *X-amos* (1ª pessoa, plural, pretérito perfeito) – 1 ocorrência
- *X-arei* (1ª pessoa, singular, futuro) – 1 ocorrência
- *X-ando* (gerúndio) – 1 ocorrência
- *X-i* (1ª pessoa, singular, pretérito perfeito, única na 2ª conjugação, do paradigma *X-er*) – 1 ocorrência

As construções do paradigma *X-ar* e *em-X-ar* são estratégias morfossintáticas usadas para expressar conceitos de ações na língua portuguesa e integram, respectivamente, as construções esquemáticas seguintes, instanciadas pelos dados desse grupo de análise: $[[X]_{\text{OBJETO}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, $[[X]_{\text{AÇÃO}} \text{ simples} -ar]_{\text{AÇÃO}}$, $[in- [X]_{\text{AÇÃO}} \text{ simples}]_{\text{AÇÃO}}$ e $[em- [X]_{\text{OBJETO}} -ar]_{\text{AÇÃO}}$. A última construção, que nos é novidade, envolve

uma proposta semântica de *em-X-ar* mais específica do que *X-ar*, indo além da concepção de ações e envolvendo mudança de estado em uma entidade, como veremos na análise de ‘embrazar’. A construção *in-X*, de ‘intolerar’, também apresenta uma nova forma, mas segue dinâmicas similares às construções prefixais *des-X* e *re-X*, com proposta semântica de combinar uma propriedade (de negação) com sua respectiva base conceptual. Em seguida, explicamos os neologismos de ações sociais de comportamento e relacionamento conforme os modelos de análise construcionais e conceptuais desenvolvidos até aqui, buscando consolidá-los e expandi-los de acordo com os usos linguísticos encontrados.

7.1 Neologismos verbais *X-ar*, *em-X-ar* e *in-X* com base em objetos e ações de comportamento

Entre os neologismos verbais sociais coletados, o primeiro grupo analisado diz respeito ao domínio COMPORTAMENTO, que categorizamos aqui como (re)ações de sujeitos que se constituem como um tipo de interação (como ‘*bullyinar*’, ‘*tretar*’, ‘*trollar*’) ou como o resultado de interação com uma entidade social, seja uma pessoa, um ambiente ou um acontecimento (como ‘*coringar*’, ‘*jacar*’ ou ‘*brisar*’). Nossa classificação semântica para verbos sociais inspira-se na seguinte definição de Kalm (2022): “verbos sociais descrevem vários eventos nos quais pessoas interagem umas com as outras em um nível social ou se engajam em atividades ou eventos que são socialmente sancionados” (p. 1, tradução nossa).⁷⁴ Os verbos sociais de comportamento aqui trazidos compreendem alguns tipos de verbos organizados pela autora, como verbos de comunicação (‘*contar*’, ‘*dizer*’, ‘*aconselhar*’) e verbos de interações interpessoais (‘*brigar*’, ‘*encontrar*’, ‘*ameaçar*’) (Kalm, 2022).

Em nossa análise, subagrupamos nossos verbos sociais do domínio COMPORTAMENTO em três categorias, conforme a expressão de: ações de conflito/provocação, com os dados ‘*bullyinar*’, ‘*gongar*’, ‘*intolerar*’, ‘*tretar*’ e ‘*trollar*’; ações de excesso, com os dados ‘*chilicar*’, ‘*coringar*’, ‘*pistolar*’, ‘*jacar*’, ‘*groselhar*’, ‘*perder*’, ‘*embrazar*’ e ‘*duduzar*’; e ações de bem-estar, com os dados ‘*brisar*’, ‘*deboar*’, ‘*marolar*’, ‘*brocar*’ e ‘*lacrar*’.

⁷⁴ “*In the broadest sense, social verbs describe various events in which people interact with each other on a social level or engage in activities or events that are socially sanctioned*” (Kalm, 2022, p. 1).

Os neologismos de ações de conflito envolvem principalmente a estratégia morfossintática *X-ar* combinada a construções que têm por base conceptual objetos, no caso, *'bullying'*, *'gongo'*, *'treta'*, *'troll'*. Instanciando a construção esquemática $[[X]_{\text{OBJ COMP -ar}}]_{\text{AÇÃO}}$, esses neologismos emergem graças à expressão de uma ação complexa formada por atividades do *script* de conceitos de objeto do domínio COMPORTAMENTO. Essa evocação se dá pela mesclagem conceptual de domínios que resulta no *framing* de uma nova palavra, estruturada no conhecimento enciclopédico que integra a interação e em necessidades que emergem discursivamente. Isso ocorre tanto com construções lexicais vernáculas, como *'gongo'* e *'treta'*, quanto construções lexicais estrangeiras, como *'bullying'* e *'troll'*. Adicionalmente, como vimos, as mesclagens são formadas em rede e carregam metáforas entrincheiradas, bem como todo tipo de motivação conceptual que escapa à consciência do falante. Em *'gongar'*, por exemplo, que ocorre em nossos dados no tuíte “Acho muito feia essa desunião entre os youtubers... é um querendo gongar o outro...”,⁷⁵ o significado de *'gongar'* como zombar ou ridicularizar metaforiza programas de auditório da TV que reprovavam apresentações soando um gongo e retirando o calouro do palco. O que se realiza com *'gongar'*, nesse sentido, é um agrupamento de atividades relacionadas ao uso metonímico do *'gongo'*, enquanto objeto de comportamento reativo a uma interação: avaliar, manifestar desaprovação abrupta, ridicularizar o avaliado, engajar dada audiência nessa reprovação.

Analogamente, *'tretar'* é agir com atividades de *'treta'* (briga/discussão) contra alguém, *'bullyinar'* é agir com atividades de *'bullying'* (submissão do outro com violência e humilhação reiteradas), *'trollar'* é agir com atividades de *'troll'* (monstro mitológico maligno que pode vir a pregar peças e assustar os outros). O comportamento gramatical das ocorrências desses neologismos *X-ar* com base em objetos envolve combinações da classe semântica de ação com empacotamentos de informação: a) de referência, no caso de *'bullyinar'*, em “bullyinar o coleguinha [...] não dá, né barbudete?”;⁷⁶ b) e de predicação, no caso comentado de *'gongar'*, de *'trollar'* (“Trollei minha vó [...]”) e de *'tretar'* (“Tretei com youtubers”)⁷⁷. Em todos os casos, há um agente do comportamento e um paciente que sofre a ação desse comportamento, assegurando a relacionalidade característica do conceito de ação.

⁷⁵ Disponível em: <https://osf.io/qd4se>. Acesso em: 30 set. 2025.

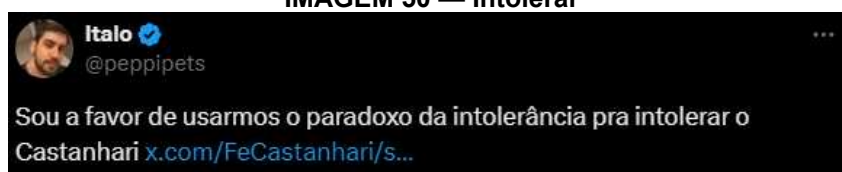
⁷⁶ Disponível em: <https://osf.io/t4gvn>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁷⁷ Disponível em: <https://osf.io/e854n>. Acesso em: 30 set. 2025.

Os dados replicam, dessa forma, a necessidade de se criar neologismos verbais para atribuir foco em atividades de um determinado *script*, deslocando para o fundo da cena o objeto ou a ação mais simples de onde esse *script* é emanado.

O último neologismo de ações de conflito no domínio de COMPORTAMENTO, ‘intolerar’, participa da construção abstrata X-*ar*, mas sua novidade é conceptualizada por outra estratégia morfossintática, a construção prefixal *in-X*; é mais um caso de novo verbo que não é criado por uma estratégia verbal. Vide ocorrência coletada desse neologismo na Imagem 50:

IMAGEM 50 — Intolerar



Fonte: Twitter/X

O prefixo *in-* é utilizado em construções lexicais com valor de negação e sua integração na construção esquemática instanciada por este dado pode ser representada como [in_{-neg} [X]_{ACs} COMP]AÇÃO. Nesta, temos uma base conceptual de ação do domínio COMPORTAMENTO que combinada à construção *in-X* expressa uma ação mais complexa, de natureza semântica negativa. Assim, no enunciado de nossa ocorrência, o neologismo denota não tolerar atitudes do *youtuber* Felipe Castanhari que desagradaram ao enunciador do tuíte. A referência ao “paradoxo da intolerância” na construção do enunciado também corrobora com a emergência do neologismo, tanto em sua realização formal, por meio da analogia ‘tolerância-tolerar/intolerância-intolerar’, quanto na realização funcional e discursiva do novo sentido. Partindo do polo funcional da construção, o motor da mesclagem conceptual funciona, ignorando a criatividade: os espaços de entrada são estruturados pelo *frame* da ação de ‘tolerar’ e pelo *frame* de Atividades de Negação, organizadas estas pelo *script* da base conceptual. Ambos os *frames* são contidos no domínio de COMPORTAMENTO e compartilham de seus elementos (como reação, interação, conflito). A projeção seletiva dos elementos das entradas ocorre para o espaço-mescla, de forma a compor um novo conceito de ação, formado por um complexo de atividades relativas à negação de tolerar.

Os neologismos de ações de excesso são marcados pela perda de moderação, comportamento exagerado ou descontrole emocional frente a alguma situação externa que pode envolver interação com outras pessoas ou ambientes. ‘Chilicar’, por exemplo, expressa o acesso de raiva e a exaltação diante de uma circunstância que contraria alguém; notadamente um comportamento de excesso e descompostura, uma “birra” que não vem de bebê. ‘Chilicar’ é um dos neologismos cuja criatividade novitativa relaciona-se com o uso da estratégia morfossintática de *X-ar* e seu paradigma. ‘Chilicar’, ‘coringar’ e ‘pistolar’ partem da base conceptual dos objetos ‘chilique’, ‘Coringa’ e ‘pistola’, instanciando a construção esquemática $[[X]_{\text{OBJ COMP}} - ar]_{\text{AÇÃO}}$. Se em ‘chilicar’, pratica-se atividades de ‘chilique’, em ‘coringar’ pratica-se atividades relativas ao personagem insano ‘Coringa’, da DC Comics, e em ‘pistolar’, atividades relativas a ‘pistola’.

O significado de ‘chilicar’ tem um caminho mais direto, conceptualizando com saliência uma ação complexa que carrega em si tudo que a expressão “dar chilique” diz. Os outros dois neologismos apresentam caminhos conceptuais mais sofisticados e sutis. ‘Coringar’ não é realizar qualquer atividade do Coringa, mas atividades projetadas no novo *frame* seletivamente, emergente do contexto cultural e histórico em que surge, envolvendo o sucesso do filme “Coringa” nos cinemas, dirigido por Todd Phillips. Logo, o neologismo verbal traz à tona mais o sentido de um indivíduo cujo estado de sanidade começa a entrar em convulsão (com comportamento respectivo) do que um vilão psicopata que enfrenta um herói mascarado; esse direcionamento conceptual é motivado pela caracterização específica do Coringa na experiência midiática mencionada e sua difusão popular. ‘Pistolar’, por exemplo, não envolve atividades literais de ‘pistola’, como dar tiros, recarregar a arma; envolve o uso metafórico da arma de fogo, mapeando a periculosidade, a hostilidade, a explosão do ataque, a finalidade de ferir no comportamento do indivíduo que “pistola”, manifestada no plano concreto quando esse perde a calma e parte para a agressão verbal/física ou vocífera em uma discussão acalorada.

Nas ocorrências respectivas a esses três neologismos, sempre temos um agente, expresso ou não na oração, assegurando o *status* relacional das ações emergentes, que se realizam gramaticalmente por meio de construções intransitivas, com função de predicação, codificadas no infinitivo (-ar) e na flexão de 3ª pessoa, no passado (-ou).

Também instanciando $[[X]_{\text{OBJ COMP -ar}}]_{\text{AÇÃO}}$, temos o neologismo ‘duduzar’, em que a base conceptual de objeto é ‘Dudu’, mais especificamente o radialista e humorista Eduardo Schechtel, da estação de rádio 98 FM, de Minas Gerais. Vide ocorrência do neologismo na Imagem 51:

IMAGEM 51 — Duduzar



Fonte: Facebook

O vídeo printado, publicado no perfil de Facebook da 98 FM, traz uma situação cômica, marcada por um erro de fala de Eduardo, que pronuncia “fala diroito” em vez de “fala direito”. O humor está nos comuns tropeços de fala do radialista e na manifestação tão espontânea de um desses tropeços acontecendo na transmissão. A legenda expressa esse evento com o enunciado “Dudu duduzando como sempre”, tornando os erros excessivos de Dudu em uma ação. Nas transmissões da rádio é comum outros radialistas, ao errarem a fala, dizerem “duduzei”, remetendo ao comportamento do colega de trabalho. Logo, ‘duduzar’ seria fazer atividades típicas do Dudu, constituindo uma nova ação que integra atividades próprias vinculadas a esse objeto de comportamento. E repare, as atividades são típicas *do* Dudu e não *de*, pois existe uma dependência discursiva e pragmática de uma entidade específica para apreensão do significado. A base conceptual não é qualquer Dudu, mas um indivíduo único no mundo que também é referenciado por esse nome/apelido, entre tantos outros. No enunciado da ocorrência, ‘duduzar’ é relacional com um “duduzador” agente (o próprio Dudu) e predica uma ação sobre este em sua expressão, codificada verbalmente com a construção *X-ando*, de gerúndio em primeira conjugação.

A mesclagem conceptual é clara entre dois indivíduos: o que erra a fala e o Dudu. O comportamento costumeiro, de erro na fala, da entidade Dudu (entrada 1) é mapeado a erros eventuais na locução realizada por outra entidade pessoa (entrada

2), que “erra a fala como se fosse o Dudu” (mescla). Em nível construcional, a mesclagem se apresenta da mesma forma que outros dados que instanciam *X-ar* com base em conceitos de objetos: a base conceptual de comportamento Dudu fornece *frame* e *script* para evocação cognitiva de atividades que são projetadas em um *frame* emergente como uma nova ação complexa expressa pelo neologismo ‘duduzar’, codificado pelo paradigma flexional de *X-ar* (e amparado pela consoante de ligação [z], por razões fonotáticas). Esse neologismo parece ser de caráter muito contextual e, de fato, é, se considerarmos o uso isolado trazido em nossa ocorrência. No entanto, o uso de nomes próprios para expressar ações já é esquemático, quando se combina o nome de alguém com flexão verbal para expressar atividades e atitudes típicas desse indivíduo. Por exemplo, uma pessoa desastrada de nome Diego pode se tornar base para ‘diegar’, no sentido de cair, tropeçar, quebrar coisas ou quaisquer outras atividades apreendidas no *script* próprio que a entidade individual ‘Diego’ evoca; da mesma forma, uma Gabriela conhecida por sempre estar em festas e baladas pode tornar-se base para conhecidos dela usarem ‘gabrielar’ para dizer que vão comparecer em eventos festivos.

Por fim, considerando o polo formal da construção, podem existir restrições fonológicas que impedem esse tipo de formação com qualquer nome, enquanto, no polo funcional, parece haver finalidades pragmáticas e/ou discursivas de humor ou provocação direcionadas à pessoa do nome-base ou a um grupo de pessoas de seu círculo social.

Os neologismos ‘jacar’ e ‘groselhar’ também remetem a ações de excesso; o primeiro, referente ao desvio de dieta alimentar, o segundo, ao excesso de bobagens ditas em uma conversa. Ambos os neologismos têm relação com usos particulares das expressões idiomáticas “enfiar o pé na jaca” e “falar groselha”, integrando atividades dessas ações em uma única construção lexical e uma ação complexa emergente. Construcionalmente, esses neologismos instanciam $[[X]_{ACs} COMP -ar]_{AÇÃO}$, tomando por base conceptual os conceitos de ações simples expressos pelas expressões idiomáticas. As construções base, lexicalizadas, são truncadas para a forma da construção lexical referencial (‘jaca’, ‘groselha’) e então combinadas com a estratégia morfossintática *X-ar*. A escolha da palavra a representar a abreviação da expressão idiomática também não é arbitrária, favorecendo construções lexicais que são entidades conceptuais independentes em vez de outras e de manifestação semântica mais nuclear à expressão.

Assim, quando o enunciado de nossa ocorrência diz “Jaquei... e agora?”, legendando um vídeo sobre nutrição/musculação veiculado no Facebook,⁷⁸ podemos compreender “Enfie o pé na jaca na hora de cumprir a dieta... e agora?”, o que integra no neologismo atividades de excesso: avaliar certa oferta de alimentos, servir-se, desconsiderar regras da dieta alimentar, comer impulsivamente, etc. É interessante considerar que a expressão idiomática pode ser utilizada em contextos diversos de excesso, mas o neologismo ‘jacar’ predomina no contexto alimentar e nutricional. Já na ocorrência “poucas coisas eu gosto mais que juntar meus amigos aqui em casa pra beber comer e groselhar até de madrugada”,⁷⁹ uma das ações que o enunciador aprecia mediante a situação apresentada é “falar groselhas” com os amigos até de madrugada, ou seja, falar bobagens e amenidades, provavelmente de modo descontraído, sem controle, rigor ou etiqueta. Tanto um quanto outro neologismo são usados com necessidade de um agente “jacador” ou “groselhador” que se expressa na primeira pessoa de ‘jaquei’ e no ‘eu’ da oração principal (“eu gosto mais que [...]”) à que se subordina “groselhar até de madrugada”; a função discursiva dos neologismos é de predicação, caracterizando-os como verbos prototípicos, por predicar ações. Essas ações são resultados de um processo de mesclagem que integra conceitos em uma nova ação complexa e mais específica, partindo da ação base denotada pelas expressões idiomáticas envolvidas.

O neologismo parassintético ‘embrazar’ também expressa uma ação de excesso. Vide o enunciado em que ocorre na Imagem 52:



Fonte: TikTok

⁷⁸ Disponível em: <https://osf.io/rdsqp>. Acesso em: 1 out. 2025.

⁷⁹ Disponível em: <https://osf.io/q64sa>. Acesso em: 1 out. 2025.

A ocorrência é um vídeo de TikTok, que promove uma música do gênero *funk* da autoria de DJ Ery, que estaria entre as melhores músicas para se curtir em um baile *funk*, de acordo com o enunciador. Mas esse “curtir” é manifestado de uma maneira particular por meio do neologismo ‘embrazar’, conseqüentemente integrando diferentes tipos de atividades vinculadas ao seu contexto sociocultural. Neste, ‘embrazar’ pode ser compreendido como aproveitar uma circunstância festiva de modo intenso, possivelmente sob efeito de drogas.

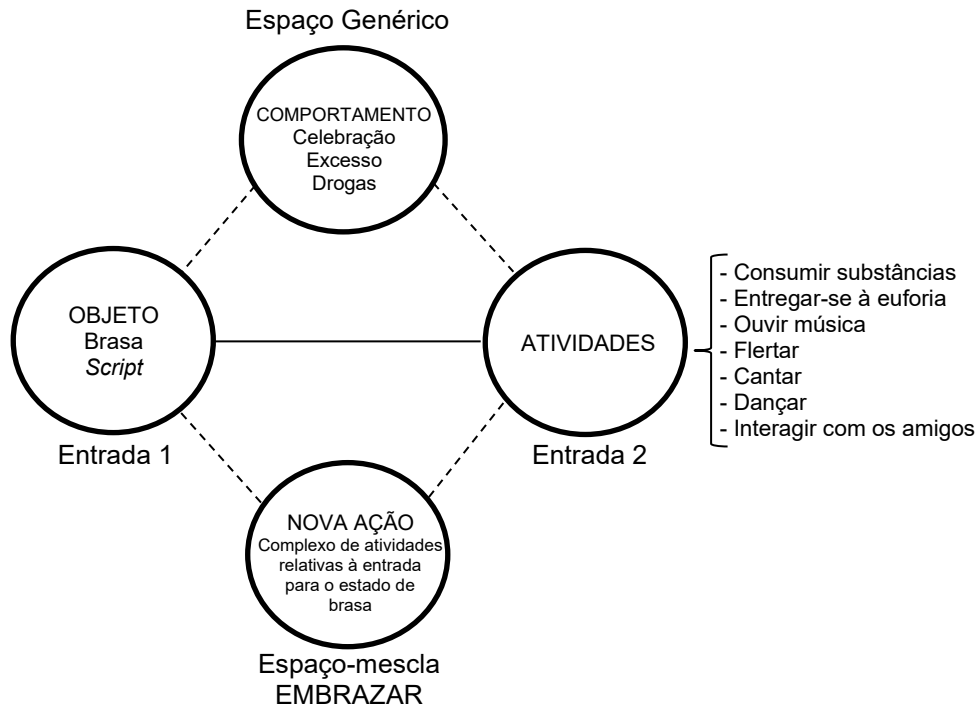
Esse neologismo nos traz uma nova construção esquemática, ainda inexplorada nesta pesquisa: [em-* [X]_{OBJ COMP} *-ar_{enE}]AÇÃO. O esquema descreve que uma base conceptual X que denota um objeto (_{OBJ}) vinculado ao domínio COMPORTAMENTO (_{COMP}) é combinada com o circunfixo *em-X-ar* para expressar uma ação de “entrada em determinado estado”, representada pelo índice _{enE}. Na notação, os asteriscos representam a indissociabilidade entre as partículas *em-* e *-ar*. Assim como acontece com as construções prefixais *re-X* e *des-X*, vinculadas a ideias de replicação e reversão, o circunfixo *em-X-ar* sugere a ideia de “entrada em algum tipo de estado”. Por exemplo, se uma bruxa *enfeitiçar* alguém, a entidade alvo entra em estado de feitiço; da mesma forma, se uma dívida inesperada *empobrecer* uma família, significa que essa entidade entra em estado de pobreza. Construções parassintéticas desse tipo, como a construção *X-izar*, também servem à expressão de ações de mudança de estado, mas conceptualizam o evento com foco na etapa de ingresso neste estado. Possivelmente, a partícula *em-* (ou *en-*) é uma lexicalização da preposição *em*, com sentido de movimento fora-dentro, cuja semântica expandiu-se metaforicamente.

Dessa forma, ‘embrazar’ expressa a ação de entrar em estado de ‘brasa’⁸⁰ e para depreendermos quais atividades são integradas por esse verbo, é necessário nos atentarmos à conceptualização metafórica e metonímica desse neologismo. A motivação original para a base ‘brasa’ é escorregadia, mas podemos chegar a algumas hipóteses. Algo que parece claro é a ligação entre a brasa e a maconha acesa, além do conhecimento popular de que o consumo de maconha e álcool em bailes *funks* e festividades similares é algo corriqueiro. Metonimicamente, há relação parte-todo entre brasa-maconha e, metaforicamente, o neologismo pode denotar curtir o baile como se o indivíduo fosse a própria brasa, queimando intensamente, até se

⁸⁰ A diferença entre z e s é apenas ortográfica.

acabar. O “embrizador” adentra o estado intenso de recreação provocado pela droga para curtir o baile ou curte o baile de modo intenso como se estivesse sob esse estado, mesmo são. Em nossas representações de mesclagem conceptual, chegaríamos ao diagrama da Imagem 53:

IMAGEM 53 — Mesclagem conceptual em ‘embrazar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Assim, no espaço de entrada 1 temos o objeto metafórico ‘brasa’ que fornece o *frame* organizador e o *script* para as atividades a serem evocadas da entrada 2; ambos os espaços respeitam o domínio mais abstrato, de COMPORTAMENTO, no espaço genérico. A projeção e seleção de atividades no espaço-mescla depende-se do conhecimento enciclopédico acessado na rede de integração por escopo simples, elaborando um novo *frame* na estrutura emergente, manifestada na construção neológica ‘embrazar’ para expressar uma nova ação complexa. Essa ação novitativa está relacionada à entrada no estado de ‘brasa’ e seus desdobramentos, codificada pela estratégia *em-X-ar*. Essa representação ilustra a mesclagem de ‘embrazar’ apenas no nível construcional do léxico, no entanto, como vimos, há possibilidades múltiplas de se explorar desdobramentos conceptuais, como processos metafóricos e metonímicos que “integram outras integrações”, as quais não

representamos aqui para não exceder nosso escopo de pesquisa. Reiterando Turner (2024), a mesclagem conceitual é um processo, não um diagrama.

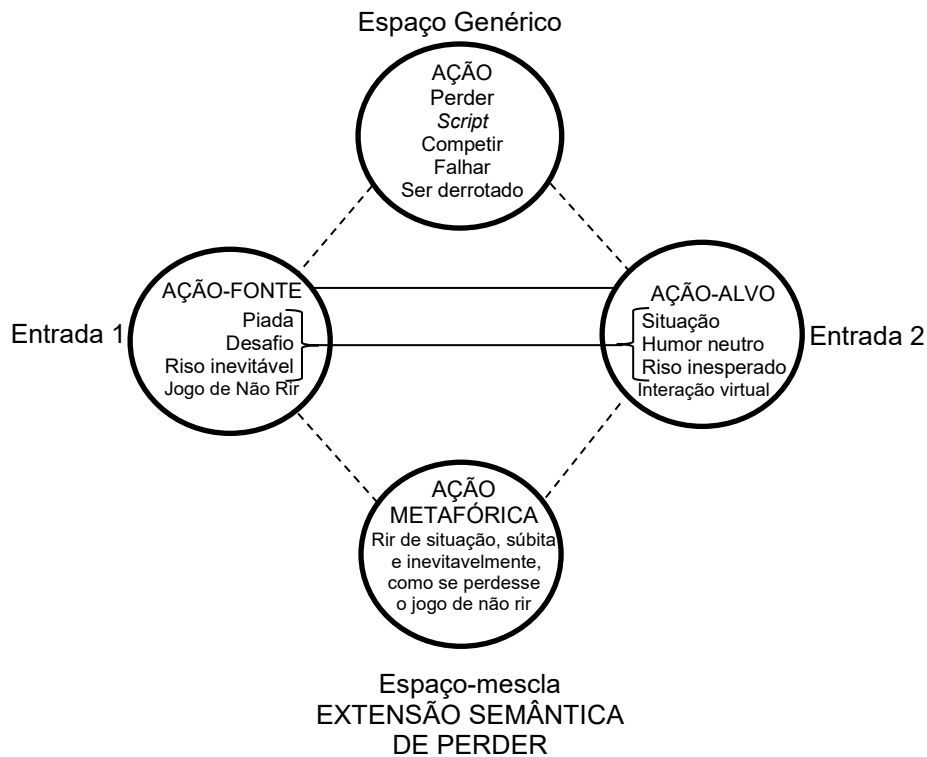
O neologismo semântico ‘perder’ também figura como uma ação de excesso do domínio de COMPORTAMENTO e sua novidade provém de uma extensão semântica metafórica. Vide a Imagem 54, ilustrando seu uso:



Fonte: Twitter/X

O tuíte expressa o comportamento do enunciador diante do comentário de alguém que chamou La'eeb, o mascote da Copa do Mundo de 2022, ocorrida no Catar, de “tapioca homofóbica” como crítica às políticas do país sede que criminalizam a homossexualidade. O comportamento de ‘perder’, expresso na oração coordenada “eu simplesmente perdi”, remete a um tipo de jogo/desafio, onde uma pessoa tenta não rir das provocações e piadas que um desafiante faz; nesse caso, perder a compostura e rir é perder o jogo. A mesclagem metafórica do enunciado coloca o enunciador como participante desse tipo de jogo, que assume não ter conseguido resistir à piada: a comparação visual de La'eeb com uma tapioca (outra metáfora) e o paralelo de sua homofobia replicando as políticas de seu país de origem. O resultado é o comportamento de “perder o jogo” e rir, entregue sem comedimento a esse estado de humor. O processo de mesclagem conceitual ocorre por rede de escopo duplo, ilustrada pelo diagrama da Imagem 55:

IMAGEM 55 — Mesclagem conceptual metafórica em ‘perder’



Fonte: Elaborado pelo autor.

O processo de mesclagem conceptual proposto traz nos espaços mentais de entrada duas ações distintas com base na construção 'perder'. Na entrada 1, temos a ação de perder em um jogo de "Tente não rir", com elementos de seu *frame*, como a piada, o desafio de resistir à graça e o riso inevitável quando se falha nesse desafio. Na entrada 2, temos a ação de perder conforme circunstâncias do novo uso, que envolve o contato com determinada situação engraçada capaz de romper com dado comportamento neutro a partir da quebra de expectativas, causando riso. O espaço genérico envolve a ação de perder em sua concepção básica, como uma ação de competição, cujo *frame*, *script* e elementos são abstratos aos *frames* das entradas. Ocorre assim o mapeamento entre os elementos da entrada, em que o jogo é a interação — piada é situação, desafio é (manter) estado de humor neutro e riso inevitável é riso inesperado — e a projeção seletiva de elementos resulta em uma nova ação complexa metafórica. Esse novo uso de 'perder' reaproveita a construção verbal na forma já existente para condensar em si uma rede de atividades expressa com unicidade, simplificando a conceptualização da cena cognitiva a partir da analogia com uma brincadeira, cuja natureza lúdica acentua ainda mais o efeito de humor.

No próximo grupo de neologismos verbais do domínio COMPORTAMENTO, temos ações de bem-estar, que expressam estados positivos de comportamento, como tranquilidade e alegria. Dois dos cinco neologismos de bem-estar realizam seu uso criativo instanciando a construção $[[X]_{\text{OBJ COMP -ar}}]_{\text{AÇÃO}}$, compreendendo:

- a) ‘Brisar’, ação criada com base conceptual no objeto ‘brisa’. Significa divagar ou refletir por efeito de droga, música ou outra circunstância relaxante.
- b) ‘Marolar’, ação criada com base conceptual no objeto ‘marola’. Significa enrolar ou aproveitar a vida sem preocupações.

Todos são objetos metafóricos de comportamento. Em ‘brisar’, o irmão “tranquilo” de ‘embrazar’, o objeto ‘brisa’ também tem relação com drogas, maconha especificamente, por carregar o aroma do fumo queimado; metáforas envolvidas podem remeter-se tanto à suavidade da brisa quanto ao estado de relaxamento causado pela maconha, cujo aroma é denunciado pela brisa. Em ‘marolar’, o “marolador” se torna a própria ‘marola’, uma onda do mar pequena e suave, que não provoca (nem carrega) preocupações aos banhistas da praia.

Além das mesclagens de nível metafórico, a mesclagem conceptual construcional desses dados reitera os exemplos que já demonstramos, integrando eventos e atividades evocadas do *script* de um conceito de objeto para expressar um novo conceito de ação complexa, expresso pelo neologismo. Nas ocorrências, todos manifestam, em pelo menos uma oração, a expressão de conceito de ação empacotada com função discursiva de predicação, configurando-se como verbos prototípicos.

O neologismo verbal ‘deboar’ denota uma ação de bem-estar a partir de um conceito de propriedade, diferenciando-se dos demais do grupo, mas replicando características de construções que já analisamos. Instanciando o esquema $[[X]_{\text{PROP COMP -ar}}]_{\text{AÇÃO}}$, ‘deboar’ expressa uma nova ação com base em um conceito de propriedade participante do domínio COMPORTAMENTO. A propriedade ‘de boa’ (ou ‘de boas’) constitui uma expressão também neológica e lexicalizada que é utilizada para expressar comportamento de tranquilidade e falta de preocupação, em orações como “Meu pai é de boa, ele não preocupa muito”. Assim, no enunciado da ocorrência “Eu escolhi deboar”,⁸¹ o “deboador” menciona que escolheu um estilo de vida tranquilo, pacífico e sem preocupações diante dos conflitos cotidianos, o que evoca e integra

⁸¹ Disponível em: <https://osf.io/89zud>. Acesso em: 30 set. 2025.

toda uma rede de atividades do *script* da construção ‘de boa’, para compor uma nova ação complexa, perfilada por uma estratégia morfossintática verbal prototípica. É importante observar que, até este ponto, a construtura de perfilamento a partir de *X-ar* apresenta fluidez considerável, sendo realizada com uma variedade de bases formais, que vão de palavras a expressões idiomáticas, vernaculares ou estrangeiras, e de base semântico-funcionais, abarcando as três principais classes semânticas de objeto, ação e propriedade empacotados em diversas funções.

Para “lacrar” esta seção de análise, vamos analisar esse mesmo neologismo, criado por extensão semântica e exemplificado na ocorrência da Imagem 56:

IMAGEM 56 — Lacrar

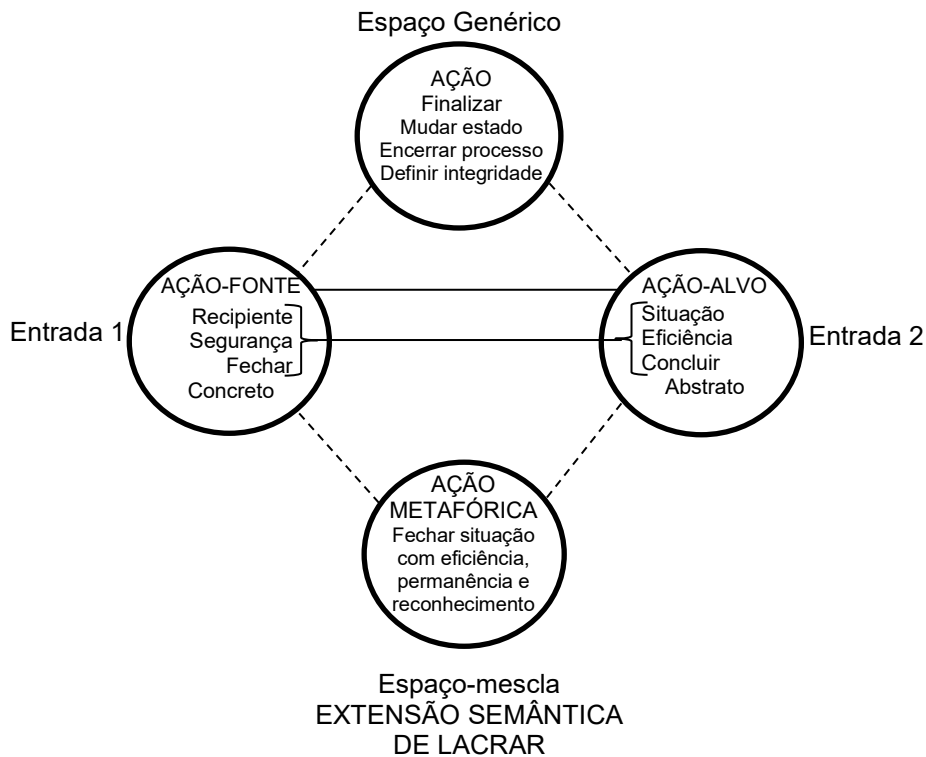


Fonte: Twitter/X

No tuíte, o perfil “ciclopin” refere-se, por meio da publicação de uma imagem printada, ocasião em que deixou uma resposta crítica a um tuíte do ex-presidente Jair Bolsonaro e acabou por ter seu perfil bloqueado por ele. O enunciado que acompanha a publicação diz que naquele dia, o usuário “lacrrou” demais; no contexto de usos semânticos estendidos dessa forma de palavra, ‘lacrar’ metaforiza o fecho de alguma situação de forma bem-sucedida: vencer uma discussão, realizar a boa comunicação de determinada mensagem ou conseguir incomodar o líder político da oposição a ponto de ser notado e bloqueado em uma rede social. ‘Lacrar’ instancia a construção mais abstrata *X-ar* como outras, mas seu processo neológico está estritamente relacionado a desdobramentos conceituais que modelam e direcionam o polo funcional da construção. No polo formal, a intransitividade é uma marca presente

desse tipo de uso para ‘lacrar’, diferentemente de seu sentido literal, que depende de um objeto direto a ser lacrado. Assim, a relacionalidade da nova ação denotada pelo neologismo semântico apresenta-se apenas em evocar um agente, manifestado no enunciado pela flexão em 1ª pessoa (‘lacrei’). A motivação para a criatividade desse tipo de neologismo foge a esquematizações construcionais e deve ser explorada de maneira idiossincrática, como temos realizado com outros neologismos semânticos a partir de diagramas de mesclagens conceituais. Na imagem 57, propomos explicação sobre o processo de mesclagem que ocorre na extensão semântica de ‘lacrar’:

IMAGEM 57 — Mesclagem conceptual metafórica em ‘lacrar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa rede de escopo duplo elaborada para uma metáfora simples, emergente,⁸² os espaços mentais de entrada são estruturados por dois *frames* de ação, um envolvendo o uso concreto e literal da construção ‘lacrar’ (ação-fonte) e outro envolvendo uso abstrato que expande o conceito concreto (ação-alvo). Esses espaços de entrada têm no espaço genérico o *frame* comum de conceito de ação ‘finalizar’ e

⁸² Diferentemente, metáforas básicas e mais primitivas, como “competição é guerra” e outras discutidas por Lakoff e Johnson (1980), costumam ser representadas por redes de escopo simples nas propostas de Fauconnier e Turner (2002, 2006).

elementos relacionados, como mudar o estado daquilo que se termina, atribuí-lo uma versão integral e encerrar um (ou mais) processo(s). O mapeamento analógico paraleliza elementos do 'lacrar' concreto e do 'lacrar' abstrato, em que "fechar um recipiente com segurança" é "concluir uma situação com eficiência", organizando, fundindo e projetando seletivamente aqueles elementos que sustentarão a estrutura emergente. No espaço-mescla, um novo conceito de ação metafórica emerge, com *frame* e *script* próprios: fechar dada situação com eficiência, permanência e reconhecimento de conquista.

Como explicam Fauconnier e Turner (2002, 2006), na mescla emergem também elementos não presentes nos espaços de entrada, e no caso de 'lacrar', isso ocorre principalmente com o *status* celebrativo da construção, que enquadra esse neologismo verbal de comportamento em nosso subgrupo das ações de bem-estar. Em suma, nessa construção neológica, a ação de fechar, própria do domínio concreto, funde-se com os resultados sociais do domínio abstrato, dentre os quais estão a sensação vitoriosa decorrente de uma situação bem resolvida.

Outra construção entre nossos neologismos de ações de comportamento que segue uma dinâmica de mesclagem metafórica similar a 'lacrar' é 'brocar', que significa fazer algo bem-feito, ser bem-sucedido com destaque. A extensão semântica que origina o neologismo também escapa a construções esquemáticas, também depreendendo-se de uma mesclagem conceptual metafórica de ação concreta denotada pela forma conhecida da palavra. No entanto, em vez de se romper algum tipo de material com uma broca, rompem-se barreiras com um desempenho de sucesso, "atravessando" e superando desafios. Assim, quando na ocorrência do neologismo, Ivete Sangalo comemora com colegas o sucesso de determinada música que compuseram, dizendo "[...] brocamos demais nessa letra [...]",⁸³ o que ela expressa é que os artistas venceram dificuldades e desafios (de domínio abstrato) como alguém que consegue atravessar uma parede sólida (de domínio concreto) com uma broca.

Assim, explicamos os neologismos verbais sociais do domínio de COMPORTAMENTO por meio de ferramentas construcionais e conceptuais já apresentadas nos capítulos anteriores, tendo oportunidade de consolidar e expandir nossa proposta, por exemplo, a partir do processo criativo de parassíntese e de novas

⁸³ Disponível em: <https://osf.io/597rh>. Acesso em: 1 out. 2025.

mesclagens de extensão semântica. As ações denotadas por esses neologismos envolvem conflito, perda de moderação e bem-estar, tópicos dependentes da interação do indivíduo com outros indivíduos ou com ambientes estruturados por indivíduos; são reações a estímulos sociais, em síntese. Em termos de construtura, as construções lexicais aqui agrupadas parecem respeitar, em sua maioria, uma cadeia causal mais abstrata que envolve Sociedade>Indivíduo>Comportamento, na qual uma entidade social (uma pessoa, um grupo, um ambiente, um evento) exerce força sobre uma entidade individual desse grupo, causando/motivando determinada reação. As diversas maneiras de se “neologizar” demonstradas é o que dá corpo linguístico a essas reações.

Na próxima seção, concluiremos nossa análise com discussão dos neologismos verbais do domínio de RELACIONAMENTO.

7.2 Neologismos verbais X-*ar* com base em objetos e propriedades de relacionamento

Os neologismos verbais sociais do domínio de RELACIONAMENTO enquadram-se aqui em dois tipos de ações: ações de relação afetiva e ações de relação parental. No primeiro subgrupo, os dados coletados foram ‘*fanficar*’, ‘*crushar*’, ‘*dengar*’, ‘*shippar*’ e ‘*solteirar*’, todos envolvendo expectativas e tópicos de relacionamentos amorosos. No segundo subgrupo, os dados foram ‘*maternar*’ e ‘*paternar*’, ambos situados em relacionamentos familiares. Esses verbos sociais também se enquadram nas classificações verbais de Kalm (2022), especificamente nos verbos de papel social, nos quais há atribuição de determinado papel ou posição de relacionamento social; em ‘*maternar*’, ‘*paternar*’ e ‘*crushar*’, por exemplo, há atribuição dos papéis sociais de ‘mãe’, ‘pai’ e ‘*crush*’ e toda as expectativas culturais que se tem desses papéis. Todos os verbos coletados deste grupo fazem uso da estratégia morfossintática X-*ar* para expressar uma ação complexa, que integra atividades do *script* de um objeto ou uma propriedade do domínio RELACIONAMENTO. Dessa maneira, nossos dados instanciam as construções esquemáticas [[X]_{OBJ REL} -ar]_{AÇÃO} e [[X]_{PROP REL} -ar]_{AÇÃO}.

Os verbos de ação de relação afetiva são majoritariamente baseados em conceitos de objetos, como vemos em:

- a) ‘*fanficar*’, com base no objeto ‘*fanfic*’ (abreviação de *fan fiction*), significando criar ou imaginar narrativas românticas sobre determinado casal;

- b) *'crushar'*, com base no objeto *'crush'*, significando ter uma queda ou atração romântica por alguém;
- c) *'dengar'*, com base no objeto *'dengo'*, significando tratar o parceiro afetivo com carinho e romantismo;
- d) *'shippar'*; com base no objeto *'relationship'*, significando torcer pela realização de determinada relação romântica entre duas pessoas.

É interessante como tanto *'fanficar'* quanto *'shippar'* envolvem ações sobre o relacionamento afetivo de outras pessoas em vez do agente, configuradas pela expectativa, no caso de *'shippar'*, e pela confabulação, no caso de *'fanficar'*. Ambos são exemplos de como a empatia, enquanto processo cognitivo de sobreposição de perspectivas, pode se refletir na linguagem e motivar sua construtura para expressão da experiência humana. Ou seja, os agentes das ações expressas por esses dois neologismos torcem e confabulam por relacionamentos amorosos de outras pessoas, mas se perspectivam e sentem como um dos participantes.

'Fanficar' ocorre no título de um vídeo do Youtube “Filmes *teens* para fanficar” do perfil Prime Vídeo Brasil, em que são mostrados trechos de filmes românticos voltados ao público-alvo adolescente.⁸⁴ O que o enunciado expressa é que há casais na narrativa dessas produções que provocam no espectador a vontade de “imaginá-los juntos”. A base conceptual, *'fan fiction'* (abreviada como *fanfic*) vem de um tipo de produção literária feita por fã sobre determinada obra, muitas vezes trabalhando a narrativa de forma a concretizar, no domínio daquela ficção, acontecimentos não ocorridos na obra original: como a união e o relacionamento de casais que eram desejados, imaginados, mas não aconteceram. No uso demonstrado, a produção da *'fanfic'* deixa de ser concreta e é metaforizada para o nível mental, do imaginário, onde as confabulações sobre dado casal tornam-se reais. Vemos assim que a mesclagem conceptual pode abarcar pelo menos dois níveis de observação do dado: da integração de atividades em uma nova ação complexa e da metáfora de “*fanficar* é imaginar relacionamento X realizado”. A função discursiva de *'fanficar'* no enunciado é de modificação (modificando o referente “Filmes *teens*”), mas o conteúdo semântico da construção denota um conceito de ação, relacional com um agente não expresso, perfilado por *X-ar* e seu paradigma no neologismo.

⁸⁴ Disponível em: <https://osf.io/2xd3z/files/hn2af>. Acesso em: 30 set. 2025.

Em ‘*shippar*’, no entanto, o objeto ‘(*relation*)*ship*’ funciona de maneira diferenciada, uma vez que o *script* de atividades evocadas não tem a ver diretamente com o relacionamento, mas com determinada expectativa (positiva) sobre o relacionamento, presente no mesmo *frame*. Isso nos mostra que as atividades integradas em neologismos verbais podem depreender-se cognitivamente tanto do elemento central do *frame*, quanto de elementos que participam deste, por realização metonímica. Observe o enunciado, na Imagem 58:



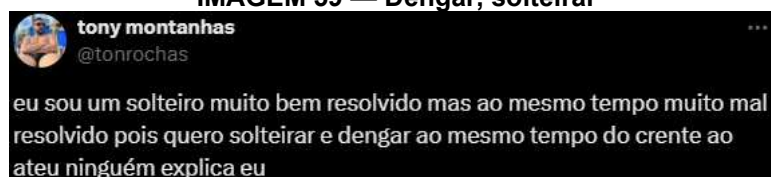
A ocorrência é o título de um vídeo de programa de fofocas, veiculado no Facebook, que tem em uma de suas pautas o tema descrito. Os agentes “shippadores” (‘Fãs’) exercem a ação de ‘*shippar*’, formada a partir da avaliação do possível relacionamento (ou retorno de) entre as celebridades, integrando atividades como: conhecer os indivíduos, apreciar o relacionamento afetivo (passado) de ambos, acompanhar interações entre eles, segui-los nas redes sociais para ter pistas de um possível retorno, manifestar aprovação desse retorno, entre outras. Nesse caso, como trata-se de uma possível retomada de relacionamento, as atividades são projetadas e selecionadas conforme esse contexto. Caso a ação de ‘*shippar*’ tivesse por objeto um relacionamento afetivo inédito entre duas pessoas, as atividades a integrar a nova ação seriam diferentes, como, por exemplo, saber como os indivíduos se conheceram, gostar de ambos os indivíduos, acompanhar suas interações, descobrir interesses que eles têm em comum, hipotetizá-los em uma relação amorosa, incentivar oportunidades para que o relacionamento aconteça, etc.

O neologismo de ação de relação afetiva ‘*crushar*’, por sua vez, inclui o participante do evento como uma das partes do relacionamento afetivo, mas apenas no plano do desejo, de expectativa muitas vezes platônica. A base conceptual de objeto ‘*crush*’ denota um conceito de objeto metafórico em português, que remete ao indivíduo pelo qual se tem interesse amoroso (e.g.: “Ele é meu *crush*”), e seu significado no inglês (em que também é usado com sentido similar), relativo ao amassar/esmagar, mapeia nesse interesse abstrato certa pressão física/corpórea, como se esse sentimento fosse capaz de esmagar quem o sente.

A ocorrência coletada de ‘*crushar*’ exemplifica o uso, com o enunciado “#NamorarÉBom Mas crushar quem a gente não pode ter é mais.” publicado em um tuíte com imagens de atores famosos entre o público feminino jovem.⁸⁵ A ideia de amor platônico constituinte de ‘*crushar*’ está evidenciada de forma literal, em contraste com outro verbo de relação afetiva, ‘namorar’. Há a relacionalidade característica de conceitos de ação em ‘*crushar*’, com os participantes sendo o sujeito experienciador “crushador” (quem “sofre” a paixão por alguém), manifestado de forma indeterminada no enunciado, e o paciente “crushado”, expresso por ‘quem a gente não pode ter’ e complementado de modo multimodal pelas imagens dos atores. A construtura dessa cena cognitiva é conceptualizada de forma a trazer proeminência à entidade afetada pela ação, que sofre a mudança de estado provocada pelo sentimento esmagador de ter um *crush* em alguém. A função de predicação enquadra esse neologismo como um verbo, codificado pela estratégia morfossintática prototípica de X-*ar* para expressar nova ação complexa, integrada seletivamente por todas as atividades que envolvem o *script/frame* de ‘*crush*’ e correspondem ao contexto discursivo.

Em ‘dengar’, temos uma nova ação de relação afetiva, cuja ideia é integrar/mesclar atividades de ‘dengo’ com o parceiro romântico: falar de modo suave (ou “fofo”, similar ao *baby talk*), acariciar, abraçar, beijar, manter contato e proximidade física, assistir séries/filmes juntos e tudo mais que caracteriza eventos afetuosos no *frame* de relação amorosa. O neologismo verbal ‘solteirar’ distingue-se conceptualmente e tematicamente de ‘dengar’, sendo quase antitético; primeiro, ele expressa uma nova ação com base conceptual em um conceito de propriedade (‘solteiro’) em vez de objeto; segundo, ele situa-se no domínio de relação afetiva, mas destaca a ausência de um relacionamento romântico fixo, como namoro ou casamento. O contraste entre esses neologismos é bem demonstrado na ocorrência da Imagem 59:

IMAGEM 59 — Dengar, solteirar



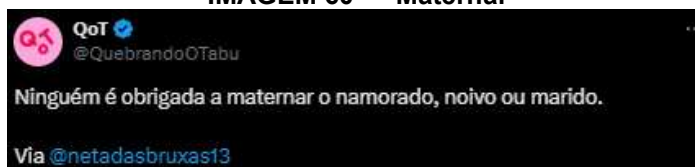
Fonte: Twitter/X

⁸⁵ Disponível em: <https://osf.io/wemjip>. Acesso em: 1 out. 2025.

O enunciado apresenta o dilema do enunciador, preso entre a vontade de realizar atividades de ‘dengo’, próprias de um relacionamento amoroso estável, e realizar atividades de ‘solteiro’, como “ficar” com pessoas diferentes de modo descomprometido, focar em si mesmo, sair com amigos e participar de todo tipo de programação sem as obrigações e acordos de um namoro ou relacionamento fixo. ‘Solteirar’ é o único neologismo de relação afetiva que instancia a construção esquemática $[[X]_{\text{PROP REL}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, em que a ação denotada envolve o potencial de fazer tudo aquilo que indivíduos solteiros fazem, conforme compreendido social e culturalmente. Tanto em ‘dengar’ como ‘solteirar’, há relacionalidade com um agente (no enunciado, expresso em ‘Eu’), dinamicidade (expressa na construção infinitiva) e temporalidade (expressa em perífrase, com o verbo auxiliar ‘quero’, no presente), caracterizando a classe semântica desses neologismos como ações, que exercem função discursiva de predicação sobre o referente ‘Eu’. Dessa forma, ambas as construções neológicas são verbos prototípicos na ocorrência coletada, cujo uso perspectiva, em primeiro plano (como figura), aquilo que se faz em tipos distintos de relacionamento afetivo, e, em segundo plano (como fundo), os tipos de relacionamento em si, com *frame* e *script* próprios.

Temos apenas dois neologismos verbais do domínio RELACIONAMENTO que expressam ação de relação parental, sendo ‘maternar’ e ‘paternar’. Os dois são instanciações de $[[X]_{\text{PROP REL}} -\text{ar}]_{\text{AÇÃO}}$, mas existe comportamento analógico do segundo com relação ao primeiro. Vamos observar como ‘maternar’ se comporta na ocorrência coletada, conforme mostrado na Imagem 60:

IMAGEM 60 — Maternar



Fonte: Twitter/X

A publicação trata de um retuíte, corroborando a crítica realizada por um texto compartilhado em imagem, cuja mensagem condena a “ideia de que as mulheres devem ‘educar’, ‘ajeitar’ namorados, noivos ou maridos.”, como se os estivesse “maternando”, ou seja, tratando como se fossem suas mães. Em ‘maternar’, temos uma rede de atividades integradas e capturadas cognitivamente naquilo que a cultura

atribui ao papel social de ‘mãe’, em especial cuidar e educar os filhos. O que é colocado em questão no enunciado é a atribuição equivocada desse papel de ‘mãe’, com alteração da entidade afetada pelas atividades respectivas de ‘filho’ para ‘cônjuge’. Dessa forma, o texto expressa que nenhuma mulher é obrigada a tratar o cônjuge como se estivesse no papel de sua mãe. Essa fluidez mal direcionada do papel social de mãe é refletida também na base conceptual do neologismo, ‘materno’, que, como conceito de propriedade, é atribuidora de um estado, não de uma entidade fixa (como o objeto ‘mãe’). Em outras palavras, o estado de ‘mãe’ por trás desse neologismo é consequente de se fazer as atividades de ‘mãe’ e não apenas de ser nomeada como ‘mãe’ (em consonância com a expressão popular “mãe é quem cria”).

No enunciado, há um agente que “materna”, expresso em ‘Ninguém’, que compreende todas as entidades com traço semântico de mulher, conforme critérios culturais específicos para se exercer o papel social ‘mãe’. O neologismo apresenta também dinamicidade/transitoriedade, presentes na construção infinitiva *X-ar* e no presente do verbo ‘ser’ da oração principal, a qual a oração subordinada de ‘maternar’ complementa. Essa ação é então empacotada com função de predicação, configurando um verbo prototípico, que salienta uma ação complexa formada por atividades do *script* da propriedade ‘materno’ e é usada para se referir metaforicamente a uma relação conjugal tóxica. Para que esse sentido se realize cognitiva e discursivamente, podemos mencionar pelo menos duas mesclagens conceptuais emergentes dessa ocorrência — entre cônjuge mulher/mãe e entre cônjuge homem/filho —, além da mesclagem conceptual integrativa de atividades, básica dos neologismos verbais.

‘Paternar’ resulta dos mesmos moldes construcionais, com a variação da base conceptual de propriedade ‘paterno’. Assim, o papel social do qual se evocam atividades do *script* é aquilo que se faz ou se é esperado fazer enquanto ‘pai’. É importante considerar também que papéis sociais mudam conforme o momento sócio-histórico e o paradigma de ‘pai’ especificamente é exemplo de como essas mudanças podem se dar no espaço de uma ou duas gerações; o pai brasileiro dos anos 1980 e o pai dos anos 2020 são tipos de pais muito diferentes. Logo, faz-se necessário avaliar verbos de papel social com atenção especial ao contexto histórico em que se dão. Considerando isso, a ocorrência coletada de ‘paternar’ envolve uma concepção mais moderna de pai (até porque é um neologismo), que ganha sentido no enunciado “Paternei (desde a concepção, desde a primeira imagem de ultrassom), paterno e pra

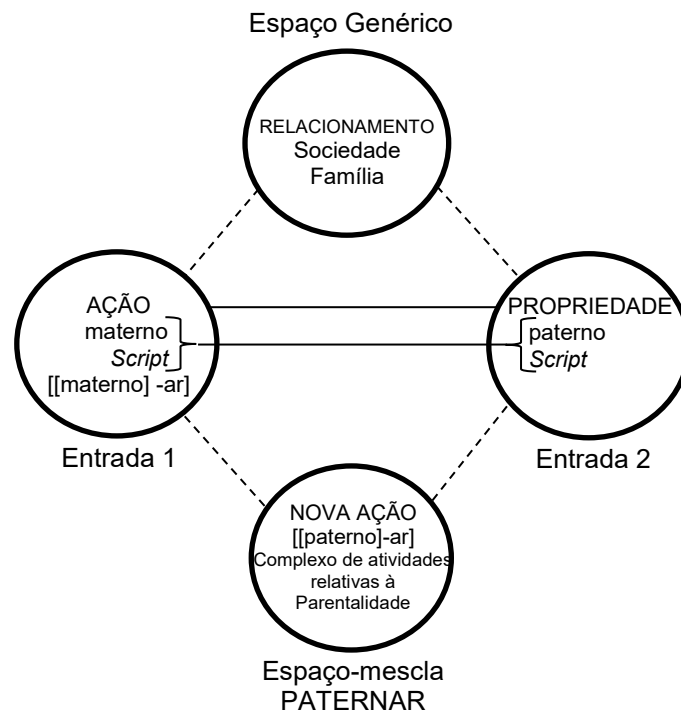
sempre paternarei.”, recortado de uma publicação do Instagram sobre paternidade.⁸⁶ A reiteração tripla do verbo evidencia a presença constante e o acompanhamento do filho ao longo da vida como características do papel atual de pai, além do enunciado realizar-se como uma demonstração pública de afeto paternal, marcado em gerações passadas por uma relação um pouco mais fria, distante e de caráter hierárquico.

Nesse sentido, ‘paternar’ é estar sempre presente na vida dos filhos, cuidando, protegendo, educando, orientando, dando exemplo, apoiando emocionalmente, entre tantas outras. A emergência desse neologismo, porém, aparenta ser ainda mais recente do que ‘maternar’, e pressupõe certa analogia entre ambos. Ao “*googlear*” os dois termos entre aspas, ativando o filtro de busca por *sites* de língua portuguesa, ‘maternar’ conta com cerca de 380 mil resultados contra apenas 58.400 resultados de ‘paternar’.⁸⁷ Somados ao contexto crescente de denúncias contra o abandono paterno dos filhos e à conscientização de desigualdades e sobrecargas sofridas pela mulher, esses números podem representar que o surgimento de ‘paternar’ análogo a ‘maternar’ é um reflexo das pressões sociais para que se equilibrem esses papéis parentais, com um ‘pai’ envolvido na criação do filho além do provimento. Dessa maneira, além de ‘paternar’ evocar atividades características do *script* paterno, por meio da mesclagem conceptual de integração de eventos, outro nível de mesclagem conceptual analógica projeta nesse neologismo atividades do *script* materno, que também passam a compor o papel social de pai, como oferecer carinho e acolhimento, ser ativo nos cuidados básicos da criança e ter abertura emocional nas interações. Vide no diagrama da Imagem 61 proposta de ilustração para esse tipo de mesclagem conceptual:

⁸⁶ Disponível em: <https://osf.io/vd5tq>. Acesso em: 30 set. 2025.

⁸⁷ Pesquisa atualizada em 6 de outubro de 2025.

IMAGEM 61 — Mesclagem conceptual em ‘paternar’



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesse nível de análise, o diagrama ilustra uma mesclagem conceptual por rede de escopo duplo. Os espaços de entrada são estruturados por *frames* e *scripts* distintos, um relacionado ao conceito de ação 'materno' e o outro ao conceito de propriedade 'paterno', ambos como conceitos sociais e familiares contidos no domínio de RELACIONAMENTO, do espaço mental genérico. A forma construcional de uso de 'maternar', na entrada 1, provê o modelo esquemático X-ar para o conceito 'paterno'. Ocorre a projeção seletiva dos elementos das entradas, atualizados pelo contexto de uso comunicativo, com base social, cultural e histórica. No espaço-mescla, a estrutura emergente é consolidada em um novo *frame* e um novo *script* para expressar uma ação complexa de parentalidade, que compreende atividades paternas integradas a atividades ditas serem exclusivas da mãe, em paradigmas sociais passados. A expressão desse novo conceito se dá pela estratégia morfossintática verbal prototípica X-ar, com formação análoga de 'paternar' com base em 'maternar', atualizando o papel social 'pai', com foco naquilo que a figura paternal deve fazer na atualidade para assim ser chamado.

Nesta seção, concluímos nossa análise dos dados coletados com verbos sociais do domínio RELACIONAMENTO, avaliando como neologismos verbais atualizam relações afetivas e relações parentais, considerando necessidades e dinâmicas atuais

de papéis sociais no âmbito familiar e romântico. No próximo capítulo, traremos conclusões sobre nossas análises, bem como as consequentes generalizações cognitivas, construcionais e criativas alcançadas.

8 CONCLUSÕES

Discutimos o funcionamento cognitivo e construcional de neologismos verbais a partir da análise de 101 construções lexicais novitativas, distribuídas entre oito domínios conceptuais, na ordem e quantidade respectiva: a) TEMPO: 11 neologismos; b) LAZER: 7 neologismos; c) TRABALHO: 6 neologismos; d) GAMES: 12 neologismos; e) REDES SOCIAIS: 19 neologismos; f) INFORMÁTICA: 21 neologismos; g) COMPORTAMENTO: 18 neologismos; h) RELACIONAMENTO: 7 neologismos.

Cada domínio foi dividido em grupos semânticos decorrentes das novas ações emergentes com os neologismos e suas afinidades, enquanto expressões situadas em necessidades específicas de cada área. Essa organização funcional demonstra que a criação lexical se pauta na estrutura social e cultural dos domínios em que emerge. Para o domínio de TEMPO, tivemos ações de dias (8 neologismos), de meses (2 neologismos) e de eventos marcantes (1 neologismo). Para o domínio de LAZER, tivemos ações de locais (3 neologismos), pessoas (1 neologismo), encontros sociais (2 neologismos) e entretenimento doméstico (1 neologismo). Para o domínio de TRABALHO, tivemos ações de modalidades (2 neologismos), de procedimentos técnicos (3 neologismos) e de resultados (1 neologismo). Para o domínio de GAMES, tivemos ações de probabilidade (3 neologismos), de jogabilidade (7 neologismos) e de administração de jogo (2 neologismos). Para o domínio de REDES SOCIAIS, tivemos ações de publicação (6 neologismos), de recepção/repercussão de conteúdos (8 neologismos), de navegação (2 neologismos) e de *memes* (3 neologismos). Para o domínio de INFORMÁTICA, tivemos ações de operações de plataformas (6 neologismos), de criação/edição virtual (5 neologismos), de gerenciamento de sistema (5 neologismos) e de funcionamento (4 neologismos). Para o domínio de COMPORTAMENTO, tivemos ações de conflito/provocação (5 neologismos), de excesso (8 neologismos) e de bem-estar (5 neologismos). Para o domínio de RELACIONAMENTO, tivemos ações de relação afetiva (5 neologismos) e de relação parental (2 neologismos).

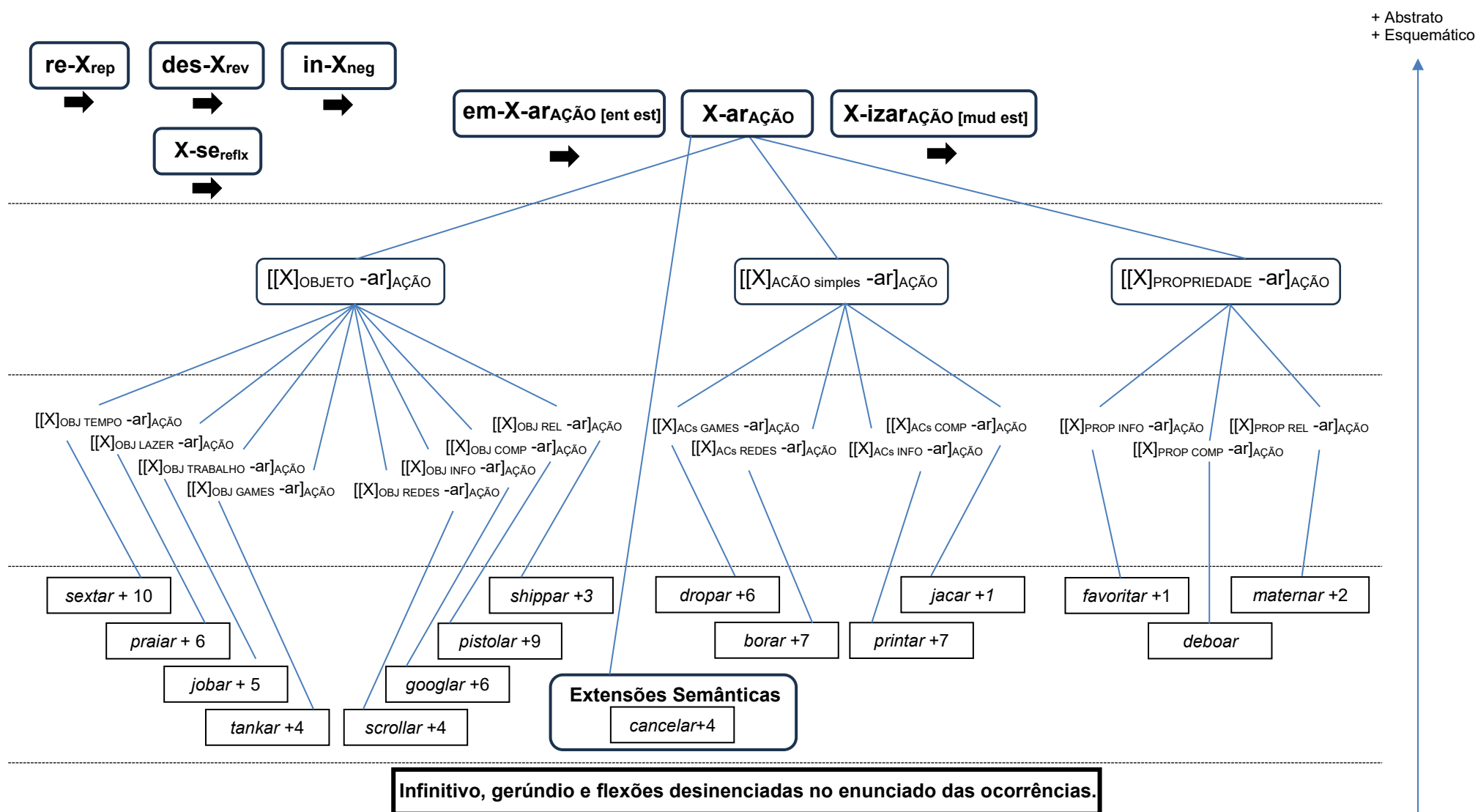
Além dos grupos semânticos delinearem necessidades comunicativas dentro de cada domínio que motivam o surgimento de neologismos, eles parecem refletir certas tendências de importância no ecossistema de cada esfera. Por exemplo, no domínio GAMES, a maior quantidade de neologismos de jogabilidade pode se dever à importância desse tópico nas interações do meio; da mesma forma, em REDES

SOCIAIS, o destaque para neologismos de recepção/repercussão pode ganhar justificativa pelo foco natural na busca de engajamento promovida pelas redes. Esse movimento é reiterado em outros domínios (ações de dias, no domínio de TEMPO, de procedimentos técnicos, em TRABALHO, de lugares, em LAZER), mas não há nesta pesquisa direcionamento quantitativo ou métrica adequada para definições discretas sobre esse ponto; deixamos, em vez disso, esse índice para ensejar futuras contribuições.

50 dos 101 neologismos analisados nesta tese são estrangeirismos, formados na combinação entre construções vernáculas do português brasileiro e construções do inglês. No geral, a construção de base conceptual é importada do inglês e combinada/mesclada à construção morfológica *X-ar* do português brasileiro e seu paradigma flexional. Na proporção de neologismos por domínios, GAMES e INFORMÁTICA são os que mais apresentaram estrangeirismos, respectivamente 11 em 12 e 18 em 21. Em seguida, ficam: REDES SOCIAIS, com 12 estrangeirismos em 19 neologismos; TRABALHO, com 4 em 6; RELACIONAMENTO, com 3 em 7; e COMPORTAMENTO, com 2 em 18 (TEMPO e LAZER não tiveram estrangeirismos). Esse comportamento dos dados corrobora a afirmativa de estabelecimento do inglês como língua franca global, sobretudo do meio digital da internet, como ilustram os três domínios de destaque, GAMES, REDES SOCIAIS e INFORMÁTICA, próprios de neologismos verbais digitais, que compõem áreas tecnológicas. A partir da análise, compreendemos que o índice de estrangeirismos depreendido em nosso acervo representa um fenômeno que não é exclusivo do contexto brasileiro. A anglicização global incide não apenas na tecnologia digital, mas em outras áreas que se promovem por meio das conexões favorecidas por essa tecnologia, como o *marketing*, os *games*, os negócios e o mercado de trabalho, entre outras tantas que ultrapassam em muito os limites de nosso recorte de análise. Das lacunas de expressão em nossa língua já preenchidas por construções lexicais do inglês e do prestígio de uso do inglês culturalizado em dadas áreas da experiência humana, surgem necessidades que esses estrangeirismos emergem para preencher, como neologismos.

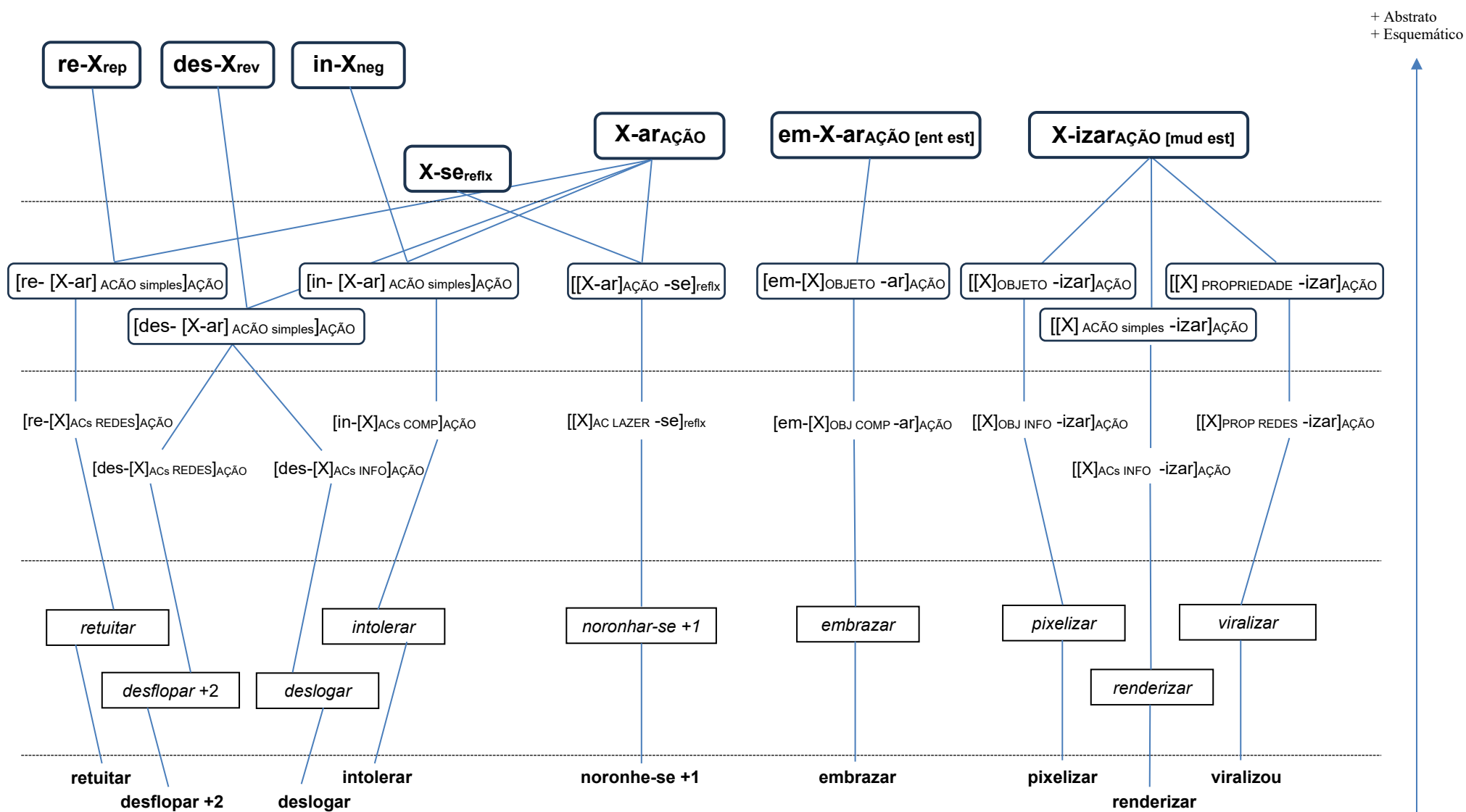
A organização construcional dos neologismos analisados nesta tese é representada na seguinte rede construcional, proposta em duas partes nas Imagens 62 e 63:

IMAGEM 62 — Rede construcional de neologismos verbais — Parte 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

IMAGEM 63 — Rede construcional de neologismos verbais — Parte 2



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em ambas as imagens, vemos na extremidade direita a escala do contínuo que varia entre o nível de gradação mais abstrato/esquemático e o mais específico/substantivo. No espectro geral das construções linguísticas, mostrado na Imagem 1, essa proposta de representação localiza-se em algum ponto entre o léxico (de natureza fixa) e a morfologia (de natureza semipreenchida), ampliada conforme a análise de nossos dados.

Na faixa mais abstrata da parte primeira, na Imagem 62, apresentamos estratégias morfossintáticas de criação lexical, centralizadas por construções restritas à expressão de ações e concorrentes entre si: *em-X-ar*, *X-ar* e *X-izar*. *X-ar* denota ações genéricas, enquanto *em-X-ar* especifica ações de entrada em determinado estado (marcado pelo índice $_{ent\ est}$) e *X-izar* ações de mudança de estado ($_{mud\ est}$). Na mesma faixa, em posição mais alta e esquemática do que as construções de ação, temos as construções prefixais *des-X*, *re-X* e *in-X*, cujos índices semânticos $_{rev}$, $_{rep}$ e $_{neg}$ (reversão, replicação e negação) podem incidir sobre expressões de ações, como no caso de nossos dados, mas também sobre a expressão de outras classes semânticas, como objetos e propriedades; é o que faz dessas construções mais abstratas, por serem menos restritas semanticamente com relação às três principais classes semânticas mencionadas por Croft (2022). Essas construções constituem-se como estratégias morfossintáticas não verbais que podem formar novos verbos, devido à possibilidade de se criar ações inteiramente novas, com *scripts* originais, resultantes da mesclagem dos conceitos captados nas construções combinadas. Em posição mais baixa, na mesma faixa, temos *X-se*, uma estratégia enclítica com conteúdo informativo reflexivo ($_{reflx}$) que deve incidir, necessariamente, sobre uma construção que expressa ação, sendo, portanto, dependente de construções como *X-ar* e *X-izar*; é o que justifica seu posicionamento mais menos esquemático do que estas. As setas indicam que as instanciações das respectivas construções serão desdobradas na segunda parte da rede esquemática, na Imagem 63.

Nas faixas seguintes, ainda na Imagem 62, temos o desdobramento das construções que instanciam *X-ar*, a principal estratégia morfossintática dos neologismos verbais analisados e codificação prototípica para a função verbal, que envolve o empacotamento de predicação de um conteúdo semântico de ação.

No nível subsequente, temos três grandes construções esquemáticas instanciadas de *X-ar*, com papéis restritos a *frames* correspondentes às classes semânticas maiores de objeto, ação e propriedade. Nessas construções, estão

expressos três tipos de mesclagens entre conceitos para originar novas ações: *X-ar* com base conceptual *X* de objeto; *X-ar* com base conceptual *X* de outra ação, de natureza mais simples que a resultante, de teor mais específico e complexo; *X-ar* com base conceptual *X* de propriedade.

No terceiro nível, em posição média entre construções mais esquemáticas e mais específicas, as três construções ganham especificações semântico-cognitivas com domínios conceptuais pareados aos *frames* de classe semântica e *scripts* de atividades organizadas mediante conhecimento enciclopédico relacionado. Nestes, a ação complexa que emerge com o neologismo parte não da base de uma classe semântica geral, como objeto, mas das atividades captadas do *script* de um dado objeto de TEMPO, por exemplo, compreendido em todas suas relações coletivas, subjetivas, experienciais. Percebemos nas construções *X-ar* que todos os oito domínios dos neologismos verbais coletados têm exemplares que partem de conceitos de objetos, enquanto metade dos domínios apresentam exemplares que partem de ações e apenas três partem de conceitos de propriedade.

No quarto nível, mais distante da abstração e mais próximo da substancialidade, temos os neologismos que instanciam o nível superior, em forma lexemática, compreendendo a saturação dos processos cognitivos e construcionais das construções esquemáticas, mas ainda de natureza semipreenchida, pelas possibilidades de variação flexional de pessoa, número, tempo, aspecto e modo. É importante ressaltar que esse potencial não licencia o uso irrestrito de todo o paradigma, mas, como apontado na análise do neologismo 'sextou', parte do uso inicial de uma dessas possíveis formas e amplia seu comportamento morfossintático com novas formas à medida em que se difunde como vocábulo. Propomos também que é nesse nível em que se efetiva a origem dos neologismos semânticos verbais; diferentemente das outras construções morfológicamente estruturadas, neologismos por extensão semântica disparam processos cognitivos primários — mesclagem conceptual, metáfora, metonímia, analogia — sobre construções lexicais já existentes e de paradigma estruturado para criar um novo uso. Assim, mesmo que um neologismo verbal se concretize a partir de uma estratégia morfossintática básica (participando do nível lexical mais abstrato/esquemático, como pela construção *X-ar*), sua inovação realiza-se já no nível da palavra. Isso, no entanto, não impede que o neologismo semântico tenha comportamento morfossintático distinto da construção lexical que expande; a novidade também pressupõe novos trajetos para a palavra

dentro de seu paradigma morfológico e suas possibilidades sintáticas, como ocorre com o uso intransitivo do neologismo semântico 'perdi'. Daí o posicionamento de extensões semânticas neste nível.

O nível seguinte, a faixa mais específica e substantiva, pertence ao enunciado, à pragmática e ao discurso, sendo base para a construção de nossas abstrações, como realização material de nossos neologismos na língua. Partindo de nossa análise, esse nível compõe-se por construções infinitivas, de gerúndio e flexões diversas manifestadas nas ocorrências de nossos dados, a serem quantificadas e comentadas depois da explicação da parte segunda de nossa rede construcional.

Na continuação da rede de construções proposta para neologismos verbais, na Imagem 63, temos o desdobramento das estratégias morfossintáticas indicadas por setas na primeira parte. No primeiro nível, o mais esquemático, reiteramos a posição dessas estratégias em sua relação com a construção *X-ar*, em posição paralela/concorrente, mais abstrata (construções prefixais) ou menos abstrata (construção enclítica). No segundo nível, demonstramos construções de combinação entre classes semânticas básicas: as construções prefixais criam novas ações especificadas por seus índices semânticos, a partir de bases conceptuais de ações mais simples; a construção parassintética *em-X-ar* cria uma nova ação específica de ingresso em estado a partir de uma base conceptual de objeto; a construção *X-izar* é instanciada por bases conceptuais das três classes semânticas básicas (objeto, ação e estado) combinadas à sua proposta semântica de mudança de estado para criar uma nova ação específica. A construção *X-se* integra-se a construções *X-ar* de ação da qual, como já explicado, é dependente, atribuindo ideia reflexiva que também estrutura a novidade dos neologismos verbais envolvidos ('noronha-se' e 'canastre-se'), como uma estratégia complementar à primeira.

No nível intermediário, as construções de combinação entre classes semânticas recebem domínios e *scripts* que servirão para organizar as atividades a serem integradas na mesclagem conceptual que resulta na ação emergente, expressa pelo neologismo. A construção *re-X*, por exemplo, tem sua base conceptual de ação simples situada no domínio das REDES SOCIAIS, com a construção de ação '*tuitar*', para resultar no neologismo '*retuitar*', que mescla atividades do *script* da base à proposta semântica de replicação indicada pela estratégia prefixal. O movimento das outras construções prefixais é similar, com *des-X* atuando sobre ações de REDES SOCIAIS e Informática e *in-X* sobre uma ação do domínio COMPORTAMENTO. *X-se* integra-se a

uma construção de ação reflexiva de Lazer, *em-X-ar* a uma construção de objeto de Comportamento para criar uma ação de ingresso em estado, enquanto *X-izar* parte de um objeto e uma ação de Informática, além de uma propriedade de Redes Sociais, compondo ações de mudança de estado. O próximo nível traz a emergência dos neologismos que instanciam as construções anteriores em sua face ampla, paradigmática, partindo ainda de seu uso substancial, codificado no nível seguinte por meio dos formativos *-e* ('desprecise', 'noronha-se', 'canastre-se'), *-ou* ('viralizou'), *-er* (desver) e *-ar* (todos os outros).

Considerando a rede construcional integralmente, em seu nível lexical mais substantivo e específico, o comportamento morfossintático geral dos neologismos coletados é assim descrito, em ordem quantitativa:

- 58 construções *X-ar* (infinitivo, 1ª conjugação [C1]);
- 21 construções *X-ou* (3ª pessoa, singular, pretérito perfeito, indicativo, C1);
- 11 construções *X-ei* (1ª pessoa, singular, pretérito perfeito, indicativo, C1);
- 3 construções *X-e* (2ª pessoa, singular, presente, imperativo, C1);
- 1 construção *X-o* (1ª pessoa, singular, presente, indicativo, C1);
- 1 construção *X-a* (3ª pessoa, singular, presente, indicativo, C1);
- 1 construção *X-aram* (3ª pessoa, plural, pretérito perfeito, indicativo, C1);
- 1 construção *X-amos* (1ª pessoa, plural, pretérito perfeito, indicativo, C1);
- 1 construção *X-ando* (gerúndio, C1);
- 1 construção *X-er* (infinitivo, 2ª conjugação [C2]);
- 1 construção *X-i* (1ª pessoa, singular, pretérito perfeito, indicativo, C2);
- 1 construção *X-ir* (infinitivo, 3ª conjugação).

Para essa contagem, foi considerada apenas a ocorrência principal coletada de cada neologismo verbal, registrada em nosso acervo digital do OSF.⁸⁸ A maioria dos neologismos constaram em forma infinitiva, livre de amarras temporais em sua semântica, partindo dessas para formas personalizadas marcadas pela exploração do paradigma flexional ou pelo uso de perífrases verbais, que constaram em 21 das ocorrências coletadas. As duas formas flexionais mais expressivas de nossos dados codificam informações de número singular, tempo passado e modo indicativo, apresentando a necessidade de utilizar neologismos para narrar e relatar experiências. Há de se considerar ainda que nossa pesquisa não era voltada à

⁸⁸ Disponível em: <https://osf.io/2xd3zl/>. Acesso em: 28 out. 2025.

exploração do comportamento morfossintático dos neologismos, mas, sim, à constatação de uso manifestada em qualquer forma. Na coleta ativa, por exemplo, priorizamos atestar o uso geral dos neologismos, sem regularidade para as entradas digitadas nos mecanismos de busca das redes sociais ou de plataformas como o Google; ora pesquisavam-se as possíveis construções neológicas em forma infinitiva, ora em formas flexionadas diversas, em que se esperava encontrar os exemplares. Certamente, isso influenciou o quantitativo de formas verbais aqui apresentado, ainda que a expressividade dos números possa refletir tendências concretas no uso dos neologismos relacionados.

Considerando o comportamento sintático, não representado em nossa proposta de rede construcional, há ainda a constatação de transitividade dos dados. Conforme as ocorrências, 63 dos 101 neologismos coletados apresentam-se integrados a construções intransitivas, contra 37 neologismos combinados a construções transitivas diretas e apenas 1 integrado a uma construção transitiva indireta. Funcionalmente, isso valida a ideia de que construções neológicas verbais tendem a ser mais independentes em sua identidade semântica, exigindo menos argumentos para efetivar-se em seu polo funcional. ‘Sextar’, por exemplo, integra em si toda uma rede de associações culturais e sociais captadas do *frame* de um objeto de tempo, o dia da semana ‘sexta-feira’. Ainda assim, como expressão de um conceito de ação, ‘sextar’ depende de sua relacionalidade característica com um agente potencial, que pratique seu *script* (emergente) de atividades. A cena cognitiva inteira está no neologismo verbal, licenciando inclusive usos interjectivos e sem participantes expressos, como “Sextou!”.

Com relação às bases conceptuais presentes no 2º nível da rede construcional, em suas duas partes, temos 57 neologismos verbais que expressam novas ações partindo do *frame* de construções que expressam a classe semântica de objeto, seguidos de 32 neologismos verbais criados a partir da classe semântica de ação e apenas 7 neologismos a partir da classe semântica de propriedade. Além destes, 5 neologismos verbais expressam novas ações por meio de extensão semântica, com criatividade originada não de padrões conceptuais morfológicos, mas de dinâmicas específicas de mesclagem conceptual, emergentes já em um nível lexical mais substantivo.

Os processos criativos envolvidos nesses dois tipos de construções configuram-se como manifestações diferentes de criatividade lexical. As construções

esquemáticas marcadas pelas estratégias, verbais ou não verbais, *X-ar*, *X-izar*, *em-X-ar*, *des-X*, *re-X*, *in-X* e *X-se*, fazem parte de um mesmo leque produtivo da estrutura da língua e são corriqueiras, prevendo dada criatividade restrita por um sistema de combinações formais. A criatividade aqui está em palavras originais que nascem das possibilidades combinatórias, dentro de regras fixas, apropriadas para atender demandas comunicativas. Retomando as classificações de criatividade (F)ixa (produtiva) e (E)xtensiva (subversiva) de Sampson (2016), esses são neologismos-F, inovados pela criatividade fixada presente no sistema linguístico.

Os neologismos semânticos verbais, criados por extensão semântica, são disparados por processos cognitivos e conceptuais que não têm previsibilidade formal e rompem com o sistema produtivo da língua, alargando o leque de possibilidades além de seu escopo combinatório natural a partir de processos cognitivos de domínio geral, como a mesclagem conceptual. A criatividade aqui está em palavras originais que nascem da subversão das restrições produtivas, além das regras fixas, também para atender demandas comunicativas. Estes são neologismos-E, inovados por criatividade extensiva que amplia o sistema linguístico.

Assim, observamos que 96 de nossas construções neológicas verbais são neologismos-F, criados por processos criativos morfológicos produtivos como prefixação, sufixação, parassíntese, enquanto apenas 5 construções neológicas são neologismos-E, criados por processos conceptuais de caráter idiossincrático, como extensões semânticas, além de outros não presentes em nossos dados, como *hapaces legomena*, formações por analogia e alguns tipos de truncamentos e cruzamentos vocabulares.

A mesclagem conceptual se mostrou presente tanto nos neologismos-F quanto nos Neologismos-E, evidenciando-se como um processo cognitivo motor e ulterior ao potencial criativo lexical (e linguístico/construcional). Além disso, a mesclagem conceptual mostrou-se adequada para descrever e explicar nosso objeto amplamente, por abarcar outros processos cognitivos de domínio geral, como a metáfora e analogia. A partir de propostas de 17 diagramas de mesclagem conceptual, explicamos integrações conceptuais envolvidas na ocorrência de nossos dados, organizadas da seguinte maneira:

- 1 mesclagem básica de nível morfológico, centrada nos neologismos-F, a partir de escopo duplo;

- 1 mesclagem básica de nível lexical para neologismos verbais, a partir de escopo simples;
- 8 mesclagens de nível lexical de neologismos-F, a partir de escopo simples, com base nas estratégias *X-ar* ('sextar', 'copar', 'noronhar', 'praiar' e '*jobar*'), *X-izar* ('viralizar'), *re-X* ('retuitar') e *em-X-ar* ('embrazar');
- 1 mesclagem de nível morfolexical de neologismo-F ('sextar'), a partir de escopo simples, centrada em processos analógicos deste como produtor de novas construções de mesmo domínio ('sabadar', 'dezembrar', 'copar', de TEMPO);
- 1 mesclagem de nível lexical de neologismo-F ('paternar'), a partir de escopo duplo, centrada em processos analógicos deste como produto de analogia com outra construção de mesmo domínio ('maternar', de RELACIONAMENTO).
- 1 mesclagem de nível lexical de neologismo-E ('cancelar'), a partir de escopo simples;
- 4 mesclagens de nível lexical de neologismos-E, centrado em processos cognitivos originadores de extensões semânticas nas construções 'cancelar' (metáfora, por escopo simples), 'subir' (analogia, por rede espelho), 'perder' (metáfora, por escopo duplo) e 'lacrar' (metáfora, por escopo duplo).

Como observado em construções como 'sextar' e 'cancelar', é possível representar mesclagens conceituais em diversos níveis e em perspectivas diferentes desses níveis sobre um único dado, ilustrando a complexidade de nossas redes cognitivas de integração. Ainda, foi observado que ao partirmos do uso para elaboração didática das mesclagens, estas podem ser realizadas por diferentes tipos de redes em níveis menos esquemáticos, como demonstrado nas extensões semânticas dos neologismos-E, que se deram por três tipos diferentes de rede (escopo simples, escopo duplo e rede espelho). Ou seja, quanto mais regular (mais criativa-F) for a construção neológica, mais regulares serão as mesclagens por trás de sua criatividade.

Ao longo da análise construcional e cognitivo-integrativa dos neologismos verbais, demonstramos que o uso novitativo de construções só é realizável na língua a partir das operações de construtura, que servem para perspectivar a prática

linguística do falante. Algumas das construturas apresentadas em nosso referencial são parte estrutural dos modelos teóricos que aplicamos nos dados, enquanto outras foram mencionadas pontualmente, complementando a análise cognitiva de algumas ocorrências.

Construturas como *script*, seleção, *framing*, perfilamento e relacionalidade mostraram-se basilares na análise de todos os neologismos verbais desta tese. No modelo analítico de mesclagem conceptual aplicado, parte-se de um *script* (uma rotina de atividades), situado em dado *frame* e domínio de um conceito, para se selecionar atividades licenciadas pela cena cognitiva que o falante deseja concretizar na língua. Essas atividades são matéria-prima para o *framing* (a estruturação conceptual) de um novo conceito, estabelecido na estrutura emergente da mescla. Construcionalmente, as estratégias verbais *X-ar*, *X-izar* e *em-X-ar* perfilam a expressão desse novo conceito como ação, uma entidade conceptual caracterizada por sua relacionalidade com outra entidade e sua dinamicidade/transitoriedade.

Construturas como dinâmica de forças, atenção dinâmica e alinhamento figura/fundo ressaltaram diferentes formas de se trazer saliência ao neologismo como unidade conceptual integrada, sendo abordadas de maneira pontual e exemplificativa. Da dinâmica de forças, encontramos exemplos nos quais a construção prioriza expressar que o conceito de ação é disparado pela relação de causalidade com outras entidades, como na escolha de “*dropei* um item” em vez de “*consegui* um item”, explicada na seção de análise de neologismos verbais de *Games*. Da atenção dinâmica, encontramos exemplo na ocorrência do neologismo ‘*scrollar*’, com uso metafórico que perspectiva analogia entre a movimentação meio virtual estático das redes e uma caminhada física; quem “caminha”, em verdade, é a atenção/mente, não o corpo. O alinhamento figura/fundo realiza-se na própria relação de saliência da entidade ação expressa com relação aos outros elementos presentes na cena cognitiva. Na análise de ‘viralizar’, por exemplo, essa saliência do neologismo verbal pode “contaminar” um participante relacionado, como um agente ou paciente em voz média. No enunciado “O nome de Hytalo Santos viralizou nas redes sociais”, ‘O nome de Hytalo Santos’ é o objeto evidenciado pelo neologismo verbal, ganhando contraste contra o fundo, denotado por ‘nas Redes Sociais’.

Dessa forma, as construturas dos neologismos verbais analisados caracterizaram-se por conceptualizarem na língua novas experiências humanas do contexto brasileiro em dois escopos principais: a) integração de eventos, sintetizando

conjuntos de atividades de *frames* e *scripts* próprios em construções lexicais únicas e favorecendo o uso do neologismo com relação a construções mais analíticas ou concorrentes; b) proeminência, atribuindo posição de dinamismo e destaque à ação emergente, dentro do enunciado em que se insere.

Reunimos neste capítulo, com base em nossa análise, generalizações, quantificações e comentários conclusivos a respeito dos neologismos verbais, com atenção a: a) organização de domínios conceptuais; b) presença expressiva de estrangeirismos; c) rede construcional geral das construções coletadas; d) tipos de criatividade envolvidas; e) redes de mesclagem conceptual; f) e construturas neológicas essenciais e pontuais. A seguir, retomaremos nossa hipótese para verificação e integraremos nossas principais considerações acerca desta tese, bem como suas limitações e seus possíveis desdobramentos.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta tese, discutimos o funcionamento de neologismos verbais do português brasileiro em redes sociais a partir de construções esquemáticas de nível morfológico e de processos cognitivo-conceituais. Partimos da Gramática de Construções (Croft, 2001, 2007, 2022; Hoffmann, 2022a), da teoria de Mesclagem Conceptual (2002, 2006) e de operações de construtura revisadas por Croft e Cruse (2004) para elaborar um modelo de análise que abordasse os neologismos em suas diferentes manifestações criativas. A proposta era trazer maior compreensão sobre as operações cognitivas e construcionais por detrás de processos criativos neológicos que permeiam a língua, desde suas realizações mais substantivas até as mais abstratas e esquemáticas. Nossas reflexões nos levam a algumas considerações pertinentes, sobre as quais discorreremos neste capítulo, guiados pela retomada de nossa questão de pesquisa: Quais seriam os mecanismos cognitivos e criativos por trás da emergência e do uso de neologismos verbais do português brasileiro nas redes sociais?

Nossa hipótese era de que a criação e o uso de neologismos verbais: 1) operam por meio de mesclagem conceptual para integrar atividades evocadas de qualquer classe semântica, como ação, objeto ou propriedade, em um novo conceito de ação; 2) o novo conceito de ação é perfilado com saliência em uma única construção lexical, por meio de estratégias verbais prototípicas.

A assertiva 1 sustenta-se, amparada especialmente pela categorização de classes semânticas/empacotamento de informações proposta por Croft (2022) e pelo processo de mesclagem conceptual, que se apresenta como motor essencial da criatividade lexical (e linguística). A mesclagem integra e organiza eventos para cobrir a lacuna de expressões complexas e específicas, conforme a necessidade comunicativa.

A assertiva 2 foi parcialmente verificada, demonstrando a complexidade do fenômeno. Confirmou-se que a nova ação é conceptualizada em uma única palavra, atribuindo saliência ao *script* de atividades da base conceptual, em vez da base conceptual em si. Com relação à estratégia morfossintática, nossa análise demonstra que há estratégias não verbais responsáveis pela criação de neologismos verbais, como as construções prefixais, que integram também construções não verbais, e os

neologismos semânticos, cujos processos criativos conceptuais não são motivados diretamente na morfologia.

Todos os neologismos coletados cumprem finalidade de expressar novas ações, independentemente da função discursiva empacotada no uso, seja para referenciar, modificar ou predicar. Essas ações são novos conceitos complexos que integram redes de atividades projetadas de outros conceitos, a partir do processo de mesclagem conceptual. O neologismo verbal manifesta-se como expressão linguística marcada pela integração de eventos concentrada em uma única construção de nível lexical.

O conceito de ação expresso pelos neologismos verbais envolve duas dimensões principais de estrutura conceptual: a) um *frame* emergente, contendo um *script* das atividades aceitas e esperadas pela comunidade linguística, armazenado e categorizado na cognição a partir da experiência sócio-histórico-cultural; b) um domínio conceptual, mais abstrato, que abarca a base conceptual e serve para organizar o *framing* da nova construção, como os seguintes, referentes aos nossos dados: TEMPO, TRABALHO, LAZER, GAMES, REDES SOCIAIS, INFORMÁTICA, COMPORTAMENTO e RELACIONAMENTO.

Situada em um domínio, a base conceptual pode compreender um conceito de qualquer natureza semântica — um objeto, uma ação, uma propriedade — fornecendo estrutura cognitiva ao *frame* e *script* do neologismo verbal para se evocarem e se mesclarem atividades, inaugurando uma nova ação complexa. O neologismo ‘praia’, por exemplo, mescla em uma única construção lexical vários grupos de atividades culturalmente captadas no domínio de LAZER, diretamente envolvidas no local ‘praia’ (um conceito de objeto): atividades de descanso (tomar sol, ler um livro), atividades aquáticas (nadar, mergulhar), atividades físicas (caminhar, praticar esportes de praia), atividades sociais (paquerar, frequentar bares), entre outras. Essas atividades são captadas cognitivamente por meio de conhecimentos coletivos, compreendidos cultural e socialmente como o que se espera que seja feito em determinado contexto, e individuais, mediante particularidades advindas da experiência subjetiva do falante.

A mesclagem conceptual fundamental dos neologismos verbais analisados pode ser representada por rede de escopo simples, abarcando: a) mapeamento de atividades de um dos espaços de entrada configuradas conforme o *frame* organizador e o *script* de entidade conceptual base de outro espaço de entrada; b) compartilhamento entre as entradas de um domínio conceptual e seus elementos, no

espaço genérico; c) seleção e projeção de atividades dos espaços de entrada para a estrutura emergente do espaço-mescla; d) composição de um complexo de atividades unificadas, com combinações não presentes nas entradas, para criar um novo conceito de ação, culminante no neologismo verbal.

No entanto, neologismos semânticos, como ‘cancelar’ e ‘perder’, exigiram outros níveis de representação de mesclagem conceptual, visto que seu processo criativo fundamental se sustenta em movimentos conceptuais metafóricos ou analógicos mais complexos. Nesses casos, foram utilizados outros tipos de redes de integração, como o escopo duplo e a rede espelho, correspondentes à realização mais idiossincrática e menos esquemática desses neologismos. Em síntese, no tratar de nossos dados, a mesclagem conceptual constrói uma nova ação integrando e organizando eventos em uma construção lexical novitativa, a fim de cobrir duas situações principais: a) a lacuna de expressão de uma ação complexa e específica relacionada a outro conceito; b) a necessidade de se prestar ênfase às atividades relacionadas a dado conceito e não ao conceito em si.

Em outros termos, integramos eventos em novos verbos para expressar novas ações a respeito de algo e enfatizá-las. Essa ênfase/saliência/proeminência dos neologismos verbais é ainda reforçada por operações de construtura essenciais ao próprio processo de mesclagem conceptual combinadas a construturas complementares, que conceptualizam a experiência cognitiva relacionada. Essa ênfase pode justificar a escolha lexical entre o neologismo e palavras concorrentes ou construções analíticas de significado aproximado, como ‘*jobar*’ em vez de ‘trabalhar’ ou ‘fazer um *job*’, ou ‘*sextar*’ em vez de “curtir a sexta-feira”.

Com base em Sampson (2016, *apud* Hoffmann, 2022b), propomos que a criatividade neológica pode se manifestar de modo fixo, contido em um leque produtivo previsto em dados sistema de regras e padrões, que chamamos de neologismos-F, e de modo extensivo, subvertendo e extrapolando o leque de possibilidades sistêmicas, que chamamos de neologismos-E. Classificamos dentro dos neologismos-F todas as construções neológicas verbais que engatilham a novidade a partir de estratégias morfossintáticas e suas construções esquemáticas, como *X-ar*, *X-izar*, *em-X-ar*, *des-X*, *re-X* e *in-X*. Construções neológicas verbais realizadas por extensões semânticas foram classificadas nos neologismos-E, por seu caráter extensivo não decorrente de previsibilidade formal.

A partir dos resultados da análise e das generalizações abstraídas de nossos dados, podemos compreender e representar o neologismo verbal do português brasileiro como uma construção com as seguintes características:

- instancia a construção [[X]objeto -ar]ação;
- é expressão de um conceito de ação composto por atividades relacionadas a um conceito de objeto;
- tem empacotamento de informação de predicação;
- se integra a construções intransitivas;
- é criado por criatividade-F (produtivo).

A presença expressiva de estrangeirismos do inglês (50 em 101 neologismos verbais) também se faz relevante na observância dos dados, evidenciando o lugar de dominância e prestígio global da língua inglesa na internet e nas redes sociais, motivada por processos de globalização e interculturalização, sobretudo em áreas como tecnologia, corporativismo e marketing. Esses estrangeirismos, no entanto, são neologismos que expressam novas ações com base em conceitos estrangeiros concebidos pela ótica do falante de português brasileiro; na realidade, não há conceitos estrangeiros nessas construções, há conceitos locais criados por impressões do conceito estrangeiro.

O mapeamento entre forma e função das construções neológicas analisadas cumprem os três princípios propostos por Croft (2022), demonstrando: a) que forma e significado são de livre combinação; b) que certos empacotamentos são favorecidos pelo que a realidade da comunicação demanda; c) que não há mapeamento construcional que escape à natureza cultural e convencional das interações linguísticas. Assim, os neologismos verbais analisados ocorrem como verbos prototípicos, por terem em seu polo funcional principalmente a combinação do empacotamento de informação de predicação com o conceito de ação, mas não se restringem a esse uso, podendo ser diferentemente motivados conforme o contexto cultural, social do qual seu uso emerge.

Concluimos assim que a hipótese explica nosso objeto e responde nossa questão, com uma pequena lacuna. Criamos novos verbos para expressar um conceito de ação mais específico e complexo, por meio de uma construção lexical única que mescla cognitivamente uma rede de conhecimentos enciclopédicos. Codifica-se essa nova ação complexa na língua com: a) estratégias verbais

prototípicas, como *X-ar*; b) estratégias não verbais mais abstratas, como *des-X* e outras construções prefixais, combináveis com construções de qualquer classe semântica; c) construções verbais lexicais, como ‘cancelar’ e outras formas estabelecidas de palavras, atualizadas em sua função por processos conceptuais de domínio geral, como a mesclagem conceptual.

Entre as limitações desta pesquisa, pontuamos as dificuldades naturais das metodologias clássicas de coleta de dados neológicos, debatidas no capítulo metodológico: a percepção subjetiva do novo na captação dos dados pelo pesquisador e margens de erro para captar o que é novo por meio da verificação lexicográfica. Pontuamos também desafios de se buscar dados em múltiplas redes sociais; como plataformas de *layouts* e funcionalidades muito distintas, seus sistemas de busca também o são, o que faz umas melhores do que outras para se realizar uma pesquisa com o mínimo de consistência. No caso de nossos dados, por exemplo, em vez de estabelecer métricas sobre os neologismos coletados (seria necessário um *corpus* sistemático de neologismos para tal), nos limitamos a evidenciar seu uso nas redes sociais, como ambientes virtuais reconhecidamente mais dinâmicos e frequentados do meio virtual: a rede social é a praça pública da internet. Reconhecemos, dessa forma, que a falta da devida sistematicidade limita quantificações por meio das quais propusemos uma representação de neologismo verbal, mas sabemos também que índices mais expressivos que observamos merecem atenção e sustentam alguma fidelidade dos dados.

Retomando os objetivos desta pesquisa, cumprimos a cobertura explicativa do fenômeno da neologia verbal brasileira, a partir de dados coletados em redes sociais, oferecendo um modelo de análise integrado cognitivo entre as teorias construcional e de mesclagem conceptual. Também cumprimos com o objetivo derivado, de estruturar um repositório virtual neologismos, a Neoteca de Palavras, que se encontra disponível.⁸⁹ O desenvolvimento, a conclusão e as decorrências desta tese, suas publicações vinculadas (Ferreira; Amaral, 2025; Ferreira, 2025), bem como a pesquisa de mestrado de Ferreira (2021), que iniciou esta empreitada com o objeto neológico, compõem os fundamentos do projeto, cuja finalidade é partir do conhecimento científico culminado neste estudo para democratizar o tema da Neologia e a rede de conhecimentos adjacentes a este. A configuração e os textos já disponíveis e ainda

⁸⁹ Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/>. Acesso em: 03 out. 2025.

pretendidos para o site objetivam visual simples e linguagem acessível, visando atender o interesse do público geral, como consultório neológico, de professores, como ferramenta didática, e de pesquisadores, como acervo de pesquisa.

Até a publicação desta tese, a Neoteca apresenta 152 entradas de neologismos já disponíveis para consulta, incluindo todos os neologismos verbais coletados para esta pesquisa.⁹⁰ Na Imagem 64, apresentamos uma dessas entradas neológicas:⁹¹

IMAGEM 64 — Entrada do neologismo ‘sextar’ — Neoteca de Palavras

sextar

Por editor do site / 24 de setembro de 2025

1. celebrar ou manifestar entusiasmo pela chegada da sexta-feira e do fim de semana, geralmente associada a momentos de lazer, descanso ou diversão.

Características

Formativos: sexta[-feira] (*palavra*) + -ar (*sufixo*);
 Classe de palavra: *verbo*;
 Tipo de neologismo: *formal*;
 Processo criativo: *sufixação*;
Frame: Tempo.

Exemplos de usos

(1) “**Sextou!** Famosos vão à praia aproveitar o clima ensolarado antes da chegada da frente fria”

Fonte: Neoteca de Palavras

A entrada neológica demonstrada na Imagem 64, conta com acepção em linguagem acessível, além de características referentes aos formativos presentes no neologismo, sua classe de palavra (prototípica), o tipo de neologismo e de processo criativo, o domínio semântico (indicado por *frame*) e exemplos de uso, com capturas de tela e *links* para a fonte original na internet (não restrito a redes sociais, nesse caso). Além das informações listadas, estão dispostos também *links* que levam diretamente à explicação das referentes categorias teóricas.

Categorias teóricas consolidadas da Neologia estão disponíveis na Neoteca,⁹² como o conceito de neologismo, tipos de neologismos, sensação de novidade e

⁹⁰ Acesse os neologismos disponíveis na seção “Neolista”. Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/index.php/lista-de-neologismos/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

⁹¹ Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/index.php/neologismo/sextar/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

⁹² Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/index.php/o-que-e-neologismo/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

informações sobre o critério lexicográfico. Outros conceitos importantes à pesquisa neológica também já constituem conteúdo amplo de consulta na Neoteca, na página “Glossário de Conceitos”,⁹³ com explicação de mais de 25 categorias teóricas, entre as quais: classes de palavras, *frame* semântico, palavra, afixo, flexão e processos diversos de criação de palavras, como sufixação, parassíntese, extensão semântica e vários outros. Todas as categorias são explicadas com base em referências bibliográficas, também acessíveis no cabeçalho da página.

A elaboração dos conceitos teóricos, das acepções dos neologismos a serem incorporados na Neoteca, e de suas classificações são produtos originados de interações em mão dupla entre esta tese e o projeto de repositório, advinda da evolução conjunta de ambos. Logo, houve momentos em que a tese teve amparo no projeto, para classificar e definir o significado de neologismos, por exemplo, e vice-versa. Nas próximas etapas da Neoteca de Palavras, que ultrapassam a publicação desta tese e seguem com apoio da Fapemig até 2028, pretendemos continuar a expandir o acervo de neologismos e disponibilizar no repositório recursos interativos para curtir/descurtir acepções de neologismos, enviar neologismos para análise da equipe (com possibilidade de publicação e autoria), além da elaboração de um *novitômetro*, um marcador gradual em que seja possível o consulente classificar o *neologismo* como “novo” ou “não novo”. Esperamos assim que a Neoteca de Palavras se estabeleça como uma futura possibilidade e referência de repositório acadêmico consolidado para pesquisa de neologismos, cientificamente fundamentado e de acesso democrático.

Como contribuição da pesquisa de doutoramento desenvolvida, esperamos ter trazido uma nova abordagem teórica para tratar de construções verbais novitativas da língua portuguesa, enquanto fenômeno de criação cognitiva e de inovação discursiva. Esperamos também ter contribuído para a compreensão da forma pela qual essas construções manifestam-se para atender à demanda funcional-cognitiva desse uso linguístico. Esperamos também ter trazido contribuições que relacionam os aspectos cognitivos e construcionais dos neologismos ao escopo específico da criatividade, com a proposição de neologismos-F(ixos) e neologismos-E(xtensivos), conectados e realizados por capacidades cognitivas linguísticas e de domínio geral. Por meio deste estudo, ressaltamos a interação entre processos cognitivos, processos funcionais e

⁹³ Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/index.php/glossario-de-conceitos/>. Acesso em: 3 out. 2025.

processos construcionais por trás da criatividade e emergência de novos verbos do português brasileiro, a fim de permitir novas reflexões dentro de três grandes veios teóricos de estudos linguísticos atuais.

REFERÊNCIAS

- ADELINO, Sara. Eu tanko, you tank, lei tanka: a cognitive analysis of anglicism in Portuguese and Italiana. **Revista Entreletras**, Araguaína, v. 16, n. 1, p. 73-93, jan./abr. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.70860/ufnt.entreletras.e19567>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Ática, 1994.
- ALVES, Ieda Maria. O conceito de Neologia: da descrição lexical à planificação linguística. **Alfa**, São Paulo, v. 40, p. 11-16, 1996.
- ALVES, Ieda Maria; MARONEZE, Bruno Oliveira; ARAÚJO, Mariangela de; PARDO, Thiago Alexandre Salgueiro; ALUÍSIO, Sandra Maria. Uma metodologia semi-automática para detecção de neologismos do português brasileiro. *In*: IV Workshop in Information and Human Language Technology — TIL, 4, 2006, Ribeirão Preto, São Paulo. **Anais...** Ribeirão Preto, São Paulo: IBERAMIA/SBIA/SBRN, 2006. p. 23-28.
- ALVES, Mariane Antero. Análise de neologismos por empréstimo no português brasileiro. **Caligrama**, Belo Horizonte, v. 18, n. 2, p. 31-50, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/caligrama/article/view/30063/23662>. Acesso em: 28 fev. 2025.
- AMARAL, Luana Lopes. Creation in the semantics and constructions: a force-dynamic analysis of the argument structure of creation verbs in Brazilian Portuguese. **Constructions and Frames**, v. 17, n.1, p. 1-33, maio 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/cf.22024.lop>. Acesso em: 29 set. 2025.
- AMARAL, Luana Lopes; FERREIRA, Paulo Ricardo Sousa; DUARTE, Júlia Maria das Dores. **Neoteca de Palavras**. 2025. Disponível em: <https://neoteca.letras.ufmg.br/>. Acesso em: 15 set. 2025.
- ARONOFF, Mark. **Word formation in generative grammar**. 3 ed. Cambridge: MIT Press, 1976.
- ARRIZABALAGA, Beatriz Rodríguez. Social networks: a source of lexical innovation and creativity in Contemporary Peninsular Spanish. **Languages**, Huelva, v. 6, n. 3, p. 1-22, ago. 2021. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2226-471X/6/3/138>. Acesso em: 8 maio 2025.
- AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta de. Uma breve apresentação da Teoria dos Espaços Mentais e da Teoria da Mesclagem. *In*: HERMONT, Arabie Bezri; SANTO, Rosana Silva do Espírito; CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. (Orgs.). **Linguagem e cognição**: diferentes perspectivas, de cada lugar um outro olhar. Belo Horizonte: Ed. Puc Minas, 2010. p. 85-103.
- BASÍLIO, Margarida. **Teoria lexical**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2007.

BASÍLIO, Margarida. Abordagem gerativa e abordagem cognitiva na formação de palavras: considerações preliminares. **Revista Linguística**, Rio de Janeiro, v. 6. n. 2, dez. 2010.

BASÍLIO, Margarida. **Formação e classes de palavras no português do Brasil**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2019.

BERRI, Marina; BOSCHIROLI, Victoria de los Ángeles Boschirolí. La neología semántica de los verbos: criterios estructurales para determinar grados de neologidad. **Annali**, v. 66, n. 1, p. 31, 2024. Disponível em: https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aqcd%3A7%3A23814087/detailv2?sid=ebsco%3Aocu%3Arecord&id=ebsco%3Aqcd%3A178543982&bquery=IS%200547-2121%20AND%20VI%2066%20AND%20IP%201%20AND%20DT%202024&page=1&link_origin=www.google.com. Acesso em: 15 maio. 2024.

BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. **Teoria Linguística**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1978.

BOOIJ, Geert. **Construction morphology**. Oxford: Oxford University Press, 2010.

BOOIJ, Geert. Morphology in Construction Grammar. *In*: HOFFMANN, Thomas; TROUSDALE, Graeme (org.). **The Oxford handbook of Construction Grammar**. Oxford: Oxford University Press, 2013. p. 255-73.

BOULANGER, J. C. Néologie et terminologie. **Néologie en Marche**, v. 4, p. 9-116, 1979.

BRANDT, Line; BRANDT, Per Aage. Making sense of a blend: a cognitive-semiotic approach to metaphor. **Annual Review of Cognitive Linguistics**, v. 3, n. 1, p. 216-249, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1075/arcl.3.12bra>. Acesso em: 17 fev. 2025.

BRDAR, Mario; BRDAR-SZABÓ, Rita; GRADEČAK, Tanja. Not all that glitters is new: Coroneologisms and the recency fallacy. **Journal of Linguistic and Intercultural Education – JoLIE**, v. 14, n. 1, p. 21-44, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.29302/jolie.2021.14.1.2>. Acesso em : 6 mar. 2022.

BYBEE, Joan L. The emergent lexicon. *In*: **Chicago Linguistic Society 34: The panels**. GRUBER, Catherine M.; HIGGINS, Derrick; OLSON, Kenneth S.; WYSOCKI, T. (Ed.). Chicago: Chicago Linguistic Society, 1998. p. 421-435.

CARVALHO, Nelly Medeiros de. A criação neológica. **Revista Trama**, Cascavel, v. 2, n. 4, p. 191-203, jul./dez. 2006.

CAVALCANTE, Sandra Maria Silva; SOUZA, André Luiz. Linguística cognitiva: uma breve introdução. *In*: HERMONT, Arabie Bezri; SANTO, Rosana Silva do Espírito; CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. (Org.). **Linguagem e cognição: diferentes perspectivas, de cada lugar um outro olhar**. Belo Horizonte: Ed. Puc Minas, 2010. p. 63-83.

CLAUSNER, Timothy C.; CROFT, William. Domains and image schemas. **Cognitive Linguistics**, v. 10, n. 1, p. 1-31, 1999. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/cogl.1999.001>. Acesso em: 10 mar. 2024.

CONEGLIAN, André Vinicius Lopes. **A expressão do significado concessivo no português brasileiro**: as construções gramaticais na interface com padrões e sistemas cognitivos. 2019. 125 f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/cd9f2551-bfa8-43bf-ac31-7b9a346280d7/full>. Acesso em: 12 set. 2024.

CORREIA, Margarita; ALMEIDA, Gladis Maria de Barcellos. **Neologia em português**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale: Autêntica, 2011.

CROFT, William. **Radical Construction Grammar**: syntactic theory in typological perspective. Oxford: Oxford University Press, 2001.

CROFT, William. Construction Grammar. *In*: GEERAERTS, Dirk; CUYCKENS, Hubert. (Ed.). **The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2007. p. 463-508.

CROFT, William. **Morphosyntax**: Constructions of the world's languages. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2022.

CROFT, William; CRUSE, D. Alan. **Cognitive Linguistics**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511803864>. Acesso em: 5 mar. 2024.

CROFT, William; SUTTON, Logan. Construction grammar and lexicography. *In*: HANCKS, Patrick; SCHRYVER, Gilles-Maurice de. **International Handbook of Modern Lexis and Lexicography**. 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321433025_Construction_grammar_and_lexicography. Acesso em: 4 mar. 2023.

CRYSTAL, David. **Language and the Internet**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

CURTI-CONTESSOTO, Beatriz; ROCHA, Jean Michel Pimentel; ALVES, Ieda Maria. Hoje tem live: intercâmbio lexical disseminado pela internet no português brasileiro. **Signo y Seña**, v. 41, p. 30-47, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34096/sys.n41.10193>. Acesso em: 25 abr. 2025.

FAUCONNIER, Gilles.; TURNER, Mark. **The way we think**: conceptual blending and the mind's hidden complexities. New York: Basic Books, 2002.

FAUCONNIER, Gilles.; TURNER, Mark. Mental Spaces: conceptual integration networks In: GEERAERTS, Dirk. (Ed.). **Cognitive Linguistics: basic readings**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2006. p. 303-372.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. Rethinking metaphor. *In*: R. W. GIBBS Jr. (Ed.). **The Cambridge handbook of metaphor and thought** (pp. 53–66). Cambridge: Cambridge University Press, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816802.005>. Acesso em: 13 mar. 2025.

FERRARI, Lilian. **Introdução à linguística cognitiva**. São Paulo: Contexto, 2020.

FERRAZ, Aderlande Pereira. A inovação lexical e a dimensão social da língua. *In*: SEABRA, Maria Cândida Trindade Costa de (Org.). **O léxico em estudo**. Belo Horizonte: UFMG, 2006. p. 217-234.

FERRAZ, Aderlande Pereira. Os neologismos no desenvolvimento da competência lexical. *In*: HENRIQUES, C. C.; SIMÕES, D. (Org.). **Língua portuguesa, educação e mudança**. Rio de Janeiro: Europa, 2008. p. 146-162.

FERRAZ, Aderlande Pereira. Publicidade: a linguagem da inovação lexical. *In*: ALVES, I. M. (Org.) **Neologia e neologismos em diferentes perspectivas**. São Paulo: Paulistana, 2010, p. 251-275.

FERRAZ, Aderlande Pereira. **O discurso publicitário e a criação de palavras novas**: o desenvolvimento da competência lexical. *Revista de letras, Vitória da Conquista*, v. 11, n. 2, p. 49-69, jul./dez. 2019.

FERRAZ, Aderlande Pereira; LISKA, Geraldo José Rodrigues. Pandemia e neologia em manchetes jornalísticas: criatividade lexical em foco. **Estudos Linguísticos**, São Paulo, v. 50, n. 3, p. 1047-1063, dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/3055>. Acesso em: 11 jul. 2024.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Coordenado por Marina Baird Ferreira e Margarida dos Anjos. 4. ed. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

FERREIRA, Paulo Ricardo Sousa. **Neologismos e Processos Lexicais Criativos**: a Produtividade Lexical sob a Ótica da Linguística Cognitiva e Gerativa. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14485974.v1>. Acesso em: 22 abr. 2024.

FERREIRA, Paulo Ricardo Sousa; AMARAL, Luana Lopes. Motivações cognitivas e funcionais para neologismos verbais do português brasileiro: a construção sextar e outras instanciações análogas. **DELTA: Documentação de estudos em linguística teórica e aplicada**, São Paulo, v. 40, n. 2, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/delta/a/kQ3ZQwvpHDbfgN8RzPdcQqN/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 26 dez. 2024.

FERREIRA, Paulo Ricardo Sousa. Do *praiar* ao *jobar*: integrações conceptuais na criação de verbos no português brasileiro. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 33, n. 1, p. 238-270, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/relin/article/view/59602>. Acesso em: 20 jun. 2025.

FILLMORE, Charles J.; KAY, Paul; O'CONNOR, Mary Catherine. Regularity and idiomaticity in grammatical constructions: The case of let alone. **Language**, v. 64, n. 3, p. 501-538, 1988.

FILLMORE, Charles J.; KAY, Paul. **Construction grammar coursebook**. Berkeley: University of California, 1993.

FILLMORE, Charles J. Frame Semantics. *In*: THE LINGUISTIC Society of Korea (Ed.). **Linguistics in the morning calm**. Seoul: Hanshin, 1982. p. 111-138. Disponível em: http://brenocon.com/Fillmore%201982_2up.pdf. Acesso em: 13 fev. 2025.

FILLMORE, Charles J. The Mechanisms of 'Construction Grammar'. *In*: XIV Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 14, 1988, Berkeley. **Anais...** Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 1988, p. 35-55. Disponível em: <https://scispace.com/papers/the-mechanisms-of-construction-grammar-2i05zo7hhq>. Acesso em: 13 fev. 2025.

FILLMORE, Charles J. Frame semantics. *In*: GEERAERTS, D. (Ed.). **Cognitive linguistics: basic readings**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2006. p.373-400.

FURTADO DA CUNHA, Maria Angélica; CEZARIO, Maria Maura. Conhecimento, criatividade e produtividade sob a perspectiva da Linguística Funcional centrada no uso. **Alfa**, São Paulo, v. 67, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/370793482_CONHECIMENTO_CRIATIVIDADE_E_PRODUTIVIDADE_SOB_A_PERSPECTIVA_DA_LINGUISTICA_FUNCIONAL_CENTRADA_NO_USO. Acesso em: 15 jun. 2023.

GANANÇA, João Henrique Lara. Neologia e neologismos do português brasileiro: principais ideias. **Revista GTLex**, Uberlândia, v. 4, n. 1, p.33-53, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/Lex7-v4n1a2018-2>. Acesso em: abr. 2 2025.

GODOY, Luisa; PINHEIRO, Diogo. A rede gramatical das construções com 'se' no português brasileiro. **Revista SOLETRAS**, n. 45, p. 123-150, maio 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/soletras.2023.73491>. Acesso em: mar. 10 2025.

GOLDBERG, Adele. **Constructions: a construction grammar approach to argument structure**. London, Chicago: University of Chicago Press ,1995.

GOLDBERG, Adele. **Constructions at work**. New York: Oxford University Press, 2006.

GOLDBERG, Adele. Constructionist Approaches. *In*: HOFFMANN, Thomas; TROUSDALE, Graeme (Org.). **The Oxford handbook of Construction Grammar**. Oxford: Oxford University Press, 2013, p. 15-31.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. **Atuais tendências em formação de palavras**. São Paulo: Contexto, 2016a.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. **Morfologia construcional**: uma introdução. São Paulo: Contexto, 2016b.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. **Morfologia**. São Paulo: Parábola, 2019.

GUILBERT, Louis. **La créativité lexicale**. Paris: Larousse, 1975.

HILPERT, Martin; LYNGFELT, Benjamin; TORRENT, Tiago. **The Constructicon**: language as a cognitive network of constructions. 2025. Preprint. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/388411574_The_Constructicon_language_as_a_cognitive_network_of_constructions. Acesso em: 26 out. 2025

HOCHSPRUNG, Vitor; CUNHA, Karina Zendron da. Que gramática se ensina na escola? Uma análise das classes de palavras em livros didáticos. **Miguilin** — Revista Eletrônica do Netlli, v. 8, n. 2, p. 589-603, maio/ago. 2019. Disponível em: <http://periodicos.urca.br/ojs/index.php/MigREN/article/view/2063>. Acesso em: 11 fev. 2023.

HOFFMANN, Thomas. Language and Creativity: a Construction Grammar approach to linguistic creativity. **Linguistics Vanguard**, v. 5, n. 1, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/335397298_Language_and_Creativity_A_Construction_Grammar_approach_to_linguistic_creativity. Acesso em: 13 jan. 2023.

HOFFMANN, Thomas. Construction Grammar and creativity: evolution, psychology, and cognitive science. **Cognitive Semiotics**, v. 13, n. 1, jul. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342903410_Construction_grammar_and_creativity_Evolution_psychology_and_cognitive_science. Acesso em: 28 abr. 2023.

HOFFMANN, Thomas. **Construction Grammar**: the structure of English. Cambridge: Cambridge University Press, 2022a.

HOFFMANN, Thomas. Constructionist Approaches to Creativity. **Yearbook of the German Cognitive Linguistics Association**, v. 10, n. 1, nov. 2022b. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/360943077_Constructionist_Approaches_to_Creativity/citations. Acesso em: 10 maio 2023.

JESUS, Ana Maria Ribeiro de. Tipologias dos neologismos: breve percurso histórico. **Revista GTLex**, Uberlândia, v. 4, n. 1, p. 54-67, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/Lex7-v4n1a2018-3>. Acesso em: 25 maio 2023.

JESUS, Ana Maria Ribeiro de. Princípios metodológicos para a detecção de neologismos da comunicação digital. **Estudos Linguísticos**, São Paulo, v. 50, n. 1,

p. 243-261, 2021. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/2961>. Acesso em: 20 maio 2023.

JURAFSKY, Daniel. **An on-line computational model of human sentence interpretation**: a theory of the representation and use of linguistic knowledge. 1991. 220f. Tese de Doutorado (Ciências da Computação). Universidade da Califórnia, Berkeley, 1991. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/894557>. Acesso em: 6 abr. 2025.

KALM, Pavlina. **Social verbs**: a force-dynamic analysis. 2022. 321f. Tese de Doutorado (Linguística), University of New Mexico, Albuquerque, 2022. Disponível em: https://digitalrepository.unm.edu/ling_etds/77. Acesso em: 16 set. 2025.

LANGACKER, Ronald W. Semantic representations and the linguistic relativity hypothesis. *Foundations of language*, v. 14, n. 3, p. 307-357, 1976. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/LANSRA-3>. Acesso em: 23 mar. 2025.

LANGACKER, Ronald W. **Foundations of cognitive grammar**. Volume 1: Theoretical prerequisites. California: Stanford University Press, 1987.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LAKOFF, George. Syntactic amalgams. *In*: X annual meeting of the Chicago Linguistics Society, 10, 1974, Chicago. **Anais...** Chicago: Chicago Linguistics Society, 1974, p. 321-344. Disponível em: <https://escholarship.org/uc/item/2m76j5j8>. Acesso em: 10 set. 2025.

FILLMORE, Charles J. The Mechanisms of 'Construction Grammar'. *In*: XIV Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 14, 1988, Berkeley. **Anais...** Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 1988, p. 35-55. Disponível em: <https://scispace.com/papers/the-mechanisms-of-construction-grammar-2i05zo7hhq>. Acesso em: 13 fev. 2025.

LAPA, Manuel Rodrigues. **Estilística da língua portuguesa**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LYNGFELT, Benjamin. Introduction: constructions and constructicography. *In*: LYNGFELT, Benjamin; BORIN, Larz; OHARA, Kyoko; TORRENT, Tiago Timponi. **Constructicography**: constructicon development across languages. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamin Publishing Company, 2018.

MARONEZE, Bruno Oliveira; GANANÇA, João Henrique Lara. Perspectivas onomasiológica e semasiológica nos estudos de neologia. **Labor Histórico**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 204-224, jan./abr. 2020.

MARTELOTTA, Mário Eduardo; PALOMANES, Roza. Linguística cognitiva. *In*: MARTELOTTA, Mário Eduardo (Org.). **Manual de Linguística**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011. p. 177-192.

MINSKY, Marvin. **A framework for representing knowledge**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 1974. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/A-framework-for-representing-knowledge-Minsky/6d801505d744dff6bb787b284ded9c2ef901ebbc>. Acesso em: 7 mar. 2025.

OLIVEIRA, Aparecida de Araújo. Uma introdução à Gramática Cognitiva. *In*: HERMONT, Arabie Bezri; SANTO, Rosana Silva do Espírito; CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. (org.). **Linguagem e cognição**: diferentes perspectivas, de cada lugar um outro olhar. Belo Horizonte: Ed. Puc Minas, 2010. p. 105-123.

OLIVEIRA, Karine Magalhães; MOTA, Maria Alice; SANTOS, Welber Nobre dos. Sextou! Cinquentou! Uma análise da formação e uso de verbos denominais no português brasileiro contemporâneo. **Signótica**, Goiânia, v. 34, p. e68979, 2022. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sig/article/view/68979>. Acesso em: 10 fev. 2023.

PINHEIRO, Diogo. **Curso básico de Gramática de Construções**. São Paulo: Contexto, 2025.

PINILLA, Maria da Aparecida de. Classes da palavras. *In*: VIEIRA, Sílvia Rodrigues; BRANDÃO, Sílvia Figueiredo (Org.) **Ensino de gramática**: descrição e uso. São Paulo: Contexto, 2007. p. 169-183.

SAMPSON, Geoffrey. Two ideas of creativity. *In*: HINTON, Martin. (Ed.). **Evidence**. Experiment and argument in linguistics and philosophy of language. Bern: Peter Lang, 2016. p. 15-26.

ŠETKA, Ivona; PLAUC, Jelena Ilić. Today's Usage of Neologisms in Social Media Communication. **Journal of Humanities and Social Sciences**, v. 1, n. 14, p. 115-140, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.51558/2490-3647.2021.6.1.115>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SILVA, Rosa Virgínia Mattos e. **O conceito relativo de neologismo e arcaísmo**: um estudo pancrônico. *In*: OLIVEIRA, Klebson ; SOUSA, Hirão F. Cunha; SOLEDADE, Juliana (org.). Do português arcaico ao português brasileiro: outras histórias. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 11-20. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/3fz>. Acesso em: 15 mar. 2020.

SCHANK, Roger; ABELSON, Robert. **Scripts, plans, goals, and understanding**. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1977. Disponível em: <http://www.colinallen.dnsalias.org/Readings/1977-SchankAbelson.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2025.

SCHRÖDER, Ulrike. Mesclagens metafóricas e suas funções no discurso sobre a sociedade: um estudo comparativo. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 10, n. 3, p. 575-602, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1984-63982010000300005>. Acesso em: 16 mar. 2025.

SIMONTON, Dean Keith. Creative productivity and aging. *In*: WHITBOURNE, Susan K.; SLIWINSKI, Martin J. (Ed.). **The Wiley-Blackwell Handbook of Adulthood and Aging**. Malden: Wiley Blackwell, 2012. p. 477-496.

SOUZA, André Luiz. A gramática de construções. *In*: HERMONT, Arabie Bezri; SANTO, Rosana Silva do Espírito; CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. (Orgs.). **Linguagem e cognição: diferentes perspectivas, de cada lugar um outro olhar**. Belo Horizonte: Ed. Puc Minas, 2010. p. 125-144.

TALMY, Leonard. Semantic causative types. *In*: SHIBATANI, Masayoshi (Ed.). **The grammar of causative constructions**, vol. 6, New York: Academic Press. 1976. p. 43–116. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Semantic-Causative-Types-Talmy/81e9ae0fe0c817504d77d968dace51d7c569d329>. Acesso em: 16 mar. 2025.

TALMY, Leonard. The relation of grammar to cognition – a synopsis. **American Journal of Computational Linguistics**, New York, p. 14–24., 1978. Disponível em: <https://aclanthology.org/J78-3009/>. Acesso em: 16 mar. 2025.

TROUSDALE, Graeme; NORDE, Muriel. On the relationship between linguistic creativity and change in morphological constructions. **English Language and Linguistics**, p. 1-14, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/S1360674325000243>. Acesso em: 28 jul. 2025.

TURNER, Mark. **The origin of ideas: blending, creativity, and the human spark**. Oxford: Oxford University Press, 2014.

TURNER, Mark. Constructions and Creativity. **Cognitive Semiotics**, v. 13, n. 1, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/cogsem-2020-2019>. Acesso em: 21 abr. 2025.

TURNER, Mark. **Creativity and cognition**. Minicurso realizado na Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 11 a 14 mar. 2024.

APÊNDICE — Glossário de Neologismos Verbais

Apresentamos neste apêndice um glossário dos neologismos coletados nesta pesquisa, com acepções extraídas da Neoteca de Palavras. Para consultar os neologismos no ambiente da Neoteca e saber mais detalhes sobre cada um, como exemplos adicionais de uso, acesse o *link* marcado no lexema. Classificações relacionadas aos neologismos do repositório podem divergir das classificações que trabalhamos nesta tese, devido a correções e atualizações de caráter teórico e didático.

Neologismo	Acepções (Neoteca de Palavras)
Autopublicar	1. Publicar obra por conta própria, sem mediação de editora tradicional, assumindo diretamente os custos, a edição e a distribuição do próprio trabalho.
Backuppear	1. Fazer cópia de segurança de dados digitais, arquivos ou sistemas, com o objetivo de recuperá-los em caso de perda, falha ou dano ao original.
Baitar	1. Em jogos competitivos, expor-se intencionalmente ou fingir-se vulnerável para atrair inimigos a uma armadilha, induzindo-os ao erro, revelando posições ou facilitando uma emboscada.
Biscoitar	1. Buscar atenção nas redes sociais, por meio de fotos, vídeos ou qualquer conteúdo online, com objetivo de receber curtidas, comentários e elogios.
Blogar	1. Criar conteúdos para blog, como opiniões, relato de experiências, pensamentos, fofocas.
Bondiar	1. Começar um dia com expectativas de que ele será bom, agradável.
Bootar	1. Inicializar/carregar o sistema de um computador ou dispositivo eletrônico.
Borar	1. Atender a determinado convite para situação animada ou interessante.
Brisar	1. Divagar, ficar tranquilo, pensativo, por efeito de drogas, música ou outra circunstância relaxante.
Brocar	1. Realizar algo com excelência, destacar-se, ter sucesso ou alcançar um objetivo com domínio e confiança (arrasar, lacrar, mandar bem).
Buffar	1. Em jogos eletrônicos, fortalecer ou melhorar personagens, itens, habilidades ou mecânicas, aumentando seu poder, eficiência ou utilidade para equilibrar elementos fracos ou pouco usados.
Bugar	1. Falhar, travar, apresentar problemas ou erros durante o raciocínio (confusão mental).
Bullynar	1. Praticar intimidação sistemática — física, psicológica ou virtual — de forma repetitiva e intencional, geralmente em contextos de desequilíbrio de poder, com o objetivo de humilhar, oprimir ou causar sofrimento à vítima.
Bypassar	1. Contornar sistema ou processo — físico, tecnológico ou funcional —, evitando etapa ou obstáculo nele existente.
Canastrar	1. Vivenciar, explorar ou se conectar profundamente com a natureza, a cultura e os sabores característicos da região da Serra da Canastra, em Minas Gerais.

Cancelar	1. Boicotar publicamente uma pessoa, marca ou instituição, retirando-lhe apoio, visibilidade ou credibilidade devido a comportamentos, falas ou atitudes considerados ofensivos, problemáticos ou inaceitáveis.
Causar	1. atrair intensamente a atenção, gerar uma forte comoção ou ser o centro dos comentários em um ambiente social.
Chilicar	1. Manifestar irritação, descontentamento ou protesto de forma exagerada ou com um comportamento dramático.
Codar	1. Escrever código de programação, traduzindo uma lógica ou solução em linguagem compreensível pelo computador, para desenvolver softwares, aplicativos ou sistemas digitais.
Copar	1. Vencer uma competição e conquistar o título, geralmente simbolizado pela taça; 2. Apreciar e celebrar os jogos e a época da Copa do Mundo de futebol.
Coringar	1. Como o personagem Coringa, enlouquecer ou perder o controle emocional, geralmente em resposta a frustração, estresse ou esgotamento.
Corongar	1. Contrair ou testar positivo para o coronavírus.
Covidar	1. Contrair a doença COVID-19, causada pelo coronavírus SARS-CoV-2.
Crashar	1. Deixar de funcionar de modo súbito, travar ou falhar, dito de programa, sistema, aplicativo, jogo eletrônico ou, em sentido figurado, de uma queda brusca em mercados financeiros.
Critar	1. No contexto de jogos, realizar um ataque crítico, isto é, atingir um golpe que causa dano maior que o de um ataque comum, geralmente condicionado a uma probabilidade específica ou jogada.
Crushar	1. Sentir atração romântica ou paixão, geralmente súbita, intensa ou idealizada, por alguém (ter um <i>crush</i>).
Deboar	1. Estar ou permanecer tranquilo, despreocupado ou assumir uma postura calma diante de situações ou problemas.
Decolonizar	1. Confrontar e dismantlar estruturas de poder, cultura e conhecimento herdadas do colonialismo, promovendo a valorização de saberes, identidades e perspectivas historicamente oprimidas.
Dengar	1. Acariciar ou mimar alguém com gestos de afeto, muitas vezes em contexto romântico; 2. Agir de modo dengoso para buscar atenção, carinho ou aconchego.
Descoisar	1. Desfazer determinada coisa.
Desflop	1. Recuperar sucesso, popularidade ou engajamento após um período de fracasso ou baixo desempenho, especialmente em redes sociais.
Deslogar	1. Encerrar sessão em um sistema, site ou aplicativo, desconectando-se de uma conta ou serviço após o login.
Desnegativar	1. Limpar o nome de pessoa que tem pendências financeiras, ou seja, que tem o nome incluído em órgão de proteção ao crédito.
Desprecisar	1. Deixar de necessitar, depender ou se apegar a algo ou alguém.
Desver	1. Deixar de ver algo ou, ironicamente, desejar não ter visto, alterando a percepção ou opinião anterior sobre uma situação, pessoa ou objeto.
Desvotar	1. Retirar ou cancelar um voto previamente dado, desistindo de uma escolha já expressa.
Dezembrar	1. Anunciar a chegada de dezembro ou realizar, vivenciar, celebrar atividades e situações típicas desse mês, como festas, confraternizações e momentos de lazer, convivência e diversão.

Domingar	1. Anunciar a chegada do domingo ou realizar atividades características deste dia, como descansar, ficar à toa e aproveitar o tempo de forma tranquila e despreocupada.
Dropar	1. Nos jogos eletrônicos, soltar, derrubar ou liberar itens, seja ao descartá-los voluntariamente ou quando surgem após a derrota de inimigos; 2. interromper ou abandonar o acompanhamento ou o consumo de uma obra de mídia (como uma série de TV, um filme, um livro, um jogo, um mangá) antes de sua conclusão ou final.
Duduzar	1. "Tropeçar" na fala ou na locução/narração de alguma mídia, como o radialista e humorista Dudu.
Embrazar	1. Curtir a vida intensamente, sob efeitos de drogas ou não, em bailes <i>funks</i> , festas ou outras celebrações descontraídas.
Fanficar	1. Criar ou escrever fanfics — histórias ficcionais produzidas por fãs a partir de obras já existentes; 2. Imaginar e desejar intensamente que algo se concretize, como o romance entre um casal, seja em uma história de ficção ou na vida real.
Farmar	1. Nos jogos eletrônicos, realizar ações repetitivas — como derrotar inimigos ou coletar itens — para acumular recursos, ouro ou experiência, com o objetivo de fortalecer o personagem e progredir na partida.
Favoritar	1. Adicionar algo aos favoritos, tornando-o mais acessível ou marcando-o como relevante.
Feriadar	1. Anunciar a chegada de um feriado ou aproveitar seu tempo livre característico, envolvendo lazer ou descanso.
Floodar	1. Ato de enviar muitas mensagens repetidas, excessivas ou desnecessárias em um curto espaço de tempo, geralmente de forma inconveniente, poluente ou intencionalmente provocativa.
Flop	1. Fracassar, não obter sucesso, ficar abaixo das expectativas esperadas sobre uma publicação, evento ou mídia, principalmente nas redes sociais.
Funfar	1. Exercer função, ter bom resultado.
Gongar	1. Falar mal, criticar ou ridicularizar alguém ou algo, muitas vezes em público, por meio de zombaria, comentários negativos, sarcásticos ou irônicos.
Googlar	1. Pesquisar no motor de busca online operado pelo Google.
Gourmetizar	1. Tornar um produto ou um estabelecimento mais simples, comum ou tradicional em algo mais sofisticado, elaborado ou apenas mais caro.
Groselhar	1. Falar coisas sem sentido, incoerências, bobagens ou apenas 'conversa fiada'.
Hatear	1. Demonstrar ódio, detestar ou atacar alguém ou algo, especialmente por meio de críticas e manifestações negativas nas redes sociais ou na <i>internet</i> .
Healar	1. Em jogos eletrônicos, curar ou restaurar a vida de um personagem ou jogador, seja por meio de habilidade, feitiço ou recurso específico.
Helicopterizar	1. Transformar um carro em helicóptero.
Hitar	1. Ter sucesso popular com uma publicação, mídia ou evento, principalmente em redes sociais.
Hypar	1. Dar grande ênfase, criar expectativas ou promover determinado produto midiático na <i>internet</i> (filmes, jogos, músicas), de modo a gerar entusiasmo, repercussão ou publicidade.
Impichar	1. Destituir de cargo por meio de processo político-criminal (<i>impeachment</i>).

Intolerar	1. Não aceitar, não admitir ou deixar de suportar algo ou alguém, manifestando oposição, repúdio ou dificuldade em conviver com diferenças, crenças ou opiniões.
Jacar	1. Sair da dieta, exagerar no consumo de carboidratos, ou "enfiar o pé na jaca" no descumprimento de dieta.
Jobar	1. Exercer uma atividade remunerada, trabalhar ou executar um serviço, frequentemente em caráter informal, temporário ou como freelancer.
Kickar	1. Em jogos <i>on-line</i> , expulsar ou remover um jogador de uma partida, sala, time ou servidor, geralmente por decisão do <i>host</i> ou do grupo, seja por descumprimento de regras ou por escolha dos participantes.
Lacrar	1. Causar grande impacto positivo, se destacar ou ter muito sucesso em algo (arrasar, mandar bem); 2. Acusar discursos ou produções que tratam de diversidade e inclusão de visar apenas visibilidade ou aprovação social, desqualificando-os como oportunistas.
Laudar	1. Elaborar ou emitir laudo, especialmente médico ou técnico, apresentando parecer fundamentado e especializado.
Linkar	1. Criar ou estabelecer uma ligação, sobretudo em contextos digitais, por meio de <i>link</i> (hiperligação) que conecta elementos — como páginas, arquivos, perfis ou recursos <i>on-line</i> — permitindo ao usuário acessar ou ser redirecionado de um ponto a outro com praticidade.
Lular	1. Manifestar apoio, preferência ou voto à presidência do Brasil por Luiz Inácio Lula da Silva.
Maratonar	1. Praticar certa atividade de entretenimento de modo intenso e ininterrupto.
Marolar	1. Relaxar, descansar ou curtir a vida de forma tranquila, descontraída e despreocupada, sem pressa ou atenção a responsabilidades.
Maternar	1. Exercer o papel social de mãe, oferecendo cuidado, proteção e amor a uma criança ou dependente.
Mitar	1. Destacar-se impressionantemente, fazer algo de forma excepcional, alcançar admirável sucesso em algo.
Mutar	1. Silenciar a si mesmo ou outra pessoa em contextos digitais, como redes sociais, videochamadas ou aplicativos de comunicação, impedindo que a voz ou notificações sejam ouvidas.
Nerfar	1. Em jogos eletrônicos, enfraquecer personagens, itens, habilidades ou mecânicas, reduzindo seu poder, eficácia ou vantagens para evitar desequilíbrios na jogabilidade.
Noronhar	1. Vivenciar Fernando de Noronha de maneira imersiva, conectando-se à natureza, à cultura local e às experiências únicas da ilha, aproveitando seu ritmo, beleza e hospitalidade.
Novembrar	1. Realizar ou vivenciar ações, hábitos e situações típicas do mês de novembro ou anunciar a chegada e o espírito característico desse período, como a iminência do fim de ano.
Paternar	1. Exercer ativamente o papel de pai, indo além da geração biológica, e envolvendo cuidado, presença, orientação, afeto e responsabilidade no desenvolvimento de quem se considera filho.
Pedefar	1. Converter um arquivo ou documento digital para o formato <i>PDF (Portable Document Format)</i> .
Perder	1. Perder a compostura e rir descontroladamente diante de algo considerado muito engraçado, absurdo ou surpreendente.
Performar	1. Apresentar desempenho, alcançar ou superar metas, resultados ou expectativas com eficiência.
Photoshopar	1. Manipular, retocar ou criar digitalmente imagens.

Pinar	1. Em jogos de tiro, errar todos os disparos por não controlar o recuo da arma, resultando em falta de precisão. Na palavra, 'pin' diz respeito ao som causado pela bala nos disparos errados.
Pingar	1. Enviar um sinal digital ou uma mensagem rápida com o objetivo de verificar a conectividade ou iniciar uma comunicação imediata.
Pistolar	1. Ficar ou demonstrar-se irritado, furioso, comportando-se de maneira violenta.
Pixelizar	1. Transformar uma imagem ou vídeo de modo que os <i>pixels</i> individuais se tornem visíveis, seja pela perda de definição, seja intencionalmente, para censurar, ocultar detalhes ou produzir efeito visual estilizado.
Poemar	1. Criar poema ou expressar-se de maneira poética ou lírica.
Praiar	1. Ir à praia para desfrutar do ambiente e das atividades típicas, como tomar sol, nadar ou divertir-se na areia.
Printar	1. Capturar a imagem exibida na tela de um dispositivo eletrônico, como computador ou celular, por meio de recurso de captura de tela (<i>screenshot</i>).
Quartar	1. Anunciar a chegada da quarta-feira ou vivenciar esse dia e seus sentimentos típicos relacionados, como ansiedade/esperança para a chegada do fim de semana.
Quintar	1. Anunciar a chegada da quinta-feira ou vivenciar esse dia e suas características, como a antecipação do clima de fim de semana.
Renderizar	1. Gerar a versão final de uma imagem, cena ou vídeo em ambiente digital, a partir de modelos e dados computacionais (2D ou 3D), aplicando recursos como luz, sombra e textura, por meio de <i>software</i> de processamento gráfico.
Resenhar	1. Reunir-se com amigos para conversar de forma descontraída ou festejar, geralmente em clima de lazer e confraternização.
Resetar	1. Reiniciar dispositivo ou processo eletrônico a um estado inicial/original.
Retuitar	1. Republicar ou compartilhar, no próprio perfil da rede social X (antigo <i>Twitter</i>), uma postagem feita por outro usuário, com ou sem comentário adicional.
Rolezar	1. Sair para passear ou se divertir, geralmente de modo descontraído e em companhia de amigos.
Rushar	1. Avançar ou atacar rapidamente, de forma agressiva, especialmente em jogos eletrônicos, para surpreender o adversário ou conquistar um objetivo.
Sabadar	1. Celebrar ou anunciar a chegada de sábado, bem como do lazer, do descanso e de atividades prazerosas típicas desse dia.
Scheduler	1. Agendar ou marcar um compromisso, reunião, evento ou atividade profissional.
Scrollar	1. Rolar ou navegar pelo conteúdo de uma tela, como em sites, redes sociais ou documentos, movendo-o para cima ou para baixo para visualização.
Segundar	1. Anunciar a chegada da segunda-feira e de uma nova semana ou retomar a rotina de trabalho, estudo ou outras atividades habituais dos dias úteis, após o fim de semana.
Setar	1. Configurar ou ajustar parâmetros em dispositivos, softwares ou sistemas digitais.
Sextar	1. Celebrar ou anunciar a chegada da sexta-feira e do fim de semana, geralmente associada a momentos de lazer, descanso ou diversão.
Shippar	1. Torcer ou desejar que duas pessoas/personagens formem um relacionamento amoroso.
Solteirar	1. Viver ou celebrar o estado de solteiro, aproveitando a liberdade, a independência e os prazeres da vida sem compromisso amoroso fixo.

Spammar	1. Enviar em massa mensagens ou conteúdos eletrônicos não solicitados, geralmente repetitivos, com fins de publicidade, fraude ou incômodo.
Splitar	1. Em jogos eletrônicos competitivos, dividir intencionalmente o time para que os jogadores ataquem objetivos diferentes ao mesmo tempo, forçando o time adversário a fragmentar suas defesas.
Sprayar	1. Borrifar ou pulverizar uma substância em jato fino ou névoa, geralmente com spray ou borrifador.
Stalkear	1. Investigar obsessivamente a vida de alguém, especialmente por meio de redes sociais, acompanhando postagens, interações e informações pessoais sem consentimento. Pode variar de simples curiosidade digital a comportamento invasivo e potencialmente perturbador.
Startar	1. iniciar, começar ou colocar algo em funcionamento.
Streamar	1. Transmitir, em tempo real, conteúdo digital (como áudio, vídeo, jogos ou eventos) pela internet, sem necessidade de download prévio.
Subir	1. Fazer upload, transferir, enviar arquivos ou dados de um dispositivo local para a internet, nuvem ou servidor remoto, possibilitando armazenamento, compartilhamento ou publicação de conteúdos digitais.
Subnotificar	1. Notificar em número inferior ao real ou ao esperado, omitindo parcial ou insuficientemente dados ou ocorrências.
Tankar	1. Aguentar, absorver ou resistir a uma grande quantidade de dano ou ataque vindo de adversários em um jogo eletrônico, cumprindo o papel de 'tank' (defesa) em um grupo; 2. Suportar ou aguentar algo difícil, doloroso ou desafiador com firmeza ou resistência; 3. Lidar com algo muito engraçado, 'fofo' ou que desperte emoção intensa.
Teletrabalhar	1. Exercer atividade profissional a distância, fora das dependências do empregador, valendo-se de tecnologias de informação e comunicação para a execução das tarefas.
Terçar	1. Anunciar a chegada da terça-feira ou vivenciar esse dia e suas características, como a sensação de distância do fim de semana.
Testar	1. Obter resultado de exame laboratorial que confirma a presença de uma doença ou condição médica específica.
Threadar	1. Publicar mensagem, comentário, imagem ou outro conteúdo na rede social Threads.
Tradar	1. Negociar ativos financeiros (ações, moedas, commodities, derivativos etc.) em operações de compra e venda, geralmente de curto prazo, visando obter lucro com as variações de preço no mercado.
Tretar	1. Brigar, conflitar, confrontar, discutir ou polemizar, publicamente ou não.
Trezar	1. Votar, manifestar apoio ou expressar engajamento político a favor do partido ou dos candidatos associado ao Partidos dos Trabalhadores, cujo número é 13.
Trollar	1. Provocar, zoar ou irritar alguém com brincadeiras.
Turistar	1. Realizar atividades próprias de turista, como viajar, passear e conhecer novos lugares, culturas e pessoas, geralmente com finalidade de lazer ou descanso, sem intenção de fixar moradia.
Twitter	1. Publicar mensagem, comentário, imagem ou outro conteúdo na rede social Twitter (atual X), por meio de uma conta pessoal ou institucional.
Uberizar	1. Adotar ou submeter(-se) a modelo de negócio baseado em plataformas digitais que conectam diretamente prestadores de serviço e clientes, caracterizado por flexibilidade, trabalho sob demanda e, em geral, precarização das condições laborais.

Upar	1. Fazer um personagem, conta, item ou recurso evoluir em um jogo, aumentando seu nível, atributos ou habilidades por meio de pontos de experiência, missões ou combates (equivalente a subir de nível ou evoluir).
Viralizar	1. Espalhar-se rápida e massivamente nas redes sociais por meio de compartilhamentos, tornando-se extremamente popular em curto período de tempo.
Xisnovar	1. Denunciar, delatar ou reportar as ações sigilosas ou erradas de alguém, atuando como um informante, um 'dedo-duro' ou 'X9'.