

# Reflexões sobre o uso da letra “F” como neologismo no contexto de jogos *online*: da origem aos contextos atuais de

USO

*Reflections on uses of letter “F” as a neologism in the context of online games: from origin to current contexts of use*

Marcelo Eduardo Rodrigues OKAZAKI\*

Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Odair Luiz NADIN\*\*

Universidade Estadual Paulista (UNESP)

**RESUMO:** Com o aumento do uso da internet, as possibilidades de comunicação entre falantes das mais variadas línguas têm interferido de forma importante em variados âmbitos sociais, o que refletiu na maneira de se comunicar. No contexto de jogos online, os falantes envolvidos em interações linguísticas contribuem para o surgimento de unidades léxicas denominadas neologismos, neste caso, no Português do Brasil. Os neologismos, resultantes desse processo, podem, eventualmente, vir a se incorporar ao léxico do português. Pensando nisso, passamos a nos questionar sobre o conceito de *palavra*. Sendo assim, buscamos, nessa apresentação: (i) comparar algumas das variadas concepções linguísticas acerca do que se entende por *palavra*; (ii) refletir sobre a possibilidade de existência de significantes não convencionais que sejam considerados equivalentes a palavras; (iii) entender como surgiu e se consolidou o uso de “F” no contexto de jogos online com um significado relativo ao ato de prestar condolências.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lexicologia. Neologia. Neologismo. Jogos *online*. F.

---

\* Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Campus da UNESP, Araraquara/SP. E-mail: [marcelo.okazaki@unesp.br](mailto:marcelo.okazaki@unesp.br)

\*\* Docente do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Campus da UNESP, Araraquara/SP. E-mail: [odair.nadin@unesp.br](mailto:odair.nadin@unesp.br)

**ABSTRACT:** With the increase in the use of the internet, the possibilities of communication between speakers of the most several languages have significantly interfered in many social spheres, which reflected in the manner of communicating. In the context of online games, speakers had an important role to contribute in insertion of new lexical units called neologisms, in this case, in Brazilian Portuguese. The neologisms resulting from this process may, eventually, be incorporated into the Portuguese lexicon. From that, we begin to question ourselves about the concept of word. Therefore, we intent, in this presentation: (i) to compare some of linguistic conceptions about what is the meaning of word; (ii) reflect on the possibility of existence of unconventional signifiers that may be considered equivalent to words; (iii) understand how the use of “F” emerged and consolidated in the context of online games with a meaning related to the act of paying respects.

**KEYWORDS:** Lexicology. Neology. Neologism. Online games. F.

## **Introdução**

Na sociedade atual, novas formas de pensar, agir e interagir são introduzidas e praticadas de maneira corriqueira através de tecnologias de informação e de comunicação, as quais possibilitam aos indivíduos terem acesso a milhões de informações instantaneamente, sejam elas de contextos próximos ou distantes de sua realidade.

Os avanços tecnológicos, que acontecem de maneira rápida e constante, exercem grande influência em todas as áreas do conhecimento (KALINKE, 1999). O computador e os smartphones conectados à internet superaram todas as expectativas para os avanços da “Era da Tecnologia”, pois tomaram rumos inimagináveis e muito avançados em relação aos meios de comunicação inventados nos séculos XIX e XX, como a televisão, o rádio e o cinema. A principal característica dessas tecnologias do século passado é o elemento unidirecional de comunicação, estabelecendo uma relação emissor-receptor, isto é, uma relação em que o consumidor do conteúdo - seja ele expectador, ouvinte ou leitor - tem um papel passivo de receptor, enquanto os meios de comunicação em si tinham um papel ativo na emissão de conteúdo.

Com o tempo, esses veículos de comunicação estão se adaptando e migrando para a internet - em especial a partir de 2020 -, já que esta é extremamente versátil. Em uma

mesma *homepage* podemos observar a internet assumindo papel de rádio, de televisão, de jornal, de cinema e de revista. Com isso, o consumidor desses meios, via internet, tem maior controle das mensagens que acessa, estipulando quando, como e quais informações quer receber. Através dos algoritmos, essa comunicação tem se tornado cada vez mais personalizada e dirigida.

Desde 2020, os serviços de *streaming*<sup>1</sup> tiveram o seu crescimento acelerado e hoje é a categoria com a maior audiência, somente perdendo para a TV Globo (ANDRADE, 2021, online). A internet ganhou seu espaço em relação aos meios tradicionais de comunicação, em especial a TV, que tem se fundido cada vez mais com essa rede, com a tendência de se tornar a categoria com mais espectadores em um futuro próximo.

O caminhar tecnológico das últimas décadas foi muito acelerado e interferiu em um grau importante em diversos âmbitos sociais, inclusive na maneira de se comunicar e de se expressar. Essa interferência foi tão forte, que em 2015, o tradicional Dicionário Oxford elegeu como a palavra do ano um emoji<sup>2</sup> (Figura 1). Sem precedentes na história dos dicionários, esta foi a primeira vez que um pictograma<sup>3</sup> é escolhido como a palavra do ano, segundo a revista Superinteressante (2015). A escolha levou em consideração a sua relevância cultural e o seu “potencial duradouro”. O emoji “foi escolhido como ‘palavra’ que melhor representou o *ethos*, o estado de espírito e as preocupações de 2015”<sup>4</sup> (OXFORD DICTIONARY, c2022, online, tradução nossa).

---

<sup>1</sup> O *streaming* é a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo.

<sup>2</sup> Um emoji, de acordo com o Dicionário Oxford (2021c, tradução nossa), “é uma pequena imagem ou ícone usado para expressar uma ideia ou uma emoção em uma comunicação em contexto eletrônico”.

<sup>3</sup> “Desenho esquemático normalizado, destinado a significar, especialmente, em locais públicos, certas indicações simples” (PICTOGRAMA..., 2022)

<sup>4</sup> 🤔 was chosen as the ‘word’ that best reflected the ethos, mood, and preoccupations of 2015.

**Figura 1. Word of the Year 2015**



Fonte: Oxford Dictionary (c2022, online)

Ao levarmos em conta os avanços tecnológicos na sociedade e a divulgação do emoji como palavra do ano de 2015 pelo Dicionário Oxford, voltamos a nos questionar sobre o conceito de *palavra*. Sendo assim, buscamos, nesse artigo, (i) comparar algumas das muitas compreensões do que é *palavra*; (ii) refletir sobre a possibilidade de existência de significantes não convencionais que sejam considerados equivalentes a palavras; (iii) discutir sobre como surgiu e se consolidou o uso da letra "F" no contexto de jogos online com novo significado.

## **2 Conceito de palavra**

Partiremos da afirmação de Biderman (2001, p. 11) de que “não é possível definir a palavra de maneira universal”, a qual tratamos como uma *máxima*, para a discussão que aqui se apresenta. Segundo a autora (1999), as concepções existentes dessa unidade foram vigorosamente questionadas no VI Congresso Internacional de Linguística, em 1948.

A partir da proposição de “morfema” e de “forma livre mínima” de Bloomfield (1926 *apud* LANGENDOEN, 1998) como uma unidade significativa mínima e recorrente, Biderman (1999) entende que o conceito de *palavra* se situa entre uma “unidade mínima gramatical significativa - o morfema - e uma unidade sintagmática maior - o sintagma” (p. 82). A autora afirma, também, que a unidade *palavra* não deve possuir um valor absoluto, isto é, essa unidade deve ser identificada e delimitada dentro de cada língua individualmente.

Sendo assim, Biderman (1999) considera três principais critérios para delimitar a palavra: o critério fonológico, que consiste em uma sequência fonológica que ocorre sempre com o mesmo significado" (p. 83); o critério morfossintático (ou gramatical), que considera a "classificação gramatical da palavra, em função dos marcadores morfossintáticos que ela representa, e, portanto, a filiação a determinados paradigmas", bem como a "função exercida pela palavra na sentença" (p. 85); e, por fim, o critério semântico, decisivo final na identificação de uma palavra. Para discutirmos este último critério, nos apoiaremos em Ullmann (1952), em que discute o ato da fala, e, para isso, discute a questão apropriando-se das ideias de símbolo e signo. Ainda que o autor não os diferencie categoricamente, aponta, a partir de Saussure (1949, p. 101 *apud* ULLMANN, 1952), que, diferentemente dos signos linguísticos, os símbolos nunca são totalmente arbitrários, pois há "uma ligação natural entre eles e as coisas que representam" (p. 31).

A partir dessas ideias, podemos afirmar que Ullmann (1952) entende a *palavra* como uma unidade semântica indecomponível, isto é, podemos dizer que "a palavra *água* representa a substância do mesmo modo que a cor preta representa luto, uma bandeira à meia haste indica morte ou um aceno de cabeça significa assentimento" (p. 31).

Portanto, nesta acepção de *palavra*, podemos entender que, apesar de a fonologia e a morfossintaxe identificarem sequências coesas foneticamente e formas funcionais gramaticalmente, o que nos faz identificar uma unidade léxica dentro de um discurso, segundo Biderman (1999), é o "valor semântico desses segmentos".

Apesar de, em 1948, o VI Congresso Internacional de Linguística ter sido decisivo para a discussão acerca da palavra, esta não é uma discussão recente. Ainda de acordo com a autora (1999), a palavra tem, desde a antiguidade, capacidade e papel de dar sentido ao que cada ser humano pensa ou sente. No século XVII, por exemplo, na concepção de Port-Royal, as palavras "são sons distintos e articulados, que os homens transformaram em signos para significar seus pensamentos" (BATTANER ARIAS; LÓPEZ FERRERO, 2019, p. 20). Embora essa afirmação não seja integralmente incontestável, pois sons distintos e articulados podem se dar como sílabas, ela foi importante para os passos de conceituação de *palavra*.

Por fim, Biderman (1998) reflete acerca da dimensão cognitiva da palavra e afirma que é a partir dela que a nomeação e a identificação dos elementos da realidade são feitas;

é com base na linguagem que um universo é estipulado aos olhos do ser humano. Como ratificação desse pensamento da autora, Murakawa e Nadin (2013) declaram que a existência de uma entidade da realidade depende do surgimento de uma palavra que a denomine; “antes disso essa realidade é somente ‘coisa’” (p. 7).

Desde as abordagens que se detém mais na estrutura até as mais relativas à concepção de mundo aos olhos dos seres humanos, a *palavra* é percebida por cientistas de maneiras muito distintas, ainda que se interseccionem em certos níveis. Partindo desses pontos sobre o que é *palavra*, desenvolvemos uma reflexão, ainda inicial, sobre como uma representação palpável, como uma letra do alfabeto ou um emoji, pode se apresentar como equivalente de uma palavra com um significante não convencional atrelado a um significado.

### **3 Do emoji à letra do alfabeto: o *F* e e seus contextos de uso neológicos**

Quando pensamos na relação entre língua e sociedade, quase que imediatamente conseguimos nos lembrar de unidades léxicas que passam de um registro linguístico para outro dentro de uma mesma língua ou entre duas línguas diferentes, provocado por razões extralinguísticas, como avanços tecnológicos e mudanças sociais em uma comunidade linguística. As unidades resultantes de processos como esse são denominados neologismos, os quais carregam consigo uma noção de novidade (ALVES, 1996). Os neologismos podem ser de dois tipos: formais ou semânticos. O primeiro se caracteriza pela ocorrência de uma unidade léxica cuja forma não havia sido registrada no momento imediatamente anterior à sua ocorrência. Por sua vez, o neologismo semântico ocorre quando é estabelecida uma nova relação semântica entre significante e significado, isto é, uma unidade já existente naquele sistema linguístico adquire uma nova acepção e torna-se mais polissêmico (CORREIA; ALMEIDA, 2012). No contexto atual de surgimento acelerado de novas tecnologias, neologismos variados ocorrem com frequência.

Com o avanço das tecnologias, os jogos eletrônicos passaram a fazer parte do cotidiano de muitas pessoas de diversas idades nas últimas décadas. A internet permitiu que a forma de comunicação com o mundo fosse redefinida de uma maneira totalmente nova. O uso desta tecnologia nos jogos eletrônicos modificou a maneira de

desenvolvimento relacional, considerando que diversas relações se constroem através de redes sociais. A popularização da internet, das redes sociais e dos jogos online teve - e continua tendo - impactos no cotidiano, no consumo, nas relações sociais, bem como nas comunidades de jogadores.

Esse tipo de relação social em comunidade de jogadores de um mesmo jogo tem a tendência de criar um ambiente colaborativo no qual surgem novas unidades léxicas a fim de facilitar a comunicação sobre os processos, objetos, ações e sentimentos relacionados ao contexto dos jogos. Essas unidades léxicas muitas vezes são frutos de processos neológicos formais ou semânticos que designam questões gerais da língua usadas no ambiente dos jogos ou questões específicas desses contextos.

Em 2014, o jogo multiplataforma <sup>5</sup> *Call of Duty: Advanced Warfare* foi disponibilizado para os usuários fãs de jogos de FPS<sup>6</sup> conhecerem a nova história da desenvolvedora de jogos Activision (c2022, online). A empresa, concomitantemente ao lançamento do seu novo jogo, aparentemente sem intenção, deu “nova vida” à letra F.

O que era somente uma letra do alfabeto do latim, adquiriu novos significados a partir do lançamento do jogo, ao menos entre os *gamers*<sup>7</sup>. Isso ocorreu por conta de uma cena do jogo na versão para computador de *Call of Duty: Advanced Warfare*, uma vez que, para jogar, é necessário possuir aparelhos ligados ao computador, como teclado do tipo QWERTY e mouse.

Na cena em questão, ocorre o funeral de um soldado, o qual é, segundo D’Anastasio (2019, online), o melhor amigo do protagonista (que é controlado pelo jogador). A cena é muito solene e fúnebre, ao som de violinos ao fundo, enquanto os militares se revezam para tocar o caixão, em forma de despedida. Finalmente, chega a vez do jogador; de frente ao caixão (Figura 2), e olhando para uma fotografia do seu melhor amigo, surge o comando na parte inferior da tela: “*Press F to pay respects*” (“Pressione F para prestar condolências”, tradução nossa). Logo acima, ao se aproximar do caixão, surgem as palavras exatamente na direção do caixão: “*Pay Respects. F.*”

---

<sup>5</sup> Um jogo multiplataforma é um jogo que pode ser jogado em diversos tipos de aparelho: computadores, consoles (como PlayStation, Xbox, Nintendo etc.) ou até mesmo em *smartphones*.

<sup>6</sup> O estilo de jogo chamado de FPS (*First Person Shooter*) é uma modalidade em que o jogador assume o papel do personagem principal do *game* e tem em seu campo de visão somente sua arma de escolha e o cenário, isto é, é como se a câmera fossem os olhos do personagem que controlamos ao jogar.

<sup>7</sup> *gamer* é o mesmo que jogador

(“Preste condolências. *F*”, tradução nossa). Quando o jogador pressiona o botão no teclado, o protagonista toca o caixão com a mão.

**Figura 2. Cena do funeral em *Call of Duty: Advanced Warfare***



Fonte: Activision (c2022, online)

Rapidamente viralizou-se o uso da letra *F* para prestar condolências pela morte de alguém. Isso provocou, também, o uso de *F* para demonstrar compaixão, empatia ou provocar alguém por alguma falha em dada situação e, ainda, para indicar o fim de algo (HAWTHORNE, 2019, online). A utilização ultrapassou os limites desse jogo especificamente, migrando para outros jogos online, como *League of Legends*, *CounterStrike: Global Offensive* e *Valorant*. Além do contexto de jogos, *F* se tornou um elemento de comunicação em redes sociais, como o Twitter e o YouTube.

Na Figura 3, podemos observar o uso de *F* para expressar luto pelos mais de 500 mil mortos em decorrência da Covid-19. A imagem é uma captura de tela (*PrintScreen* ou somente *print*) do canal do YouTube Meteoro Brasil, que transmitia, ao vivo, a sessão da Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI da Covid) do dia 12 de agosto de 2021. Os senadores, interrogado e advogados que compunham a comissão fizeram um minuto de silêncio logo após vir a público a notícia do falecimento do ator Tarcísio Meira por conta da Covid-19 (MURATORI, 2021, online).

**Figura 3.** *F* como forma de prestar condolências às vítimas de Covid-19



Fonte: Meteoro Brasil (2021, online)

Durante o minuto de silêncio dos Senadores presentes na sessão do dia 12, que dura entre 1 h 53 min 20 seg e 1 h 54 min 20 seg do vídeo do canal Meteoro Brasil (2021, online), o chat de texto da *live*<sup>8</sup>, em que os usuários podem escrever mensagens acerca do conteúdo da transmissão, encheu-se com centenas de *F*, em respeito às vítimas da Covid-19.

Anteriormente a este fato, o comediante Paulo Gustavo também faleceu por complicações decorrentes da Covid-19 (FRANZÃO, 2021, online). A comoção nos diversos meios de comunicação foi intensa; os jornais eletrônicos, figuras públicas, bem como usuários anônimos de redes sociais, imediatamente prestaram suas homenagens online. Na Figura 4, podemos ver um exemplo de homenagem ao ator.

---

<sup>8</sup> Live ou streaming é como são chamadas as transmissões de conteúdo ao vivo sem a necessidade de fazer o download do arquivo

Figura 4. *F* em contexto de homenagem ao comediante Paulo Gustavo



Fonte: Twitter (2021)

Notamos, nessa imagem, que logo após a mensagem, o uso do *F* acontece para sinalizar um sentido de respeito ao falecimento do artista, considerando o contexto em que foi usado.

Outro contexto de uso do *F* é relacionado ao mesmo sentido da palavra “derrota”. Assim como diversas outras unidades, o *F* possui mais de um significado; no caso da Imagem 5, o contexto é a derrota sofrida em uma partida do jogo *Valorant*, em que o autor do tweet lamenta a derrota utilizando o *F* para expressar o pesar da derrota depois de explicar que a partida estava fácil de vencer.

Figura 5. Acepção de *F* relacionada à ideia de derrota



Fonte: Twitter (2021)

Na Figura 6, temos o uso do *F* para indicar o fim do funcionamento da rede de celular 4G, uma tecnologia móvel de transmissão de dados. No contexto, o chip do celular está com problemas de funcionamento, o que desencadeia a falta de redes móveis nos aparelhos celulares. É comum a utilização do *F*, na organização sintática, antes da realidade à qual se refere, isto é, poderíamos pensar numa estrutura como: *F* + [substantivo ou sintagma]. Por exemplo, poderíamos ter, nos exemplos anteriores (Figuras 4 e 5, respectivamente), *F Paulo Gustavo* e *F vitória* [na partida do jogo]. Os autores dos tweets não o fizeram por conta de o contexto da mensagem estar muito evidente através de imagens ou texto prévio.

Figura 6. *F* rede de celular



Fonte: Twitter (2022)

Vistos esses usos do *F* em diferentes contextos, podemos considerar que ele possui, ao menos, três diferentes acepções, sendo elas: (i) prestar condolências pelo óbito de alguém; (ii) forma de se mostrar solidário por algum tipo de derrota ou falha; e (iii) referir-se ao fim de processos, funcionamentos ou ciclos.

Além dos contextos de uso, é necessário que seja apontada a expressão oral do *F*. No Português do Brasil, os falantes pronunciam como /‘ε.fi/, a qual pode mudar, em maior ou menor grau, quando levamos em conta que o PB é uma língua diversa em um território vasto e múltiplo, com variações sobretudo diatópicas e diastráticas, no contexto de jogos *online*.

Pensando, então, nas diversas concepções do que é *palavra* e que não há um consenso científico universal, podemos apontar alguns critérios que podem dar ao *F* um *status* equivalente ao de alguma unidade que compõe o Léxico:

- o conceito de “morfema” e de “unidade mínima livre”, de Bloomfield (1926 *apud* LANGENDOEN, 1998) como uma unidade significante mínima e recorrente que tem relação estreita com um ou vários significados;
- a *palavra* como “unidade semântica indecomponível”, ou seja, como “unidade semântica mínima do discurso” de Ullmann (1952);

- a *palavra*, na concepção de Port-Royal, diferenciada por “sons distintos e articulados” (p. 20), as quais o ser humano converteu em signos para expressar seus pensamentos (BATTANER ARIAS; LÓPEZ FERRERO, 2019); e
- a definição de palavra por uma perspectiva cognitiva, a qual relaciona a identificação de componentes da realidade (concretos ou abstratos) com a linguagem que os nomeia (BIDERMAN, 1998).

Ao tentarmos encaixar o uso do *F* nos critérios acima listados, podemos entender que ele pode se configurar como uma unidade léxica, uma vez que é uma unidade mínima (significante) recorrente que tem relação com a expressão de um significado, é também uma unidade semântica mínima de um discurso que se insere em um contexto - o dos *games* online e em outras situações informais, como redes sociais.

## Considerações finais

Desse modo, podemos afirmar que os jogos interferem na língua a ponto de criar uma necessidade de expressão relacionada ao contexto dos games, ainda que essa manifestação não esteja tão propícia a sair do referido contexto, como é o caso do *F*, que teve origem no jogo *Call of Duty: Advanced Warfare*, extrapolou os seus limites se alocando em jogos online, e, finalmente, se expandiu para outros âmbitos da internet.

Finalmente, podemos pensar, também, numa linguagem que nomeia uma ideia existente no mundo, assim como o emoji “chorando de rir” que foi considerado a palavra do ano em 2015 (OXFORD DICTIONARY, c2021, online). Portanto, se considerarmos as teorias de Neologia e olharmos para o *F* por essa perspectiva da existência deste com um *status* de palavra à qual atribuímos uma nova acepção - para além da letra do alfabeto -, podemos afirmar que esta unidade é léxica e que se classifica como um neologismo semântico.

## REFERÊNCIAS

ACTIVISION. *Call of Duty: Advanced Warfare*. c2022, online. Disponível em:

<https://www.callofduty.com/br/pt/advancedwarfare>. Acesso em: 19 nov. 22.

ALVES, I. M. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação linguística. v. 40. São Paulo: Alfa, 1996. p. 11-16.

ANDRADE, V. Streaming cresce 50% em um ano e só perde para a Globo no Ibope. UOL, 2021. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/streaming-cresce-50-em-um-ano-e-so-perde-para-globo-no-ibope-veja-64762>. Acesso em 11 jan. 2022.

BATTANER ARIAS, P.; LÓPEZ FERRERO, C. **Introducción al léxico, componente transversal de la lengua**. Madrid: Cátedra, 2019, p. 19-99.

BIDERMAN, M. T. C. Conceito Linguístico da Palavra. In: **Revista Palavra**. Rio de Janeiro: 5ª ed., 1999. p. 81-97.

\_\_\_\_\_. **Teoria linguística: teoria lexical e linguística computacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CORREIA, M; ALMEIDA, G. M. de B. **Neologia em português**. São Paulo: Parábola, 2012.

D'ANASTASIO, C. *Five years of 'F' to pay respects*. **Kotaku**: gaming reviews, news, tips and more, online, 2019. Disponível em: <https://kotaku.com/five-years-of-f-to-pay-respects-1839604767>. Acesso em: 19 dez. 21.

FRANZÃO, L. **Ator Paulo Gustavo morre aos 42 anos vítima da Covid-19**. CNN Brasil. Supervisão: Guilherme Venaglia. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/ator-e-diretor-paulo-gustavo-morre-aos-42-anos-vitima-da-covid-19/>. Acesso em: 21 dez. 21.

GRUPO ABRIL. Este emoji é a 'palavra do ano', segundo o Dicionário Oxford. **Superinteressante**. nov. 2015. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/este-emoji-e-a-palavra-do-ano-segundo-o-dicionario-oxford>. Acesso em: 16 dez. 21.

HAWTHORNE, M. *Press 'F' to pay respects - meaning and origin*. Esports.net. 2020, online. Disponível em: <https://www.esports.net/news/press-f-to-pay-respects/>. Acesso em: 19 dez. 21.

KALINKE, M. A. **Para não ser um Professor do Século Passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

LANGENDOEN, D. T.. Bloomfield. In: WILSON, R. A.; KEIL, F. C. (ed.) *The MIT Encyclopedia of Cognitive Science*. Boston, MA: MIT Press, 1998. p. 90-91.

METEORO BRASIL. **Live: CPI da COVID ouve (suposto) maior sugão da história do SUS**. Youtube, 12 de agosto de 2021. 1 vídeo (6h 27 min 25 seg). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=05zVh-slZ8o&ab\\_channel=MeteoroBrasil](https://www.youtube.com/watch?v=05zVh-slZ8o&ab_channel=MeteoroBrasil). Acesso

em: 20 dez. 21.

MICHAELIS. **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 1998. Dicionários Michaelis, 2259 p.

MURAKAWA, C. A. A.; NADIN, O L. **Terminologia: uma ciência interdisciplinar. Série Trilhas Linguísticas**. nº 22. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013.

MURATORI, M. CPI da COVID tem minuto de silêncio a Tarcísio Meira e demais vítimas. **Estado de Minas**. 2021, online. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2021/08/12/interna\\_politica,1295167/cpi-da-covid-tem-minuto-de-silencio-a-tarcisio-meira-e-demais-vitimas.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2021/08/12/interna_politica,1295167/cpi-da-covid-tem-minuto-de-silencio-a-tarcisio-meira-e-demais-vitimas.shtml). Acesso em: 20 dez. 21

PICTOGRAMA. In: **DICIO**, Dicionário de Português Online. Porto: 7Graus. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pictograma>. Acesso em: 11/01/2022.

PRIMO, A.; VALIATI, V.; BARROS, L. Práticas conversacionais no WhatsApp: a interação em conversações paralelas. In: COMPÓS 2020 - Encontro Anual de Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 19., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande: UFMS, 2020.

OLIVEIRA, Marco Antônio de. Morfologia: Algumas notas sobre o conceito de morfema e os modelos estruturais de análise morfológica. **Cadernos de Linguística e Teoria da Literatura**, [S.l.], n. 11, p. 32-47, dec. 2016. ISSN 0101-3548. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/cltl/article/view/9892>>. Acesso em: 16 dez. 2021.

OXFORD DICTIONARY. Word of the year 2015. Oxford University Press. **OxfordLanguages**. c2022. Disponível em: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2015/>. Acesso em: 16 nov. 22.