26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 2 – Organização e Representação do Conhecimento

PRÁTICAS INFORMACIONAIS E COMUNIDADES DISCURSIVAS NO INSTAGRAM: UMA ANÁLISE DO PERFIL @TERRA_UPDATE NA COMUNIDADE GAMER

INFORMATION PRACTICES AND DISCOURSE COMMUNITIES ON INSTAGRAM: *AN ANALYSIS OF THE @TERRA_UPDATE PROFILE IN THE GAMING COMMUNITY*

Marcos Oliveira da Costa – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Yago de Oliveira Costa – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Gilberto Gomes Cândido – Universidade Federal do Pará (UFPA)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Os serviços de redes sociais online têm ampliado significativamente as formas de produção, circulação e uso da informação em ambientes digitais, favorecendo a formação de comunidades baseadas em interesses comuns. Nesse contexto, este estudo tem como objetivo analisar o perfil do Instagram *@terra_update*, investigando de que modo seus conteúdos contribuem para a produção e circulação de informação na comunidade *gamer* e se configuram como práticas informacionais características de uma comunidade discursiva. A pesquisa possui abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, fundamentada teoricamente na Análise de Domínio. Como procedimento metodológico, adotou-se a triangulação de três abordagens propostas por Hjørland: estudos de documentos e gêneros em domínios de conhecimento, estudos terminológicos e de línguas para fins específicos (LSP) e estudos empíricos de usuários em áreas temáticas. O corpus foi composto por postagens do perfil *@terra_update* publicadas entre janeiro e fevereiro, coletadas em formato de imagem e analisadas quanto à organização documental, terminologia utilizada e interações dos usuários. Os resultados indicam que o perfil utiliza linguagem visual inspirada em videogames associada a descrições em linguagem jornalística formal, além de empregar terminologia especializada da cultura *gamer*. Conclui-se que o perfil atua como mediador e contribui para a consolidação de práticas informacionais que caracterizam uma comunidade discursiva no ambiente digital.
Palavras-chave: Comunidade discursiva; análise de domínio; práticas informacionais; comunidade *gamer.*

Abstract: Online social networking services have significantly expanded the ways in which information is produced, circulated, and used in digital environments, fostering the formation of communities based on shared interests. In this context, this study aims to analyze the

Instagram profile @terra_update, investigating how its content contributes to the production and circulation of information within the gaming community and how it constitutes informational practices characteristic of a discursive community. The research employs a qualitative approach, exploratory and descriptive in nature, theoretically grounded in Domain Analysis. The methodological procedure adopted was the triangulation of three approaches proposed by Hjørland: document and genre studies in knowledge domains, terminological and language for specific purposes (LSP) studies, and empirical user studies in thematic areas. The corpus consisted of posts from the @terra_update profile published between January and February, collected as images and analyzed for document organization, terminology used, and user interactions. The results indicate that the profile uses visual language inspired by video games combined with descriptions in formal journalistic language, in addition to employing specialized terminology from gamer culture. It is concluded that the profile acts as a mediator and contributes to the consolidation of informational practices that characterize a discursive community in the digital environment.
Keywords: Discursive community; domain analysis; informational practices; gaming community.

1 INTRODUÇÃO

Os serviços de redes sociais online têm consolidado seu papel como espaços centrais de produção, circulação e utilização da informação, impactando práticas culturais, sociais e comunicacionais em escala global. Nesse contexto, o Instagram se destaca como uma plataforma estratégica para comunidades de interesse e nichos específicos, como a comunidade gamer, que mobiliza milhões de usuários por meio de conteúdos visuais, narrativas interativas e linguagens multimodais.

Neste sentido, o perfil *@terra_update*, com mais de um milhão de seguidores, destaca-se como uma dessas referências no cenário digital, caracterizando-se como um canal que dissemina conteúdos relacionados à comunidade gamer, incluindo atualizações de temporadas, interações de *players* e narrativas humorísticas que conectam seguidores ao ambiente lúdico e informativo.

Mesmo com sua expressiva base de usuários e alto volume de postagens, observam-se desafios relacionados à organização, à categorização e ao entendimento do tipo de informação circulante nesse perfil diante das práticas informacionais contemporâneas. Isso suscita uma problemática central se e como o perfil @terra_update configura práticas informacionais e atua como mediador da informação na comunidade gamer no Instagram?

A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de compreender perfis temáticos de grande alcance como fenômenos informacionais complexos, capazes de influenciar comportamentos e práticas em comunidades específicas. Ao articular linguagem visual,

narrativas interativas e terminologia especializada, o perfil @terra_update configura padrões significativos de organização e circulação de informação no contexto digital. Além disso, embora existam estudos sobre comunidades discursivas, cultura gamer e uso do Instagram para circulação de informações, ainda são escassas as pesquisas que analisem perfis informacionais que traduzem acontecimentos cotidianos para a linguagem gamer sob a perspectiva da Análise de Domínio.

O objetivo deste artigo é analisar o perfil *@terra_update* no Instagram, identificando como seus conteúdos são organizados e contribuem para a produção e circulação de informação na comunidade *gamer,* tornando o perfil uma comunidade discursiva. Para alcançar esse objetivo, pretende-se caracterizar a natureza e os temas predominantes nas postagens do perfil *@terra_update*; identificar as estratégias de comunicação e interação utilizadas pelo perfil para promover o engajamento da comunidade; e compreender a relação estabelecida entre os seguidores e as práticas informacionais.

A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, fundamentada teoricamente na Análise de Domínio (AD). A análise dos dados empregou a triangulação de três abordagens da AD: estudos de documentos e gêneros; estudos terminológicos e de Linguagem para Fins Específicos (LSP); e estudos empíricos de usuários em áreas temáticas.

2 ANÁLISE DE DOMÍNIO, COMUNIDADES EPISTEMOLÓGICAS E COMUNIDADES DISCURSIVAS

A Análise de Domínio, as comunidades discursivas e as comunidades epistêmicas compõem um triângulo conceitual fundamental para a compreensão sociocognitiva da produção e organização do conhecimento na Ciência da Informação. Esses conceitos partem da noção de comunidade como núcleo estruturante de práticas, valores, linguagens e consensos teóricos compartilhados, mas se distinguem quanto ao foco analítico.

A Análise de Domínio foi introduzida na Ciência da Informação por Hjørland e Albrechtsen (1995) a partir de um paradigma social e epistemológico, pelo qual o domínio é compreendido como um grupo de indivíduos que compartilham pressupostos ontológicos, epistemológicos e sociológicos em torno de um campo do conhecimento (Evangelista; Grácio; Guimarães, 2022). Hjørland (2017) enfatiza que o domínio se caracteriza por uma base teórica comum, por consensos metodológicos e por formas institucionalizadas de comunicação

científica, não se limitando ao mapeamento temático, mas buscando explicitar os fundamentos epistemológicos de determinada comunidade científica.

No que tange às comunidades discursivas, foco central desta discussão, o conceito emerge dos estudos de John Swales. Segundo Evangelista, Grácio e Guimarães (2022), a comunidade discursiva pode ser concebida como um grupo unido por objetivos públicos comuns e práticas comunicativas específicas. Swales (1990) define seis características para identificá-la: objetivos comuns, mecanismos de intercomunicação e participação, gêneros específicos, terminologia especializada e alto grau de especialização. Esses gêneros textuais funcionam como evidência de pertencimento, e o domínio de um léxico próprio reforça a identidade coletiva, delimitando fronteiras simbólicas em relação a outros grupos.

A comunidade epistêmica, conceito difundido por Haas (1992), refere-se a redes de especialistas que compartilham crenças normativas e critérios de validação do conhecimento, diferindo da comunidade discursiva por privilegiar a expertise e a influência normativa de seus membros. Embora esses três conceitos, domínio, comunidade discursiva e comunidade epistêmica, compartilhem a preocupação com aspectos sociológicos, distinguem-se pelo recorte analítico, sendo o triângulo conceitual que fundamenta esta pesquisa.

3 COMUNIDADES E INFORMAÇÃO EM SERVIÇOS DE REDES SOCIAIS ONLINE

A transformação estrutural do final do século XX, impulsionada pelo avanço das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), reorganizou a sociedade em redes interconectadas, tornando a lógica em rede dominante na economia, na política e na cultura (Castells, 1999). Nesse cenário, Castells (2003) identifica a internet como espaço de sociabilidade e construção de identidades baseadas em afinidades eletivas e projetos compartilhados, configurando o que denomina 'individualismo em rede'.

As interações em ambientes virtuais aproximam indivíduos e viabilizam processos comunicacionais, sendo propícias ao fortalecimento de vínculos sociais (Recuero, 2005). Recuero (2009) acrescenta que a visibilidade das interações em redes sociais online amplia as possibilidades de disseminação de conteúdo: quanto mais expostas as conexões entre atores, maiores as chances de propagação da informação.

No ambiente digital, estão disponíveis diversos serviços de redes sociais, como Facebook, X (antigo Twitter), WhatsApp, Threads e Instagram. De acordo com a Meta (2025), o Instagram é uma rede social digital voltada principalmente para o compartilhamento de fotos e

vídeos, permitindo que usuários criem perfis, publiquem conteúdos, interajam por meio de curtidas, comentários, mensagens privadas e acompanhem outros perfis.

Devido à alta adesão de usuários, o Instagram possui mais de 2 bilhões de usuários ativos globalmente, sendo uma das redes sociais mais utilizadas no mundo. Com 3,2 bilhões de acessos mensais e usuários que permanecem, em média, 55 minutos por dia na plataforma, o Instagram oferece um universo robusto para a análise de interações (Viard; Paixão, 2023).

Viard e Paixão (2023) aponta que a forma como o *Instagram* está estruturado auxilia para que este seja um universo de pesquisa rico devido: (1) sua hiperpopularidade com mais de 2 bilhões de usuários oferece massa crítica de dados; (2) a geração de *'rich data'* multimídia permite análises semioticológicas ricas; (3) a alta interpretabilidade das interações intencionais dos usuários; (4) a atualização em tempo real sem filtros de pesquisas tradicionais; e (5) as métricas nativas de engajamento que possibilitam análise quantitativa e qualitativa robusta das interações na plataforma.

Com isso, entende-se que o *Instagram* se configura como um universo de pesquisa rico em interações sociais por meio de suas comunidades e em discursos passíveis de análise científica. A análise da página @terra_update pode revelar comunidades discursivas e interações únicas, geradas tanto por essa comunidade quanto pela organização e disseminação do conhecimento realizada pela página.

Compreendidas as premissas estruturais desses ambientes sociotécnicos, a próxima seção abordará uma comunidade específica, a comunidade *gamer*, com foco nas dinâmicas de interação entre perfis inseridos em ambientes institucionalizados nos serviços de redes sociais.

4 COMUNIDADE *GAMER* E COMUNIDADES DISCURSIVAS EM AMBIENTES DIGITAIS

Com a ampliação do acesso às TICs, tornou-se mais viável a articulação de indivíduos em torno de interesses convergentes por meio da internet, possibilitando a constituição de redes de interação, colaboração e compartilhamento de informações. Para Kenski (2007, p. 34), essas comunidades são articulações gigantescas entre pessoas conectadas com os mais diferenciados objetivos. Conforme Illera (2007), as comunidades, virtuais ou não, são organizações temporais e coesas, caracterizadas tanto por aspectos estruturais quanto por processos de identificação e pertencimento construídos pelos sujeitos, não podendo ser definidas apenas por sua forma organizacional nem por seu significado simbólico.

As comunidades discursivas em redes sociais online, podem ser compreendidas como agrupamentos de sujeitos que compartilham objetivos comunicativos, repertórios linguísticos, práticas informacionais e discursos específicos em ambientes digitais. Diferentemente de comunidades baseadas exclusivamente em proximidade geográfica, essas se estruturam a partir da interação simbólica mediada por plataformas como Instagram, X (Twitter), Facebook ou TikTok.

A expressão *gamer* é empregada para distinguir aquele que mantém envolvimento mais profundo com os videogames daquele que joga apenas ocasionalmente. Jogar, por si só, não é suficiente para que alguém seja reconhecido como *gamer*, pois o termo carrega uma dimensão simbólica ligada a *status*, reconhecimento e pertencimento. Autodenominar-se *gamer* implica integrar um grupo com familiaridade com a linguagem do universo dos jogos, além da capacidade de analisar criticamente aspectos como jogabilidade e desempenho (Avelar; De Alencar Ribeiro, 2024).

Entende-se com isso que a comunidade *gamer*, portanto, representa um domínio no sentido hjørlandiano: um grupo com base teórica compartilhada, práticas comunicativas próprias e formas de validação interna do conhecimento produzido e circulado em seus espaços digitais.

No que tange à discussão central da pesquisa, que consiste em compreender as práticas informacionais presentes no perfil @terra_update, busca-se investigar em que medida tais práticas contribuem para a constituição e a dinâmica de uma comunidade discursiva, bem como analisar a ocorrência de processos de mediação informacional por meio da organização e da apresentação dos conteúdos publicados na referida rede social. Entende-se que essa temática está alinhada ao campo da Ciência da Informação (CI), uma vez que, de acordo com Savolainen (2007), as práticas e o comportamento informacional constituem objetos de estudo e interesse das áreas que investigam os fenômenos relacionados à informação, entre elas a Ciência da Informação. Além disso, Hjørland (2017) e Swales (1988) destacam a relevância de compreender as comunidades discursivas e suas características no âmbito de determinados domínios informacionais, considerando os processos sociais, comunicacionais e informacionais que envolvem a produção, a organização e a circulação do conhecimento. Nesse sentido, a análise do perfil @terra_update possibilita investigar como práticas informacionais, formas de organização do conteúdo, linguagens e terminologias próprias da cultura *gamer* se articulam

em um ambiente digital, permitindo compreender sua atuação no processo de produção e circulação da informação nesse domínio.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O método central que orientou todas as etapas da pesquisa foi a Análise de Domínio (AD), especificamente a triangulação de 3 abordagens: Estudos de documentos e gêneros em domínios de conhecimento; Conhecimento de estudos terminológicos, línguas para fins específicos (LSP) e Conhecimento de estudos empíricos de usuários em áreas temáticas. O universo da investigação compreende o perfil do Instagram *@terra_update*, tendo como objeto de estudo as postagens da página e os respectivos comentários dos seguidores. A abordagem adotada é a qualitativa, pois, embora analise um conjunto de dados, o foco reside na prática discursiva, ou seja, no comportamento linguístico da comunidade de usuários, e não em métricas quantitativas.

Quanto aos fins, a pesquisa configura-se como exploratória, por proporcionar maior familiaridade com o tema e aprimorar ideias, e descritiva, visto que descreve o fenômeno e gera reflexões sem interferir diretamente em sua dinâmica (Prodanov; Freitas, 2013).

Sobre os procedimentos, o método de coleta caracteriza-se como análise documental, uma vez que as postagens e os comentários analisados foram extraídos e preservados em formato de imagem (JPEG). O recorte temporal abrangeu os meses de janeiro e fevereiro, sendo que os critérios específicos para essa seleção serão detalhados a seguir, no tópico 5.1, procedimentos de coleta, critérios e análise dos dados.

O estudo também possui cunho bibliográfico, fundamentando-se na literatura científica da área para embasar tanto a discussão teórica quanto o processo de análise dos resultados. Por fim, o tratamento dos dados levantados pautou-se nos pressupostos teóricos da Análise de Domínio, com o suporte de uma análise documental e lexicográfica. Para tanto, procedeu-se à leitura sistemática das postagens e à extração dos termos e padrões discursivos presentes nas imagens selecionadas, seguidas de uma categorização rigorosa para consolidar os resultados discutidos

5.1 PROCEDIMENTO DE COLETA, CRITÉRIOS E ANÁLISE DOS DADOS

A seguir, demonstra-se o quadro 1, contendo o percurso metodológico seguido na construção do estudo.

Quadro 1 - Percurso metodológico

ETAPA METODOLÓGICA	PROCEDIMENTOS REALIZADOS	CRITÉRIOS UTILIZADOS	FONTES / MATERIAIS
1. Levantamento bibliográfico	Realização de busca sistemática de literatura para fundamentação teórica do estudo. Foram pesquisados trabalhos relacionados às temáticas da pesquisa em bases acadêmicas.	Seleção de trabalhos alinhados ao objetivo do estudo e relacionados aos Conceitos de comunidades discursivas, análise de domínio práticas informacionais e redes sociais.	Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI) e Google Acadêmico. Termos de busca: Comunidade *gamer*; *Gamer*; Comunidade discursiva; Análise de domínio; Redes sociais; Serviços de redes sociais online.
2. Reconhecimento do campo empírico	Acesso ao perfil *@terra_update* no Instagram e realização de leitura exploratória ("leitura aérea") das postagens para compreender a dinâmica do perfil e identificar possíveis critérios de seleção do corpus.	Observação preliminar das postagens, formatos de conteúdo e tipos de informação disseminados pelo perfil.	Perfil do Instagram *@terra_update.*
3. Definição dos critérios de seleção do corpus	Estabelecimento de critérios para selecionar as postagens que comporiam o corpus de análise.	1) Postagens preferencialmente em formato de imagem, excluindo conteúdos predominantemente em vídeo; 2) Postagens que apresentassem linguagem gamer na imagem, acompanhada de descrição textual em linguagem padrão, permitindo compreensão mesmo por usuários não familiarizados com o vocabulário especializado.	Postagens do perfil *@terra_update* no Instagram.
4. Definição do recorte temporal	Identificação das postagens que atendiam aos critérios definidos durante o período observado.	Seleção das publicações disponíveis que se enquadravam nos critérios metodológicos no	Postagens publicadas entre 01 de janeiro e 06 de fevereiro. Sendo 8 postagens em jan e 5 em fevereiro.

		momento da coleta.	
5.Coleta e Organização do corpus	Captura das postagens selecionadas por meio de *prints* de tela, salvando as imagens em formato *Joint Photographic Experts Group* (JPEG) e organizando-as em pastas separadas por mês. Posteriormente, as imagens foram reunidas em dois arquivos *Portable Document Format* (PDF), correspondentes aos meses analisados.	Organização do material empírico de forma sistemática para facilitar o processo de análise.	Arquivos janeiro e fevereiro - PDF – contendo as postagens selecionadas do perfil. Um total de 78 imagens a serem analisadas.
6. Análise Preliminar	Leitura e descrição os dados levantados em planilhas para identificar padrões lexicais recorrentes e termos mais frequentes no corpus textual das postagens.	Identificaçãode padrões discursivos e terminológicos presentes nas publicações.	Corpus textual extraído das postagens selecionadas.
7. Curadoria e validação manual dos dados	Revisão dos resultados obtidos e organizados na etapa anterior por meio de análise sistêmica. realizando verificação e curadoria dos termos identificados para assegurar sua correspondência com o corpus.	Conferência dos padrões lexicais identificados e validação interpretativa dos resultados.	Corpus de postagens (PDF Jan e Fev) e resultados preliminares da análise.
8. Interpretação dos resultados	Cruzamento dos dados obtidos com o referencial teórico e com os pressupostos da Análise de Domínio e das comunidades discursivas.	Interpretação dos padrões informacionais, discursivos e terminológicos observados nas postagens.	Referencial teórico da pesquisa e corpus empírico das postagens.

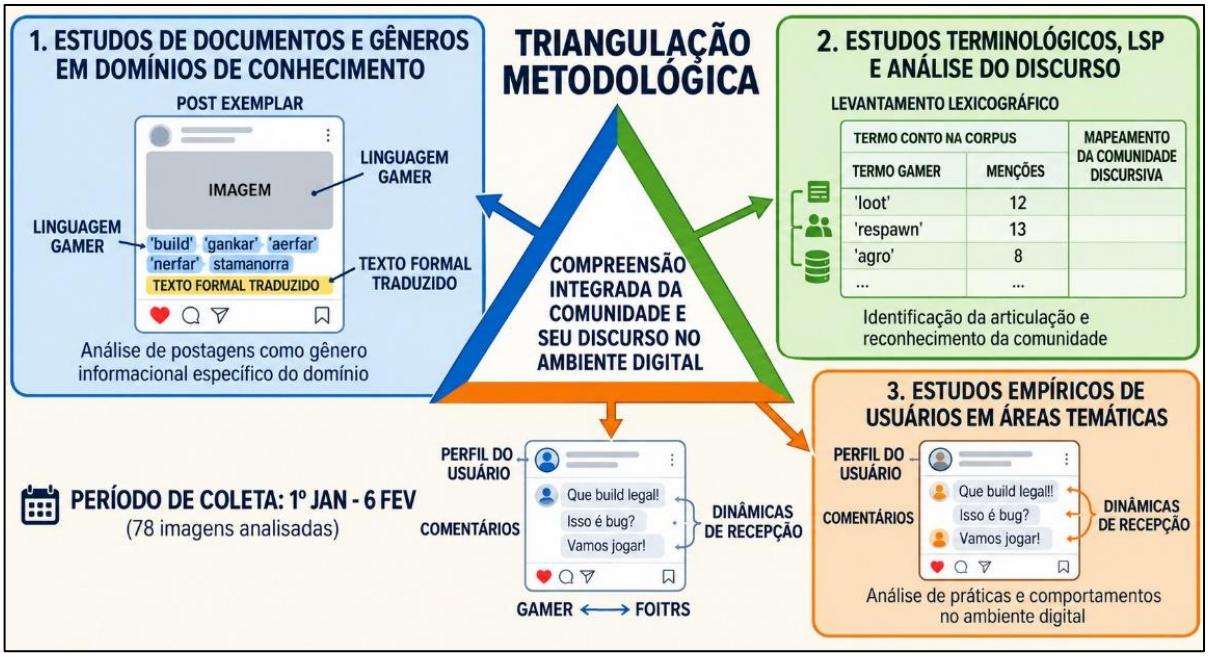
Fonte: Elaborado pelas autorias (2026).

A triangulação metodológica das três abordagens da AD, estudos de documentos e gêneros, estudos terminológicos (LSP) e estudos empíricos de usuários, é aprofundada na seção de análise e discussão dos resultados, em que os dados empíricos evidenciam como o perfil @terra_update se configura como uma comunidade discursiva.

6 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

Para analisar os resultados, retoma-se o conceito de comunidade discursiva segundo Hjørland (2002; 2017), cujos elementos constitutivos: linguagem especializada, práticas comunicativas próprias, objetivos compartilhados, produção e circulação de informação e estruturas sociais de validação, constituíram os parâmetros analíticos deste estudo. Esses critérios foram adotados em detrimento de Swales (1990) por estarem mais diretamente alinhados à Ciência da Informação, embora ambos os autores apresentem características conceitualmente convergentes.

Figura 1 – Triangulação das abordagens da AD



Fonte: Elaborada pelas autorias (2026).

Conforme ilustrado na Figura 1, foram selecionadas três das onze abordagens da AD propostas por Hjørland: (1) estudos de documentos e gêneros em domínios de conhecimento, para analisar as postagens como gênero informacional próprio do domínio; (2) estudos terminológicos e de LSP, para o levantamento lexicográfico dos termos gamer; e (3) estudos

empíricos de usuários, para observar as dinâmicas de recepção e participação da comunidade nas postagens. A seguir, cada uma dessas abordagens é detalhada em subtópicos específicos, com a respectiva análise dos dados coletados no corpus do perfil @terra_update.

Estas três abordagens foram escolhidas em detrimentos das outras, por se entender que mais se enquadravam com o objetivo da pesquisa e com o conteúdo dos dados levantados durante o desenvolvimento do estudo.

6.1 ESTUDOS DE DOCUMENTOS E GÊNEROS NO DOMÍNIO

Ao realizar a análise das postagens, notou-se um gênero textual próprio que mistura o texto informativo jornalístico com a estética e estrutura narrativa dos videogames, o que gera uma narrativa de dupla camada informacional que atua diretamente como mediador da informação.

O perfil organiza suas postagens com estrutura visual lúdica, ilustrando eventos reais com linguagem e estética de *games*, especialmente o estilo *sandbox* do Minecraft. Minecraft é um jogo em que o jogador sobrevive em um mundo formado por blocos cúbicos. Seu estilo é classificado como 'jogo livre' (*sandbox*), sem objetivo definido, permitindo que os jogadores decidam por conta própria como jogar (Miranda, 2020). Complementando a imagem, a descrição da postagem oferece um resumo jornalístico formal do fato noticiado, criando uma narrativa de dupla camada: visual-lúdica e textual-informativa.

A seguir, demonstram-se exemplos por meio da figura de uma postagem de notícia que foi adaptada ao estilo mencionado.

Figura 2 – Postagem do *@terra_update* sobre o banco Will



Fonte: Terra Update (2026).

A postagem referente ao escândalo do banco Will exemplifica essa estrutura híbrida: a primeira camada apresenta a ilustração visual lúdica, que, segundo Belmiro (2000), contribui para compreensão e memorização mais efetivas, e a segunda camada traz o texto jornalístico formal, ampliando a acessibilidade ao público não familiarizado com o vocabulário especializado.

6.2 ESTUDOS TERMINOLÓGICOS E LÍNGUAS PARA FINS ESPECÍFICOS (LSP)

A segunda abordagem evidência a apropriação e utilização da linguagem para fins específicos (LSP), uma linguagem (*gamer*) especializada que demarca o léxico que marca a fronteira da comunidade. O perfil *@terra_update* constrói uma terminologia própria baseada na linguagem dos jogos, em que estes termos/jargões substituem termos cotidianos.

A seguir demonstra-se o quadro 2, contendo a análise léxica que foi realizada com os termos utilizados pela página no seu processo de comunicação com a comunidade *gamer*.

Quadro 2 – Análise léxica dos termos *Gamers* utilizados

Termo Gamer	Frequência aproximada	Significado no contexto Gamer
players	21	Indivíduos que participam de um jogo.
gemas	11	Moeda ou item valioso dentro do jogo, geralmente usados para comprar melhorias ou itens exclusivos.
mapa	7	Representação gráfica da área de jogo, ou a própria área de jogo.
update	7	Atualização; nova versão do jogo que adiciona conteúdo, corrige *bugs* ou melhora funcionalidades.
mob	6	Criatura controlada pelo computador (inimigo ou não-jogador) dentro do jogo.
server	5	Servidor; ambiente online onde o jogo é executado e os jogadores interagem.
chat	4	Sistema de comunicação textual entre jogadores dentro do jogo.
adm	3	Administrador; pessoa responsável por gerenciar e manter o servidor ou jogo.
task	2	Tarefa ou missão a ser cumprida dentro do jogo.
F	2	Expressão usada em chats de jogos para demonstrar respeito ou luto, originada do meme *'Press F to Pay Respects'*.
ban	2	Punição que impede um jogador de acessar o jogo ou o servidor, geralmente por violar regras.
online	2	Conectado ao jogo ou à *internet*.

Fonte: Elaborada pelas autorias (2026).

Percebe-se que a página utiliza um discurso próprio, baseado em uma linguagem técnica que, muito provavelmente, apenas membros da comunidade discursiva à qual pertence

conseguem compreender plenamente. Isso faz com que, além de atrair uma comunidade específica e especializada por meio desses termos (no caso em questão, a comunidade *gamer*), a página aproxime essas pessoas por meio da linguagem, criando uma ponte entre o sentimento de pertencimento à comunidade e a informação jornalística (Illera, 2007).

Dessa forma, reforça-se o papel do perfil enquanto agente que organiza o conhecimento e o torna acessível por meio de estratégias de mediação informacional.

Esse deslocamento terminológico confirma a premissa sociocognitiva de que o conhecimento é construído e organizado de forma compartilhada pelo grupo, utilizando a linguagem como ferramenta de pertencimento (Hjørland, 2002; 2017).

6.3 ESTUDOS EMPÍRICOS DE USUÁRIOS

A terceira dimensão analisa as interações empíricas dos usuários com a página, para compreender como estes se apropriam e utilizam da linguagem especializada para se comunicarem e interagirem. A figura 3 traz um exemplo desta interação.

Figura 3 – Comentários da comunidade *@terra_update*



Fonte: comentários do perfil *@terra_update* (2026).

A interação mostrada anteriormente deixa evidentes as características de uma comunidade discursiva definidas por Hjørland (2002; 2017) e Swales (1990) mecanismos de intercomunicação, participação e objetivos comuns.

Os usuários demonstram capacidade de dominar e negociar a linguagem própria do espaço discursivo. O comentário do usuário B (Tankou? Ou Counterou? Tankar não é aguentar?) evidencia uma discussão epistemológica interna acerca do uso correto do léxico gamer. De

modo semelhante, o usuário D (já comecei a play de 2026 ganhando algo) demonstra a apropriação desse jargão para a expressão e interpretação de experiências cotidianas.

Um caso particularmente significativo ocorreu na cobertura da morte de Orelha, um cão comunitário morto em Santa Catarina. Na ocasião, o perfil mobilizou mecanismos participativos por meio do emprego do jargão F no chat (pressione F para prestar respeito), transformando o espaço em um memorial online, ressignificando uma prática originária do universo dos jogos digitais como forma de manifestação coletiva de respeito e luto. Os comentários orgânicos (usuário C: jogadores sem coração eliminaram o pobre do orelha) reforçam essa dimensão coletiva e afetiva da interação, ao evidenciarem que os participantes compartilham não apenas códigos linguísticos, mas também valores morais e sentimentos relacionados aos acontecimentos discutidos. Nesse sentido, as interações observadas evidenciam os cinco critérios propostos por Hjørland (2002; 2017) para a caracterização de comunidades discursivas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa buscou contribuir empiricamente ao investigar as dinâmicas da comunidade *@terra_update* em um ambiente digital contemporâneo, bem como inovar metodologicamente ao articular três abordagens distintas da Análise de Domínio aplicadas a um mesmo corpus, atestando o atendimento aos critérios propostos por Hjørland para a validação de uma comunidade discursiva.

Os resultados desta pesquisa permitiram responder à problemática proposta, que buscava compreender se e de que modo o perfil *@terra_update* configura práticas informacionais e atua como mediador informacional no âmbito da comunidade *gamer* em serviços de redes sociais online. A análise demonstrou que o perfil não se limita à simples publicação de conteúdos informativos, mas organiza as informações por meio de estratégias comunicacionais que articulam linguagem visual, terminologia especializada e interações sociais próprias do universo *gamer*.

A análise demonstrou que o perfil caracteriza temas e estratégias comunicativas voltadas ao engajamento da comunidade *gamer*, com os usuários participando ativamente da ressignificação das informações por meio de terminologias próprias, referências culturais e valores compartilhados. O perfil @terra_update atende aos cinco critérios analíticos de Hjørland (2002; 2017) para validação como comunidade discursiva, transcendendo a mera publicação

informativa ao estruturar uma ontologia e práticas informacionais com sentido cognitivo e social para a cultura digital *gamer*.

Por fim, o estudo contribui para a Ciência da Informação ao demonstrar que ambientes digitais de nicho, como o perfil @terra_update, configuram-se como comunidades discursivas legítimas, cujos padrões de organização do conhecimento, circulação e uso da informação merecem atenção analítica e investigação aprofundada em estudos futuros.

REFERÊNCIAS

AVELAR, Michely Gomes; RIBEIRO, Luiz Carlos de Alencar. Walkthrough/detonado: um gênero textual da cultura digital gamer. **Revista Coralina**, Cidade Goiás, v. 6, 2024. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/coralina/article/view/16280. Acesso em: 5 maio 2026.

BELMIRO, Celia Abicalil. A imagem e suas formas de visualidade nos livros didáticos de Português**. Educação & Sociedade**, ano XXI, n° 72, agosto de 2000, p. 11-22. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/cyzHV8Vj4WkvKc7RC4G69DS/?format=html&lang=pt&ilang=pt_BR. Acesso em: 5 maio 2026.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

EVANGELISTA, Isadora Victorino; GRÁCIO, Maria Cláudia Cabrini; GUIMARÃES, José Augusto Chaves. The Concepts of Domain, Discourse Community and Epistemic Community: affinities and specificities. **Brazilian Journal of Information Science: research trends**, Marília, v. 16, p. e02138, 2022 Disponível em: https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/12591. Acesso em: 9 fev. 2026.

HAAS, Peter M. Introduction: epistemic communities and international policy coordination. **International Organization**, [*s. l.*], v. 46, n. 1, p. 1-35, 1992. Disponível em: https://www.cambridge.org/core/journals/international-organization/article/abs/introduction-epistemic-communities-and-international-policy-coordination/CE9CFC049E0F2A14635F1E3EB51960C9. Acesso em: 9 fev. 2026.

HJØRLAND, Birger; ALBRECHTSEN, Hanne. Toward a new horizon in information science: Domain-analysis. **Journal of the American society for information science**, [*s. l.*], v. 46, n. 6, p. 400-425, 1995. Disponível em: https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/%28SICI%291097-4571%28199507%2946%3A6%3C400%3A%3AAID-ASI2%3E3.0.CO%3B2-Y. Acesso em: 9 fev. 2026.

HjØRLAND, Birger. “Domain Analysis”. **Knowledge Organization**, [*s. l.*], v. 44, n. 6, 2017, pp. 436-464. Disponível em: https://www.imrpress.com/journal/KO/44/6/10.5771/0943-7444-2017-6-436. Acesso em: 9 fev. 2026.

HJØRLAND, Birger. Domain analysis in information science: eleven approaches traditional as well as innovative. **Journal of documentation**, [*s. l.*], v. 58, n. 4, p. 422-462, 2002. Disponível em: https://www.emerald.com/jd/article-abstract/58/4/422/208322/Domain-analysis-in-information-scienceEleven?redirectedFrom=fulltext. Acesso em: 9 fev. 2026.

ILLERA, José Luiz Rodriguez. Como as comunidades virtuais de prática e de aprendizagem podem transformar a nossa concepção de educação. **Revista de Ciências da Educação**, São Paulo, n. 3, maio/ago., p. 117-124, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

META, Company. Info Central de ajuda do Instagram. 2025. Disponível em: https://help.instagram.com/581066165581870/?helpref=hc_fnav. Acesso em: 10 fev. 2026.

MIRANDA, Lucas Mascarenhas de. Minecraft: além da diversão. **Ciência Hoje**, [*s. l.*], ed. 371, 2020. Disponível em: https://cienciahoje.org.br/artigo/minecraft-alem-da-diversao/. Acesso em: 1 jun. 2026.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2013.

RECUERO, Raquel Da Cunha**. Redes sociais na Internet**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2009. 191 p.

RECUERO, Raquel da Cunha. Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais. **E-Compós**, [*s. l.*], v. 2, 2005. Disponível em: https://e-compos.emnuvens.com.br/e-compos/article/view/28. Acesso em: 10 fev. 2026.

SAVOLAINEN, Reijo. Information behavior and information practice: Reviewing the “umbrella concepts” of information-seeking studies. **The library quarterly**, [*s. l.*], v. 77, n. 2, p. 109-132, 2007. Disponível em: https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/517840. Acesso em: 10 fev. 2026.

SWALES, John. Discourse communities, genres and English as an international language. **World Englishes**, [*s. l.*], v. 7, n. 2, p. 211-220, 1988. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-971X.1988.tb00232.x. Acesso em: 10 fev. 2026.

SWALES, John. “The Concept of Discourse Community”. *In*: SWALES, Jhon M. **Genre analysis**: english in academic and research settings. New York: Cambridge University Press, 1990, p. 21-32.

TERRA UPDATE. @terra_update. Perfil no Instagram. Disponível em: https://www.instagram.com/terra_update/. Acesso em: 15 mar. 2026.

VIARD, Monique de Sá Tavares; PAIXÃO, Pablo Boaventura Sales. O uso do instagram como ferramenta de divulgação científica: análise de conteúdo do perfil @cienciajuventude. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 13, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/39216. Acesso em: 15 mar. 2026.