

Studiu lexico-semantic al limbajului electronic

de

ANCA IRINEL TELEOACĂ

Tehnologia informațională și implicațiile acesteia în și dincolo de ciber spațiu

De zece ani încoace, România trece printr-o continuă etapă de înflorire în ceea ce privește domeniul tehnologiei informaționale (cunoscute sub acronimul IT) și al instrumentului de bază al acesteia, calculatorul sau, mai exact, calculatorul personal (PC-ul) care a devenit de neînlocuit atât acasă, cât și în domenii de activitate profesională. Dezvoltarea rapidă și continuă a calculatoarelor și, implicit, a inteligenței artificiale ce a determinat pe plan mondial apariția unui nou tip de comunicare și interacțiune umană care a pătruns în mai toate nivelurile socio-profesionale, economico-educative și, bineînțeles, informaționale de tipul media, a dat naștere la întrebări cum ar fi: ce înseamnă impactul unei noi culturi, și anume, cea digitală, asupra celor integrați deja în sistemul informațional al secolului XXI; care este limbajul prin care milioane de utilizatori comunică și cum este acesta creat din punct de vedere a erei și tehnologiei ce ne influențează și, nu în ultimul rând, cum influențează acest mediu electronic fundamental numit *interfață*, comunicarea dintre utilizatori?

Este evident faptul că trăim într-o era digitală iar întreaga populație de utilizatori este influențată de un nou limbaj 'marcat' *electronic (-e)*, *digital* sau *inteligent*, cum ar fi: *comerț electronic*, *plăți electronice*, *poștă electronică*, *carduri inteligente*, *sisteme*, *semnături și certificate digitale*, *vorbitori digitali* – bine-cunoscuții *chatters* etc. De aceea, lucrarea prezentă are ca puncte de pornire concepte interdependente și anume:

- *limbajul electronic* (poate fi al programelor – semne, simboluri matematice etc. – sau poate fi limbajul rezultat după introducerea/instalarea programelor);
- *limbajul utilizatorilor* sau *limbajul de calculatoare*;
- *limbajul interfeței*, adică al comunicării dintre calculator și un utilizator uman sau, cel nemenționat în lucrarea de față, limbajul dintre două programe sau dintre un program și un dispozitiv hard;
- *medierea calculator – utilizator uman*;
- *limbajul de Internet și al tehnologiilor World Wide Web*;
- conceptele de *hypertext* și de *hipermedia*.

Nu în ultimul rând, lucrarea se va referi la conceptul de *realitate virtuală* în strânsă legătură cu cele menționate mai sus. De asemenea, trebuie amintit faptul că aceste concepte s-au dezvoltat într-un teritoriu lingvistic variat, în primul rând, american (ca de exemplu, *Internetul*) și apoi unul european englezesc (ca de exemplu, *Web*, care a fost inventat într-un teritoriu unde se vorbește și limba engleză – Elveția); prin urmare, limbajul electronic în discuție se caracterizează, din punct de vedere lingvistic, printr-un set de constrângeri (culturale, temporale, spațiale) mediate electronic, diferite de ceea ce cunoaștem despre varietățile limbii engleze (Millena Collot și Nancy Bellmore).

Limbajul electronic, adică cel mediat de interfață, nu se referă doar la discursul dintre transmițători și receptori separați în timp și spațiu, ci și la faptul că acesta ar putea fi considerat un termen umbrelă care să acopere orice tip de interacțiune lingvistică dintre utilizator (fie acesta *chatter*, *hacker*), calculator și interfața acestuia (*Windows* sau

Internet). Acest fapt implică demonstrarea unor noi varietăți ale limbii engleze (aparte de engleza americană/ australiană/ scoțiană etc.) ce au fost create, în era digitală, de utilizatori ai poștei electronice, ale forumurilor și conversațiilor de tip text de pe Internet care nu sînt altceva decît contopiri a două forme diferite de comunicare, cea verbală și cea scrisă. Cum arată Hughes, perspectiva istorică asupra vocabularului trebuie să aibă în vedere și altceva decît structura etimologică a vocabularului; un interes istoric sporit are demonstrarea modului în care se constituie limbajele specializate, în perioade istorice și modalități care reflectă progresele realizate în sfera cunoașterii. Dat fiind faptul istoric atestat al dezvoltării industriei, cercetării și utilizării calculatoarelor, în primul rînd, în perimetrul american, engleza americană a fost confruntată cu această problemă a *inventării* unui nou limbaj, neputînd evident recurge la împrumuturi. Au apărut astfel concepte cum sînt *the digital era*, *the global village*, *information superhighway*, *cyberspace*, *hypermedia* pentru a numi doar cîteva domenii conceptuale centrale (Alexandra Cornilescu).

Spre deosebire de alte limbaje de specialitate, limbajul-e creează și un nou stil de comunicare, în formare cum sînt *e-mail-ul*, *chat-ul* și *forumul*. Conversațiile de tip text (chat-texts) întîlnite prin intermediul Internetului dezvăluie, de exemplu, numeroase caracteristici orale, dintre care amintim aici doar cîteva:

- sînt guvernate de timp, adică se așteaptă sau se cere un răspuns imediat;
- sînt temporare, mesajele puțînd fi șterse imediat sau chiar fără a fi vizualizate;
- sînt caracterizate de spontaneitate verbală întrucît rapiditatea trimiterii/transmiterii mesajului folosind o cameră/ fereastră de discuții (*chatroom*) nu permite utilizatorului, așa cum am menționat și mai sus, timp suficient de organizare a ideilor și chiar o revizuire a lor;
- de aceea, acestor tipuri de mesaje le sînt caracteristice formele de exprimare contrase, abrevierile și elipsa;
- sînt interactive.

Aici se poate încerca o delimitare, în primul rînd, la granița dintre jargonul întîlnit pe Internet (pe care, de altfel, se și pune accent) și jargonul profesional (al programatorilor sau informaticienilor, designerilor/ creatorilor de pagini Web, administratorilor de rețele) și, în al doilea rînd, acest limbaj devenit sursă de inspirație creatoare a tuturor utilizatorilor se poate urmări, în funcție de trei criterii de bază, stilistic, lexico-semantic și pragmatic, în principal prin studierea diferitelor tipuri de discursuri ce aparțin utilizatorilor profesioniști ai domeniului în discuție, operatorilor de zi cu zi ale interfețelor (*chatterii* și *hackerii*) ce implică inevitabil și studiul asupra diferitelor niveluri de formalism și non-formalism. De exemplu, limbajul *chatterilor* aduce în discuție motivația unui sistem de comunicare cît mai compact, adică a combinării, într-un mod cu totul și cu totul original, specific doar vîrstei, a formelor scrise și vorbite, ce duce la o comunicare cît se poate de eficientă – ce poate avea loc doar în rîndul celor avizați – depunînd un minimum de efort. De altfel, acest proces de creativitate lingvistică specific copiilor și tinerilor nu reprezintă altceva decît o încercare de optimizare a unui sistem de comunicare diferit de cel real în ceea ce privește timpul și spațiul care ne delimitează acțiunile și de care depinde practic întreaga existență umană. Din punct de vedere psihologic, aceste inovații ce se impun pe mai multe niveluri de analiză (pragmatic, sintactic, lexico-semantic, stilistic etc.) s-ar putea explica printr-un limbaj ludic, codificat (lipsa elementelor conective, contopiri de cuvinte, lipsa punctuației, abrevieri

standardizate etc.) care nu face decât să anunțe existența unui grup deja maturizat și experimentat doar în lumea codurilor și implicit a Internetului. Spre deosebire de grupul *hackerilor* care este unul închis, în principal din cauza activităților ce depășesc limitele legii în ceea ce privește tehnologia informațională, limbajul fiind, în consecință, unul extrem de dificil de decodificat, cel al *chatterilor* se dovedește a fi unul deschis, fără granițele uzuale ale cotidianului impuse de vîrstă, cultură sau nivel social.

Studiul asupra grupurilor socio-lingvistice ce se reunesc în ciber spațiu, se poate extinde către trăsăturile caracteristice limbajului hackerilor. Argoul specific al acestora (neexistînd ca un colectiv profesional legal nu se poate vorbi despre jargon) este exemplificat prin enumerarea procedeelelor specifice de formare a cuvintelor ce se doresc a fi codate și uneori lipsite de sens pentru cei neavizați (*newbies*): inovații sintactice, antropomorfism, analogii, dublarea verbelor și schimbarea topicii, contopiri neașteptate de lexeme, reactualizări sau inovații forțate pe plan paradigmatic, cum ar fi pluralul arhaic *-en* sau combinarea afixelor (afixare eronată/de tip 'puzzle'), cum ar fi: *bogosity*, *hackitude*, *windowfull*, *domainist* etc. Ceea ce este de remarcat referitor la argoul hackeri-lor este faptul că acesta își are rădăcinile într-o cultură aparte, de contopire a matematicii cu fizica, înglobînd o conștiință îndreptată simultan spre real și imaginar/virtual generînd, astfel, prin analogie cu electron, neutron, lexeme ca *bogon*, *computron*, sau îmbinînd chiar elementele fantasticului cu virtualul cum ar fi *obi-wan-error* etc.

Subiectul în discuție avansează un nou model de înțelegere a civilizației umane în relație directă cu o tehnologie nouă care devine instrument principal în comunicarea umană nu numai din perspectiva celor special instruiți să o utilizeze și să o dezvolte, dar și a viitorilor profesioniști care acum sînt doar utilizatori de bază ai sistemului tehnologic în ceea ce privește experimentarea și modul de funcționare a acestuia, adică de interacțiune reciprocă între utilizatori și sistem. Feedback-ul rezultat în aceasta etapă este tocmai un limbaj standardizat în ciber spațiu și de condițiile oferite de acesta, neexistînd încă nici o motivație sau explicație logică de orice fel pentru a fi recunoscut în afara acestuia.

Impactul socio-cultural și contribuții

Deoarece Internetul este, pe de o parte, o sursă informațională inepuizabilă și reprezintă, pe de altă parte, o experiență cultural-umană globală, el a devenit inevitabil și o realitate românească extrem de vie, ce a determinat, ca orice noutate tehnologică de vîrf și intens experimentată în sistemul educațional-cultural, medical, economic, politic și mediatic, nevoia de cunoaștere a unei terminologii noi care ne influențează nu numai modul de gîndire și acțiune, ci și pe plan lingvistic, cu atît mai mult cu cît rădăcinile sale nu sînt continentale ci mult mai îndepărtate, deci cu atît mai greu de aprofundat, dat fiind faptul că proveniența lor ne dezvăluie o cultură mult mai avansată și mai dificil de înțeles.

În ceea ce privește rolul calculatorului în didactică, s-a demonstrat că utilizarea acestuia ca instrument educațional este benefică și eficientă, mai ales folosind aplicații special programate să fie ușor de folosit și atractive pentru a-i ajuta pe elevi/studenti în aprofundarea subiectelor care îi interesează în mod deosebit sau chiar a unei tematici dificile însă 'prietenosă' prin modul de prezentare și abordare.

Astfel, folosirea calculatoarelor ca intermediar între un tutor virtual și un student real aduce pe plan psiho-pedagogic elemente noi, cum ar fi:

- dezinhibarea elevului/studentului prin participare virtuală la o oră de curs; i se dă astfel posibilitatea cursantului să pună nenumărate întrebări pentru clarificare fără a se simți jenat sau ignorant în privința temei propuse;
- ritmul de învățare nu mai este alert, și nici colectiv, ci devine în mod evident unul personalizat;
- sistemul de predare al tutorialelor (conținutul, calitatea și cantitatea) nu mai poate fi influențat de nivelul de cultură al elevilor/studentilor dintr-o sală de curs sau de alți factori ce intervin în mod real la o oră de curs.

Cele afirmate mai sus nu vin să minimalizeze rolul profesorului în didactică sau să anuleze prezența grupului educațional profesor – elevi/ studenți într-un spațiu cât se poate de real, sala de curs, deoarece partea exclusiv socio-educatională, volițională și motivațională (de ce să vrem să cunoaștem?) poate fi oferită doar de profesor și interacțiunea reală dintre acesta și grupul țintă. Mai mult decât atât, pe plan ontologic și deontologic sîntem ființe „programate” genetic să interacționăm și să relaționăm, în primul rînd, prin comunicare verbală (acte de vorbire) și nu să o reducem pe aceasta la alte semne paralingvistice de exemplu, ceea ce nu ar face decât să contrazică un întreg sistem filosofic pe care, de altfel, s-a bazat întreaga omenire în evoluția ei.

În ceea ce privește *m e d i c i n a*, Internetul și tehnologiile Web vin să ajute lumea medicală contemporană prin schimbul de informații rapid și necostisitor ce poate avea loc între spitale din țări diferite: cum se poate vindeca/ controla o anumită boală, tratamente noi apărute etc. Și nu în ultimul rînd, putem menționa aici faptul că dezvoltarea tehnologiilor Web a dus la o piață economică nouă, și anume, comerțul electronic ce integrează la o scară largă, consumatori, afaceri și tranzacționări eficiente atât din punct de vedere al consumului de timp cât și al costurilor la nivel global.

În vederea abordării unui subiect atât de vast și de nou a fost necesară consultarea unui număr foarte mare și variat de publicații de interes atât din domeniul lingvistic, semantic, pragmatic și de teorii de traducere, cât și din cel informațional, dintre care menționăm aici doar cîteva: *Syntheses in English Lexicology and Semantics* (Horia Hulban), *Cognitive Linguistics. An Introduction* (Mariana Neagu), *La început a fost metafora* (Ștefan Avădanei), *English Morphology* (Ioana Ștefănescu), *Sense Developments* (Beatrice Warren), *The Theory of Speech Acts* (Alexandra Cornilescu, D. Chițoran), *Semiotica discursului științific* (Daniela Rovența-Frumușani), *An A-Z Introduction to the Study of Varieties of Present-Day English* (Rodica Albu), *Translation: Theory and Practice* (Daniela-Corina Ionescu), *Language and the Internet, A Dictionary of Linguistics and Phonetics* (David Crystal), *Semantics. The Study of Meaning* (Geoffrey Leech), *Philosophy in the Flesh* (George Lakoff), *Era digitală* (Nicholas Negroponte), *Afaceri cu viteza gândului: Spre un sistem nervos digital* (Bill Gates) și numeroase dicționare publicate în țară sau aparținînd unor edituri recunoscute pe plan mondial: *Dicționarul Internet & Tehnologii World Wide Web* (Victor Pakondi), *Dicționar de calculatoare* (Microsoft Press), *Dicționar calculatoare & Internet* (Bryan Phaffenberger and David Wall), *101 Key Ideas. Information Technology* (Stephen Gorard, Neil Selwyn), *Oxford Collocations Dictionary*, *The New Penguin Dictionary of Computing. An A-Z of Computing Jargon and Concepts* (Dick Pountain), *Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language* etc.

Înțelegerea unor concepte culturale noi

Primul obiectiv pe și-l propune lucrarea este să arate impactul pe care îl produce limbajul electronic, ce se află de altfel într-o continuă schimbare și inepuizabilă modernizare, asupra utilizatorilor de zi cu zi. Ca urmare, tema abordează și o perspectivă lexico-semantică, pornind de la procedee de formare a cuvintelor și dezvoltând pe larg modul de formare a lexicului specific de calculatoare și Internet – se identifică aici afixe deopotrivă de productive în limba-e, ca și în limba standard [cazul lui –ER (hopper)], dar și afixe de nominalizare cum sînt *-dom*, *-hood*, *-ship*, *-ness*, care, pur și simplu, nu apar în acest limbaj –, cît și schimbările de sens ce au loc în acest domeniu datorită, în primul rînd, evoluției rapide a acestei tehnologii de vîrf. Procedeele minore de formare a cuvintelor în limbajul electronic atît de uzitate, inventate și transferate cu atîta naturalețe și în limbajul standard al comunicării sînt acronimele și abrevierile ce aparțin unor discursuri diferite: din jargonul profesional sau discursul tipic vîrstei adolescenților care folosesc IRC-ul, sau chiar cel mai greu de decodificat discurs, cel al hackerilor care, așa cum s-a observat mai sus, fără o experiență prealabilă în lumea calculatoarelor nu ar putea fi decodate și, prin urmare, ar fi inutilizabile. Nota specifică a limbajului electronic este dată la nivel lexical de frecvența neobișnuită a unora dintre procedeele minore de formare a cuvintelor, între care *clippings*, prin afereza (*wares* din *softwares*) și apocopa (*cyber* din *cybernetics*, *sig* din *signature*), sau combinarea de apocopă și afereză, ca în *nym* din *anonymous server*, și mai ales abrevierea, acronimele, care, prin caracterul economic și prin efectul de cod secret pe care îl creează, prin abrevierea unor propoziții sau sintagme de orice fel și nu doar nominale, ca în limbajul comun (EU), prin realizarea prin joc de cuvinte ca în *4e* pentru *for ever* reprezintă un procedeu favorit al limbajului-e cum se vede din numărul mare de acronime, și din distribuția lor în toate varietățile de limbă e: computerese (electronic data processing > *EDP*, bits per second > *bps*), limbajul de chat (*asap* < as soon as possible, *dur* < do you remember), ca și în alcătuirea adreselor. Se remarcă și varietatea tipurilor de acronime, unele tratate drept cuvinte independente (*CALL* < computer assisted language learning), altele tratate ca șiruri de inițiale și pronunțate ca atare (*ACM* > Association for Computer Machinery, *fc* > finger crossed).

Multiple relații semantice (ca de exemplu, *relații funcționale*, *spațiale*, *parte-întreg*, *temporale*, de *includere* etc.) se dezvoltă nu numai în limbajul uzual ci și în cel electronic. Aceste trăsături definitorii devin specifice comunicării dintre utilizatori mediate de calculator și Internet și prin utilizarea „pictogramelor emoționale” și nu în ultimul rînd, al unui lexic particular, inovator și intraductibil (*lurk*, *flame*, *spam*). Mai mult decît atît, dificultățile specifice activității de traducere (non-lexicalizare – *Web*, *chip*, *desktop*, lipsa corespondențelor culturale – *gopher*, *mouse*, absența hponimului – *laptop*, *palmtop* și a hipernimului – *server* din limba țintă) merg pînă la imposibilitatea de a traduce cu exemplificări nu numai într-o singură limbă țintă, ci în mai multe de origini lingvistice variate, fie din ramura latină, germană sau slavă: spaniolă, olandeză, germană, rusă și chiar franceză, care se știa nu demult că nu folosește interfețe originale (*Web*, *surf*, *chatroom*).

Criteriul semantic devine preponderent în analiza limbajului specializat unde se demonstrează faptul că terminologia în discuție devine sensibilă față de cauzele psiho-sociale întrucît tot ceea ce este legat de calculator și produsele adiacente acestuia, fie inteligente (*software*), fie cele periferice/interne (*hardware*) sînt strîns legate de o piață economică și de

procesul de marketing al cărui unic scop este de a-și vinde cât mai bine produsele și de a avea o piață de desfacere (către consumatori diferiți din punct de vedere socio-politic, economic și educațional) cât mai largă. De aceea, multe noțiuni vechi au căpătat sensuri noi prin împrumutul lor din viața de zi cu zi și integrarea acestora într-o societate informațională (*hopper, trashcan, window, menu, input, voodoo, yahoo, Trojan Horse* etc.). Un exemplu ilustrativ în acest sens ar fi apariția verbului ‘*to emote*’ în contexte neașteptate, ceea ce demonstrează că acesta suferă o evoluție naturală în plan lingvistic (*emoting, emoted*) și semantic (*a exprima virtual o emoție*). Dihotomia real/ virtual este prezentă și în analizarea unor verbe, de altfel non-performative într-o conversație reală, și care devin performative – numai prin îndeplinirea unor condiții necesare impuse de cibernațiu – într-o conversație virtuală: *enter, move, close, hit* etc.

De asemenea, din punct de vedere semiotic, se demonstrează cum interfața oricărui calculator acționează ca un cod ce transportă mesaje specific culturale cu ajutorul hipermedia. Astfel că, atunci când oricine se conectează la Internet tot ceea ce accesează prin intermediul acestuia – fie text, fie muzică, fie clipuri video, fie orice alte spații navigabile – trece printr-o interfață a unui program de căutare, mai bine cunoscut sub numele original de *browser*, care, la rândul lui, este adus la utilizator într-o interfață a unui sistem de operare. În ceea ce privește comunicarea culturală, un cod nu este doar un mecanism neutru de transport, ci mai degrabă, acesta afectează mesajele transmise prin intermediul său. Pentru a fi mai explicit, prin intermediul codului unele mesaje pot fi mai ușor de înțeles, iar altele nu. De asemenea, un cod poate transmite o perspectivă proprie despre lumea înconjurătoare, un sistem logic unic sau dogme proprii; de aceea, mesajele culturale transmise prin cod sau limbajele create de acesta vor fi limitate la un unic model, sistem sau o unică ideologie. Majoritatea teoriilor culturale moderne au la bază aceste noțiuni. Un exemplu elocvent ar fi teoria lui Whorf – Sapir care a fost de mare popularitate în mijlocul secolului XX și care spunea că gândirea umană este determinată de codul limbilor naturale. De fapt, ceea ce știm este că vorbitori aparținând unor limbi naturale diferite percep diferit lumea și gândesc despre ea în mod diferit. Aplicând această teorie la cazul de față, mai exact, la interfața dintre calculator și utilizatorul de rînd¹, această teorie devine una viabilă deoarece interfața este cea care îl ajută pe utilizator să înțeleagă modul de folosire a calculatorului. Mai mult decît atît, interfața influențează modul de gândire al utilizatorului asupra oricărui obiect din media care este accesat prin intermediul calculatorului deoarece aceasta își impune propria logică asupra tipurilor de media și părților distinctive ale acestora. În concluzie, prin organizarea informațiilor ce intră sau ies din calculator, interfața oferă modele particulare despre lume. Un exemplu potrivit ar fi *sistemul ierarhic de fișiere (a hierarchical file system)* care simulează un model real de organizare logică pe mai multe nivele ierarhice. Opus acestuia este modelul propus de World Wide Web, și anume *hipertextul*, care, prin complexitatea și diversitatea sa dinamică, nu face altceva decît să simuleze un sistem non-ierarhic real bazat pe metonimie.

Un concept foarte cunoscut care a fost generat de Internet și care a punctat definitiv trecerea omenirii într-o altă etapă socio-istorică, de la industrializare către informație ca

¹ Ca definiție, utilizatorul de rînd e cel care apasă pe butoane sau cel care cel care deschide ferestre și, de regulă, știe: să instaleze și să dezinstaleze un program, să instaleze un driver, să ruleze un antivirus, să configureze o rețea, să configureze o legătură la Internet.

instrument de bază a societății actuale, este *autostrada informațională*, adică unificarea dezvoltărilor tehnologice ce au loc în domeniul comunicațiilor cu cel al calculatoarelor. *Autostrada informațională* este un concept devenit realitate care oferă o combinație, pînă nu demult irealizabilă, de informații, servicii educaționale, distracție, facilități de efectuare a cumpărăturilor și licitații virtuale și de comunicare între oameni. Prin urmare, ideea fundamentală care reiese din exemplele de mai sus ar fi că informația și modul de prezentare a acesteia – cît mai interactiv și mai sensorial-atractiv – nu mai pot fi separate, și că, pentru aceasta, oamenii de știință din domenii cît mai variate trebuie să acorde o atenție deosebită conceptului de interfață și de dezvoltare a acesteia în adîncirea relației om – informație fără de care dezvoltarea culturii și civilizației umane nu ar mai fi posibilă în mileniul în care ne aflăm.

Lucrarea de față își propune, de asemenea, să sublinieze conceptele culturale noi aduse de această tehnologie de vîrf și împrumutate nu numai de societatea românească, ci și de alte țări utilizatoare. Deoarece toate acestea mi-au atras atenția ca utilizator constant și pasionat al calculatorului și, bineînțeles, al Internetului, m-am gîndit să scot în evidență acele mesaje culturale transmise prin Internet ca produs de origine americană și să demonstrez influența lor nu numai asupra limbajului utilizatorilor români dar și asupra modului nostru de a acționa și a gîndi spre viitor. De aceea voi enumera cîteva concepte dintre aceste concepte ce vor fi analizate pe scurt din punct de vedere cultural-educational, cu impact la nivel economic, moral, politic, social:

- conceptul de joc (în învățare și deprindere a oricui este nou și neștiut);
- conceptul tipic american: Time is money /Timpul înseamnă bani;
- conceptul de acces la informație;
- conceptul de obiect ‘prietenos’ (facil, funcțional);
- conceptele unui secol care se dorește a fi pacifist: globalizare înțîi de toate virtuală (*global village*), localizare, integrare.

Dacă e să observăm comunicarea dintre oameni și calculatoare, pe de o parte și, pe de alta, comunicarea dintre utilizatori din perspectiva unor teorii ale traducerii, putem atunci să amintim de importanța echivalenței în traducere, de transmitere a mesajelor culturale prin traducere (conceptul de *reciclare*, de obiect „prietenos” sau de activitate „prietenoasă”, mai exact, facilă, conceptul de *interactivitate* ș.a.), de diferența dintre culturi ce ne conduce inevitabil cu gîndul la un spațiu vid al corespondențelor și al constrîngerilor culturale și asupra cărora doar timpul și generațiile de utilizatori, în cazul de față, pot hotărî ce material lingvistic ar fi necesar, în același timp, potrivit care să acopere golurile (*Web*, *server*, *crawler*, și controversatul *mouse*) din limba țintă. Să nu uităm că procesul dificil de traducere a terminologiei în discuție poate fi analizat și din perspectivă semiotică pentru clarificarea faptului că simbolurile și iconografia de bază standardizată nu pot duce la confuzii în plan lingvistic nefiind cîteodată necesară traducerea care, prin însăși lipsa corespondențelor amintite, poate chiar să conducă la un echivoc inutil (vezi, în special, cazurile unor lexeme ca: *smiley* și *grabber*). În final, putem readuce în prim-plan un număr important de idei despre modalitățile de transmitere a mesajului din limba sursă în limba țintă și a faptului că traducătorul poate adesea să fie atras în capcana de a traduce cuvinte dintr-un limbaj specializat fără să cunoască domeniul, așa cum a fost cazul lexemului *cancel* care a fost tradus eronat ‘revocare’ în versiunea românească a sistemului de operare Windows.

Universul metaforic

Lumea electronică a calculatorului privită din spatele ecranului (software) subliniază ideea unui nou mod de a trăi și comunicare, și anume *trăirea și comunicarea digitală*. Următorul obiectiv este dedicat metaforei și rolului acesteia de-a lungul istoriei și civilizației umane. Astfel, putem aminti contribuțiile importante aduse de Aristotel, Giambattista Vico, Coleridge, Shelley, Wordsworth, I. A. Richards, Ogden, M. Black, S.V. Pepper, M. Reddy, Levin, Sanders, Kuhn, Crystal, până la Ortony, G. Lakoff, și M. Johnson, Bradford și Lawler, inclusiv ale unor cercetători autohtoni care au definit metafora în mod diferit, nu numai ca mod de cunoaștere și ca transfer de semnificație realizat prin substituție (sensul epistemologic), dar și ca fiind inerentă gândirii umane (sistem conceptual). Teoriile moderne preluate reprezintă un suport pentru enumerarea modelelor de bază aplicabile și în domeniul calculatoarelor care se intersectează cu alte domenii din lumea contemporană, în mod special, cu cele din lumea muzicii, artelor vizuale, și a celor care au nevoie de interfață. Astfel, metaforele nu mai sînt simple ornamente în limbaj, ci reprezintă un mod de gândire și de cunoaștere a lumii ce ne înconjoară, astfel, putîndu-ne structura concepte abstracte ce aparțin vieții sociale, economice, științifice, politice, educaționale etc.

Ca aplicație practică, e necesară o clasificare a metaforelor din perspectiva lucrărilor teoretice ale lui Lakoff și Lawler, în special, și o accentuare a faptului că metaforele ontologice, structurale și de orientare (atît în spațiu cît și în timp, *upward # downward, in # out, high # low*) nu sînt de sine-stătătoare sau independente, ba mai mult ele se intersectează și cu alte concepte semantice ce duc la schimbări de sens în planul paradigmatic, cum ar fi metonimia și sinecdoca. De exemplu, din punctul de vedere al funcționalității și al intervenției sale benefice în dezvoltarea umană, calculatorul este perceput, pe rînd, ca un *prieten, detectiv, servitor*, ca pe o *jucărie* sau *mașină*, iar Internetul ca pe un *poștaș, telefon, autostradă* sau chiar un anumit fel de *mîncare* (*Apple, cookie, chocolate*) etc. Metafora generatoare *calculatorul este un birou/ the computer is a workplace* grupează concepte ale calculatorului cum sînt *office utilities, desktop, clip organiser, editor, office recovery application, windows* etc.

O importanță socială pentru înțelegerea interfeței utilizator/computer au metaforele electronice ale *conținătorului*, care conceptualizează toate evenimentele de accesare a spațiului virtual (intrare-ieșire), călătorie și transport în interiorul lui, cum arată verbe de tipul *sign in, log in, get connected*, sau comenzi de tipul *'import message', 'export folder'* etc. Înrudite conceptual sînt și metaforele *cyberspațiul este o autostradă/ cyberspace is a public road* (sau *downloading is travelling*).

De asemenea, se pot evidenția și alte creații metaforice (nominale și verbale) care subliniază diferite relații interumane (*motherboard, father file, child menu*) sau care fac trimitere la concepte ontologice esențiale (*death code, dead link, sleep mode, deadly embrace, abort*), sau la trăsături negative ale ființei umane, de tipul *kill file, virus attack, hit the button*, etc. și care îmbogățesc vocabularul limbii engleze și nu numai, fiind adesea preluate ad litteram în alte limbi (*Web master, spam*).

Prin proiectarea interfețelor atît de avansate (programe de căutare, bine-cunoscutele *'browsers'*, de tipul *Internet Explorer, Netscape* și, mai nou, *Opera* sau *sisteme de operare*, de tipul *Windows, Linux*) se face trimitere la importanța retoricii acolo unde există cuvîntul cheie ce ne definește ca ființe sociale – comunicarea – și a rolului retoricii în comunicare: accentuarea relațiilor existente între diferite *figuri de*

stil generatoare la rîndul lor de sensuri noi, cum ar fi metaforă și personificare, alegorie, animism, jocuri de cuvinte, hiperbolă, parodie, antiteză, elipsă, clișeu, onomatopee etc., precum și legătura dintre metaforă – metonimie (*octopus, beaverweb*) văzută și dintr-o perspectivă contrastivă.

Concluzii și proiecte de viitor

Pe tot parcursul lucrării un număr de idei principale se desprind și anume faptul că limbajul electronic, este pe de o parte, un limbaj specific, iar pe de altă parte, un instrument lingvistic internațional de transmitere a unor concepte culturale occidentale prin intermediul unei încercări de globalizare artificială, mai exact Internetul. O altă idee de bază este că acest limbaj electronic de care se folosește utilizatorul mondial (UM) e unul foarte productiv deoarece populația virtuală (UM) contribuie prin specificul local (ex. România, Franța etc.) la crearea de noțiuni sau concepte noi și îmbogățirea de sensuri prin inovarea, experimentarea și îmbunătățirea permanentă a sistemului în care acesta funcționează. De asemenea, lucrarea reunește la final caracteristici generale ale limbajului pentru scopuri specifice cu cele particulare ale limbajului electronic (LE) și subliniază intersectarea și chiar intervenția acestuia cu și în alte tipuri de discursuri specializate. Exemplul cel mai potrivit fiind limbajul economic ce s-a îmbogățit enorm din punct de vedere lexical datorită Internetului, acesta putînd constitui un punct de plecare pentru un nou proiect de analiză în viitor.

Bibliografie

- Albu, Rodica, *An A-Z Introduction to the Study of Varieties of Present-Day English*, Editura Ars Longa, Iași, 1998.
- Aristotel, *Poetica*, Editura IRI, București, 1998.
- Aristotel, *Despre interpretare*, Editura Humanitas, București, 1998.
- Asimov, Isaac, *Robot*, Collins, London, 1971.
- Avădanei, Ștefan, *La început a fost metafora*, Editura Virginia, Iași, 1994.
- Badre, A./ Shneiderman, B. (eds.), *Directions in Humans Computer Interaction*, Norwood, Ablex, NY, 1982.
- Barnbrook, Geoff, *Language and Computers. A Practical Introduction to the Computer Analysis of Language*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 1996.
- Barnden, John, *Artificial Intelligence and Cognition*, in *The AISB'99 Symposium on Metaphor*, 1999.
- Bassnett, Susan, *Translation Studies*, Routledge, London, 1999.
- Baudrillard, Jean. *The Ecstasy of Communication. Semiotext(e)*, New York, 1988.
- Beck, Ulrich, *Ce este globalizarea?*, Editura Trei, București, 2003.
- Carroll, J. M. et al., *Interface Metaphors and User Interface Design*, în Helander, M. (ed.), *Handbook of Human-Computer Interaction*, Elsevier Science Publishers, North-Holland, 1988.
- Comilescu, Alexandra/ Chițoran, D., *The Theory of Speech Acts*, Editura Fundației „Chemarea”, Iași, 1994.
- Croitoru, Elena, *Interpretation and Translation*, Editura Porto-Franco, Galați, 1996.
- Crystal, David, *Language and the Internet*, Cambridge University Press, 2001.
- Dijk, T. A., *Discourse as Structure and Process*, vol. I, Sage Publications, 1998.
- Dimitriu, Rodica, *Theories and Practice of Translation*, Institutul European, Iași, 2002.
- Freeborn, Dennis, *Varieties of English*, 2nd edition, Macmillan Press, Oxford, 1993.
- Hulban, Horia, *Syntheses in English Lexicology and Semantics*, Editura Spanda, Iași, 2000.
- Ionescu, Daniela-Corina, *Translation: Theory and Practice* (revised edition), Editura Oscar Print, București, 2003.
- Lakoff, George/ Johnson, Mark, *Metaphors We Live By*, Chicago Press, 1980.
- Lakoff, George, *The Contemporary Theory of Metaphor*, în Ortony, Andrew (ed.), *Metaphor and Thought*, 2nd Edition, Cambridge University Press, 1996.
- Lakoff, George, *Philosophy in the Flesh*, Basic Books, New York, 1999.

- Leech, Geoffrey, *Semantics. The Study of Meaning*, 2nd Edition, Penguin Books, 1981.
Vasiu, Ioana, *Totul despre Hackeri*, Editura Nemira, București, 2001.
Cohn, Zachary, *Dictionary of Information Technology*, Claremont Books, 1995.
***, *Dictionary of Information Technology*, Penguin Books, London, 1989.
Fauconier, G./ Turner, Mark, *Oxford Dictionary of Recent Neologisms & Oxford Dictionary of Computer Terms*, Basic Books, New York, 2002.
Pountain, Dick, *The New Penguin Dictionary of Computing. An A-Z of Computing Jargon and Concepts*, Penguin Books, England, 2001.
Shnier, Mitchell, *Computer Dictionary. Data Communications, PC Hardware, and Internet Terminology*, Prentice-Hall of India, New Delhi, 2002.

Bibliografie Web

- Teleoacă, Anca Irinel, *Internet and Cultural Concepts from a Translation Perspective*, în „Translation Journal”, vol. 8, no. 1, January 2004, ISSN 1536-7207, 2003, URL: http://www.inst.at/trans/15Nr/08_4/teleoaca15.htm, June, 2004.
Teleoacă, Anca Irinel, *Computer Collocations and Computer Metaphors*, URL: <http://accurapid.com/journal/27romania.htm>.
The Free On-line Dictionary of Computing, Denis Howe (Webmaster), URL: <http://www.foldoc.org/> 2004.
The Society for New York City History, <http://salwen.com/apple.html>, 1995.
http://www.academiclibrary.com/view.php/English/WILLIAM_WORDSWO.htm, Academic Library, *OnlineArticle*, 2003.
http://www.logophilia.com/jargon/jargon_5.html, 2002.
The Jargon Files, <http://www.houghi.org/jargon/berklix.php>, 1998.