ENGLEZISMELE ÎN DOMENIUL INFORMATICII: METAFORA TERMINOLOGICĂ

ANGLICISMS IN THE FIELD OF COMPUTER SCIENCE: THE TERMINOLOGICAL METAPHOR

CZU: 81`373.45=111:004 **https://doi.org/10.59295/spd2025u.28**

Eugenia MINCU
ORCID: 0000-0002-3774-2599
E-mail: jana_mincu@yahoo.fr
Institutul de Filologie Română „Bogdan Petriceicu-Haşdeu”, Universitatea de Stat din Moldova, Chișinău, Republica Moldova

Dorina MACOVEI
ORCID: 0000-0002-5345-5725
E-mail: dorinajulea@yahoo.com
Institutul de Filologie Română „Bogdan Petriceicu-Haşdeu”, Universitatea de Stat din Moldova, Chișinău, Republica Moldova

Summary. *The terminology of computer science fosters the emergence of Anglicisms, due to the dominant role of the English language in computing and the internet. These terms are not merely borrowed but are often adapted and metaphorically transformed. Metaphorization involves the transfer of meaning from the concrete to the abstract, thus facilitating the understanding of technical concepts. In cognitive linguistics, metaphor serves both cognitive and structural functions, helping to organize the reality. In terminology, metaphors generate new conceptual frameworks. These can be either structural or orientational, depending on the type of conceptual analogy involved. Orientational metaphors rely on fundamental spatial oppositions and universal physical experiences. This article proposes an analysis of Anglicisms such as* driver, spam, trolling, *etc., which are part of computer science terminology, examined through the lens of metaphorization and categorized according to "spatiality," following the classification proposed by Lakoff et al.*

Keywords*: computer science, Anglicisms, terminological metaphor, orientational (spatial) metaphor.*

INTRODUCERE

Domeniul informaticii este unul dintre cele mai fertile terenuri pentru apariția și difuzarea englezismelor în limbile europene, inclusiv în limba română. Această influență se explică prin faptul că limba engleză s-a impus ca limbă dominantă în știința computerelor, în industria software și în mediul internetului, având un impact direct și continuu asupra terminologiei utilizate la nivel global. Domeniul informaticii constituie una dintre cele mai dinamice surse de împrumuturi lexicale din limba engleză. Termeni tehnici,

comenzi, concepte abstracte și elemente ale interacțiunii digitale sunt exprimate adesea prin englezisme, împrumutate *ad litteram* sau adaptate fonetic, morfologic ori semantic în limba de destinație. Însă, pe lângă simplul transfer lingvistic, mulți dintre acești termeni sunt supuși unui proces subtil de metaforizare – adică de resemantizare pe baza unei analogii conceptuale între un domeniu concret (fizic, cotidian) și unul abstract sau specializat. Astfel, limbajul informatic devine nu doar un teren de inovație lexicală, ci și unul de creație metaforică activă, unde termenii împrumutați capătă sensuri figurate și funcționale.

Metafora terminologică. În cadrul sistemului lingvistic, metafora reprezintă un instrument fundamental de exprimare a abstractului prin concret, permițând, în termenii lui Gaston Bachelard, „a da un corp concret unei impresii greu de exprimat". În lingvistica cognitivă contemporană, cercetătorii disting metafora conceptuală, căreia îi sunt atribuite două funcții majore: funcția cognitivă – de organizare și înțelegere a realității – și funcția structurală – de configurare a reprezentărilor conceptuale. Metaforele cognitive se construiesc pe baza relațiilor de analogie și de asociere între categorii conceptuale disparate. În contextul terminologiei specializate, cum este cea medicală, aceste metafore nu doar se integrează sistemului existent, ci pot genera un nou cadru conceptual propriu, bazat pe modele metaforice internalizate. Astfel, după cum remarcă [1, p. 15], „metafora impune propriul sistem axat pe modele metaforice conceptuale", conferind termenilor o valoare funcțională și semantică suplimentară. În această perspectivă, metafora este una dintre cele mai frecvente și eficiente modalități de modelare a realității, iar metaforizarea devine un proces cognitiv fundamental, guvernat de mecanisme gnoseologice universale. O altă clasificare distinge între metafora structurală – care acționează asupra organizării interne a unui concept – și metafora orientativă, ce presupune o proiecție sistemică bazată pe structura unui alt sistem conceptual. Referindu-se la metafora orientativă, George Lakoff și Mark Johnson, în lucrarea *Metaphors We Live By* [2, p. 387–415], subliniază rolul opozițiilor spațiale fundamentale – precum „sus"/„jos", „interior"/„exterior", „central"/„periferic", „profund"/„superficial" și viceversa – în constituirea acestor metafore. Aceste opoziții se sprijină pe experiența fizică universală, servind drept bază pentru organizarea conceptuală a realității prin intermediul limbajului.

1. Metafora structurală (spațială) – „sus"/„jos"

Trolling (< eng. *trolling* „a denigra în spaţiul virtual" < eng. medievală *trollen* „a se rostogoli").

Originea termenului *trolling* este controversată. *Trolling* vine din limba engleză şi este prezent în majoritatea limbilor moderne.

Se consideră că lexemul *trolling* ar fi un derivat de la verbul din engleza medievală *trollen* „a se rostogoli", sensul primar al cuvântului fiind raportat la acțiunea de pescuit – ***to troll*** *„a pescui trăgând momeala prin apă; acțiunile de rostogolire folosite în pescuit".*

Aproximativ în anul 1570 *post Chr.*, *troll* este utilizat cu sensul „modalitate de a cânta”, iar în 1650 *post Chr.* – cu sensul „modalitate de tragere sau de trasare a firului de pescuit și a cârligului în spatele unei bărci”.

O altă ipoteză privind etimologia cuvântului ar avea legătură cu *troller* din franceza veche „a hoinări” și cu *trollen* din germană „plimbare”. *Dicționarul etimologic al limbii franceze* [3, p. 728] arată că un derivat al verbului englez *to troll* „a se rostogoli” este substantivul *trolley* (1896). Totodată, lexicograful Dauzat etimologizează cuvântul *troler – troller*, sec. al XVI-lea, împrumut din germană „a alerga cu pași mici”, dar și *trolle*, termen utilizat în botanică (1842), de asemenea, din germană „o floare din familia *Ranunculaceae* (piciorul-cocoșului) ce crește în regiunile montane”.

Totuși, presupunem că e vorba despre o tehnică de pescuit în care momeala este trasă lent (cu pași mici) prin apă pentru a atrage peștii.

Începând cu anii ’90, termenul-metaforă este folosit în limbajul informatic (internet), în special pe forumuri, pentru a descrie o strategie deliberată de provocare a unor utilizatori, adică „acțiunea de a scrie mesaje false sau jignitoare pe internet pentru a-i enerva pe alții”.

Trollii aruncă comentarii provocatoare (=momeala) pentru a atrage reacții emoționale (= peștii), de aici, *trolling* = acțiunea de a „pescui” reacții.

Așadar, *to troll* (pe internet) înseamnă „a posta mesaje provocatoare sau ofensatoare pentru a stârni reacții emoționale sau conflicte”, „a provoca intenționat”, „a instiga”, „a agăța” (pe forumuri), fiind creat, în română și verbul *a trolla*, neatestat în dicționare.

Se atestă o confuzie la nivel etimologic: *troll* (mesaj provocator) (engl.) s. m., pl. *trolli* și *trol* „(în mitologia scandinavă) gnom zburdalnic, care trăiește în munți sau în păduri, întruchipând forțele rele ale naturii. Totuși, confuzia între sensuri a fost exploatată cultural, iar imaginea gnomului (malefică) s-a suprapus ideii de *troll online*.

Actualmente, *trolling* este „violarea regulilor spațiilor sociale de pe internet” – vocabular fundamental, informatică, jurnalistică.

În dicționarul limbii române, cuvântul *trolling* este atestat începând cu anul 2021 (DOOM, 2021).

Click (< engl. *click* „ a produce un sunet slab” < fr. *clique* „tic-tac de ceas”)

Cuvântul *click* este un împrumut din limba engleză, de origine onomatopeică, adică provine din imitarea unui sunet natural „scurt, sec”. Totuși, cuvântul vine din franceza veche *cliquer* (atestat în 1306, de origine onomatopeică), verb intranzitiv (vechi) „a emite un sunet răsunător, a rezona”. De la acest verb derivă substantivul *cliquet* (din verbul francez *cliquer* „a face clic”), utilizat în mecanică (unelte, ceasornicărie etc.), atestat de Academia Franceză (1694-1740) alături de *claquet*; în edițiile din 1878 și 1932 doar ca *cliquet*, dar și în industria bijuteriilor (prin analogie, sunet sec, de tip „clic” al unui arc) „mecanism de închidere a unei brățări, 1936. Substantivul este utilizat aproximativ începând cu anul 1280 – *tout de clicet* „pe loc, imediat”; în anul 1290 – *clike* „clanță”; în anii 1320–1330 – *clichès* – formă onomatopeică etc. [4].

În limba engleză, cuvântul este utilizat în poziție de verb *click* (atestat în 1580) „a provoca un sunet slab și ascuțit” (tranzitiv), de origine onomatopeică (a se compara cu termenul din franceza veche *clique* „tic-tac de ceas”). Sensul intranzitiv „a produce un sunet slab și ascuțit” datează începând cu anul 1610. Sensurile figurate: „(referitor la persoane) a se înțelege din prima, a deveni prietenos de la prima întâlnire” este înregistrat începând cu anul 1915 (posibil inspirat de sunetul unei chei care se potrivește perfect unei lăcate); „a căpăta sens, a se lega logic – începând cu anul 1939. În poziție de substantiv, *click* „sunet mic și ascuțit” (1610) este un derivat din verbul *to click*.

De altfel, și substantivul *clișeu* **(**1825, „electrotip, tipar stereotip”) derivă din limba franceză *cliché*, termen tehnic din jargonul tipografic pentru „bloc stereotip”, participiul trecut al verbului *clicher* „a face clic” (sec. al XVIII-lea), presupus a fi onomatopeic, imitând sunetul unei matrițe care lovește metalul.

În limba română, cuvântul *clic* „strigăt de bucurie, râs” a fost supus unui proces amplu de metaforizare, începând cu o bază onomatopeică literală și extinzându-se spre sensuri conceptuale, spațiale și sociale: *click* „un sunet scurt și sec”, specific mecanismelor (ex. clanțe, rotițe, ceasuri) → metaforizare conceptuală, spațială și analogică → termen specializat. Tipurile de metaforă implicate sunt următoarele: metaforă conceptuală (cognitivă) (apud Lakoff & Johnson): *click* „un sunet scurt și sec” → „mecanism” → „gândire, conectare”; metaforă spațială (orientativă): „a da click” → „a pune în față / la suprafață” → „a activa”; metaforă analogică (tehnologică): *click* „un sunet scurt și sec”, specific mecanismelor → „click mouse”; metaforă metonimică: *click* „sunet”→ a da un click „acțiune” etc.

Dicționarul explică formele *clic* – interjecție, „cuvânt care imită un zgomot sec, scurt”, onomatopee. Cf. fr. *clic* și *click,* împrumut din engleză cu pluralul *clickuri*, utilizat în expresii de tipul *a da/face click*) (DOOM, 2021) – vocabular fundamental, informatică.

2. Metafora structurală (spațială) – „exterior”/interior”

Driver (< engl. *driver* „cel care conduce, șofer” < engl. medievală *driver* „păstor de vite, cel care mână turmele” < engl. *drive (*< engl. *drīfan* „a conduce, a împinge”) + < engl. *-er*)

Cuvântul *driver* este atestat pentru prima dată în limba engleză cu sensul „cel care care conduce, șofer”. Este format prin derivarea sufixală a lexemului *drive* + *-er*.

În limba engleză, *driver* desemnează „persoană sau lucru care conduce/propulsează”, iar la sfârșitul secolului al XIII-lea este atestat și ca nume de familie. Cuvântul derivă de la verbul englez *drive* din rădăcina *drīfan* „a constrânge sau a îndemna să se miște, a împinge într-o direcție sau manieră; a vâna (cerbi), a urmări; a se repezi asupra” din proto-germanicul *dreibanan* „a conduce, a împinge” (probabil, din rădăcina proto-indo-europeană *dhreibh-* „a împinge, a conduce”). Verbul este unul polisemantic: „a constrânge sau a determina să acționeze într-un fel” – sfârșitul secolului al XII-lea; „a munci cu energie, a lucra activ” – aproximativ anul 1200; „a ținti o lovitură” – începutul

sec. al XIV-lea; „a transporta (pe cineva) cu trăsura, apoi cu automobilul" – începând cu anul 1660; sensul originar „a împinge din spate" a fost modificat în engleza modernă prin aplicare la industria de automobile.

Cel mai vechi sens al cuvântului *driver* este „păstor de vite, cel care mână turmele". Începând cu mijlocul secolului al XV-lea, se atestă sensul „cel care conduce un vehicul". În SUA, sensul „supraveghetor al unei echipe de sclavi" este înregistrat în 1796, „crosă de golf pentru lovituri pe distanțe mari" – în 1892, iar expresia *driver's seat* „scaunul șoferului" – începând cu anul 1867.

În limba franceză, *driver* este 1. „un jucător care execută un drive (la tenis, la golf)"; 2. instrumentul cu care se execută *drive-ul* (lovitura de început); 3. „jocheu într-o cursă de trap cu atelaj".

Împrumutul din limba engleză *driver* inițial însemna: „vizitiu al unei trăsuri (cu cai)" (1833) [4], derivat din *to drive*, cu sufixul *-er*), atestat din 1450.

Odată cu progresul tehnico-științific (secolul al XX-lea), termenul *driver* desemnează „un program intermediar de calculator care leagă sistemul de operare cu un dispozitiv, de ex., o unitate de disc, o placă video, o imprimantă sau o tastatură", termen utilizat în informatică. Programul *driver* facilitează funcționalitatea sistemului de operare, acesta fiind scutit de înțelegerea anumitor detalii, prelucrate de driver și transmise sistemului de operare.

Procesul de metaforizare a cuvântului *driver* pornește de la sensul fizic concret „cel care mână turmele" (proto-sensul) și se extinde către sensuri moderne prin analogie de rol și funcție. Relevăm următoarele tipuri de metaforă: metaforă antropomorfică: „obiectul (programul)" → este „agent uman" → „conduce" → „conducător de vehicul sau turmă"; metaforă funcțională (instrumentală): în golf, *driver* = „lovitură de pornire cu ajutorul crosei" → „conducătorului care impulsionează"; metaforă conceptuală (orientativă): „a conduce", „a dirija" → „persoană care conduce" → „program care dirijează un dispozitiv" → „instrument sportiv care impulsionează o minge".

Actualmente, *driver* în limba română este: „conducător al atelajului într-o cursă de trap; jocheu care conduce un sulki" – hipism; „șofer" – curse de automobile; „crosă (din lemn la jocul de golf, cu care se execută *drive-uri*" – jocuri sportive; „etaj amplificator cu tuburi sau tranzistori, care atacă cele două etaje ale unui amplificator simetric" – fizică. Cu statut de neologism din limba engleză, *drive* este un program de calculator, care prelucrează datele solicitate de sistemul de operare și este utilizabil în domeniul informaticii.

Tag (< engl. *tag* „etichetă" < engl. *to tag* „ a atinge ușor în jocul de-a leapșa" < *tag* engl. „bucățică mică care atârnă de un veșmânt"< *ger. tagge* „ramură, mlădiță, țepușă" < *dek* „coadă de cal, șuviță")

Cuvântul *tag* este un împrumut din limba engleză și are o etimologie incertă. Este atestat aproximativ în anul 1400. *Middle English Compendium* face referire la termenul din germana medievală *tagge* „ramură, mlădiță, țepușă". În același context, lexemul este raportat la cuvântul norvegian *tagg* „vârf, colț, ghimpe" și la cel suedez „țepușă, spin",

derivat din rădăcina indo-europeană *dek*-, rădăcină care formează cuvinte referitoare la „breton, coadă de cal, șuviță”.

Prin extensiune semantică, capătă sensul „vârf de metal la capătul unui șnur, sfoară etc.” și, respectiv, „parte care atârnă liber”. Aproximativ în anul 1400, este atestat substantivul *tagge* „vârf de metal sau alt material dur la capătul unui șnur sau lanț”, o variantă a lexemului *dagge* (atestată în sec. al XIV-lea) „tăietură decorativă în marginea unei haine”; „fâșie, panglică, ciucure” (din stofă, piele).

Tag cu sensul „etichetă” (atașată unui pachet etc., cu instrucțiuni) este atestat începând cu 1835; „plăcuță de înmatriculare auto” – din 1935, utilizat inițial în argoul infracțional american.

Un alt sens al cuvântului *tag* este cel de „joc pentru copii în care un jucător îi urmărește pe ceilalți încercând să-i atingă, atestat din 1738 (într-o referință la „domnia reginei Maria”), posibil o variație a cuvântului scoțian *tig* „atingere, bătaie ușoară” (1721, atestat drept denumire a jocului); probabil, o alterare a cuvintelor din engleza medievală *tek*, *tik* „atingere, lovitură ușoară”.

Verbul *tag* „a înzestra cu un ciucure sau o coadă” este un derivat al substantivului *tag*, înregistrat la începutul sec. al XV-lea. Ulterior, înseamnă: „a marca printr-o etichetă” (1620); „a fixa sau a atașa printr-o etichetă (reală sau metaforică)” (1704); „a merge după cineva ca însoțitor” (1670) (expresia verbală *tag along* în acest sens e atestată din 1900); „a urmări îndeaproape și insistent, precum un câine pe stăpânul său” (1884).

Dicționarul explicativ al limbii române propune doar forma ortografică „*tag* s. n., pl. *taguri*” (DOOM, 2021), fără a explica cuvântul.

Cuvântul *tag* este supus unui proces complex de metaforizare, implicând metafore organice, funcționale, cognitive și sociale, reflectând evoluții tehnologice și mutații culturale. În informatică, *tag* este o metaforă digitală derivată dintr-un obiect fizic, un exemplu clasic de metaforă conceptuală modernă: „a clasifica înseamnă a atașa o etichetă vizibilă”: *dek*- („franjuri, coadă de cal, margine”) (metafora organică) → < protogermanic *tagg*- „țepușă, ramură, spin” (metaforă naturală / metonimie) → < engl. *tagge* „bucată atârnată de un șnur” (metaforă funcțională) → *tag* „vârf de metal la capătul unui șnur” (metaforă obiectuală / funcțională) → *tag* „ciucure, fâșie decorativă”, metonimie (parte pentru ansamblu) → *tag* „etichetă” (cu informații) (metaforă cognitivă / culturală) → *tag* „etichetă digitală” (informatică) (metaforă tehnică / cognitivă) → *tag* „atingere în joc” → verbul *to tag* (metaforă kinetică / corporală) → *tag* „a marca cu graffiti”, „a urmări online” (metaforă socială / comportamentală).

Evoluția semantică reflectă o tranziție de la concret la abstract, de la obiecte fizice (țepușă, ciucure, șuviță) la acțiuni (atingere, etichetare) și apoi la procese simbolice și tehnologice (etichete digitale, identificatori). Se evidențiază o continuitate metaforică bazată pe forma și funcția originală: „ceea ce atârnă” → „ceea ce prinde” → „ceea ce identifică” → „ceea ce semnalizează”. În informatică, sensurile actuale ale cuvântului *tag* sunt rezultatul unei metaforizări cognitive, în care „etichetarea”, gest fizic, devine o strategie de clasificare mentală și digitală.

Așadar, în informatică, termenul *tag* înseamnă: „etichetă folosită pentru a marca începutul și sfârșitul unui element într-un document"; „identificator asociat unui element pentru a-l recunoaște, clasifica sau accesa mai ușor"; „etichetă descriptivă asociată cu un fișier, o postare, o imagine etc. pentru a o organiza și căuta mai ușor"; „etichetă statică, aplicată unui anumit *commit* pentru a marca un punct important din proiect; „identificator al unei variabile sau al unui dispozitiv"; „indicator atașat unui tip de date, care ajută la identificarea tipului în timpul execuției".

3. Metafora structurală (spațială) – „profund"/„superficial"

Spam (< engl. *spam* „e-mail nesolicitat" < engl. *sp(iced h)am* „schiță a grupului britanic de comedie *Monty Python* < engl. „produs alimentar")

Termenul *spam* este un cuvânt împrumutat din limba engleză *spam* „e-mail nesolicitat".

Etimologic, termenul are drept punct de pornire un *sketch* al trupei britanice de comedie *Monty Python* (*sp(iced h)am)* (1930), în care personajul principal se confruntă cu meniul unui restaurant. Meniul include în fiecare fel de mâncare un *spam* (carne conservată de porc). În timpul *sketch*-ului, clienții sunt copleșiți de meniul care face exces de această carne, iar cuvântul *spam* este unul repetitiv și enervant. *Spam* (subst.) – nume comercial înregistrat de compania Geo. A. Hormel & Co. în SUA, în 1937, probabil o contopire a cuvintelor *spiced ham* („șuncă condimentată"). Menționăm prezența cuvântului-valiză.

Curând, termenul a fost extins și la alte tipuri de carne conservată. Sensul figurat „ceva fad sau lipsit de interes" este atestat din 1959. În sensul de „mesaj nedorit pe internet" (junk mail), termenul a fost inventat de utilizatorii Usenet la scurt timp după 31 martie 1993, când administratorul Richard Depew a postat din greșeală același mesaj de 200 de ori într-un grup de discuții.

Așadar, prin asociere, *spam/spamuri* sunt numite mesajele nesolicitate sau înșelătoare pe internet, inclusiv e-mailurile nedorite, comentariile automate, la niveluri de forumuri sau de rețele sociale, apelurile telefonice nesolicitate.

Procesul de metaforizare a termenului *spam* este un exemplu complex și interesant de transfer semantic prin analogie culturală, cu implicații lingvistice, sociologice și tehnologice. Metafora are la bază un parcurs etimologic care implică mai multe etape de resemantizare succesivă: „spam" (produs alimentar concret) → nume comercial: *sp(iced) ham* „șuncă condimentată" produs de Geo. A. Hormel & Co. (1937) → „procesat → lipsit de calitate" → sketch Monty Python (1970) „meniu invadant, enervant" → „spam" – simbol al excesului nedorit", „invaziv, redundant, lipsit de valoare " → metaforizare ludico-culturală, „spam" → „ lipsit de interes" (1959, uz general) → (mediu digital, 1993) „spam"→ „exces repetitiv de mesaje", „bombardament verbal inutil"→ metaforizare terminologică, „mesaj" → „spam"→ „gunoi digital" → „ e-mailuri, comentarii, apeluri nedorite" (informatică) → generalizare metaforică. Tipurile de metaforă impli-

cate sunt următoarele: metafora conceptuală: „carnea spam din meniu” → „mesaje trimise în mod repetat”; „carne nedorită impusă consumatorului” → „mesajele nedorite”; metafora structurală/funcțională: „spam” → „gunoi digital”; metafora culturală: „spam” → eveniment cultural concret (*sketch*-ul Monty Python, un context cultural anglofon) → metaforă terminologică, prin metonimie, termen informatic.

Actualmente, termenul *spam* are sensurile: „e-mail nesolicitat cu un conținut irelevant trimis unui număr mare de destinatari, de obicei având conținut publicitar” – informatică; „publicitate nesolicitată primită prin poștă sau afișată pe site-uri” – vocabular general.

CONCLUZII

Influența englezismelor în domeniul informaticii este una profundă și inevitabilă, dată fiind poziția dominantă a limbii engleze în dezvoltarea tehnologiilor digitale. Termeni precum *trolling*, *driver* sau *cyberbullying* demonstrează nu doar o simplă preluare lexicală, ci și o integrare creativă în sistemul lingvistic românesc prin procese de metaforizare conceptuală. Astfel, *trolling* derivă dintr-un context concret, cel al pescuitului, pentru a desemna comportamentul provocator din mediul online, evidențiind metafora structurală „sus/jos” asociată cu ierarhiile sociale virtuale. În cazul termenului *driver*, sensul originar „cel care conduce un vehicul” este extrapolat la un program informatic care „conduce” interacțiunea între software și hardware – o metaforă a controlului spațial „interior/exterior”. Aceste exemple evidențiază faptul că englezismele nu doar îmbogățesc vocabularul tehnic, ci contribuie la modelarea conceptuală a realității digitale în limba română. Astfel, acestea funcționează ca punți între limbajul concret și cel abstract, între experiența fizică și interacțiunea online, devenind indispensabile în comunicarea informatică modernă.

REFERINȚE:

1. АРУТЮНОВА, Н. Д. Метафора и дискурс. În: *Теория метафоры*, Москва: Прогресс, 1990, с. 5-32.
2. LAKOFF, G., JOHNSON, M. *Metaphors We Live By. New edition.* University of Chicago Press, 2003. 242 p. ISBN‍978-0226468372
3. DAUZAT, A. *Dictionnaire étymologique de la langue française.* Paris: Larousse, 1938, 825 p.
4. https://www.le-tresor-de-la-langue.fr
5. *Dicționar ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române, ediția a III-a*, Academia Română, Institutul de Lingvistică, Editura Univers Enciclopedic, 2021. 1152 p. ISBN 978-606-704-935-0
6. HORNBLOWER S., SPAWFORTH A. *The Oxford Classical Dictionary*, Ed. III, New York Oxford University Press, 1996. 515 p.

7. VINEREANU, M. *Dicționar etimologic al limbii române pe baza cercetărilor de indo-europenistică*. București: Alcor Edimpex, 2008. 936 p. ISBN 978-973-8160-31-6
8. https://www.merriam-webster.com
9. https://www.britannica.com
10. https://www.etymonline.com
11. https://dexonline.ro
12. https://www.oed.com
13. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com
14. https://www.juridice.ro

N.B. *Articol elaborat în cadrul subprogramului de cercetare 010301 „Perspective interdisciplinare asupra fenomenelor de confluență și de confruntare în domeniile lingvistic, literar și folcloric în spațiul basarabean ca limes civilizațional și frontieră geopolitică”, Institutul de Filologie „Bogdan Petriceicu-Hasdeu” al USM.*