

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის
თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი
ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა ფაკულტეტი
ინგლისური ფილოლოგია

თინათინ ბუბუტეიშვილი

ინგლისურენოვანი კომპიუტერული ტერმინების
სემანტიკისთვის

ფილოლოგიის დოქტორის (PhD) აკადემიური ხარისხის
მოსაპოვებლად წარმოდგენილი

დ ი ს ე რ ტ ა ც ი ა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი:
ფილოლოგიის მეცნიერებათა დოქტორი,
ასოცირებული პროფესორი ნინო დარასელია

თ ბ ი ლ ი ს ი

2022

აბსტრაქტი

XX საუკუნის მეორე ნახევრიდან დაწყებულმა კომპიუტერული ტექნოლოგიების მზარდმა განვითარებამ გაამდიდრა ინგლისური ენა (რომელიც, თამამად შეიძლება ითქვას, კომპიუტერის ძირითადი ენაა) მრავალი ლექსიკური ერთეულით, ტერმინით, რომლებიც, როგორც სპეციალური ლიტერატურის შესწავლამ გვიჩვენა, ლინგვისტური თვალსაზრისით ნაკლებად არის შესწავლილი. შესაბამისად, ნაშრომის ძირითადი მიზნებია:

1. შეისწავლოს კომპიუტერთან ასოცირებული ლექსიკური ერთეულების ეტიმოლოგია და მათი სემანტიკა;
2. დაადგინოს თუ რა და როგორი სემანტიკური ცვლილებები განიცადა საწყისმა ლექსიკურმა ერთეულმა კომპიუტერულ ტერმინად გადაქცევის პროცესში;
3. განსაზღვროს ინგლისური ენისთვის დამახასიათებელი სიტყვათწარმოების პრინციპები, რომლებიც უდევს საფუძვლად სხვადასხვა კომპიუტერულ ტერმინს;
4. განიხილოს კომპიუტერული ტერმინები კოგნიტიური ლინგვისტიკის თვალსაზრისით;
5. გამოავლინოს კომპიუტერულ ტერმინთა დისკურსში გამოყენების სპეციფიკა.

ნაშრომის თეორიულ და მეთოდოლოგიურ საფუძველს ქმნის: ლექსიკური სემანტიკა, კოგნიტიური ლინგვისტიკა, ასევე, ნაშრომები კომპიუტერულ ტექნოლოგიებზე. ემპირიული მასალა მოპოვებულია ავტორიტეტული ლექსიკონებიდან, ასევე, წერილობითი და ზეპირმეტყველებითი დისკურსის სხვადასხვა ჟანრის ნიმუშებიდან. კვლევისას გამოყენებულ იქნა სიტყვის კომპონენტური, მორფოლოგიური, კონტექსტუალური, კოგნიტიური ანალიზის მეთოდები.

ნაშრომის სიახლე მდგომარეობს შემდგომში:

1. ინგლისურენოვანი კომპიუტერული ტერმინები შესწავლილ იქნა მორფოლოგიური და სემანტიკური თვალსაზრისით;
2. ტერმინები განხილულ იქნა პარადიგმატულ და სინტაგმატურ ჭრილში;
3. დადგენილია ლექსიკური ერთეულების სემანტიკური ცვლილებები კომპიუტერულ ტერმინად გადაქცევის პროცესში;
4. გამოვლენილ იქნა კონცეპტუალური მეტაფორები, რომლებიც აღნიშნულ ტერმინებს უდევს საფუძვლად;
5. წარმოდგენილ იქნა კომპიუტერულ ტერმინთა ქმნადობის რთული პროცესი.

Abstract

The relevance of the topic is determined by the fact that the growing development of computer technologies starting from the second half of the 20th century has enriched the English language (which can be considered the main language of computer terminology) with numerous computer-related lexical items that are quite understudied linguistically. As a result, the following are the study's primary objectives:

1. To investigate the etymology and semantics of computer-related lexical items;
2. To ascertain what and what kind of semantic modifications the basic lexical unit underwent throughout the process of becoming a computer word;
3. To identify the principles of word formation that are unique to the English language and serve as the foundation for numerous computer words;
4. To explore computer terms from the perspectives of cognitive linguistics;
5. To reveal some peculiarities of the usage of computer terms in discourse.

Lexical semantics, cognitive linguistics, and computer technology work provide the theoretical and methodological foundation of the study. The empirical data came from authoritative dictionaries as well as samples of various genres of written and spoken speech. The componential, morphological, contextual, and cognitive analysis methodologies have been employed in the research.

The scientific novelty of the research is as follows:

1. English computer terms were studied from morphological and semantic perspectives;
2. The terms were analyzed paradigmatically and syntagmatically;
3. The types of semantic change evidenced in the coinage process of computer terms were revealed;
4. Conceptual metaphors underlying the terms under consideration have been identified;
5. The complex process of creating computer terms have been presented.

შინაარსი

| | |
|--|-----------|
| შესავალი..... | 1 |
| თავი I. ნაშრომის თეორიული საფუძვლები | 5 |
| 1.1. შესავალი..... | 5 |
| 1.2. სემანტიკურ ცვლილებათა მექანიზმები..... | 7 |
| 1.2.1. სემანტიკური ცვლილების გამომწვევი მიზეზები | 11 |
| 1.3. სემანტიკური დეკომპოზიცია | 13 |
| 1.4. კოგნიტიური სემანტიკა..... | 15 |
| 1.4.1. შესავალი..... | 15 |
| 1.4.2. ენობრივი ცნება ანუ კონცეპტი | 17 |
| 1.4.3. კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია | 18 |
| 1.4.4. პოლისემია და სემანტიკური ქსელი | 21 |
| 1.5. I თავის დასკვნა..... | 24 |
| თავი II. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილებისა და ქმედების აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი | 26 |
| 2.1. შესავალი | 26 |
| 2.2. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილები და მათი აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები | 28 |
| 2.2.1. დასკვნა..... | 46 |
| 2.3. კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები | 48 |
| 2.3.1. დასკვნა..... | 63 |
| 2.4. II თავის დასკვნა..... | 64 |

| | |
|--|------------|
| თავი III. კომპიუტერის პროგრამების, ვირუსისა და ინტერნეტის აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი..... | 66 |
| 3.1. შესავალი | 66 |
| 3.2. კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები და მათგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებები..... | 67 |
| 3.2.1. დასკვნა..... | 77 |
| 3.3. ინტერნეტი და მასთან ასოცირებული ძირითადი ტერმინები..... | 79 |
| 3.3.1. დასკვნა..... | 92 |
| 3.4. კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები | 94 |
| 3.3.1. დასკვნა..... | 106 |
| 3.5. III თავის დასკვნა | 107 |
| | |
| თავი IV. კომპიუტერულ ტერმინთა კომპონენტური ანალიზი და კონცეპტუალური მეტაფორა..... | 109 |
| 4.1. კომპიუტერულ ტერმინთა კომპონენტური ანალიზი..... | 109 |
| 4.1.2. დასკვნა..... | 128 |
| 4.2. კონცეპტუალური მეტაფორა და ტექნიკური ტერმინები..... | 130 |
| 4.2.2. დასკვნა..... | 132 |
| 4.3. პოლისემია და სემანტიკური ქსელი..... | 133 |
| 4.3.2. დასკვნა..... | 140 |
| 4.4. IV თავის დასკვნა | 141 |
| | |
| საერთო დასკვნა..... | 144 |
| | |
| გამოყენებული ლიტერატურა..... | 151 |

შესავალი

სადისერტაციო ნაშრომი განიხილავს ინგლისურენოვანი კომპიუტერული ტერმინების ქმნადობის პროცესს ლექსიკური სემანტიკისა და კოგნიტიური ლინგვისტიკის თვალსაზრისით.

თემის აქტუალობას განსაზღვრავს ის ფაქტი, რომ XX საუკუნის მეორე ნახევრიდან დაწყებულმა კომპიუტერული ტექნოლოგიების მზარდმა განვითარებამ გაამდიდრა ინგლისური ენა (რომელიც, თამამად შეიძლება ითქვას, კომპიუტერის ძირითადი ენაა) მრავალი ლექსიკური ერთეულით, ტერმინით, რომლებიც, როგორც სპეციალური ლიტერატურის შესწავლამ გვიჩვენა, ლინგვისტური თვალსაზრისით ნაკლებად არის შესწავლილი. შესაბამისად, ნაშრომის ძირითადი მიზნებია:

1. შეისწავლოს კომპიუტერთან ასოცირებული ლექსიკური ერთეულების ეტიმოლოგია და მათი სემანტიკა;
2. დაადგინოს თუ რა და როგორი სემანტიკური ცვლილებები განიცადა საწყისმა ლექსიკურმა ერთეულმა კომპიუტერულ ტერმინად გადაქცევის პროცესში;
3. განსაზღვროს ინგლისური ენისთვის დამახასიათებელი სიტყვათწარმოების პრინციპები, რომლებიც უდევს საფუძვლად სხვადასხვა კომპიუტერულ ტერმინს;
4. განიხილოს კომპიუტერული ტერმინები კოგნიტიური ლინგვისტიკის (კერძოდ, კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიისა და განსხეულების ჰიპოთეზის) თვალსაზრისით;
5. გამოავლინოს კომპიუტერულ ტერმინთა დისკურსში გამოყენების სპეციფიკა.

ნაშრომის თეორიულ და მეთოდოლოგიურ საფუძველს ქმნის: ლექსიკური სემანტიკა (Cruse, 2000; Nida, 1975; Geeraerts, 2010; Kroeger, 2018; Leech, 1974; McMahon, 2009; Palmer, 1976; Pearson, 1996; Reimer, 2010; Traugott & Dasher, 2040),

კოგნიტიური ლინგვისტიკა (Cormac, 1985; Evans & Green, 2006; Geeraerts & Cuyckens, 2007; Geeraerts, 2010; Lakoff & Johnson, 1980), ასევე, ნაშრომები კომპიუტერულ ტექნოლოგიებზე (Comer, 2018; Ludwig, 1991; სიჭინავა, 2004; გურაბანიძე, 2005).

ემპირიული მასალა მოპოვებულია ავტორიტეტული ლექსიკონებიდან, ასევე, წერილობითი და ზეპირმეტყველებითი დისკურსის სხვადასხვა ჟანრის ნიმუშებიდან:

1. The Random House Dictionary of the English Language, Second Edition, Unabridged, 1987;
2. Cambridge International Dictionary of English, Cambridge University Press, 1996;
3. Dictionary of English Language and Culture, Longman, 2005;
4. Dictionary of Computer and Internet Terms, Tenth Edition, 2009;
5. www.dictionary.cambridge.org;
6. www.techterm.com;
7. www.oxfordlearnersdictionaries.com;
8. დიდი ინგლისურ-ქართული ონლაინ ლექსიკონი, www.dictionary.ge;
9. ტექნიკური ლექსიკონი, www.techdict.ge.

კვლევისას გამოყენებულ იქნა შემდეგი მეთოდები: სიტყვის კომპონენტური, მორფოლოგიური, კონტექსტუალური, კოგნიტიური ანალიზის მეთოდები.

სულ შესწავლილ იქნა 80 ლექსიკური ერთეული.

კვლევის შედეგად კომპიუტერული ტერმინები დაჯგუფებულ იქნა შემდეგი სფეროების მიხედვით:

1. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები - *mouse, trackball, touchpad, board, screen, lap/palm/desktop, memory, tablet, bus, port, speaker, processor, chip, disk, cell, terminal, window/windows, task / tool / title / status bar, interface, folder, file, icon*. სულ 22 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 44 ტერმინი;

2. კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები - *log, browse, surf, load, scan, print, access, click, press, copy, paste, boot, freeze up, edit, scroll, save*. სულ 20 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 47 ტერმინი;
3. კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები და მათგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებანი - *hardware, software, program, application, bootstrap, disassemble, backup copy, firewall, shell, Easter egg, wizard*. სულ 11 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 29 ტერმინი;
4. ინტერნეტი და მასთან ასოცირებული ძირითადი ტერმინები - *internet, extranet, intranet, web, e-mail, spam, chat room, phishing, whaling, blog, avatar, cyber, cookie, hyperlink, hypertext, hotspot, cybrary*. სულ 17 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 52 ტერმინი;
5. კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები - *virus, worm, Trojan horse, macro virus, toolkit, hacker, bug, Troll, bot, zombies, evil twin*. სულ 10 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 15 ტერმინი.

ნაშრომის სიახლე მდგომარეობს შემდგომში:

1. ინგლისურენოვანი კომპიუტერული ტერმინები შესწავლილ იქნა მორფოლოგიური და სემანტიკური თვალსაზრისით;
2. ტერმინები განხილულ იქნა პარადიგმატულ და სინტაგმატურ ჭრილში;
3. დადგენილია ლექსიკური ერთეულების სემანტიკური ცვლილებები კომპიუტერულ ტერმინად გადაქცევის პროცესში;
4. გამოვლენილ იქნა კონცეპტუალური მეტაფორები, რომლებიც აღნიშნულ ტერმინებს უდევს საფუძვლად;
5. წარმოდგენილ იქნა კომპიუტერულ ტერმინთა ქმნადობის რთული პროცესი.

ნაშრომის თეორიული და პრაქტიკული ღირებულება: კვლევის შედეგები შეიძლება გამოყენებულ იქნას ლექსიკური სემანტიკისა და კოგნიტიური ლინგვისტიკის თეორიულ და სასემინარო კურსებში.

ნაშრომის სტრუქტურა და მოცულობა: ნაშრომი შედგება შესავლის, 4 თავის (I თავი - ნაშრომის თეორიული საფუძვლები; II თავი - კომპიუტერის ძირითადი ნაწილებისა და ქმედების აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზი, III - კომპიუტერის პროგრამების, ვირუსისა და ინტერნეტის აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზი, IV - კომპიუტერულ ტერმინთა კომპონენტური ანალიზი და კონცეპტუალური მეტაფორა), დასკვნისა და ბიბლიოგრაფიისაგან. სადისერტაციო ნაშრომი შეიცავს ელექტრონულად ნაბეჭდი ტექსტის 165 გვერდს.

თავი I. ნაშრომის თეორიული საფუძვლები

1.1.შესავალი

როგორც უკვე აღინიშნა, ნაშრომის თეორიულ საფუძველს ქმნის მოძღვრება სემანტიკურ ცვლილებათა მექანიზმებზე, სემანტიკური დეკომპოზიციისა და კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიები. განვიხილოთ თითოეული მათგანი ცალ-ცალკე.

როგორც ცნობილია, ენის ლექსიკა მუდმივ ცვლილებას განიცდის, რაც აიხსნება ლექსიკურ ერთეულთა მნიშვნელობების უშუალო კავშირით გარეენობრივ სინამდვილესთან. ენაში აისახება ის გარდაქმნები, რომლებიც სამყაროში ხდება. ის ღია სისტემაა, რომლის შემადგენელი ერთეულები გარკვეული წესის მიხედვით უკავშირდებიან და განაპირობებენ ერთმანეთს. ჩნდება ახალი მნიშვნელობები, რომლებიც შეიძლება გაქრეს ან შეიცვალოს, მნიშვნელობის ხასიათი გახდეს რა გადატანითი ან ფიგურალური.

როგორც ვიცით, ტერმინის „სემანტიკა“ დამკვიდრება უკავშირდება XX საუკუნის ფრანგ ფილოლოგს მიშელ ბრეალს (1897), რომელმაც შემოიღო მნიშვნელობის ცვლილების უნივერსალური კანონები. კერძოდ, ესენია მნიშვნელობის გაფართოება და შეზღუდვა. აღსანიშნავია, რომ ამ მიდგომის მიმდევარი იყო რომან იაკობსონი, რომლის კლასიფიკაცია ეფუძნება მეტაფორასა და მეტონიმას. ასევე აღსანიშნავია, რომ მეცნიერთა რაღაც ნაწილი სემანტიკურ ცვლილებებს უკავშირებს ცვლილებებს, რომელიც უშუალოდ განპირობებულია გარე სამყაროში მიმდინარე ფაქტორებით. ეს მიდგომა ყურადღებას ამახვილებს დენოტაციური მნიშვნელობების ცვლილებებზე (Ulmann 1964:197). როგორც ულმანი აღნიშნავს, ასეთი ცვლილება ასახავს სოციალურ ფაქტორს, იგი განსაკუთრებით ყურადღებას ამახვილებს ვიზუალურ ფაქტორზე.

პირველი სერიოზული ნაბიჯი ლექსიკური სემანტიკის ისტორიაში 1850-1930-იან წლებში გადაიდგა. მის ძირითად მახასიათებელს ლექსიკური სემანტიკის კვლევა წარმოადგენდა. Geeraerts-ის (2010:2) მიხედვით, მთავარი ინტერესი მდგომარეობდა ლექსიკური მნიშვნელობის ცვლილების შესწავლაში, რომელიც მოიცავდა სიტყვის იდენტიფიკაციასა და სემანტიკური ცვლილების ახსნას.

1.2. სემანტიკურ ცვლილებათა მექანიზმები

გასული საუკუნის თეორიული ლინგვისტიკის წარმომადგენლის Geeraerts-ის მიხედვით, სიტყვის მნიშვნელობის ცვლილების შესწავლა ყოველთვის ცენტრალურ ადგილს იკავებდა ისტორიულ სემანტიკაში. აღსანიშნავია, რომ ცვლილება შესაძლოა განხორციელდეს შემდეგ ლინგვისტურ დონეებზე:

1. მნიშვნელობის დონე: სემანტიკური ცვლილების კონცეპტუალური მექანიზმები-სემანტიკურ ცვლილებაში იგულისხმება ის პროცესი, როდესაც სიტყვას უვითარდება ახალი მნიშვნელობა. ამ დონეზე სემანტიკური ცვლილება მოიცავს ცვლილების ოთხ მექანიზმს:

- *მეტაფორა*, რომელიც ეფუძნება მსგავსებას;
- *მეტონიმია*, რომელიც ეფუძნება მომიჯნაობას;
- *სპეციალიზაცია* (დავიწროება);
- *განზოგადება* (გაფართოება);

2. ლექსიკური ნიშნების დონე: მოცემული დონის მიხედვით, სემანტიკური ცვლილების შესწავლის დროს მხედველობაში უნდა მივიღოთ სიტყვის შიდა სემანტიკური სტრუქტურა. სემანტიკური ცვლილება არ წარმოადგენს ატომისტურ პროცესს, რომელშიც ინდივიდუალური სიტყვის მნიშვნელობა ვითარდება ცალკე, არამედ სიტყვები ვითარდება სემანტიკურად როგორც ურთიერთდამოკიდებული მნიშვნელობების ქსელი, რომლებიც დაკავშირებულია ბირთვულ მნიშვნელობებთან.

3. ლექსიკის დონე: ონომასიოლოგიური პერსპექტივები - როგორც ცნობილია, ონომასიოლოგია არის ლექსიკოლოგიის დარგი, რომელიც სიტყვებს შეისწავლის როგორც საგანთა და მოვლენათა სახელწოდებებს. ლექსიკოლოგიაში სიტყვა განიხილება ორი პერსპექტივიდან: სიტყვა - საგანი და სიტყვა - მნიშვნელობა.

აღსანიშნავია, რომ Geeraerts (1997) სემანტიკური ცვლილების შესწავლისას ასევე გამოყოფს სამ ძირითად საკვლევ პრობლემას:

ა) ლექსიკური ერთეულების მაგალითზე, რა ცვლილებები გაიარა აბსტრაქტული მნიშვნელობის ელემენტმა. ფოკუსი ძირითადად კეთდება პოლისემიის განვითარებაზე, მაგალითად, ჰიპონიმებად დაყოფის შემთხვევებზე;

ბ) კონცეპტუალური კატეგორიის სტრუქტურის ან კოდირებული აბსტრაქტული მნიშვნელობის ელემენტის მაგალითზე, რომელი ლექსიკური ერთეულების მეშვეობით შეიძლება მოხდეს მისი გამოხატვა;

გ) კონცეპტუალური კატეგორიის მაგალითზე, რომელი სემანტიკური ცვლილებების საშუალება შესაძლოა მოიძებნოს მნიშვნელობის გამოსახატავად;

აღსანიშნავია, რომ ულმანი (1962) ლექსიკურ ერთეულთა სემანტიკური კვლევისას ასხვავებს ცვლილების ბუნებასა და შედეგებს.

სემანტიკური ცვლილების ბუნება:

- მეტაფორა;
- მეტონიმია;
- ხალხური ეტიმოლოგია;
- ელიფსისი.

სემანტიკური ცვლილების შედეგები:

- მნიშვნელობის გაფართოება;
- მნიშვნელობის დავიწროება;
- ამელიორაცია - მნიშვნელობის გაკეთილშობილება;
- მნიშვნელობის დაკნინება.

ულმანი ასკვნის, რომ მეტონიმია არის ნაკლებად საინტერესო მეტაფორასთან შედარებით, რადგან ის არ პოულობს ახალ კავშირებს, არამედ ავლენს უკვე ერთმანეთთან დაკავშირებულ კავშირებს. თუმცა ის მეტონიმიას მიიჩნევს სემანტიკური ცვლილების მნიშვნელოვან ფაქტორად, რადგან მეტონიმიზაცია უნდა მივიჩნიოთ კონცეპტუალურ ფენომენად - ცვლილება შეიძლება აიხსნას, როგორც მიმართება კონკრეტულ გარემოებებთან.

სემანტიკური ცვლილებების თანამედროვე მიდგომებიდან აღსანიშნავია ელიზაბეტ ტრაუგოტის კლასიფიკაცია. მისი შეხედულებით, სემანტიკური

ცვლილება მოიცავს *სუბიექტივიზაციას* ანუ მოლაპარაკის აზრს, შეხედულებას. მეცნიერი ამას რეგურალურ და ბუნებრივ პროცესად მიიჩნევს (2004).

სუბიექტივიზაცია არის სემასიოლოგიური ფენომენი, რომელიც ეხება მნიშვნელობის ცვლილებებს სპეციფიკურ ლექსიკურ საგნებსა და კონსტრუქციებში. თუ სუბიექტივიზაცია არის ტიპური შინაგანი ცვლილება იმ გაგებით, რომ ის ბუნებრივ ცვლილებას წარმოადგენს, *ობიექტივიზაცია*, პირიქით, არის სპორადული, არარეგულარული და წარმოადგენს გარეგანი ცვლილების სახეობას. მაგალითად, ტექნიკური ჟარგონის განვითარება, რომელიც მოიცავს პროფესიონალების ისეთ პირობით განმარტებას, რომლის მიზანია შეიქმნას მნიშვნელობები იმ საშუალებით, როგორც ეს არის აუცილებელი პიროვნული ინტერპრეტაციისთვის. აღსანიშნავია, რომ ტექნიკური ტერმინების უმეტესობა სწორედ გარეგანი, არაბუნებრივი ცვლილების შედეგია.

როგორც ცნობილია, როდესაც ენაში დიდი რაოდენობის ნასესხობებია ან ახალი სიტყვები იქმნება, ენა საჭიროა გახდეს დადგენილი სტანდარტების შესაბამისი. ასეთი ნასესხობები და ახალი სიტყვები თავდაპირველად ობიექტური მიმართების ამსახველები არიან, თუმცა რაღაც დროის განმავლობაში ახალი სიტყვები ხდება სუბიექტივიზირებული.

როგორც აღინიშნა, ახალი მნიშვნელობა ცვლილებას განიცდის მყისიერად. მაგალითად, კომპიუტერული ტერმინის *the millennium bug* დამკვიდრება უკავშირდება კონკრეტული სახის პრობლემებს. ის სიტყვასიტყვით ითარგმნება, როგორც ათასწლეულის პროგრამული შეცდომა, ხარვეზი. კერძოდ, ეს იყო პროგრამირების დროს დაშვებული შეცდომა, როდესაც 2000 წლის ტექნიკური ხარვეზის გარჩევა ვერ მოხერხდა 1900 წლისგან, ამან კი გამოიწვია ისეთი პრობლემები, როგორებიცაა კომპიუტერული ოპერაციების შეწყვეტა და არასწორი გამოთვლები, მოცემულ ტერმინს ასევე ეწოდა „YEAR 2000 PROBLEM.“

მაშასადამე, სემანტიკური ცვლილება ეყრდნობა სიტყვის გამოყენების ევოლუციას - როდესაც სიტყვის თანამედროვე მნიშვნელობა განსხვავდება საწყისი მნიშვნელობისგან. დიაქრონული ანუ ისტორიული ლინგვისტიკის მიხედვით, სემანტიკური ცვლილება არის სიტყვის ერთ-ერთი მნიშვნელობის ცვლილება. ცალკეულ სიტყვას შესაძლოა ჰქონდეს რამდენიმე დენოტაციური და

კონტაქტური მნიშვნელობა, რომელიც დროთა განმავლობაში შეიძლება შეიცვალოს და სიტყვამ შეიძინოს განსხვავებული მნიშვნელობა. სემანტიკური ცვლილების კვლევა შეიძლება ჩაითვალოს, როგორც ეტიმოლოგიის, ონომასეოლოგიისა და სემანტიკის განუყოფელი ნაწილი.

1.2.1. სემანტიკური ცვლილების გამომწვევი მიზეზები

აღსანიშნავია, რომ მაკმეჰონის მიხედვით, სიტყვის სემანტიკურ ცვლილებას ხელს უწყობს მნიშვნელობის სამი ძირითადი ასპექტი. განვიხილოთ თითოეული მათგანი.

პირველი - ლექსიკური ერთეულები, როგორც წესი, პოლისემიურია. ბლუმფილდის მიხედვით (1935), თითოეულ სიტყვას ბუნებრივად აქვს ერთი ცენტრალური მნიშვნელობა და სხვადასხვა მეორადი მნიშვნელობები. სემანტიკური ცვლილებებმა კი ხდება მაშინ, როდესაც მოლაპარაკეები ნაკლებად იყენებენ ცენტრალურ მნიშვნელობას და მარგინალური მნიშვნელობა არის ძირითადი.

მეორე - ჩომკისეული თეორიის მიხედვით, ენის ათვისება ბავშვების მიერ არ ხდება უცვლელად, არამედ ისინი თავად ქმნიან სტრუქტურებს იმ მონაცემების საფუძველზე, რომელიც ხელთ აქვთ. ამან კი შესაძლოა გამოიწვიოს გარკვეული ცვლილება ენაში.

მესამე - საბოლოო ასპექტი უკავშირდება სოსიურის დოქტრინას ენობრივი ნიშნის პირობითობის შესახებ. როგორც ცნობილია, სოსიურისეული ნიშნის მოდელი არის ორმხრივი, იგი შედგება აღმნიშვნელისა (აკუსტიკური მხარე) და აღსანიშნისგან (ცნება). ეს ორი კომპონენტი პირობითად არის დაკავშირებული ერთმანეთთან. პირობითობა გვაძლევს საშუალებას, რომ მივიჩნიოთ აღსანიშნი და აღმნიშვნელი, როგორც არსებითად დამოუკიდებელი კომპონენტები, რომლებიც შესაძლოა შეიცვალოს დროთა განმავლობაში. როგორც ვიცით, გამონაკლისია ონომატოპოეტური შემთხვევები, რომლებიც ეწინააღმდეგება როგორც ბგერით, ასევე სემანტიკურ ცვლილებებს.

რას შეეხება უშუალოდ სემანტიკური ცვლილებების გამომწვევ მიზეზებს, მაკმეჰონის მიხედვით (2009:180), ყველაზე გავრცელებული კლასიფიკაცია მეიეს ეკუთვნის: **ლინგვისტური, ისტორიული და სოციალური**. მოკლედ განვიხილოთ თითოეული მათგანი.

ლინგვისტური მიზეზი ენობრივი ხასიათისაა და შესაბამისად შინაგანია. ის არ არის დაკავშირებული გარეგან, კონტექსტუალურ ფაქტორებთან, როგორცაა მატერიალური კულტურა. ამ თვალსაზრისით საუკეთესო მაგალითია გრამატიკალიზაცია - სიტყვა შეიძლება გახდეს სხვა მეტყველების ნაწილი ან შეიძინოს უარყოფითი მნიშვნელობა.

რაც შეეხება *ისტორიულ მიზეზს*, ის მოიცავს ცვლილებას მატერიალურ კულტურაში. კერძოდ, რეფერენტები ხშირად იცვლება, რაც ძირითადად ტექნიკური ინოვაციების შედეგად არის გამოწვეული, თუმცა ლექსიკური ერთეული იგივე რჩება, იგი პოლისემიური ხასიათის ხდება.

სოციალური მიზეზის შემთხვევაში კი სიტყვა იძენს ახალ მნიშვნელობას, რაც დაკავშირებულია მის გამოყენებასთან კონკრეტული სოციალური ჯგუფის მიერ.

მაკკორმაკის (1990:18) თვალსაზრისით, სემანტიკური ცვლილება ხელს უწყობს მეტაფორის განვითარებას. მეტაფორების წარმოქმნა კი არის არა მხოლოდ ენობრივი ფენომენი, რომელიც გვხვდება ენის ზედაპირზე, არამედ კოგნიტიური, ის ღრმა კავშირშია შემეცნებით პროცესთან. აღსანიშნავია, რომ განხილულ კომპიუტერულ ტერმინთა უმეტესობა სწორედ მეტაფორიზაციის შედეგად არის მიღებული.

1.3. სემანტიკური დეკომპოზიცია

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, სიტყვის მნიშვნელობათა კვლევაში საკმაოდ დიდი ადგილია უკავია კომპონენტურ ანალიზს (Nida, Eugene A. 1975). როგორც პალმერი (1976) აღნიშნავს, სიტყვის სრული მნიშვნელობის დანახვა სწორედ მისი კომპონენტური ანალიზის შედეგად არის შესაძლებელი. ლიჩი(1985) კი მის ცნობილ ნაშრომში - „სემანტიკა“ (1983), განმარტავს, რომ სიტყვის მნიშვნელობათა ანალიზი სიტყვის მინიმალურ კომპონენტებად დაშლას უკავშირდება. შესაბამისად, სიტყვის კომპონენტური ანალიზის მეთოდი ან *სემანტიკური დეკომპოზიცია* გულისხმობს ლექსიკური ერთეულის დახასიათებას ელემენტარული ერთეულების, *სემების*, თვალსაზრისით.

აღსანიშნავია, რომ კომპონენტური ანალიზის მეთოდი თავდაპირველად ანთროპოლოგიური ლინგვისტიკის ნაწილი იყო. იგი ადგენდა კანონზომიერ კავშირს ნათესაობის აღმნიშვნელ ტერმინებში. თუმცა მოგვიანებით დამტკიცდა, რომ ის საიმედო მეთოდია სხვა ბევრი სფეროს მნიშვნელობათა შესწავლისას, მათ შორის ეს ეხება სემანტიკას.

ნაიდას მიხედვით, მნიშვნელობათა კომპონენტები უნივერსალ კატეგორიებს წარმოადგენენ და კონცეპტუალური სისტემის კომპონენტებს შეესაბამებიან. აღსანიშნავია, რომ კომპონენტური ანალიზი გამოიყენება, როგორც მიკროსისტემების, ასევე მაკროსისტემების მიმართ. პირველ შემთხვევაში იგულისხმება პოლისემანტიკური სიტყვების განსხვავებულ მნიშვნელობათა ანალიზი, ხოლო მეორე შემთხვევაში - თემატურად ახლოს მდგომი სიტყვების ანალიზი. შეიძლება ითქვას, რომ კომპიუტერულ ტერმინთა შემთხვევაში ორივე მათგანი აქტუალურია.

როგორც ცნობილია, სიტყვის ყველა მნიშვნელობა არ შეიძლება იყოს თანაბრად მნიშვნელოვანი, არამედ მასში არის ერთი დომინანტური (ძირითადი, შეიძლება ითქვას, წამყვანი) მნიშვნელობა, ხოლო ყველა დანარჩენი არის მასთან გარკვეულ კავშირში (Lyons, 1995; Leech, 1983). მნიშვნელობათა კომპონენტური

ანალიზის შესახებ ნაიდა თავის ცნობილ ნაშრომში - „მნიშვნელობის კომპონენტური ანალიზი“ (1975) აღნიშნავს, რომ უმეტეს შემთხვევებში სიტყვას აქვს ცენტრალური მნიშვნელობა, რომელსაც უკავშირდება ყველა სხვა მნიშვნელობა. ჩვენი მიზანი კი ამ მნიშვნელობებს შორის არსებული კავშირისა და ასევე ძირითადი მნიშვნელობის გაგება და ამოცნობაა. სემანტიკური სტრუქტურების ანალიზი კი სხვადასხვა ტიპის მნიშვნელობებს შორის სწორედ მსგავსი სისტემური კავშირების დადგენას მოიცავს.

ნაიდა გამოჰყოფს 4 მნიშვნელოვან საფეხურს (Nida, 1975:132) -

1. კონკრეტული დარგობრივი ტერმინების შერჩევა;
2. მნიშვნელობებს შორის არსებული სემანტიკური კავშირის დადგენა;
3. ცენტრალური, ძირითადი მნიშვნელობის გამოყოფა;
4. გამოყოფილი სემანტიკური კომპონენტების შესწავლა, რომელიც მოიცავს
 - ა) კომპონენტების გაერთიანებას საერთო ნიშნების მიხედვით;
 - ბ) მათი განმასხვავებელი ნიშნების გამოყოფას.

ასევე ხაზგასასმელია ის ფაქტი, რომ სემანტიკური კომპონენტები განიხილება, როგორც *სემანტიკური მარკერები*, რომლებიც მნიშვნელობის სტრუქტურის კონცეპტუალურ ელემენტებს გამოხატავენ. ზოგადად იგულისხმება ისეთი კატეგორიები, როგორებიცაა ცოცხალი / არაცოცხალი, ორგანული / არაორგანული, მამრობითი / მდედრობითი, დაბალი / მაღალი და ა.შ. კომპონენტური ანალიზი კი აღწერს სიტყვათა მნიშვნელობებს მათი სემანტიკური კომბინაციების უნივერსალური ტიპების გამოყოფის გზით.

როგორც ცნობილია, ლექსიკურ მნიშვნელობათა ანალიზის ერთ-ერთი გზა სიტყვის მნიშვნელობების ძირითად ნაწილებად დაშლა ანუ მათი დეკომპოზიციაა. ლექსემის მნიშვნელობა შეიძლება დაიშალოს იმ ელემენტებად, რომლებიც ქმნიან მნიშვნელობას. აღსანიშნავია, რომ სიტყვების მნიშვნელობის შედარების დროს საერთო სემანტიკური ნიშანი აღინიშნება, როგორც + , ხოლო დიფერენციალური, განმასხვავებელი, როგორც - . ლიჩმა აღნიშნულ ნიშნებს *სემანტიკური ოპოზიტები* უწოდა(1985:90).

1.4.კოგნიტიური სემანტიკა

1.4.1.შესავალი

როგორც ცნობილია, XX საუკუნის 70-იანი წლებიდან საფუძველი ჩაეყარა ახალ მიმდინარეობას - *კოგნიტიურ ლინგვისტიკას*, რომლის ერთ-ერთ განხრას კოგნიტიური სემანტიკა წარმოადგენს. ის 1980 წლიდან გახდა კოგნიტიური ლინგვისტიკის შემადგენელი ნაწილი. კოგნიტიური სემანტიკა ლინგვისტურ მნიშვნელობას აღიქვამს, როგორც კონცეპტუალური სტრუქტურის გამოვლინებას: მენტალური გამოხატულების ბუნებას, რომელიც თავისი არსით მრავალფეროვანია და სწორედ ეს ხელს უწყობს მნიშვნელობის გააზრების განსაკუთრებულ მიდგომას. კოგნიტიური სემანტიკა ასევე მოიცავს ენის ისეთ მახასიათებლებს, როგორებიცაა ხატი და ბუნებრიობა, ენის გამოყენების ემპირიულ და პრაგმატიკულ პერსპექტივებს, კავშირებს ენასა და აზროვნებას შორის, რომელიც მოიცავს კონცეპტუალურ უნივერსალიებს.

ტალმერი კოგნიტიური სემანტიკის საგანს შემდეგნაირად განმარტავს - „კოგნიტიური სემანტიკის კვლევა არის კონცეპტუალური არსის, შინაარსის კვლევა მისი აგებულებისა და სტრუქტურის მიხედვით ენაში” (Talmer, 2000:4).

შესაბამისად, გამოიყოფა კოგნიტიური სემანტიკის 4 ძირითადი პრინციპი, რომელიც სწორედ ამ განმარტებას ემყარება. მოკლედ მიმოვიხილავ თითოეულ მათგანს -

1. *კონცეპტუალური სტრუქტურა არის განსხეულებული* - ეს პრინციპი მოიცავს კონცეპტუალურ სტრუქტურასა და ინდივიდის გარე სამყაროსთან ურთიერთობით მიღებულ გამოცდილებას შორის კავშირს;
2. *სემანტიკური სტრუქტურა არის კონცეპტუალური სტრუქტურა* - როგორც აღვნიშნეთ, სემანტიკური სტრუქტურა (მნიშვნელობები, რომლებიც პირობითად ასოცირდება სიტყვებთან და სხვა ენობრივ

ერთეულებთან) შეიძლება გაიგივდეს ცნებებთან. სიტყვებთან ასოცირებული მნიშვნელობები არიან ენობრივი ან ლექსიკური;

3. *მნიშვნელობის გამოხატვა არის ენციკლოპედიური* - სიტყვები არ წარმოადგენენ მნიშვნელობის უბრალო შეკვრას, არამედ თითოეული მათგანი დაკავშირებულია კონკრეტულ კონცეფციასთან ან კონცეპტუალურ არესთან;
4. *მნიშვნელობის განმარტება არის კონცეპტუალიზაცია* - აღნიშნული პრინციპი მე-3 პრინციპის იდეას ავითარებს. მნიშვნელობის შემადგენლობა გაიგივებულია კონცეპტუალიზაციასთან. ის არის დინამიკური პროცესი, რომლის დროსაც ენობრივი ერთეულები არიან კონცეპტუალური ქმედებების გამომხატველი დაგროვებული ფონისეული ცოდნის შესაბამისად.

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, სიტყვის მნიშვნელობის შესწავლის თვალსაზრისით, შეგვიძლია გამოვყოთ კოგნიტიური სემანტიკის შემდეგი მახასიათებლები:

1. *სტრუქტურის პროტოტიპული მოდელი;*
2. *მეტაფორის კონცეპტუალური თეორია;*
3. *კოგნიტიური მოდელებისა და ჩარჩოების თეორია;*
4. *კოგნიტიური სემანტიკის წვლილი მნიშვნელობის ცვლილების კუთხით.*

ზემოთქმულის მიხედვით, კოგნიტიური სემანტიკა მოიცავს ენის ისეთ სტრუქტურულ მახასიათებლებს, როგორებიცაა კოგნიტიური მოდელები და მენტალური წარმოდგენები. აღსანიშნავია, რომ მათ შორის განსაკუთრებული ადგილი უკავია მნიშვნელობის პროტოტიპულ ბუნებას, პოლისემიასა და მეტაფორას, რომლებსაც ქვემოთ განვიხილავ.

1.4.2. ენობრივი ცნება ანუ კონცეპტი

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, ენობრივი ცნება ანუ კონცეპტი არ არის ერთგვაროვნად ორგანიზებული, რადგან სემანტიკურ კატეგორიას *პროტოტიპული* ბუნება აქვს. კერძოდ, მასში ცენტრი და პერიფერია განირჩევა. კოგნიტიური ქმედება კი სტრუქტურირებული სტაბილურობისა და ადაპტაციის მოქნილი უნარის შეხამებას გულისხმობს და ამ მოთხოვნებს სწორედ პროტოტიპული ორგანიზაცია აკმაყოფილებს: ცენტრი შედარებით სტაბილური და ძლიერია, პერიფერია - უფრო მოძრავია. აღსანიშნავია, რომ ამის საკმაოდ ბევრ მაგალითს შევხვდებით უშუალოდ კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზის დროს.

ცნების პროტოტიპულ ბუნებასთან დაკავშირებისას ხაზი უნდა გავუსვათ მის დიაქრონული პერპექტივიდან შესწავლას. დიაქრონული ლექსიკური სემანტიკა ყურადღებას ამახვილებს ანალოგიური კლასის სიტყვის ან სიტყვების მნიშვნელობის შედარებაზე. სიტყვის მნიშვნელობის ამა თუ იმ გზით შეცვლა კი დაკავშირებულია იმ კონცეპტთან, რომელსაც ეს სიტყვა წარმოადგენს. ამრიგად, სიტყვის მნიშვნელობის შეცვლა შეიძლება ასახავდეს კონცეპტუალურ ცვლილებას. დიაქრონული ლექსიკური სემანტიკა კი იღებს პროტოტიპის მოდელს იმის გასაგებად და ასახსნელად, თუ რა მახასიათებლები ახდენს გავლენას კონცეპტუალური მნიშვნელობის შეცვლისას.

როგორც ცნობილია, ადამიანი კონცეპტებს აღიქვამს არა ცალკეული სემანტიკური ნიშნებით და მათი სიმრავლეებით, არამედ მთლიანი ხატებით. კონცეპტუალურ ლინგვისტიკაში მნიშვნელობები გაიგივებულია კონცეპტებთან და აღიწერება ხატოვანი სქემებით, სურათებით, რომლებიც აწესრიგებენ ჩვენს გამოცდილებას. ისინი უკავშირდება აღქმის სხვადასხვა ფორმას, მაგალითად, ეს შესაძლოა იყოს ვიზუალური. ამის მაგალითად შეგვიძლია მოვიყვანოთ ფრაზა *surf the net*, რომლის კომპიუტერული მნიშვნელობა სწორედ ვიზუალურ აღქმას ემყარება, რადგან საიტიდან საიტზე გადასვლა და ეკრანზე გამოსახულების

სწრაფი ცვლა ფიგურალურად ჰგავს სერფინგისტის ქმედებას, რომელიც ტალღიდან ტალღაზე დასრიალებს.

როგორც აღვნიშნეთ, აღქმის ფორმა სხვადასხვანაირია, ეს შესაძლოა იყოს არა მხოლოდ ვიზუალზე დაფუძნებული, არამედ ამა თუ იმ ლექსიკური მნიშვნელობის ფუნქციაზე. მაგალითად, ფრაზა *freeze up*, რომლის კომპიუტერული ქმედების მნიშვნელობა სწორედ მისი ფუნქციიდან გამომდინარეა. კერძოდ, ის კომპიუტერული ქმედების შეწყვეტას, ყველა ფუნქციის შეჩერებას, შეიძლება ითქვას, მის გაყინვას აღნიშნავს.

როგორც ვხედავთ, კომპიუტერულ ტერმინთა ჩამოყალიბება სხვადასხვა სახის აღქმასთან არის კავშირში, რომელიც ეფუძნება კონცეპტის გარკვეული სახის გარდაქმნას.

1.4.3. კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, ბუნებრივ ენაზე სამყაროს აღქმის დროს ადამიანი ერთმანეთს ადარებს კონკრეტულ ობიექტებს და ახდენს მათ იდენტიფიცირებას, რაც საფუძვლად უდევს მეტაფორულ ანასახებს, რომლებსაც ენის კოგნიტიურ მოდელში ცენტრალური ადგილი უკავია. მნიშვნელობების გადასვლა ერთი სიტუაციიდან მეორეზე გარკვეული წესების, ტრანსფორმაციების მიხედვით ხორციელდება. ასეთი გარდაქმნები ჩვენს ყოველდღიურ გამოცდილებაზეა დაფუძნებული, ისინი უნივერსალურ კოგნიტიურ პროცესებს წარმოადგენენ და ცხადია, გავლენას ახდენენ ენაზე.

როგორც ცნობილია, კოგნიტიური სემანტიკის შესწავლის ერთ-ერთ მთავარ საგანს მეტაფორა წარმოადგენს. ის არის საუკეთესო მექანიზმი დავინახოთ სიტყვის ერთი კონკრეტული მნიშვნელობა მეორეს მეშვეობით. ზოგადად, მეტაფორისა და ფიგურალური ენისადმი მზარდი ინტერესი 1980 წლიდან დაიწყო, მთავარი სტიმული იყო ლეიკოფისა და ჯონსონის ცნობილი ნაშრომი *Metaphors We Live By* (1980).

ლეიკოფისა და ჯონსონის მიხედვით, მეტაფორების მეშვეობით შესაძლებელია კულტურის ნიშნების გადმოცემა, ისინი განსაზღვრავენ იმას, თუ როგორ აღვიქვამთ სამყაროს. ასევე მათი აზრით, მეტაფორა არის ძირითადი საშუალება ჩვენი ცოდნისა და გამოცდილების გასაგებად, ის მნიშვნელოვან როლს ასრულებს ჩვენი რეალობის ჩამოყალიბებაში. შესაბამისად, ენა არის მეტაფორულად სტრუქტურირებული.

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, კონცეპტუალური მეტაფორის თეორია ემყარება სამ არსებით მოსაზრებას:

- 1. მეტაფორა უფრო შემეცნებითი მოვლენაა, ვიდრე წმინდა ლექსიკური;*
- 2. მეტაფორა უნდა გაანალიზდეს, როგორც მაკავშირებელი ორ სფეროს შორის;*
- 3. მნიშვნელობის ცნება ემყარება გამოცდილებას.*

ასევე აღსანიშნავია, რომ მეტაფორის კოგნიტიური ბუნების განმარტებისას მნიშვნელოვანია ხაზი გავუსვათ იმ გარემოებას, რომ ის არ არის წმინდა ლექსიკური ფენომენი, რომელიც ზედაპირულადაა მოცემული ენის დონეზე, არამედ ის არის ღრმად კონცეპტუალური ფენომენი, რომელიც აჩვენებს არა მხოლოდ იმას, თუ როგორ ვიყენებთ ენას, არამედ ასახავს იმას, თუ როგორ ვფიქრობთ.

კორმაკი (1990) ავითარებს სემანტიკურ თეორიას, რომლის მიხედვით, სემანტიკური ცვლილება ხელს უწყობს მეტაფორის წარმოქმნას. აღსანიშნავია, რომ მის მიერ განვითარებული სემანტიკური თეორიის საფუძველი არის კოგნიტიური პროცესი. მეტაფორების შექმნა არის არა მხოლოდ ენობრივი ფენომენი, რომელიც გვხვდება ენის ზედაპირზე, არამედ ის გამომდინარეობს ღრმა შემეცნებითი პროცესისგან, რომელიც მოიცავს მნიშვნელობათა ახალ შესაძლებლობებს.

კორმაკი მეტაფორის ბუნების დადგენისას გამოყოფს 3 მეტადონეს (1990:21).
ესენია -

- 1. ზედაპირის დონე - კულტურა;*
- 2. უფრო ღრმა დონე - სემანტიკა და სინტაქსი;*
- 3. ყველაზე ღრმა დონე - შემეცნება.*

კორმაკის მიხედვით, მეტაფორების სემანტიკის დონე ანალიზებს სიტყვების კავშირს ერთმანეთთან, რომლის საფუძველს ასოციაციური მსგავსება წარმოადგენს. შესაბამისად, მეტაფორის მნიშვნელობის სემანტიკური ასპექტები წარმოიქმნება მეტაფორის რეფერენტთა სემანტიკური მახასიათებლების ასოციაციიდან.

როგორც წესი, პოლისემიური ერთეულის ყველა მნიშვნელობა და გამოყენების ყველა შემთხვევა სემანტიკურად დაკავშირებულია ერთმანეთთან და ამ კავშირების ახსნა შესაძლებელია. როგორც ნაშრომის პირველ ქვეთავში არის აღნიშნული, არსებობს მნიშვნელობათა გადასვლის ორი ტიპი - *სპეციალიზაცია (დავიწროება)* და *განზოგადოება (გაფართოება)*. ეს უკანასკნელი, შეიძლება ითქვას, რომ ფაქტობრივად მეტაფორაა.

როგორც აღვნიშნეთ, სპეციფიკური ენობრივი ერთეულები და სტრუქტურები არის საჭირო კონცეპტუალური კატეგორიების გამოსახატავად. ასევე ხაზგასასმელია, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები ხშირად უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება, რომლის ნათელი დადასტურებაა კომპიუტერული ტერმინები.

ახალი ენობრივი სტრუქტურების შექმნის ერთ-ერთი გზაა ენის მეტაფორული გამოყენება. მეტაფორის საშუალებით სტრუქტურები ერთი კონცეპტუალური დონიდან ასახულია მეორეზე, რითაც შესაძლებელი ხდება ერთი ობიექტის / მოვლენის გაგება მეორის საშუალებით. ეს პროცესი განსაკუთრებით აქტუალურია ტერმინოლოგიური მეტაფორების ფორმირებისას.

1.4.4. პოლისემია და სემანტიკური ქსელი

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, პროტოტიპული მნიშვნელობა ენობრივი ერთეულის ყველა გამოყენებას ვერ ფარავს, მაგრამ პოლისემიური ერთეულის ყველა მნიშვნელობა და ხმარების ყველა შემთხვევა სემანტიკურად დაკავშირებულია ერთმანეთთან და ამ კავშირების ახსნა შესაძლებელია (გამყრელიძე, et al 2008).

როგორც ვიცით, პოლისემია არის ფენომენი, რომლის დროსაც ლექსიკური ერთეული ასოცირდება ორ ან მეტ მნიშვნელობასთან, რომლებიც გარკვეულწილად დაკავშირებულია. ის ასახავს კონცეპტუალურ გამოხატულებას და უფრო მენტალურ დონეზეა, ვიდრე წმინდა ზედაპირული ფენომენი. ამ თვალსაზრისით, პოლისემია ფუნდამენტურად კონცეპტუალური ფენომენია.

კოგნიტიურ ლინგვისტიკაში აბსტრაქტული ცნებები მოიაზრება, როგორც ფიზიკური ცნებების გაფართოება - გარდაქმნა. ერთი და იმავე კონცეპტის სხვადასხვანაირი გაფართოებისა და გარდაქმნის შედეგად მიიღება მოცემული ლექსემებისა თუ მორფემების *სემანტიკური ჯაჭვი ან ქსელი*, რომელშიც ცენტრალური მნიშვნელობები ასახავს ლექსემების (მორფემების) მაქსიმალურად პროტოტიპულ გამოყენებას. პერიფერიული მნიშვნელობები სწორედ ცენტრალური გარდაქმნის შედეგია. როგორც წესი, ისინი უფრო აბსტრაქტულია და პოლისემიის შედეგად არის მიღებული.

წინამდებარე თავში წარმოვადგენ კომპიუტერული ტერმინის cloud (ღრუბელი) მნიშვნელობის სემანტიკურ ჯაჭვს. ის საკმაოდ გავრცელებული კომპიუტერული ტერმინია და მისი კონცეპტუალური ქსელი შემდეგნაირად არის წარმოდგენილი -



როგორც ვხედავთ, მოცემული კომპიუტერული ტერმინის შემთხვევაში ადგილი აქვს ვიზუალური მსგავსების საფუძველზე მეტაფორულ გარდაქმნას, რადგან cloud, როგორც ტექნიკური ტერმინი, არის კომპიუტერული ქსელი, სადაც ფაილებისა და პროგრამების შეგროვება არის შესაძლებელი, განსაკუთრებით კი ეს ხდება ინტერნეტის მეშვეობით. აღნიშნული სივრცე შეიძლება შევადაროთ ღრუბელს. ფიგურალურად, როგორც ღრუბელს ვერ შევხებით ხელით, ასევე არის ინტერნეტი, თუმცა ის ინახავს ზემოთ აღნიშნულ მასალებს.

აღსანიშნავია, რომ ლექსიკური პოლისემია შესაძლოა აიხსნას კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიით.

როგორც ცნობილია, რადიალური ქსელის მიხედვით, მნიშვნელობის პოლისემიური კატეგორია მოიცავს სიტყვის დინამიზმს ანუ გაფართოებას ერთი აზრიდან მეორეზე. შესაბამისად, სხვადასხვა პოლისემიური სიტყვის სხვადასხვა მნიშვნელობა ერთიანდება საერთო მახასიათებლით.

ასევე საყურადღებოა, რომ წარმოდგენილი მოდელები, სტრუქტურალისტური სემანტიკის მიმართებითი მიდგომების მსგავსად, ცნებებსა და მახასიათებლებს აერთიანებს ლოგიკური ბმულების საშუალებით. ანალოგურად, სტრუქტურალისტური ლექსიკური ურთიერთობების მოდელი

შეიძლება განვიხილოთ, როგორც კავშირების ერთობლიობა ლექსიკურ ერთეულებს შორის. აღსანიშნავია, რომ ეს კავშირი შეიძლება იყოს ჰიპონიმია და ჰიპერონიმს შორის კავშირი, რომელიც ნაშრომის მე-2 თავში არის განხილული, ასევე შესაძლებელია იყოს წარმოდგენილი ოპოზიტების სახით და ა.შ.

და ბოლოს, კონცეპტუალური სემანტიკის თვალსაზრისით, ისევ მინდა შევუხებო ისეთ საკითხს, როგორცაა სემანტიკური ცვლილება.

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, კოგნიტიურმა სემანტიკამ განახლებული ინტერესი გამოიწვია სემანტიკური ცვლილებების შესაძლო კანონზომიერების მიმართ (Geerarts, 2010). ლექსიკური ერთეულის მნიშვნელობის გაფართოების შედეგად მიღებული ცვლილებები, სავარაუდოდ, პროტოტიპული ცენტრის გაფართოების შედეგად მიიღება. წარმოიშვა კითხვა - არსებობს თუ არა რაიმე შეზღუდვა ან ტენდენცია სიტყვის მნიშვნელობის ევოლუციის მხრივ. ამ კუთხით უნდა გამოვყოთ ორი საკითხი -

1. როგორც ნაშრომის აღნიშნულ თავში არის ნახსენები, სუბიექტივიზაციის მიდგომა მჭიდრო კავშირშია სემანტიკურ ცვლილებასთან. აღნიშნული თეორიის საფუძველია იმის აღიარება, რომ ზოგიერთი ენობრივი ფორმა სუბიექტურ პერსპექტივას მოიცავს. უფრო კონკრეტულად, სუბიექტივიზაცია არის პროცესი, რომლის მეშვეობით სიტყვები უფრო სუბიექტური აზრის მატარებლები არიან. ტრაუგოტის მიხედვით (1999), თუ ლექსიკური ერთეულის მნიშვნელობა იქმნება სოციალურ-ფიზიკურ სამყაროში, სავარაუდოდ, დროთა განმავლობაში განვითარდება პოლისემია;
2. პოლისემიის რეგულარულ ნიმუშებსა და სემანტიკურ ცვლილებებს შორის კავშირს უნდა მივუდგეთ ტიპოლოგიური თვალსაზრისით, რაც მოიცავს უნივერსალური კავშირების გამოყოფას კომპიუტერულ ტერმინებთან მიმართებაში, ჩემს შემთხვევაში სიტყვის პირველად და მეტაფორულ, სამიზნე მნიშვნელობებს შორის.

1.5. I თავის დასკვნა

1. ლექსიკურ ერთეულთა სემანტიკური ცვლილებების მექანიზმების კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ ის აქტუალურ თემას წარმოადგენს დღემდე. მეცნიერთა აზრთა სხვადასხვაობის მიუხედავად, ცვლილების გამომწვევი უმთავრესი მექანიზმებია:
 - ა) მეტაფორა;
 - ბ) მეტონიმია;
 - გ) მნიშვნელობის გაფართოება ;
 - დ) მნიშვნელობის შევიწროება.
2. სემანტიკური ცვლილების ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი მახასიათებელია ლექსიკური პოლისემია, რადგან ის უშუალო კავშირშია ლექსიკურ გარდაქმნასთან, რომლის შედეგად სიტყვა იძენს ისეთ მნიშვნელობას, რომელიც ყველა შემთხვევაში არის მოტივირებული ანუ უკავშირდება მის პირველად მნიშვნელობას;
3. სემანტიკური ცვლილებების თანამედროვე მექანიზმს წარმოადგენს სუბიექტივიზაციისა და ობიექტივიზაციის შემთხვევები;
4. სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, სემანტიკური ცვლილების გამომწვევი ძირითადი მიზეზები უკავშირდება ლინგვისტურ, ისტორიულ და სოციალურ ასპექტებს.
5. სპეციალური ლიტერატურის შესწავლამ და ჩატარებულმა კვლევამ ცხადყო, რომ კომპონენტური ანალიზის მეთოდი შეიძლება ჩაითვალოს ერთ-ერთ მნიშვნელოვან საშუალებად კომპიუტერული ტერმინების კვლევის დროსაც;
6. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად გამოვლენილი კომპიუტერული მნიშვნელობების აქტიური გამოყენება დაკავშირებულია ტექნიკის სწრაფ

- განვითარებასთან და მის ყოველდღიურ გამოყენებასთან ჩვენს ცხოვრებაში, რაც პირდაპირ აისახება ინგლისურ ენაში;
7. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერულ ტერმინთა სრულყოფილი შესწავლისთვის მნიშვნელოვანია კოგნიტიური სემანტიკა, რომელიც მოიცავს ენის ისეთ სტრუქტურულ მახასიათებლებს, როგორებიცაა კოგნიტიური მოდელები და მენტალური წარმოდგენები;
 8. სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, კონცეპტუალურ ლინგვისტიკაში მნიშვნელობები გაიგივებულია კონცეპტებთან და აღიწერება ხატოვანი სქემებით, სურათებით, რომლებიც აწესრიგებენ ჩვენს გამოცდილებას;
 9. კოგნიტიურ სემანტიკაში უმნიშვნელოვანესი როლი აქვს მეტაფორას, რომელიც არის ძირითადი პროცესი კომპიუტერული ტერმინების შექმნის დროს, ამის დასტურია ნაშრომის შემდეგ თავში წარმოდგენილი კომპიუტერული ტერმინები;
 10. ემპირულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ მნიშვნელობის ბუნება არის კოგნიტიური ფენომენი, რომელიც მოიცავს მნიშვნელობის პერპექტივიზაციას - სიტყვის მნიშვნელობის ერთი ცნების განმარტება შესაძლებელია მეორე ცნების შედეგად;
 11. კოგნიტიური სემანტიკის სრული ანალიზი შემეცნების სრულ ანალიზს გულისხმობს. ის საკმაოდ რთულია, თუმცა კოგნიტიური სემანტიკის ძირითადი პრინციპებისა და დებულებების მეშვეობით სავსებით შესაძლებელია. ნაშრომის შემდეგ თავში განხილული ემპირიული მასალა სწორედ ამის მცდელობას წარმოადგენს.

თავი II. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილებისა და ქმედების აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი

2.1.შესავალი

როგორც ცნობილია, მე-20 საუკუნის ტექნიკურმა აღმავლობამ საფუძველი ჩაუყარა ახალი ლექსიკის გაჩენას სხვადასხვა სფეროში. მათ შორის განსაკუთრებული ადგილი უჭირავს კომპიუტერულ სამყაროსთან დაკავშირებულ ტერმინებს.

საკუთრივ სიტყვა *computer* მოდის სიტყვიდან compute, რომელსაც დართული აქვს -er სუფიქსი. ის ლათინური წარმოშობის სიტყვაა: *computare*, სადაც com აღნიშნავს ერთად (together), ხოლო putare - გამოთვლას, გამოანგარიშებას. -er სუფიქსის დართვით სიტყვამ მიიღო ისეთი ადამიანის მნიშვნელობა, რომელიც ითვლის, ანგარიშობს. ის თავდაპირველად სწორად ამ დეფინიციით დამკვიდრდა ინგლისურ ენაში. კომპიუტერის გამოგონებასთან ერთად კი სიტყვას გაუჩნდა ახალი რეფერენტი და გახდა გამომთვლელი მანქანა. ელექტრონული ხელსაწყოს მნიშვნელობა კი მან მოგვიანებით, XX საუკუნის 50-იან წლებში მიიღო¹, როდესაც ის ინფორმაციის შენახვისა და დამუშავების უნივერსალურ საშუალებად იქცა. კომპიუტერულ და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონში სიტყვა computer -ის შემდეგ განმარტებას შევხვდებით² - a machine capable of executing instructions on data (მანქანა, რომელსაც შესწევს უნარი განახორციელოს ინსტრუქციები მონაცემებზე).

აღსანიშნავია, რომ სიტყვა computer აქტიურად გამოიყენება შემდეგ ლექსიკურ ერთეულებთან:

computer architecture - ციფრული კომპიუტერების დიზაინი და სტრუქტურისთვის დამახასიათებელი თვისებები;

¹The Random House Dictionary of the English Language, Second Edition, Unabridged, 1987

²Dictionary of Computer and Internet Terms, Tenth Edition, 2009

computer ethics - კომპიუტერული ეთიკა, რომელიც პასუხისმგებელია კომპიუტერებისა და მისი ქსელების გამოყენებაზე;

computer law - კანონები კომპიუტერის შესახებ;

computer science - კომპიუტერის გამოყენების მეცნიერული და მათემატიკური შესწავლა;

computer security - კომპიუტერის უსაფრთხოება, რომელიც ეხება კომპიუტერის დაზიანებისაგან, ფიზიკური საფრთხისა და არასასურველი მონაცემებისგან დაცვას;

computer trespass - დანაშაული, რომელიც ეხება კომპიუტერის მომხმარებლის ნებართვის გარეშე გამოყენებას.

ყველა ზემოთ ჩამოთვლილ ტერმინში ხდება კომპიუტერის უნივერსალური ფუნქციის დაკონკრეტება სხვადასხვა მიმართულებისა და სპეციფიკური დარგის მიხედვით. შესაბამისად, ის შეიძლება წარმოვადგინოთ როგორც ჰიპერონიმი, ხოლო ყველა დანარჩენი კი მის ჰიპონიმებად შესიტყვება.

წინამდებარე თავში წარმოდგენილი კომპიუტერული ტერმინები დავაჯგუფე შემდეგი სფეროების მიხედვით -

1. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილები და მათი აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები;

2. კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები;

კომპიუტერული ტერმინების აღნიშნული სფეროების ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზი თანმიმდევრულად არის წარმოდგენილი წინამდებარე თავის ქვეთავებში.

2.2. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილები და მათი აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები

წინამდებარე თავში წარმოდგენილია შემდეგი კომპიუტერული ტერმინების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები: *mouse, trackball, touchpad, board, screen, lap/palm/desktop, memory, tablet, bus, port, speaker, processor, chip, disk, cell, terminal, window/windows, task / tool / title / status bar, interface, folder, file, icon* (სულ 22 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 44 ლექსიკური ერთეული). თავდაპირველად განვიხილე კომპიუტერის ყველაზე ფართოდ გავრცელებული ძირითადი ნაწილების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები.

Mouse

ინგლისური ენის ლექსიკონში The Random House Dictionary of The English Language (1987) სიტყვა *mouse* განმარტებულია, როგორც პატარა ცხოველი, რომელიც მღრღნელების კლასის წარმომადგენელია და ფართოდ არის გავრცელებული მსოფლიოს სხვადასხვა ნაწილში (any of numerous small Old World rodents of the family Muridae, especially genus Mus, introduced widely in other parts of the world). როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი აღნიშნავს მოწყობილობას, რომელიც ხელის მოძრაობის შესაბამისად გადაადგილებს კურსორს ეკრანზე. კომპიუტერული ტერმინების ლექსიკონში - Dictionary of Computer and Internet Terms (2009), მის შემდეგ განმარტებას შევხვდებით: „a computer input device that is used by moving it around on your desk and pressing one or more button” (კომპიუტერთან შეერთებული მოწყობილობა, რომელიც გამოიყენება მისი გადაადგილებით მაგიდაზე ერთ ან მეტჯერ ღილაკის დაჭერით).

როგორც ვხედავთ, სიტყვის პირველადი, დენოტაციური მნიშვნელობა მეტაფორიზაციის შედეგად გაფართოვდა, გაჩნდა ახალი რეფერენტი, რომელიც, სახელმძღვანელოს თვალსაზრისით, გარეგნულად ჰგავს მღრღნელ ცხოველს თავის. მოცემულ შემთხვევაში რეფერენტთა ვიზუალური მსგავსების მაგალითზე შეიქმნა კომპიუტერული ტერმინი მაუსი (იხ.სურათი 1, გვ. 30).

აღსანიშნავია, რომ მაუსისგან არის ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმება mouse pad ანუ თავის ხალიჩა, რომელიც აადვილებს თავის ბურთულის ხახუნს ხალიჩის ზედაპირზე. ასევე უნდა გამოვყოთ მოცემული სიტყვიდან ნაწარმოები mouse pointer ანუ მაუსის ისარი / მაჩვენებელი მონიტორის ეკრანზე, რომელიც მაუსის მეშვეობით იმართება. ასევე მისი სინონიმია - mouse cursor.

ინტერესს იწვევს აღნიშნული სიტყვიდან ნაწარმოები სლენგი mouse potato.ის ანალოგიის პრინციპით არის მიღებული coach potato - დან, რომელიც აღნიშნავს ადამიანს, რომელიც ტელევიზორის ხშირი მომხმარებელია. ტელევიზორის ყურებისას ის დივანზეა წამოწოლილი. შესაბამისად mouse potato, აღნიშნავს ადამიანს, რომელიც კომპიუტერის ძალიან ხშირი და აქტიური მომხმარებელია.

სურ.1



II trackball

ფუნქციურად მაუსის მსგავსი ხელსაწყოა trackball, რომელიც არის წმინდა კომპიუტერული ტერმინი და განიმარტება, როგორც ბურთულიანი მაუსი/ მანიპულატორი. ფუნქციურად და მოქმედების პრინციპით მაუსის ანალოგიური მაჩვენებელი მოწყობილობა განკუთვნილია კომპიუტერის ეკრანზე კურსორის გადასადგილებლად. მისი სინონიმებია roller ball და tracker ball. აღნიშნული ხელსაწყოს უპირატესობა არის ის, რომ კურსორის გადასადგილებლად არ ჭირდება დამატებითი სივრცე.

საკუთრივ კომპიუტერული სიტყვა რთული შედგენილი სიტყვაა - track + ball, რომელმაც სახელწოდება სწორედ ფუნქციიდან გამომდინარე მიიღო. ის არის ხელსაწყო, რომელსაც აქვს პატარა ბურთი და მისი მეშვეობით ხდება გადაადგილება კომპიუტერის ეკრანზე.

III touchpad

ასევე წმინდა კომპიუტერული ტერმინია touchpad. ის ორი ფუძისგან შედგება: touch + pad. ითარგმნება, როგორც სენსორული პანელი და წარმოადგენს მაუსის ფუნქციების შემსრულებელ პანელს ლეპტოპის კლავიატურაზე. მაუსის მსგავსად მისი მოძრაობა და კონტროლი თითის მეშვეობით არის შესაძლებელი. აღსანიშნავია, რომ touchpad - თან პარალელურად გამოიყენება ტერმინი trackpad. ისინი სინონიმებია, თუმცა touchpad ვინდოუს კომპიუტერებისთვის გამოიყენება, trackpad კი - მაკისთვის.

დაკვირვებამ ცხადყო, რომ ორივე ტერმინის - trackball და touchpad შემთხვევაში, ორი სიტყვის შერწყმით მიღებულია წმინდა კომპიუტერული ტერმინები და ფუნქციიდან გამომდინარე აქვთ მინიჭებული შესაბამისი სახელები.

IV board

კომპიუტერული ნაწილის აღმნიშვნელ ტერმინებს შორის უნდა გამოვყოთ სიტყვა board-ისგან ნაწარმოები ისეთი სიტყვები, როგორებიცაა: **keyboard** და **motherboard**.

საკუთრივ სიტყვა board პოლისემიური არსებითი სახელია და მოიცავს რამდენიმე ლექსიკურ-სემანტიკურ ვარიანტს. აღნიშნული არსებითი სახელის სემანტიკურ სტრუქტურაში მთავარი და ცენტრალური მნიშვნელობაა ფიცარი - a piece of wood (ხის ნაჭერი). როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი ის არის ხელსაწყოთა დაფა. სიტყვა board-ისგან ბევრი სხვა რთული არსებითი სახელია ნაწარმოები, როგორც არის mother + board. ის დედაპლატას, დედადაფას ნიშნავს და სისტემური ბლოკის მთავარი ნაწილია. წარმოადგენს საწყის, ძირითად პლატას, რომელზეც შეიძლება მიმაგრებული იყოს უფრო მცირე პლატები.

რაც შეეხება კომპიუტერულ ტერმინს keyboard-ს, ისიც, ანალოგიურად შედგება ორი ლექსიკური კომპონენტისგან **key + board** და აღნიშნავს კლავიატურას. თავდაპირველად გამოიყენებოდა სიტყვა key-ს ძირითად მნიშვნელობები, რადგან ისიც კომპიუტერულ ტერმინს წარმოადგენს:

key-ი. 1. გასაღები (საკეტის, კარის და მისთ.);

2. გასაღები (საათის მექანიზმის მოსამართი, მუსიკალური საკრავების ასაწყობი);

3. ქანჩის გასაღები;

4. რისამე მიღწევის საიმედო, უტყუარი საშუალება, რისამე გასაღები: the key to happiness (ბედნიერების გასაღები);

5. კომპ. გასაღები, დილაკი, ბურთულიანი გადამრთველი.

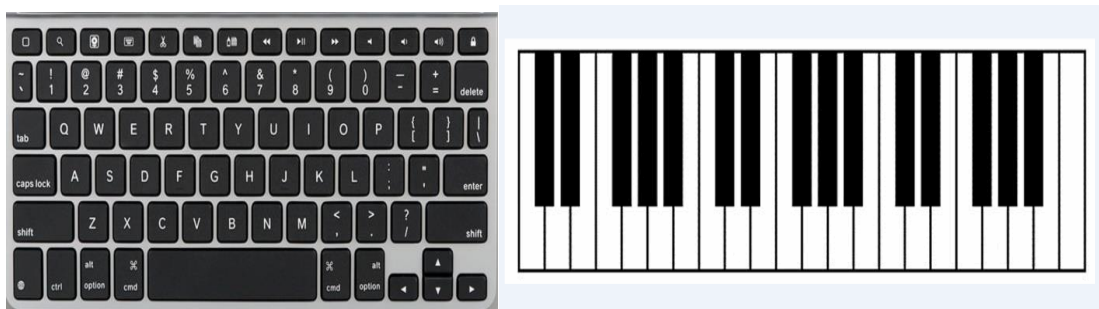
როგორც კომპიუტერული ტერმინი, მისი მნიშვნელობა გაფართოვდა და გადატანითი მნიშვნელობით გახდა დილაკი, რომელიც წარმოადგენს ერთგვარ გასაღებს, რომლის საშუალებითაც ვიყენებთ კომპიუტერს, შევდივართ სხვადასხვა სისტემაში. ის შესაძლოა იყოს პაროლი, სისტემაში, პროგრამაში შეღწევის კოდი. ხოლო როგორც ზმნა to key და ფრაზული ზმნა to key in ნიშნავს კომპიუტერში შესვლას კლავიატურის საშუალებით.

რაც შეეხება სიტყვა keyboard-ს, ის აღნიშნავს კლავიშებიანი ინსტრუმენტის კლავიატურას, ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი, მისი სემა გაფართოვდა და გახდა კომპიუტერის კლავიატურა. მოცემული სიტყვის შინაგანი ფორმა ანუ მოტივაცია ადვილი დასადგენია: key + board / დილაკი + დაფა. ის განკუთვნილია კომპიუტერში, როგორც ციფრული, ასევე ტექსტური ინფორმაციის შესატანად.

აგრეთვე კომპიუტერის სამართავად, რომელსაც უზრუნველყოფს კლავიატურაზე განლაგებული ფუნქციონალური ღილაკები. საკუთრივ ტერმინი keyboard მხოლოდ XIX საუკუნეში შეიქმნა და მიიღო ზემოთ აღნიშნული მნიშვნელობა (იხ. სურათი 2, გვ. 33).

როგორც ვხედავთ, ზემოთ აღნიშნულ სიტყვებში, გაფართოვდა სიტყვის ძირითადი დენოტაციური მნიშვნელობა და მეტაფორიზაციის შედეგად, როგორც კომპიუტერულმა ტერმინებმა, სხვადასხვა მნიშვნელობა შეიძინა.

სურ. 2



V screen

კომპიუტერული ნაწილების აღმნიშვნელ ტერმინებს შორის საინტერესოა სიტყვა screen, რომელიც ასევე პოლისემიური არსებითი სახელია და მისი სემანტიკური სტრუქტურა ინგლისური ენის ლექსიკონში The Random House Dictionary of The English Language შემდეგნაირად არის წარმოდგენილი:

1. a movable or fixed device, usually consisting of a covered frame, that provides shelter, serves a partition, etc. (მოძრავი ან ფიქსირებული მოწყობილობა, რომელიც ჩვეულებრივ გამოიყენება, როგორც გამყოფი, რომელიც უზრუნველყოფს თავშესაფარს და ა.შ.);

2. a permanent, usually ornamental partition, as around the choir of a church or across the hall of a medieval house (მუდმივი, ჩვეულებრივ ორნამენტული ტიხარი,

როგორც ეკლესიის გუნდის გარშემო ან შუა საუკუნეების სახლის დარბაზის გასწვრივ);

3. a specially prepared, light-reflecting surface on which motion pictures, slides etc., may be projected (სპეციალურად მომზადებული, სინათლის ამრეკლავი ზედაპირი, რომელზედაც შეიძლება ფილმების, სლაიდების პროექტირება და ა.შ.);

4. motion pictures collectively or the motion-picture industry (ფილმები ერთობლივად ან კინოინდუსტრიაში):

5. Electronics, Television, the external surface of the large end of a cathode-ray tube of a television set, radial receiver, etc.. formed (ელექტრონიკა, ტელევიზია, წარმოიქმნება ტელევიზორის კათოდური მილის დიდი ბოლო გარე ზედაპირი, რადიალური მიმღები და ა.შ.):

6.comp. the portion of a terminal or monitor upon which information is displayed (ტერმინალის ან მონიტორის ის ნაწილი, რომელზეც ინფორმაცია ჩანს).

მოცემული სიტყვის სემანტიკური სტრუქტურის ანალიზის შედეგად screen-ის ცენტრალურ სემად იკვეთება განმარტება surface ანუ ზედაპირი, რადგან გარეთა, გარე ნაწილი. ის არის მთავარი მნიშვნელობა, რომელიც სხვა სემებში მეტაფორიზირებულია. როგორც ტექნიკური ტერმინი, ანალოგიის პრინციპითაა მიღებული ტელევიზორის ეკრანიდან და შესაბამისად აღნიშნავს კომპიუტერის გარეთა ნაწილს ანუ მონიტორს. აღსანიშნავია, რომ ტერმინი monitor ხშირად გამოიყენება, როგორც screen-ის სინონიმური მნიშვნელობა. Dictionary of Computer and Internet Terms-ში სიტყვა screen განმარტებულია, როგორც a computer display, monitor (კომპიუტერული დისპლეი, მონიტორი). აღსანიშნავია, რომ მონიტორი წარმოადგენს კომპიუტერის ვიზუალურ ნაწილს, რომლის საშუალებითაც მომხმარებელი სხვადასხვა ინფორმაციას ნახულობს. ის განკუთვნილია კომპიუტერის მეხსიერებაში არსებული ნებისმიერი ინფორმაციის ეკრანზე გამოსატანად.

მოცემულ ტერმინთან დაკავშირებით უნდა გამოვყო რთული სიტყვა - touchscreen, რომელიც არის სენსორული ეკრანის ტიპი. ის კომპიუტერის ეკრანზე შეხებისას რეაგირებს და ინფორმაციის შეყვანის საშუალებას იძლევა.

VI top

top არსებითი სახელისგან ნაწარმოებია ისეთი ტერმინები, როგორებიცაა *laptop* და *palmtop*. ორი არსებითი სახელის შერწყმით მიღებულია ახალი ლექსიკური ერთეული, რომელიც სემანტიკურად მოტივირებულია. top აღნიშნავს რისამე ზედაპირს, ზედა ბრტყელ ნაწილს, lap-მუხლს, კალთას, მან კომპიუტერული სახელწოდება სწორედ ამის გამო მიიღო - ის არის შედარებით მცირე ზომის, პორტატიული და იმდენად მსუბუქი კომპიუტერი, რომლის დადება შესაძლებელია მუხლებზე, კალთაზე. რაც შეეხება სიტყვას palmtop („ფალმთოფი“), სიტყვასიტყვით ნიშნავს „ხელის გულზე დადებულს“. ამ შემთხვევაშიც სიტყვის შინაგანი ფორმა ადვილი დასადგენია: palm(ხელისგული) + top, ანუ ხელსაწყო იმდენად პატარაა, რომ ის ხელის გულზეც კი ეტევა, მას ჯიბის კომპიუტერსაც უწოდებენ (pocket computer) და გასულის საუკუნის ბოლოს შეიქმნა (იხ. სურათი 3, გვ. 35).

სურ. 3



არსებითი სახელი top-იდან ნაწარმოებ სიტყვებს შორის, ასევე უნდა გამოვყოთ desktop, დესკტოპი ანუ სამუშაო მაგიდა, რომელიც არის ინტერაქტიული სივრცე მონიტორის ეკრანზე. desktop სიტყვასიტყვით აღნიშნავს მაგიდის ზედაპირს. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი არის მომხმარებლის სამუშაო სივრცე, რომელიც შეიცავს სხვადასხვა ინფორმაციას და ინახება ჩართვის და გამორთვის მიუხედავად. როგორც ვხედავთ, მეტაფორიზაციის შედეგად სიტყვას გაუჩნდა ახალი რეფერენტი და მიიღო ისეთი მნიშვნელობა, როგორცაა ინტერაქტიული სივრცე მონიტორის ეკრანზე.

VII memory

მეტაფორიზაციის შედეგია კომპიუტერული ტერმინი memory, რომლის პირველადი მნიშვნელობაა მეხსიერება (მენტალური). XX საუკუნის 50-იან წლებში კი აღნიშნულმა ლექსიკურმა ერთეულმა შეიძინა კომპიუტერის დეტალის, კერძოდ, ინფორმაციის დამგროვებელი მოწყობილობის მნიშვნელობა. ინგლისური ენის ლექსიკონში *The Random House Dictionary of the English Language* (1987), აღნიშნული ტერმინის შემდეგ განმარტებას შევხვდებით: „device which stores information” (მოწყობილობა, რომელიც აგროვებს ინფორმაციას), უშუალოდ კომპიუტერული ტერმინების ლექსიკონში კი შემდეგი განმარტებაა მოცემული: „the space within a computer where information is stored” (სივრცე კომპიუტერში, სადაც ინფორმაცია გროვდება).

როგორც ვხედავთ, აღნიშნული სიტყვის კომპიუტერული მნიშვნელობა უკავშირდება მის პირველად მნიშვნელობას, თუმცა მეტაფორიზაციის შედეგად შეცვლილია მისი სემანტიკა - აბსტრაქტულიდან კონკრეტულსკენ / ფიზიკურისკენ. აღნიშნულ შემთხვევაში მსგავსება ორ რეფერენტს შორის მათ ფუნქციურ დატვირთვაში ვლინდება.

VIII tablet

როგორც ცნობილია, tablet ანუ ტაბლეტი მიეკუთვნება პორტატიული კომპიუტერის ტიპს, რომელიც ჩვეულებრივ უფრო პატარაა, ვიდრე ლეპტოპი. ის არის სენსორულეკრანიანი ინტერნეტ-კავშირის უსადენო კომპიუტერი.

Dictionary.ge - ზე ლექსიკური ერთეული tablet შემდეგნაირად არის განმარტებული:

1. ტაბლეტი, აბი;
2. საპნის ნაჭერი;
3. ა) ხის ან ქვის წარწერიანი ფირფიტა ან დაფა;
- ბ) მემორიალური დაფა;

4. კომპ. პლანშეტი, პლანშეტური კომპიუტერი, ტაბლეტი (tablet computer).

როგორც ვხედავთ, მოცემული სიტყვა პოლისემიურია და მისი კომპიუტერული მნიშვნელობის გაფართოების შედეგია, ყველა სემაში იკვეთება ტაბლეტი, როგორც თხელი და ბრტყელი ზედაპირის მქონე ნივთი, ეს იქნება სამედიცინო ტაბლეტი თუ კომპიუტერული. ასევე აღსანიშნავია, რომ, როგორც ტექნიკური ტერმინი ფართოდ არის გავრცელებული, oxfordlearnersdictionaries.com -ზე პირველი მნიშვნელობა სწორედ კომპიუტერულია და შემდეგი მნიშვნელობები არის წარმოდგენილი ზოგადი გამოყენებისთვის.

IX bus

კომპიუტერის ძირითადი ნაწილების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან ინტერესს იწვევს სიტყვა bus, რომლის პირველადი მნიშვნელობაა ავტობუსი, ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი იგი აღნიშნავს სალტეს, ანუ ინფორმაციის გადამცემ კომპლექტს, რომელიც აკონტროლებს სიგნალებს კომპიუტერის სისტემაში. კომპიუტერულ და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონში (2009) სიტყვა bus განმარტებულია, როგორც მთავარი საკომუნიკაციო გზა, საშუალება კომპიუტერში (the main communication avenue in the computer). მისი ფუნქციური დანიშნულება შემდეგია - იგი აკავშირებს პროცესორს, მეხსიერებას და ყველა კომპიუტერში შემავალ და გამავალ მონაცემს.

ამ შემთხვევაშიც სიტყვა bus გადატანითი მნიშვნელობით არის დამაკავშირებელი საშუალება, რაც მეტაფორულად ჰგავს აღნიშნული სიტყვის პირველად მნიშვნელობას (საგზაო ტრანსპორტი, რომელსაც გადაჰყავს მგზავრები დანიშნულების ადგილას). როგორც კომპიუტერული მოწყობილობა, იგი არის ლითონის ზოლი, რომელიც ერთმანეთთან აერთებს კომპიუტერის სხვადასხვა ნაწილს და უზრუნველყოფს მონაცემების გაადაადგილებას ელექტრონული

იმპულსების ფორმით. ამრიგად, მეტოფორიზაციის შედეგად გაფართოვდა სიტყვის ძირითადი მნიშვნელობა და სპეციალიზებულ ტერმინად იქცა.

აღსანიშნავია, რომ სიტყვა bus-ის შემთხვევაშიც გვხვდება შემდეგი სიტყვათშეთანხმებები:

bus network - ქსელის ფორმა, რომელშიც კვანძები დაკავშირებულია ერთმანეთთან სალტეს საშუალებით;

localbus - დამოუკიდებელი, იზოლირებული სალტე, რომელიც უზრუნველყოფს განსაკუთრებით სწრაფ წვდომას პროცესორთან ისეთი სპეციფიკური საშუალებებით, როგორცაა ვიდეოს კარტა.

X port

კომპიუტერული ტერმინებიდან ასევე ინტერესს იწვევს სიტყვა port, რომლის პირველადი მნიშვნელობაა ნავსადგური, პორტი, ხოლო, როგორც ტექნიკური ტერმინი არის პორტი, მაგრამ მისი მნიშვნელობა გაფართოვდა და აღნიშნავს კონკრეტულად ფიზიკურ წერტილს, საიდანაც კომპიუტერზე ან სხვა მოწყობილობაზე წვდომა ან შეერთება ხდება. სიტყვა bus - ის მსგავსად, ამ შემთხვევაშიც მოცემული სიტყვის ფუნქცია არის დაკავშირება, როდესაც კომპიუტერი უკავშირდება გარე მოწყობილობას, როგორებიცაა მოდემი, პრინტერი და ა.შ.

სანამ შემდეგი ტერმინის განხილვაზე გადავალ, მინდა დავუბრუნდე ენის ცვალებადობის ფენომენს. როგორც უკვე აღინიშნა, ენა ცოცხალი ორგანიზმია. მასთან ერთად იცვლებიან სიტყვებიც და მათი შემადგენელი ნაწილებიც- აფიქსები: პრეფიქსები და სუფიქსები. მათი ცვალებადობის შედეგია ის, რომ ბევრი ხშირად გამოყენებული დერივაციული აფიქსი თანამედროვე ინგლისურ ენაში პოლისემიურია. მაგალითად, არსებითი სახელის ნაწარმოებელი **-er** და **-or** სუფიქსები, რომლებისგანაც არის ნაწარმოები ნაშრომში განხილული შემდეგი ორი ტერმინი.

XI speaker

კომპიუტერის ერთ-ერთ მთავარ ნაწილს წარმოადგენს speaker ანუ დინამიკი, რომელიც ნაწარმოები სიტყვაა, ზმნურ ფუძეზე დართულია **-er** სუფიქსი: speak + er. სიტყვის შინაგანი მოტივაცია ადვილი შესამჩნევია, რადგან

მისი ძირითადი მნიშვნელობაა სიტყვით გამომსვლელი, პირი, ვინც ლაპარაკობს (ზმნიდან to speak). როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი გახდა ფიზიკური ნაწილი, რომელიც გამოცემს ხმას ანუ წარმოადგენს ერთგვარ სამეტყველო, სალაპარაკო საშუალებას, რომლის საშუალებით ვისმენთ სხვადასხვა ბგერას.

როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაშიც ძირითადი ტერმინის სემა გაფართოვდა და გახდა ისეთი ნაწილი, რომელიც კომპიუტერის ერთგვარ სამეტყველო საშუალებას წარმოადგენს.

უნდა აღინიშნოს, რომ -er სუფიქსისგან მიღებული კომპიუტერული სიტყვები საკმაოდ მრავლად შემხვდა ემპირიულ მასალაზე კვლევის დროს. ისინი განხილულია შემდეგ ქვეთავებშიც.

XII processor

ასევე დერივაციულია სიტყვა processor და შედგება ზმნა - to process (გადამუშავება, დამუშავება) და -or სუფიქსისგან, რომლის საშუალებითაც სპეციალური ფუნქციის მქონე მანქანის, ხელსაწყო მნიშვნელობა მიიღო. პროცესორს კომპიუტერსაც უწოდებენ. ტერმინი აღნიშნავს ხელსაწყოს, რომელიც კომპიუტერულ მონაცემებსა და ინფორმაციას ამუშავებს, ის არის მთავარი ნაწილი, რომელშიც ხდება მონაცემთა ძირითადი ოპერაციების გადამუშავება.

დაკვირვების შედეგად ვლინდება, რომ სიტყვებში - speaker და processor, დერივაციული აფიქსები გარკვეული ხელსაწყოთა და ინსტრუმენტის მნიშვნელობებით არიან წარმოდგენილი.

XIII chip

არსებითი სახელის სიტყვა chip-ის სემანტიკური ანალიზის შედეგად გამოიკვეთა მისი შემდეგი მნიშვნელობები:

1. ნაფოტი, ტკეჩი;
2. ნატეხი(ქვის), ნამტვრევი (შუშის), მომტვრეული ნაჭერი;
3. პატარა თხელი ნაჭერი;
4. ჩიპი, პლასტიკური ჟეტონი (კაზინოებში და მისთ. ფულის ნაცვლად);
5. კომპ. სილიკონის პატარა ფირფიტა, რომელიც დაფარულია მილიონობით ელექტრონული წრედებით.

აღსანიშნავია, რომ მოცემული სიტყვა მომდინარეობს ძველი ინგლისური სიტყვიდან cipp, რომელიც ხის პატარა ნაწილს ნიშნავს. მისი სემანტიკური ანალიზიდან იკვეთება, რომ ის არის სხვადასხვა სახის პატარა ნაჭერი, რომელიც დანიშნულების მიხედვით სხვადასხვა დატვირთვას იღებს. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, აღნიშნავს ისეთ პატარა ფირფიტას, რომელიც სისტემის ინტეგრალურ (მიკრო) სქემას უკავშირდება, მაგალითად, ცენტრალურ პროცესორსა და ასევე გრაფიკულ ჩიპს. ის 1960-იან წლებში შეიქმნა და პატარა ნაწილია, რომელიც მილიონობით ტრანზისტორის ეკვივალენტია.

აღნიშნული ლექსიკური ერთეულიდან ნაწარმოებია რთული სიტყვა chipset, რომელიც წარმოადგენს მთელ ინტეგრალურ სქემათა წყობას და ერთობლივი გამოყენებისთვის არის შექმნილი.

XIV disk

კომპიუტერის ნაწილებთან დაკავშირებული ტერმინებიდან უნდა გამოვყოთ disk და მისგან ნაწარმოები სიტყვები. disk-ი შესაძლოა, იყოს:

1. ნებისმიერი თხელი, მრგვალი საგანი, ნივთი;
2. ნებისმიერი რადიუსის ზედაპირი, რომელიც ბრტყელი და მრგვალია, მაგალითად: the disk of the sun/moon;
3. გრამფირფიტა;
3. ბოტ. ფოთლის ფირფიტა;
4. კომპ. დისკი, ინფორმაციის შენახვის მაგნიტური მოწყობილობა;

როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი, ის არის დისკი ანუ ინფორმაციის შენახვის მაგნიტური საშუალება. მისი მნიშვნელობების შემადგენელი სემების ანალიზის შედეგად ირკვევა, რომ ის წარმოადგენს ისეთ ნაწილს, რომელსაც აქვს მომრგვალებული ფორმა.

არსებობს სამი ძირითადი ტიპის დისკი:

Diskettes - დისკეტა, დრეკადი მაგნიტური დისკი; მას მეორანაირად უწოდებენ floppy disk, ანუ რბილი, დრეკადი დისკი; შესაძლოა შეგვხვდეს, როგორც flexible disk.

hard disks - მყარი დისკი; ხისტი არადრეკადი მასალით დაფარული დისკი, რომელზეც მასალებისა და მონაცემების შეგროვება ხდება; მას თავისი ვიზუალური აგებულების გამო მაგნიტურ დისკსაც უწოდებენ - magnetic disk .

optical disks - ოპტიკური, ლაზერული დისკი, ის ლაზერის სხივის საშუალებით აგროვებს საჭირო ინფორმაციას.

სიტყვა disk ასევე გვხვდება შემდეგ სიტყვათშეთანხმებებთან:

disk farm - სიტყვასიტყვით დისკის ფერმა, სლენგური წარმოშობის ლექსიკური ერთეულია და აღნიშნავს სივრცეს, რომელიც დისკებით არის სავსე.

disk sharing - კომპიუტერული ქსელი, რომელიც საშუალებას აძლევს კომპიუტერს გამოიყენოს ისეთი დისკწამყვანი, რომელიც განთავსებულია სხვა კომპიუტერში. მისი ფუნქციონირება disk server-ის ანუ დისკ სერვერის საშუალებით ხორციელდება.

diskless workstation - კომპიუტერი, რომელსაც არ გააჩნია საკუთარი დისკწამყვანი, შესაბამისად არ შეუძლია ოპერატიული სისტემის შეგროვება ქსელის საშუალებით.

disk window - ფანჯარა, რომელიც აჩვენებს დისკის შინაარსსა და საძიებელ საშუალებას.

როგორც ვხედავთ, კომპიუტერული სიტყვა disk-ის შემთხვევაშიც გაფართოვდა საწყისი ერთეულის მნიშვნელობა ფიზიკური მსგავსების შედეგად, რადგან კომპიუტერული დისკიც ვიზუალურად არის თხელი, მრგვალი ფირფიტა, ფუნქციურად კი კომპიუტერულ მონაცემებს აგროვებს და ინახავს. მისგან მიღებულია სხვადასხვა სიტყვათშეთანხმება დერივაციასთან ერთად.

XV cell

სიტყვა cell პოლისემიური არსებითი სახელია, მისი სემანტიკური ანალიზის შედეგად გამოვყავი შემდეგი ლექსიკურ-სემანტიკური ვარიანტები:

- 1.კამერა, ნაკვეთური, სექცია;
- 2.უჯრედი;
3. სპეც. ა) ელემენტი; ბ) ფოტოელემენტი;
- 4.ტექნ. გადამწოდი;

5.კომპ. „უჯრედი“ ისეთი ინფორმაციის ერთეული, რომელიც ქმნის მწკრივებსა და სვეტებს ელექტრონული ცხრილებისთვის.

მოცემული სიტყვის სემანტიკური ანალიზის შედეგად იკვეთება, რომ cell არის სხვადასხვა პატარა კომპონენტებისგან შედგენილი ერთეული, რომელიც საბოლოოდ ერთ მთლიანობას ქმნის. აღნიშნული პოლისემიური სიტყვის ყოველ მნიშვნელობაში წინა პლანზეა სემა რაიმეს შემადგენელი ნაწილი, ელემენტი. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ის განსაზღვრავს ისეთ მწკრივებს, რომელიც ქმნის ანბანურ ასოებსა და რიცხვთა კომბინაციებს. აღსანიშნავია, რომ კომპიუტერული უჯრედიც, სამედიცინო უჯრედების მსგავსად, მუდმივად მრავლდება და ქმნის განსხვავებულ უჯრედულ ტიპებს.

XVI terminal

ლექსიკური ერთეულის terminal პირველადი მნიშვნელობაა რაღაცის ბოლო ნაწილი. როგორც ზედსართავი სახელი, კი იგი აღნიშნავს რაღაცის დასრულებულ, ბოლო ნაწილს, იგივე ტერმინალს. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, მისი მნიშვნელობა მოიცავს კომპიუტერის ეკრანსა და კლავიატურას; აღნიშნული დეტალის საშუალებით შესაძლოა კომპიუტერში მონაცემების როგორც შენახვა, ისე ამოღება. მას ერთგვარი საკომუნიკაციო მნიშვნელობა აქვს, რადგან მას ასევე შეუძლია სხვადასხვა ბრძანებებისა და მოთხოვნების გაგზავნა, შეერთება სხვა სისტემასთან. კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკონში - *Dictionary of Computer and Internet Terms* (2009), ის შემდეგნაირად არის განმარტებული: „an input-out device consisting of a screen and keyboard for communication” (ინფორმაციის შეტანა-გამოტანის მოწყობილობა, რომელიც მოიცავს ეკრანსა და კლავიატურას კომუნიკაციისთვის).

აღნიშნულ შემთხვევაშიც ლექსიკური ერთეულის მნიშვნელობა გაფართოვდა, ტერმინი აღნიშნავს ერთგვარ დამაბოლოებელ მოწყობილობას, რომლის საბოლოო ფუნქციას წარმოადგენს მონაცემების გაგზავნა.

XVII window

რაც შეეხება სიტყვა window-ს, მისი თავდაპირველი მნიშვნელობა, როგორც ცნობილია, არის ფანჯარა, სარკმელი. საკუთრივ სიტყვა ჩნდება საშუალო ინგლისურში ძველი სკანდინავიური: vindaug, from vindr, wind +auga, რომელიც

თვალს აღნიშნავს. ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ნიშნავს ეკრანზე შექმნილ სექციას ფაილის სხვადასხვა ნაწილის სანახავად ანუ ფანჯარას (a standard windows object that displays information).

როგორც ვხედავთ, სიტყვის პირველადი მნიშვნელობაა ფანჯარა, სარკმელი, რომლის საშუალებითაც ვიხედებით. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, იგი მეტაფორიზაციის შედეგია, რადგან ის ჩვენებას, გამოსახვას უკავშირდება. სწორედ ფანჯარა ხსნის სხვადასხვა ფაილებს თუ პროგრამებს კომპიუტერის მონიტორზე.

კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ კომპიუტერულ სამყაროში window-დან ნაწარმოებია windows, ანუ ვინდოუსი. როგორც ცნობილია, ის წარმოადგენს Microsoft-ის ერთ-ერთ ყველაზე პოპულარულ ოპერაციულ სისტემას. პროგრამების უმეტესობა ისეთი ოპერაციული სისტემაა, როგორცაა Microsoft ვინდოუსი. აღსანიშნავია, რომ window და windows-იდან გვხვდება სხვადასხვა ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებები, რომლებშიც ტერმინი window ასრულებს მსაზღვრელის როლს:

window border - ფანჯრის ჩარჩო;

window corner - ფანჯრის კიდე;

window size - ფანჯრის ზომა;

window title - ფანჯრის სათაური (ტექსტი, რომელიც ჩნდება ვებ ბრაუზერის ზედა ნაწილში);

windows explorer - ვინდოუს ექსპლორერი (მაძიებელი);

windows setup - ვინდოუსის დაყენება;

windows accelerator - ვინდოუსის აქსელერატორი.

როგორც ვხედავთ, მოცემული სიტყვის ცენტრალური მნიშვნელობა უკავშირდება მის კომპიუტერულ განმარტებას, რომელიც სწორედ კომპიუტერის ეკრანზე შექმნილ ადგილს, მის ვიზუალურ ნაწილს ეხება.

XVIII task / tool / title / status bar

აღსანიშნავია, რომ windows-ს უკვაშირდება ლექსიკური ერთეულისგან bar მიღებული ისეთი კომპიუტერული ტერმინები როგორებიცაა -

taskbar - ამოცანათა კრებული, რომელიც არის მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისის ელემენტი - ამოცანების ნუსხის შემცველი ჰორიზონტალური ზოლი კომპიუტერის ეკრანის ქვედა ნაწილზე;

toolbar - ინსტრუმენტის პანელი, რომელიც არის მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისის ელემენტი - ჰორიზონტალური ან ვერტიკალური ზოლი კომპიუტერის ეკრანზე, რომელიც სხვადასხვა დანიშნულების საეკრანო ღილაკებს, პიქტოგრამებს, მენიუებს და მისთ. შეიცავს;

title bar - სასათაურე, სატიტულო ზოლი, რომელიც არის ჰორიზონტალური კომპიუტერის ზედა ნაწილში, ასევე შეიცავს აპლიკაციის ხატულას და მის დასახელებას, გახსნილი ფაილის დასახელებას, თუ საჭიროა, და ფანჯრის ზომის მანიპულირებისა და დახურვის ღილაკებს;

status bar - სტატუსის სტრიქონი კომპიუტერის ეკრანის ან ფანჯრის ძირში, რომელზეც გამოტანილია ინფორმაცია გახსნილი პროგრამის ან დოკუმენტის შესახებ.

როგორც ცნობილია, სიტყვას bar პირველადი მნიშვნელობაა შედარებით გრძელი, თანაბარი ფორმის მყარი ნივთიერების ნაჭერი, რომელიც შეიძლება იყოს ლითონის ან ხის, გამოიყენება როგორც დამცავ საშუალებად. ყველა ზემოთ ჩამოთვლილ ტერმინებში bar წარმოადგენს ერთგვარ დამხმარე საშუალებას windows - ისთვის. მაგალითად, taskbar არის ზოლი, რომელიც ეკრანის ქვედა ნაწილს მოიცავს და ასევე მოიცავს ჩართვის ღილაკს. status bar კი არის windows - ის ქვედა ნაწილში განთავსებული და გამოიყენება გარკვეული ინფორმაციის მისაღებად. Title bar კი არის პატარა ზოლი, რომელიც გადაჭიმულია windows - ის ზედა ნაწილში. ის windows - ის სახელწოდებას აჩვენებს. რაც შეეხება toolbar - ს, ის არის ღილაკების ერთობლიობა, რომლებიც პროგრამული უზრუნველყოფის პროგრამის ინტერფეისის ან windows - ის ნაწილია.

XIX interface

კომპიუტერის დამაკავშირებელ ფუნქციებთან მიმართებაში ასევე უნდა გამოვეყნოთ ტერმინი interface, რომელსაც შემდეგი მნიშვნელობები აქვს -

1. ადგილი, სადაც ორი სისტემა, სუბიექტი, ორგანიზაცია და მისთ. ხვდება და ერთმანეთთან თანამშრომლობს;

2. კომპ. ინტერფეისი, მაკავშირებელი რგოლი.

როგორც ვხედავთ, აღნიშნულ შემთხვევაშიც ტერმინი გახდა ტექნიკური მნიშვნელობის მატარებელი, რადგან ის წარმოადგენს დამაკავშირებელ საშუალებას ადამიანსა და კომპიუტერს, ასევე სხვადასხვა კომპიუტერთა სისტემებს შორის. მაგალითად, შეიძლება გამოიყენებოდეს, როგორც the user interface - მომხმარებლის ინტერფეისი, რაც შეიძლება იყოს მაუსი, კლავიატურა და ა.შ.

ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერულ ტერმინებში საკმაოდ ხშირად გამოიყენება სიტყვები file და folder.

XX folder

სიტყვა folder კომპიუტერისა და ინტერნეტ ლექსიკონში იგივეა, რაც directory ანუ საძიებელი ადგილი დისკზე, სადაც ინახება ფაილები, სახელები და ხდება მათი ადგილმდებარეობის განსაზღვრა. მისი ძირითადი მნიშვნელობაა საქალაქო, სწრაფჩამკერი, შესაძლოა იყოს დოკუმენტების შეკვრა, დოსიე. სიტყვა აფიქსაციის შედეგად არის მიღებული: fold + er, სუფიქსი er ხელსაწყო მნიშვნელობის მატარებელია. როგორც ნამდვილი საქალაქოები, ისევე კომპიუტერული ფოლდერები აგროვებენ ფაილებს მყარ დისკზე ანუ მყარ დისკწამყვანზე და ერთგვარ შეკვრას წარმოადგენენ.

XXI file

რაც შეეხება სიტყვა file-ს, ის კომპიუტერისა და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონში შემდეგნაირად არის განმარტებული: a block of information stored on disk, tape or similar media (ინფორმაციის ბლოკი, რომელიც ინახება დისკზე, ფირზე

ან მსგავს საშუალებაზე). მისი სემანტიკური მნიშვნელობები კი შეგვიძლია ასე წარმოვადგინოთ:

1.ა) სწრაფჩამკერი, ქაღალდებისთვის, ფაილი;

ბ) ქაღალდების სამაგრი;

2.ქრონოლოგიურად ან ანბანის რიგზე ჩაკერებული დოკუმენტები, საბუთების ფაილი;

3. კომპ. ფაილი: data file - მონაცემთა ფაილი;

როგორც ვხედავთ, სიტყვის ძირითადი და კომპიუტერული მნიშვნელობები ემთხვევა, ორივე შემთხვევაში ფაილი ნიშნავს სხვადასხვა დოკუმენტის შესანახ საშუალებას. კომპიუტერული მნიშვნელობით აღნიშნული სემა გაფართოვდა და გახდა ფაილი, რომელიც შესაძლოა იყოს დოკუმენტი, სურათი, მონაცემთა ბიბლიოთეკა, აპლიკაცია ან სხვა სახის მონაცემი. ამ შემთხვევაში, როგორც კომპიუტერული ტერმინი, წარმოადგენს მთელ რიგ მონაცემთა შესანახ საშუალებას.ის არის ერთგვარი მონაცემების კრებული და ძალიან ხშირად გამოიყენება კომპიუტერის მოხმარებისას. გვხვდება ისეთ სიტყვებთან, როგორებიცაა

file compression - ფაილის კომპრესორი;

file extension - ფაილის გაფართოება;

file format - ინფორმაციის ორგანიზაციის საშუალება ფაილში ანუ ფაილის ფორმატი;

file server - კომპიუტერი, რომლის საშუალებითაც ხდება ქსელის გამოყენება;

file management - ფაილის მართვა; ისეთი ორგანიზაციული სტრუქტურა, რომელსაც ოპერაციული სისტემა და პროგრამა იყენებს.

file sharing - ქსელის გამოყენება ფაილთა შესაქმნელად;

file type - ფაილის ტიპი, ფორმატი;

filesystem - ფაილის სისტემა, რომელიც არის დისკის ან ოპტიკური დისკის გამოყენების მეთოდი მონაცემების შესაგროვებლად ფაილებში. სხვადასხვა ფაილის სისტემა გამოიყენება განსხვავებულ ოპერატიულ სისტემებსა და მედიაში.

file cabinet - ფაილის კაბინეტი, მეტაფორულად აღნიშნავს მყარ დისკს, რომელიც ინახავს ფაილებსა და ფოლდერებს.

როგორც ვხედავთ, ყველა ზემოთ აღნიშნულ სიტყვათშეთანხმებაში სხვადასხვა კომბინაციით მეორდება მისი კომპიუტერული მნიშვნელობა, რომელიც, ფუნქციიდან გამომდინარე, ერთგვარ შესანახ დოკუმენტს წარმოადგენს.

XXII icon

და ბოლოს, სიტყვა icon, რომლის მთავარი მნიშვნელობა არის სურათი, გამოსახულება, ხატი, როგორც კომპიუტერული ტერმინი, არის ხატულა, პიქტოგრამა. ის მცირე ზომის გამოსახულებაა ეკრანზე ამა თუ იმ პროგრამის, ფოლდერის და სხვათა ამოსარჩევად. ამ შემთხვევაშიც რაღაცის გამოსახულებას წარმოადგენს, სიტყვის პირველადი მნიშვნელობა გადმოტანილია, რადგან ის კომპიუტერში ვიზუალურადაა გამოსახული. მაგალითად, ლურჯი e-ს გამოსახულება, რომელიც ინტერნეტის სამიზნე სისტემაა. შედარებით მოგვიანებით, 1986 წელს, არსებითი სახელიდან მივიღეთ ზმნა - iconify, რომელიც წმინდა კომპიუტერული ტერმინია და ნიშნავს ხატულად გადაქცევას, გარდაქმნას, აღსანიშნავია, რომ მის პარალელურად გამოიყენება ტერმინი iconize მსგავსი მნიშვნელობით.

2.2.1. დასკვნა

ამრიგად, ზემოთ ჩამოთვლილი კომპიუტერული ნაწილების აღმნიშვნელი და მათგან ნაწარმოები ლექსიკური ერთეულების ლექსიკურ-სემანტიკური კვლევის შედეგად დადგინდა:

1. ტერმინთა უმეტესობა ენობრივი მეტაფორიზაციის შედეგად არის მიღებული - სემანტიკური ცვლილებების შედეგად ლექსიკურმა ერთეულმა შეიძინა კომპიუტერული მნიშვნელობა;

2. მეტაფორიზაცია ეფუძნება როგორც რეფერენტთა შორის ვიზუალურ, ასევე ფუნქციურ მსგავსებას, მაგალითად, ეს შეიძლება იყო ცოცხალი არსება (mouse), სატრანსპორტო საშუალება (bus, port) და სხვა;
3. აღნიშნულ ტერმინთა შორის საკმაოდ ბევრია როგორც დერივატები, ასევე თხზვის შედეგად მიღებული რთული სიტყვები;
4. დერივაციის შედეგად მიღებულ ტერმინებში გვხვდება პოლისემიური სუფიქსები -er და -or რომლებიც ხელსაწყოს, მოწყობილობის მნიშვნელობით არიან წარმოდგენილი;
5. განხილული მაგალითებიდან გვხვდება წმინდა კომპიუტერული ტერმინები, რომლებიც რთული შედგენილი სიტყვებია;
6. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერული ნაწილების აღმნიშვნელ ტერმინებში საკმაოდ მრავლადაა წარმოდგენილი მსგავსი მნიშვნელობის სიტყვები - სინონიმები (მაგალითად mouse pointer / mouse cursor, screen / monitor და ა.შ).

2.3. კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები

კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვებიდან გამოვყავი ისეთი ტერმინები, როგორებიცაა: *log, browse, surf, load, scan, print, access, click, press, copy, paste, boot, freeze up, edit, scroll, save* (20 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 47 ტერმინი). განვიხილოთ თითოეული მათგანი.

log

ავტორიტეტული ლექსიკონების თანახმად, ზმნა log პოლისემიურია. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ის აღნიშნავს სხვადასხვა ქრონოლოგიურ ჩანაწერს, ეს, უპირველეს ყოვლისა, ნიშნავს კომპიუტერული სისტემის გამოყენებას და აღნიშნავს ცვლილებას, რომელიც ხორციელდება კომპიუტერის მონაცემებში. როგორც ზმნას, აღნიშნულ ლექსიკურ ერთეულს შემდეგი მნიშვნელობები აქვს:

1. ა) ზღვ. გემის ჟურნალში შეტანა, ჩაწერა;

ბ) სპეც. ჟურნალში, ფორმულარში და სხვ. შეტანა, რეგისტრაცია.

2. როგორც კომპიუტერული ტერმინი log გვხვდება ფრაზული ზმნების სახით:

to log in, on- ა) სისტემაში შესვლა, ჩართვა;

ბ) ვისიმე სისტემაში ჩართვა, შეყვანა;

to log off, out- ა) სისტემიდან გამოსვლა;

ბ) სისტემიდან ვისიმე გამორთვა

როგორც ვხედავთ, მოცემული სიტყვის ძირითად სემას აქვს ჩანაწერის, წერილობითი ანგარიშის მნიშვნელობა. რეფერენტის ცვლამ მეტაფორიზაციის შედეგად გამოიწვია ცვლილება თვითონ ცნებაში სემანტიკურ კომპონენტთა შემადგენლობის თვალსაზრისით - როგორც კომპიუტერულმა ტერმინმა, ისეთი ჩანაწერის შენახვის მნიშვნელობა მიიღო, რომელიც კომპიუტერის სისტემასა და მონაცემებს ეხება. კომპიუტერული ტერმინების ლექსიკონში - *Dictionary of Computer and Internet Terms* (2009), იგი განმარტებულია შემდეგნაირად: „the

function in many programming languages, that calculates the natural logarithm of its argument” (ბევრი პროგრამული ენის ფუნქცია, რომელიც ითვლის მისი არგუმენტების ბუნებრივ ლოგარითმს). მოცემულ დეფინიციაზე დაყრდნობით ტერმინის სემანტიკა გაფართოვდა და როგორც ფრაზულმა ზმნამ, შეიძინა სისტემაში შესვლისა და გამოსვლის ფუნქციების მნიშვნელობები.

II browse

ლექსიკურ ერთეულს browse, როგორც არსებით სახელს, შემდეგი მნიშვნელობები აქვს:

- 1.ხის,ბუჩქის ნორჩი ყლორტები,ამონაყარი;
- 2.ახალამოყრილი ყლორტების,ფოთლების ძოვა, წიწვნა;
- 3.გადახედვა, დათვალიერება

როგორც ზმნას:

- 1.გაკორტნა, წიწვნა, ნორჩი ყლორტების შემოცლა;
2. საქონლის ძოვება, საბალახოდ გაშვება;
- 3.მაღაზიაში და ა.შ. საქონლის აუჩქარებლად თვალიერება;
4. ა) წიგნის, გაზეთის დათვალიერება, გადაფურცვლა, წიგნისთვის, გაზეთისთვის და მისთ.თვალის გადავლება; ბ)წიგნის აუჩქარებელი შერჩევა მაღაზიაში, ბიბლიოთეკაში;

5.კომპ. ფაილის და მისთ. ძებნა, დისპლეიზე გამოტანილი მონაცემების თვალიერება (ფაილის და მისთ. მოსაძებნად), განსაკუთრებით კი მსოფლიო კომპიუტერულ ქსელში/ინტერნეტში საიტის თვალიერება: to browse a site on the Word Wide Web.

როგორც უკვე აღინიშნა, სიტყვის browse პირველადი მნიშვნელობა საქონლის მიერ ბალახის ძოვას, წიწვნას ნიშნავს, ეს პროცესი შეგვიძლია წარმოვიდგინოთ,როგორც აუჩქარებელი, ნელი, მშვიდი მოძრაობა. მეტაფორიზაციის შედეგად მიღებულ ლექსიკურ ერთეულებში მოძრაობის აღმნიშვნელის სემა შენარჩუნდა და გადატანით მნიშვნელობით ასახავს აუჩქარებელ ქმედებას (კერძოდ, თვალიერებას, ძიებას). როგორც კომპიუტერულმა ტერმინმა browse შეინარჩუნა სიტყვის ბირთვული

მნიშვნელობა,თუმცა სახეშეცვლილად, რადგან ის ნიშნავს ეკრანზე გამოტანილი მონაცემების თვალყურებასა და ძებნას.

აღსანიშნავია, რომ browse-იდან დერივაციის შედეგად მიღებულია browser, browse+er. სიტყვამ -er სუფიქსის დართვით, მიიღო ერთგვარი მექანიზმის ანუ ბრაუზერის მნიშვნელობა, რომელიც ნიშნავს ფაილის ძებნას, კატალოგის თვალყურების პროგრამას. არსებობს პროგრამა „web browser“ (ვებ ბრაუზერი), რომლის საშუალებითაც მომხმარებელი პოულობს და ეცნობა ისეთ დაშიფრულ პროგრამას (encoded one), რომელიც გამოიყენება ინტერნეტ სივრცეში.

III surf

ლექსიკურ ერთეულს surf შემდეგი მნიშვნელობები აქვს, როგორც არსებით სახელს:

1. ზღვის ტალღა, რომელიც ეჯახება, ეხეთქება ნაპირს, კლდეს.
2. ტალღის ქოჩორი, თეთრი ქაფი ტალღის თხემზე.

როგორც ზმნას:

1. სერფინგით, დაფით ცურვა, ტალღებზე სრიალი;
2. ცურვა ტალღებში
3. კომპ.ინტერნეტით სარგებლობა, ინტერნეტში ნავიგაციის განხორციელება, საიტიდან საიტზე გადასვლა.

მოცემულ შემთხვევაშიც რეფერენტმა მეტაფორიზაციის შედეგად განიცადა გარკვეული ცვლილება, რადგან საიტიდან საიტზე გადასვლა და ეკრანზე გამოსახულების სწრაფი ცვლა ფიგურალურად ჰგავს სერფინგისტის ქმედებას, რომელიც ტალღიდან ტალღაზე დასრიალებს. როგორც ინტერნეტ ტერმინი გამოიყენება შემდეგი მნიშვნელობით - surf the Internet / Net Web, რომელიც ნიშნავს ინტერნეტით სარგებლობას, ინტერნეტში ნავიგაციის მოხდენას, საიტიდან საიტზე და მისთ. გადასვლას (იხ. სურათი 4, გვ. 52).

სურ. 4



აღნიშნულ ტერმინთან დაკავშირებით საინტერესოა სიტყვა egosurfing, რომელიც არაოფიციალურ რეგისტრს მიეკუთვნება და არის „ეგოსერფინგი“ ანუ პოპულარულ საძიებო სისტემაში საკუთარი სახელის, გვარის და სხვა საიდენტიფიკაციო მონაცემების ძიება. მაგალითად - „I decided to have a little break and do a little egosurfing.”³

IV load

ინტერესს იწვევს სიტყვა load-ისგან ნაწარმოები კომპიუტერული ლექსიკური ერთეულები. ის პოლისემიური სიტყვაა და შემდეგი მნიშვნელობები აქვს:

1. დატვირთვა, ტვირთის დადება;
2. დატვირთვა, რისამე ტვირთის მიღება; მგზავრის აყვანა.

კომპ.ინფორმაციის ჩატვირთვა; to transfer information from a disk or other outside device into the memory of a computer (დისკიდან ან სხვა გარე მოწყობილობიდან ინფორმაციის გადატანა კომპიუტერის მეხსიერებაში).

³ Oxford Dictionary of English (<https://english-dictionary-mac-free-downloadtwitterrenew.peatix.com/>)

ამ შემთხვევაში სიტყვის ბირთვული სემა შენარჩუნებულია, რადგან ისიც უკავშირდება ჩატვირთვას, თუმცა არა ფიზიკური გაგებით, არამედ გადატანითი მნიშვნელობით ის ინფორმაციის ჩატვირთვასთან არის კავშირში.

აღსანიშნავია, რომ load-ისგან დერივაციის შედეგად მიღებულია loader (load+er), რომელიც ემთხვევა მის პირველად მნიშვნელობას. ის მტვირთავს ნიშნავს, თუმცა ამ შემთხვევაში წარმოადგენს პროგრამას, რომლის ფუნქციაა სხვა პროგრამის ჩატვირთვა მეხსიერებაში. ის ერთ-ერთი ცენტრალური ნაწილია და ყველა ოპერატიული სისტემა შეიცავს მას. თუ პირველ შემთხვევაში - er სუფიქსი აგენსის მატარებელია, აქ მექანიზმის მნიშვნელობას გამოხატავს.

სიტყვა load-მა up და down-ის დამატებით შემდეგი მნიშვნელობები შეიძინა:
upload - ატვირთვა მონაცემების, პროგრამის და სხვა უფრო დიდ კომპიუტერულ სისტემაში გადაგზავნა/გადატანა;

download - ჩატვირთვა მონაცემების, პროგრამების და სხვ. კომპიუტერში გადმოწერა ან უფრო დიდი კომპიუტერული სისტემიდან უფრო მცირე კომპიუტერულ სისტემაში გადატანა.

საყურადღებოა, რომ ორივე ნაწარმოები ტერმინი - upload და download წმინდა კომპიუტერული ტერმინებია, რომლებიც სიტყვის ზმნურ ფუძეებს დაერთვის და მოქმედების დასრულებას, ბოლომდე მიყვანას აღნიშნავენ.

აქვე უნდა გამოვყოთ up - ის შემცველი ისეთი ლექსიკური ერთეულები, როგორებიცაა **update** და **upgrade**, ორივე განახლებას გამოხატავს, თუმცა ფუნქციურად მცირედ განსხვავებულია და ლექსიკურ ერთეულთა სემანტიკა რთული სიტყვის ერთ- ერთი ფუძის სემანტიკაზეა დამოკიდებული.

update - განახლებული ვერსიის, პროგრამის, მონაცემების შექმნა, გამოშვება;

upgrade - მოწყობილობის, აპარატურის მოდერნიზება, სრულყოფა;

ორივე ტერმინი რაღაცის განახლებას აღნიშნავს ამ შემთხვევაში, თუმცა ზოგადად კომპიუტერული ტერმინია და არ გვხვდება მხოლოდ ტექნიკურ სფეროში.

ასევე up-ისგან არის ასევე მიღებული შემდეგი სიტყვები:

uplevel - მიეკუთვნება ტექნიკური პროდუქტის ბოლოდროინდელ ვერსიას, მისი ოპოზიტია **downlevel** - შესაბამისად შეიცავს ტექნიკური პროდუქტის უფრო ადრინდელ ვერსიას.

uplink - კავშირი, რომლის საშუალებითაც ხდება სიგნალების გადაცემა სატელიტზე.

როგორც ვხედავთ, up-ისგან ნაწარმოები სიტყვები სემანტიკურად ამოსავალ, წარმოქმნილ ერთეულებზეა დამოკიდებული: up + date/grade, level, link, load.

V scan

მისი თავდაპირველი მნიშვნელობა გულდასმით თვალიერება, ყურებაა, ხოლო როგორც ტექნიკური ტერმინი, აღნიშნავს სკანირების განხორციელებას, სკანირებას, თვალიერებას, ძებნას: to scan files for viruses (ფაილების დასკანერებას ვირუსების აღმოჩენის მიზნით). აღსანიშნავია, რომ -er სუფიქსის დართვით მიიღო სკანერის, scanner-ის მნიშვნელობა, რომლის საშუალებითაც ნებისმიერ ქაღალდზე ისახება ფოტო ან ნახატი, ასევე შეუძლია ტექსტური ინფორმაციისა და სხვა მნიშვნელოვანი საბუთების შეტანაც კომპიუტერში.

როგორც დაკვირვების შედეგად ჩანს, კომპიუტერული ტერმინის scan-ის მნიშვნელობა, გამოსახულებისა და ნაბეჭდი ტექსტის დანახვა, აშკარა სემანტიკურ კავშირს ავლენს სიტყვის პირველად მნიშვნელობასთან, რომელიც რაღაცის გულდასმით თვალიერებას აღნიშნავს, თუმცა ეს კომპიუტერულ პროგრამებს ეხება. დერივაციის შედეგად კი ისეთი მოწყობილობის მნიშვნელობა მიიღო, რომელსაც გამოსახულებისა და ნაბეჭდი ტექსტის დანახვა შეუძლია. მას, ფუნქციიდან გამომდინარე, კომპიუტერის თვალეებს უწოდებენ.

VI print

ინგლისურ ენაში ფრანგულიდან შემოვიდა ლათინური წარმოშობის სიტყვა *premere-press* და ნიშნავს *imperession, mark* – ს ანუ (ამონაბეჭდის) დამტამპვას, შტამპის, ბეჭდის დარტყმას, მაგალითად *printed a message*, რომელიც ეხება ბეჭდურ შეტყობინებას.

ლექსიკურმა ერთეულმა *print -er* სუფიქსის დართვით მიიღო *printer*-ის მნიშვნელობა ანუ ხელსაწყო, რომელიც არის საბეჭდი მოწყობილობა და

კომპიუტერში გამზადებული მასალის ქაღალდზე ამობეჭდვის საშუალებას იძლევა. აღნიშნული ლექსიკური ერთეულისგან მიღებულია შემდეგი სიტყვათშეთანხმებები:

print server - კომპიუტერი, რომელიც სხვა კომპიუტერთან ფუნქციონირებს პრინტერთან ინტერნეტ ქსელის საშუალებით;

print spooler - პროგრამა, რომელიც აგროვებს კომპიუტერის გამომავალ მონაცემებს მეხსიერებაში ისე, რომ პროგრამას შეუძლია დაასრულოს მონაცემების შექმნა, პრინტერის ამობეჭდვამდე და მის გადაგზავნამდე;

როგორც ვხედავთ, სიტყვამ -er სუფიქსის დართვით მიიღო ხელსაწყოს მნიშვნელობა და აღნიშნავს ისეთ მექანიზმს, რომელიც განკუთვნილია კომპიუტერის მეხსიერებაში არსებული ინფორმაციის ქაღალდზე გადმოსატანად.

VII access

სიტყვას access როგორც ზმნას შემდეგი მნიშვნელობები აქვს:

1. შესვლა, შეღწევა; დაშვება, შეშვება;
2. მისადგომი, მისასვლელი;
3. გაზრდა, გადიდება;
4. კომპ.პროგრამაში, სისტემაში შესვლა, დაშვება, წვდომა: access is denied (წვდომა უარყოფილია); access the Internet (ინტერნეტთან წვდომა);

ზმნა access-იდან დერივაციის შედეგად მიღებულია არსებითი სახელი accessibility, რაც ნიშნავს:

1. ადვილად მისადგომობა, მისაწვდომობა, ხელმისაწვდომობა;
2. კომპ. დათვალიერების, მომსახურების, ხმარების მოხერხებულობა.

აღნიშნული სიტყვა გვხვდება სხვადასხვა ლექსიკურ ერთეულებთან და მათთან უშუალო კავშირშია:

access time-დროის ის რაოდენობა, რომელიც სჭირდება მეხსიერების ხელსაწყოს მონაცემთა შესაცვლელად;

access provider-internet service provider -ინტერნეტ სერვისის პროვაიდერი;

access key-შესვლის კლავიში;

access permission-შესვლის უფლება.

მოცემულ შემთხვევაშიც ზმნის access მნიშვნელობა დაკავშირებულია მის ძირითად სემასთან და კონკრეტულად ეხება კომპიუტერულ სისტემაში წვდომას, დანარჩენ სიტყვათშეთანხმებებშიც იგივე დეფინიცია აქვს, როგორც შესვლის საშუალება.

ერთმანეთს უნდა შევუპირისპიროთ ისეთი ფართოდ გავრცელებული კომპიუტერული ტერმინები, როგორებიცაა click და press (იხ. სურათი 5, გვ. 57).

VIII click

სიტყვა click –ის როგორც ზმნის შემდეგი მნიშვნელობებია:

1. ჩხაკუნის, თქმის რაზის, საკეტის და მისთ. შესახებ: to click the door, კარის ჩხაკუნით დაკეტვა.

2. მაუსის კლავიშზე თითის დაჭერა ძალიან სწრაფად, მაუსის კლავიშის დაწკაპუნება.

მისგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებებია:

click path analysis - ვებგვერდების შესწავლის თანმიმდევრობა, რომლის შესახებ ანალიზი კეთდება ვებგვერდების ვიზიტორების მოხმარების მაჩვენებლით;

clickable image - ვებგვერდის სურათი, რომელსაც მომხმარებელი არჩევს მაუსის დაწკაპუნებით, რათა მოიპოვოს დამატებითი ინფორმაცია.

IX press

სიტყვის press შემდეგი მნიშვნელობებია -

1. მოჭერა, დაჭერა: to press the button, ღილაკზე თითის დაჭერა. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ნიშნავს მაუსის ღილაკზე ხელის დაჭერას იმ დრომდე, სანამ ბოლომდე არ შესრულდება რაიმე ოპერაციული მოქმედება: press and hold a mouse button (დააჭირე და არ აუშვა ხელი მაუსის ღილაკს).

როგორც დაკვირვების შედეგად ჩანს, ორივე სიტყვა ისეთ კომპიუტერულ ქმედებას გამოხატავს, როგორიცაა მაუსის ღილაკზე თითის დაჭერა. სწორედ ეს მოქმედება არის ცენტრალური და მთავარი აღნიშნული ზმნების სემანტიკურ სტრუქტურაში, თუმცა განსხვავებული სიძლიერით, რადგან სიტყვა click, სიტყვა press-სთან შედარებით უფრო მსუბუქ მოძრაობას ნიშნავს. ასევე აღსანიშნავია, რომ ის ბგერწერითი სიტყვაა, რომელიც ანალოგიის საფუძველზე შეიქმნა.

სურ. 5



კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან ასევე უნდა გამოვყოთ copy და paste:

X copy

როგორც ცნობილია, სიტყვა copy, როგორც არსებითი სახელი, არის ეგზემპლარი, ცალი, ასლი ხოლო როგორც ზმნას, შემდეგი მნიშვნელობები აქვს -

1. პირის/ასლის გადაღება;

2. კომპ. დაკოპირება, ანუ მონიშნული ინფორმაციის უცვლელად გადატანა, რომელიც ხორციელდება paste-ის საშუალებით.

XI paste

ავტორიტეტულ ლექსიკონებში ლექსიკური ერთეული paste შემდეგი მნიშვნელობებით არის წარმოდგენილი -

1. დაწებება, მიწებება, მიკვრა;

2. კომპ. ჩასმა (ტექსტის, გრაფიკული გამოსახულების და მისთ.) .

როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაშიც სიტყვების კომპიუტერული მნიშვნელობები პირდაპირ კავშირშია მათ პირველად მნიშვნელობებთან, თუმცა სახეშეცვლილად, რადგან ტექნიკური ფუნქციური მნიშვნელობები აქვთ დამატებული და ისინი უშუალოდ ურთიერთქმედებენ ერთმანეთთან: copy-ის შემდეგი, თანმხლები მოქმედებაა paste.

XII boot

კომპიუტერული ტერმინებიდან ინტერესს იწვევს სიტყვა boot-ის მნიშვნელობები. ლექსიკონებში შემდეგნაირად არის წარმოდგენილი -

1. ფეხის დარტყმა, წიხლის დარტყმა/რტყმა;

2. სპორტ. ბურთის ფეხის ძლიერად დარტყმა;

3. კომპ. ა) კომპიუტერის სამუშაო რეჟიმში მოყვანა, ოპერაციული სისტემის/საწყისი ჩატვირთვის განხორციელება;

ბ) სამუშაო რეჟიმშია, ჩატვირთულია, ითქმის კომპიუტერის შესახებ.

აღნიშნული კომპიუტერული ტერმინის თავდაპირველი ვარიანტი იყო *bootsrap* (სიტყვასიტყვით ყელიანი ფეხსაცმლის თასმა). დროთა განმავლობაში შეიკვცა ტერმინი და დამკვიდრდა, როგორც boot. მისი წარმომავლობა უკავშირდება შემდეგ გამოთქმას „to pull oneself up by the bootstraps“, რაც ნიშნავს საკუთარი მდგომარეობის გაუმჯობესებას, წარმატების მიღწევას მხოლოდ საკუთარი ძალისხმევის შედეგად და არა ვინმეს დახმარებით. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ზემოთ აღნიშნული გამოთქმა შემდეგ მნიშვნელობას ემსახურება: კომპიუტერმა უნდა შეძლოს ისეთი პატარა პროგრამის ჩატვირთვა თავის მეხსიერებაში, რომელიც უზრუნველყოფს უფრო დიდი პროგრამების ჩატვირთვას. როგორც ტექნიკური ტერმინი, ერთი მხრივ, იგი უკავშირდება იმ პროგრამებს, რომლებიც მზად არის ოპერაციული სისტემების ჩამოსატვირთად, ხოლო, მეორე მხრივ, კომპიუტერული პროგრამის ამუშავებას მცირე ინსტრუქციების მიხედვით, რომელიც ხელს უწყობს ამოქმედოს დანარჩენი პროგრამები. მაგალითად, კომპიუტერის ჩართვისთანავე ის ტვირთავს ისეთ პროგრამებს, რომელიც კომპიუტერის ჩართვისას იტვირთება, ხოლო შემდეგ მას მოჰყვება ოპერაციული, სამუშაო პროგრამების ამუშავება.

კომპიუტერულ სამყაროში სიტყვა boot-ისგან მიღებულია შემდეგი სიტყვები და სიტყვათშეთანხმებები:

reboot - კომპიუტერის ან ოპერაციული სისტემის ხელახლა ჩატვირთვა, გადატვირთვა;

cold boot - როდესაც ოპერაციული სისტემის, კომპიუტერის ჩართვისას ხდება სრული გათიშვა; ანალოგიური მნიშვნელობითაა cold start; dead start;

warmboot - ოპერაციული სისტემის ხელახლა დაწყება, რომლის საჭირო ინსტრუქციები უკვე მეხსიერებაშია; ასევე ანალოგიური მნიშვნელობით გვხვდება warm start;

soft boot - როდესაც კომპიუტერი ტვირთავს სისტემის მხოლოდ ნაწილს;

hard boot - მისი მნიშვნელობა იგივეა, რაც boot.

კომპიუტერული ტერმინების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან ასევე გამოვყავი **re-** პრეფიქსიდან ნაწარმოები სიტყვები, რომელიც ყველა განხილული ლექსიკური ერთეულის შემთხვევაში მოქმედების გამეორებას უკავშირდება. დაკვირვების შედეგად ჩანს, რომ მისგან ნაწარმოები სიტყვების ცალკე ლექსიკურ-სემანტიკური ჯგუფი იქნება:

refresh - ინფორმაციის განახლება, რეგენერირება:the page refreshes automatically (გვერდის განახლება ხდება ავტომატურად);

resize - სხვადასხვა მონაცემისთვის ზომის ხელახალი შეცვლა;

restart - reboot / კომპიუტერის ხელახალი ჩართვა და გამორთვა;

restore - პროგრამის, ფანჯრის დაბრუნება მის წინანდელ ზომაზე, მონაცემის გაზრდით და დაპატარავებით;

refactoring - კომპიუტერის პროგრამის რეორგანიზაცია მისი ფუნქციონირების შეუცვლელად.

როგორც ვხედავთ, ზემოთჩამოთვლილი ყველა ტერმინი კომპიუტერული ქმედების ხელახლა გამეორებას ემსახურება re- პრეფიქსის დართვის შედეგად, რომელიც სემანტიკურად ამოსავალ ერთეულზეა დამოკიდებული.

XIII freeze up

აღსანიშნავია ფრაზული ზმნა freeze up, რომლის პირველადი მნიშვნელობაა - რისამე ზედაპირის ყინულით დაფარვა, გაყინვა. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი გადატანითი მნიშვნელობით ნიშნავს ისეთ მოქმედებას, როდესაც კომპიუტერი აღარ რეაგირებს მონაცემთა სისტემაში შეყვანაზე, „გაყინული“ კომპიუტერები წყვეტენ ნებისმიერი ქმედების განხორციელებას, ასევე არ რეაგირებენ არც კლავიატურაზე.

ასევე აღსანიშნავია, სიტყვათა შეთანხმება freeze date ანუ კომპიუტერის ისეთი მახასიათებელი, როდესაც შეუძლებელია კომპიუტერულ პროგრამაში რაიმე ცვლილების შეტანა, რადგან იგი უცვლელი და მყარია. კომპიუტერული ფრაზული ტერმინი freeze up მეტაფორულად ნიშნავს კომპიუტერის გაყინვას, ანუ მისი ყველა მოქმედების შეჩერებას. გაფართოვდა აღნიშნული ლექსიკური ერთეულის პირველადი მნიშვნელობა და კომპიუტერულ ქმედებას დაუკავშირდა. ასევე აღსანიშნავია, რომ კომპიუტერულ სამყაროში მისი სინონიმია ზმნა hang, რომელიც ბრძანებებზე რეაგირების შეწყვეტას ნიშნავს კომპიუტერსა თუ მის სისტემაში. ასევე მსგავსი მნიშვნელობებით არის დამკვიდრებული სიტყვები bomb და crash, რომლებიც კომპიუტერის სისტემებისა თუ პროგრამების მუშაობის ავარიულად დასრულებას, შეწყვეტას გამოხატავენ.

XIV edit

მისი, როგორც ზმნის, თავდაპირველი მნიშვნელობა რედაქტირება, რედაქციის გაკეთებაა. მას რედაქტორი ანუ editor ასრულებს. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი, ნიშნავს ფაილის შემოწმებას და შესაბამისი ცვლილების შეტანას, რომელიც editor-ის დახმარებით ხორციელდება. როგორც ვხედავთ, დერივაციის საშუალებით მივიღეთ ისეთი პროგრამა, რომელიც უზრუნველყოფს მომხმარებლისთვის ტექსტური ფაილების შექმნასა და ასევე მოდიფიცირებას.

XV scroll

ინტერესს იწვევს სიტყვის to scroll ეტიმოლოგია, რომელიც მოდის საშუალო ინგლისური სიტყვიდან scrow. ეს უკანასკნელი არის სიტყვის roll (გაგორება, ბრუნვითი მოძრაობა) ერთ-ერთი ვარიანტი. მეტაფორიზაციის შედეგად მიღებული კომპიუტერული ტერმინი აღნიშნავს კომპიუტერის ეკრანზე მსუბუქ ვერტიკალურ ან ჰორიზონტალურ მოძრაობას ვიდეოს, ტექსტისა და სურათების შესაცვლელად.

როგორც კომპიუტერული ტერმინი, აღნიშნული ლექსიკური ერთეული პირდაპირ არის გადმოტანილი და ნიშნავს სკროლინგის წარმოებას, ანუ სკროლინგს, ანუ ეკრანის ან ფანჯრის ტექსტის / გამოსახულების გადაადგილებას ჰორიზონტალურ ან ვერტიკალურ სიბრტყეში. ინგლისურში გამოიყენება

წინდებულებთან *up* და *down* (ზემოთ, ქვემოთ), აღნიშნულის განსახორციელებლად საკმარისია სკროლინგის ზოლზე დაწკაპება. როგორც აღვნიშნე, სიტყვა *scroll* გვხვდება კოლოკაციაში ისეთ ლექსიკურ ერთეულთან, როგორცაა *bar* და ნიშნავს სკროლინგის ზოლს.

XVI save

აღსანიშნავია, კომპიუტერული მოქმედების აღნიშვნელი ისეთი ზმნა, როგორცაა *save*. როგორც ცნობილია, მისი ძირითადი მნიშვნელობაა შეგროვება, შენახვა, გადადება (ფულის). ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი, მნიშვნელობის გაფართოების შედეგად აღნიშნავს სხვადასხვა ინფორმაციის შენახვას, ჩაწერას მეხსიერებაში, დისკზე და ა.შ. რაიმე კომპიუტერული მონაცემის შენახვის ან გადმოწერის დროს გვხვდება *save as*, რომელიც დოკუმენტის სხვა სახელწოდების, ფაილის განსხვავებული ფორმატით შენახვას ნიშნავს.

როგორც ვხედავთ, სიტყვის კომპიუტერული მნიშვნელობა მის ძირითად სემას უკავშირდება, რადგან ორი ერთეული სემების შედარებისას იკვეთება რაღაცის შენახვის ფუნქცია - კომპიუტერის შემთხვევაში ეს არის რაიმე სახის დოკუმენტი.

XVII format

ინტერესს იწვევს ტერმინი *format*, რომელიც კომპიუტერულ ლექსიკონში შემდეგნაირად არის განმარტებული - ინფორმაციის დახარისხების ნებისმიერი მეთოდი, რომელიც უნდა იყოს შენახული. ფორმატი შეიძლება ეხებოდეს კომპიუტერთან დაკავშირებულ უამრავ რამეს. მისი სამი ყველაზე გავრცელებული გამოყენება კი შემდეგია:

1. ფაილის ფორმატი (ან ნებისმიერი შემნახველი საშუალება) აღნიშნავს მასში ინფორმაციის შენახვის წესს. მაგალითად, ეს შესაძლოა იყოს *file format* (ფაილის ფორმატი);
2. დისკის დაფორმატება, რათა კომპიუტერმა ჩაიწეროს მასზე მითითებული ნიშნების ნიმუში, ასევე შეუძლია წაშალოს მასზე ადრე ჩაწერილი ნებისმიერი ინფორმაცია;
3. ცხრილებში და პროგრამირების ენებში მონაცემთა ფორმატი განსაზღვრავს მის გარეგნობას (რამდენი ციფრია ნაჩვენები, ა.შ.).

საყურადღებოა, რომ მოცემული ზმნიდან მიღებულია არსებითი სახელი - formatting, რომელიც ნიშნავს დაფორმატებას. ასევე re- პრეფიქსის დამატებით მიღებულია ტერმინი - reformat, რომელიც ახალი ფორმატის შექმნას ან წარდგენას ნიშნავს.

კვლევის შედეგად ჩანს, რომ ლექსიკური ერთეულის format ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზისას იკვეთება რაღაცისთვის ფორმის ან ზომის მინიჭების სემა (ეს შესაძლოა იყოს წიგნისთვის, ჟურნალისთვის თუ კომპიუტერის მონაცემებისთვის). ზემოთაღნიშნული ფუნქციებიდან გამომდინარე, როგორც ვხედავთ, აღნიშნულ შემთხვევაში სიტყვის მნიშვნელობა გაფართოვდა და ის აქტიურად გამოიყენება კომპიუტერულ სამყაროში.

XVIII tweak

როგორც ცნობილია, კომპიუტერის გარკვეული ნაწილის ცვლილებას მისი უკეთესი მუშაობისთვის განმარტავენ როგორც tweaking - ს. ის არის კომპიუტერული პროგრამის მცირე ან უმნიშვნელო ცვლილება ან გაუმჯობესება. აღსანიშნავია, რომ კონვერსიის მეშვეობით ის არსებითი სახელია, კერძოდ tweak და ტექნოლოგიურ პროცესს უკავშირდება. მოცემულ შემთხვევაშიც ტერმინი დამკვიდრდა, როგორც ტექნიკური გამოყენებისთვისაც და მდგომარეობის გაუმჯობესებას გულისხმობს. მის სინონიმად შეიძლება ჩაითვალოს ასევე კომპიუტერული ტერმინი, რომელიც ჟარგონად გამოიყენება - twiddle. ისიც არის მცირე, უმნიშვნელო ცვლილება და სხვადასხვა პროგრამული ხარვეზის აღმოსაფხვრელად გამოიყენება.

და ბოლოს განვიხილოთ კომპიუტერის ქმედების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან ისეთი 2 ოპოზიტი სიტყვა, როგორცაა - morph და blending.

XIX morph

სიტყვა morph - ის კომპიუტერული მნიშვნელობაა შეუფერხებლად შეიცვალოს რაიმე ერთი სურათიდან მეორეზე კომპიუტერული ანიმაციის გამოყენებით, სურათის ამ გზით შეცვლა. როგორც არსებითი სახელი morphing კი ნიშნავს ერთგვარ გარდაქმნას, ტრანსფორმაციას, რომლის საშუალებითაც ერთი გამოსახულება თანდათან გარდაიქმნება მეორე გამოსახულებად. როგორც ზმნა - to morph შეიძლება ჩაითვალოს წმინდა კომპიუტერულ ტერმინად და ის

აღნიშნავს სურათის ტრანსფორმაციას (იხ. სურათი 6, გვ.63). ის XX საუკუნეში დამკვიდრდა, როგორც metamorphosis – ის ვარიანტი, საკუთრივ, მოცემული სიტყვა, როგორც ვიცით, ბერძნული წარმოშობისაა (metamorphoun) და ტრანსფორმაციას, ფორმის ცვლილებას ნიშნავს.

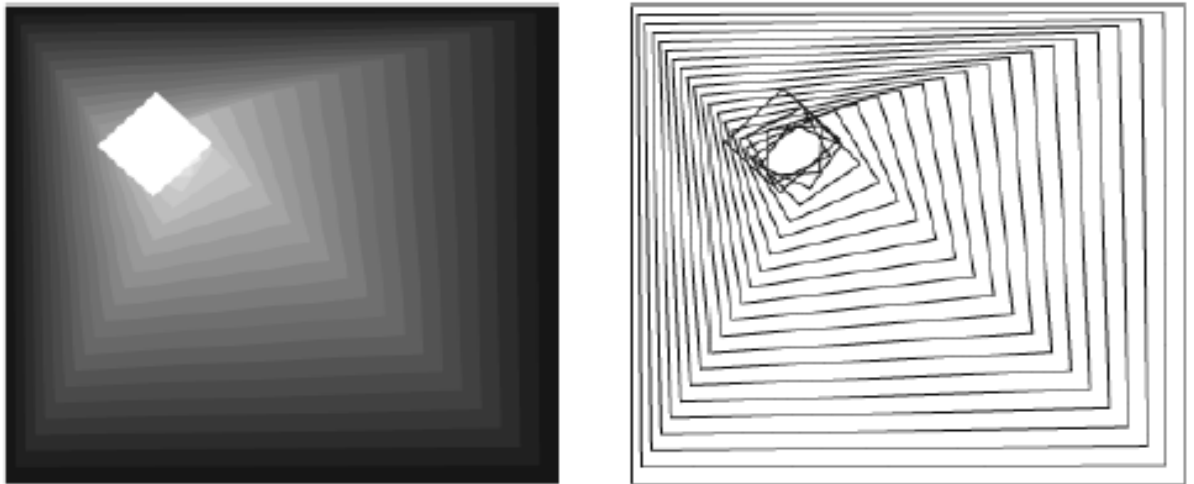
სურ.6



XX blend

სიტყვა blend, როგორც კომპიუტერული ტერმინიც, აღნიშნავს ორ შერჩეულ გამოსახულებას / ობიექტს შორის გარდამავალი ფორმების მიღებას შერევისა და შერწყმის შედეგად. აღსანიშნავია, რომ ეს მოქმედება morphing -ის მსგავსი ქმედებაა. მოცემულ შემთხვევაშიც ლექსიკურმა ერთეულმა მიიღო ტექნიკური მნიშვნელობა, როგორც ორი შერჩეული ობიექტის ერთმანეთთან დაკავშირების საშუალებამ(იხ.სურათი 7, გვ.64).

სურ.7



2.3.1. დასკვნა

ამრიგად, კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი ტერმინების ანალიზის შედეგად დადგინდა:

1. სემანტიკური კავშირი სიტყვის ცენტრალურ და გადატანით მნიშვნელობებს შორის, როგორც წესი, სემანტიკურად მოტივირებულია და მის ძირითად მნიშვნელობას უკავშირდება. თუმცა არის ტერმინები, რომლებიც მეორე და მესამე მნიშვნელობების გაფართოების შედეგად გახდნენ ტექნიკური ტერმინები;
2. გვხვდება მეტაფორიზაციის საკმაოდ ბევრი მაგალითი, რომელიც თითქმის ყველა შემთხვევაში მოტივირებულია ან ანალოგიის პრინციპით არის მიღებული;
3. საკმაოდ ბევრი ტერმინი არის დერივაციის შედეგად მიღებული, მათ შორის კვლავ პროდუქტიულად ითვლება -er სუფიქსი, თუმცა მრავლადაა up / down - ისგან მიღებული კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი რთული სიტყვების;

4. ასევე გვხვდება სინონიმური წყვილები, შესაძლებელია ერთ სიტყვას რამდენიმე მსგავსი მნიშვნელობის ლექსიკური ერთეული დაუკავშირდეს, მაგალითად, freeze up / bomb / crash / hang.

2.4. II თავის დასკვნა

მე-2 თავში წარმოვადგინე 42 ბაზისური ლექსიკური ერთეულისა და მათგან ნაწარმოები 91 ლექსიკური ერთეულის ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი შესაბამისი სფეროების მიხედვით.

1. ტერმინთა უმეტესობა მეტაფორიზაციის შედეგად არის მიღებული - სემანტიკური ცვლილებების შედეგად გაფართოვდა სიტყვის ცენტრალური მნიშვნელობა. მან შეიძინა ტექნიკური მნიშვნელობა.
2. მეტაფორიზაცია ეფუძნება როგორც რეფერენტთა შორის ვიზუალურ, ასევე ფუნქციურ მსგავსებას, მაგალითად ეს შეიძლება იყო ცოცხალი არსება, სატრანსპორტო საშუალება და სხვა;
3. აღნიშნულ ტერმინთა შორის საკმაოდ ბევრია როგორც დერივატები, ასევე თხზვის შედეგად მიღებული რთული სიტყვები. დერივაციის შედეგად მიღებულ ტერმინებში გვხვდება პოლისემიური სუფიქსები -er და -or რომლებიც ხელსაწყოს, მოწყობილობის მნიშვნელობით არიან წარმოდგენილი. თუმცა მრავლადაა up / down ისგან მიღებული კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი რთული სიტყვები;
4. განხილული მაგალითებიდან გვხვდება წმინდა კომპიუტერული ტერმინები, რომლებიც რთული შედგენილი სიტყვებია;
5. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერული ნაწილების აღმნიშვნელ ტერმინებში საკმაოდ მრავლადაა წარმოდგენილი სინონიმები;

6. სემანტიკური კავშირი სიტყვის ცენტრალურ და გადატანით მნიშვნელობებს შორის, როგორც წესი, მოტივირებულია და მის ძირითად მნიშვნელობას უკავშირდება, თუმცა არის ტერმინები, რომლებიც სიტყვის მეორე და მესამე მნიშვნელობების გაფართოების შედეგია და გახდნენ ტექნიკური მნიშვნელობის მატარებლები;
7. გვხვდება მეტაფორიზაციის საკმაოდ ბევრი მაგალითი, რომელიც თითქმის ყველა შემთხვევაში მოტივირებულია ან ანალოგიის პრინციპით არის მიღებული.

თავი III. კომპიუტერის პროგრამების, ვირუსისა და ინტერნეტის აღმნიშვნელ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი

3.1.შესავალი

წინამდებარე თავში წარმოდგენილი კომპიუტერული ტერმინები დავაჯგუფე შემდეგი სფეროების მიხედვით -

1. კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები და მათგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებანი;
2. ინტერნეტი და მასთან ასოცირებული ძირითადი ტერმინები;
3. კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები.

კომპიუტერული ტერმინების აღნიშნული სფეროების ლექსიკური - სემანტიკური ანალიზი თანმიმდევრულად არის წარმოდგენილი წინამდებარე თავის ქვეთავებში.

3.2. კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები და მათგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებები

დღესდღეობით არსებული კომპიუტერული პროგრამებიდან შეუძლებელია ზუსტი რაოდენობის განსაზღვრა, რადგან მათი რიცხვი დღითიდღე მატულობს. პერსონალური კომპიუტერების უმეტესობა სარგებლობს ოპერაციული სისტემით, რომელსაც მაკროსოფტ ვინდოუსი ჰქვია. აღსანიშნავია, რომ ვერცერთი კომპიუტერი ვერ შეძლებს ამ პროგრამების შესრულებას ოპერაციული სისტემის გარეშე. მათ გამოყენებით პროგრამებს უწოდებენ და ისინი კონკრეტული სამუშაოებისთვისაა დაწერილი.

კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიდან განვიხილეთ *hardware, software*, ასევე მათგან ნაწარმოები პროგრამები, *program, application, bootstrap, disassemble, backup copy, firewall, shell, Easter egg, wizard* (11 ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 29 ლექსიკური ერთეული).

I software

კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიდან განსაკუთრებულ ყურადღებას იპყრობს *-ware*-სგან ნაწარმოები ტერმინები, რომელთა რაოდენობა საკმაოდ დიდია. ეტიმოლოგიურად სიტყვა *ware* ნიშნავს სამრეწველო წარმოების საქონელს ან საქონელს, რომელიც გასაყიდად გამოიყენება. მისი, როგორც დამოუკიდებელი სიტყვის, ძირითადი მნიშვნელობებია:

1. საქონელი, პროდუქტი, ნაწარმი;

2. ნაკეთობანი, განს. სამეთუნეო/კერამიკული.

-ware როგორც რთული სიტყვის კომპონენტი ნიშნავს:

1. ნაკეთობანი, ჭურჭელი: *glass-ware* (მინის ჭურჭელი, მინის ნაწარმი) *silverware* (ვერცხლის ნივთები);

2. საქონელი, ნაკეთობანი.

კომპიუტერულ ტერმინებში აქტიურად გამოიყენება, -ware - ისგან მიღებული ტექნიკური ტერმინები. იგი რთული სიტყვის კომპონენტია და მიღებულია software-დან. ის ჩნდება, როგორც სიტყვის ბოლო ნაწილი და განეკუთვნება სპეციალიზებული პროგრამის ანუ software-ის კლასს ან სახეობას. ის მრავლადაა წარმოდგენილი შემდეგ კომპიუტერულ სიტყვებში:

software - კომპიუტერული სისტემის პროგრამული უზრუნველყოფა, კომპიუტერული პროგრამები; როგორც კომპიუტერულ და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონშია განმარტებული: „programs that tell a computer what to do” (პროგრამები, რომლებიც ეუბნება კომპიუტერს, რა გააკეთოს). იგი იყოფა ორ კლასად: system software (სისტემის პროგრამა) და application software (აპლიკაციის პროგრამა).

hardware - კომპიუტერული სისტემის აპარატული უზრუნველყოფა, აპარატურა, ელექტრონული მოწყობილობები და ა.შ.

firmware - სპეციალურ მეხსიერებაში ფიქსირებული კომპიუტერის პროგრამული უზრუნველყოფა;

shareware - ფასიანი პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც გაცნობის / ტესტირების მიზნით დროებით უფასოა;

freeware (free software) - უფასო, პროგრამული უზრუნველყოფა;

bloatware(slang) bloated software - გაბერილი პროგრამა, რომელიც არაეფექტური, ნელია და მოითხოვს დიდი რაოდენობის დისკის ტევადობასა და მეხსიერებას.

spyware - პროგრამა, რომელიც თვალყურს ადევნებს კომპიუტერის მომხმარებლის ნებისმიერ ქმედებას პერსონალური მონაცემების შესახებ მისი ცოდნის გარეშე, მაგალითად: a parent’s use of spyware to monitor a child’s online activities (მშობლები იყენებენ „პროგრამა-ჯაშუსს”, რათა გააკონტროლონ შვილის ონლაინ აქტივობები).

Malware (სრული ფორმა malicious software) - მავნე, საზიანო პროგრამა (კომპიუტერის მუშაობის განზრახ შემაფერხებელი ან მონაცემებთან არასანქცირებული წვდომის პროგრამა);

adware(სრული ფორმა advertising- supported software) - რეკლამიანი პროგრამა (უფასო პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელსაც დროგამოშვებით ან

მუდმივად, ავტომატურად / მომხმარებლის დაუკითხავად გამოაქვს სარეკლამო მასალა);

trialware - საცდელი პროგრამული უზრუნველყოფა, საცდელი პროგრამა (პროგრამული პროდუქტი, რომელიც ახალი მომხმარებლისთვის შეზღუდული პერიოდის განმავლობაში უფასოა).

როგორც ვხედავთ, ზემოთ აღნიშნული ყველა კომპიუტერული ტერმინი ნაწარმოებია -ware-სგან და წარმოადგენს software-ის ანუ კომპიუტერული პროგრამის განსხვავებულ ვარიანტს. ამ შემთხვევაში ცენტრალური მნიშვნელობის სიტყვა სწორედ software არის, დანარჩენი ტერმინი შესაძლოა იყოს მისი ოპოზიტი, მაგალითად hardware, რომელიც კომპიუტერული სისტემის ფიზიკურ ელემენტებს ეხება, მაგალითად მონიტორს, მაუსს, პრინტერს, სკანერსა და სხვა.

აღსანიშნავია, რომ ერთმანეთს უპირისპირდება ტერმინები shareware და freeware, რომლებიც ასევე კომპიუტერული პროგრამების ნაირსახეობებია, თუმცა განსხვავებული მნიშვნელობებით.

როგორც ვხედავთ, ზემოთაღნიშნული -ware-სგან შედგენილი ყველა სიტყვა მოტივირებულია, რადგან მის ბირთვულ მნიშვნელობას უკავშირდება, თუმცა სახეშეცვლილად. მაგალითად, bloatware (bloat + ware)-ის შემთხვევაში მეტაფორიზაციის შედეგად სიტყვის პირველადი მნიშვნელობა შეიცვალა და როგორც კომპიუტერული პროგრამა, არაეფექტური დენოტაციური მნიშვნელობისაა, რადგან დიდი რაოდენობის მახსოვრობას მოითხოვს. რაც შეეხება სიტყვა spyware-ს, რომელიც უარყოფითი კონოტაციისაა, ნაწარმოებია სიტყვა spy (ჯაშუში)-დან და პირდაპირ მნიშვნელობით აღნიშნავს კომპიუტერული სისტემისთვის ფარულად თვალყურის დევნებას. ასევე უარყოფითი მნიშვნელობის არის adware, რომელიც უფასო სარეკლამო პროგრამებს წარმოადგენს, თუმცა აღსანიშნავია, რომ შესაძლოა მომხმარებლის უნებართვოდ მოახდინოს მყარი დისკიდან ინფორმაციის შეგროვება, ამიტომ ამ პროგრამის დაყენებისას მომხმარებელმა სიფრთხილე უნდა გამოიჩინოს.

მამასადამე, სიტყვა ware-ის პირველადი მნიშვნელობა, რომელიც საქონელს, რაღაცის ნაწარმს აღნიშნავს, კომპიუტერული მნიშვნელობით შეუერთდა სიტყვა soft-ს და ისიც ანალოგიის პრინციპით გახდა კომპიუტერული სისტემის ნაწილი

ანუ პროგრამა. ამის შედეგად შეიქმნა მისი ოპოზიტი hardware და ასევე განვითარდა ისეთი ოპოზიტები, როგორებიცაა free / shareware, უარყოფითი მნიშვნელობის სიტყვები bloat / spyware. ლექსიკური ერთეულის ware შემცველი ყველა ტერმინი გულისხმობს რაღაცის გაყიდვას.

ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებით ჩანს, რომ გაყიდვებთან დაკავშირებული მნიშვნელობები განსაკუთრებით კარგად ჩანს -ware - სუფიქსისგან შედგენილ იმ სიტყვებში, რომლებიც სლენგური წარმოშობისაა, კერძოდ: annoyware, careware, crippleware, crudware, fritterware, guiltware, liveware, payware, shelfware, vaporware, wetware.

ზემოთაღნიშნული ყველა სლენგი წარმოადგენს -ware-სგან ნაწარმოები კომპიუტერული ტერმინების სხვადასხვა ვარიანტს, კერძოდ:

annoyware - shareware-ს ტიპი, რომელიც ხელს უშლის ნორმალური პროგრამის მოთხოვნას გადახდის შესახებ, რადგან წყობიდან არის გამოსული თხოვნების გაგზავნის მექანიზმი, მას ასევე უწოდებენ nagware-ს;

careware - shareware-ის ნაირსახეობა, რომელიც ავტორს მიმართავს გაილოს შემოწირულობა ქველმოქმედებისთვის, თუმცა ეს ნაკლებად ეხება ფულად გადასახადს;

crippleware - software, ვრცელდება უფასოდ, როგორც არასრული ან დროში შეზღუდული ვერსია იმ იმედით, რომ მომხმარებელი მის სრულ ფუნქციონალურ ვერსიას შეიძენს;

crudware - freeware, კნინობითი მნიშვნელობის სიტყვა, ათასობით დაბალი ხარისხის მეგაბაიტების აღსანიშნავად;

fritterware - პროგრამა, რომელიც მოიხმარს ზედმეტი რაოდენობის დროს და არ აქვს პროდუქტიული დასასრული;

guiltware - software, კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც ხშირ-ხშირად, გამუდმებით ახსენებს მომხმარებელს ფულად გადასახადს და ცდილობს თავი აგრძნობინოს დამნაშავედ, სანამ არ გადაიხდის;

liveware - hardware, პროგრამისტები, სისტემის ანალიტიკოსები და სხვა პერსონალი, რომელიც მუშაობს კომპიუტერის სისტემაში;

payware-software, კომერციული კომპიუტერული პროგრამა;

shelfware - software ან hardware, რომელიც წარმოდგენელია, როგორც გაუყიდავი და გამოუყენებელი პროგრამა;

vaporware - კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც ჩვეულებრივ იყიდება, სანამ ჯერ კიდევ განვითარების პროცესშია და შესაძლოა აღარასდროს მოხდეს მისი ხელახალი წარმოება;

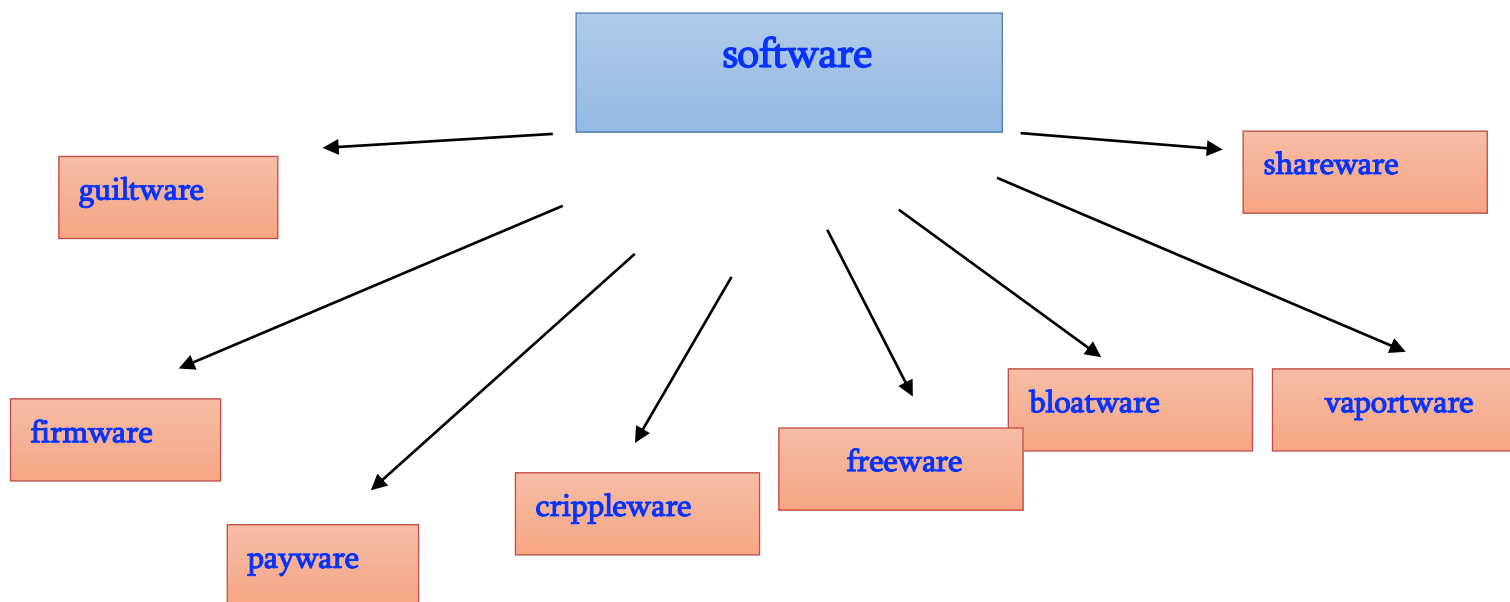
wetware - პროგრამისტები, ოპერატორები და ადმინისტრატორები, რომლებიც ოპერირებენ კომპიუტერულ სისტემას, software-ისა და hardware-სგან განსხვავებით.

დაკვირვებამ ცხადყო, რომ წარმოდგენილი სლენგის ნიმუშთა უმეტესობა სწორედ გაყიდვას უკავშირდება და წარმოადგენს სხვადასხვა კომპიუტერული სისტემის პროგრამის ვარიანტს ფუნქციიდან გამომდინარე. შეიძლება ითქვას, კომპიუტერულ სამყაროში -ware სუფიქსისგან ნაწარმოები სიტყვების ცალკე სემანტიკური ჯგუფი იკვეთება.

როგორც ცნობილია, ენის ლექსიკურ ზოგად გაერთიანებებს წარმოადგენს ლექსიკურ-სემანტიკური ჯგუფები (ლექსიკური ველები), რომლებიც სემანტიკურად მონათესავე ლექსემებს აერთიანებენ. ამგვარი ჯგუფის ყველა ერთეულისთვის დამახასიათებელია საერთო სემა, რომელიც ცენტრალურია მათ ლექსიკურ მნიშვნელობაში.

სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, ენის ლექსიკური მარაგის უმნიშვნელოვანეს მაორგანიზებელ პრინციპად ითვლება ჰიპო-ჰიპერონიმული ურთიერთობები. ქვემოთ მოცემულ სქემაში „software” შეგვიძლია წარმოვადგინოთ როგორც ჰიპერონიმი, ხოლო ხოლო დანარჩენი ფორმები მისი ჰიპონიმებია(იხ. სურათი 8, გვ. 73).

სურ.8



II program

კომპიუტერული ტერმინი program აღნიშნავს კომპიუტერულ პროგრამას ანუ პროგრამირების ენაზე დაწერილი ბრძანებების ერთობლიობას. მოცემული ლექსიკური ერთეულის თავდაპირველი მნიშვნელობაც არის პროგრამა, რომელიც ეხება გარკვეულ მოვლენებსა თუ ღონისძიებებს. კომპიუტერულ სამყაროში ის არის ინსტრუქციების წყება სხვადასხვა დავალების შესასრულებლად, მაგალითად, პროგრამა შეიძლება ჩაიწეროს პროგრამულ ენად. აღსანიშნავია, რომ ის ასევე გამოიყენება, როგორც ზმნა და დაპროგრამების, პროგრამირების მნიშვნელობით. ასევე +er პრეფიქსის დართვით მიღებულია სიტყვა programmer, ანუ პროგრამისტი, ადამიანი, რომელიც ამზადებს და ქმნის ინსტრუქციებს კომპიუტერებისთვის. ასევე საყურადღებოა ზმნიზება programmatically, ანუ

კომპიუტერის პროგრამის მეშვეობით. მაგალითად, ვინდოუსში დინამიკის ხმის დონის შეცვლა შესაძლებელია პროგრამულად.

ასევე ცალკე უნდა გამოვყოთ programming language, ანუ პროგრამირების ენა. 1960-70-იან წლებში საკმაოდ დიდი რაოდენობის პროგრამული ენა განვითარდა. ისინი სპეციალურ პროგრამებს შეიცავდნენ.

III application

კომპიუტერული პროგრამების ტერმინებიდან უნდა გამოვყოთ ლექსიკური ერთეული application შემდეგი მნიშვნელობით - პრაქტიკული გამოყენება (the act of putting to a special use or purpose). როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ის არის გამოყენებითი პროგრამა. მოცემული სიტყვის განმარტებაში იგულისხმება ისეთი კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც ასრულებს სასარგებლო და გამოსადეგ დავალებას, თითოეულ პროგრამას აქვს გარკვეული გამოყენებითი პროგრამა. ქვემოთ განხილულ მაგალითებში ნათლად ჩანს, რომ ისინი კონკრეტული გამოყენებითი პროგრამებია:

desktop publishing programs - პერსონალური კომპიუტერის გამოყენება დოკუმენტების დასაბეჭდად და დიზაინისთვის;

word processors - ტექსტური პროცესორი, კომპიუტერის გამოყენების ისეთი პროცესი, რომელიც ამზადებს წერით დოკუმენტებს (წერილებს, წერილობით ანგარიშებს, წიგნებსა და სხვა);

database management programs - მონაცემთა ბაზის მართვის პროგრამები;

accounting systems - გამოსათვლელი პროგრამები;

spreadsheet - ელექტრონული ცხრილი, ანუ პროგრამა, რომელიც ახორციელებს გაანგარიშებას სვეტებად და სტრიქონებად.

გამოყენებითი პროგრამებისთვის მუშაობს applications programmer, ადამიანი, რომელიც წერს პროგრამებს, რომელსაც კომპიუტერი იყენებს, როგორც საშუალებას კონკრეტული პრობლემების გადასაჭრელად.

ემპირიულ მასალაზე დაყრდნობით შეიძლება ითქვას, რომ კომპიუტერულ სამყაროში აპლიკაცია წარმოადგენს გარკვეულ გამოყენებით პროგრამას სხვადასხვა მიზნებისთვის, ამ შემთხვევაში ის სპეციალიზებულ ტერმინად იქცა

და გაუჩნდა სხვადასხვა ვარიანტი. აღსანიშნავია, რომ ხშირად ის გამოიყენება შემოკლებული ფორმით - app.

IV bootstrap

კომპიუტერული პროგრამის აღნიშნული ტერმინებიდან ასევე საინტერესოა bootstrap-ის პროგრამა. მისი წარმომავლობა უკავშირდება შემდეგ გამოთქმას „to pull itself up by the bootstraps”, რომელიც ნიშნავს საკუთარი მდგომარეობის გაუმჯობესებას, წარმატების მიღწევას მხოლოდ საკუთარი ძალისხმევის შედეგად და არა ვინმეს დახმარებით. როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ზემოაღნიშნული გამოთქმა შემდეგ მნიშვნელობას ემსახურება: კომპიუტერმა უნდა შეძლოს ისეთი პატარა პროგრამის ჩატვირთვა მის მეხსიერებაში, რომელიც უზრუნველყოფს უფრო დიდი პროგრამების ჩატვირთვას. როგორც ცალკე ტექნიკური ტერმინი, ერთი მხრივ, მის ამუშავებას უკავშირდება, რომელიც მზად არის ოპერაციული სისტემების ჩამოსატვირთად, ხოლო, მეორე მხრივ, კომპიუტერული პროგრამის ამუშავებას პირველი მცირე ინსტრუქციების მიხედვით, რომელიც შემდეგ აამოქმედებს დანარჩენ პროგრამებს. მაგალითად, კომპიუტერის ჩართვისთანავე ის ტვირთავს ისეთ პროგრამებს, რომელიც კომპიუტერის ჩართვისას იტვირთება, ხოლო შემდეგ მას მოჰყვება ოპერაციული, სამუშაო პროგრამების ამუშავება.

V disassemble

ლექსიკური ერთეული assembler ნიშნავს ამწყობს, მემონტაჟს. როგორც კომპიუტერული ტერმინი არის პროგრამა ასემბლერი, რომელიც ასემბლერის ენას მანქანურ კოდად გარდაქმნის, რომელიც ასევე კომპიუტერულ ენას მიეკუთვნება.

ამ შემთხვევაში სიტყვის მნიშვნელობა შენარჩუნდა ნაწილობრივ, რადგან აღნიშნავს ისეთ პროცესულ პროგრამას, რომელიც ახდებს გარდაქმნას, ერთი ნაწილი იცვლება მეორით. ისიც კომპიუტერის ტექნიკურ მხარეს უკავშირდება, ინსტრუქციების მექანიზმის გადაქცევას ისეთი პროგრამირების ენად, რომელიც იკითხება.

აღსანიშნავია, რომ ლექსიკური ერთეული disassemble, dis-პრეფიქსით არის ნაწარმოები და გამოხატავს ისეთ მოქმედებას, რომელსაც საპირისპირო მნიშვნელობა აქვს. ტექნიკური ტერმინია და ნიშნავს რაიმე მექანიზმის ან

სტრუქტურის ნაწილებად დაშლას იზოლირებულ ნაწილებად. -er-ს სუფიქსის დართვით კი მივიღეთ კომპიუტერული ტერმინი - disassembler-დისასემბლერი, რაც აღნიშნავს პროგრამას, რომელიც მანქანურ კოდს ისევ პროგრამირების ენად გარდაქმნის.

VI backup copy

სხვადასხვა სახის პროგრამიდან ასევე უნდა განვიხილოთ რთული შედგენილი სიტყვა backup copy -სამუშაო პროგრამების ასლი, რომელიც დაკარგული, დაზიანებული პროგრამებისა და ფაილების აღსადგენად გამოიყენება. backup-ის თავდაპირველი მნიშვნელობა მხარდაჭერას ნიშნავს: a person or thing that supports or reinforces another (ადამიანი ან ნივთი, რომელიც სხვას უჭერს მხარს ან აძლიერებს). სიტყვა back-ის ძირითადი მნიშვნელობა მხარდაჭერაა, ფრაზული ზმნა back up კი ანალოგიური მნიშვნელობისაა.

როგორც ვხედავთ, კომპიუტერულმა ტერმინმა შეინარჩუნა თავდაპირველი მნიშვნელობა, რადგან ამ შემთხვევაში ისიც ერთგვარ ალტერნატიულ საშუალებას წარმოადგენს, მაშინ როდესაც ორიგინალი პროგრამები და მონაცემები ზიანდება.

VII firewall

ინტერესს იწვევს ტერმინი firewall, რომელიც არის რთული, ორი ფუძისგან შემდგარი ლექსიკური ერთეული და როგორც კომპიუტერული ტერმინი დაკავშირებულია პროგრამული უზრუნველყოფის სისტემასთან. ფიზიკური ცეცხლის კედლის მსგავსად ის გამოიყენება, როგორც ერთგვარი დამცავი საშუალება ცეცხლის გავრცელების საწინააღმდეგოდ და შექმნილია ცეცხლგამძლე მასალისგან. კომპიუტერულ სამყაროში firewall-ის საწყისი მნიშვნელობას აქვს იგივე დანიშნულება, ანუ წარმოადგენს ბარიერს, ასევე ფილტრს, რომ დაიცვას კომპიუტერი ჰაკერული შეტევებისგან. მისი გამოყენება შესაძლებელია hardware და software პროგრამების მეშვეობით. 2015 წლიდან firewall-ის პროგრამა ჩაშენდა უშუალოდ ვინდოუსში და მოიცავს სხვადასხვა ანტივირუსულ პაკეტებს.

VIII shell

კომპიუტერული ტერმინი shell არის პროგრამა ანუ ერთგვარი გარსი, მომხმარებლის ოპერაციული სისტემის კომპონენტთან წვდომის ინტერფეისი. ამ შემთხვევაში სიტყვის პირველადი მნიშვნელობა - ნიჟარა, გაფართოვდა და ის არის პროგრამა, რომელიც ასრულებს სხვადასხვა ოპერაციული სისტემის დავალებას. ის არის ერთგვარი ბრძანებების ხაზის ინტერფეისი და მხოლოდ ტექსტურ მოთხოვნებს ასრულებს. სწორედ ამიტომ გვაქვს მიღებული ტერმინი shell script - გარსის ტექსტური ფაილი თუ პროგრამა.

VIII Easter egg

კომპიუტერული პროგრამების აღნიშნული ლექსიკური ერთეულებიდან, ასევე ინტერესს იწვევს Easter egg, სიტყვასიტყვით სააღდგომო კვერცხი. ის არის კომპიუტერული პროგრამის დაფარული ნაწილი, რომლის გააქტიურება უჩვეულო გზით ხდება. ის მოიცავს ხუმრობებს ან გარკვეული სახის დამატებით ჯილდოს. აღნიშნული „კვერცხის“ პოვნა საკმაოდ რთულია, ამიტომ მხოლოდ გამოცდილ პროგრამისტს შეუძლია ეს. მისი შექმნა უკავშირდება ვიდეო თამაშების აღწერას - საიდუმლო მახასიათებლებს ვიდეო თამაშში 1980 წლიდან.

ვფიქრობ, კომპიუტერული მნიშვნელობის უკეთ გასაგებად, საჭიროა აღნიშნული ერთეულის ეტიმოლოგიური შესწავლა. სააღდგომო კვერცხით თამაში უკავშირდება სხვადასხვა სახის კვერცხების დამალვას, რომელიც შეიძლება იყოს ნამდვილი, დეკორაციული თუ შოკოლადის. აღსანიშნავია, რომ ეს თამაში მე-17 საუკუნიდან მოდის და უკავშირდება გერმანიას, შემდგომ პოპულარული გახდა სხვა ქვეყნებშიც, მათ შორის ინგლისშიც. ისევე, როგორც ნამდვილი სააღდგომო კვერცხები (ევროპასა და ამერიკაში), ტექნიკური სააღდგომო კვერცხებიც, როგორც წესი, კარგად იმალება, ამიტომ მომხმარებლებმა უნდა მოძებნონ ისინი. მაგალითად, ადამიანებმა აღმოაჩინეს ათობით Google „სააღდგომო კვერცხი“, მათ შორის საიდუმლო თამაშები, ხუმრობები და მხიარული ანიმაციები. ასევე, ერთ-ერთი ყველაზე გავრცელებული პროგრამაა Microsoft Easter Egg, რომელიც მის პროგრამაში მალავს „სააღდგომო კვერცხებს.“

XI wizard

და ბოლოს, კომპიუტერული პროგრამების ადმინიშვნელი ტერმინებიდან უნდა გამოვყოთ wizard, რომლის თავდაპირველი მნიშვნელობაა ჯადოქარი, რომელსაც დიდი ძალა აქვს და შეუძლია დახმარება. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი, გადატანითი მნიშვნელობით აღნიშნავს დამხმარე პროგრამას, რომელიც ამა თუ იმ ოპერაციის შესრულებას აიოლებს მომხმარებლისთვის. ის მმართველი, მრჩეველი პროგრამაა. მაგალითად, მას, საჭიროებიდან გამომდინარე, შეუძლია ახალი დოკუმენტის შექმნა.

მოცემულ შემთხვევაში სიტყვის მნიშვნელობა გაფართოვდა მეტაფორიზაციის შედეგად და გარდაიქმნა სპეციალიზებულ ტერმინად. ის წარმოადგენს ისეთ პროგრამას, რომელიც არის დამხმარე საშუალება და მომხმარებლისთვის აიოლებს ამა თუ იმ ოპერაციის შესრულებას.

3.2.1. დასკვნა

ჩემს მიერ განხილული კომპიუტერული პროგრამების ადმინიშვნელი სიტყვების ლექსიკურ - სემანტიკური კვლევის შედეგად გამოვლინდა შემდეგი:

1. -ware სუფიქსისგან ნაწარმოები სიტყვები ცალკე სემანტიკური ჯგუფია, რომელმაც საშუალება მომცა წარმომედგინა ჰიპო-ჰიპერონიმული ურთიერთობის მაგალითი;
2. კომპიუტერული პროგრამების ადმინიშვნელი ტერმინების უმეტესობა სიტყვათწარმოების ისეთ ხერხებს ემყარება, როგორებიცაა დერივაცია და თხზვა, -er სუფიქსის შემცველი ლექსიკური ერთეულები აქაც გვხვდება, ასევე გვაქვს კონვერსიის შემთხვევებიც;
3. პროგრამების ადმინიშვნელი ტერმინები უკავშირდება სიტყვის ცენტრალურ მნიშვნელობას, თუმცა სახეშეცვლილად, რადგან ხშირ შემთხვევაში ისინი გადატანითი, მეტაფორული ხასიათისაა და სხვადასხვა ცნებას

უკავშირდება, მაგალითად, ეს შეიძლება იყოს პიროვნების მახასიათებელი (wizard) ან უკავშირდებოდეს გარკვეულ ტრადიციას (Easter egg);

4. გვხვდება წმინდა კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ტერმინები, ისინი მონოსემიურები არიან, თუმცა მორფოლოგიურად მოტივირებულები;
5. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებით, შეიძლება ითქვას, რომ პროგრამების აღმნიშვნელ ტერმინებს განსაკუთრებული ადგილი უკავია კომპიუტერულ ტერმინთა კვლევის დროს, ისინი საკმაოდ მრავალფეროვანია და ასევე, მუდმივად იზრდება მათი რაოდენობა.

3.3. ინტერნეტი და მასთან ასოცირებული ძირითადი ტერმინები

როგორც ცნობილია, ადამიანები კომპიუტერით შეიძლება ერთმანეთს ისე დაუკავშირდნენ, რომ მოხდეს მათ შორის ინფორმაციის გაცვლა. ეს სხვადასხვა ქსელის საშუალებით არის შესაძლებელი. წინამდებარე ქვეთავში განვიხილავ ისეთ მნიშვნელოვან ინტერნეტ ტერმინებს, როგორებიცაა *internet, extranet, intranet, web, e-mail, spam, chat room, phishing,whaling,blog, avatar, cyber, cookie, hyperlink, hypertext, hotspot, cybrary* (სულ 17 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 52 ტერმინი).

I internet

როგორც ვიცით, ინტერნეტი (Internet) XX საუკუნის უდიდესი მიღწევაა. ის 1969 წელს შეიქმნა ცივი ომის დროს ამერიკის შეერთებული შტატების სამხედრო სამსახურის მიერ. ინტერნეტი გლობალური საინფორმაციო-საკომუნიკაციო სისტემაა, რომელიც უზრუნველყოფს ინფორმაციის მიღებას მსოფლიოს ნებისმიერი წერტილიდან ნებისმიერ დროსა და ადგილას. დღესდღეობით წარმოუდგენელია ცხოვრება ინტერნეტის გარეშე. ის კომუნიკაციისა და ინფორმაციის მიღების უსწრაფესი საშუალებაა. მას აქვს ფატიკური ფუნქცია, რაც გამოიხატება იმაში, რომ ძალიან ეფექტური საშუალებაა კომუნიკაციური კონტაქტების დასამყარებლად.

ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ ინგლისურ ენაში ინტერნეტში გამოყენებული ლექსიკური მარაგის შევსება ხდება სიტყვათა ლექსიკურ-სემანტიკური ცვლილებებით - უმეტეს შემთხვევაში უკვე არსებულ ლექსიკურ ერთეულს ემატება ახალი, ინტერნეტ მნიშვნელობა.

ლექსიკონში The American Heritage, New Dictionary of Cultural Literacy ინტერნეტის შემდეგ განმარტებას შევხვდებით: the mother of all networks (ყველა ქსელის დედა). სიტყვის ფუძეს -net დართული აქვს inter- პრეფიქსი, რაც სხვადასხვა კომპიუტერულ ქსელს შორის კავშირს ნიშნავს. net-ის პირველადი მნიშვნელობა არის ბადე. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი, მისი მნიშვნელობა გაფართოვდა და წარმოადგენს ქსელურ საშუალებას, რომელიც აერთიანებს და ერთმანეთთან აკავშირებს მილიონობით კომპიუტერულ ქსელს.

აღსანიშნავია, რომ სიტყვის სინონიმური მნიშვნელობისაა network, რომელიც გულისხმობს ფაილებისა და ინფორმაციის გაცვლას მრავალ სისტემას შორის. ინტერნეტი კი სწორედ გლობალურ ქსელებს აღნიშნავს.

internet - გამოიყენება ისეთ სიტყვებთან, როგორებიცაა:

internet café - ინტერნეტ კაფე;

internet protocol - ინტერნეტ პროტოკოლი;

internet service provider - კომპანია, რომელიც უზრუნველყოფს მომხმარებლისთვის ინტერნეტის მიწოდებას;

internet voting - ხმის მიცემა ინტერნეტით.

აღნიშნულ ტერმინთან დაკავშირებით, მინდა გამოვყო და განვიხილო ისეთი ორი წმინდა ინტერნეტ ტერმინი, როგორიცაა - extranet და intranet.

II extranet

extranet, ექსტრანეტი ანუ გაფართოებული ინტერნეტი, რომელთანაც წვდომა მხოლოდ განსაკუთრებულ ორგანიზაციებს აქვთ და მას ერთმანეთთან საკომუნიკაციოდ და ინფორმაციის გასაზიარებლად იყენებენ. როგორც ვხედავთ, ის რთული სიტყვაა, net -ს დაემატა ერთეული extra და მიიღო ერთგვარი დამატებითი ქსელის მნიშვნელობა ფუნქციიდან გამომდინარე.

III intranet

რაც შეეხება intranet - ს, ის არის ოპოზიციური მნიშვნელობის ერთეული და ორგანიზაციის შიდა, გარეშე წვდომისგან დაცულ ქსელს აღნიშნავს, რომელთანაც წვდომა მხოლოდ კონკრეტული ორგანიზაციის წევრებს აქვთ ინფორმაციის გასაზიარებლად. როგორც ვხედავთ, მოცემულმა ლექსიკურმა ერთეულმაც მნიშვნელობა სწორედ ფუნქციიდან გამომდინარე მიიღო - intra პრეფიქსის დართვით გახდა intranet, ანუ შიდა ქსელი.

ორივე ტერმინის მნიშვნელობის უკეთ გასაგებად შეგვიძლია შევადაროთ მათი გამოყენება შემდეგ წინადადებებში⁴ -

1.I'll post the agenda for next week's meeting on the intranet (მომდევნო კვირის შეხვედრის დღის წესრიგს გამოვაქვეყნებ ინტრანეტში);

⁴ 1. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/intranet>
2. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/extranet>

2.The extranet will link the company with its customers and suppliers.

(ექსტრანეტი დააკავშირებს კომპანიას თავის მომხმარებლებთან და მიმწოდებლებთან).

მოცემულ კონტექსტში ასევე კარგად ჩანს მათი გამოყენების სპეციფიკა - intranet - შიდა საქმიანობისთვის, ამ შემთხვევაში დღის წესრიგის გასაცნობად, ხოლო extranet - გარე საქმიანობისთვის, კერძოდ კლიენტებთან და მიმწოდებლებთან დასაკავშირებლად.

IV web

როგორც ცნობილია, ინტერნეტის შემადგენელ ნაწილს წარმოადგენს web, the World Wide Web/WWW. მის გარეშე შეუძლებელი იქნება ინტერნეტ სივრცით სარგებლობა. მისი თავდაპირველი და კომპიუტერული მნიშვნელობები შემდეგია-

web-1. აბლაბუდა, ობობას ქსელი

2. კომპ. „ქსელი“, the WEB-world wide web.

აღსანიშნავია, რომ Donald E. Knuth-სმა, თავის ნაშრომში „the Art of Computer Programming” შემოიტანა ტერმინი WEB, რათა გაეადვილებინა პროგრამების მოდულირება. ასევე მის სახელს უკავშირდება spiderweb-ის შექმნა, რომელიც არის ქსელური პროგრამა, იგივეა რაც crawler - კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც ავტომატურად ეძებს მსოფლიო კომპიუტერ ქსელს, ინტერნეტს, ანუ spider.

web - ისგან ნაწარმოებია შემდეგი კომპიუტერული სიტყვათშეთანხმებები:

web address - ვებ მისამართი;

web browser - ვებ ბრაუზერი;

web blog - ბლოგი;

web page - ვებგვერდი;

web page design - ვებგვერდის დიზაინი;

web page title - ვებგვერდის სათაური;

web search - ვებ ძებნა, ძიება მონაცემთა ქსელში;

web server - ვებსერვერი;

web services - ვებსერვისები;

web site - ვებსაიტი;

web sight - ვებმხედველობის არე;

web cam - ვებკამერა;

webcast(web broadcast) - ვებმაუწყებლობა;

webinar - ადამიანთა ჯგუფი, რომელიც ნახულობს სემინარს ინტერნეტ ქსელში;

webmaster - ვებმასტერი, ანუ ადამიანი, რომელიც პროფესიონალურ დონეზე დაკავებულია ვებ-საიტის შექმნით ინტერნეტში, იგივეა, რაც საიტების მმართველი. აქვს პრინციპული პასუხისმგებლობა საიტის შენარჩუნების მიმართ ინტერნეტ ქსელში და განახლებას უკეთებს ზოგ ან ყველა ვებგვერდს. ტერმინი პირველად გამოიყენა ტიმ ბიორნერს ლიმ დოკუმენტში „Style Guide for Online Hypertext“.

web bibliography-ვებ ბიბლიოგრაფია, ქსელზე დაქვემდებარებული სიის ჩამონათვალი, რომელიც ეხება სპეციალურ საგანს;

web author - ვებავტორი;

web components - ვებკომპონენტები;

web discussion - ვებდოკუმენტის დისკუსია;

web folder - ვებდირექტორია;

web help - ვებდახმარება;

web publishing - ვებგამოცემა;

web tutorial - ვებ მასწავლებელი;

ასევე აღსანიშნავია, რომ ის პრეფიქსის სახითაც გამოიყენება ისეთ ზედსართავ სახელებში, როგორებიცაა

web - enabled - შეუძლია ინტერნეტთან წვდომა ან გამოიყენება ინტერნეტში;

web - based - უკავშირდება და სრულდება ინტერნეტის გამოყენებით.

მოცემული სიტყვის შემთხვევაში, web, როგორც ინტერნეტ ტერმინი, ფიგურალურად მიაგავს ობობას ქსელს, რადგან ის არის ყველაზე მასშტაბური ქსელი და ყველგან აქვს კავშირები. სწორად მის სახელს უკავშირდება

კომპიუტერული პროგრამა, Spider, ობობა, რომელიც გადატანითი მნიშვნელობით ეძებს ინტერნეტ ქსელს.

სანამ შემდეგი სიტყვის ანალიზზე გადავიდოდე, მინდა აღვნიშნო ისეთი სიტყვათწარმოების საშუალება, როგორცაა აკრონომია, ანუ შემოკლება. ის სიტყვათა წარმოების მეორეხარისხოვან საშუალებას მიეკუთვნება და საკმაოდ ხშირად არის წარმოდგენლი ინტერნეტ ტერმინებში.

V e-mail

ინტერნეტის ქსელის ერთ-ერთი ყველაზე დიდი უპირატესობაა electronic mail, ანუ e-mail, მისი შემოკლებული ვარიანტია, წარმოადგენს აკრონიმს. ქართულად ითარგმნება, როგორც ი-მეილი, ელ-ფოსტა, ელექტრონული ფოსტა. mail-ის თავდაპირველი მნიშვნელობაა ფოსტა, კორესპონდენცია, როგორც ინტერნეტ ტერმინი კი, e-ს დართვით გახდა ელექტრონული ფოსტა, რომლის ფუნქცია სხვადასხვა დოკუმენტების გადაგზავნას და მიღებას უკავშირდება. ის დღესდღეობით კომუნიკაციის სტანდარტული საშუალებაა, რომელიც ტექსტურ შეტყობინებებს აგზავნის. e-mail აქტიურად გამოიყენება შემდეგ სიტყვებთან:

e-mail account-ელფოსტის ანგარიში;

e-mail address-ელფოსტის მისამართი;

e-mail message-ელფოსტის შეტყობინება;

e-mail server-ელფოსტის სერვერი, პროგრამა, რომელიც აგროვებს ელექტრონულ შეტყობინებებს.

VI spam

e-mail-თან დაკავშირებით უნდა გამოვყოთ კომპიუტერული ტერმინი spam. მას შემდეგი მნიშვნელობები აქვს, როგორც არსებით სახელს -

1. დაკონსერვებული, წინასწარგამზადებული ხორცი;

2. კომპ. სპამი, იგივეა, რაც არასასურველი სარეკლამო მასალა, რომელიც ელექტრონული ფოსტით იგზავნება;

როგორც ზმნა კი არის სპამის დაგზავნა, გაგზავნა. +er პრეფიქსის დართვით შეიქნა spammer ანუ ადამიანი, რომელიც სპამებს აგზავნის;

სიტყვა spam-ის წარმოშობა უკავშირდება გარკვეული სახის დაკონსერვებულ ხორცს, რომელიც პირველად 1937 წელს გამოჩნდა Hormel Food Corporetion-ში, რომლის პროდუქტი ბევრი ხუმრობის საგანი გახდა. Monty Python სკეტჩში, სპამი ირონიით აღნიშნავს ისეთ რაღაცას, რაც ყველგან არის და შეუძლებელია მისი თავიდან აცილება (სკეტჩის მონაწილეები არიან კაფეში და ცდილობენ შეუკვეთონ საუზმე, მაგრამ მენიუს თითქმის ყველა კერძში შედის სპამი). აქედან წარმოიშვა მისი მნიშვნელობა და კომპიუტერულ ტერმინად დამკვიდრდა, როგორც პრაქტიკულად არასასურველი და არარელევანტური რამ.

აღსანიშნავია, რომ junk mail - „გადასაყრელი ფოსტა“, „მაკულატურა“, იგივეა, რაც ფოსტით გაგზავნილი უსარგებლო მასალა. მისი თავდაპირველი მნიშვნელობაც კერძს, საჭმელს უკავშირდება, რადგან junk food არის უხარისხო, ჯანმრთელობისთვის საზიანო საკვები. მის პარალელურად ასევე გაჩნდა ტერმინი anti – spam, რომელიც გამოიყენება არასასურველი ელ.ფოსტის, განსაკუთრებით რეკლამირების გაგზავნისა და მიღების თავიდან ასაცილებლად.

VII chat room

ინტერნეტ ქსელებიდან უნდა გამოვყოთ chat room ანუ ელექტრონული ფორუმი. ის XX საუკუნის ბოლოს შეიქმნა. ეს არის სივრცე, რომელსაც ადამიანები სხვადასხვა თემაზე კომუნიკაციისთვის იყენებენ. აქ ძალდაუტანებელი, მეგობრული საუბარია სხვადასხვა თემაზე. ის თემების მიხედვით არის დაყოფილი და აზრების ურთიერთგაზიარება ხდება, შეიძლება ითქვას, რომ ერთგვარ ვირტუალურ სივრცეს, „ოთახს“ წარმოადგენს.

VIII phishing

ინტერნეტ-თაღლითობის დანაშაულებრივი ფორმაა phishing ანუ თევზის ჭერა. მისი სინონიმია fishing, თუმცა, როგორც კომპიუტერისა და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონში არის განმარტებული (Dictionary of Computers and Internet Terms), ძირითადად სწორედ ლექსიკური ერთეულის phishing სახით არის დამკვიდრებული. ფიშინგის სუბიექტის მიზანია, აიძულოს მიმღები, გამოავლინოს პირადი დაცული ინფორმაცია, ელექტრონული ფოსტით მომხმარებელს მისდის მოწვევა ვებ გვერდზე, რომელიც არის ერთგვარი თაღლითური პროგრამა და მომხმარებლისაგან პირადი ინფორმაციის

გამოტეხვას ემსახურება. აღსანიშნავია, რომ ტერმინის გაჩენა უკავშირდება მეორე ტერმინს phreaking, რომელიც აღნიშნავს ჰაკერულ შეტევას საკომუნიკაციო სისტემებზე, რათა მოხდეს ზარების უკანონოდ განხორციელება, ხოლო ვინც ამას ახორციელებს არის phreaker.

კომპიუტერების და ინტერნეტ ტერმინების ლექსიკონში phishing - ის მსგავსი თაღლითური პროგრამაა smishing, ამ შემთხვევაში შეტყობინება იგზავნება მობილურ ტელეფონზე და „მსხვერპლს“ ეუბნებიან, რომ შევიდნენ გაგზავნილი ლინკის საიტზე, შემდეგ კი უკვე ხდება ისეთი დამატებითი პირადი სახის ინფორმაციის მიღება, როგორცაა საკრედიტო ბარათების რიცხვები და სხვა. აღსანიშნავია, რომ ის წმინდა ინტერნეტ ტერმინია.

IX whaling

საინტერესოა ტერმინი whaling, რომელიც ასევე phishing - ის მსგავსია, თუმცა მისი სახელწოდებიდან გამომდინარე ამ შემთხვევაში გაცილებით ფრთხილად ხდება პოტენციური სამიზნის შერჩევა, რადგან შეტყობინება ეგზავნება უფრო მნიშვნელოვან და გავლენიან ფიგურებს, მაგალითად, კორპორაციის აღმასრულებელ დირექტორებს, რათა მათგან მიიღონ კონფიდენციალური ინფორმაცია თაღლითურად. ამ შემთხვევაში საკბილო გაცილებით უფრო ფართო მასშტაბებს უკავშირდება, აქედან მომდინარეობს სახელწოდება whaling, როგორც რეალურად უზარმაზარი ცხოველი ვეშაპია.

როგორც ვხედავთ, ყველა მოცემულ შემთხვევაში სამივე ტერმინი არის ინტერნეტ - თაღლითობის სხვადასხვა ფორმა შინაარსიდან და ფორმიდან გამომდინარე, საინტერესოა, რომ ორი მართგანი წყლის ცხოველებთან არის კავშირში და მეტაფორულად ინტერნეტ სამყაროში დამკვიდრდა.

X blog

რაც შეეხება blog-ს (ბლოგი), ის არის ინტერნეტის ისეთი ქსელი, რომელსაც აგრეთვე საკომუნიკაციო ფუნქცია აქვს, წარმოადგენს ერთი ან რამდენიმე ადამიანის მიერ წარმოებულ ვებ-საიტს, რომელზეც ხდება რეგულარული ჩანაწერების გაკეთება. ბლოგების უმეტესობა შეიძლება იყოს ონლაინ დღიური. ტიპური ბლოგი აერთიანებს ტექსტს, გამოსახულებას, ვებ-საიტების ლინკებსა და სხვ. ის ღიაა სხვა მკითხველისთვის, რომელსაც შეუძლია კომენტარის გაკეთება

ბლოგის თემაზე. ბლოგი მუდმივად განახლებადი პერსონალური გვერდია. აღსანიშნავია, blog - ის სრული ფორმაა weblog, რომელიც დამკვიდრდა როგორც World Wide Web + log 1990 წლიდან. აღნიშნული ტერმინის სემანტიკური ანალიზი წარმოდგენილია ნაშრომის 2.3 ქვეთავში (კომპიუტერის ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები) და ამ შემთხვევაშიც იკვეთება, როგორც რეგულარულ შემთხვევათა ჩანაწერი.

მოცემული ტერმინიდან არის ნაწარმოები სიტყვა blogger, რომელიც -er სუფიქსის დართვით აღნიშნავს ადამიანს, რომელიც ქმნის ვებ ბლოგს და აქვეყნებს სტატიებსა თუ ონლიან დღიურებს.

Blog - თან დაკავშირებით ასევე უნდა განვიხილოთ vlog, რომელიც არის Video blog - ის შემოკლებული ფორმა, ტელესკოპური სიტყვაა. ის არის იგივე ბლოგი ან ვებ ბლოგი, რომელიც შეიცავს ვიდეო კლიპებს. სხვადასხვა ტიპის ვლოგებია ხელმისაწვდომი ინტერნეტში, ის კი, ვინც მას ქმნის, არის vlogger, ანუ blogger - ის მსგავსად. აღსანიშნავია, რომ ის ასევე გამოიყენება, როგორც ზმნა და ნიშნავს ვლოგის შექმნასა და გამოქვეყნებას. ბოლო დროს აქტიურად გამოიყენება - live vlogging, ანუ ვლოგების შექმნის აქტივობა, რომელიც ჩნდება ინტერნეტში ჩაწერის დროს.

XI avatar

კომპიუტერულ სამყაროში ასევე ინტერესს იწვევს ტერმინი avatar, როგორც წესი, ის ონლაინ მომხმარებლის გამოსახულებას წარმოადგენს. კერძოდ, avatar არის სისტემის მომხმარებლის მაჩვენებელი გრაფიკული გამოსახულება ონლაინ-თამაშებში და ვირტუალურ სამყაროში. ის ასევე აქტიურად გამოიყენება ვებ ფორუმებშიც. როგორც ცნობილია, საკუთრივ ტერმინი უკავშირდება ინდუიზმს, სადაც ავატარი არის ღმერთის განსახიერება. დროთა განმავლობაში ლექსიკური ერთეულის მნიშვნელობა გაფართოვდა და აღნიშნავს ზოგადად ადამიანის ან იდეის განსახიერება თუ მანიფესტაციას, ინტერნეტ სამყაროში კი სემანტიკური ცვლილების გზით დამკვიდრდა, როგორც გარკვეული სახის ვირტუალური გამოსახულება.

XII cyber

ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ ასევე ცალკე სემანტიკურ ველად შეიძლება ჩაითვალოს cyber - იდან ნაწარმოები კომპიუტერული ტერმინები. საკუთრივ cyber არის ზედსართავი სახელი და ნიშნავს კომპიუტერებთან, ინტერნეტთან თუ საინფორმაციო ტექნოლოგიებთან დაკავშირებულს. ის 1980 - იან წლებში გაჩნდა და უკავშირდება cybernetics, ანუ კიბერნეტიკის შექმნას. მომდინარეობს ბერძნული სიტყვიდან *kybernetes* და ნიშნავს „steersman” (ადამიანი, რომელიც მართავს რაიმე ტექნიკას). როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი კომუნიკაციებისა და ავტომატური სისტემების კონტროლის მექანიზმებს მოიცავს. პრეფიქსი cyber- ისგან მრავალი კომპიუტერული ტერმინი არის მიღებული სხვადასხვა ფუნქციის მიხედვით. მაგალითად -

cybercrime - დანაშაული ან არალეგალური ქმედება, რომელიც ხდება ინტერნეტის გამოყენებით; მსგავსი მნიშვნელობისაა - cyberfraud, რომელიც არის უკანონოდ ფულის, საქონლის გამოძალვა მოტყუებით ინტერნეტის გამოყენებით;

cyberattack - ინტერნეტის გამოყენებით კომპიუტერული სისტემის ან ინფორმაციის ზიანის მიყენების უკანონო მცდელობა;

cyberterrorism - ინტერნეტის გამოყენება კომპიუტერული ან სისტემური დაზიანების ან განადგურების მიზნით;

cyberwarfare - ინტერნეტის გამოყენება მტერზე თავდასხმისთვის, ისეთი საგნების დაზიანებით, როგორცაა კომუნიკაციისა და სატრანსპორტო სისტემები ან წყლის და ელექტროენერჯის მიწოდება;

cybersquat - ინტერნეტ-მისამართების წინასწარ დაკავება, რაც გულისხმობს ინტერნეტ-დომენის დარეგისტრირებას სახელით, რომელიც ცნობილი კომპანიის ან პროდუქტის სახელწოდებას, ცნობილი პირის გვარს და მისთ. ემთხვევა; შემდგომში ამ კომპანიისთვის, პროდუქტის მწარმოებლისთვის ან პირისთვის მისი სარფიანად მიყიდვის მიზნით;

cyberculture - კიბერ-კულტურა, რომელიც წარმოიშვა ინტერნეტის ფართოდ გავრცელების შემდგომ კომუნიკაციისთვის, განათლებისთვის, ბიზნესისთვის და ა.შ.

cybercentre - ადგილი, რომელიც სთავაზობს კომპიუტერულ და ინტერნეტ სერვისებს ხალხს, კომპანიებსა და ორგანიზაციებს;

cyberpunk - ორი კომპიუტერული მნიშვნელობით არის წარმოდგენილი (მისი კომპონენტური ანალიზი დაწვრილებით განხილულია ნაშრომის შემდეგ, მე-4 თავში):

1. ანტისოციალური ადამიანი, რომელიც იყენებს კომპიუტერს, როგორც თვითგამოხატვის საშუალებას და ხშირად ახდენს დესტრუქციულ ქმედებებს;

2. სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრი, რომელიც სათავეს იღებს უილიამ გიბსონის 1982 წლის რომანიდან "ნეირომანსი", პესიმიზმისა და აჯანყების თემები კომპიუტერით კონტროლირებადი საზოგადოების წინააღმდეგ.

cyberspace - ინტერნეტი, როგორც წარმოსახვითი არეალი, შეზღუდვების გარეშე, სადაც შეგიძლიათ შეხვდეთ ხალხს და აღმოაჩინოთ ინფორმაცია ნებისმიერი საკითხის შესახებ.

აღსანიშნავია, რომ კვლევის დროს შემხვდა არაოფიციალური ვარიანტებიც, მაგალითად

cyberslacking - დროის დახარჯვა ინტერნეტის გამოყენებით სამსახურში იმ მიზეზების გამო, რომლებიც არ უკავშირდება საქმეს;

cybersquatting - ინტერნეტ-მისამართების წინასწარ დაკავება, კიბერსკვოტინგი (ინტერნეტ-დომენის დარეგისტრირება სახელით, რომელიც ცნობილი კომპანიის ან პროდუქტის სახელწოდებას, ცნობილი პირის გვარს და მისთ. ემთხვევა; შემდგომში ამ კომპანიისთვის, პროდუქტის მწარმოებლისთვის ან პირისთვის მისი სარფიანად მიყიდვის მიზნით). მისგან არის ნაწარმოები სიტყვები

cyborg - გამოგონილი ან ჰიპოთეტური პიროვნება, რომლის ფიზიკური შესაძლებლობები ვრცელდება ადამიანის ნორმალურ შეზღუდვებში სხეულში ჩასმული მექანიკური ელემენტებით. 1960 -იან წლებში შეიქმნა, როგორც ნარევი ორი ლექსიკური ერთეულის cyber - და organism.

როგორც ვხედავთ, საკმაოდ ბევრი ტერმინია მიღებული cyber - იდან, ყველა ზემოგანხილულ ტერმინში მათი მნიშვნელობა ფუძისეული სიტყვიდან მოდის, რომელიც უკავშირდება ინტერნეტს.

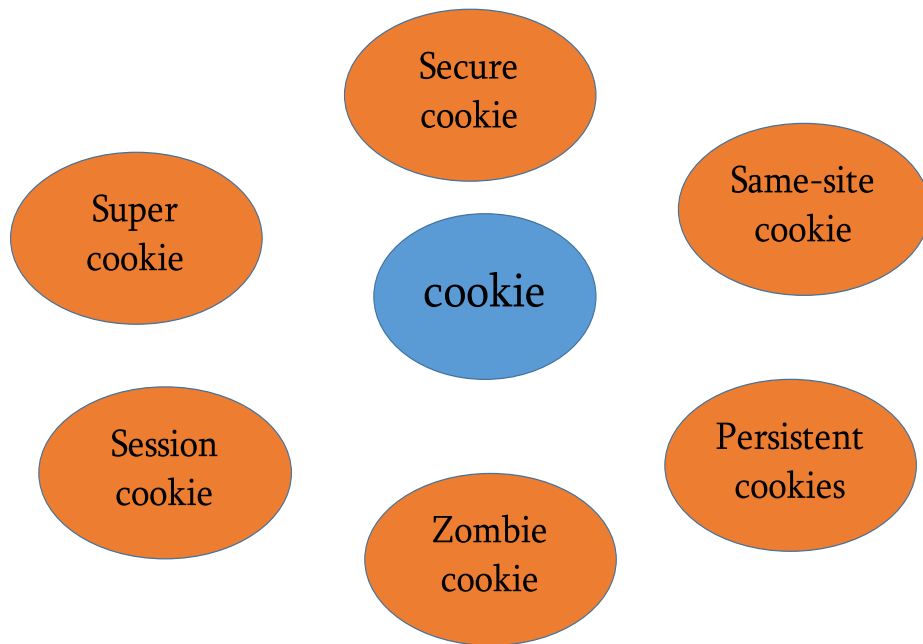
XIII cookie

ასევე ინტერესს იწვევს ფართოდ გავრცელებული ინტერნეტ ტერმინი cookie, რომელიც განმარტებულია, როგორც ქუქი. ის არის მცირე მოცულობის ფაილი, რომლის მომხმარებლის კომპიუტერზე გაგზავნასა და შენახვას ახდენს ვებსაიტის ბრაუზერის საშუალებით მომხმარებლის აქტივობის პროცესში. ქუქი მოიცავს ტექნიკურ და / ან ხშირ შემთხვევაში პერსონალურ ინფორმაციას და გამოიყენება ვებ-საიტთან დაკავშირებული მონაცემების დამახსოვრებისა და შემდგომი გამოყენებისთვის.

ტერმინი „ნამცხვარი“ უცნაური სახელია, რომელიც მცირე ზომის ტექსტურ ფაილს უნდა მიენიჭოს. სხვადასხვა ისტორიას იმის შესახებ, თუ საიდან წარმოიშვა მისი სახელი. როგორც ბრაუზერის ქუქი - ჩანაწერების კონცეფცია უკავშირდება Netscape Communications–ს 1994 წლიდან. პროგრამისტს Lou Montulli გაუჩნდა იდეა, რომ ტექსტური ფაილი გამოეყენებინა ინფორმაციის შესანახად. ეს ფაილი ინახავდა შესყიდვებს, როგორც ვირტუალური კალათის შექმნის საშუალება, თითოეული მომხმარებლის ადგილობრივ კომპიუტერზე. იგი წარმოიშვა ტერმინიდან Magic cookies „ჯადოსნური ნამცხვარი“, რომელიც წარმოადგენს მონაცემთა პაკეტს, რომელსაც პროგრამა იღებს და შემდგომ ისევ უკან უგზავნის პროგრამისტებს. ეს ფრაზაც უკავშირდება მონაცემთა პაკეტს, რომელსაც იღებს კომპიუტერი და შემდეგ აგზავნის უკან მის შეცვლილ ან შეუცვლელ ვარიანტს.

ნამდვილი ნამცხვრის მსგავსად, კომპიუტერის ქუქიც სხვადასხვა ფორმის და ზომისაა. ტერმინის გამოყენება დროთა განმავლობაში გაფართოვდა და გვხვდება სხვადასხვა შესიტყვებებში ფუნქციებიდან გამომდინარე. შეიძლება ითქვას, რომ აღნიშნული ტერმინიც ცალკე სემანტიკურ ველს ქმნის ინტერნეტ ტერმინებში. სქემის სახით შეგვიძლია შემდეგნაირად წარმოვადგინოთ (იხ. სურათი 9, გვ. 90) -

სურ.9



ასევე ინტერესს იწვევს მორფემა hyper - ით ნაწარმოები სიტყვები hyperlink და hypertext, განვიხილოთ ორივე მათგანი.

XIV hyperlink

ლექსიკური ერთეული hyperlink შედგება ორი კომპონენტისგან - hyper + link. იგი არის ჰიპერბმული ანუ იგივე ელექტრონული ტექსტის ელემენტი, რომელზე დაწკაპუნებითაც შესაძლებელია ტექსტის სხვა გვერდზე ან სხვა ტექსტზე გადასვლა. საკუთრივ პრეფიქსი hyper ტერმინოლოგიურ ერთეულებთან გამოიყენება. hyper ასევე გამოიყენება ზმნის მნიშვნელობითაც და ნიშნავს გვერდის, სურათის, დოკუმენტის დაკავშირებას ვებსაიტზე ან კომპიუტერულ დოკუმენტზე ჰიპერბმულის შექმნით.

XV hypertext

ჰიპერტექსტი არის ელექტრონული ტექსტი, რომელიც ჰიპერბმულებს შეიცავს. ის არის ინტერნეტში ან სხვა კომპიუტერულ პროგრამაში სიტყვის ან სურათის სხვა გვერდზე, დოკუმენტზე დამაკავშირებელი გზა ისე, რომ მარტივად მოხდეს მათი გადაადგილება. მისი სინონიმური მნიშვნელობით გამოიყენება hyperdocument.

როგორც ვხედავთ, ორივე ლექსემა არის რთული შედგენილი და hyper პრეფიქსის დართვით, როგორც ინტერნეტ ტერმინი, ისე დამკვიდრდა.

XVI hotspot

ინტერნეტ ტერმინებიდან ასევე საკმაოდ გავრცელებულია რთული შედგენილი სიტყვა hotspot, პირდაპირი მნიშვნელობით - ცხელი წერტილი, გადატანითი მნიშვნელობით - ინტერნეტთან უსადენო წვდომის ადგილი. მისი მნიშვნელობა სამხედრო ტერმინიდან მომდინარეობს, გულისხმობს სამხედრო ან დაძაბულობის კერას, რაიონს, სადაც საბრძოლო მოქმედებები მიმდინარეობს. ის ასევე აღნიშნავს პოპულარულ და გასართობ ადგილს. სწორედ ამ მნიშვნელობას უკავშირდება კომპიუტერული ტერმინიც, რადგან ის არის საჯარო ადგილი, სადაც შეიძლება მობილური ტელეფონის ან კომპიუტერული მოწყობილობის გამოყენება უკაბელო ინტერნეტთან, ის ინტერნეტთან წვდომის ადგილს აღნიშნავს ინტერნეტ სამყაროში.

XVII cybrary

და ბოლოს, მინდა განვიხილო ტერმინი - cybrary, რომელიც საკმაოდ ახალი კომპიუტერული ლექსიკური ერთეულია და dictionary.cambridge.org - ის თანახმად აღნიშნავს ჩანაწერების, სურათების და ა.შ. კრებულს, რომლებიც ხშირად ეხება ლიტერატურას ან საგანმანათლებლო საგნებს, მათი წაკითხვა კი შესაძლებელია ინტერნეტში. ის ტერმინიდან - library დამკვიდრდა ინტერნეტ სამყაროში და ტელესკოპური ლექსიკური ერთეულია. ის, ვინც ქმნის და

პასუხისმგებელია ამ ადგილზე, კი არის cybrarian, აღნიშნულ შემთხვევაშიც librarian (ბიბლიოთეკარი) - დან მომდინარეობს.

3.3.1. დასკვნა

შეუძლებელია ყველა ინტერნეტ ტერმინის განხილვა, თუმცა ზემოთაღნიშნული ძირითადი და ფართო გამოყენების ინტერნეტ ტერმინების სემანტიკური და ეტიმოლოგიური გააზრების შედეგად გამოვლინდა, რომ

1. ინტერნეტ ტერმინების უმეტესობა სიტყვაწარმოების ისეთ ხერხებს ექვემდებარება, როგორებიცაა პრეფიქსაცია და თხზვა, ასევე გვხვდება აკრონიმიის მაგალითები. კერძოდ, კვლევაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ anti, intra, web, hyper აქტიურად გამოიყენება პრეფიქსაციის დროს. გვხვდება -er სუფისისგან ნაწარმოები სიტყვებიც, რომლებიც გამოყენებულია სხვა კომპიუტერული ტერმინების წარმოებისას. ასევე წარმოდგენილია ისეთი ტელესკოპური ტერმინები, როგორებიცაა vlog და cybrary;
2. სხვადასხვა სემანტიკური ველის შექმნა, რაც მიუთითებს ინტერნეტ ტერმინოლოგიის სწრაფ განვითარებაზე, წარმოდგენილია cyber - იდან, web - იდან ნაწარმოები ლექსიკური ერთეულები და დარგები. ასევეა ლექსიკური ერთეული cookie, რომლისგან წარმოებული ყველა ტერმინი მოტივირებულია და ბირთვული ინგლისურიდან არის მიღებული. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვების შედეგად შეიძლება ითქვას, რომ სემანტიკური ველში გაერთიანებული ტერმინების რაოდენობა მუდმივად იზრდება;
3. წმინდა კომპიუტერული ტერმინების მაგალითები - intranet, extranet, cybrary;
4. განხილული მაგალითებიდან ჩანს, რომ ზოგიერთი ტერმინის ინტერნეტ მნიშვნელობის გასაგებად საჭიროა მათი უფრო ღრმა ეტიმოლოგიური კვლევა, მაგალითად ასეთია - spam, avatar, cookie.;

5. ემპირიული კვლევის შედეგად ვლინდება, რომ ინტერნეტ ტერმინებში ცალკე ჯგუფად იკვეთება უარყოფითი კონოტაციის მქონე ლექსიკური ერთეულები, რომლებიც უკავშირდება თაღლითობას ინტერნეტის გზით (phishing, whaling და ა.შ.) მნიშვნელობის ფუნქციიდან გამომდინარე.

3.4. კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები

სანამ უშუალოდ აღნიშნულ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკურ განხილვაზე გადავალ, საინტერესოა, მიმოვიხილოთ კომპიუტერული ვირუსების წარმოქმნის ისტორია. ცნობილია, რომ თავდაპირველად კომპიუტერული ვირუსი გაჩნდა, როგორც თავისებური თამაში. 1962 წელს ამერიკის შეერთებულ შტატებში მეცნიერებმა გამოიგონეს საკმაოდ უცნაური თამაში სახელად დარვინი (Darwin), რომელიც კომპიუტერის მეხსიერებაში რამდენიმე პროგრამის, სახელად „ორგანიზმები“ ჩატვირთვას გულისხმობდა. ერთი მოთამაშის მიერ შექმნილი ორგანიზმები ანადგურებდნენ მეორის მიერ შექმნილებს, გამარჯვებული კი საარსებო სივრცეს იპყრობდა. შესაბამისად, გამარჯვებულად ითვლებოდა ის მოთამაშე, რომლის ორგანიზმები იპყრობდნენ მთელ მეხსიერებას და აგროვებდნენ უფრო მეტ ქულას. თამაში მალე პოპულარული გახდა სხვა სასწავლო და კვლევით ცენტრებში. 1972 წელს გამოქვეყნდა სტატია ამ თამაშის აღწერილობით, მასში პირველად გამოიყენეს ტერმინი, რომელსაც ეწოდა პროგრამა-„ორგანიზმების“ ერთ-ერთ ნაირსახეობა. დროთა განმავლობაში ამ პროგრამამ შეიცვალა თავისი მნიშვნელობა, რადგან შეიქმნა სხვა მრავალი მსგავსი სახის თამაში, მათმა სიმრავლემ კი კომპიუტერული სისტემის „გაჭედვა“ გამოიწვია: ის აზიანებდა სხვა პროგრამებს და თავად ვრცელდებოდა.

კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიდან განვიხილე შემდეგი - *virus, worm, Trojan horse, macro virus, toolkit, hacker, bug, Troll, bot, zombies, evil twin* (სულ 10 ბაზისური ლექსიკური ერთეული და მათგან ნაწარმოები 15 ლექსიკური ერთეული).

I virus

საკუთრივ სიტყვათშეთანხმება computer virus (კომპიუტერული ვირუსი) პირველად ფრედ კოენმა გამოიყენა 1983 წელს. ტერმინის გამოყენება ეფუძნებოდა ფუნქციურ მსგავსებას ნამდვილ სამედიცინო ვირუსებსა და კომპიუტერულ

ვირუსებს შორის; მსგავსად სამედიცინო ვირუსებისა, მათაც თვითგამრავლება ახასიათებთ უკვე არსებულ პროგრამებზე მიმაგრებით, რაც იწვევს კომპიუტერული სისტემის უსაფრთხოებაზე თავდასხმას.

ინგლისური ენის ონლაინ ლექსიკონში - dictionary.com, სიტყვა virus(ვირუსი) აღნიშნავს იმდენად პატარა ორგანიზმს, რომლის დანახვა შეუძლებელია მიკროსკოპის გარეშე, ის ინფექციისა და დაავადების გადამტანია. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი გადატანითი მნიშვნელობით აღნიშნავს ისეთ პროგრამებს, რომლებიც მონაცემთა დაზიანების მიზნით იქმნება. ის შესაძლოა კომპიუტერის სისტემაში „იმალეზოდეს.“ სამედიცინო ვირუსის მსგავსად, კომპიუტერული ვირუსებიც მონაცემთა დაზიანების თვალსაზრისით განსხვავდება ერთმანეთისგან, რადგან ზოგიერთი მათგანი ნაკლები საფრთხის შემცველია, სხვებს კი, შესაძლოა უფრო სერიოზული შედეგები მოჰყვეს, როგორცაა მონაცემების წაშლა და მათი სიტყვების უაზრო თანმიმდევრობად გარდაქმნა.

როგორც ცნობილია, ვირუსთან ბრძოლის საუკეთესო საშუალებაა antivirus, ანუ ანტივირუსული პროგრამები. ამ შემთხვევაშიც კომპიუტერული ტერმინი ეფუძნება სამედიცინოს და წარმოადგენს ვირუსის საწინააღმდეგო საშუალებას.

როგორც ვხედავთ, ორივე შემთხვევაში სიტყვის კომპიუტერული მნიშვნელობა უკავშირდება მის პირველად მნიშვნელობას და მსგავსება ორ რეფერანტს შორის მათი ფუნქციიდანაა გამომდინარე. კერძოდ, კომპიუტერული ვირუსიც, სამედიცინო ვირუსის მსგავსად, ვრცელდება და აზიანებს მონაცემებს. და ასევე, მის საწინააღმდეგოდ შექმნილია ანტივირუსული პროგრამები, რომელთა მიზანი, სამედიცინო ვირუსების მსგავსად, ვირუსების აღმოჩენა და განადგურებაა.

II worm

კომპიუტერული ვირუსის ერთ-ერთი ნაირსახეობაა worm, ანუ ჭია. კომპიუტერული ტერმინების ლექსიკონში - Dictionary of Computer and Internet Terms(2009), ის შემდეგნაირად არის განმარტებული - a destructive computer program that spreads through the Internet or a LAN by transmitting itself to other computers from the infected one (გამანადგურებელი კომპიუტერული პროგრამა,

რომელიც ვრცელდება ინტერნეტით ან ლოკალური ქსელით დაინფიცირებული ქსელიდან).

როგორც ჩვეულებრივი ჭიები დაძვრებიან ტალახსა და ნიადაგში, ისე კომპიუტერული ვირუსები მოძრაობენ კომპიუტერის მეხსიერებასა და მყარ დისკზე მისი დაზიანების მიზნით. მათი აღმოჩენა რთულია, რადგან უხილავი ფაილები არ ჩანს კომპიუტერის ზედაპირზე. მათ, ნამდვილი ჭიების მსგავსად, აქვთ რეპროდუქცირების უნარი, ისინი გადადიან სხვადასხვა სისტემაში მომხმარებლის ნების გარეშე. შესაძლებელია, რომ მათ სხვა კომპიუტერული პროგრამებიც „დაავირუსონ“, რადგან ელექტრონული ფოსტითაც შეუძლიათ გავრცელება. როგორც ვხედავთ, სიტყვის პირველადი მნიშვნელობა მეტაფორიზაციის შედეგად გაფართოვდა და შეიძინა კომპიუტერული ვირუსის მნიშვნელობა, რომელიც ხშირ შემთხვევაში უხილავი ფაილია. ის შესამჩნევი ხდება მხოლოდ მაშინ, როდესაც კომპიუტერი იწყებს ნელა მუშაობას ან ექმნება სხვა პრობლემა.

აღსანიშნავია, ვირუსს worm - თან დაკავშირებული სიტყვათშეთანხმება stormworm. ის ეხება მასიურ შეტაკებას, რომელიც მოხდა ათასობით კომპიუტერზე ევროპასა და ამერიკის შეერთებულ შტატებში 2007 წლის 19 იანვარს. როგორც ვხედავთ, ამ შემთხვევაში, storm ანუ შტორმი გადატანითი მნიშვნელობით არის გამოყენებული და ასევე დაკავშირებულია მის თავდაპირველ მნიშვნელობასთან, რადგან აღნიშნულმა შეტევამ გლობალური დაზიანება გამოიწვია.

III Trojan horse

აღსანიშნავია, რომ ვირუს-ჭიას, თავისი ფუნქციური მნიშვნელობით, უპირისპირდება Trojan horse, ტროას ცხენი, ხოლო თუ რა კავშირი აქვს მას კომპიუტერულ ვირუსთან, ამისთვის უნდა გავიხსენოთ ძველი ბერძნული მითი ტროას ცხენის შესახებ.

როგორც ვიცით, ბერძნულ მითოლოგიაში ტროას ცხენი არის უზარმაზარი ხის ცხენი, რომელიც ტროას ომის მე-10 წელს ეპეიოსმა ათენას შთაგონებით ააგო. ბერძნებმა შიგ ოდისევსი და სხვა რჩეული გმირები ჩასვეს, ცხენი მიაგორეს ტროას კარებთან და მტერს თავი მოაჩვენეს, თითქოს, ომს თავი მიანებეს და

ჯარი უკან გააბრუნეს. ტროელები ბერძნებს მზაკვრობას ვერ მიუხვდნენ და ცხენი ღმერთის მიერ მიძღვნილ საჩუქრად მიიღეს და შეიტანეს ქალაქში. ღამით ცხენიდან მეომრები გადმოვიდნენ, თავიანთ ჯარს ქალაქის გალავნის კარები გაუღეს და ტროა მიწასთან გაასწორეს. გადატანითი მნიშვნელობით „ტროას ცხენი“ მტრისგან მიძღვნილ საჩუქარს ნიშნავს, რითაც იგი მოწინააღმდეგეს მახეს უგებს, ანუ მზაკვრულ ხრიკს აღნიშნავს.

კომპიუტერულ სამყაროში ტროას ცხენი ვირუსის ერთ-ერთ სახეობაა. ონლაინ ტექნიკურ ლექსიკონში - techdict.ge, ის განმარტებულია, როგორც შენიღბული მავნე ფუნქციის მქონე პროგრამა, კომპიუტერული ვირუსის ნაირსახეობა. აღსანიშნავია, რომ ასეთი ტიპის ვირუსები, ერთი შეხედვით, ისეთივე რეგულარული პროგრამებია, როგორებიცაა თამაშები, მათი უფრო ახალი მიმზიდველი ვერსიები, სასარგებლო დამხმარე პროგრამები და ანტივირუსების მსგავსი პროგრამებიც კი. თუმცა, როგორც კი მომხმარებელი გახსნის მათ, მაშინვე იწყება მონაცემების დაზიანება. ამ საშიში ვირუსის თავიდან აცილების ერთ-ერთ საშუალებას წარმოადგენს ის, რომ მომხმარებელმა წინასწარ უნდა იცოდეს პროგრამის შესახებ და არ გახსნას ის, რადგან გახსნის შემდეგ ვირუსი მომენტალურად იწყებს გავრცელებას. ვირუს worm - ისგან განსხვავებით ის არ მრავლდება და არ იგზავნება სხვა კომპიუტერის ქსელში, რადგან მხოლოდ კონკრეტული პროგრამის უკან იმალება მისი ვირუსული ბუნება.

მამასადამე, ტროას ვირუსი, როგორც კომპიუტერული ტერმინიც, ფიგურალურად არის ბოროტი, ავი განზრახვის” მატარებელი პროგრამა, რომელიც შექმნილია მონაცემების დაზიანების მიზნით. ამის გაგება კი მისი შეფარული მდგომარეობის გამო შეუძლებელია, რადგან ერთი შეხედვით კომპიუტერისთვის სასარგებლო პროგრამას წარმოადგენს და მხოლოდ მისი გახსნის შემდეგ ავლენს რეალურ ბუნებას.

ასევე აღსანიშნავია, რომ არსებობს **Trojan horse** - ის სხვადასხვა ვარიანტი. კერძოდ:

Remote administration Trojans (RAT) - მომხმარებელს საშუალებას აძლევს დისტანციურად სრულად გააკონტროლოს სხვისი კომპიუტერულ სისტემა, რაც ნიშნავს, რომ მას შეუძლია წაიკითხოს ის, რასაც მომხმარებელი კითხულობს,

ჩაწეროს ეკრანზე არსებული კადრები, დააკოპიროს და წაშალოს ფაილები და სხვა;

Backdoor Trojans - ჰაკერების დახმარებით სხვადასხვა პროგრამის დაყენება ხდება სხვის კომპიუტერში, რაც სხვადასხვა ფაილთან თუ დისკებთან მარტივი წვდომის საშუალებას იძლევა. ამ მავნე ვირუსს ასევე ადვილად შეუძლია არსებული ფაილების შეცვლა და სხვა პროგრამების დაყენება ინტერნეტიდან;

Network Redirection Trojans - როგორც სახელწოდებიდან ჩანს, აღნიშნავს კომპიუტერული ქსელის მონაცემების შეცვლასა თუ სხვა მიზნებისთვის გამოყენებას. კონკრეტული შეტევების საშუალებით მარტივად არის შესაძლებელი მონაცემების გადამისამართება და სხვა მიზნებისთვის გამოყენება.

Distributed Attacks Trojans - ათასობით მავნე პროგრამა, რომელიც შეიძლება თვეების განმავლობაში ვრცელდებოდეს და შემდეგ შეიძლება გამოყენებულ იქნას, როგორც საერთო სამიზნედ თავდასხმისთვის. ის საბოლოოდ იწვევს სერვერის მუშაობის შეწყვეტას, ასევე შესაძლებელია ინფორმაციის შეგროვება და მოგვიანებით გამოყენება.

როგორც ვხედავთ, ყველა მოცემულ შემთხვევაში ტროას ცხენის პროგრამა არის ნებისმიერი პროგრამა, რომელიც მალავს თავის ბოროტ ზრახვებს და იწვევს კომპიუტერების სხვადასხვანაირად დაზიანებასა და ფუნქციონირების შეწყვეტას. ამ შემთხვევაში ნათელია, რომ გაფართოვდა სიტყვა Trojans - ის, როგორც კომპიუტერული ვირუსის მნიშვნელობა და სხვადასხვა კონოტაცია შეიძინა ფუნქციიდან გამომდინარე (იხ. სურათი 10, გვ. 99).



IV macro virus

კომპიუტერული ვირუსებიდან ასევე საყურადღებოა macro virus, რომელიც მაკროვირუსს, ანუ მაკროენაზე დაწერილ ვირუსს ნიშნავს. მოცემული სიტყვის სემანტიკის გასაგებად, თავდაპირველად უნდა განვმარტოთ კომპიუტერული ტერმინი macro. ის არის მომხმარებლის მიერ დაწერილი მაკრობრძანება ანუ ბრძანებათა თანამიმდევრობა კომპიუტერისთვის. როგორც დამოუკიდებელი ერთეული, სუფთა კომპიუტერულ ტერმინად ითვლება. რაც შეეხება სიტყვათა შეთანხმებას macro virus, ის არის ვირუსი, რომელიც ჩაწერილია გარკვეულ აპლიკაციებში და სხვადასხვა ფაილის მერე ხდება მისი გააქტიურება, ისინი საკმაოდ საშიში ვირუსებია, რადგან იმალებიან დოკუმენტებში და მხოლოდ სპეციალური კოდით შეიძლება მათი მოშორება.

V rootkit

კომპიუტერული მავნე პროგრამებიდან ინტერესს იწვევს კომპიუტერული ტერმინი rootkit, რომელიც შედგება ორი ფუძისგან root + kit. აღსანიშნავია, რომ root, როგორც კომპიუტერული ტერმინი ნიშნავს დირექტორიას, კატალოგს, ანუ დისკის არეს, რომელზედაც ჩაწერილია ფაილების სახელები და მისამართი. სიტყვა kit კი წარმოადგენს ნაკრებს, კომპლექტს თუ დამხმარე პროგრამებს. ტერმინი თავდაპირველად აღნიშნავდა ინსტრუმენტების კომპლექტს, რომლებიც გამოიყენებოდა ოპერაციულ სისტემებზე ადმინისტრაციული წვდომისთვის. დროთა განმავლობაში მისი მნიშვნელობა გაფართოვდა და ის ახლა არის მავნე პროგრამის სახეობა, რომელიც ოპერაციულ სისტემაში მოხვედრისას ინიღბება და უხილავი ხდება ანტივირუსული და მავნე პროგრამებისაგან დამცავი მექანიზმებისთვის. ძირითადად გამოიყენება სხვის კომპიუტერში უნებართვოდ დისტანციური შეღწევის მიზნით. ის ითვლება მავნე პროგრამების ერთ - ერთ სერიოზულ ტიპად, რადგან მათი გამოყენება შესაძლებელია დისტანციურად სისტემებზე წვდომის მისაღებად და ასევე მავნე ოპერაციების შესასრულებლად.

როგორც ვხედავთ, მოცემული ტერმინის შემთხვევაში სიტყვა გახდა წმინდა კომპიუტერული ტერმინი და მეტაფორიზაციის შედეგად ის არის უარყოფითი მნიშვნელობის მატარებელი, რადგან წარმოადგენს ვირუსის ერთ-ერთ სახეობას, რომელიც ჰაკერების მიერ გამოიყენება სხვის კომპიუტერში უნებართვოდ სხვადასხვა პროგრამების დასაყენებლად და ასევე წასაშლელად.

VI hacker

კომპიუტერულ სამყაროში ტერმინი *hacker* - ს ანუ ჰაკერი, ნიშნავს დამნაშავეს, რადგან უნებართვოდ აღწევს სხვის კომპიუტერულ სისტემაში იქ არსებული მონაცემების მოპოვების ან შეცვლის მიზნით. სიტყვა მიღებულია დერივაციის შედეგად: ტერმინის ფუძეა hack + er, სუფიქსის დართვით აგენსის მნიშვნელობა შეიძინა. როგორც ზმნა hack-ის თავდაპირველი მნიშვნელობა გაჩეხა, გაკობაა: to cut, notch, slice, chop something with heavy, irregular blow (გაჭრა, ჩაჭრა მძიმე, არარეგულარული დარტყმით). როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი გადატანითი მნიშვნელობით ნიშნავს სისტემის / კოდის გატეხვას, სხვის კომპიუტერულ სისტემაში უკანონოდ შეღწევას, მონაცემის ჰაკერულად შეცვლას.

გვაქვს არსებითი სახელი hacking - ჰაკერობა, რაც შესაბამისად ნიშნავს სხვის კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვოდ შესვლას.

აღსანიშნავია, რომ ტერმინი hacker პირველად 1960-იან წლებში გამოჩნდა. ჰაკერისთვის აუცილებელია სულ მცირე ორი პროგრამული ენის ცოდნა, ის კარგად უნდა ერკვეოდეს ქსელში და იყენებდეს ყველა სისტემას. ინტერესს იწვევს, რომ ის ოსტატურად უნდა ფლობდეს კომპიუტერს. ასევე აღსანიშნავია ტერმინი cracker, რომელიც არის ჟარგონი და ნიშნავს ისეთ ადამიანს, რომელიც უკანონოდ იჭრება კომპიუტერულ ქსელში და პროგრამებს იყენებს ბოროტი მიზნებისთვის. ზმნა crack-იც რაღაცის დამტვრევას ნიშნავს ძლიერი დარტყმით. თავად ტერმინი 1985 წელს შეიქმნა საკუთრივ ჰაკერების მიერ, თუმცა ისინი უფრო ნაკლებად ძლიერები არიან და ვერც ისე კარგად ერკვევიან კომპიუტერულ პროგრამებში, როგორც ჰაკერები.

როგორც ვხედავთ, მოცემული ლექსიკური ერთეულის შემთხვევაში, დერავაციის შედეგად er- სუფიქსის დართვით სიტყვამ მიიღო კომპიუტერული მნიშვნელობა და გახდა ჰაკერი, მნიშვნელობა დაკავშირებულია კომპიუტერის მონაცემების დაზიანებასა და უნებართვო წვდომასთან. დროთა განმავლობაში გაჩნდა მისი ჟარგონული სინონიმი.

XXI საუკუნის არაოფიციალური რეგისტრის ტერმინს მიეკუთვნება clickjacking, რომელიც რთული სიტყვის ნიმუშია და მიღებული - click + jacking და არის ვებსაიტის მომხმარებლის საქმიანობაში მანიპულირების მავნე ქმედება, ჰიპერბმულების დამალვით, ლეგიტიმური დაწკაპუნებადი შინაარსის ქვეშ, რის შედეგადაც მომხმარებელი ასრულებს ქმედებებს, რომლის შესახებ არ იციან. აღსანიშნავია, რომ jack in არაოფიციალურად, ინტერნეტთან დაკავშირებას ნიშნავს. აღნიშნული ტერმინიც მაგ მნიშვნელობით დამკვიდრდა, თუმცა უარყოფითი კონოტაციის მატარებელია. ლექსიკური ერთეული hijacking არის ტექნიკის გაძარცვა, მისი თავდაპირველი მნიშვნელობა, როგორც ცნობილია, არის თვითმფრინავის გატაცება. აღსანიშნავია, რომ hijacker - ის სინონიმია browser hijacker, ანუ „ ბრაუზერის გამტაცებელი“, იგულისხმება მავნე პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც ინტერნეტ - ბრაუზერის პარამეტრებს ცვლის.

VII bug

რაც შეეხება კომპიუტერულ ტერმინს bug, ინგლისური ენის ონლაინ ლექსიკონში-Cambridge English Dictionary, მისი თავდაპირველი მნიშვნელობა წარმოდგენილია, როგორც „a very small insect” (ძალიან პატარა მწერი). ის გადატანითი მნიშვნელობით გამოიყენება, როგორც მიკრობი, ინფექციის გადამტანი. ტექნიკური თვალსაზრისით კი ის აღნიშნავს კონსტრუქციულ ნაკლს, შეცდომას კომპიუტერულ სისტემაში, პროგრამაში და ა.შ. ის ისეთი ტიპის შეცდომაა, რომლის გამოც კომპიუტერი ვერ ასრულებს ამოცანას. აღსანიშნავია, რომ არსებობს სამი სახის კომპიუტერული შეცდომა:

1.syntax errors - სინტაქსური შეცდომა, როდესაც არ ხდება პროგრამული ენის წესების მიხედვით დაცვა, ხდება მათი დარღვევა;

2.semantic errors - სემანტიკური შეცდომა, როდესაც პროგრამისტი ვერ იგებს პროგრამული ენიდან რაღაც ნაწილის მნიშვნელობას;

3.logic errors - ლოგიკური შეცდომა, როდესაც პროგრამისტი გამოთვლით შეცდომას პოულობს სისტემაში.

საინტერესოა, თუ რატომ დამკვიდრდა ტერმინი bug შეცდომის მნიშვნელობით კომპიუტერულ სამყაროში. ამისთვის უნდა გავიხსენოთ, პირველი შეცდომა, რომელიც დაფიქსირდა კომპიუტერში. კერძოდ, 1947 წლის 9 სექტემბერს ჰარვარდის უნივერსიტეტის კომპიუტერულ მეცნიერებათა გუნდმა აღმოაჩინა, რომ კომპიუტერი ხარვეზებით მუშაობდა. ამას სისტემური ხასიათი ჰქონდა, შესაბამისად გადაწყვიტეს კომპიუტერის მოწყობილობის გახსნა, რის შედეგადაც აღმოაჩინეს ჩრჩილი. კომპიუტერის მოწყობილობაში არსებული მწერი ხელს უშლიდა მის მუშაობას და იწვევდა ხარვეზებს.

როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაში ტერმინი bug პირდაპირი მნიშვნელობით გახდა წმინდა კომპიუტერული ტერმინი, ადგილი ჰქონდა ზემოაღწერილი სიტუაციის მეტაფორიზაციას. აღნიშნულმა ლექსიკურმა ერთეულმა შეიძინა ნაკლის, შეცდომის მნიშვნელობა კომპიუტერულ სისტემასა თუ პროგრამაში. მოცემულ შემთხვევაში მეტაფორიზაციის შედეგად შეცვლილია აღნიშნული სიტყვის სემანტიკა კონკრეტულიდან/ფიზიკურიდან აბსტრაქტულობისკენ.

აღსანიშნავია, რომ de-უარყოფითი პრეფიქსის დართვით მიღებულია წმინდა ტექნიკური ტერმინი debug (ზმნა). ზმნური ფუძით გამოხატულ მოქმედებას საპირისპირო მნიშვნელობა მიენიჭა და შეცდომის აღმოჩენასა და მის აღმოფხვრას ნიშნავს. მისი საშუალებით ხდება ყველა ზემოთ აღნიშნული შეცდომის გამოაშკარავება და შემდეგ განადგურება. როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაში შეიქმნა საპირისპირო მნიშვნელობის კომპიუტერული ტერმინი. ასევე უნდა აღინიშნოს, რომ - er სუფიქსის დართვით ნაწარმოებია არსებითი სახელი - debugger, რომელიც არის ერთგვარი დამხმარე პროგრამა სხვა პროგრამების შესამოწმებლად და გასამართავად.

მაშასადამე, მოცემული ტერმინის შემთხვევაში პრეფიქსისა და სუფიქსის დართვით მიღებულია ზმნა - „debug” და არსებითი სახელი - „debugger” შესაბამისი მნიშვნელობებით. სახეზეა, რომ სიტყვის „bug”, როგორც კომპიუტერული ტერმინის, წარმოება უფრო ფართოდ განვითარდა.

VIII troll

ინტერესს იწვევს ტერმინი troll - ტროლი, რომელიც უკავშირდება სკანდინავიურ მითოლოგიას და არის ზებუნებრივი არსება, გოლიათი ან ჯუჯა. სკანდინავიური მითოლოგიის მიხედვით, ტროლები იყვნენ ადამიანებისადმი მტრულად განწყობილი არსებები. ონლაინ ლექსიკონში - techdict.ge, ის განმარტებულია, როგორც „ინტერნეტ ფორუმებისა და დისკუსიების ანონიმური მონაწილე, რომელიც განხილვაში ჩაბმულია დავა-კამათის გამოწვევისა და სხვა მონაწილეთა გაღიზიანების მიზნით”. როგორც ვხედავთ, ამ შემთხვევაშიც ისეთ ადამიანს ნიშნავს, რომელიც განზრახ აგზავნის შეტყობინებებს სხვების გასაბრაზებლად და გასაღიზიანებლად. ის არის ისეთი ადამიანი, რომელიც აქვეყნებს არაადეკვატურ და პროვოკაციულ ინფორმაციას. ასევე შესაძლოა, რომ მან გამოაქვეყნოს ისეთი მასალა ფორუმზე, რომელიც შფოთის და არეულობის გამომწვევია. ამიტომ კომპიუტერში შეიძლება შეგვხვდეს ასეთი მიმართვა: „Please don't feed the trolls”, რომელიც ნიშნავს „Please, don't reply to inflammatory messages” ანუ არ უპასუხოთ წამქეზებლურ, გამაღიზიანებელ შეტყობინებებს. როგორც ვხედავთ, მეტაფორიზაციის შედეგად გაფართოვდა სიტყვის მნიშვნელობა და ის სპეციალიზებულ ტერმინად იქცა.

IX bot

ასევე ინტერესს იწვევს XXI საუკუნეში საკმაოდ ცნობილი ტერმინი *bot*, რომელიც წარმოადგენს robot - ის სლენგს და განმარტებულია, როგორც პროგრამა-რობოტი, რომელიც არის გამოყენებითი პროგრამა. ის ავტომატურად ასრულებს ერთგვაროვან და განმეორებად მარტივ ამოცანებს და ძირითადად გამოიყენება ინტერნეტში. გარდა ამისა, არსებობენ ისეთი ბოტები, რომლებიც წარმოადგენენ მავნე და საზიანო პროგრამებს. ბოტებმა შეიძლება შეასრულონ კონკრეტული ბრძანებები მომხმარებლის ცოდნის გარეშე და მათი გამოყენება მოხდეს არასასურველი მიზნებისთვის. მათ ასევე შეუძლიათ უნებართვოდ გააგზავნონ მოთხოვნები სხვადასხვა საიტებთან. მაგალითად, არსებობს spambot, რომლის მიზანია სპამის გაგზავნა, რომელიც არის არასასურველი მესიჯი, ასევე მოიცავს სხვადასხვა რეკლამასა და კომპიუტერისთვის საზიანო პროგრამებს.

უნდა აღინიშნოს ბოტისგან ნაწარმოები სიტყვა - botnet, რომელიც არის კომპიუტერული ჯგუფი და კონტროლდება ერთი წყაროდან. მიუხედავად იმისა, რომ botnet შეიძლება გამოყენებულ იქნეს სამეცნიერო მიზნებისთვის, ამას ჰაკერებიც იყენებენ, როგორც მავნე პროგრამას, რომლის მეშვეობით აქვთ წვდომა სხვის კომპიუტერთან და შეუძლიათ მისი დავირუსება. აღსანიშნავია, რომ ჰაკერები მას ქმნიან სხვადასხვა მიზნებისთვის, ეს შეიძლება იყოს ვირუსების გასავრცელებლად, ასევე სპამების გასაგზავნად მეილის მეშვეობით ან სერვისზე შეტევებისთვის.

ამრიგად, მოცემული კომპიუტერული ტერმინი ბოტი, რომელიც წარმოადგენს რობოტის სლენგს, დამკვიდრებულია, როგორც სპეციალიზებული ტერმინი და ასევე მისგან ნაწარმოებია ისეთი ტერმინები, როგორებიცაა spambot და botnet, რომლებიც ასევე უკავშირდება კომპიუტერული მონაცემების უნებართვოდ და მავნე მიზნებისთვის გამოყენებას. შესაბამისად, როგორც ვხედავთ, დროთა განმავლობაში გაფართოვდა ლექსიკური ერთეულის სემანტიკა, მან შეიძინა უარყოფითი კონოტაცია და გაჩნდა მისგან ნაწარმოები სხვადასხვა სიტყვა, რომელიც მოტივირებულია და უკავშირდება მის ცენტრალურ მნიშვნელობას.

X zombies

კომპიუტერული ვირუსის აღმნიშვნელი ტერმინებიდან მინდა გამოვყო სიტყვა zombie, ზომბი, ზომბირებული კომპიუტერი. კერძოდ, ის წარმოადგენს ჰაკერის მიერ გატეხილ ან ტროიანით დავირუსებულ კომპიუტერს, რომელსაც უცხო პირი კომპიუტერის მფლობელისგან მალულად იყენებს ამა თუ იმ უკანონო ქმედების განხორციელებისთვის საკუთარი ვინაობის დაფარვის მიზნით. რადგან კომპიუტერის მესაკუთრისთვის უცნობია ეს ბოროტი განზრახვა, ასეთი კომპიუტერი მეტაფორულად შედარებულია გამოგონილ ზომბს და შინაარსიდან გამომდინარე მიიღო ეს სახელწოდება. მრავალი ასეთი ტიპის შეტევა ერთად კი შედარებულია „zombie horde attack“- ს ანუ “ზომბის ჯგუფების შეტევა”.

XI evil twin

და ბოლოს, ასევე საინტერესოა სიტყვათშეთანხმება evil twin, რომელიც არის მავნე უსადენო ინტერნეტის წყარო, იგი ერთი შეხედვით ლეგიტიმურია, მაგრამ მიზნად ისახავს უნებლიედ მომხმარებლების პირადი ინფორმაციის გამჟღავნებას. შეიძლება ითქვას, რომ არის უკაბელო ადგილობრივი ქსელი. ამ ტიპის შეტევა შეიძლება გამოყენებულ იქნეს პაროლების მოსაპარავად, კავშირების მონიტორინგისთვის ან ფინანსური თაღლითობისთვის, ასევე მოიცავს თაღლითური ვებ - გვერდის შექმნასა და მისი მეშვეობით ადამიანთა მოტყუებას.

ასევე საინტერესოა, როგორ არის ეს ტერმინი დაკავშირებული კომპიუტერულ სამყაროსთან. Evil twin შეგვიძლია ვთარგმნოთ, როგორც ბოროტი ორეული, რომელიც ფილმებში წარმოდგენილია როგორც ანტაგონისტი, იგი არის მთავარი გმირის იდენტური ფიზიკურად, თუმცა რადიკალურად განსხვავებული პიროვნულად. წარმოადგენს მის არაბიოლოგიურ ტყუპისცალს, რომელიც ნებისმიერ დროს შეიძლება გაჩნდეს ადამიანის ცხოვრებაში და მისით მანიპულირებდეს და სხვადასხვა ცუდი, ბოროტი საქმიანობისკენ უბიძგოს გაუცნობიერებლად.

აღსანიშნავია, რომ ბოროტი ორეულის ცნება ასევე ანტიკურ მითოლოგიას უკავშირდება, კერძოდ კი ის არის ზოროასტრიზმის ერთ-ერთ მიმართულებასთან - ზურვანიზმთან კავშირში, სადაც წარმოდგენილია ტყუპი სრულიად რადიკალურად განსხვავებული ბუნებით - სიკეთე და ბოროტება. ასეთი

დუალისტური ტყუპები ამერიკულ მითოლოგიაშიც გვხვდება. ამჟამად, საკმაოდ ბევრი ფილმია მსგავსი თემატიკით და ასევე, საკმაოდ გავრცელებული ტერმინია კომპიუტერულ ვირუსებთან მიმართებაშიც.

როგორც ვხედავთ, როგორც ტერმინი კომპიუტერულ ტექნოლოგიაში იგი აღწერს ყალბ უსადენო წვდომის წერტილს, რომელიც შექმნილია ისე, რომ გამოიყურებოდეს როგორც ჭეშმარიტი, ამ დროს კი სხვადასხვა ბოროტი მიზნებით მოხდება მისი გამოყენება მომხმარებლის გაუცნობიერებლად. ცალსახაა, რომ მომხმარებელი წარმოადგენს უშუალოდ პიროვნებას, რომელიც იყენებს მის კომპიუტერებს ბოროტი მიზნებისთვის ჰაკერის ანუ ბოროტი ორეულის მანიპულირებით.

3.3.1. დასკვნა

ამრიგად, განხილული 11 ინგლისურენოვანი ვირუსისა და ხარვეზის აღმნიშვნელი კომპიუტერული ტერმინის ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზის შედეგად გამოვლინდა, რომ:

1. კომპიუტერულ ტერმინოლოგიაში ცალკე ლექსიკურ-სემანტიკური ველი იკვეთება, რომელიც აერთიანებს ვირუსებისა და ხარვეზების აღმნიშვნელ ტერმინებს;
2. სიტყვათწარმოების აქტიურ საშუალებად რჩება დერივაცია როგორც სუფიქსების, ასევე პრეფიქსების გამოყენებით. ასევე საკმაოდ მრავლადაა რთული სიტყვებიც;
3. თითქმის ყველა ტერმინის შემთხვევაში გვხვდება მისგან ნაწარმოები უკვე სხვა ლექსიკური ერთეული, ეს შეიძლება იყოს მისი ერთ-ერთი ვარიანტი / სახეობა, სინონიმური ან საპირისპირო მნიშვნელობის სემანტიკის მქონე ერთეული;
4. ლექსიკურ ერთეულთა სემანტიკური ცვლილება აშკარა ვიზუალური მსგავსებისა ან ფუნქციური შესაბამისობის საფუძველზე ხდება

მეტაფორიზაციის საშუალებით. ზოგიერთი ტერმინი მითოლოგიას უკავშირდება და როგორც ტექნიკური ტერმინი რეალურ მოვლენას აღნიშნავს. ასევე არის პიროვნების აღმნიშვნელი ტერმინებიც, რომლებმაც კომპიუტერული მნიშვნელობები შეიძინეს. ზოგიერთი ტერმინის შემთხვევაში საჭიროა უფრო ღრმა ეტიმოლოგიური კვლევა კომპიუტერული მნიშვნელობის გასაგებად.

3.5. III თავის დასკვნა

მე-3 თავში წარმოვადგინე 38 ბაზისური ლექსიკური ერთეულისა და მათგან ნაწარმოები 96 ლექსიკური ერთეულის ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზი შესაბამისი სფეროების მიხედვით.

1. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებითა და კვლევის შედეგად დადასტურდა, რომ კომპიუტერული ტერმინები ინგლისური ენის გამდიდრების მნიშვნელოვანი წყაროა;
2. ინგლისურ ენაში კომპიუტერული ტერმინებისთვის გამოყენებული ლექსიკური მარაგის შევსება ხდება სიტყვათა ლექსიკურ-სემანტიკური ცვლილებების შედეგად. კერძოდ, ახალი ცნება გამოიხატება უკვე არსებული სიტყვის კომპიუტერული მნიშვნელობის დამატებით. თუმცა კვლევის შედეგად დასტურდება წმინდა კომპიუტერული ტერმინების შემთხვევებიც;
3. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ უმეტეს შემთხვევაში სემანტიკური ცვლილების შედეგად მოხდა სიტყვის ცენტრალური, ძირითადი მნიშვნელობის გაფართოება ისეთი პრინციპების გათვალისწინებით, როგორებიცაა :

- ა) ანალოგია;
 - ბ) ვიზუალური მსგავსება;
 - გ) ფუნქციური მსგავსება;
 - დ) სიტუაციური მსგავსება.
4. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ სემანტიკური ცვლილება განპირობებულია სამივე ტიპის მიზეზით:
- ა) ლინგვისტურით - აღნიშნულის ნიმუშია გაანალიზებული ლექსიკური ერთეულების პოლისემიური განვითარება;
 - ბ) ისტორიულით - კომპიუტერული ტექნოლოგიების წარმოქმნა და მზარდი განვითარება;
 - გ) სოციალურით - აღნიშნული ტერმინების წარმოქმნა და გამოყენება, უპირველეს ყოვლისა, გარკვეულ სოციალურ ჯგუფთან, კერძოდ, კომპიუტერული მეცნიერების სპეციალისტებთან და კომპიუტერის მომხმარებლებთან არის დაკავშირებული;
5. კვლევის შედეგად ჩანს, რომ კომპიუტერული ლექსიკის აღმნიშვნელ ერთეულებში ცალკე ჯგუფად იკვეთება სხვადასხვა სემანტიკური ველი, რომლებშიც შედის საერთო მნიშვნელობის აღმნიშვნელი ტერმინები ფუნქციებიდან გამომდინარე;
6. ინტერნეტ ტერმინების უმეტესობა სიტყვაწარმოების ისეთ ხერხებს ექვემდებარება, როგორებიცაა პრეფიქსაცია და თხზვა, გვხვდება აკრონიმიის მაგალითები. ასევე წარმოდგენილია ტელესკოპური ტერმინები;
7. კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზის დროს რიგ ტერმინთა შემთხვევაში საჭიროა მათი ეტიმოლოგიური კვლევა, რადგან ისინი ანტიკურ სამყაროს, მითოლოგიასა თუ ძველ ტრადიციებს უკავშირდებიან და მათი ტექნიკური მნიშვნელობის გაგება თუ გააზრება უფრო ღრმა კვლევას მოითხოვს.

თავი IV. კომპიუტერულ ტერმინთა კომპონენტური ანალიზი და კონცეპტუალური მეტაფორა

4.1. კომპიუტერულ ტერმინთა კომპონენტური ანალიზი

როგორც ნაშრომის თეორიულ ნაწილში არის აღნიშნული, ლექსიკურ მნიშვნელობათა ანალიზის ერთ-ერთი გზაა სიტყვის მნიშვნელობების ძირითად ნაწილებად დაშლა ანუ მათი დეკომპოზიცია. ლექსემის მნიშვნელობა შეიძლება დაიშალოს იმ ელემენტებად, რომლებიც ქმნიან მის სემანტიკას. მაგალითად, ამ თვალსაზრისით, შეგვიძლია განვიხილოთ სიტყვისგან bar მიღებული ლექსიკური ერთეულები, რომლებიც აერთიანებს ერთ სემანტიკური მარკერს. კერძოდ, taskbar/toolbar/title/status bar - ს ყველა მოიცავს WINDOWS -ის პროგრამას (მის ერთგვარ დამხმარე საშუალებას წარმოადგენენ). სიტყვების მნიშვნელობის შედარების დროს საერთო სემანტიკური ნიშანი აღინიშნება + ით, ხოლო დიფერენციალური, განმასხვავებელი - ით. ლიჩი აღნიშნულ ნიშნებს *სემანტიკურ ოპოზიტებს* უწოდებს (1985:90).

როგორც ნაშრომის წინა თავებში არის წარმოდგენილი კომპიუტერული ტერმინების სემანტიკური ანალიზიდან ჩანს, სიტყვების უმეტესობა მეტაფორიზაციის შედეგად არის მიღებული და ასევე მათი საწყისი ლექსემა პოლისემიურია, ანუ როგორც კვლევების შედეგად ვლინდება, კომპიუტერული ტერმინების აღმნიშვნელი სიტყვების უმეტეს ნაწილს გააჩნია რამდენიმე მნიშვნელობა. ამგვარად, გადავწყვიტე, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით დავადგინო რა კავშირი აქვს კომპიუტერული ტერმინების სხვადასხვა მნიშვნელობას ერთმანეთთან. კომპონენტური დეკომპოზიცია კი დამეხმარება ამის უკეთ და ზუსტად წარმოსაჩენად.

კერძოდ, წინათავებში წარმოდგენილი კომპიუტერული ტერმინებიდან შევარჩიე 22 ტერმინი, რომელთა უმეტესი ნაწილი პოლისემიურია - ყველა მათგანს ერთზე მეტი დენოტატი შეესაბამება. ზოგიერთ შემთხვევაში სემების უკეთ წარმოსაჩენად შევარჩიე წმინდა კომპიუტერული ტერმინები სინონიმებისა და ანტონიმების სახით. თანმიმდევრულად განვიხილე შემდეგი კომპიუტერული

ტერმინები - *tablet, key, memory, bus, log, browse, freeze up, firewall, shareware, freeware, wizard, cyberpunk, hotspot, virus, worm, Trojan Horse, bug, Troll, zombies* (22 ლექსიკური ერთეული).

კომპიუტერის ძირითადი ნაწილების აღნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიდან, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით განვიხილავ შემდგენ სიტყვებს - *tablet, key, memory, bus*. ყველა მათგანი არის პოლისემიური არსებითი სახელი.

I tablet

როგორც ნაშრომის მე-2.1. ქვეთავშია აღნიშნული, ტაბლეტი მიეკუთვნება პორტატიული კომპიუტერის ტიპს, რომელიც ჩვეულებრივ უფრო პატარაა, ვიდრე ლეპტოპი. ის არის პოლისემიური სიტყვა და მისი კომპიუტერული მნიშვნელობა გაფართოების შედეგია, რადგან ყველა სემაში იკვეთება ტაბლეტის მახასიათებლები, როგორც თხელი და ბრტყელი ზედაპირის მქონე საგანი. მაშასადამე, როგორც კომპიუტერული ტერმინი არის ტაბლეტი, ხოლო ბირთვულ ინგლისურში არის წარმოდგენილი, როგორც ხის ან ქვის წარწერიანი ფირფიტა ან დაფა.

კომპონენტური ანალიზის მეშვეობით სქემის სახით ასე წარმოვადგინე სიტყვა tablet-ის ორი მნიშვნელობის მახასიათებელი, გამოვყავი საერთო და განმასხვავებელი სემანტიკურ მარკერები + და - ნიშნებით. მნიშვნელობა 1 არის სიტყვის თავდაპირველი მნიშვნელობა ან კომპიუტერულ მნიშვნელობამდე შეძენილი, ხოლო მნიშვნელობა 2 უკვე, როგორც ტექნიკური სიტყვის ნიშანი, რადგან თითქმის ყველა შემთხვევაში მოგვიანებით განვითარებული მახასიათებელია.

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|-------------------------------|----------------------|----------------------|
| ბრტყელი | + | + |
| დასაწერი რამ | + | + |
| დამზადებული ხისგან ან ქვისგან | + | - |
| ელექტრონული ხელსაწყო | - | + |

როგორც კომპონენტური ანალიზიდან ჩანს, tablet - ის ორივე მნიშვნელობას აქვს საერთო მახასიათებლები. სემების შედარებისას ჩანს კავშირი ტერმინის პირველად მნიშვნელობასთან და შემდგომ შეძენილ ახალ ტექნიკურ მნიშვნელობასთან, რომელიც მეტაფორაზაციის შედეგია. კერძოდ საერთო მახასიათებელია ერთგვარი ბრტყელი ხელსაწყო, რომელიც სენსორულია და მასზე დაწერაც შესაძლებელია. როგორც ხის ან ქვის ფირფიტების შემთხვევაში, რომლებიც ძირითადად წარწერებისთვის გამოიყენება.

II key

პოლისემიური არსებითი სახელია ასევე key. მისი თავდაპირველი მნიშვნელობა არის საკეტის, კარის და მსგავსი საგნების გასაღები. ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი წარმოადგენს ღილაკს, ბურთულიან გადამრთველს. კომპონენტური ანალიზის გამოყენებით შეგვიძლია შემდეგი სემანტიკური მარკერები წარმოვადგინოთ. მნიშვნელობა 1 კვლავაც არის სიტყვის პირველადი მნიშვნელობა, ხოლო მნიშვნელობა 2 უკვე შეძენილი ანუ კომპიუტერული -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|---------------------------------|----------------------|----------------------|
| გამოიყენება რაღაცის გასახსნელად | + | + |
| კონტროლის ან წვდომის საშუალება | + | + |
| მეტალისგან დამზადებული | + | - |
| ეხება კომპიუტერულ მონაცემებს | - | + |

როგორც ლექსიკური დეკომპოზიციის შედეგად ჩანს, ტერმინს key აქვს მსგავსი თვისებები, როგორც გასაღებს, ანუ გამოიყენება კარის და მსგავსი საგნების გასაღებად. ამ შემთხვევაში ასოციაციური კავშირი გაჩნდა კომპიუტერულ სისტემასთან, რადგან სისტემაში შესვლისთვის ან გარკვეული მონაცემების მისაღებადაც საჭიროა შეიყვანოთ გარკვეული საკვანძო სიტყვა ან პაროლი ანუ გვჭირდება “გასაღები.” მონაცემთა წვდომა key-ის გამოყენებით ჩაკეტილი კარის გაღების მსგავსია.

III memory

ასევე ინტერესს იწვევს ტერმინი memory, რომლის თავდაპირველი მნიშვნელობაა მეხსიერება, ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი არის კომპიუტერის ფიზიკური ნაწილი და ინფორმაციის დამგროვებელ მოწყობილობას აღნიშნავს. ლექსიკური დეკომპოზიციის შედეგად შემდეგი კომპონენტები წარმოვადგინე -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|---------------------------------------|----------------------|----------------------|
| გამოცდილების დაგროვება | + | + |
| დაკავშირებულია ადამიანის ტვინთან | + | - |
| დაკავშირებულია ელექტ. მოწყობილობასთან | - | + |
| მონაცემების დაგროვება | - | + |

ორივე განმარტებიდან ნათელია, რომ memory ეხება გამოცდილების შენახვისა და აღდგენის შესაძლებლობას. როგორც კომპიუტერული ტერმინი ფიგურალურად შეგვიძლია შევადაროთ ადამიანის ტვინს, რომელიც ინახავს გამოცდილებასა და ფაქტებს. ანალოგიური ფუნქცია აქვს აღნიშნულ ნაწილს კომპიუტერშიც.

IV bus

კომპიუტერის ძირითადი ნაწილების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან ასევე მინდა გამოვყო სიტყვა bus, რომლის მნიშვნელობები კომპონენტური ანალიზის მეთოდით შემდეგნაირად იქნება წარმოდგენილი -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|--------------------------------------|----------------------|----------------------|
| სამგზავრო საშუალება | + | - |
| ელექტრონული მოწყობილობა | - | + |
| სიგნალების გაკონტროლება | - | + |
| ერთი მიმართულებიდან მეორესთან დაკავ. | + | + |

როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაშიც, bus არის ერთგვარი საკომუნიკაციო გზა და საშუალება კომპიუტერში. მას დამაკავშირებელი ფუნქცია აქვს, როგორც რეალურ სატრანსპორტო საშუალებას. სიტყვა bus - თან დაკავშირებით ასევე აღსანიშნავია ტერმინი port, რომლის სემანტიკურ მარკერებად დაშლა აღარ ჩავთვალე საჭიროდ, რადგან ამ შემთხვევაშიც, ანალოგიის პრინციპზე დაყრდნობით, ცალსახაა სემანტიკური ცვლილება - ძირითადი მნიშვნელობის გაფართოება, მეტაფორიზაციის საშუალებით. კერძოდ, port, როგორც კომპიუტერული ტერმინი არის ფიზიკური წერტილი, საიდანაც კომპიუტერზე ან სხვა მოწყობილობაზე წვდომა ან შეერთება ხდება. პორტიც ხომ ერთგვარი დამაკავშირებელი საშუალებაა ქალაქისთვის გემებთან და მსგავს საშუალებებთან.

რაც შეეხება კომპიუტერის აღმნიშვნელ ლექსიკურ ერთეულებს, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით განვიხილავ შემდეგ ლექსიკურ ერთეულებს - *log, surf, scroll, freeze up*. ყველა მათგანი არის პოლისემიური ზმნა.

V log

როგორც ნაშრომის მე-2.3 ქვეთავში არის აღნიშნული, ზმნა log პოლისემიური სიტყვაა. როგორც კომპიუტერული ტერმინი ის აღნიშნავს სხვადასხვა ქრონოლოგიურ ჩანაწერს, ეს, უპირველეს ყოვლისა, კომპიუტერული სისტემის გამოყენებას, ცვლილებას უკავშირდება, რომელიც ხორციელდება

კომპიუტერის მონაცემებში. მოცემული ლექსიკური ერთეულის მთავარი მნიშვნელობა კი არის სხვადასხვა სახის ჟურნალში, ფორმულარში და სხვ. ჩაწერა, რეგისტრაცია. როგორც კომპიუტერული ტერმინი log გვხვდება ფრაზული ზმნების სახით და სისტემაში შესვლას, ჩართვას ნიშნავს. კომპონენტური ანალიზის მეთოდით შეგვიძლია შემდეგი სემანტიკური მარკერები გამოვაკლინოთ -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|--------------------------------------|----------------------|----------------------|
| ინფორმაციის ასახვა წერილობითი ფორმით | + | + |
| რეგისტრაცია | + | + |
| სისტემაში შესვლა ან დარეგისტრირება | - | + |
| ჩანაწერის შენახვა | + | + |

სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად ნათელია, რომ სიტყვის როგორც პირველად, ასევე როგორც კომპიუტერული ტერმინის მნიშვნელობებში, იკვეთება გარკვეული ჩანაწერის აღმნიშვნელი სემა, შესაბამისად წერილობითი და სისტემური ხასიათისაა. როგორც ვხედავთ, კომპიუტერულმა ტერმინმა ისეთი მნიშვნელობა შეიძინა, რომელიც მის სისტემასა და მონაცემებს ეხება და ძირითადად დამკვიდრებულია, როგორც ფრაზა - log in / on, რომელსაც გაუჩნდა ოპოზიტი - log off / out ანუ შეიძინა სისტემაში შესვლისა და გამოსვლის ფუნქციების მნიშვნელობები.

VI surf

სიტყვის surf, როგორც ზმნის, თავდაპირველი მნიშვნელობაა სერფინგით, დაფით ცურვა, ტალღებზე სრიალი. როგორც კომპიუტერული ტერმინი კი ნიშნავს ინტერნეტით სარგებლობას, ინტერნეტში ნავიგაციის მოხდენას, საიტიდან საიტზე გადასვლას. სქემის სახის აღნიშნული ლექსიკური ერთეული შეგვიძლია შემდეგნაირად წარმოვადგინოთ -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|--------------------------|----------------------|----------------------|
| ტალღებზე სრიალი | + | - |
| სწრაფი მოძრაობა | + | + |
| საიტიდან საიტზე გადასვლა | - | + |

სიტყვის მთავარი მნიშვნელობა და კომპიუტერული ტერმინის სემანტიკური დიფერენციალური ნიშნების გამოკვეთით ჩანს, ორივე შემთხვევაში საერთო სემა არის გარკვეული სახის სწრაფი მოძრაობა, რომელიც მეტაფორულად ჰგავს სერფინგის მოძრაობას ტალღებზე, კომპიუტერულ სამყაროში - საიტიდან საიტზე გადასვლას და გამოსახულების სწრაფ ცვლას.

VII browse

ასევე პოლისემიური სიტყვაა browse. აღნიშნული ტერმინის შემთხვევაში გამოვყავი 3 სემა სემანტიკური მარკერების უკეთ წარმოსაჩენად, რადგან, ვფიქრობ, აღნიშნულმა ტერმინმა სემების გარკვეული ევოლუციის შედეგად შეიძინა კომპიუტერული მნიშვნელობა. მამასადამე, მნიშვნელობა 1 და მნიშვნელობა 2 არის სიტყვის პირველადი სემები, ხოლო მნიშვნელობა 3 უკვე - კომპიუტერული.

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნ. 1</i> | <i>მნიშვნ.2</i> | <i>მნიშვნ.3</i> |
|---------------------------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| ბალახის ძოვა | + | - | - |
| სხვადასხვა საგნის თვალიერება, შერჩევა | - | + | - |
| კომპ. საიტების, ფაილების თვალიერება | - | - | + |
| ნელი, აუჩქარებელი მოძრაობა | + | + | + |

როგორც ვხედავთ, მოცემული სიტყვის მნიშვნელობა გაფართოვდა, ჯერ დაუკავშირდა წიგნის და მსგავსი საგნის თვალთვალსა თუ შერჩევას და შემდგომ ასევე გავრცელდა კომპიუტერულ სამყაროში, საიტების თვალთვალის მნიშვნელობით. შეიძლება ითქვას, რომ სამივე შემთხვევაში ეს არის ნელი და აუჩქარებელი პროცესი. ასევე აღსანიშნავია, რომ მართალია, როგორც კომპიუტერული ტერმინი მნიშვნელობით უფრო მე-2 სემანტიკურ მარკერთან არის ახლოს, თუმცა ის პირველი მნიშვნელობის გაფართოების შედეგად არის მიღებული, ეს უკანასკნელი ერთგვარ მაკავშირებელ რგოლად შეიძლება ჩაითვალოს.

VIII freeze up

კომპონენტური ანალიზის თვალსაზრისით ასევე საინტერესოა ფრაზული ზმნის ზოგადი და ტექნიკური მნიშვნელობის სემები. კერძოდ, freeze up - ის მთავარი მნიშვნელობაა გაშეშება, შებორკვა, შებოჭვა. როგორც ტექნიკურ ტერმინსაც, ანალოგიური მნიშვნელობა აქვს, თუმცა იგულისხმება კომპიუტერის “გაყინვა” ანუ მისი ყველა მოქმედების გაჩერება. მოცემული ფრაზული ზმნის შემთხვევაში შემდეგი სემანტიკური მარკერები გამოვყავი -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|-----------------------------|----------------------|----------------------|
| გაყინვა, ყინულად ქცევა | + | - |
| სისტემის, პროგრამის გაჭედვა | - | + |
| მოქმედების შეწყვეტა | + | + |

როგორც ვხედავთ, სიტყვის მნიშვნელობის გაფართოების შედეგად, როგორც კომპიუტერული ტერმინი, აღნიშნავს სისტემურ ბრძანებებზე უარის თქმას, რაც ფიგურალურად ნიშნავს გაყინვას ანუ გაჭედვას კომპიუტერულ სამყაროში.

რაც შეეხება კომპიუტერული ტერმინების აღმნიშვნელ ლექსიკურ ერთეულებს, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით განვიხილავ შემდეგ ტერმინებს - *shareware* ≠ *freeware*, *firewall* და *wizard*.

IX shareware ≠ X freeware

ნაშრომის მე-3.2 ქვეთავის მიხედვით, საკმაოდ ბევრი კომპიუტერული პროგრამა არის ნაწარმოები ერთეულისგან -ware, მათ განსხვავებული ფუნქციები აქვთ მნიშვნელობებიდან გამომდინარე. კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკური კვლევის დროს არაერთი ოპოზიტური ტერმინი შემხვდა, ამიტომ გადავწყვიტე კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით შევადარო ისეთი ოპოზიტური ტერმინები, როგორებიცაა - shareware (მნიშვნელობა 1) და freeware (მნიშვნელობა 2). ისინი წმინდა კომპიუტერულ ტერმინებს წარმოადგენენ. სქემის სახით კი ეს შემდეგნაირად იქნება წარმოდგენილი -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>shareware</i> | <i>freeware</i> |
|-------------------------|------------------|-----------------|
| პროგრამული უზრუნველყოფა | + | + |
| ფასიანი პროგრამა | + | - |
| უფასო პროგრამა | - | + |

როგორც ვხედავთ, მოცემულ შემთხვევაში ორივე მათგანი არის დაკავშირებული პროგრამულ უზრუნველყოფასთან, თუმცა აქვთ განსხვავებული დატვირთვა, რადგან shareware არის ფასიანი პროგრამული უზრუნველყოფა, ხოლო მეორე არის მისი საწინააღმდეგო მნიშვნელობის ანუ freeware უფასო პროგრამული უზრუნველყოფა. მართალია, აღნიშნული ტერმინები არ არიან ნაწარმოები პოლისემიური არსებითი სახელებიდან, თუმცა კომპონენტური

დეკომპოზიცია მაინც შესაძლებელია ორი მონოსემიური ტერმინის სემანტიკური მარკერების შედარებისას.

XI firewall

კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ტერმინებიდან firewall არის ერთგვარი ბარიერი, ფილტრი კომპიუტერის ჰაკერული შემოტევისგან დასაცავად. ლექსების მთავარი ანუ პირველადი მნიშვნელობა უკავშირდება ცეცხლისგან დასაცავ საშუალებას (სიტყვასიტყვით მნიშვნელობიდან გამომდინარე). გამოვყავი შემდეგი სემანტიკური სემები -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|---------------------------|----------------------|----------------------|
| დაზიანებისგან დაცვა | + | + |
| ცეცხლისგან დაცვა | + | - |
| ჰაკერული შეტევისგან დაცვა | - | + |

როგორც ვხედავთ, firewall- ის ფუნქცია კომპიუტერულ სამყაროშიც არის მსგავსი მისი პირველადი მნიშვნელობისა. ის წარმოადგენს ერთგვარ კედელს, ბარიერს ჰაკერების წინააღმდეგ და ცალსახად ორივე მნიშვნელობის შემთხვევაში სემანტიკური მარკერი წარმოდგენილია, როგორც დაცვა.

XII wizard

კომპიუტერული ტერმინების კომპონენტური ანალიზის თვალსაზრისით ინტერესს იწვევს ლექსიკური ერთეული wizard, ჯადოქარი. აღსანიშნავია, რომ პირველი სემანტიკური მარკერები სწორედ ცოცხალი / არაცოცხლის აღმნიშვნელი ნიშნები იყო. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერულ სამყაროში ცოცხალი არსებების აღმნიშვნელმა ტერმინებმა

შეიძინეს კონკრეტული ფუნქცია, მათ შორისაა wizard, რომელიც არის პროგრამა, მაგრამ ფუნქციებით და ასევე მნიშვნელობით სწორედ საწყისი ლექსიმის თავდაპირველ მნიშვნელობასთან არის კავშირში. კერძოდ -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|--|----------------------|----------------------|
| ცოცხალი | + | - |
| არაცოცხალი | - | + |
| დამხმარე საშუალება პრობლემის მოსაგვარებლად | + | + |

როგორც ვხედავთ, სიტყვის ორივე მნიშვნელობის შემთხვევაში სემანტიკურ ნიშანს წარმოადგენს რაღაც დამხმარე ძალა. ლექსიკური ერთეულის საწყისი მნიშვნელობა არის ჯადოქარი, რომელსაც შეუძლია დახმარება გაუწიოს გასაჭირში მყოფ ადამიანს. კომპიუტერულ პროგრამებშიც wizard დადებითი მნიშვნელობითაა და არის ისეთი პროგრამა, რომელიც მომხმარებლისთვის აიოლებს ამა თუ იმ დავალების შესრულებას.

რაც შეეხება ინტერნეტის აღმნიშვნელ ტერმინებს, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით განვიხილავ შემდეგ ტერმინებს - *cyberpunk*, *hotspot*, *phishing / smishing*.

XIII cyberpunk

როგორც ნაშრომის მე-3.3 ქვეთავში არის აღნიშნული, ცალკე სემანტიკურ ველს შეიძლება მივაკუთვნოთ ერთეულიდან cyber- მიღებული კომპიუტერული ტერმინები, რომელთაც სხვადასხვა მნიშვნელობა აქვს. ემპირიულ კვლევაზე დაყრდნობით, მათ შორის საკმაოდ მრავლადაა უარყოფითი მნიშვნელობის სიტყვებიც. კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით გადავწყვიტე განვიხილო cyberpunk, ის არის ნეოლოგიზმი და ასევე 2 მნიშვნელობითაა

წარმოდგენილი ინტერნეტ სამყაროში. კერძოდ, გამოვყავი შემდეგი სემანტიკური მარკერები -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|------------------------------------|----------------------|----------------------|
| დაკავშირებულია ინტერნეტთან | + | + |
| ცოცხალი არსება | + | - |
| სამეცნიერო ფანტასტიკის ჟანრი | - | + |
| უარყოფითი მნიშვნელობის მატარებელია | + | + |

როგორც ვხედავთ, აღნიშნული სიტყვის ორი მნიშვნელობა სახელწოდებიდან გამომდინარე უკავშირდება ინტერნეტს, თუმცა პირველი მნიშვნელობა არის ანტისოციალური ადამიანი, რომელიც კომპიუტერს ხშირად დესტრუქციული ქმედებებისთვის იყენებს, ხოლო მეორე მნიშვნელობის შემთხვევაში კი მან შეიძინა უშუალოდ ჟანრის მნიშვნელობა, ამ შემთხვევაშიც ის არის უარყოფითი კონოტაციის მატარებელია, რადგან სასტიკი, მკაცრი საზოგადოების მიერ არის კონტროლირებული და პესიმიზმისა და აჯანყების თემებს ეხება.

XIV hotspot

ინტერნეტ ტერმინებიდან ასევე მინდა გამოვყო საკმაოდ გავრცელებული ლექსიკური ერთეული hotspot, რომელიც პოლისემიური შედგენილი არსებითი სახელია. მოცემულ შემთხვევაშიც გადავწყვიტე სიტყვის 3 მნიშვნელობის კომპონენტური სემების წარმოდგენა კომპიუტერული მნიშვნელობის საილუსტრაციოდ -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნ. 1</i> | <i>მნიშვნ.2</i> | <i>მნიშვნ.3</i> |
|-----------------------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| დაძაბულობის კერა | + | - | - |
| საჯარო ადგილი | + | + | + |
| გასართობი ადგილი | - | + | - |
| უკაბელო ინტერნეტთან დასაკ. ადგილი | + | - | + |

სამივე მნიშვნელობის სემანტიკური მარკერების ანალიზიდან ჩანს, რომ მთავარი კომპონენტი არის ადგილი, თუმცა თავდაპირველად ის დამკვიდრდა, როგორც დაძაბულობისა და საომარი მოქმედების ადგილი, შემდეგ კი შეიძინა პოპულარული, გასართობი ადგილის მნიშვნელობა, მაგალითად - The Manhattan is one of the best hotspots in town. ხოლო როგორც კომპიუტერული ტერმინი, ის ასევე საჯარო ადგილს უკავშირდება, საიდანაც შესაძლებელია უკაბელო ინტერნეტთან წვდომა და სარგებლობა, მაგალითად, ეს შესაძლოა იყოს კაფეები - ⁵ There are wi-fi hotspots in all our cafes.

XV phishing & XVI smishing

როგორც ნაშრომის მე-3.3 ქვეთავში არის აღნიშნული, ორივე ინტერნეტ ტერმინი მიეკუთვნება თაღლითობასა და პირადი ინფორმაციის გამოძალვას. მოცემულ შემთხვევაშიც გადავწყვიტე აღნიშნული ტერმინები შემედარებინა ერთმანეთისთვის. შეიძლება ითქვას, რომ მათი ჰიპერსემა არის - internet fraud (ინტერნეტ თაღლითობა), ხოლო phishing და smishing ჰიპერონიმები არიან. სქემის სახით შეგვიძლია შემდეგი საერთო და განმასხვავებელი სემანტიკური მარკერები გამოვყოთ.

⁵<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hotspot?q=HOTSPOT>

| <i>კომპონენტები</i> | <i>phishing</i> | <i>smishing</i> |
|---|-----------------|-----------------|
| ინტერნეტ თაღლითობა | + | + |
| პირადი სახის ინფორმაციის გამოძალვა | + | + |
| თაღლითობა იმეილის გაგზავნის საშუალებით | + | - |
| თაღლითობა სმს-ების გაგზავნის საშუალებით | - | + |

ორივე ტერმინის დეკომპოზიციის შედეგად ჩანს, რომ ორივე მათგანი ინფორმაციის უკანონოდ მოპოვებას, გამოტყუებას უკავშირდება ინტერნეტის მეშვეობით. თუმცა თუ phishing - ის შემთხვევაში იმეილით იგზავნება ყალბი ლინკები, smishing - ის შემთხვევაში ეს უკავშირდება სმს-ის დახმარებით ყალბი ლინკების გაგზავნასა და ინფორმაციის გამოტყუებას თაღლითური გზით.

და ბოლოს, კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით მინდა განვიხილო შემდეგი ტერმინები - *virus, worm, Trojan Horse, bug, Troll, bot, zombies*, რომლებიც ვირუსის ან ხარვეზის აღმნიშვნელია.

XVII virus

თავდაპირველად გადავწყვიტე განვიხილო საკუთრივ ტერმინი virus, ვირუსი. აქვე ვიტყვი, რომ ისე შეიძლება ჩაითვალოს, როგორც ჰიპერსემა, ხოლო worm და Trojan Horse, როგორც მისი ჰიპერონიმები. ამიტომ, ვფიქრობ, გონივრულია აღნიშნულ ჰიპერსემის სემანტიკური მარკერები განვიხილო -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნელობა 1</i> | <i>მნიშვნელობა 2</i> |
|--------------------------------------|----------------------|----------------------|
| პატარა ინფექციის გადამტანი ორგანიზმი | + | - |
| პატარა მავნე პროგრამა | - | + |
| ხელოვნურად შექმნილი | + | + |
| ახასიათებს თვითგამრავლება | + | + |
| შექმნილია დაზიანებისთვის | + | + |
| რთულია მათი აღმოჩენა | + | + |

როგორც ვხედავთ, წარმოდგენილ სემანტიკურ მარკერებში რამდენიმე საერთო სემა, კერძოდ 4, იკვეთება პირველადი და კომპიუტერული მნიშვნელობების ანალიზის დროს. დაკვირვებამ ცხადყო, რომ ფიგურალური მსგავსება აშკარაა, რადგან კომპიუტერული ვირუსებიც, ბიოლოგიური ვირუსების მსგავსად, პატარა პროგრამებია, რომლებიც განადგურებისთვის ხელოვნურად არიან შექმნილი და ასევე ახასიათებთ თვითგამრავლება ორივე შემთხვევაში.

XVIII worm / XIX Trojan horse

ემპირიულ მასალაზე დაკვირვების შედეგად შეიძლება ითქვას, რომ კომპიუტერულ ტერმინოლოგიაში ცალკე ლექსიკურ-სემანტიკური ველი იკვეთება, რომელიც აერთიანებს ვირუსების აღმნიშვნელ ტერმინებს. კომპონენტური ანალიზის მეთოდის გამოყენებით გადავწყვიტე, განვიხილო ორი ვირუსი worm და Trojan horse. აღსანიშნავია, რომ ისინი საპირისპირო მნიშვნელობის წყვილს ქმნიან. ორივე სიტყვის კომპონენტური ანალიზისას კი შემდეგი სემანტიკური მარკერები გამოვყავი -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>worm</i> | <i>Trojan Horse</i> |
|--------------------------|-------------|---------------------|
| კომპიუტერული ვირუსი | + | + |
| ცოცხალი არსება | - | - |
| მითოლოგიას უკავშირდება | - | + |
| თვითგამრავლება შეუძლია | + | - |
| შენიღბული მავნე პროგრამა | + | + |

როგორც ვხედავთ, ორივე მათგანი წარმოადგენს ვირუსს, თუმცა worm -ის მნიშვნელობა ეტიმოლოგიურად უკავშირდება ჭიას, ხოლო Trojan Horse ბერძნული მითოლოგიიდან მომდინარეობს. სემანტიკური ანალიზიდან ასევე ჩანს, რომ worm სწრაფად მრავლდება, ასევე ის უფრო ნაკლებად საშიში ვირუსია, ხოლო Trojan Horse -ის, შენიღბული ბუნების გამო, ამოცნობა რთულია და გაცილებით უფრო დამაზიანებელი შედეგები აქვს კომპიუტერისთვის.

XX bug

როგორც მე-3.4 ქვეთავში არის განმარტებული, bug არის კომპიუტერული სისტემის თუ პროგრამის ხარვეზი, ნაკლი. კომპიუტერული მნიშვნელობის უფრო ზუსტი ანალიზისთვის მოცემულ შემთხვევაში გამოვყავი 3 მნიშვნელობის სემანტიკური მარკერები -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>მნიშვნ. 1</i> | <i>მნიშვნ.2</i> | <i>მნიშვნ.3</i> |
|------------------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| პატარა მწერი | + | - | - |
| მიკრობი, ინფექციის გადამტანი | - | + | - |
| პროგრამული შეცდომა | - | - | + |
| პრობლემის გამომწვევი | - | + | + |

როგორც მე-3.4 თავში არის აღწერილი, სიტყვა bug - ის კომპიუტერული მნიშვნელობა უშუალოდ დაკავშირებულია მის თავდაპირველ მნიშვნელობასთან. ამ კონკრეტულ შემთხვევაში მისი მნიშვნელობა პირდაპირ გახდა კომპიუტერული. თუმცა კომპონენტური ანალიზის შედეგად ჩანს, რომ ყველა შემთხვევაში ეს უკავშირდება პრობლემის გამოწვევას, კომპიუტერული თვალსაზრისით აბსტრაქტული მნიშვნელობა შეიძინა ხარვეზის სახით, რომელიც შეიძლება იყოს სხვადასხვა ტიპის. შესაძლოა, რომ ეს უბრალოდ დამთხვევაა, თუმცა ფაქტია, რომ ამ შემთხვევაშიც შეგვიძლია კანონზომიერების აღმოჩენა და ლექსიკური ერთეულის კომპიუტერული მნიშვნელობის შემენისას მოტივაციის პოვნა.

XXI troll /XXII zoombies

როგორც კომპიუტერული ტერმინების ლექსიკური სემანტიკიდან ჩანს, ხშირად გვხვდება პიროვნების აღმნიშვნელი სიტყვები, რომელთაც სხვადასხვა ეტიმოლოგია აქვთ. ზოგიერთი მათგანი დადებითი კონოტაციისაა, მაგალითად wizard, ზოგიერთი კი - უარყოფითი. შეიძლება ითქვას, რომ ასეთი სიტყვები ცალკე ლექსიკურ-სემანტიკურ ველს ქმნიან. მაგალითად, troll და zoombies. გადავწყვიტე, მათი კომპონენტური ანალიზი ერთად წარმოვადგინო შესაბამისი სემანტიკური მახასიათებლების მიხედვით -

| <i>კომპონენტები</i> | <i>troll</i> | <i>zoombies</i> |
|------------------------------------|--------------|-----------------|
| გამოგონილი არსება / არსებები | + | + |
| უკავშირდება მითოლოგიას | + | - |
| უკავშირდება სამეცნიერო ფანტასტიკას | - | + |
| ვინაობა დაფარულია | - | + |
| მოაქვს ზიანი, არეულობა | + | + |

მოცემულ სიტყვათა მნიშვნელობების დეკომპოზიციის შედეგად ჩანს, რომ ორივე შემთხვევაში ისინი ზიანის მომტანები არიან. ტროლები იწვევენ შფოთსა და არეულობას, ხოლო ზომბები მალულად იყენებენ სხვების კომპიუტერებს, რასაც, ბუნებრივია, სერიოზული საზიანო ქმედებები მოაქვს უშუალოდ მესაკუთრისთვის. ორივე ტერმინი დაკავშირებულია ძირითად ეტიმოლოგიასთან, ასოციაციური კავშირის შედეგად კი დამკვიდრდნენ კომპიუტერულ სამყაროში.

4.1.2. დასკვნა

1. 22 კომპიუტერული ტერმინის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულების კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ თითქმის ყველა შემთხვევაში სიტყვების პირველად და გადატანით მნიშვნელობებს შორის სემანტიკური კავშირი განპირობებულია ენობრივი მეტაფორიზაციის შედეგად;
2. აღნიშნული კომპიუტერული ტერმინების სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად, შეიძლება ითქვას, რომ მართალია, სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, როგორც წესი, სიტყვების პირდაპირი მნიშვნელობები არის უფრო მყარი, ზოგიერთი ტერმინის კომპიუტერული მნიშვნელობა ფართოდ არის დამკვიდრებული და აქტიურად გამოიყენება, როგორც მათი ძირითადი მნიშვნელობები, მაგალითად, ასეთი ტერმინებად შეიძლება ჩაითვალოს- *tablet, log, browse, hotspot, troll* და სხვა;
3. სემანტიკური მარკერების საილუსტრაციოდ მოყვანილია, როგორც ერთი ტერმინის სულ მცირე ორი მნიშვნელობის სემანტიკური მარკერები, ასევე ზოგიერთ შემთხვევაში წარმოდგენილია სიტყვის მეორე, არაზოგადი მნიშვნელობა, რადგან ის წარმოადგენს ერთგვარ მაკავშირებელ რგოლს პირველად და ტექნიკურ მნიშვნელობებს შორის. შეიძლება ითქვას, რომ ამ უკანასკნელის მნიშვნელობის გაფართოების შედეგია კომპიუტერული ტერმინის მიღება. კერძოდ, განხილული ტერმინებიდან ასეთი - *hotspot* და *browse*;
4. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად განხილულია ცალკეული სიტყვების წყვილები სინონიმებისა და ანტონიმების სახით, ასევე პიროვნების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიც. მათი კვლევის

შედეგად ასევე ვლინდება საერთო და განმასხვავებელი სემანტიკური მარკერები;

5. დაკვირვებამ ცხადყო, რომ შესაძლებელია წმინდა კომპიუტერულ ტერმინსაც გაუჩნდეს ერთზე მეტი მნიშვნელობა და იყოს პოლისემიური, მაგალითად cyberpunk, რომელიც დაკავშირებულია ლექსიკური ერთეულების სწრაფ განვითარებასთან;
6. როგორც კვლევის შედეგად ჩანს, წმინდა კომპიუტერული ტერმინები შეიძლება ერთზე მეტი მნიშვნელობით გამოიყენებოდეს, რაც შეიძლება ითქვას, რომ ამ ეტაპზე გამონაკლისის სახით გვხვდება, თუმცა შესაძლოა, ჩაითვალოს გარკვეულ ტენდენციად, რადგან მათი რიცხვი დროთა განმავლობაში იზრდება.

4.2. კონცეპტუალური მეტაფორა და ტექნიკური ტერმინები

როგორც აღვნიშნეთ, სპეციფიკური ენობრივი ერთეულები და სტრუქტურები არის საჭირო კონცეპტუალური კატეგორიების გამოსახატავად. ასევე ხაზგასასმელია, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები ხშირად უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება, ამის ნათელი დადასტურებაა კომპიუტერული ტერმინები.

ახალი ენობრივი სტრუქტურების შექმნის ერთ-ერთი გზაა ენის მეტაფორული გამოყენება. მეტაფორის საშუალებით სტრუქტურები ერთი კონცეპტუალური დონიდან ასახულია მეორეზე, რომლის მეშვეობითაც შესაძლებელია ერთი ცნების გაგება მეორის საშუალებით. ეს პროცესი განსაკუთრებით აქტუალურია ტერმინოლოგიური მეტაფორების ფორმირებისას, რომლებიც სწორედ კონცეპტუალურ მეტაფორას ეფუძნება. როგორც ვხედავთ, მეტაფორა ჩვენი ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, შესაბამისად, ჩვენი კონცეპტუალური სისტემა მეტაფორული ხასიათისაა.

შემდეგ ცხრილში წარმოვადგინე 8 კომპიუტერული ტერმინის პირველადი და მეტაფორიზაციის გარდაქმნის შედეგად მიღებული მნიშვნელობები, რომლებიც ნათლად ასახავს მათ შორის არსებულ ასოციაციურ კავშირს.

| | კომ. სიტყვა | პირველადი მნიშვნელობა | მეტაფორული მნიშვნელობა |
|----|-----------------------------|----------------------------------|--|
| 1. | boot (v) | ფეხის, წიხლის დარტყმა ძლიერად | კომპიუტერის სამუშაო რეჟიმში მოყვანა |
| 2. | turtle (n) | კუ | კომპიუტერული გრაფიკული სისტემის კურსორი, ჩვეულებრივ სამკუთხედის ან კუს ფორმის, რომელსაც |

| | | | |
|----|-------------------------|----------------------------------|---|
| | | | დავალების შესაბამისად შეუძლია ეკრანზე გამოსახულების შექმნა |
| 3. | spider (n) | ობობა | სპეციალური კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც ინტერნეტში ავტომატურად აგროვებს და ახარისხებს ინფორმაციას, ახდენს ვებ-საიტების ინდექსაციას. |
| 4. | bridge (n) | ხიდი | ადგილობრივი ქსელების ურთიერთ დამაკავშირებელი მოწყობილობა |
| 5. | shell (n) | ნიჟარა | პროგრამული გარსი, მომხმარებლის ოპერაციული სისტემის კომპონენტებთან წვდომის ინტერფეისი |
| 6. | handshake (v) | ხელის ჩამორთმევა | ქსელურ მოწყობილობებს შორის სიგნალების გაცვლა, რაც მათ შორის კავშირის დამყარებაზე მიუთითებს |
| 7 | thumbnail (n) | ხელის ცერის ფრჩხილი | გრაფიკული ფაილის მინიატურა, შემცირებული გამოსახულება, რომელიც მისი იდენტიფიცირების გასაადვილებლად გამოიყენება |
| 8 | deselect (v) | პარლამენტიდან გარიცხვა, დათხოვნა | მონიშვნის გაუქმება კომპიუტერში |

როგორც მოცემული ცხრილიდან ჩანს, მეტაფორის როლი ტექნიკური ტერმინების ფორმირებაში წარმოადგენს სხვადასხვა სახის ინფორმაციის ტრანსფორმაციას, რომელიც ემყარება ადამიანის მეხსიერების კოგნიტიურ მექანიზმებს.

მეტაფორიზაციის მეშვეობით ახალი ცნებები დაკავშირებულია უკვე არსებულ კონცეპტებთან, მათი ფუნქციიდან გამომდინარე. ზემოთ განხილული ტერმინებიდან ჩანს, რომ ზოგიერთი კომპიუტერული ტერმინი ცოცხალ არსებას უკავშირდება და ვიზუალური მსგავსების საფუძველზე იქცა ტექნიკურ ტერმინად, მაგალითად, ესენია - turtle, spider, shell.

ზოგიერთი კომპიუტერული ტერმინის მნიშვნელობა კი გარკვეული მოქმედების აღმნიშვნელია და კომპიუტერული მნიშვნელობაც სიტყვის ძირითად ცნებას უკავშირდება, მაგალითად boot, handshake, deselect. მეტაფორული გარდაქმნის შედეგად მიღებულია არსებითი სახელები, რომელთა მნიშვნელობაც ასევე სიტყვის პირველად მნიშვნელობასთან არის კავშირში ფუნქციიდან გამომდინარე, მაგალითად, thumbnail, bridge.

4.2.2. დასკვნა

1. განხილული 8 კომპიუტერული ტერმინის საფუძველზე ვლინდება, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება და ეფუძნება სხვადასხვა გარდაქმნას, შესაძლოა ვიზუალური ან ფუნქციური მსგავსებების საფუძველზე;
2. მეტაფორის როლი ტექნიკური ტერმინების ფორმირებაში წარმოადგენს სხვადასხვა სახის ინფორმაციის ტრანსფორმაციას, რომელიც ემყარება ადამიანის მეხსიერების კოგნიტიურ მექანიზმებს.

4.3. პოლისემია და სემანტიკური ქსელი

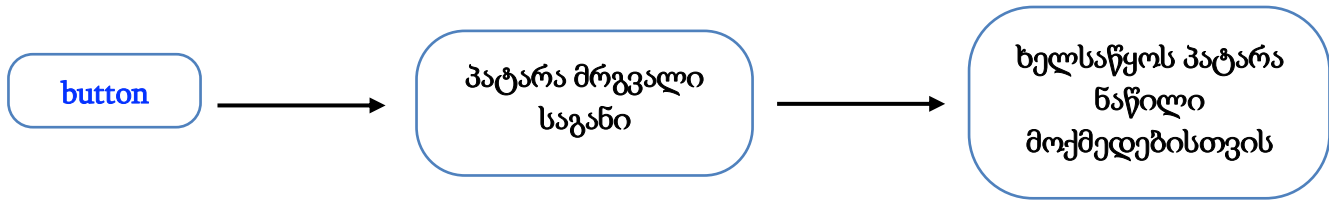
სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, პროტოტიპული მნიშვნელობა ენობრივი ერთეულის ყველა გამოყენებას ვერ ფარავს, მაგრამ პოლისემიური ერთეულის ყველა მნიშვნელობა და გამოყენების ყველა შემთხვევა სემანტიკურად დაკავშირებულია ერთმანეთთან და ამ კავშირების ახსნა შესაძლებელია (გამყრელიძე, et al 2008).

როგორც ვიცით, პოლისემია არის ფენომენი, რომლის დროსაც ლექსიკური ერთეული ასოცირდება ორ ან მეტ მნიშვნელობასთან, რომლებიც გარკვეულწილად დაკავშირებულია. ის ასახავს კონცეპტუალურ გამოხატულებას და უფრო მენტალურ დონეზეა, ვიდრე წმინდა ზედაპირულზე. ამ თვალსაზრისით, პოლისემია ფუნდამენტურად კონცეპტუალური ფენომენია.

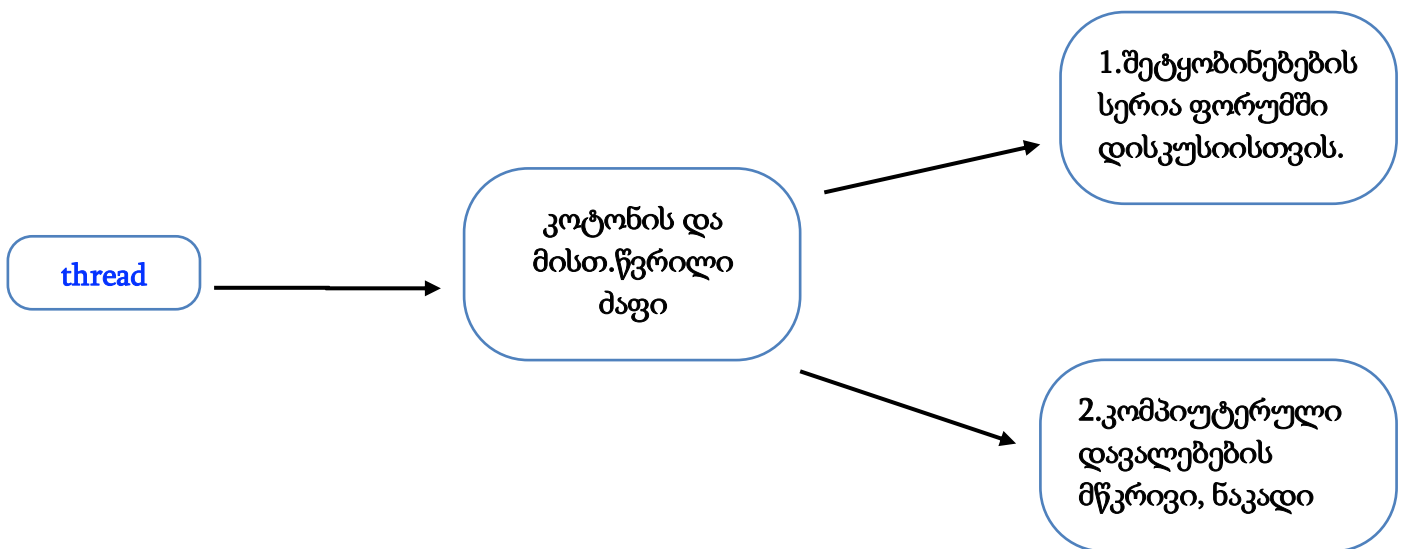
კოგნიტიურ ლინგვისტიკაში აბსტრაქტული ცნებები მოიაზრება, როგორც ფიზიკური ცნებების გაფართოება - გარდაქმნა. ერთი და იმავე კონცეპტის სხვადასხვანაირი გაფართოებისა და გარდაქმნის შედეგად მიიღება მოცემული ლექსემებისა თუ მორფემების *სემანტიკური ჯაჭვი ან ქსელი*, რომელშიც ცენტრალური მნიშვნელობები ასახავს ლექსემების (მორფემების) მაქსიმალურად პროტოტიპულ გამოყენებას. პერიფერიული მნიშვნელობები სწორედ ცენტრალური გარდაქმნის შედეგია. როგორც წესი, ისინი უფრო აბსტრაქტულია და პოლისემიის შედეგად არის მიღებული.

წინამდებარე თავში წარმოვადგენ შემდეგი კომპიუტერული ტერმინების მნიშვნელობების სემანტიკურ ქსელებს - *button, thread, cloud, backbone* და *mirror*. აღსანიშნავია, რომ თითოეული მათგანი არის პოლისემიური არსებითი სახელი.

მაგალითად, ტერმინი *button*, როგორც ღილი, ხოლო ტექნიკური მნიშვნელობით ღილაკი. ის სქემატურად შეგვიძლია შემდეგნაირად წარმოვადგინოთ -



ასევე საინტერესოა კომპიუტერული ტერმინი *thread*, რომლის მნიშვნელობების ცნებები შემდეგნაირად არის წარმოდგენილი.



როგორც ვხედავთ, მოცემული ტერმინები *button* და *thread* ლექსიკური მეტაფორიზაციის შედეგად გახდნენ კომპიუტერული ტერმინები. მოცემული ტერმინების შემთხვევაში მეტაფორული აღქმა ეფუძნება როგორც ვიზუალურ, ასევე ფუნქციურ მახასიათებლებს. კერძოდ *button*, როგორც ტექნიკური ტერმინი, არის ხელსაწყოთა კატარა ნაწილი, რომელიც განკუთვნილია შესაბამისი ბრძანების შესასრულებლად. ის გვხვდება ისეთ კომპიუტერულ სიტყვათა შეთანხმებებთან, როგორებიცაა

primary button - მაუსის ძირითადი კლავიში / ღილაკი, რომელზე დაჭერითაც ხდება ტექსტზე ძირითადი მანიპულაციების შესრულება;

secondary button - მაუსის დამხმარე კლავიში / ღილაკი, რომელზე დაჭერითაც ამოდის კონტექსტუალური მენიუ;

release button - ასამუშავებელი ღილაკი;

start button - გაშვების ღილაკი;

back button - უკუსვლის ღილაკი;

forward button - წინსვლის ღილაკი.

ასევე გვხვდება რთული სიტყვა *buttonhead*, რომელიც აღნიშნავს ამობურცულთავიანს, ამობურცული / გუმბათისებრი თავის მქონეს.

ასევე, აღნიშნულ ტერმინთან მიმართებაში, ინტერესს იწვევს შედარებით ახალი სიტყვათშეთანხმება *button ad* იგივე *button advertisement*, რომელიც არის პატარა, ხშირად კვადრატული ან მრგვალი ფორმის რეკლამა, რომელიც ჩნდება ვებგვერდზე.

რაც შეეხება კომპიუტერულ ტერმინს *thread*, ის საყურადღებოა იმ კუთხით, რომ აქვს ორი ტექნიკური მნიშვნელობა, როგორც ეს არის წარმოდგენილი სემანტიკური ქსელის მეშვეობით. მისი პირველი მნიშვნელობა უკავშირდება შეტყობინებების სერიებს ფორუმში. სწორედ ამ მნიშვნელობების საფუძველზე მისი გამოყენება გაფართოვდა, რის შედეგად მივიღეთ შემდეგ ფრაზებთან -

threaded discussion - ონლაინ დისკუსია, სადაც მომხმარებლებს შეუძლიათ კომენტარის განთავსება. მათ ასევე შეუძლიათ უპასუხოვნ წინა პოსტს. პასუხები

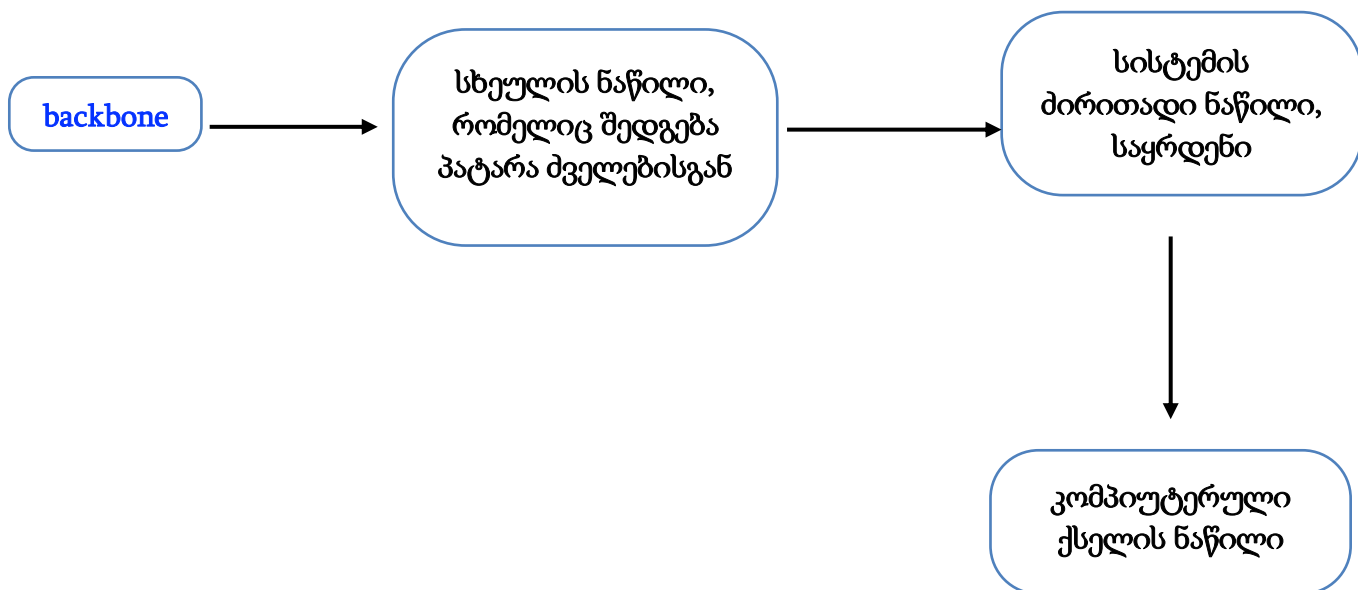
იერარქიულად არიან განლაგებული, ასე რომ, მკითხველს ადვილად შეუძლია მიჰყვეს ერთი დისკუსიის „ძაფს“;

threaded interpretive language - პროგრამირების ენა, რომელშიც პროგრამები ინახება თანმიმდევრულად სიების სახით;

threadjacking - ფორუმის თემის განზრახ შეცვლა. აღნიშნული რთული ტერმინის მაგალითი შეიძლება იყოს პოსტი მიშელ ობამას ნამცხვრის რეცეპტის შესახებ, რომელიც კულინარიას ეხებოდა, თუმცა გრძელდებოდა პოლიტიკური თემით და დისკუსია ემსახურებოდა - საწყისი თემიდან პოლიტიკურზე განზრახ გადახვევას.

რაც შეეხება მეორე მნიშვნელობას, ის არის შესასრულებელი კომპიუტერული დავალებების ერთგვარი მწკრივი, ნაკადი. მაგალითად, ვორდის პროცესორს (word processor) უნდა ჰქონდეს ერთი მწკრივი, რომლის მეშვეობითაც შეძლებს ოპერაციების განხორციელებას. თუმცა პირველი მნიშვნელობით გაცილებით უფრო აქტიურად გამოიყენება, ვიდრე მეორით.

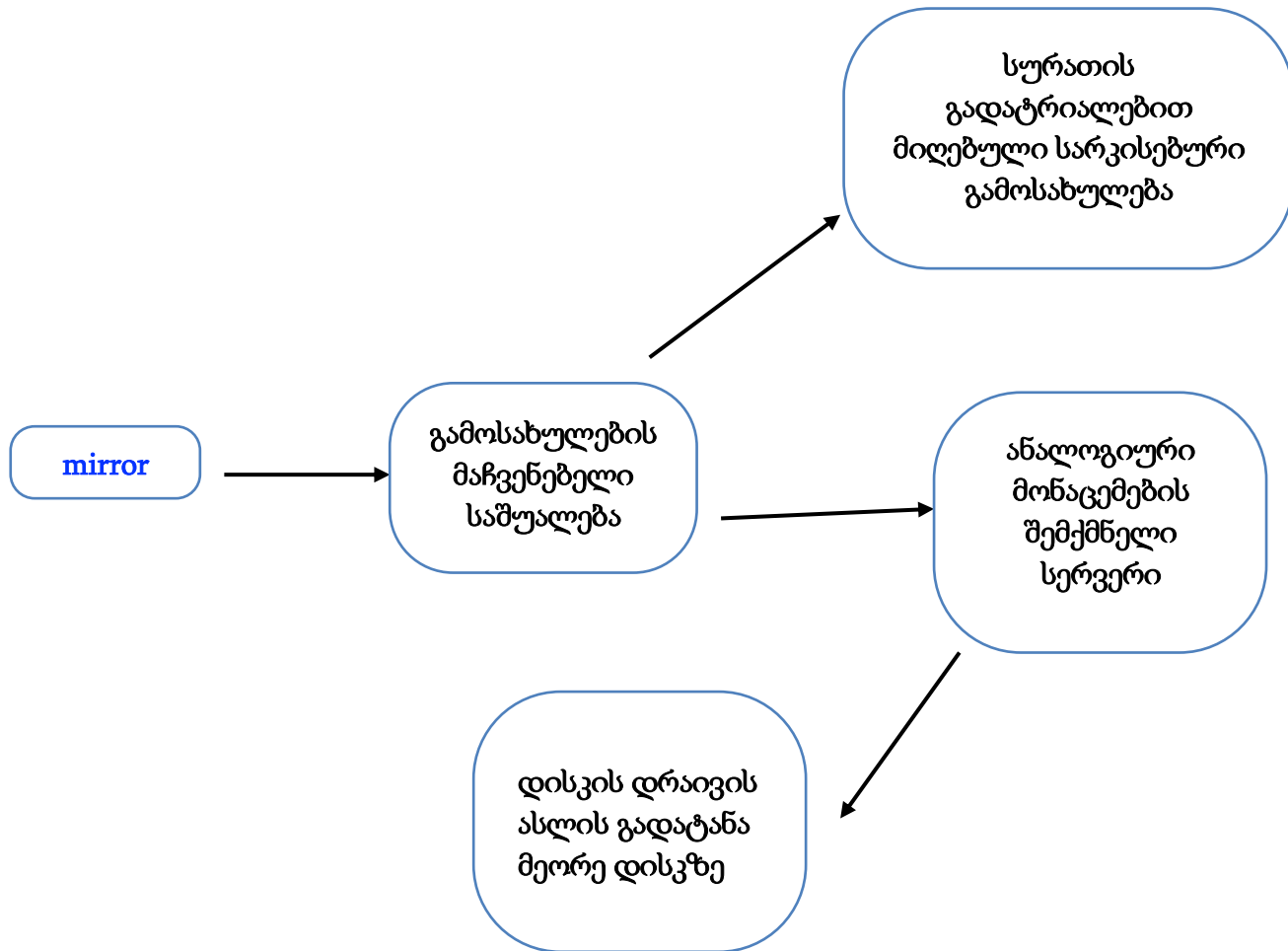
ასევე შეგვიძლია წარმოვადგინოთ სიტყვა *backbone* - ის მნიშვნელობები შემდეგი სახით -



როგორც ვხედავთ, მოცემული სიტყვის შემთხვევაში ადამიანის სხეულის ნაწილის აღმნიშვნელი სიტყვა - ხერხემალი, გახდა კომპიუტერული ტერმინი. როგორც კომპიუტერული ტერმინი წარმოადგენს ქსელურ ხერხემალს, რომელიც არის საკომუნიკაციო ქსელის ნაწილი. იგი აერთიანებს ძირითად კვანძებს და ასრულებს დამაკავშირებელ ფუნქციას. მოცემულ შემთხვევაში, მისი ფუნქციაა დაკავშირება და შეიცავს შესაბამის მონაცემებს. მაგალითად, ასე გამოიყენება წინადადებაში -

„The company runs the biggest internet backbone in the US, carrying about 37% of data traffic”.

ასევე ინტერესს იწვევს მარტივი სიტყვა *mirror*, რომელიც პოლისემიურია და შემდეგნაირად იქნება წარმოდგენილი.



როგორც წარმოდგენილი სემანტიკური ქსელის შედეგად ჩანს, ყველა შემთხვევაში ის არის დაკავშირებული მსგავსი გამოსახულების შექმნასთან, არის ზმნა და უკავშირდება რეალურ სარკეს ფუნქციურად. აღნიშნული ერთეულის საფუძველზე დამკვიდრებულია ტერმინი mirroring, რომელიც არის მონაცემთა ასლის შენარჩუნება და ავტომატურად განახლება.

ამგვარად, კოგნიტიური ლინგვისტიკა აღიარებს შემეცნებასა და ენაში სქემატიზაციის მნიშვნელოვან როლს. აღსანიშნავია, რომ ზემოთ განხილული ყველა ტერმინი არის კონკრეტული საგნის აღმნიშვნელი ყოველდღიურ ცხოვრებაში, თუმცა მნიშვნელობის გაფართოების შედეგად ისინი გახდნენ აბსტრაქტული ცნებების გამომხატველი.

ასევე როგორც ვხედავთ, ლექსიკური პოლისემია შესაძლოა აიხსნას კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიით.

როგორც ცნობილია, რადიალური ქსელის მიხედვით, მნიშვნელობის პოლისემიური კატეგორია მოიცავს სიტყვის დინამიზმს ანუ გაფართოებას ერთიანიდან მეორეზე. შესაბამისად, სხვადასხვა პოლისემიური სიტყვის სხვადასხვა მნიშვნელობა ერთიანდება საერთო მახასიათებლით.

პროტოტიპის თეორიის მიხედვით, მნიშვნელობა ენიჭება რეფერენციულ და სემანტიკურ დონეებს შორის სტრუქტურულ მსგავსებებს. მნიშვნელობის კრიტერიუმის განსაზღვრის დროს კიდევ ერთხელ მნიშვნელოვანია, ხაზი გავუსვათ იმას, რომ სიტყვას აქვს ერთზე მეტი ლექსიკური მნიშვნელობა.

ასევე აღსანიშნავია, რომ წარმოდგენილი მოდელები, სტრუქტურალისტური სემანტიკის მიმართებითი მიდგომების მსგავსად, ცნებებსა და მახასიათებლებს აერთიანებს ლოგიკური ბმულების საშუალებით. ანალოგიურად, სტრუქტურალისტური ლექსიკური ურთიერთობების მოდელი შეიძლება განვიხილოთ, როგორც კავშირების ერთობლიობა ლექსიკურ ერთეულებს შორის. აღსანიშნავია, რომ ეს კავშირი შეიძლება იყოს ჰიპონიმია და ჰიპერონიმს შორის კავშირი, რომელიც ნაშრომის მე-3 თავში არის წარმოდგენილი, ასევე შესაძლებელია იყოს ოპოზიციური სახით და ა.შ.

4.3.2. დასკვნა

1. თუ სიტყვის პროტოტიპული მნიშვნელობა ენობრივი ერთეულის ყველა გამოყენებას ვერ ფარავს, პოლისემიის მეშვეობით ერთეულის ყველა მნიშვნელობის ახსნა არის შესაძლებელი;
2. პოლისემია ფუნდამენტურად კონცეპტუალური ფენომენია, ის შემეცნების მენტალურ დონეზეა და ასახავს კონცეპტუალურ გამოხატულებას;
3. კოგნიტიურ ლინგვისტიკაში ერთი და იმავე კონცეპტის სხვადასხვანაირი გაფართოებისა და გარდაქმნის შედეგად მიიღება შესაბამისი ლექსემებისა თუ მორფემების სემანტიკური ჯაჭვი ან ქსელი;
4. პერიფერიული მნიშვნელობები სწორედ ცენტრალური, პროტოტიპული მნიშვნელობების გარდაქმნის შედეგია. როგორც წესი, ისინი უფრო აბსტრაქტულია და პოლისემიის შედეგად არის მიღებული;
5. განხილული 8 კომპიუტერული ტერმინის საფუძველზე ვლინდება, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება და ეფუძნება სხვადასხვა გარდაქმნას, შესაძლოა ვიზუალური ან ფუნქციური მსგავსებების საფუძველზე;
6. მეტაფორის როლი ტექნიკური ტერმინების ფორმირებაში წარმოადგენს სხვადასხვა სახის ინფორმაციის ტრანსფორმაციას, რომელიც ემყარება ადამიანის მეხსიერების კოგნიტიურ მექანიზმებს;
7. განხილული პოლისემიური კომპიუტერული ტერმინების კვლევის შედეგად ჩანს, რომ სხვადასხვა პოლისემიური სიტყვის სხვადასხვა მნიშვნელობა ერთიანდება საერთო მახასიათებლით. მართალია, ტექნიკური ტერმინების მნიშვნელობა აბსტრაქტულია, მაგრამ ყველა მათგანი კავშირშია მის პირველად მნიშვნელობასთან. თუმცა არის შემთხვევები, როდესაც ტექნიკური სიტყვის მეორადი მნიშვნელობის ცნების გაფართოების შედეგად არის მიღებული.

4.4. IV თავის დასკვნა

1. სპეციალურმა ლიტერატურის შესწავლამ და ჩატარებულმა კვლევამ ცხადყო, რომ კომპონენტური ანალიზის მეთოდი შეიძლება ჩაითვალოს ერთ-ერთ მნიშვნელოვან მეთოდად კომპიუტერული ტერმინების კვლევის დროსაც;
2. 22 კომპიუტერული ტერმინის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულების კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ თითქმის ყველა შემთხვევაში სიტყვების პირველად და გადატანით მნიშვნელობებს შორის სემანტიკურ კავშირი განპირობებულია ენობრივი მეტაფორიზაციის შედეგად;
3. აღნიშნული კომპიუტერული ტერმინების სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად, შეიძლება ითქვას, რომ მართალია, სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, როგორც წესი, სიტყვების პირდაპირი მნიშვნელობები არის უფრო მყარი, ზოგიერთი ტერმინის კომპიუტერული მნიშვნელობა ფართოდ არის დამკვიდრებული და აქტიურად გამოიყენება, როგორც მათი ძირითადი მნიშვნელობები, მაგალითად, ასეთი ტერმინებად შეიძლება ჩაითვალოს - *tablet, log, browse, hotspot, troll* და სხვა;
4. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად გამოვლენილი კომპიუტერული მნიშვნელობების აქტიური გამოყენება დაკავშირებულია ტექნიკის სწრაფ განვითარებასთან და მის ყოველდღიურ გამოყენებასთან ჩვენს ცხოვრებაში, რაც პირდაპირ აისახება ინგლისურ ენაში;
5. სემანტიკური მარკერების საილუსტრაციოდ მოყვანილია როგორც ერთი ტერმინის სულ მცირე ორი მნიშვნელობის სემანტიკური მარკერები, ასევე ზოგიერთი შემთხვევაში წარმოდგენილია სიტყვის მეორადი, არაზოგადი მნიშვნელობა, რადგან ის წარმოადგენს ერთგვარ მაკავშირებელ რგოლს

- პირველად და ტექნიკურ მნიშვნელობებს შორის. შეიძლება ითქვას, რომ მისი მნიშვნელობის გაფართოების შედეგია კომპიუტერული ტერმინის მიღება. კერძოდ, განხილული ტერმინებიდან ასეთებია - hotspot და browse;
6. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად განხილულია ცალკეული სიტყვის წყვილები სინონიმებისა და ანტონიმების სახით, ასევე პიროვნების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიც. მათი კვლევის შედეგად ასევე ვლინდება საერთო და განმასხვავებელი სემანტიკური მარკერები;
 7. დაკვირვებამ ცხადყო, რომ შესაძლებელია წმინდა კომპიუტერულ ტერმინსაც გაუჩნდეს ერთზე მეტი მნიშვნელობა და იგი იყოს პოლისემიური, მაგალითად, cyberpunk, რომელიც დაკავშირებულია ლექსიკური ერთეულების სწრაფ განვითარებასთან;
 8. როგორც კვლევის შედეგად ჩანს, წმინდა კომპიუტერული ტერმინები ერთზე მეტი მნიშვნელობით, შეიძლება ითქვას, რომ ამ ეტაპზე გამონაკლისის სახით გვხვდება, თუმცა ეს შეიძლება ჩაითვალოს ტენდენციად, რადგან მათი რიცხვი დროთა განმავლობაში იზრდება;
 9. კომპიუტერული ტერმინების შემთხვევაში წარმოდგენილი სემანტიკური უნივერსალები რიგ შემთხვევაში არის ინდივიდუალური, განსხვავებული, არატიპური და ასევე უნიკალურიც;
 10. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებითა და კვლევის შედეგად, ცალსახაა, რომ კომპიუტერული ტერმინების კომპონენტური ანალიზი იძლევა ზუსტ და სისტემური ანალიზის საშუალებას, რომელსაც მნიშვნელოვანი როლი ენიჭება ტერმინთა ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზის საერთო დასკვნის დროს;
 11. განხილული 8 კომპიუტერული ტერმინის საფუძველზე ვლინდება, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება, რომელიც ეფუძნება სხვადასხვა გარდაქმნას, შესაძლოა ეს იყოს ვიზუალური, ასევე ფუნქციიდან გამომდინარე;
 12. განხილული პოლისემიური კომპიუტერული ტერმინების კვლევის შედეგად ჩანს, რომ სხვადასხვა პოლისემიური სიტყვის სხვადასხვა მნიშვნელობა ერთიანდება საერთო მახასიათებლით;

13. მართალია, ტექნიკური ტერმინების მნიშვნელობა აბსტრაქტულია, მაგრამ ყველა კავშირშია მის პირველად მნიშვნელობასთან. თუმცა არის შემთხვევები, როდესაც ტექნიკური ტერმინი მეორადი მნიშვნელობის ცნების გაფართოების შედეგად არის მიღებული.

საერთო დასკვნა

მოცემულ ნაშრომში განვიხილე ინგლისურენოვან კომპიუტერულ ტერმინთა შექმნის სხვადასხვა მექანიზმი. სულ განვიხილე 80-მდე ბაზისური კომპიუტერული ტერმინი და მათგან ნაწარმოები ლექსიკური ერთეულები. მოვახდინე აღნიშნულ ლექსიკურ ერთეულთა ლექსიკურ-სემანტიკური კლასიფიკაცია, გავანალიზე ცალკეული კომპიუტერული ტერმინის ფუნქციონირების თავისებურებანი დისკურსში და გამოვავლინე მათი ზოგადი მახასიათებლები.

ამრიგად, ინგლისურენოვან კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზის საფუძველზე -

1. გამოვლინდა კომპიუტერთან ასოცირებული ლექსიკური ერთეულების ეტიმოლოგია და მათი სემანტიკა;
2. დადგინდა, თუ რა და როგორი სემანტიკური ცვლილებები განიცადა საწყისმა ლექსიკურმა ერთეულმა კომპიუტერულ ტერმინად გადაქცევის პროცესში;
3. განისაზღვრა ინგლისური ენისთვის დამახასიათებელი სიტყვათწარმოების პრინციპები, რომლებიც უდევს საფუძვლად სხვადასხვა კომპიუტერულ ტერმინს;
4. განხილულ იქნა კომპიუტერული ტერმინები კოგნიტიური ლინგვისტიკის (კერძოდ, კონცეპტუალური მეტაფორის თეორიისა და განსხეულების ჰიპოთეზის) თვალსაზრისით;
5. გამოვლინდა კომპიუტერულ ტერმინთა დისკურსში გამოყენების სპეციფიკა.

კვლევის შედეგად კომპიუტერული ტერმინები დაჯგუფებულ იქნა შემდეგი სფეროების მიხედვით:

1. კომპიუტერის ძირითადი ნაწილების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები;
2. კომპიუტერული ქმედების აღმნიშვნელი სიტყვები;
3. კომპიუტერული პროგრამების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები და მათგან ნაწარმოები სიტყვათშეთანხმებანი;
4. ინტერნეტი და მასთან ასოცირებული ძირითადი ტერმინები;
5. კომპიუტერული ვირუსის, ხარვეზისა ან შეცდომის აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულები.

კვლევის შედეგად დადასტურდა, რომ კომპიუტერული ტერმინები ინგლისური ენის გამდიდრების მნიშვნელოვანი წყაროა. ინგლისურ ენაში კომპიუტერული ტერმინებისთვის გამოყენებული ლექსიკური მარაგის შევსება ხდება სიტყვათა ლექსიკურ-სემანტიკური ცვლილებების შედეგად, ახალი ცნება გამოიხატება უკვე არსებულ სიტყვაზე კომპიუტერული მნიშვნელობის დამატებით.

1. ჩემს მიერ განხილული კომპიუტერული ტერმინების კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ კომპიუტერულ ტერმინთა ქმნადობის პროცესში გამოიყენება შემდეგი მექანიზმები:
 - ა) მეტაფორა;
 - ბ) მეტონიმია;
 - გ) მნიშვნელობის გაფართოება;
 - დ) მნიშვნელობის შევიწროება.
2. სპეციალური ლიტერატურის შესწავლამ და ჩატარებულმა კვლევამ ცხადყო, რომ კომპონენტური ანალიზის მეთოდი შეიძლება ჩაითვალოს ერთ-ერთ მნიშვნელოვან ანალიზად კომპიუტერული ტერმინების კვლევის დროსაც;
3. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად გამოვლენილი კომპიუტერული მნიშვნელობების აქტიური გამოყენება დაკავშირებულია ტექნიკის სწრაფ განვითარებასთან და მის ყოველდღიურ გამოყენებასთან ჩვენს ცხოვრებაში, რაც პირდაპირ აისახება ინგლისურ ენაში;
4. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერულ ტერმინთა სრულყოფილი შესწავლისთვის მნიშვნელოვანია კოგნიტიური სემანტიკა,

- რომელიც მოიცავს ენის ისეთ სტრუქტურულ მახასიათებლებს, როგორებიცაა კოგნიტიური მოდელები და მენტალური წარმოდგენები;
5. ტერმინთა უმეტესობა მეტაფორიზაციის შედეგად არის მიღებული - სემანტიკური ცვლილებების შედეგად გაფართოვდა სიტყვის ცენტრალური მნიშვნელობა და მან შეიძინა ტექნიკური მნიშვნელობა;
 6. მეტაფორიზაცია ეფუძნება როგორც რეფერენტთა შორის ვიზუალურ, ასევე ფუნქციურ მსგავსებას, მაგალითად, ეს შეიძლება იყო ცოცხალი არსება, სატრანსპორტო საშუალება და სხვა;
 7. აღნიშნულ ტერმინთა შორის საკმაოდ ბევრია როგორც დერივატები, ასევე თხზვის შედეგად მიღებული რთული სიტყვები. დერივაციის შედეგად მიღებულ ტერმინებში გვხვდება პოლისემიური სუფიქსები -er და -or რომლებიც ხელსაწყოს, მოწყობილობის მნიშვნელობით არიან წარმოდგენილი. ასევე მრავლადაა up / down - ისგან მიღებული კომპიუტერული ქმედების სიტყვები. განხილული მაგალითებიდან გვხვდება კომპიუტერული ტერმინები, რომლებიც რთული სიტყვებია;
 8. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ კომპიუტერული ნაწილების აღმნიშვნელ ტერმინებში საკმაოდ მრავლადაა წარმოდგენილი სინონიმები;
 9. სემანტიკური კავშირი სიტყვის ცენტრალურ და გადატანით მნიშვნელობებს შორის, როგორც წესი, მოტივირებულია და მის ძირითად მნიშვნელობას უკავშირდება, თუმცა არის ტერმინები, რომლებიც სიტყვის მეორე და მესამე მნიშვნელობის შედეგად გაფართოვდნენ და გახდნენ ტექნიკური მნიშვნელობის მატარებლები;
 10. ტერმინთა უმეტესობა პოლისემიურია - განხილული მაგალითების თითქმის ყველა შემთხვევაში გაფართოებულია სიტყვის ძირითადი მნიშვნელობა და ტექნიკური ფუნქციის მატარებელია;
 11. გვხვდება მეტაფორიზაციის საკმაოდ ბევრი მაგალითი, რომელიც თითქმის ყველა შემთხვევაში მოტივირებულია ან ანალოგიის პრინციპით არის მიღებული;

12. ინგლისურ ენაში კომპიუტერული ტერმინებისთვის გამოყენებული ლექსიკური მარაგის შევსება ხდება სიტყვათა ლექსიკურ-სემანტიკური ცვლილებების შედეგად. კერძოდ, ახალი ცნება გამოიხატება უკვე არსებული სიტყვის კომპიუტერული მნიშვნელობის დამატებით. თუმცა კვლევის შედეგად დასტურდება წმინდა კომპიუტერული ტერმინების შემთხვევებიც;
13. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, სემანტიკური ცვლილების შედეგად მოხდა ლექსიკური ერთეულების ცენტრალური, ძირითადი მნიშვნელობის გაფართოება ისეთი პრინციპების გათვალისწინებით, როგორებიცაა :
- ა) ანალოგია;
 - ბ) ვიზუალური მსგავსება;
 - გ) ფუნქციური მსგავსება;
 - დ) სიტუაციური მსგავსება.
14. ტექნიკური ტერმინების უმეტესობა პოლისემიური ლექსიკური ერთეულებიდან არის ნაწარმოები და მეტაფორიზაციის შედეგად ეფუძნება ფუნქციურ, ქცევით ან სიტუაციურ მსგავსებას;
15. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებამ ცხადყო, რომ სემანტიკური ცვლილება განპირობებულია სამივე ტიპის მიზეზით:
- ა)ლინგვისტურით - აღნიშნულის ნიმუშია გაანალიზებული ლექსიკური ერთეულების პოლისემიური განვითარება;
 - ბ)ისტორიულით - კომპიუტერული ტექნოლოგიების წარმოქმნა და მზარდი განვითარება;
 - გ)სოციალურით - აღნიშნული ტერმინების წარმოქმნა და გამოყენება, უპირველეს ყოვლისა, გარკვეულ სოციალურ ჯგუფთან, კერძოდ, კომპიუტერული მეცნიერების სპეციალისტებთან და კომპიუტერის მომხმარებლებთან არის დაკავშირებული;

16. კვლევის შედეგად ჩანს, რომ კომპიუტერული ლექსიკის ადმინიშვნულ ერთეულებში ცალკე ჯგუფად იკვეთება სხვადასხვა სემანტიკური ველი, რომლებშიც შედის საერთო მნიშვნელობის ადმინიშვნელი ტერმინები ფუნქციებიდან გამომდინარე;
17. კომპიუტერული ტერმინების უმეტესობა სიტყვაწარმოების ისეთ ხერხებს ექვემდებარება, როგორებიცაა პრეფიქსაცია და თხზვა, გვხვდება აკრონიმიის მაგალითები. ასევე წარმოდგენილია ტელესკოპური ტერმინები;
18. კომპიუტერულ ტერმინთა ლექსიკურ-სემანტიკური ანალიზის დროს რიგ ტერმინთა შემთხვევაში საჭიროა მათი ეტიმოლოგიური კვლევა, რადგან ისინი ანტიკურ სამყაროს, მითოლოგიასა თუ ძველ ტრადიციებს უკავშირდებიან და მათი ტექნიკური მნიშვნელობის გაგება თუ გააზრება უფრო ღრმა კვლევას მოითხოვს;
19. სპეციალური ლიტერატურის შესწავლამ და ჩატარებულმა კვლევამ ცხადყო, რომ კომპონენტური ანალიზის მეთოდი შეიძლება ჩაითვალოს ერთ-ერთ მნიშვნელოვან ანალიზად კომპიუტერული ტერმინების კვლევის დროსაც;
20. 22 კომპიუტერული ტერმინის ადმინიშვნელი ლექსიკური ერთეულის კვლევის შედეგად გამოვლინდა, რომ თითქმის ყველა შემთხვევაში სიტყვების პირველად და გადატანით მნიშვნელობებს შორის სემანტიკური კავშირი განპირობებულია ენობრივი მეტაფორიზაციის შედეგად;
21. აღნიშნული კომპიუტერული ტერმინების სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად, შეიძლება ითქვას, რომ მართალია, სპეციალური ლიტერატურის თანახმად, როგორ წესი, სიტყვების პირდაპირი მნიშვნელობები არის უფრო მყარი, ზოგიერთი ტერმინის კომპიუტერული მნიშვნელობა ფართოდ არის დამკვიდრებული და აქტიურად გამოიყენება, როგორც მათი ძირითადი მნიშვნელობები, მაგალითად, ასეთ ტერმინებად შეიძლება ჩაითვალოს - *tablet, log, browse, hotspot, troll* და სხვა;
22. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად გამოვლენილი კომპიუტერული მნიშვნელობების აქტიური გამოყენება დაკავშირებულია ტექნიკის სწრაფ განვითარებასთან და მის ყოველდღიურ გამოყენებასთან ჩვენს ცხოვრებაში, რაც პირდაპირ აისახება ინგლისურ ენაში;

23. სემანტიკური მარკერების საილუსტრაციოდ მოყვანილია როგორც ერთი ტერმინის სულ მცირე ორი მნიშვნელობის სემანტიკური მარკერები, ასევე ზოგიერთ შემთხვევაში წარმოდგენილია სიტყვის მეორე, არაზოგადი მნიშვნელობა, რადგან ის წარმოადგენს ერთგვარ მაკავშირებელ რგოლს პირველად და ტექნიკურ მნიშვნელობებს შორის. შეიძლება ითქვას, რომ მისი მნიშვნელობის გაფართოების შედეგია კომპიუტერული ტერმინის მიღება. კერძოდ, განხილული ტერმინებიდან - hotspot და browse;
24. სემანტიკური დეკომპოზიციის შედეგად განხილულია ცალკეული სიტყვის წყვილები სინონიმებისა და ანტონიმების სახით, ასევე პიროვნების აღმნიშვნელი ლექსიკური ერთეულებიც. მათი კვლევის შედეგად ასევე ვლინდება საერთო და განმასხვავებელია სემანტიკური მარკერები;
25. დაკვირვებამ ცხადყო, რომ შესაძლებელია წმინდა კომპიუტერულ ტერმინსაც გაუჩნდეს ერთზე მეტი მნიშვნელობა და იყოს პოლისემიური, მაგალითად cyberpunk, რომელიც დაკავშირებულია ლექსიკური ერთეულების სწრაფ განვითარებასთან;
26. როგორც კვლევის შედეგად ჩანს, წმინდა კომპიუტერული ტერმინები ერთზე მეტი მნიშვნელობით, შეიძლება ითქვას, რომ ამ ეტაპზე გამონაკლისის სახით გხვდება, თუმცა ეს შეიძლება ჩაითვალოს, როგორც ტენდენცია, რადგან მათი რიცხვი დროთა განმავლობაში იზრდება;
27. კომპიუტერული ტერმინების შემთხვევაში წარმოდგენილი სემანტიკური მარკერები რიგ შემთხვევაში არის ინდივიდუალური, განსხვავებული, არატიპური და ასევე უნიკალურიც;
28. ემპირიულ მასალაზე დაკვირვებითა და კვლევის შედეგად, ცალსახაა, რომ კომპიუტერული ტერმინების კომპონენტური ანალიზი იძლევა ზუსტი და სისტემური ანალიზის საშუალებას, რომელსაც მნიშვნელოვანი როლი ენიჭება ტერმინთა ლექსიკურ - სემანტიკური ანალიზის საერთო დასკვნის დროს;
29. როგორც ცნობილია, კოგნიტიური სემანტიკის შესწავლის მთავარ საგანს მეტაფორა წარმოადგენს, რომელიც არის საუკეთესო მექანიზმი დავინახოთ და გავაანალიზოთ სიტყვის ერთი კონკრეტული მნიშვნელობა მეორეს მეშვეობით. მეტაფორა კოგნიტიური პროცესია, რაც მიუთითებს ადამიანის

გონების ღრმა სტრუქტურებზე, როგორც ენის წარმომქმნელი (მაგენერირებელი) ხელსაწყო. კერძოდ, ეს ღრმა სტრუქტურები მოიცავს ისეთ ორ დონეს, როგორცაა - სემანტიკური და კოგნიტიური დონეები. აღსანიშნავია, რომ კოგნიტიური პროცესი წარმოადგენს სემანტიკური პროცესის საფუძველს. განხილული 8 კომპიუტერული ტერმინის საფუძველზე ვლინდება, რომ ახალი კონცეპტუალური სტრუქტურები უკვე არსებული ელემენტებით გამოიხატება, რომლიც ეფუძნება სხვადასხვა გარდაქმნას, შესაძლოა ეს იყოს ვიზუალური, ასევე ფუნქციიდან გამომდინარე;

30. მეტაფორის როლი ტექნიკური ტერმინების ფორმირებაში წარმოადგენს სხვადასხვა სახის ინფორმაციის ტრანსფორმაციას, რომელიც ემყარება ადამიანის მეხსიერების კოგნიტიურ მექანიზმებს;
31. განხილული პოლისემიური კომპიუტერული ტერმინების კვლევის შედეგად ჩანს, რომ სხვადასხვა პოლისემიური სიტყვის სხვადასხვა მნიშვნელობა ერთიანდება საერთო მახასიათებლით. მართალია, ტექნიკური ტერმინების მნიშვნელობა აბსტრაქტულია, მაგრამ ყველა მათგანი კავშირშია მის პირველად მნიშვნელობასთან. თუმცა არის შემთხვევები, როდესაც ტექნიკური ტერმინი საწყისი ლექსიკური ერთეულის მეორადი მნიშვნელობის ცნების გაფართოების შედეგად არის მიღებული.

გამოყენებული ლიტერატურა

1. გამყრელიძე, თ. კიკნაძე, ზ. შადური, ი. შენგელაია, ნ. 2008. თეორიული ენეთმეცნიერების კურსი. თბილისი: თბილისის უნივერსიტეტის გამომცემლობა. გვ.335 - 394.
2. გურაბანიძე, მ. 2005. ისტორია და საინფორმაციო ტექნოლოგიები. თბილისი: გამომცემლობა უნივერსალი.
3. სიჭინავა, დ. 2004. მოკარნახე დამწყებთათვის. ნაწილი პირველი. თბილისი: გამომცემლობა ცოტნე.
4. სოსიური, ფ. დ. 2010. ლინგვისტიკა და სემიოლოგია. თბ., გამომცემლობა PEG.
5. Abbot, B. 2010. Reference. Oxford: Oxford University Press. Pp. 52 - 56.
6. Algeo, J. 1990. Semantic Change. Berlin: Mouton de Gruyter. Pp.400 – 407.
7. Asher, N. 2011. Lexical Meaning in Context. Cambridge: Cambridge University Press.
8. Baker, M. 2003. Lexical categories: verbs, nouns and adjectives. Cambridge: Cambridge University Press.
9. Baehr, C. and Schaller, B. 2010. Writing for the Internet. California: Greenwood Press.
10. Black, M. 1962. Models and Metaphors: Studies in Language and Philosophy. Ithaca: Cornell University Press.
11. Blank, A. 1990. Historical Semantics and Cognition. Berlin: Mouton de Gruyter.
12. Bloomfield, L. 1935. Language. London: George Allen & Unwin.
13. Breal, M. 1964. Semantictis: Studies in the Science of Meaning. New York: Dover Publications Inc.
14. Brugman, C. 1988. The Story of over: Polysemy, Semantics, and the Structure of the Lexicon. New York: Garland.
15. Clarke, D. and Nerlich, B. 1991. Word - waves: A computational model of lexical change. Pp.227 - 238.

16. Comer, D.E. 2015. *Computer Networks and Internet*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
17. Coulson, S. 2006. *Semantic Leaps*. Cambridge: Cambridge University Press. Pp.125 - 143.
18. Coulson, S. and Todd, O. 2000. *Cognitive Linguistics*. Pp. 176 - 190.
19. Croft W. 2000. *Explaining Language Change*. Harlow: Longman.
20. Crystal, D. 2010. *Semantic Targeting: past, present and future*. Department of Linguistics, University of Bangor, UK .
21. Crystal, D. 1987. *The Cambridge Encyclopedia of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
22. Cruse, D. A. 1986. *Lexical Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
23. Cruse, D.A. 2011. *Meaning in Language. An Introduction to Semantics and Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
24. Dirven, R. 1985. *Metaphor as a basic means for extending the lexicon*. Amsterdam: John Benjamins. Pp.85 -112.
25. Duranti, A. 1997. *Linguistic anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
26. Halliday, M. 1973. *Explorations in the Functions of Language*. London: Arnold.
27. Hausser, R. 2014. *Foundations of Computational Linguistics*. 3 rd Edition. Germany: Springer – Verlag Berlin. Pp.45 – 59.
28. Fauconnier, G. 1997. *Mappings in thought and language*. Cambridge: Cambridge University Press.
29. Fellbaum, C. 1998. *WordNet: An Electronic Lexical Database*. Cambridge, MA: MIT Press.
30. Fiumara, G. 1995. *The Metaphoric Process: Connections between Language and Life*. New York: Routledge.
31. Finegan, E. 2004. *Language, Its Structure and Use*. 4th edition. United States of America: Thomson Wadsworth. Pp. 172 – 202.
32. Flatz, L. M. 1989. *A role for inference in meaning*. Vol.13. Pp.317 – 331.
33. Fodor, J. A. 1998. *Concepts: Where Cognitive Science Went Wrong*. Oxford: Oxford University Press.

34. Frawley, W. 1992. *Linguistic semantics*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
35. Jackson, H. 2002. *Lexicography: An Introduction*. London: Routledge.
36. Jackson, H. 1996. *Words and Their Meaning*. New York: Addison Wesley, Longman Inc. Chapters 5, 6.
37. Geeraerts, D. 2010. *Theories of Lexical Semantics*. Oxford: Oxford University Press.
38. Geeraerts, D. 2006. *Cognitive Linguistics: Basic Readings*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. Chapters 4, 5, 6.
39. Geeraerts, D. 2007. *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. New York: Oxford University Press. Part 1.
40. Geeraerts, D. 1999. Diachronic prototype semantics. Berlin: Mouton de Gruyter. Pp. 91-105.
41. Greenberg, J. H. 1978. *Universals of Human Language*, Vol. 1 – 4. California: Stanford University Press.
42. Goatley, A. 1997. *The Language of Metaphors*. London: Routledge.
43. Goddard, C. 2001. Lexico - semantic universals: A critical overview. *Linguistic Typology*. Pp. 1 - 65.
44. Evans, V. and Green M. 2006. *Cognitive Linguistics*. Edinburgh: Edinburgh University Press. Pp. 156 - 170.
45. Evans, V. 2009. *How Words Mean: Lexical Concepts, Cognitive Models and Meaning Construction*. Oxford: Oxford University Press.
46. Goodenough, W.H. 2014. *Componential Analysis and the Study of Meaning*. Linguistic Society of America.
47. Grice, H. P. 1957. Meaning. *The Philosophical Review*, Vol. 66. Pp. 377-388;
48. Grice, H. P. 1989 *Studies in the Ways of Words*, Cambridge MA: Harvard University Press.
49. Griffiths, P. 2006. *An Introduction to English Semantics and Pragmatics*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
50. Hatch, E., 1994. *Discourse and Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press.

51. Herring, S, C. 2001. Computer-mediated discourse. Oxford: Blackwell.
52. Hopper, P. J. 1990. Where do words come from? Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins. Pp.151-160.
53. Jackendoff, R. 1987. Semantic structures. Cambridge: MIT Press.
54. Jackendoff, R. 2002. Foundations of language: brain, meaning, grammar, evolution. Oxford: Oxford University Press.
55. Katz, J. 1990. The metaphysics of meaning. Cambridge: The MIT Press.
56. Keller, R. 1985. Towards a theory of linguistic change. Berlin: Walter de Gruyter. Pp.211 - 235.
57. Keller, R. 1994. On language change. The invisible hand in language. London: Routledge.
58. Kempson, R. M. 1977. Semantic Theory. Cambridge: Cambridge University Press.
59. Kerremans, D. 2012. A Web of New Words. Volume 15. Peter Lang Edition.
60. Kittay, E. F. 1987. Metaphor: Its Cognitive Force and Linguistic Structure. Oxford: Clarendon Press.
61. Kreidler, C. 2002. Introducing English Semantics. New York.
62. Kroeger, P.R. Analyzing meaning: An Introduction to semantics and pragmatics. Berlin: Language Science Press, 2018.
63. Lakoff, G. and Johnson, M. 1980. Metaphors We Live By. The USA: The University of Chicago Press.
64. Langacker, R. W. 1990. Concept, image, and symbol. The cognitive basis of grammar. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
65. Lappin, S. and Fox, C. 2015. The Handbook of Contemporary Semantic Theory. 2 nd edition. UK: Blackwell publishing. Pp.271 -314.
66. Leech, G., 1974. Semantics. Harmondsworth: Penguin Books.
67. Leezenberg, Michiel. 2001. Contexts of Metaphor. Amsterdam: Elsevier Science.
68. Lehrer, A. 1985. The influence of semantic fields on semantic change. Berlin: Mouton. Pp. 283–290.
69. Luo, Z. 1994. Computation and Reasoning: A Type Theory for Computer Science.

- Oxford: Oxford University Press.
70. Ludwig, M.A. 1996. *The Giant Black Book of Computer Viruses*. Arizona: American Eagle Publications, Inc.
 71. Lyons, J. 1995. *Linguistic Semantics: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press. Pp. 41 – 54.
 72. MacArthur, T. 1986. *Worlds of Reference: Lexicography, Learning and Language from the Clay Tablet to the Computer*. Cambridge: Cambridge University Press.
 73. Mac Cormac, E. A. 1990. *Cognitive Theory of Metaphor*. The USA: MIT Press.
 74. Martin, R. M. 1987. *The meaning of language*. Cambridge, MA: MIT Press.
 75. McMahon, M. S., 2009. *Understanding Language Change*. Cambridge: Cambridge University Press. Pp.174 - 199.
 76. Miller, G. A. and Johnson-Laird, P. N. 1976. *Language and Perception*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
 77. Murphy, M. L. 2003. *Semantic Relations and the Lexicon*. Cambridge: Cambridge University Press.
 78. Nida, E. 1951. A system for the description of semantic elements. *Word* 7. Pp. 1–14.
 79. Nida, E.A. 1975. *Componential Analysis of Meaning*. Belgium: Mouton.
 80. Palmer, F.R. 1983. *Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
 81. Ravin, Y. 2000. Polysemy: an overview. Oxford: Oxford University. Pp. 91– 110. Press.
 82. Recanati, F. 2004. *Literal Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
 83. Riemer, N. 2010. *Introducing Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
 84. Russell, B. 1905. On denoting. *Mind* 14. Pp. 479–493.
 85. Saeed, J.I. 2009. *Semantics*. 3rd edition. United Kingdom: Wiley Blackwell.
 86. Smith, E. and Douglas, M. 1981. *Categories and concepts*. Cambridge: Harvard University Press.
 87. Sweetser, E. 1990. From etymology to pragmatics. Metaphorical and cultural aspects of semantic structure. Cambridge: Cambridge University Press.
 88. Talmy, L. 1988. Force dynamics in language and cognition. *Cognitive Science* 1. Pp. 49-100.

89. Taylor, J.R. 1989. Linguistic categorization. Prototypes in linguistic theory. Oxford: Clarendon Press.
90. Traugott, E.C. and Dasher, R.B. 2004. Regularity of Semantic Change. Cambridge: Cambridge University Press. Pp.155 - 173.
91. Traugott, E. C. 1999. The rhetoric of counter-expectation in semantic change: a study in subjectification. Berlin: Mouton de Gruyter. Pp. 237-250.
92. Tuggy, D. 1993. Ambiguity, polysemy and vagueness. *Cognitive Linguistics* 4. Pp. 273–290.
93. Ullmann, S. 1957. *The Principles of Semantics*. 2nd edition. Oxford and Glasgow: Blackwell and Jackson.
94. Ullmann, S. 1962. *Semantics: An Introduction to the science of meaning*. Oxford: Blackwell.
95. Evans V. and Green, M.2006. *Cognitive Linguistics*. Edinburgh: Edinburgh University Press. Pp.156 – 170.
96. Wallace, F.C. and Atkins J. 2014. *The Psychological Validity of Componential Analyses*. American Anthropological Association.
97. Yule, G. 1988. *Pragmatics*, Oxford: Oxford University Press.
98. Wardhaugh, R. 1977. *Introduction to Linguistics*. United States: Mcgraw – Hill.

გამოყენებული ლექსიკონები და ინტერნეტ - რესურსები

1. Cambridge International Dictionary of English. 1996. Cambridge University Press, 1996.
2. Concise Oxford English Dictionary. 2004. Oxford: Oxford University Press.
3. Dictionary of Computer and Internet Terms. 2009. Tenth Edition: Barron's.
4. Dictionary of English Language and Culture. 2005. Longman.
5. The Cassell Concise English Dictionary. 1992. Edited by Betty Kirkpatrick.
6. The Random House Dictionary of the English Language. 1987. 2nd Edition, Unabridged.
7. www.dictionary.cambridge.org
8. www.dictionary.ge
9. www.dictionary.com
10. www.techdict.ge
11. www.merriam-webster.com
12. www.techterms.com
13. <https://www.etymonline.com/>
14. <https://www.lifewire.com/what-is-an-easter-egg-in-tech-4688584>
(მოძიებული 16.07.2022)
15. <https://dictionary.cambridge.org/topics/technology/internet-terminology-and-abbreviations/>(მოძიებული 12.12.2021)
16. <https://nicelydonesites.com/why-are-they-called-cookies/>(მოძიებული 21.05.2022)
17. <https://www.techopedia.com/definition/5057/evil-twin>(მოძიებული 21.05.2022)
18. <https://www.techopedia.com/definition/24063/internet-bot>(მოძიებული 21.05.2022)
19. <https://www.techopedia.com/definition/27201/zombie-network>(მოძიებული 21.05.2022)
20. <https://www.techopedia.com/definition/24864/software-bug->(მოძიებული 21.05.2022)

Ivane Javakhishvili Tbilisi State University

Faculty of Humanities

English Philology

Tinatin Bubuteishvili

Towards the Semantics of English Computer Terms

Thesis

Submitted for Gaining the Degree of Philology (Phd)

Scientific Supervisor: **Nino Daraselia**

Doctor of Philological Sciences.

Associate Professor

Tbilisi

2022