

Anglicisme din domeniul educației, învățământului și cercetării

Voica Radu-Călugăru*

DOI 10.56177/jhss.2.16.2025.art.9

Anglicisms in the Field of Education, Teaching and Research

Abstract:

Entitled *Anglicisms in the field of education, teaching and research*, the article aims to address aspects that present the dynamics of these borrowings in the lexicon of the Romanian language, as reflected at the level of academic dictionaries, as well as in that of specialized studies, highlighting the elements of novelty, the permanent influx of new borrowings from the sphere of education in the lexicon of the Romanian language, which contribute to the creation of an internationalized vocabulary. The study then focuses on the concept of *gamification* which represents an element of novelty in the lexicon of the Romanian language, being present in the teaching and learning process, in articles, conferences, various activities; the entry of the word is verified in the dictionaries of the Romanian language and then the presence in different texts in order to analyze the impact of the term.

Keywords: Anglicisms, Romanian language lexicon, education, gamification, globalization

Domeniul educației, cercetării și învățământului românesc poartă amprenta influenței engleze ca multe alte domenii, urmând același *pattern* cultural și lingvistic. Ca *lingua franca* a zilelor noastre, engleza reprezintă o punte de comunicare și cunoaștere între culturi și un aspect definitoriu în educația tinerelor generații. Engleza este omniprezentă în comunicarea din cadrul diferitelor domenii științifice, tehnice, tehnologice, de afaceri și de divertisment, fapt pentru care nu mai e percepută doar ca o limbă străină, ci, în primul rând, ca o competență indispensabilă succesului academic și profesional. Majoritatea tinerilor încep studiul acesteia încă din ciclul primar, iar instituțiile de învățământ și de cercetare acordă o importanță deosebită obținerii certificatelor lingvistice recunoscute la nivel internațional, Cambridge, TOEFL sau IELTS. Această tendință reflectă nevoia de a avea competențe lingvistice care să permită accesul la oportunități academice și profesionale

* Associate Professor PhD, "Aurel Vlaicu" University of Arad, voicaradu@yahoo.com

internaționale. În școlile și universitățile românești, învățarea limbii engleze s-a transformat dintr-o opțiune suplimentară într-o necesitate, programele de studiu integrate, curricula adaptate și disciplinele predate exclusiv în limba engleză devenind o realitate a învățământului și cercetării românești în mai toate domeniile. Această tendință este susținută de accesul la resurse internaționale, publicații, articole științifice și cursuri *online*, care asigură accesul la standardele și rezultatele pregătirii academice de la nivel global. De asemenea, colaborarea universităților și institutelor de cercetare din România cu cele din străinătate presupune și *workshopuri*, conferințe, programe de masterat sau de doctorat susținute în limba engleză. Această practică atrage nu doar studenți români, ci și pe cei internaționali, contribuind la diversificarea mediului academic.

Influența limbii engleze în educația românească are impact și asupra modului în care elevii și studenții își dezvoltă gândirea critică, capacitatea de comunicare și accesul la oportunități internaționale de studiu și de angajare. Competențele lingvistice de limbă engleză, dobândite la un nivel avansat reprezintă un criteriu de selecție pentru burse și mobilități Erasmus, *internshipuri* internaționale și locuri de muncă în companii multinaționale. Astfel, engleza nu doar facilitează comunicarea la nivel internațional, ci contribuie activ la dezvoltarea competențelor de integrare ale tinerilor într-o societate interconectată și competitivă. Aceasta generează și permanente provocări din punct de vedere lingvistic: adaptarea la un curriculum bilingv, evitarea folosirii în exces a anglicismelor și cultivarea identității lingvistice românești într-un context care predispune la estomparea acesteia. Astfel, limba engleză reprezintă prima interfață pe care o presupune contactul elevului, studentului, cercetătorului cu inovația, cu actuala dinamică a cunoașterii în domeniile de interes, modelându-i capacitatea de reprezentare și racordându-l la cerințele educaționale și profesionale ale unei lumi globalizate.

Prezența limbii engleze în domeniul educației și al cercetării de la noi se transpune și într-o serie de împrumuturi recente în limba română, vehiculate în cadrul orelor de la clasă, al orelor *online*, în cadrul cursurilor universitare, în lucrări, în proiecte sau granturi de cercetare.

Adriana Stoichițoiu Ichim, în lucrarea *Vocabularul limbii române actuale. Dinamică, influențe, creativitate*, Editura All, București, 2001 selectează, pentru domeniul învățământului, ca anglicisme cu statut de *împrumuturi necesare* motivate denotativ sau stilistic *grant* și *master*, precizând următoarele:

Grant este utilizat în română cu un sens mai restrâns decât cel consemnat în BBC (p. 488) – „sumă de bani acordată de guvern unei persoane sau organizații într-un anumit scop, de exemplu pentru studii sau repararea locuinței”. Termenul a pătruns recent în terminologia învățământului și a cercetării pentru

a desemna modalități de finanțare, specifice, altele decât cele desemnate prin cuvântul bursă („ajutor bănesc acordat de stat, de o instituție, de o persoană particulară etc. unui elev sau unui student pentru a se întreține în timpul studiilor”, DN, p. 163). În *Buletinul nr. 3* (septembrie 1996) editat sub egida Ministerului Învățământului, anglicismul *grant* apare în programele de studii aprofundate și doctorat: „*Grantul* reprezintă o sumă de bani nerambursabilă acordată unui cercetător individual, echipe de cercetare, institut de cercetare pentru realizarea, într-o perioadă de timp determinată, a unei activități de cercetare științifică sau a unei activități conexe activității științifice” (p. 3); „Programul oferă și posibilitatea de acordare a unor *granturi* individuale doctoranzilor cu rezultate și posibilități majore” (p. 49).

Master, atestat în engleză în sintagmele *Master of Arts* și *Master of Science*, care desemnează absolvenți ai învățământului superior artistic și socio-uman – în primul caz –și al celui științific – în al doilea caz (cf. BBC, p. 687), este folosit în terminologia românească de specialitate mai rar cu sensul din engleză („Programul este destinat obținerii titlului de *master* într-o universitate din SUA”) și mai frecvent cu semnificația termenului *master* din franceză, consemnată în PL (p. 638), ca echivalent al sintagmei *studii aprofundate* (de specializare): „Admiterea în ciclul de studii aprofundate (*master*) în ASE București va începe la 18 septembrie”. Pentru a evita ambiguitatea pe care o poate genera utilizarea termenului *master* cu ambele sensuri, considerăm necesară adoptarea perechii *masterat* (prin analogie cu *doctorat*) „perioada de studii după obținerea licenței”, echivalent cu studii aprofundate, și *master* „titlul obținut la absolvirea ciclului respectiv de învățământ”. Un exemplu de utilizare corectă a celor doi termeni (a căror adoptare ni se pare justificată de circulația internațională a anglicismului *master*) se găsește în următorul anunț: „Programul de *masterat* în economie Goteborg se va finaliza prin obținerea titlului de *master* în economie al acestei instituții de învățământ”¹.

În *Dicționarul ortografic, ortoepic și de punctuație*, ediția a II-a, 2005, (DOOM²), din seria anglicismelor care țin de domeniul educației, învățământului și al cercetării, găsim înregistrat: **afterschool** (engl.) [pron. *aftărskul*] (desp. *after-school*) s. pl. *afterschooluri* [pron. *aftărskulur*¹]; **background** (engl.) [pron. *becgraund*] (back-ground) s. n., pl. *backgrounduri*; **brainstorming** (engl.) [pron. *breinstorming*] (brain-) s. n.; **briefing** (engl.) [pron. *brifing*] (brie-) s. n., pl. *briefinguri*; **CV** (engl.) [cit. *sivi*] s. n., art. *CV-ul*; pl. *CV-uri*; **!feedback** (engl.) [pron. *fidbec*] (feed-) s. n., pl. *feedbackuri* (-ba-ckuri); **job** (engl.) [pron. *ğob*] s. n., pl. *joburi*; **know-how** (engl.) [pron. *nauhau*] s. n., art. *know-how-ul*; **management** (engl.) [pron. *meniğment/manağment*] s. n.; **master**¹ (absolvent de masterat) s. m., pl. *masteri*; **master**² (masterat) s. n., pl. *master*; **on-line/online** (engl.) [pron. *onlain*] loc. adj., loc. adv.; **print** s. n., pl. *printuri*; **printa** (a-) vb., ind. prez. 3 *printează*; **site** (spațiu pe internet) (engl.) [pron. *saît*] s. n., art. *site-ul*; pl. *site-uri*; **training** (instruire) (engl.) [pron. *treîning*] s. n., art. *trainingul*; iar *Dicționarul ortografic, ortoepic și de punctuație*, ediția a III-a, 2021, (DOOM³)

¹ Pentru mai multe explicații vezi și Adriana Stoichițoiu Ichim, *Aspecte ale influenței engleze în româna actuală*, Editura Universității din București, 2006.

înregistrează și **grant** s. n., pl. *granturi* alături de multe alte împrumuturi recente din limba engleză, completând seria anglicismelor cu elemente lexicale ca: **coach** (engl.) [pron. *kăuĉ*] s. m., art. *coach-ul* [pron. *kăuĉul*], **coaching** (engl.) [pron. *kăuĉing*] s. n., art. *coachingul* [pron. *kăuĉingul*], **deadline** (engl.) [pron. *dedlăin*] s. n., pl. *deadline-uri* [pron. *dedlăinur²*], **e-learning** (engl.) [pron. *ilărning*] s. n., art. *e-learningul* [pron. *ilărningul*], **internship** (engl.) [sh pron. *ș*] s. n., pl. *internshipuri*, **networking** (engl.) [pron. *netăorking*] s. n., art. *networkingul*, **webinar** (engl.) [w pron. *ŭ*] s. n., pl. *webinare, workshop*.

Chiar dacă unele dintre elementele selectate s-au regăsit inițial într-un alt domeniu, cum ar fi cel al afacerilor sau al informaticii, totuși au fost adoptate și frecvent utilizate în domeniul educației și al cercetării de către toți cei implicați în diferite activități specifice domeniului.

Un sector prolific din punctul de vedere al împrumuturilor recente din limba engleză în domeniul educației îl reprezintă cel al metodelor interactive de predare, al jocurilor și al diferitelor instrumente de lucru implicate în procesul de predare-învățare. Un termen la modă, care este vehiculat în activități conexe cu procesul de educație, este *gamification*. Conceptul, lansat inițial în domeniul comerțului, deschide o paletă largă de utilizări, fiind folosit ca termen recent în domeniul educației, în cel tehnologic, dar și în cel al sănătății sau al *fitnessului*.

În domeniul educației:

Prin **gamification** se înțelege procesul de adăugare de mecanici regăsite în jocuri, în împrejurimi care nu sunt relatate jocurilor, cum ar fi un website, o comunitate online, în sistemul managerierii educației ori în business. Scopul **gamification-ului** este de a crește participarea la activități, de a face mai ușoară interacțiunea dintre participanți, angajați și parteneri, pentru a facilita colaborarea și interacțiunea².

Site-ul didacto.ro prezintă conceptul și avantajele folosirii *gamification*-ului în învățarea limbilor străine, evidențiind rezultatele unui studiu de caz axat asupra utilizării *gamificării*. Remarcăm crearea unui dublet *gamification/gamificare* creat prin utilizarea alternativă a împrumutului din limba engleză, *gamification*, cu cel al variantei adaptate la grafia și fonetismul limbii române, *gamificare*. Articolul precizează că noțiunea de *gamification* reprezintă una dintre cele mai recente tendințe în educație, inclusiv în procesul de învățare a limbilor străine, prin care jocul este plasat în centrul procesului de învățare, mecanismele jocurilor și elementele de proiectare a jocului devenind cadrul unor activități care nu sunt considerate în mod tradițional jocuri. Astfel, prin *gamification*, caracteristici ale jocurilor, cum ar fi stabilirea

²<https://gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/> (accesat în 9 ianuarie 2025)

de obiective, elementele distractive sau recompensele, sunt abordate în procesul didactic, pentru a transmite informație, imprimând un anumit dinamism activităților, stimulând participarea și creativitatea cursanților³.

Jorge Francisco Figueroa Flores (2015: 32-54) tratează pe larg avantajele *gamificării* în procesul de învățare a limbilor străine și o prezintă ca metodă de ultimă oră, bazată pe succesul industriei jocurilor, al aportului social media și pe studiile recente de anvergură în domeniul psihologiei. El afirmă că orice sarcină, cerință, obiectiv, proces sau context teoretic pot fi gamificate⁴.

Un material prezentat în cadrul *Conferinței Naționale 7 Ateliere Aletheea*, John Riley, profesor limba engleză și Bogdan Godja, consilier educațional evidențiază faptul că *gamification*-ul presupune utilizarea de elemente și tehnici de tip joc în contexte reale de non-joc, urmărind o implicare sporită a participanților la activitățile de învățare. De asemenea, se face referire la metoda jocurilor ca la o practică devenită tradiție în învățământul românesc, cu precizarea că „aceste tehnici de includere a designului *Gamification* de tip joc în proiectarea curriculară sunt de abia la început în România⁵.

Observăm o tendință de adaptare fonetică și morfologică a termenului la sistemul limbii române, în discursul de specialitate fiind întâlnite sintagmele: *gamificare de conținut* sau *lecții gamificate*⁶ care sunt invocate când se impune un anumit *management* al clasei, necesar aplicării unui design de tip *Gamification*.

Termenul *gamification*, termen recent, așa cum este în fapt și metoda, este vehiculat în cadrul diverselor dezbateri de la noi pe marginea temei invocând necesitatea implementării unei astfel de metode în învățământul românesc pentru a încuraja creativitatea dascălilor și pentru a transforma atmosfera de la clasă într-una favorabilă dezvoltării elevului pe plan cognitiv, comportamental și emoțional. Metoda a apărut din nevoia unei schimbări și a unei conectări mai rapide cu elevii, reprezentând o alternativă la conservatorismul metodelor tradiționale.

În domeniul tehnologic, termenul *gamification* cuprinde o serie de aplicații care pot fi instalate pe telefon, pe *iPad*, antrenând angajații unei firme în competiții care implică acumularea de puncte și de recompense acordate de către manager: „Acest concept este la fel de nou precum *iPad*-ul și a crescut la fel de bine ca acesta din urmă. În întreaga

³ <https://didacto.ro/gamification-in-educatie/> (accesat în 9 ianuarie 2025)

⁴ <https://revistes.ub.edu/index.php/der/issue/view/1109> (accesat în 9 ianuarie 2025)

⁵ <https://aletheea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/> (accesat în 10 ianuarie 2025)

⁶ Articolul citat mai sus folosește sintagmele *gamificare de conținut* și *lecții gamificate*.

lume sute de organizații utilizează jocul pentru a-și dezvolta angajații, pentru a-i face să performeze mai mult ca niciodată”⁷.

În domeniul sănătății și al *fitnessului*, de asemenea, sunt folosite aplicații, cum este aplicația *Ensa Sport*, care stimulează clienții și le întreține motivația pentru a participa la programe de sănătate și de sport⁸.

În ceea ce privește prima atestare și apoi definirea conceptului de *gamificare* (ca „utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte care nu sunt jocuri”), termenul a fost inventat de Nick Pelling în 2002 (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011: 9), deși conceptul de aplicare a elementelor de joc în contexte care nu sunt jocuri, cum sunt programele de loialitate și sistemele de recompensare a clienților, există de mai mult timp. Termenul *gamificare* a fost preluat din industria digitală, începe să fie folosit frecvent în 2008, dar devine cunoscut publicului larg abia în 2010, după ce a reușit să înlocuiască termeni paraleli ca: *productivity games*, *surveillance entertainment*, *funware*, *playful design*, *behavioral games*, *game layer* sau *applied gaming*. (Ionuț-Cristian Bâru, *Educație prin gamificare*)⁹. *Gamificarea* este definită de Karl Kapp ca „utilizarea elementelor jocurilor video, esteticii și tehnicilor specifice lor pentru a crește implicarea, a motiva acțiunea, a promova învățarea și pentru a rezolva probleme (Alexandra Daniela Codreanu, *Gamificarea ca strategie de simulare a motivației*)¹⁰.

Dicționarul *Merriem Webster* înregistrează termenul *gamification* (procesul de adăugare a jocurilor sau a elementelor asemănătoare jocului la ceva, cum ar fi o sarcină, pentru a încuraja participarea) și precizează: conceptul de bază al *gamificării* nu este nou, dar cuvântul în sine este o inovație a lexicului de secol XXI a limbii engleze. Cuvântul se referă la încorporarea elementelor de joc, cum ar fi sistemele de puncte și recompense, în sarcini, ca stimulente pentru ca oamenii să participe. Cu alte cuvinte, *gamificarea* constă în transformarea a ceva potențial plictisitor într-un joc. *Gamificarea* este eficientă deoarece valorifică dorințele naturale ale oamenilor pentru competiție și realizare. Profesorii, managerii și alții folosesc *gamificarea* pentru a crește participarea și a îmbunătăți productivitatea. *Gamificarea*

⁷ De pe <https://gadget.ro/cum-ajuta-noua-tehnologie-dezvoltarea-unei-companii-gamification-concept/> (accesat în 12 ianuarie 2025)

⁸ „Aplicația ENSA SPORT: în aplicația noastră vă puteți bucura de următoarele caracteristici: *Gamification* pentru clienți (cu realizări, trofee, provocări colective, clasament etc.) care asigură motivație și loialitate; gestionarea programelor și rezervarea locurilor la clasele colective.” (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.socialgym.ensasportaktive&hl=ro>, accesat în 12 ianuarie 2025)

⁹ <https://www.scrd.eu/index.php/scic/article/download/302/266/528> (accesat în 2.03.2025)

¹⁰ <http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3002/Conf-Dezv-personala-actori-educationali-2021-p169-173.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (accesat în 15.01.2025)

este, de asemenea, adesea o caracteristică esențială în aplicațiile și site-urile *web* concepute pentru a motiva oamenii să îndeplinească provocări personale, cum ar fi obiectivele de slăbire și învățarea limbilor străine; urmărirea progresului este mai distractivă dacă se simte ca un joc¹¹.

Dicționarul Oxford (*gamification*: the use of elements of game-playing in another activity, usually in order to make that activity more interesting¹²) și *Dicționarul Cambridge* (*gamification*: noun, the practice of making activities more like games in order to make them more interesting or enjoyable¹³) înregistrează termenul spre deosebire de dicționarele limbii române, acesta nefiind înregistrat nici în *Dicționarul explicativ al limbii române* (DEX, 2016), nici în *Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române*, (DOOM³, 2021), și nici în *Marele dicționar de neologisme* (MDN, 2007).

În limba engleză, cuvântul *gamification* este format prin derivare din cuvântul *game* (rom. „joc”) și sufixul *-ification*, iar limba română preia modelul de derivare, păstrează rădăcina englezească *game* și, în încercarea de a-l adapta, atașează sufixul *-ificare*¹⁴. În limba română, este utilizat destul de frecvent cu grafia și fonetismul din limba engleză, dat fiind că domeniul din care a fost preluat inițial este cel al noilor tehnologii, al dezvoltării de *software*, unde limba engleză este predominantă. Sensul de bază al cuvântului se referă la aplicarea mecanicilor de joc (cum ar fi punctele, nivelele, recompensele sau clasamentele) în contexte care nu sunt, prin natura lor, jocuri, cu scopul de a încuraja interacțiunea, implicarea și motivația. În limba română, *gamification* este utilizat invariabil ca un substantiv cu forma englezească, fără să fie adaptat morfologic. Nu se aplică desinențele specifice de plural din limba română, o posibilă formă de plural adaptat ar putea fi *gamification-uri*, dar este rar folosit). Unii utilizatori încearcă să-l adapteze prin formarea verbului *a gamifica*, cu forma de infinitiv lung *gamificare*. De asemenea, circulă forma de participiu cu valoare

¹¹ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification#did-you-know> (accesat în 20 ianuarie 2025)

¹² *Gamification*: utilizarea elementelor de joc într-o altă activitate, de obicei pentru a face acea activitate mai interesantă (https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification#google_vignette, accesat în 15.09.2025)

¹³ *Gamification*: (substantiv), practica de a transforma activitățile mai mult în jocuri pentru a le face mai interesante sau mai plăcute (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>, accesat în 15.09.2025)

¹⁴ Vezi, de exemplu: *Gamificarea este aplicarea elementelor de design de joc și a principiilor legate de joc în contexte non-jocuri. Această acțiune își propune să implice și să motiveze participanții în vederea atingerii obiectivelor dorite.*

(<https://ahaslides.com/ro/blog/define-gamification/> - Anaslides, accesat în 5.03.2025)

adjectivală, *gamificat*: „construirea unui mediu educațional *gamificat* eficient” (<https://didacto.ro/gamification-in-educatie/>).

Utilizarea cuvântului în discursul din domeniul educației sau în cel publicitar, de afaceri, din domeniul marketingului și managementului are conotație pozitivă în contextul actual, când tehnicile de *gamificare* sunt utilizate pentru a face experiențele mai plăcute și interactive.

Termenul este utilizat în domeniul educației în programele de *e-learning*, unde elevii primesc puncte sau insigne pentru a parcurge anumite module, este folosit pentru a motiva studenții și a îmbunătăți rezultatele de învățare; în marketing și vânzări, unde presupune oferirea de puncte, reduceri sau recompense pentru fidelizarea clienților; în resurse umane și productivitate: în aplicațiile de management personal sau de echipă, *gamificarea* ajutând la creșterea productivității prin tehnici ce recompensează îndeplinirea sarcinilor.

În limba română, *gamification* a fost acceptat în discursul profesional, deși un posibil echivalent ar fi „tehnici de joc”, sintagmă mai puțin utilizată. Se folosește preponderent în contexte tehnice sau academice, iar introducerea sa în vocabularul general ține de popularitatea în creștere a aplicațiilor și platformelor educaționale și profesionale care integrează astfel tehnici. Un alt posibil echivalent românesc propus în studii de specialitate este cel de *ludificare*, din lat. *ludus* (rom. „joc”), variantă mai puțin comună, folosită ocazional în scrieri academice și în traduceri, mai tehnică și, prin urmare, mai greu accesibilă publicului larg: „Concret, educația prin *ludificare* își propune să susțină lecțiile profesorilor în două moduri: în primul rând, prin realizarea unui joc digital inovator, iar în al doilea rând, creând și testând materiale didactice pentru predare.”¹⁵ (Ionuț-Cristian Bâru, *Educația prin gamificare*).

Dintre variantele echivalente, *gamificare* este cel mai frecvent utilizat de către vorbitori în limba română. Dat fiind numărul tot mai mare de vorbitori nativi de limba română care cunosc limba engleză, mulți autori de lucrări de specialitate și vorbitori optează pentru *gamification*, mai ales în domeniile tehnologice și educaționale.

De remarcat și impactul stilistic pe care îl are termenul *gamification* în comunicarea din spațiul virtual, în presa scrisă și audio-vizuală, în titluri, în unele contexte literare moderne, mai ales în cele care explorează teme tehnologice sau educative. În astfel de contexte, termenul atrage atenția datorită caracterului său tehnic, care poartă amprenta inovației, dar și din pricina faptului că este asociat cu ideea de

¹⁵ <https://www.scrd.eu/index.php/scic/article/download/302/266/528>

joc, ceea ce poate sugera energie, interacțiune și modernitate¹⁶. De asemenea, folosirea termenului în anumite contexte face posibilă o asociere cu romanele distopice și de ficțiune speculativă, *1984* de George Orwell, *Feed* de M. T. Anderson, *The Circle* de Dave Eggers etc. care explorează teme legate de tehnologie, control social și influența sistemelor de tip *gamification* asupra societății și vieții individuale, ilustrând foarte bine modul în care sistemele de recompense și control pot influența gândirea, comportamentul și valorile individului într-o societate tehnologizată.

Raportarea la celelalte limbi romanice ne permite să observăm același fenomen ca în limba română, termenul *gamification* a fost împrumutat din limba engleză și adaptat și în limba franceză, italiană sau spaniolă, reflectând influența pe care limba engleză o are în mod constant și în spațiul romanic în domeniile tehnologiei, educației și marketingului. Limbile romanice menționate păstrează termenul original și vehiculează în paralel variante echivalente (fr. *ludification*), respectiv variantele adaptate (sp. *gamificación*, it. *gamificazione*), păstrând înțelesul termenului din limba sursă.

În limba franceză, termenul *gamification* este folosit destul de frecvent, în paralel cu varianta echivalentă *ludification*, care derivă din cuvântul *ludique* (rom. „joc”). Totuși, împrumutul din limba engleză *gamification* este des întâlnit în textele tehnice și în domeniul marketingului:

La ludification, ou *gamification* en anglais, est un terme qui est devenu de plus en plus populaire ces dernières années. Il s'agit d'une méthode utilisée dans divers domaines tels que l'éducation, le marketing, les affaires, la santé, le sport et bien plus encore pour encourager les gens à s'engager dans une activité en la rendant plus amusante et interactive. Cependant, peu de gens savent que le mot «ludification» est en fait la francisation d'un mot anglais qui a été créé en 2002¹⁷.

În limba spaniolă, se folosește atât elementul spaniol *gamificación*, cât și forma originală englezească *gamification*. Varianta *gamificación* este comună și acceptată în context academic și tehnologic:

La *Gamificación* es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna

¹⁶ Vezi, de exemplu, titlul *Gamification în educație*, care captează atenția și impresionează prin noutate, precum și prin posibilitatea pe care o deschide de a face educație interactivă prin intermediul jocului.

¹⁷ <https://gamificationfacile.fr/definition/ludification/origine-ludification/> (accesat în 3.02.2025)

habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos¹⁸.

În limba italiană, anglicismul *gamification* este folosit frecvent, dar există și varianta adaptată *gamificazione*, care este întâlnită mai ales în articolele despre educație și afaceri:

La **gamification** è spesso fraintesa e caricata di aspettative irrealistiche. Molti pensano che significhi semplicemente trasformare qualsiasi attività in un gioco, ma non è così. In realtà, molti sistemi di gamification che integrano tecniche di game design non vengono percepiti dagli utenti come giochi veri e propri¹⁹.

Prezența anglicismelor în domeniul educațional din România reflectă o adaptare la tendințele globale și o nevoie de a integra terminologia internațională în procesul de învățare. Extinderea accesului la resurse educaționale internaționale și utilizarea platformelor *online* (precum Moodle, Google Classroom sau Microsoft Teams) a condus la preluarea unor termeni englezești, deveniți indispensabili. Utilizarea anglicismelor denotă o orientare spre standarde educaționale internaționale, necesare pentru competitivitatea globală. Anglicismele sunt adesea întâlnite în contexte precum *educația STEM*, *managementul educațional* și resursele de formare continuă. Termeni precum *platform*, *login*, *dashboard* sau *tutorial* sunt esențiali pentru integrarea tehnologiei în învățământ și pentru facilitarea procesului educativ. Multe anglicisme sunt adoptate pentru că oferă o descriere mai precisă sau concisă a unor concepte moderne, greu de exprimat în mod direct prin termeni românești. În cursurile de dezvoltare personală și profesională, termeni precum *soft skills*, *pitch*, *mentoring* și *coaching* sunt frecvent utilizați pentru a desemna concepte internaționale adoptate în spațiul nostru.

Impactul anglicismelor în domeniul educațional este unul pozitiv atâta timp cât termenii împrumutați contribuie la uniformizarea vocabularului educațional internațional și permit accesul direct la resurse și metodologii internaționale, favorizând învățarea limbii engleze și adaptarea la o lume globalizată și, de asemenea, înlăturând barierele lingvistice și culturale.

REFERINȚE:

BBC *English Dictionary. A Dictionary for the World*, Mwaip Collins Publishers Ltd, London, 1993.

¹⁸ <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/> (accesat în 3.02.2025)

¹⁹ <https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>

Deterding, S., R. Khaled, L. Nacke, & D. Dixon, *Gamification: Toward a Definition*, în *Proceeding of ACM CHI 2011*, Vancouver, Canada, 2011. (<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>).

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L, *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Paper presented at the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere. (https://www.academia.edu/2598681/From_game_design_elements_to_gamefulness_defining_gamification).

Dicționarul explicativ al limbii române (DEX, 2016), Academia Română, Editura Univers Enciclopedic Gold, 2016.

Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române, (DOOM³, 2021), Academia Română, Editura Univers Enciclopedic, 2021.

Jorge Francisco Figueroa Flores, *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, în „Digital Education Review”, Number 27, June 2015, p. 32-54.

Marcu, Florin, *Marele dicționar de neologisme* (MDN, 2007). Editura Saeculum Vizual, 2007.

Stoichițoiu Ichim, Adriana, *Aspecte ale influenței engleze în româna actuală*, Editura Universității din București, 2006.

Stoichițoiu Ichim, Adriana, *Vocabularul limbii române actuale. Dinamică, influențe, creativitate*, București, Editura All, 2001.

Surse web:

<https://gutenberg.ro/gamification-in-educatie-cum-este-vazut-in-romania/>

<https://didacto.ro/gamification-in-educatie/>

<https://revistes.ub.edu/index.php/der/issue/view/1109>

<https://alethea.ro/gamification-in-educatie-managementul-clasei-prin-joc/>,

<https://gadget.ro/cum-ajuta-noua-tehnologie-dezvoltarea-unei-companii-gamification-concept/>

<http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3002/Conf-Dezvpersonala-actori-educationali-2021-p169-173.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<https://gamificationfacile.fr/definition/ludification/origine-ludification/>

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

<https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>

<https://ahaslides.com/ro/blog/define-gamification/> - Anaslides

<https://gamificationfacile.fr/definition/ludification/origine-ludification/>

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

<https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/>

<https://www.scrd.eu/index.php/scic/article/download/302/266/528>