



Postanak nekih računalnih imena i naziva

Voće, životinje i prirodne pojave

Svaki se računalni korisnik katkad pita kako su pojedine računalne tvrtke dobile svoja imena ili kako su nazvani određeni uređaji i pojave povezane s računalima i internetom. Postoje računalne tvrtke čija imena nisu odveć zanimljiva. Jedna je od njih Hewlett-Packard. Osnivači tvrtke William Redington Hewlett i David Packard jednostavno su odlučili upotrijebiti svoja prezimena, a potom su bacali novčić kako bi odredili čije će prezime u imenu tvrtke stajati na prvome mjestu.



Tvrtki Apple ime je nadjenuo Steven Paul Jobs, široj javnosti poznatiji kao Steve Jobs. Povremeno je radio na farmi, ali ne zna se je li pri imenovanju tvrtke bio nadahnut jabukovim drvetom, imenom diskografske tvrtke Apple Records, čiji su osnivači članovi sastava The Beatles, ili nečim trećim. Voćni je naziv u svakome slučaju bio bliži računalnim korisnicima od kakve pokrate ili hladnoga strojnog naziva, koji su u to doba bili česti. Takav je način imenovanja tvrtke tipičan primjer onimizacije, tj. pretvaranja opće imenice (jabuka) u ime. Valja napomenuti da tvrtka Apple nije jedina s voćnim imenom. Prisjetimo

se samo Blackberryja (hrv. kupina) ili Apricot Computersa (engl. *apricot* = hrv. *marelica*).

Osim voćnih imena vlasnici računalnih tvrtka upotrebljavali su i imena životinja. Vlasnik mrežnoga udomiteljskog servisa HostGator s Floride ima aligatora po kojemu je servis dobio ime, a i slogan servisa sročjen je tako da podsjeća na tu proždrljivu životinju: *We eat up the competition* (hrv. *Mi proždiremo konkurenciju*). Računalni operativni sustav GNU, koji je sličan Unixu, ali koji se u cijelosti sastoji od slobodne programske podrške i ne sadržava Unixov kôd, dobio je ime po vrsti afričke antilope.

Navedimo i imena nekih računalnih tvrtka koje su nazvane po prirodnim pojavama. Samsung na korejskome znači 'tri zvijezde', a Sanyo na japanskome 'tri oceana'. Tvrtka Adobe Systems dobila je ime po potoku Adobe, koji je tekao iza kuće jednoga od njezinih osnivača.

Društvene mreže, *googol* i odbojni likovi iz Guliverovih putovanja

Najpoznatija i najposjećenija društvena mreža Facebook dobila je ime po kolokvijalnome nazivu za knjige koje sveučilišna uprava studentima daje na početku studijske godine s namjerom da im pomogne da bolje upoznaju jedni druge.

Autori križanca društvene mreže i servisa za mikrobloge Twitter za radno su ime odabrali ime *Status*, s kojim nisu bili pretjerano zadovoljni, pa su odlučili odabrati ime koje

oslikava poletnost korisnika nakon što dobije kakvo priopćenje. Odabrali su ime *Twitch* za koje su zaključili da nije idealno za tržište jer može prouzročiti negativne konotacije (engl. *twitch* može se prevesti kao trzaj, pa čak i grčevito trzanje) te su nastavili svoju potragu za idealnim imenom. Na kraju su se potpuno bezidejni okrenuli prelistavanju rječnika i sasvim slučajno naišli na riječ *twitter* (hrv. *cvrkut*) te tako završili svoju mukotrpnu potragu. Pri imenovanju društvenih mreža ponovno nailazimo na tipične primjere onimizacije, odnosno pretvaranje riječi iz općega leksika (*trzaj*, *cvrkut*) u ime.

Smišljajući ime svoje buduće internetske tražilice Larry Page i Sergey Brin dali su svojem nezavršenom proizvodu radno ime *BackRub* (hrv. masaža leđa). Kako su smatrali da to ime ne odražava dobro stranicu kakvu su željeli napraviti, potragu za novim imenom nastavili su pretražujući matematičko nazivlje i tako došli do naziva *googol*, što je matematički pojam koji označava broj jedan sa stotinu nula. Zaključili su kako je to odlično ime za tražilicu jer dobro prikazuje njezinu snagu kojom bez problema pristupa ogromnim količinama podataka. Na kraju su tek malo preoblikovali riječ i tako je nastao Google.

Riječ *yahoo* iskoristio je Jonathan Swift u svojoj knjizi *Guliverova putovanja* da bi opisao bezobraznu, nesofisticiranu i odbojnu osobu. Tu su riječ u šali upotrebljavali osnivači tvrtke Yahoo! oslovljavajući tako jedan drugoga. Jerry Yang i David Filo 1994. godine nazvali su svoju tvrtku *Jerry's Guide to the World Wide Web*, ali su zaključili da je to ime predugo i nezgrapno, pa su se na kraju odlučili za Yahoo!, što je zapravo skraćeno od *Yet Another Hierarchical Officious Oracle*.

Od kralja Plavozuboga i šunke koja je prehranila vojnike do kolačića, buba i trolova

Računalni korisnici svakodnevno upotrebljavaju nazive kao što su *bluetooth*, *spam*, *bug*, *cookies* i sl., koji su se potpuno udomaćili u njihovu govoru. Ipak, većina korisnika ne zna kako su nastali ti nazivi, a priče o njihovu nastanku veoma su zanimljive.

U desetomu je stoljeću Skandinaviju ujedinio kralj Harald Blåtand Gormsøn, koji je imao jedan truo zub plave boje, pa su ga zvali Plavozubi (engl. *Bluetooth*). Njegova sposobnost spajanja naroda (uspio je pomiriti zaraćene narode na području današnje Danske, Švedske i Norveške) i njegov zvučni nadimak nadahnuli su Intelova programera Jima Kardacha da po tome glasovitom kralju nazove proizvod za bežično spajanje uređaja koji je razvijen 1997. godine. Takav sustav bežične komunikacije omogućuje razmjenjivanje podataka među različitim uređajima kao što su mobilni telefoni, računala, pisači, digitalni fotoaparati i dr. – upravo kao i nekad davno kralj Plavozubi među narodima Skandinavije svojim diplomatskim pristupom.

Velik broj računalnih korisnika zna da je *spam* (hrv. neželjena pošta, engl. istoznačnica *junk mail*) neželjena elektronička pošta koja može zatrpati sandučić za primanje elektroničkih poruka, koja je usto i bezvrijedna i nenaručena. Pod *spamom* obično podrazumijevamo marketinške poruke u kojima nepoznati pošiljatelj nudi svoje usluge. Nažalost, velik broj takvih poruka nije samo opterećenje za primateljev sandučić,

nego i potencijalna opasnost jer poruka može biti zaražena virusom, špijunskom programskom podrškom ili kojim drugim zlonamjernim kodom. Što je uistinu *spam*? *Spam* je zapravo konzervirana mljevena svinjetina nalik na mesni doručak. Naziv je nastao skraćivanjem engleskoga izraz *SPiced hAM* (hrv. začinjena šunka). Za Amerikance predstavlja legendarni prehrambeni proizvod, zato što je tijekom Drugoga svjetskog rata vojnicima na bojišnicu bilo teško dopremiti svježe meso, pa je *Spam* postao praktično rješenje i neizostavan prehrambeni proizvod na jelovnicima američkih vojnika.

Naziv *cookie* odnosi se na kineski kolačić sreće (engl. *fortune cookie*), a u računalnome je nazivlju riječ o jednostavnoj tekstnoj datoteci koja se pohranjuje u prebirknik pri uporabi koje mrežne stranice i sadržava podatke o tome koju je stranicu ili dijelove stranice korisnik posjetio, podatke o prijavi i sl. (ukratko, podatke o korisnikovoj aktivnosti na određenoj mrežnoj stranici). Tako i kineski kolačić sadržava podatke o našoj sudbini.

Naziv *bug* (hr. buba) rabio se i prije 20. stoljeća za različite neobjašnjive mehaničke i inženjerske probleme. Arhetipski slučaj programskoga *buga* bio je kvar u elektromehaničkome računalu Mark II. Ustanovljeno je da je riječ o moljcu zarobljenome između dvaju električnih releja. Moljac je pažljivo uklonjen i zalijepljen u servisnu knjigu 9. rujna 1947. godine. Unatoč tomu, katkad se taj događaj smješta u 1945. ili 1946. godinu. Računalni su operateri taj slučaj zabilježili kao prvi stvarni slučaj pronađenoga kukca u računalu. Servisna je knjiga u kojoj se nalazi zalijepljeni moljac izložena u muzeju Smithsonian (Smithsonian National Museum of American History) u Washingtonu, u Sjedinjenim Američkim Državama.

Trolovi su bića koja potječu iz skandinavskoga folklor, a poznata su po svojoj nedruštenosti, svadljivosti i tvrdoglavosti, čime dosađuju ljudima. U svojemu je prvom značenju glagolska imenica *trolanje* povezana s ribolovom. Riječ je o polaganome povlačenju udice s mamcem iz čamca u pokretu. U računalnome, tj. internetskome, nazivlju, *trolom* se naziva korisnik koji posjećuje internetske zajednice poput internetskih foruma s jedinim ciljem da na njih šalje grube i uvredljive poruke kako bi namjerno dosađivao ostalim sudionicima rasprava, odnosno remetio tijek rasprava. Po takvim je osobama i *trolanje* u internetskome kontekstu dobilo negativno značenje.

Za kraj jedna mala zanimljivost koju bismo mogli smjestiti i u prvo poglavlje s ostalim životinjskim imenima. U vremenu kad je Douglas Engelbart izumio računalni miš, strelica koja se kreće po zaslonu računala (engl. *pointer*, hrv. *pokazivač*) zvala se *CAT* (hrv. *mačka*). Budući da je traženje sadržaja na zaslonu nalikovalo na igru mačke i miša, upravljač je nazvan mišem (engl. *mouse*).

Na kraju možemo zaključiti da je onimizacija jedan od čestih postupaka stvaranja novih imena računalnih tvrtka i proizvoda (Apple, Samsung, GNU), a terminologizacija jedan od čestih postupaka stvaranja novih naziva (preuzimanje riječi iz općega rječnika za pojedine računalne nazive – *masaža*, *šunka*, *buba*, *miš*, *mačka*, *kolačić*) uz postupke kao što su preuzimanje stranoga naziva (preuzimanjem naziva iz engleskoga jezika nastao je velik broj hrvatskih računalnih naziva), tvorba, reterminologizacija i sl.