

Prijevod rječnika junaka digitalnoga doba

(Slobodan Lazarević: *Hakerski rečnik žargona*, Knjiga-komerc, Beograd, 2002.)

Srpski se novinar i publicist Slobodan Lazarević već dulje vrijeme bavi računalnim temama, osobito hakerima. U predgovoru svojega prijevoda rječnika hakerskoga žargona *Jargon File* navodi kako je teško pronaći pojavu s kraja prošloga i s početka ovoga stoljeća koja je izazvala toliko dvojba i pokrenula toliko kontroverzija kao što su hakeri. Dok ih jedni smatraju pionirima epohe informatičkoga društva i pravim „Prometejima elektroničkoga doba“, drugi u njima isključivo vide opasne prijestupnike. Autor smatra da je dobar dio tih kontroverzija nastao zbog nedovoljne obaviještenosti javnosti.

U uvodu autor ovaj rječnik definira kao skup žargonskih naziva kojima se koriste razne supkulture računalnih hakera. Priređen je na temelju čuvenoga *Rječnika žargona (Jargon File)*, koji čini zajedničku ostavštinu hakerske kulture. Hakerska je kultura zapravo mreža labavo povezanih supkultura koje su ipak potpuno svjesne da imaju i dijele određeno zajedničko iskustvo, korijene i vrijednosti. Budući da su hakeri posebno kreativne osobe koje sebe ponekad određuju odbacivanjem društvenih norma, oni posjeduju neobično bogate i samosvojne tradicije za jednu međunarodnu kulturu koja postoji manje od četrdeset godina.

Rječnik hakerskoga žargona *Jargon File* nastao je tijekom više godina zahva-

ljujući velikom broju pojedinaca koji su dobrovoljno posvetili znatnu količinu vremena njegovu stvaranju. Oni su u potpunosti priznati kao njegovi pravi urednici. Njihove uredničke dužnosti obuhvaćaju prikupljanje priloga i prijedloga drugih, traganje za potvrdnim informacijama, unakrižno povezivanje određenih pojmova, održavanje dokumenta u konzistentnome obliku te najavu i distribuciju njegove posuvremenjene inačice.

Posebno je poglavlje posvećeno povijesnom pregledu nastanka rječnika hakerskoga žargona *Jargon File* koji je započeo stvarati Raphael Finkel na stanfordskom sveučilištu 1975. godine.

Godine 1976. Mark Crispin je, nakon što je otkrio jednu poruku o *Rječniku* na računalu SAIL-a (Stanford Artificial Intelligence Lab – laboratorij za umjetnu inteligenciju na stanfordskome sveučilištu), poslao kopiju *Rječnika* MIT-u (Massachusetts Institute of Technology).

Dokument je ubrzo preimenovan u JARGON> nakon mnogih dopuna koje su načinili Mark Crispin i Guy L. Steel. Zanimljivo je da tijekom svih tih dopuna nitko nije razmišljao o tome da *žargon* preimenuje u *sleng*, sve dok dokument već nije postao široko poznat kao *Jargon File*.

Raphael Finkel nakon određenoga vremena odustaje od aktivnoga sudjelovanja. Kratko nakon toga Don Woods postaje glavna veza na SAIL-u za *Rječnik* koji je od tada postojao u dva primjerka, na SAIL-u i MIT-u.

Rječnik se širio s prekidima i novim počecima otprilike do 1983. godine. Richard Stallman bio je među istaknutijim suradnicima, priloživši mnogo SAIL- -ovih i MIT-ovih novotvorenica.

U proljeće 1981. godine velik je dio *Rječnika* objavljen u 29. broju časopisa *CoEvolution Quarterly* Stewarta Brandova, s ilustracijama Phila Wadlera i Guya L. Steela. To je bila prva inačica *Rječnika* u tiskanome obliku.

Kasniju je proširenu inačicu *Rječnika* s komentarom za masovno tržište uredio Guy L. Steel. Ta je inačica tiskana kao knjiga 1983. godine pod nazivom *The Hacker's Dictionary*. Ostali su urednici *Rječnika*, Raphael Finkel, Mark Crispin, Richard Stallman i Geoff Goodfellow, doprinijeli toj inačici svojim prilozima. Ta se knjiga još naziva i *Steel-1983*.

Kratko nakon objavljivanja *Steel-1983*, *Rječnik* je prestao rasti, dopunjavati se i mijenjati. To je zapravo bila posljedica izravne namjere da se dokument privremeno „zamrzne“, kako bi se isključivo upotrebljavala publicirana inačica *Steel-1983*, ali se spletom okolnosti privremeno „zamrzavanje“ pretvorilo u trajno.

Iako je *Rječnik* ostao nedirnut punih sedam godina, i dalje je jako utjecao na hakerski jezik i humor. Nova je inačica *Rječnika* šire distribuirana od stare. Njezina je zadaća predstaviti sve postojeće računalne supkulture, u kojima se manifestira prava priroda hakera. Više od polovice izraza u novoj inačici potječe s interneta, odnosno *Useneta* (mrežnih novina). Posebni su napori učinjeni da se prikupe izrazi svih supkultura, uključujući žargon IBM-PC programera, korisnika Amige i Macintosh-a i dr. Inačica 2.9.6. postaje središnjim tekstom rječnika *The New Hacker's Dictionary*, a inačica 3.0.0. izdana je u rujnu 1993. godine kao drugo izdanje.

Najvažnije odrednice u dosadašnjim mrežnim preradama *Rječnika* su sljedeće:

– inačica 2.1.1. iz 12. lipnja 1990. godine, koja je rezultat ponovnoga oživljavanja *Rječnika* nakon sedmogodišnje stanke i

– potpuna inačica 4.2.3. iz 23. studenoga 1993. godine s 27.452 izraza, 222.085 riječi, 1.460.972 znaka i 2.318 tumačenja.

Rječnički članci u originalu (mrežnoj inačici) sadržavaju natuknicu uz koju stoji kratica za vrstu riječi, a potom slijedi definicija pojma:

google: v.

[common] To search the Web using the Google search engine, <http://www.google.com>. Google is highly esteemed among hackers for its significance ranking system, which is so uncannily effective that many hackers consider it to have rendered other search engines effectively irrelevant. The name 'google' has additional flavor for hackers because most know that it was copied from a mathematical term for ten to the 100th power, famously first uttered as 'googol' by a mathematician's nine-year-old nephew.

Autorov prijevod sadržava rječničke članke bez oznaka za vrstu riječi:

google Pretraživanje Mreže korišćenjem "Google-pretraživačke mašine" www.google.com. Google je veoma uvažan među hakerima zbog visoko rangiranog sistema koji je tako efikasan da mnogi korisnici smatraju da je već učinio sve ostale pretraživačke mašine potencijalno irelevantnim.

Nakon pojedinih natuknica autor u zagradama daje njihov prijevod i napomenu je li riječ o hakerskome mitu, ironičnome prizvuku, negativnoj konotaciji, tehno-jeziku i sl.:

one-banana problem (problem od jedne banane, hakerski mit) Po ovoj storiji, u prodavnicama mejnfrejmov (krupnih računara, dinosaurus), gde su računari imali posebne operatere za administriranje rutinom, programeri i hardveraši su imali običaj da - govoreći o operaterima - kažu kako bi njihov posao mogli da obave čak i trenirani majmuni. Često se govorilo da bi nagrada koja bi se davala tim majmunima, mogla ujedno da se koristi i kao mera za opis težine zadatka. Na primer, jednostavan problem bi se označio kao jedno-bananski, pa bi se u tom smislu moglo da kaže - "To je jedno-bananski posao, šta li ih je onda toliko zadržalo!?" - IBM-folklor je potom podelio sve probleme u jedno, dvo, i tro-bananske. Druge kulture su imale drugačiju hijerarhiju i delile su ih mnogo finije. Na ICL, na primer, 5 zrna grožđa (grozd) bilo je jednako banana. Njihova gornja granica za "sysapes" (sistem-majmune) po nekim pričama su bile 3 banane i 3 zrna grožđa (drugi izvor tvrdi 3 banane i jedno zrno grožđa, ali dodaje: "Međutim, to je predmet lokalnih varijacija, kosmičkih zraka i ISO"). Kod poteškoća koje se odmere sa preko tri banane bi uglavnom pozivali fabriku da pošalje servisere. Još se naziva "Beskonačna-Majmunaska Teorija".

one-banana problem: n.

At mainframe shops, where the computers have operators for routine administrivia, the programmers and hardware people tend to look down on the operators and claim that a trained monkey could do their job. It is frequently observed that the incentives that would be offered said monkeys can be used as a scale to describe the difficulty of a task. A one-banana problem is simple; hence, "It's only a

one-banana job at the most; what's taking them so long?" At IBM, folklore divides the world into one-, two-, and three-banana problems. Other cultures have different hierarchies and may divide them more finely; at ICL, for example, five grapes (a bunch) equals a banana. Their upper limit for the in-house *sysapes* is said to be two bananas and three grapes (another source claims it's three bananas and one grape, but observes "However, this is subject to local variations, cosmic rays and ISO"). At a complication level any higher than that, one asks the manufacturers to send someone around to check things.

Proučavajući natuknice u rječniku hakerskoga žargona *Jargon File* može se zaključiti da su hakeri u svojem jeziku izričaju skloni igri riječima. Stvaraju nove riječi kombinacijom dviju postojećih, s time da je novostvorena riječ uvijek, i izrazom i sadržajem, povezana s obje sastavnice (npr. *netiquette* = *network* + *etiquette* u značenju pravila ponašanja na mreži ili *notwork* = *not* + *network*, izraz koji se upotrebljava za mrežu kada je nestabilna ili kada „padne“).

Mnoge riječi koje inače nemaju svoj antonim, u hakerskome ga žargonu imaju (neke riječi i više njih – npr. riječ *copyright* ima čak tri antonima: *copybroke*, *copyleft* i *copywronged*). Pojmom *copyleft* želi se naglasiti da nema nikakvoga ekskluzivnog zaštićenog prava ni urednika rječnika hakerskoga žargona *Jargon File*, nego sva prava i zasluge pripadaju brojnim znanim i neznanim imenima iz hakerskoga svijeta, pa samim time nema ni posebnih ograničenja u njegovoj distribuciji ili uporabi (kao što je to eksplicitno napomenuto u njegovu predgovoru).

Jedna su vrsta igre riječima i tvorbe koje bismo mogli nazvati sličnozvučnicama (eng. *soundalike slang*), često u kombinaciji s podrugljivošću, katkad blagom, a mjestimice i ne tako blagom. Npr. izrazom *Macintoy* hakeri daju do znanja da računalo Macintosh smatraju igračkom (eng. *toy* = igračka). Postoji i pejorativniji izraz *Macintrash* koji nam govori o tome da hakeri računalo Macintosh ne cijene i jednostavno ga smatraju smećem (eng. *trash* = smeće).

Rječnik hakerskoga žargona *Jargon File* obiluje i kraticama, najčešće troslovnima, koje su obično akronimi ili prvoslovice (npr. kratica *TLA* označava izraz *Three-Letter Acronym* što prevodimo kao troslovnja kratica ili *YABA* – *Yet Another Bloody Acronym* što bismo mogli prevesti kao 'još jedna prokleta kratica'). Pojedine kratice koje se obično pojavljuju izvan računalnoga konteksta dobivaju novo značenje (npr. kratica *AIDS* u hakerskome žargonu ne označava opaku bolesti već zaraženi disk – *A* Infected Disk Syndrome*). Osim kratica, i druge riječi mogu poprimiti novo značenje (npr. izraz *condom* označava plastičnu košuljicu u koju se stavlja disketa, a *Easter egg*, odnosno uskršno jaje, poruka je obično šaljiva sadržaja skrivena u programskome kodu).

Jedna je od značajka hakerskoga jezičnog izričaja i pretjerano uopćavanje, primjerice na gramatičkoj razini. Riječima se dodaju pogrešni nastavci, često proširujući standardno pravilo na neobičajene slučajeve (npr. prema *generous* → *generosity*, hakeri uopćavaju *mysterious* → *mysteriosity*, *dubious* → *dubiosity*, *obvious* → *obviousity* i sl.). Također često imenice pretvaraju u glagole, a isto tako

i poimenuju glagole (npr. *hack* → *hackification* ili *win* → *winnitude*, *winnage*). Ovdje, naravno, nije riječ o nepoznavanju gramatike jer su hakeri općenito veoma svjesni što čine kada izobličuju jezik. Naprotiv, riječ je o gramatičkom stvaralaštvu, jednom obliku zaigranosti kojemu je svrha zabaviti slušatelja ili čitatelja.

Osim navedenih značajka, rječnik obiluje humorom, podrugljivošću i šalama (često i na vlastiti račun), crnim humorom i paradoksima.

Činjenica da su upravo hakeri autori rječnika hakerskoga žargona *Jargon File* ukazuje na njihovo izraženo zanimanje za jezik, što ne treba čuditi jer su i oni stručnjaci za jezike. Naravno, u prvome se redu hakeri zanimaju za programske jezike, ali se u velikoj mjeri zanimaju i za prirodni jezik. Hakeri su po prirodi vrlo inventivni u svojoj uporabi jezika i promatraju oblikovanje i uporabu žargona kao igru koja se igra radi svjesnoga zadovoljstva. Iz svega se navedenog može zaključiti da hakeri obožavaju svaku igru riječima i veoma rado i kreativno upotrebljavaju svoj jezik.

Autor zaključuje da žargon pomaže hakerima da odrede mjesto koje im pripada u zajednici i da izraze zajedničke vrijednosti i iskustva.

Antun Halonja