

Jezična i terminološka analiza korpusa računalnih pričaonica

Karabatić, Tereza

Doctoral thesis / Disertacija

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:339249>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-23**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)





SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
(DOKTORSKI STUDIJ) HUMANISTIČKE ZNANOSTI

MODUL: LINGVISTIKA

DOKTORSKA DISERTACIJA

Jezična i terminološka analiza korpusa računalnih pričaonica

Tereza Karabatić



SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
(DOKTORSKI STUDIJ) HUMANISTIČKE ZNANOSTI

MODUL: LINGVISTIKA

DOKTORSKA DISERTACIJA
JEZIČNA I TERMINOLOŠKA ANALIZA KORPUSA
RAČUNALNIH PRIČAONICA

Mentorica:

dr. sc. Milica Mihaljević

Doktorandica:

Tereza Karabatić

Split, kolovoz 2023.

O mentorici

Dr. sc. Milica Mihaljević rođena je 1955. u Zagrebu, gdje je 1974. završila 5. gimnaziju i na Filozofskome fakultetu 1979. diplomirala engleski, opću lingvistiku i fonetiku. Doktorirala je 1991., također na Filozofskome fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, obranivši disertaciju pod nazivom *Lingvistička analiza računalnog nazivlja* pod mentorstvom dr. sc. Stjepana Babića. Sudjelovala je na brojnim znanstvenim skupovima u Hrvatskoj i inozemstvu te je održala pozvana predavanja ili plenarna izlaganja u Beču, Mannheimu, Bruxellesu, Beogradu, Varšavi i Kijevu.

Članica je uredništva međunarodnoga časopisa *Термінологічний вісник* i domaćega časopisa *Rasprave: časopis Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* te urednica znanstveno-popularnoga časopisa *Hrvatski jezik*. Također je dugogodišnja članica Državnoga povjerenstva za Natjecanje iz hrvatskoga jezika.

Radila je u Školi za strane jezike, na Prirodoslovno-matematičkome fakultetu i u Zavodu za lingvistička istraživanja pri HAZU-u. Također je držala kolegije na sastavnicama Sveučilišta u Zagrebu. Od 1987. radi u Institutu za hrvatski jezik i jezikoslovlje, gdje danas vodi Odjel za hrvatski standardni jezik.

Suradivala je na više domaćih i međunarodnih projekata, a od 2008. do danas vodila je sljedeće projekte:

1. 2008. – 2009. *Struna*: projekt koordinacije; zajedno sa suradnicom L. Hudeček napisala je *Hrvatski terminološki priručnik*, koji je i danas temelj rada na *Struni*, te je sudjelovala u osmišljavanju okvira za unos podataka u terminološku bazu.
2. 2014. – 2017. suvoditeljica projekta (s L. Hudeček) *Mali školski pravopis*; sa suvoditeljicom i suurednicom Lanom Hudeček i suradnicima Željkom Jozićem i Kristianom Lewisom objavila je *Prvi školski pravopis* te je bila suurednica portala *Hrvatski u školi* (*hrvatski.hr* s Gorankom Blagus Bartolec, Lanom Hudeček i Ivanom Matas Ivanković).
3. 2014. – danas: suvoditeljica projekta (s Lanom Hudeček) *Religijski pravopis*.
4. 2017. – danas: suvoditeljica projekta (s Lanom Hudeček) *Muško i žensko u hrvatskome jeziku*.
5. 2019. – 2020. voditeljica projekta *Hrvatsko jezikoslovno nazivlje – Jena* (interni projekt Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje).

6. 2021. – danas: voditeljica projekta *Hrvatsko jezikoslovno nazivlje*.

Objavila je više od stotinu znanstvenih i stručnih radova na hrvatskome i engleskome jeziku, tri samostalne znanstvene monografije i dvadesetak suautorskih knjiga.

Izbor novijih objavljenih knjiga:

1. Hrvatski pravopis. IHJJ. Zagreb 2013. (sa skupinom autora) (*pravopis.hr*);
2. Rječnik kristalografije, fizike kondenzirane tvari i fizike materijala. (sa S. Popović i A. Tonejc), Zagreb 2014.
3. Arhivistički rječnik. Zagreb 2015. (s Martom Mihaljević i Hrvojem Stančićem)
4. Prvi školski pravopis. Zagreb 2016. (sa skupinom autora)
5. 555 jezičnih savjeta. IHJJ. Zagreb 2016. (sa skupinom autora)
6. Hrvatska školska gramatika. Zagreb 2017., 2019. (s Lanom Hudeček)
7. Hrvatsko jezikoslovno nazivlje (monografija). IHJJ. Zagreb 2020. (s Lanom Hudeček i Željkom Jozićem)

Cjeloviti popis radova dostupan je na sljedećoj poveznici: <http://bib.irb.hr/lista-radova?autor=120163>.

Zahvale

Zahvaljujem svojoj obitelji na podršci, dr. sc. Tomi Rončeviću na početnome poticaju, a najviše svojoj mentorici dr. sc. Milici Mihaljević bez čijih savjeta, susretljivosti i strpljenja ovaj rad ne bi postojao.

Predgovor

Ideja za ovo istraživanje počiva na presjeku dvaju meni osobito zanimljivih područja: lingvistike i informacijskih tehnologija. No iako sam od samoga početka znala da želim provesti istraživanje povezano s obama područjima, prošlo je dulje vrijeme dok se nije pojavila prava tema. U osnove računalnoga prikupljanja i analize korpusne građe uveo me dr. sc. Toma Rončević, a to mi je iskustvo otvorilo nove vidike i učvrstilo odluku o željenome smjeru istraživanja. Nakon dugotrajne potrage za prikladnim mentorom, koja se na trenutke činila beznadnom, imala sam tu sreću (i čast) da je dr. sc. Milica Mihaljević bila voljna preuzeti tu ulogu. Upravo je ona svojom doktorskom disertacijom iz 1990. godine pružila temelje istraživanju računalnih naziva u hrvatskome jeziku, zbog čega se jezična analiza računalnih naziva te žargonskih naziva (u čijoj je analizi predvodnik bio njezin prerano preminuli kolega dr. sc. Antun Halonja) činila najprikladnijom temom za moju disertaciju. Pretraživanje korpusa objava iz internetskih pričaonica pruža uvid ne samo u jezične osobitosti kojima se odlikuje taj vid komunikacije nego i u osebujne supkulture u pozadini takvoga jezičnog izražavanja. Ni ovo istraživanje nije iznimka, a jezik korisnika *Bugovih* pričaonica ukazuje na osobitu razinu zaigranosti i jezične inovacije.

Sadržaj

1. Uvod	1
1.1. Pojašnjenje naslova – odnos pričaonice i raspravišta.....	2
1.2. Metodologija istraživanja	3
1.3. Hipoteze istraživanja	21
2. Teorijski okvir i prethodna istraživanja.....	23
2.1. Odnos računalnoga žargona i standardnojezičnoga nazivlja.....	23
2.2. Računalno nazivlje i standardnojezični funkcionalni stilovi.....	24
2.3. Razlozi usvajanja i uporabe te prihvatljivost posuđenica.....	25
2.4. Postanak žargonskih i standardnojezičnih naziva	28
2.5. Dosadašnja istraživanja žargonizama.....	31
2.6. Dosadašnja istraživanja standardnojezičnoga nazivlja.....	32
2.7. Dosadašnja istraživanja korpusa.....	33
2.8. Dosadašnja istraživanja anglizama.....	35
3. Sastavljanje korpusa	39
3.1. Pregled <i>Bugovih</i> pričaonica i odabir izvora korpusne građe	39
3.2. Prikupljanje korpusne građe iz odabranih pričaonica.....	40
3.3. Priprema dohvaćene građe za učitavanje u korpus.....	42
3.4. Učitavanje pripremljene korpusne građe u Sketch Engine.....	44
3.5. Pregled prikupljene korpusne građe	48
3.7. Osnovne značajke dovršenoga korpusa.....	70
3.7.1. Raspodjela po godinama.....	71
3.7.2. Čestoća po vrstama riječi.....	82
3.7.3. Ključne riječi	85
3.7.3.1. Sklopovlje.....	86

3.7.3.2. Programska podrška	88
3.7.3.3. Igre.....	89
3.7.3.4. Ostale ključne riječi.....	91
3.7.4. Ključne sintagme	91
4. Jezična analiza korpusa	94
4.1. Pravopisna analiza	97
4.1.1. Ortografska prilagodba.....	97
4.1.2. (Ne)provođenje glasovnih promjena	98
4.1.3. (Ne)pisanje dijakritika	99
4.1.4. Uporaba stranih znakova u domaćim riječima	100
4.1.5. Pisanje sa spojnicom i bez nje	100
4.1.6. Pisanje i izostavljanje slova i razmaka	101
4.1.7. Izražavanje ekspresivnosti izvanjezičnim elementima.....	103
4.1.8. Zaključak	107
4.2. Morfološka analiza	108
4.2.1. Kategorija roda	109
4.2.2. Kategorija broja	110
4.2.3. Glagolski vid	111
4.2.4. Glagolska vremena, načini i oblici	112
4.2.5. Sklonidba pridjeva na <i>-ov/-ev/-in</i>	113
4.2.6. Zaključak	114
4.3. Tvorbena analiza.....	115
4.3.1. Tvorba imenica.....	115
4.3.1.1. Sufiksacija	116
4.3.1.2. Prefiksacija	168
4.3.1.3. Prefiksoidizacija	178

4.3.1.4. Slaganje	185
4.3.1.5. Polusloženice	186
4.3.1.6. Složeno-sufikscijska tvorba	187
4.3.1.7. Stapanje	188
4.3.1.8. Srastanje	189
4.3.1.9. Srašteno-sufiksacijska tvorba	189
4.3.1.10. Kraćenje	190
4.3.1.11. Zaključak	191
4.3.2. Tvorba glagola	194
4.3.2.1. Sufiksacija	195
4.3.2.2. Prefiksacija	230
4.3.2.4. Kraćenje	243
4.3.2.5. Zaključak	244
4.3.3. Tvorba pridjeva	246
4.3.3.1. Sufiksacija	246
4.3.3.2. Prefiksacija	272
4.3.3.3. Prefiksoidizacija	281
4.3.3.4. Tvorba polusloženica	282
4.3.3.5. Slaganje	282
4.3.3.6. Stapanje	284
4.3.3.7. Zaključak	285
4.3.4. Zaključak	287
4.4. Sintaktička analiza	292
4.4.1. Preslikavanje engleske uporabe pasiva	293
4.4.2. Prevedenice i poluprevedenice	294
4.4.3. Jukstapozicija	297

4.4.4. Konstrukcije superlativ + ikad i sebe sama	299
4.4.5. Uporaba dativa prisnosti.....	300
4.4.6. Zaključak	300
4.5. Leksička analiza	301
4.5.1. Domaća tvorba neračunalnih žargonskih pojmova	301
4.5.1.1. Imenice	302
4.5.1.2. Glagoli	309
4.5.1.3. Pridjevi	312
4.5.2. Izražavanje ekspresivnosti umanjenicama i uvećanicama.....	314
4.5.3. Vulgarizmi i dijalektizmi.....	315
4.5.4. Zaključak	318
5. Terminološka analiza korpusa	319
5.1. Postanak računalnoga nazivlja i žargona.....	319
5.1.1. Preuzimanje stranih (engleskih) naziva.....	319
5.1.1.1. Preuzimanje bez prilagodbe	320
5.1.1.2. Posuđenice.....	331
5.1.1.3. Pokrate	334
5.1.2. Prihvatanje internacionalizama.....	341
5.1.3. Terminologizacija.....	350
5.1.4.1. Imenice	351
5.1.4.2. Glagoli	363
5.1.4.3. Pridjevi	371
5.1.4.4. Zaključak	374
5.1.5. Reterminologizacija.....	375
5.1.6. Višečlani nazivi	378
5.1.7. Zaključak	381

5.2. Semantički odnosi u računalnome nazivlju i žargonu	384
5.2.1. Hiponimija i hiperonimija	385
5.2.2. Sinonimija.....	387
5.2.3. Antonimija	394
5.2.4. Zaključak	396
5.3. Odnos računalnoga žargona i standardnojezičnoga nazivlja u korpusu	397
5.4. Dijakronijska analiza	402
5.5. Zaključak	416
6. Pogreške u Sketch Engineu	419
7. Zaključak	421
8. Literatura	429
9. Prilozi	439
10. Sažetak.....	445
11. Summary.....	447
12. Popis slika.....	449
13. Popis tablica.....	453
14. Životopis.....	456

1. Uvod

Živimo u epohi preplavljenosti digitalnim medijima, a razmjeri izloženosti djece i mladih društvenim mrežama toliki su da umanjuju vrijeme provedeno u čitanju knjiga i gledanju sadržaja na televizoru ili u kinodvorani (Twenge i sur. 2019.). (Ironično je da su se navedeni multimedijски sadržaji smatrali opasnim i štetnim za koncentraciju prije pojave društvenih mreža.)

S većom izloženosti medijima povećavaju se i dodiri između jezika internetskih korisnika iz različitih zemalja, pri čemu neizbježno dolazi do međusobnoga prožimanja tih jezika u manjoj ili većoj mjeri. U današnje je vrijeme jezično posuđivanje rasprostranjenije nego ikada prije zahvaljujući umreženosti medija, društvenim mrežama te brojnim aplikacijama i mrežnim stranicama namijenjenima brzom i laganoj komunikaciji korisnika.

Jezik mrežnih pričaonica podskup je tzv. *netspeaka*, jezične inačice koja se pojavljuje na internetu i zbog svoje prirode ima obilježja i govorenoga i pisanoga jezika (Crystal 2006: 19), pa je stoga veoma zanimljiv predmet istraživanja.

Istaknuto mjesto u takvim razmatranjima ima engleski jezik, koji je zbog niza čimbenika postao (i ostao) najrasprostranjeniji jezik u internetskoj komunikaciji i medijima općenito. Njegov utjecaj na komunikaciju u drugim jezicima nije ostao nezamijećen, pa tako možemo govoriti i o tzv. *hrenalleskom* (Vilke i Medved Krajnović 2006.).

Iako je dosada provedeno više istraživanja na području analize jezika hrvatskih mrežnih pričaonica (Halonja 2002.) te standardnojezičnoga računalnog nazivlja (Mihaljević 1993., Mihaljević 2003., Halonja i Mihaljević 2012a.) i žargona (Halonja 2006., Halonja i Mihaljević 2012a.), istraživanja završavaju 2012. godine te ne postoji noviji pregled jezika hrvatskih mrežnih pričaonica.

Stoga je cilj ove disertacije provesti takvu analizu i usporediti današnje stanje s onim otprije desetak godina. Pritom ću kao izvor građe za korpus koristiti jedan od najpoznatijih hrvatskih mrežnih foruma računalne tematike – onaj koji se nalazi na mrežnim stranicama računalnoga časopisa *Bug*.

Bugove pričaonice postoje od 2008. godine, a započele su s radom otprilike dvije godine nakon disertacije A. Halonje (2006.) o hrvatskim računalnim žargonizmima. Zbog toga predstavljaju izvršnu podlogu za novu analizu hrvatskih računalnih naziva.

1.1. Pojašnjenje naslova – odnos pričaonice i raspravišta

Budući da je tema ove disertacije jezična analiza pričaonica, prije svega je potrebno objasniti što taj izraz označuje.

Mrežno mjesto koje je poslužilo kao izvor za prikupljanje građe za ovu analizu u razgovornome se jeziku naziva *forumom*. Riječ je o stranici na kojoj korisnici ostavljaju asinkrone tekstne poruke na određene teme. Takve se stranice u literaturi uglavnom nazivaju raspravištima, dok se izraz *pričaonica* češće koristi za engl. *chatroom*, tj. sinkrono dopisivanje.

Veliki rječnik hrvatskoga standardnog jezika (VRH) ne sadržava natuknicu *raspravište*, a za natuknicu *pričaonica* navodi sljedeća značenja:

1. a. dio knjižnice, odgojne ustanove za djecu i sl. gdje se kao program organizira pričanje priča b. takav program
2. mjesto gdje se mnogo i uzaludno ili isprazno priča (sjednice, stručni sastanci, parlamenti itd.)

(Jojić i sur. 2015: 1184).

Klaićev *Rječnik stranih riječi* za natuknicu *forum* između ostalih navodi značenje "javno zborište, javnost uopće" (Klaić 2007: 446), a isto značenje spominje i njegov *Novi rječnik stranih riječi* (Klaić 2012: 341), no nije spomenuto značenje komunikacije preko interneta. Zato za natuknicu *chat* (ili *čavrljanje*) navodi značenje "oblik interaktivne komunikacije dvaju ili više korisnika putem računala i interneta u realnom vremenu" (Klaić 2012: 167).

Hrvatski mrežni korpus *hrWaC* bilježi samo 13 pojavnica imenice *raspravište*, a više od 180 000 pojavnica imenice *forum* i njezinih izvedenica. U istom se korpusu imenica *pričaonica* pojavljuje 630 puta, najčešće u prvom značenju iz VRH-a. Često se pojavljuje i kao sinonim naziva *chatroom*.

Imenice koje sučelje *Thesaurus* alata Sketch Engine (Kilgarriff i sur. 2014.) navodi kao najbliže značenjske inačice toga naziva (temeljem pojavnosti u *hrWaC*-u) su: *parlaonica*, *webinar*, *workshop*, *slušaonica*, *crtaonica* i *panel-diskusija*.

Budući da ni *pričaonica* ni *raspravište* nemaju mnogo pojavnica u *hrWaC*-u, možemo zaključiti da nijedan od navedenih naziva nije češće potvrđen u razgovornome jeziku hrvatskih mrežnih stranica.

Zanimljivo je da se pojavljuju *mrežno raspravište* i *sinkrona pričaonica* (po jedna pojavnica za svaki naziv).

S obzirom na pojavnice u *hrWaC*-u, u razgovornome su jeziku češće potvrđeni *forum* i *chat(room)* za imenovanje asinkrone odnosno sinkrone tekstne komunikacije, dok se u literaturi pojavljuje dihotomija *raspravište – pričaonica*.

Ipak smatram da *pričaonica* značenjski odgovara i jednomu i drugomu nazivu, tj. da možemo govoriti o *sinkronim* odnosno *asinkronim* pričaonicama, ovisno o tome odvija li se komunikacija u stvarnome vremenu.

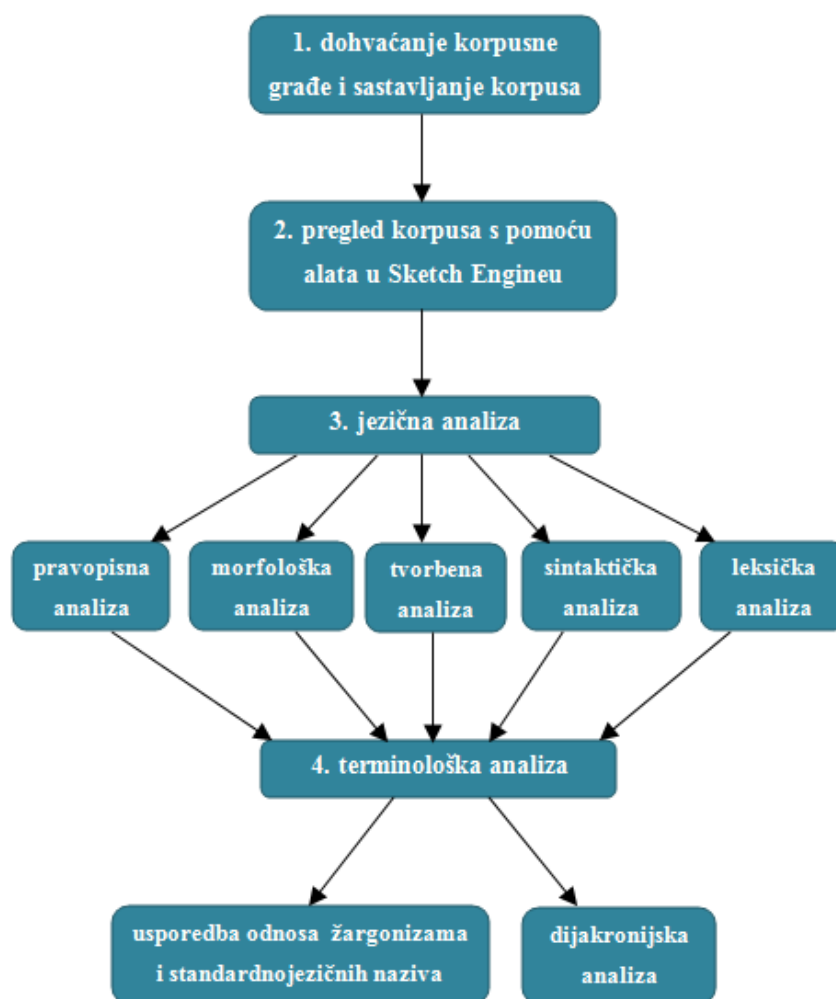
Za disertaciju sam odabrala naziv *pričaonica* jer mislim da ideja istodobnoga opuštenog razgovora većega broja korisnika više odgovara prirodi sadržaja koji je predmet ove analize od slabije zastupljenoga naziva *raspravište* koji više upućuje na službene rasprave.

1.2. Metodologija istraživanja

Za potrebe istraživanja bit će prikupljen korpus od 130 do 150 milijuna pojavnica, čiji će izvor biti mrežne pričaonice računalnoga časopisa *Bug*. Korisničke objave prikupljene iz odabranih pričaonica bit će pripremljene za učitavanje i potom učitanje u korpusni alat Sketch Engine, čime će nastati dovršeni korpus.

Na korpusu će zatim biti provedena analiza promjena na pravopisnoj, morfološkoj, tvorbenoj, sintaktičkoj i leksičkoj razini te terminološka analiza, uz usporedbu odnosa računalnoga žargona i standardnojezičnoga nazivlja te dijakronijsku analizu uporabe nekolicine ustaljenih računalnih naziva.

Koraci su istraživanja (po uzoru na konceptualni okvir u Mihaljević 2022: 333–334) prikazani sljedećim dijagramom:



1. slika: Prikaz koraka istraživačke metodologije

Metodologija pretraživanja korpusa

U svojem sam radu s korpusom podatke tražila i provjeravala preko nekolicine sučelja Sketch Enginea: *Text Type Analysis*, *Keywords*, *Wordlist*, *Concordance*, *Word Sketch Difference*, *Thesaurus*, *N-Grams* i *Trends*.

Sučelje **Keywords** služi za pronalazak ključnih riječi, tj. naziva koji su u promatranome korpusu zastupljeniji nego u referentnom. Kao referentni je korpus odabran *hrWaC*, a sučelje omogućuje i odabir atributa pretrage (u ovom slučaju lema) te različite druge opcije, uključujući pretragu regularnim izrazom (engl. *regex* – **regular expression**). Riječ je o nizu znakova koji opisuje tekstni uzorak, npr. *regex* `na[^j].+` pronaći će sve riječi čija lema započinje s *na*, ali ne i *naj*. Na taj način možemo pronaći riječi koje su kandidati za tvorenice

prefiksom *na-* i pritom isključiti superlative. *Focus* je još jedna korisna opcija dostupna na sučelju *Keywords*, a omogućuje filtriranje po rijetkosti. Što je vrijednost manja od 1, to će se pretraga više usmjeriti na riječi koje nisu sasvim ustaljene u korpusu, iako i dalje vraća rezultate koji imaju najveću čestocu u svojoj kategoriji.

I za računalni žargon i za standardnojezično nazivlje služila sam se regularnim izrazima, no za standardnojezične nazive uglavnom nije bilo potrebno filtriranje po rijetkosti jer su ustaljeni nazivi bili dovoljno česti. S druge strane, mnogi su žargonizmi (osobito oni koji imenuju posebne poteze i strategije u računalnim igrama) relativno rijetki na razini cijeloga korpusa pa je u tome slučaju filtriranje po rijetkosti bilo iznimno korisno za pronalazak tih naziva.

Mogućnost pretrage po regularnim izrazima i po rijetkosti najveće su prednosti sučelja *Keywords*, dok su mu nedostaci nemogućnost filtriranja po vrsti riječi uz lemu te izostanak prikaza apsolutne čestoe i primjera riječi u rezultatima. Da bi se provjerila čestoeća ili vidjeli primjeri riječi u kontekstu, potrebno je slijediti poveznice na sučelja *Frequency* odnosno *Concordance*.

Izgled parametara pretrage prikazan je na sljedećoj slici:

The screenshot shows the 'KEYWORDS' search interface. At the top, there is a search bar with the text 'bug-hr'. Below it, the 'CHANGE CRITERIA' section is visible, with tabs for 'BASIC', 'ADVANCED', and 'ABOUT'. Under 'BASIC', there are several settings: 'Focus on' with a slider set to 1, 'Reference corpus' set to 'Croatian Web (hrWaC 2.2, RFTagger)', and 'Maximum items' set to 5000. There are also checkboxes for 'A = a', 'At least one alphanumeric', 'Only alphanumeric', 'Include nonwords', 'Exclude these words', and 'From list'. At the bottom, there are three sections: 'Identify keywords' (checked), 'Identify terms', and 'Identify n-grams'. The 'Identify keywords' section has 'lemma' as the attribute and 'na[^\.]+.' as the matching regex. The 'GO' button is located at the bottom right.

2. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju *Keywords* Sketch Enginea

Sučelje *Keywords* također pruža opcije za pronalazak naziva (*Identify terms*) i višечlanih pojmova (*Identify n-grams*) uz mogućnost filtriranja po rijetkosti.

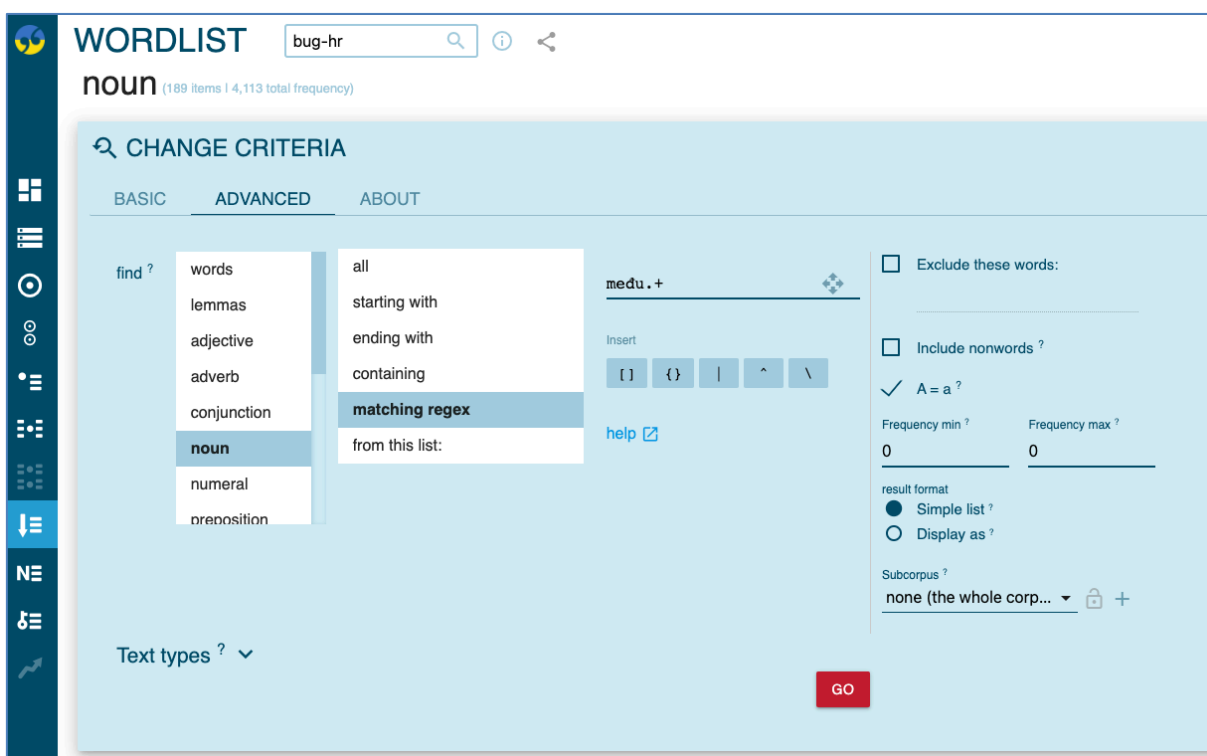
Osim za pronalazak rijetkih riječi (najčešće žargonizama), sučelje *Keywords* poslužilo mi je i za općeniti pregled čestih riječi u korpusu koji je predstavljen u prethodnom poglavlju.

I sučelje *Wordlist* podržava pretragu po regularnim izrazima, no ujedno omogućuje filtriranje po vrsti riječi. Još je jedna prednost prikaz apsolutne čestoće riječi u rezultatima, no nedostatak je to da za primjere uporabe u kontekstu treba slijediti poveznicu na sučelje *Concordance*.

Za razliku od sučelja *Keywords* koje mi je bilo najkorisnije za pretraživanje relativno rijetkih žargonizama povezanih uz uže domene, sučelje *Wordlist* pokazalo se jako korisnim za sve ostale vrste pretraga, osobito za tvorbu po vrsti riječi.

Pretraživati se mogu konkretni oblici riječi, kao i leme (uz odabir vrste riječi ili bez njega).

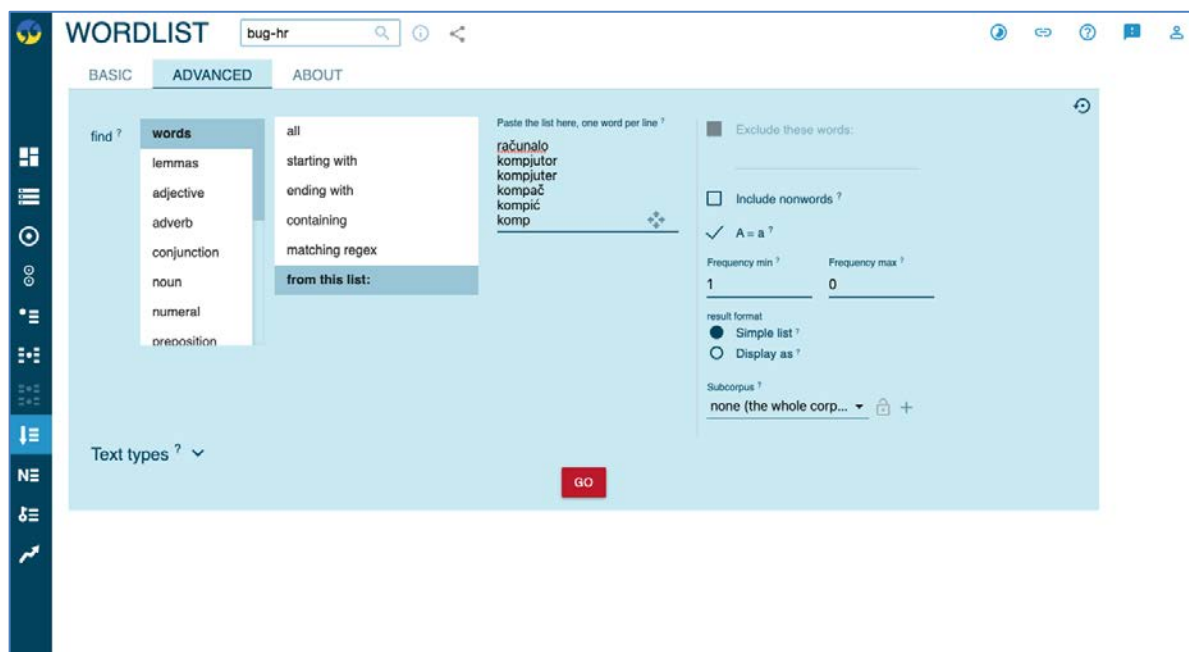
Izgled parametara pretrage za imenice tvorene prefiksom *među-* prikazan je na sljedećoj slici:



3. slika: Prikaz pretraživanja regularnim izrazom na sučelju *Wordlist* Sketch Enginea

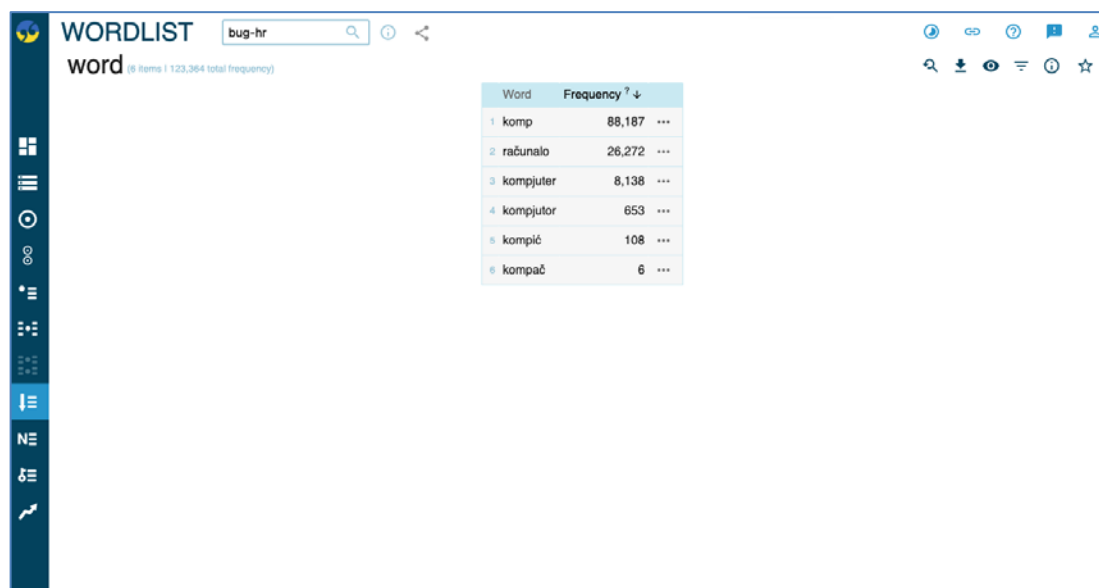
Jako je korisno i pretraživanje po popisu riječi, pri čemu se svaka riječ navodi u novome retku tekstnoga polja za unos. Valjda napomenuti da ovo sučelje ne omogućuje pretraživanje višechlanih pojmova, nego je za takvu pretragu potrebno prijeći na sučelje *N-Grams*.

Postavke sučelja *Wordlist* za pretraživanje skupine riječi vidljive su na sljedećoj slici:



4. slika: Prikaz pretraživanja po popisu riječi na sučelju *Wordlist Sketch Enginea*

Izgled rezultata prethodne pretrage prikazuje sljedeća slika:



5. slika: Prikaz rezultata pretrage po popisu riječi na sučelju *Wordlist Sketch Enginea*

Sučelje *Concordance* razlikuje se od prethodna dva po tome što ne podržava regularne izraze, nego filtriranje uporabom CQL-a (engl. *Corpus Query Language*). Riječ je o posebnome jeziku za pretraživanje korpusne građe, a Sketch Engine pruža vlastitu inačicu izvornoga jezika¹.

Sintaksa za pretragu slična je za sve tri vrste riječi koje obrađujem u analizi (imenice, glagoli, pridjevi) i oslanja se na filtriranje po vrsti riječi, uz isključivanje neželjenih naziva za kategorije koje imaju velik broj riječi. Primjer sintakse CQL-a za imenice na *-ačina* tako glasi:

```
[tag="N.*" & lemma=".+ačina" &
lemma!=".ucačina|tabačina|.gračina|načina|sprdačina|začina|[j|J]ačin
a|seljačina"]
```

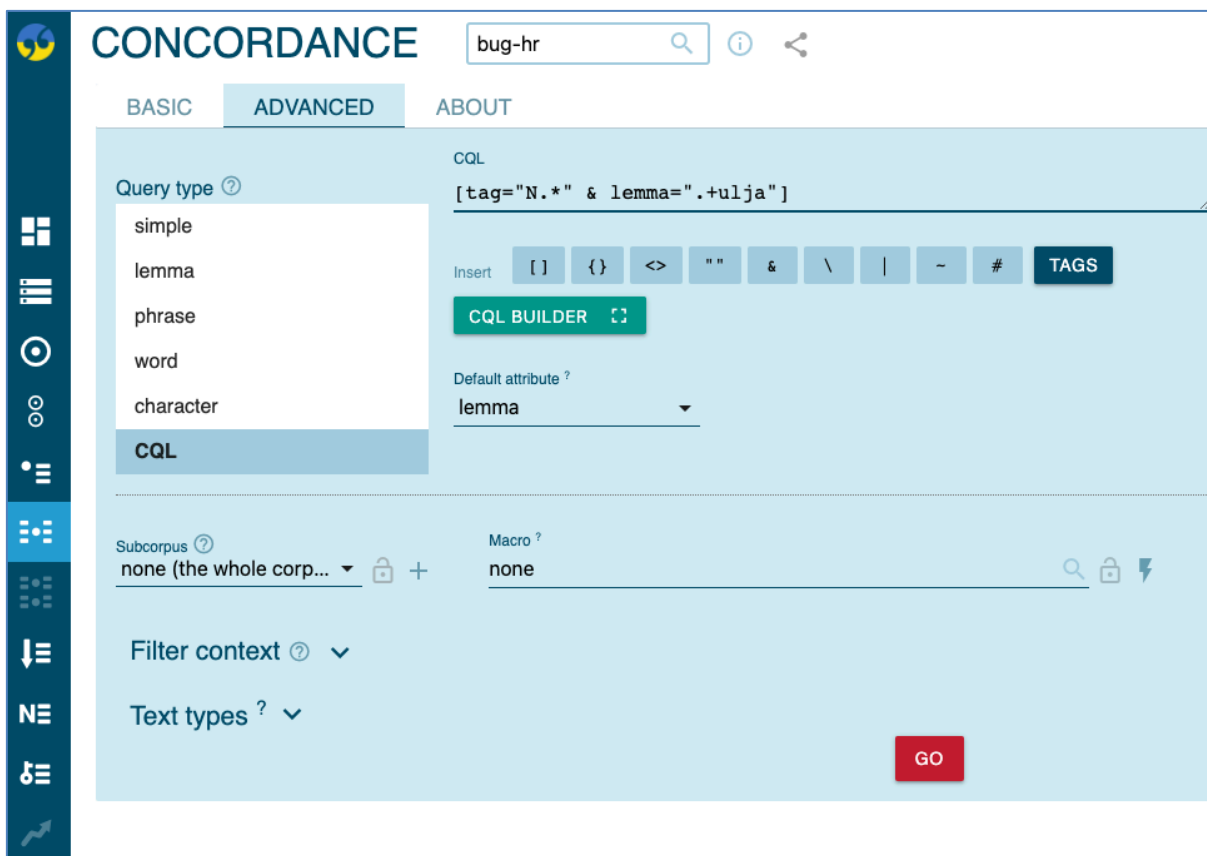
Prvi dio izraza `tag="N.*"` odnosi se na vrstu riječi. Na ovom dijelu sučelja Sketch Enginea nije moguća pretraga po rodu i broju pa ovaj izraz ograničava rezultate na sve imenice (u jednini i množini te sva tri roda).

Drugi dio `lemma=".+ačina"` filtrira po nastavku leme uz uvjet da prije njega postoji barem jedan znak (pretraga neće vratiti *ačina* među rezultatima).

Treći dio sintakse uključuje znak nejednakosti `!=` i postavlja uvjet da se skupine znakova koje slijede ne pojavljuju u rezultatima pretrage. Budući da na ovom dijelu sučelja nije moguće izravno primijeniti zanemarivanje velikih i malih početnih slova, učinak se može postići posredno uporabom točke koja zamjenjuje bilo koji znak (`.ucačina` pokriva nazive *pucačina* i *Pucačina*) ili navođenjem znakova u uglatim zagradama (`[j|J]ačina` pokriva nazive *jačina* i *Jačina*). Ta bi se sintaksa mogla zamijeniti s `.*jačina` (zvjezdica označuje nula ili više znakova), no tada pretraga ne bi vratila riječi *sakupljačina*, *razbijačina* i sl. koje su potencijalno korisne.

Prikaz parametara pretrage za imenice čija lema završava na *-ulja* nalazi se na sljedećoj slici:

¹ <https://www.sketchengine.eu/documentation/corpus-querying>

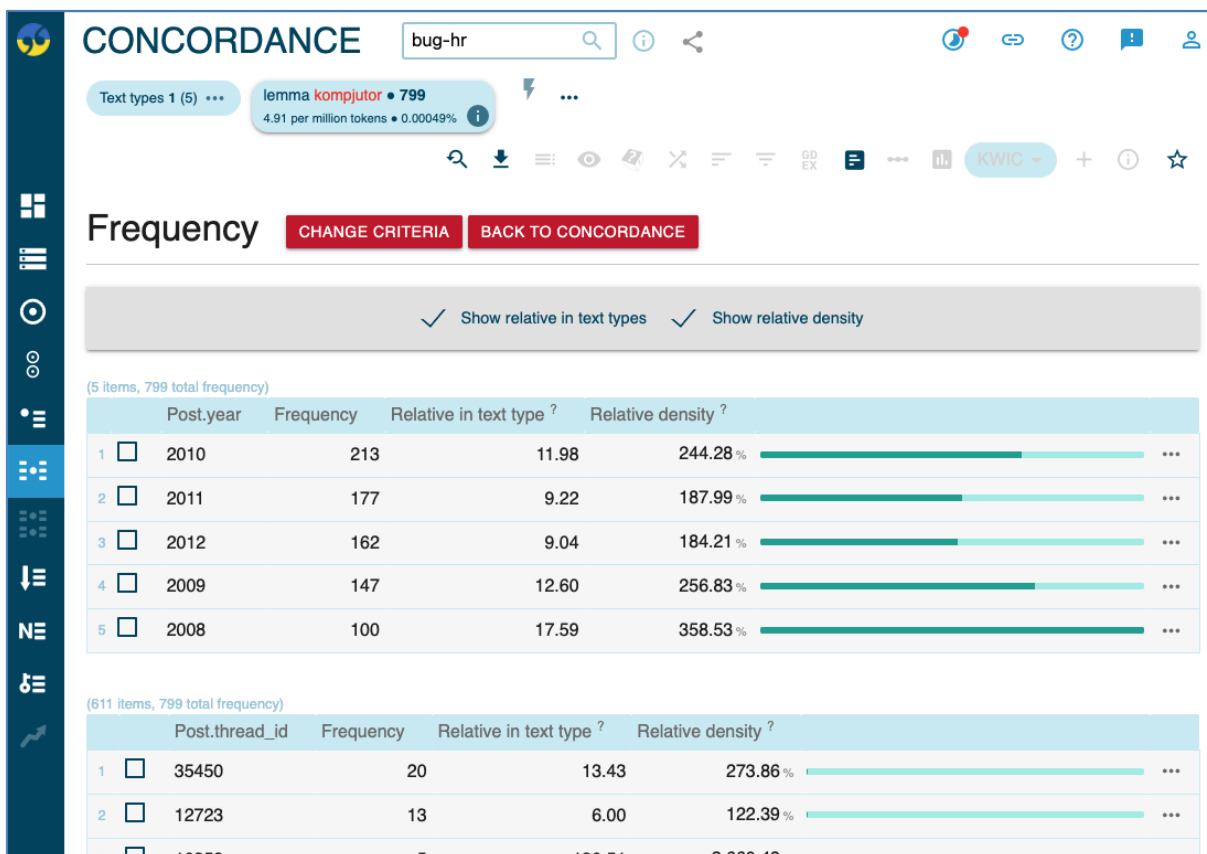


6. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju *Concordance Sketch Enginea*

Sučelje *Concordance* bilo mi je najkorisnije za izvlačenje primjera za potvrde pronađene na drugim sučeljima jer se jedino na njemu može vidjeti uporaba riječi u kontekstu. Najveće su mu nedostaci nemogućnost sortiranja rezultata (pa oni postaju izmiješani u slučaju da pretraga CQL-om cilja na više različitih lema) i izostanak nekih kategorija filtriranja po specifikaciji CQL-a (npr. nije moguća pretraga po rodu, broju i/ili padežu).

Sučelje mi je također poslužilo za potpoglavlje o dijakronijskoj analizi jer omogućuje grupiranje po metapodacima preko alata *Frequency*, čime se može dobiti pregled čestote neke riječi po godini.

Prikaz rezultata pretrage leme *kompjutor* za razdoblje od 2008. do 2012. godine vidljiv je na sljedećoj slici:



7. slika: Prikaz agregacije imenice *kompjutor* po čestoći na sučelju *Concordance Sketch Engine*

Alat omogućuje i prikaz relativne čestoće te relativne gustoće po vrijednosti metapodatka. Relativna je čestoća (engl. *relative in text type*) koeficijent broja pojavnica neke riječi za odabranu vrijednost metapodatka i ukupnoga broja pojavnica za tu vrijednost metapodatka, a relativna gustoća (engl. *relative density*) pokazuje u kolikoj je mjeri odabrani naziv karakterističan za navedenu vrijednost. Koeficijent relativne gustoće veći od 100 % ukazuje na riječ koja se često pojavljuje s tom vrijednosti metapodatka, dok koeficijent manji od 100 % znači da se riječ u korpusu češće pojavljuje bez navedene vrijednosti metapodatka.

Još je jedan koristan alat koji se može pronaći na sučelju *Concordance: GDEX* (engl. *Good Dictionary Examples*). Riječ je o alatu koji prema određenim parametrima kao što su duljina, čestoća riječi i sl. u korpusu pronalazi rečenice koje najbolje predstavljaju odabranu riječ (Kilgarriff i sur. 2008: 2–3).

Primjer rezultata pretrage po GDEX-u za lemu *kompjutor* prikazan je na sljedećoj slici:

	Details	sentence	GDEX score
1	doc#33	<s>Mogu li ju prodati i dali će se aktivirati na nekom drugom kompjutoru ?</s>	0.949
2	doc#59	<s> Kompjutor bi isključivo služio za igranje a bilo bih dobro kada bih bio spreman i na druge zahtjevne stvari.</s>	0.927
3	doc#20	<s>Naime uskoro prelazim na Wii i prodajem svoj kompjutor .</s>	0.925
4	doc#27	<s>Kad drugi put upalim kompjutor napajanje opet nakon par minuta počne cvrčati.</s>	0.915
5	doc#59	<s>Ekran mi je 16:9, a kompjutor bi koristio za gejmanje.</s>	0.9
6	doc#20	<s>Tad mi je kompjutor bio užas spor kad se sve to pobrisalo ko preporoden.</s>	0.89
7	doc#20	<s>Osim toga,nov kompjutor osim tvrdog diska od 500 gb.</s>	0.889
8	doc#61	<s>Može li preko privatne poruke,sad sam na kompjutoru Evo jedan moj WIP.</s>	0.875
9	doc#25	<s>Ako želite realizam u grafici maknite se od kompjutora i izađite malo van.</s>	0.853
10	doc#15	<s>Hvala unaprijed!trebam nekog tko se razumije u kompjutore ?Evo jedno kratko pitanje!</s>	0.851

Rows per page: 10 1-10 of 799 1 / 80

8. slika: Prikaz rezultata pretrage *GDEX* za imenicu *kompjutor* na sučelju *Concordance Sketch Enginea*

Za razliku od ostalih spomenutih sučelja *Sketch Enginea*, *Word Sketch Difference* uspoređuje pojavnice dvaju pojmova (lema, riječi i sl.) koji pripadaju istoj vrsti riječi, navodeći pritom kontekste u kojima se ti pojmovi najčešće pojavljuju.

Prikaz se služi bojama da bi korisniku brzo i lako usmjerio pažnju na retke koji se ističu. Jedan je traženi pojam označen zelenom, a drugi crvenom bojom. Primjeri kolokacija u kojima se isključivo pojavljuje jedan pojam označeni su njegovom bojom, dok su kolokacije u kojima je taj pojam češće potvrđen (ali nije isključiv) označene blažim nijansama te boje, ovisno o tome koji je omjer čestoće pojmova. Primjeri u kojima obje riječi imaju velik broj pojavnica neutralni su i nisu označeni bojom.

Sljedeća slika prikazuje usporedbu čestoće standardnojezičnoga naziva *računalo* i njegove žargonske istoznačnice *komp*:

WORD SKETCH DIFFERENCE bug-hr

računalo 55,199x komp 130,351x

kakav?			veznik			prijedlog			prijedlog-iza		
prijenosni	682	0	čiji	17	10	nad	20	9	unutar	20	7
drugi	319	30	te	136	153	unutar	41	16	pomoć	29	22
stolni	1,136	203	koji	2,155	2,753	o	320	176	put	48	48
kućni	185	55	svi	134	231	između	50	38	prilikom	28	34
uredski	120	69	ili	696	1,255	uz	124	181	bez	221	439
gotov	124	80	tako	66	161	pred	29	111	sa	1,487	2,961
slab	195	368	dok	98	322	sa	1,445	3,277	do	293	739
jak	193	449	i	3,817	11,078	na	5,431	16,178	preko	204	556
star	880	3,043	all	229	748	iz	197	646	iz	193	557
nov	1,424	5,234	a	279	1,079	u	1,633	5,756	pod	82	318
cijel	271	1,524	pa	593	2,384	preko	183	764	radi	24	110
cjeo	0	143	al	23	245	protiv	16	250	prije	61	248

u-s			na-s			po-s			kroz-s		
domena	14	0	ruter	11	0	cijena	11	0	prozor	0	46
mreža	160	27	mreža	58	15	komponenta	15	7			
lokalan	16	7	lokacija	9	7	dan	0	9			
ured	19	8	svijet	13	11						
kuća	62	25	isti	15	19						
lan	21	11	posao	35	60						
safe	14	32	servis	44	142						
sleep	7	26	stol	7	40						
soba	24	88	tv	14	119						

9. slika: Prikaz usporedbe imenica *računalo* i *komp* na sučelju *Word Sketch Difference Sketch Enginea*

Sučelje pruža iznimno zanimljiv uvid u kontekst uporabe riječi. Naprimjer, iz slike je vidljivo da se *računalo* češće pojavljuje u sintagmama s pridjevima *prijenosni*, *stolni* i *kućni* (npr. *stolno računalo* mnogo je češće od *stolnog kompa*), dok se u sintagmi *baciti kroz prozor* isključivo pojavljuje *komp*.

Sučelje *Word Sketch Difference* poslužilo mi je za usporedbu čestote parova naziva (npr. standardnojezičnih i žargonskih istoznačnica te različitih pravopisnih oblika iste riječi), kao i za utvrđivanje konteksta u kojima se najčešće nalaze riječi iz para.

Nedostatak je sučelja taj da se istodobno mogu pretraživati samo dvije riječi. Ako ih želimo usporediti više (npr. *računalo – kompjutor – komp*), potrebno je napraviti zasebne pretrage po parovima (npr. *računalo – kompjutor*, *računalo – komp*, *kompjutor – komp*), spremiti rezultate pa ih vlastoručno agregirati.

Sučelje omogućuje i slikovni prikaz kolokacija traženih riječi, što je vidljivo na sljedećoj slici:



10. slika: Prikaz vizualizacije konteksta imenica *računalo* i *komp* na sučelju *Word Sketch Difference Sketch Enginea*

Primjenjuju se ista pravila za boje kao i u tekstnome prikazu, no u slikovnome je prikazu čestoća riječi u kolokacijama prikazana krugovima, pri čemu veličina kruga ukazuje na broj pojavnica. Nedostatak je alata za slikovni prikaz što za razliku od tekstnoga dijela sučelja ne može prikazivati više kategorija istodobno, nego je potrebno odabirati jednu po jednu.

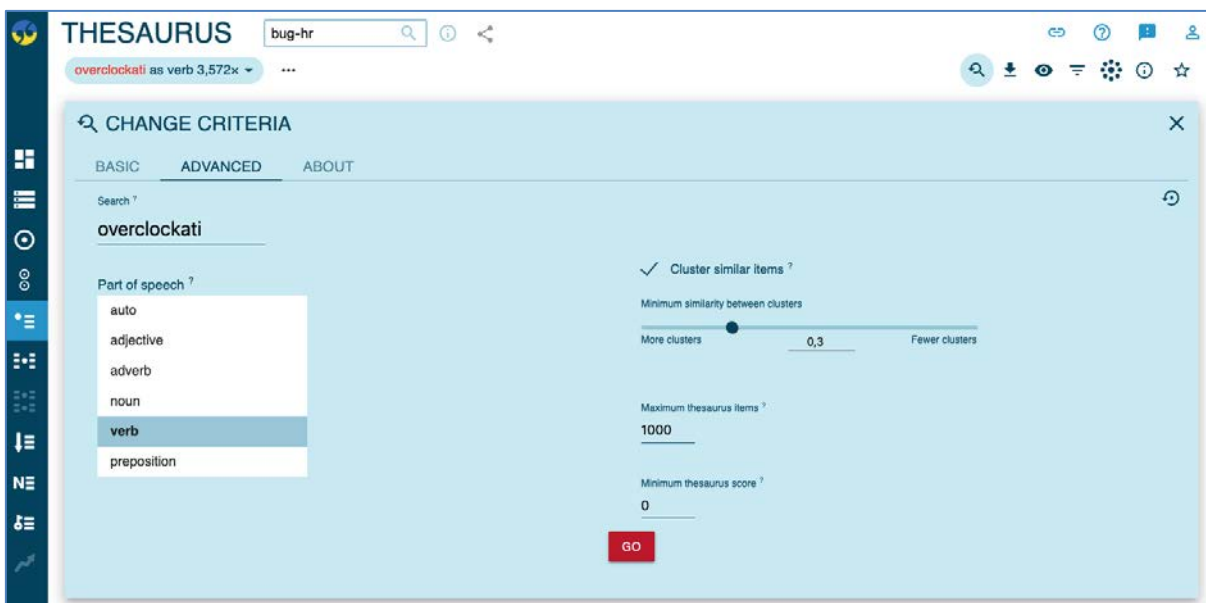
Za utvrđivanje semantičkih odnosa između riječi poslužilo mi je sučelje *Thesaurus*, koje pruža uvid u riječi koje se pojavljuju u istoj jezičnoj okolini. Sučelje omogućuje pretragu imenica, glagola, pridjeva, priloga i prijedloga. Nije dostupan odabir atributa riječi ili leme jer je pojam koji se pretražuje uvijek lema².

Moguće je odabrati i minimalnu vrijednost poklapanja konteksta riječi (izraženu kao broj) Za razliku od nekih drugih sučelja, *Thesaurus* ne omogućuje filtriranje po regularnim izrazima i metapodacima.

U rezultatima je također navedena čestoća svake riječi u korpusu.

Postavke pretrage prikazane su na sljedećoj slici:

² <https://www.sketchengine.eu/quick-start-guide/thesaurus>



11. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju *Thesaurus Sketch Enginea*

Sučelje također omogućuje grupiranje po grozdovima (engl. *cluster*), pri čemu se srodne riječi prikazuju u istoj skupini. To je vidljivo na sljedećoj slici, gdje su neki pojmovi (npr. *klokati* i *clockati* odnosno *overclockirati* i *clocknuti*) smješteni u iste skupine desno od glavne riječi u retku:

	Lempos	Frequency ?	Cluster
1	oc-ati	2,921	klokati 3,777 ... clockati 8,871
2	kloknuti	1,506	overclockirati 749 ... clocknuti 963
3	hladiti	6,348	ohladiti 2,685 ...
4	nadograđivati	2,701	==unknown== ...
5	nadograditi	10,383	zamjeniti 7,876 ... iskoristiti 16,770 zamijeniti 13,183
6	rootati	3,994	flashati 8,218 ...
7	ugraditi	5,555	ubosti 4,515 ...
8	opteretiti	2,072	==unknown== ...
9	vrtiti	7,200	tjerati 4,876 ... gurati 8,559
10	rjesiti	5,027	rjesiti 16,503 ... rješiti 5,724
11	formatirati	9,360	reinstalirati 7,204 ... deinstalirati 5,824
12	dirati	9,575	==unknown== ...
13	držati	7,378	držiti 9,016 ... držati 29,867
14	dizati	10,894	dignuti 10,485 ... dići 7,484 podići 4,969
15	natjerati	3,776	==unknown== ...
16	ocistiti	3,281	očistiti 6,069 ... počistiti 2,235
17	updejzati	2,340	update 3,166 ... update-ati 1,091 updateati 1,000 ažurirati 1,980
18	kombinirati	2,072	==unknown== ...
19	otključati	4,528	otključati 7,715 ...
20	sastaviti	5,778	složiti 11,834 ... složiti 20,889

Rows per page: 20 1-20 of 661 1 / 34

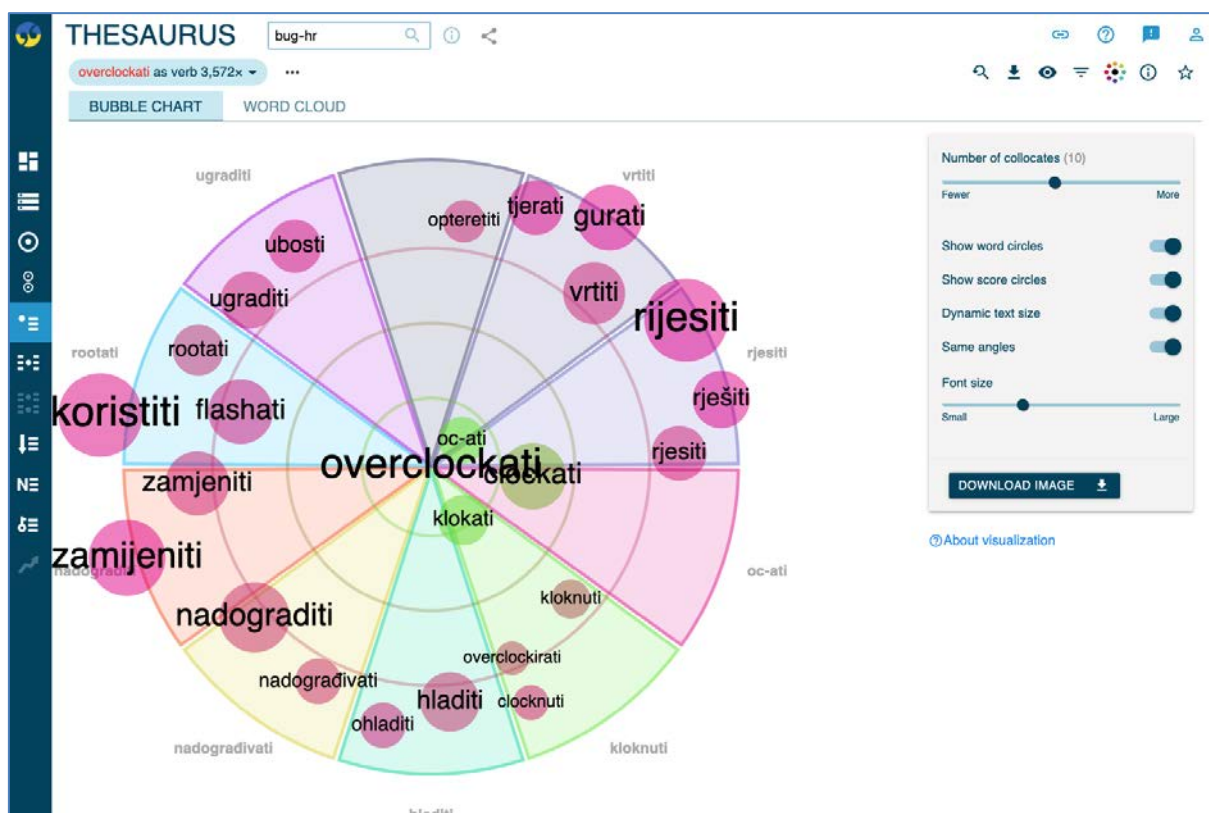
12. slika: Prikaz rezultata pretrage za glagol *overclockati* na sučelju *Thesaurus Sketch Enginea*

Na slici je vidljivo i da su samo prva dva retka u rezultatima pretrage (*oc-ati* i *kloknuti*, s pripadajućim istoznačnicama u stupcu *Cluster*) istoznačnice glagola *overclockati*, dok su ostali pojmovi tek kontekstualno povezani sa samim postupkom. Podizanje takta računala ili računalne sastavnice opterećuje uređaj (*opteretiti*), potrebno je regulirati temperaturu (*hladiti*), prije toga potrebno je nadograditi sustav (*nadograđivati*, *nadograditi*, *ugraditi*) i sl.

Također je vidljivo da neki pojmovi (npr. *opteretiti* i *natjerati*) nemaju rezultata u stupcu *Cluster* jer u nekim slučajevima ne postoje srodne riječi po kontekstu.

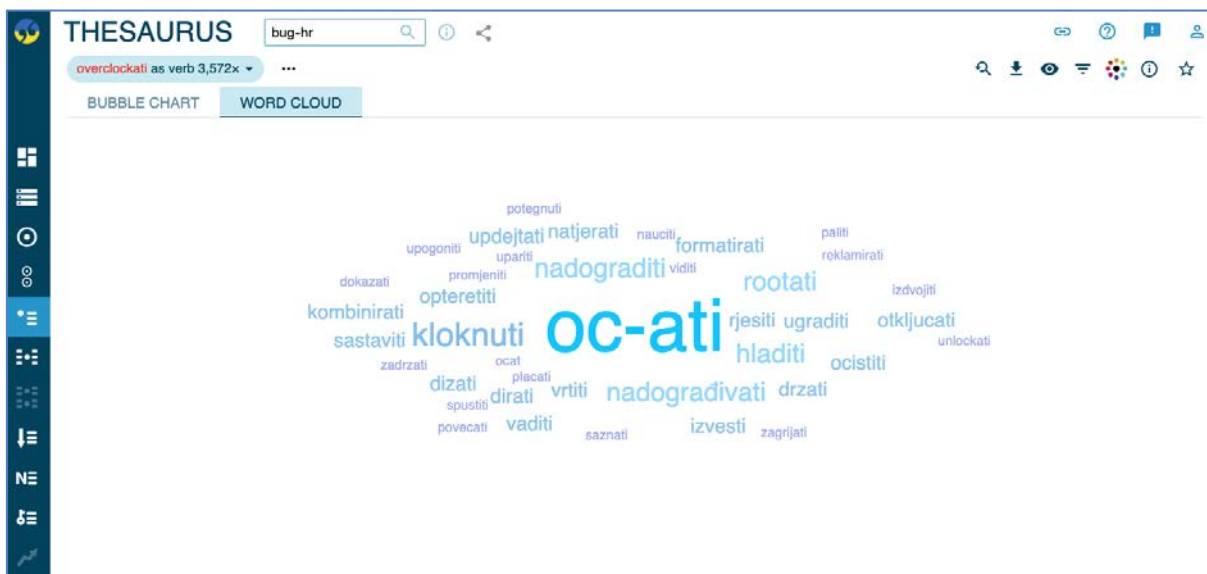
Kao i sučelje *Word Sketch*, sučelje *Thesaurus* pruža vizualizaciju rezultata pretrage, s tim da postoje dvije vrste prikaza: *Bubble Chart* i *Word Cloud*.

Alat *Bubble Chart* prikazuje srodne riječi u kružnici s pojmom koji se pretražuje u središtu. Riječi koje su bliže središtu kružnice najbliže su kontekstu u kojemu se javlja promatrana riječ (*oc-ati*, *klokati* i *clockati* u ovom slučaju), dok su riječi dalje od središta semantički udaljenije (*koristiti*, *zamijeniti* i sl.). Kružnica je podijeljena na dijelove po skupinama (*hladiti*, *nadograđivati* i sl.), a veličina kruga oko pojedinoga pojma ukazuje na njegovu čestoću u korpusu.



13. slika: Prikaz vizualizacije alatom *Bubble Chart* na sučelju *Thesaurus Sketch Enginea*

Alat *Word Cloud* prikazuje rezultate pretrage u obliku tzv. *oblaka riječi*, pri čemu veličina riječi iz rezultata ukazuje na semantičku bliskost s pojmom koji se pretražuje, kao što je vidljivo na sljedećoj slici:



14. slika: Prikaz vizualizacije alatom *Word Cloud* na sučelju *Thesaurus Sketch Enginea*

Alat *Word Cloud* sadržava manje informacija od alata *Bubble Chart* i nema dodatne postavke za prikaz, no pruža jednostavan i učinkovit uvid u riječi koje se najviše ističu u rezultatima pretrage.

Sučelje *Thesaurus* korisno je ne samo za pronalazak parova riječi s izravnom semantičkom vezom, nego i za riječi koje su rubno povezane s kontekstom riječi koju se pretražuje, što može pružiti koristan uvid u semantičko polje tražene riječi.

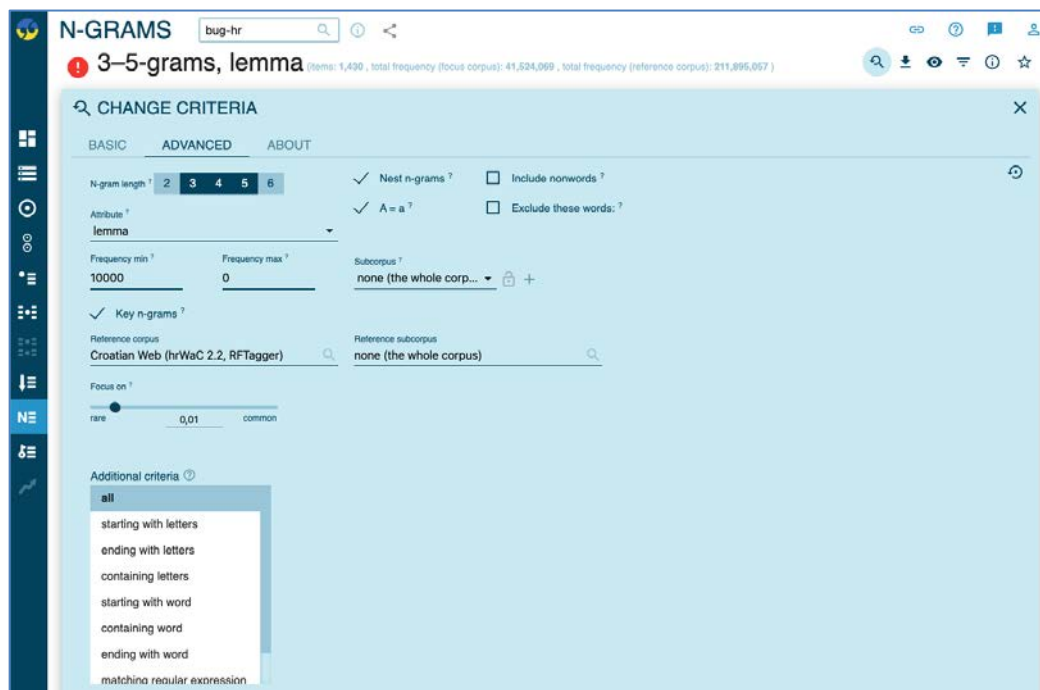
Za razliku od ostalih navedenih sučelja, *N-Grams* kao parametar pretrage ne prima konkretne riječi za pretragu, nego je potrebno odabrati atribut po kojemu se pretražuje te željenu duljinu višesložnih naziva. Moguće je dodati i formulacijski kriterij za pretragu u vidu početnih/središnjih/završnih slova/riječi ili regularnoga izraza.

Također je potrebno odabrati referentni korpus prema kojemu alat procjenjuje koje su sintagme specifične za promatrani korpus, a u ovome je slučaju opet odabran *hrWaC*.

Za pronalazak specifičnih višerječnih naziva koji odudaraju od općega jezika najbolje je označiti opciju ključnih sintagma (engl. *Key n-grams*) i postaviti parametar za rijetkost na

vrijednost nižu od 1. Što je vrijednost bliža nuli, to su riječi u rezultatima rjeđe u općejezičnoj komunikaciji i posebnije u odnosu na zastupljenost u referentnome korpusu.

Prikaz postavki za pretragu sintagma od 3-5 riječi po lemmama vidljiv je na sljedećoj slici:



15. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju *N-Grams Sketch Enginea*

Pretraga uzima u obzir jako velik broj korpusnih sastavnica i vraća velik broj rezultata, zbog čega ima smisla postaviti minimalnu čestoću da bi se skratilo vrijeme pretrage i smanjio broj rezultata slabe čestoće. Korisna je i opcija ugniježđenih (engl. *nested*) rezultata u kojima su sintagme s manjim brojem riječi prikazane ispod sintagma s većim brojem riječi koje ih sadržavaju.

Izgled prve stranice rezultata pretrage prikazan je na sljedećoj slici:

The screenshot shows the N-GRAMS web interface. At the top, there is a search bar with 'bug-hr' entered. Below the search bar, the title is '3-5-grams, lemma' with a small text indicating lemma frequency (8,580,616) and total frequencies for focus and reference corpora. The reference corpus is identified as 'Croatian Web (hrWaC 2.2, RFTagger)'. The main content is a table with the following structure:

N-gram	Frequency [?]		Score [?]
	Focus	Reference	
1 taj biti taj	34,214	42,857	6.871 ...
2 i taj biti taj	25,007	23,749	9.041 ...
3 · taj biti taj	34,214	42,857	6.871 ...
4 imati problem sa	21,842	27,845	6.741 ...
5 pa ja zanimati	18,859	9,159	17.519 ...
6 ako ti biti	14,512	12,993	9.548 ...
7 ja biti na	13,830	15,747	7.522 ...
8 za taj novac	10,500	3,281	26.528 ...
9 koji biti dobar	9,450	8,698	9.244 ...
10 sebe ne varati	9,139	9,442	8.246 ...
11 ako sebe ne varati	8,926	9,212	8.253 ...
12 · sebe ne varati	9,139	9,442	8.246 ...
13 da biti do	8,300	9,825	7.203 ...
14 biti problem u	7,901	10,378	6.497 ...
15 ja sebe cina	7,270	8,169	7.568 ...
16 tako da ja	7,238	9,905	6.233 ...
17 ja biti imati	6,923	8,926	6.606 ...
18 igra koji biti	6,917	4,236	13.673 ...

16. slika: Prikaz rezultata pretrage na sučelju *N-Grams* Sketch Enginea

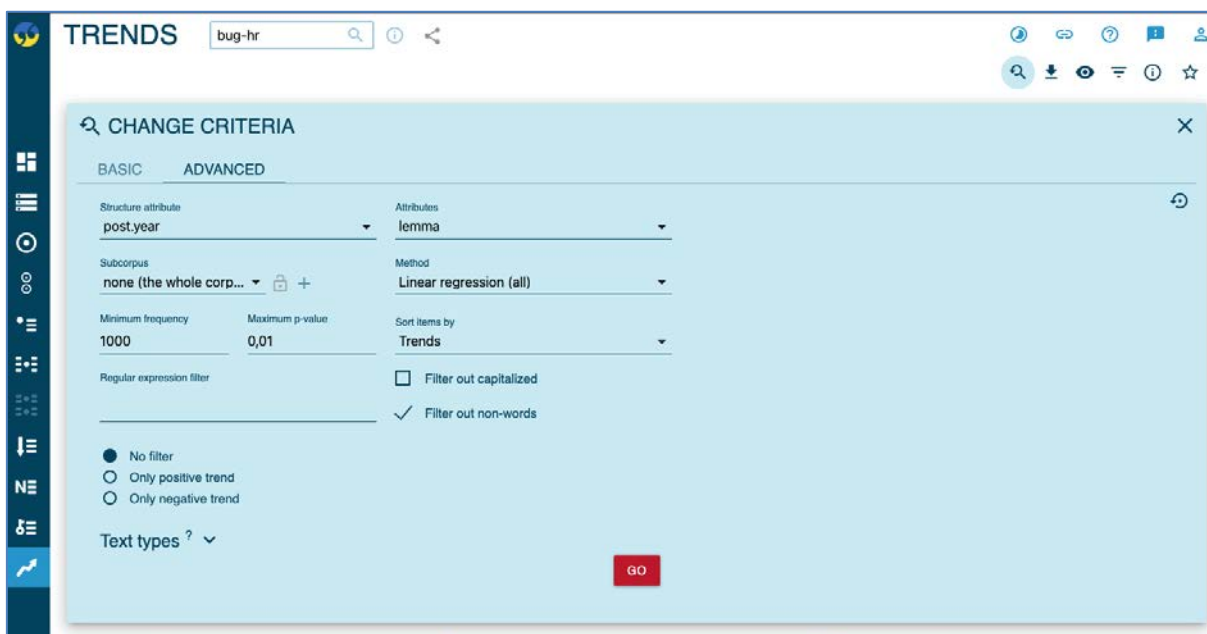
U svakome je retku prikazana i čestoća te sintagme u promatranome i referentnome korpusu. Na primjeru podataka sa slike može se zaključiti da pretraga višечlanih naziva po lemi ne daje osobito korisne rezultate na sučelju *N-Grams* u slučaju *Bugova* korpusa te da je potrebno isprobati i druge parametre i/ili moduse pretrage.

Sučelje *Trends* omogućuje dijakronijsko praćenje uporabe riječi u korpusima koji sadržavaju metapodatke o vremenu objave korpusnih elemenata. Sučelje je temeljeno na implementaciji sustava *Diacran* za dijakronijsku analizu koji u korpusu pronalazi riječi kojima je čestoća mnogo porasla ili pala u nekome vremenskom odsječku, što također omogućuje pretragu neologizama (Kilgarriff i sur. 2015.).

Implementacija se oslanja na usporedbu čestoće riječi u vremenskim isječcima čije se vrijednosti uzimaju prema odabranome metapodatku korpusnih elemenata. Vrijednost može biti definirana u formatu godine (npr. 2020), godine i mjeseca (npr. 2020-01), datuma (npr.

2020-01-21) i sl., uz ograničenje da odabrani metapodatak ne smije imati više od 500 jedinstvenih vrijednosti u korpusu³.

Za korpus *Bugovih* pričaonica odabran je metapodatak o godini objave pojedine poruke, a izgled sučelja za pretragu vidljiv je na sljedećoj slici:

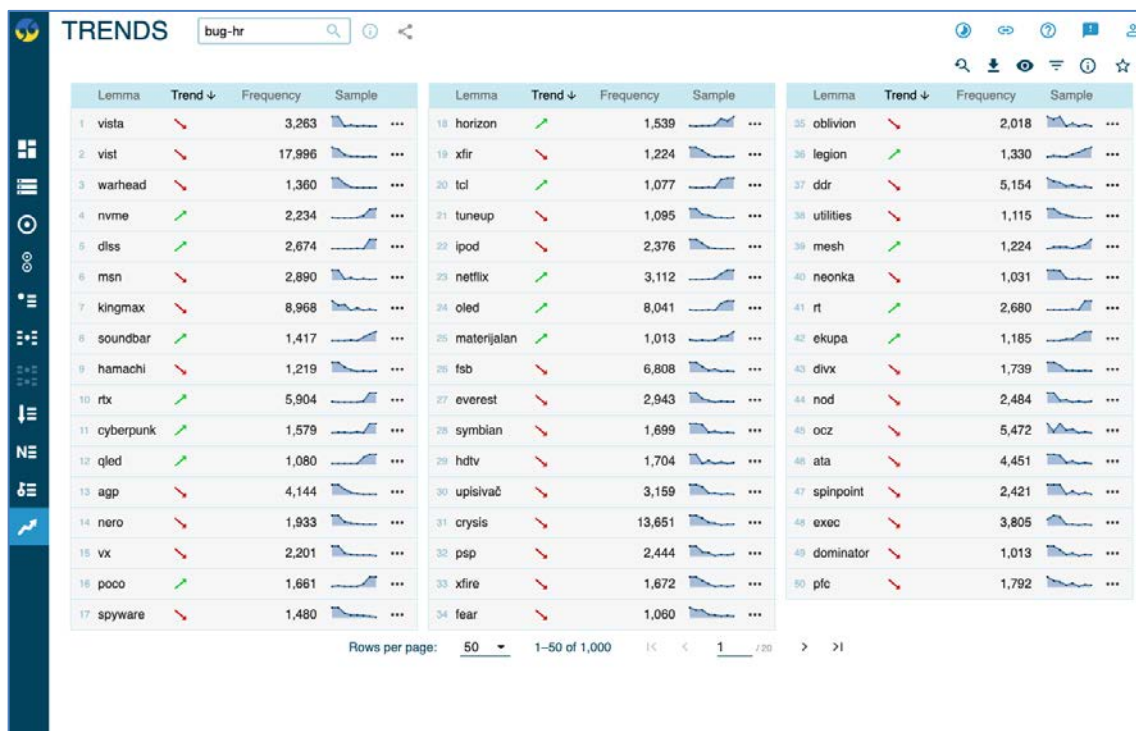


17. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju *Trends Sketch Enginea*

Postavke omogućuju i odabir minimalne apsolutne čestote, atributa po kojemu se traže pojavnice (*vrsta riječi, lema* i sl.), funkciju kojom se uspoređuju unosi⁴ te tražene putanje čestote (uzlazna, silazna ili oboje). Moguće je filtrirati rezultate regularnim izrazom, a ako je to polje prazno, prikazuju se svi dostupni rezultati. Sljedeća slika prikazuje rezultate pretrage po lemi uz usporedbu linearnom regresijom:

³ <https://www.sketchengine.eu/guide/trends>

⁴ Ponuđeni su obična linearna regresija i Theil-Sen model regresije s provjerom Mann-Kendall, pri čemu je druga opcija prikladnija za pronalazak trendova u podacima (<https://www.cfholbert.com/blog/mann-kendall-ats-comparison>).



18. slika: Prikaz rezultata pretrage na sučelju *Trends Sketch Engine*

Kraj svake su riječi prikazani apsolutna čestoća te sličica grafa dijakronijske čestoće koja ukazuje na to je li riječ u usponu ili padu. Pritom je vidljivo da su grafovi asimetrični, tj. imaju mnogo veći broj pojavnica pri početku ili pri kraju. Svaki redak sadržava i poveznicu do prikaza čestoće po godini na sučelju *Concordance*, a na taj je način moguće vidjeti konkretne vrijednosti iz grafa (iako nije dostupan slikovni prikaz samoga grafa).

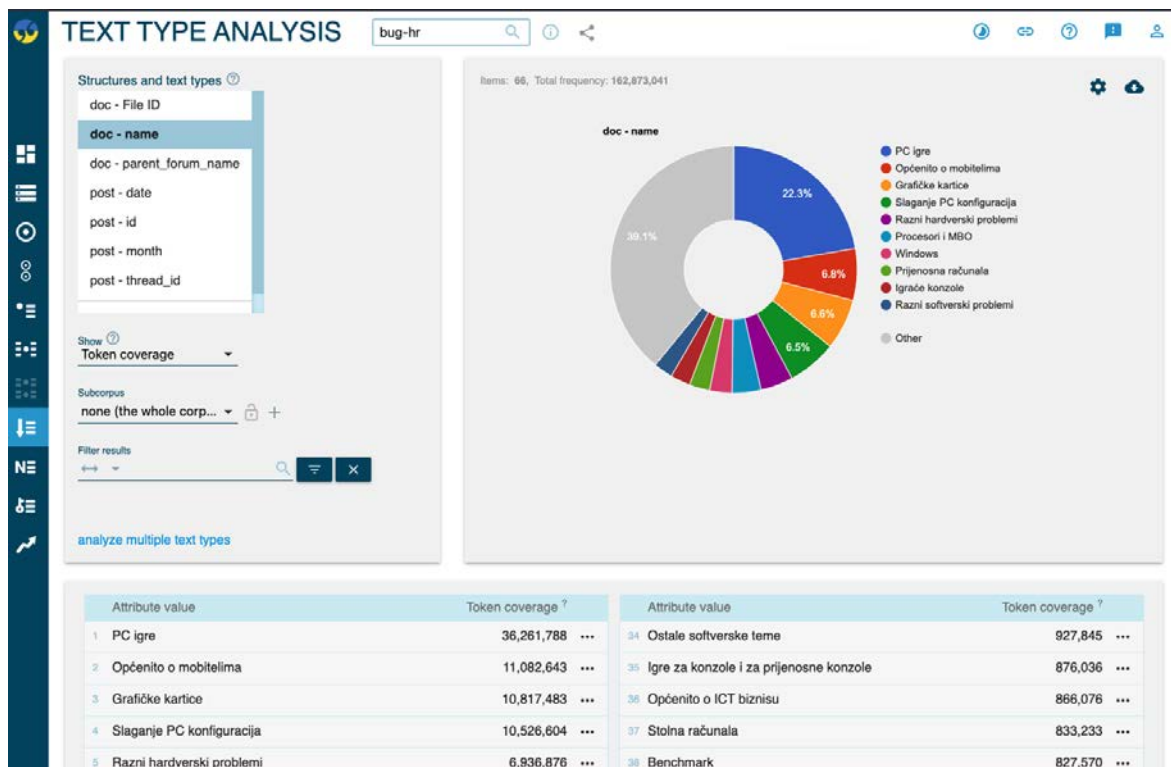
Riječi čija čestoća nema većih oscilacija u vrijednostima ne pojavljuju se u rezultatima pretrage. Na taj se način filtriranjem po regularnome izrazu može utvrditi ne samo kojim riječima uporaba raste ili opada nego i koje riječi imaju relativno stabilnu dijakronijsku čestoću.

Na sučelju su dostupne dvije vrste sortiranja: po stopi rasta/opadanja čestoće i po apsolutnoj čestoći. Nedostatak je prvoga pristupa što može postojati velik broj riječi slabe čestoće i strmoga grafa koje nisu zanimljive za istraživanje, dok je nedostatak drugoga pristupa to što riječi visoke apsolutne čestoće nerijetko imaju stabilnije grafove i možda se neće pojaviti u rezultatima.

U praksi mi je najkorisnije bilo sortiranje po stopi promjene čestoće uz primjenu regularnih izraza za filtriranje naziva za koje je drugim alatima utvrđeno da imaju visoku čestoću.

Posljednje je sučelje kojim sam se služila u analizi *Text Type Analysis*. Za razliku od ostalih sučelja koja su usmjerena na same riječi, ovo sučelje omogućuje pregled zastupljenosti metapodataka u korpusu.

Rezultati se prikazuju na grafu i u tekstnome obliku, a izgled sučelja kod prikaza broja pojavnica po potkorpusu vidljiv je na sljedećoj slici:



19. slika: Prikaz izgleda sučelja *Text Type Analysis* Sketch Enginea

Navedeno mi je sučelje poslužilo za sastavljanje pregleda broja pojavnica u cjelovitome korpusu, po potkorpusima i po godini.

1.3. Hipoteze istraživanja

Cilj je disertacije istražiti specifičnosti komunikacije korisnika mrežnih pričaonica časopisa *Bug* s obzirom na zastupljenost žargonskih i standardnojezičnih računalnih naziva te na jezične promjene u razdoblju od 2008. do kraja 2022. Pretpostavka je da korisnici upotrebljavaju razmjerno više žargonizama nego standardnojezičnih naziva te veći broj izraza

prilagođenih prema modelima iz engleskog jezika. Očekuje se zamjetna zastupljenost pohrvaćenih stranih izraza. Stoga su hipoteze ovoga rada:

H1: Žargonski su nazivi u korpusu zastupljeniji od standardnojezičnih.

H2: U posljednjih je desetak godina došlo do velike promjene u standardnojezičnim i žargonskim računalnim nazivima u odnosu na stanje koje bilježe prethodna istraživanja.

H3: Velik broj žargonizama u korpusu potječe iz područja računalnih igara.

H4: Tuđice su u korpusu češće od prilagođenica.

H5: Standardnojezično se nazivlje u korpusu češće odnosi na općenitu uporabu računala, a žargonizmi češće imaju specifično/uže značenje.

2. Teorijski okvir i prethodna istraživanja

Crystal uočava iznimnu važnost engleskoga jezika u uporabi internetskih sadržaja i ističe da je on glavna *lingua franca* interneta (Crystal 2004: 117), pritom uočavajući da je engleski jezik kojim se služe korisnici interneta obilježen velikom razinom kreativnosti i ekonomičnosti, kao i odudaranjem od norma pisanoga jezika, poglavito pravopisnih i gramatičkih (Crystal 2006.). Neosporan je suvremeni utjecaj engleskoga jezika na hrvatski, što se osobito odražava u potrebi imenovanja pojmova iz područja tehnologije (velikim dijelom računalne) te sudjelovanja u medijima i internetskoj komunikaciji općenito (Nikolić-Hoyt 2005: 179–180). Rezultat je toga utjecaja niz promjena na različitim razinama hrvatskoga jezika koje su dosada privukle pažnju većega broja domaćih istraživača.

Slijede pojašnjenja pojmova žargona i standardnojezičnoga nazivlja, pregled stavova istraživača o prihvatljivosti posuđenica, opis načina nastanka žargonskih i standardnojezičnih naziva te prikaz važnijih dosadašnjih istraživanja žargona, nazivlja, anglizama i korpusnih istraživanja.

2.1. Odnos računalnoga žargona i standardnojezičnoga nazivlja

Namjena je standardnoga jezika službena komunikacija, dok žargon služi za komunikaciju unutar društvenih skupina povezanih istim interesima ili načinom života (Halonja i Mihaljević 2012a: 15). Halonja znanstveno nazivlje i žargon slikovito naziva dvama suprotnim polovima govora neke struke (Halonja 2014c: 25).

Najjednostavnijim riječima, nazivlje je "skup naziva koji pripadaju nekoj struci" (Halonja i Mihaljević 2012a: 9), prema čemu je hrvatsko računalno nazivlje "nazivlje koje pripada hrvatskomu jeziku i računalnoj struci" (Halonja i Mihaljević 2012a: 9). Pojam *nazivlje* općenit je i može pripadati ne samo standardnomu jeziku, nego i žargonu i mjesnim govorima (Halonja i Mihaljević 2012a: 15).

Na presjeku tih kategorija podjele, tj. nazivlja i standardnoga jezika odnosno žargona, nalaze se standardnojezično odnosno žargonsko nazivlje. Standardnojezično nazivlje služi za pisanu i govornu komunikaciju neke struke i dijeli se na više funkcionalnih stilova koji imaju vlastita nazivlja, npr. znanstveno nazivlje (Halonja i Mihaljević 2012a: 15–16).

Žargonsko nazivlje pripada nestandardnojezičnome nazivlju, a žargon neke struke odudara od normiranoga nazivlja te struke i uglavnom se ostvaruje samo u govoru i neformalnoj prepisci (Halonja i Mihaljević 2012a: 16–19). Stručnim se žargonom služe pripadnici neke struke u svakodnevnoj neformalnoj komunikaciji (Hudeček i Krampus 2023:1), a tomu su žargonu bliski i kolokvijalizmi koji pripadaju sloju jezika između znanstvenoga nazivlja i žargona (Halonja i Mihaljević 2012a: 19).

2.2. Računalno nazivlje i standardnojezični funkcionalni stilovi

Funkcionalni se stilovi hrvatskoga standardnog jezika međusobno razlikuju po svojoj razini pridržavanja norme, a od normativno najneobveznijega do najobveznijega dijele se na:

1. književnoumjetnički stil
2. razgovorni stil
3. publicistički stil
4. administrativni stil
5. znanstveni stil⁵

(prema Halonja i Mihaljević 2012a: 17).

Svi navedeni stilovi imaju svoje podstilove, žanrove i posebnosti, no svima im je zajednički opći i stilski neutralan dio standardnoga jezika. Treba imati na umu da računalni nazivi ne pripadaju samo znanstvenomu stilu, nego se mogu pronaći i u ostalim funkcionalnim stilovima (Halonja i Mihaljević 2012a: 17). Nazivi *računalo*, *pisač* i *računalni stručnjak* tako su dio znanstvenoga stila, a njihove istoznačnice *kompjuter*, *printer* i *kompjuteruš* dio su razgovornoga stila, pri čemu obje skupine riječi pripadaju hrvatskomu standardnom jeziku. S druge strane, nazivi poput *internaut*, *krekirati*, *pingati* i *šerati* dio su žargona i kao takvi ne pripadaju standardnomu hrvatskom jeziku (Halonja i Mihaljević 2012a: 20).

Dok se standardnojezično računalno nazivlje može pronaći u svim funkcionalnim stilovima, Halonja i Mihaljević (2012a.) smještaju računalni žargon poglavito u razgovorni stil⁶ i dijele

⁵ Nazivi tih stilova u Halonja i Mihaljević 2012a sadržavaju pojam *funkcionalni*, no u novije se vrijeme taj pojam može smatrati pleonastičnim jer je riječ upravo o funkcionalnim stilovima pa je nepotrebno to dodatno isticati (Hudeček i Mihaljević 2020: 76).

⁶ Primjeri se često mogu pronaći i u publicističkome stilu, osobito u časopisima i rubrikama računalne tematike (Halonja i Mihaljević 2012a: 33).

ga na stručni (žargon računalnih stručnjaka), opći (kojim se služe svi korisnici računala) i govor zatvorenih skupina (hakerski žargon) (Halonja i Mihaljević 2012a: 53–54).

Pritom valja istaknuti jezik pričaonica i programa za razmjenu poruka kao primjer posebne (nenormirane) inačice razgovornoga funkcionalnog stila, tzv. *pisanorazgovorni jezik* koji se odlikuje različitim ekspresivnim izrazima, vulgarizmima, barbarizmima, dijalektizmima, žargonizmima, emotivima i sl. (Kovačević i Halonja 2001: 490–491).

2.3. Razlozi usvajanja i uporabe te prihvatljivost posuđenica

Razlozi za uporabu anglizama mnogobrojni su, kao i reakcije govornika hrvatskoga jezika i jezikoslovaca na njihovo postojanje. Do jezičnoga posuđivanja dolazi zbog unutarjezičnoga (nemogućnost domaćega imenovanja) i izvanjezičnih razloga (npr. političko-gospodarska povezanost govornika) (Mihaljević 2021b: 48–49), pri čemu je posuđivanje motivirano konceptima koji ne postoje u kulturi jezika primaoca tim izraženije što je veća razlika između te kulture i anglofonoga svijeta (Kay 1995: 74).

Dr. Dražica Margić (2011.) pruža iscrpan pregled izvora motivacije za uporabu anglizama te uz popunjavanje leksičke praznine u jeziku primaocu navodi sljedeće razloge za tu pojavu:

- popunjavanje leksičke praznine u jeziku primaocu
- osmoza zbog stalne izloženosti medijima
- ekonomičnost izraza
- privlačnost riječi zbog egzotičnog prizvuka ili radi dekorativnog učinka
- prestiž modernog, naprednog i obrazovanog dojma
- neutralnost (potreba za eufemizmima)
- precizno imenovanje određenog pojma
- postizanje potpunijega opisa širim rasponom značenja anglizma
- različit kolokacijski potencijal
- raširenost razumijevanja internacionalizama
- društveno motivirano izražavanje identiteta (posebno kod mladih govornika i u supkulturama)
- ostvarenje simboličke funkcije jezika unošenjem pozitivnih ili negativnih konotacija namjernom uporabom anglizama

- stvaranje stranoga ozračja, npr. u prevođenju
- igre riječima

(Drljača Margić 2011: 58–63).

Patekar je 2019. proveo istraživanje o stavovima oko 1300 govornika hrvatskoga jezika o prihvatljivosti uporabe prevedenica u odnosu na anglizme. Anketa koju je proveo pokazala je da postoji statistički značajna podudarnost između razine jezične kulture ispitanika i njihove spremnosti na uporabu prevedenica (Patekar 2019: 156–160) te da su raširenost, razumljivost i dojam najčešći razlozi uporabe anglizama odnosno hrvatskih prevedenica (Patekar 2019: 164–168). S obzirom na rezultate istraživanja, Patekar predlaže nacrt ljestvice prihvatljivosti prevedenica i ističe važnost uključivanja samih govornika u normiranje jezika (Patekar 2019: 172–174).

Na usvajanje anglizama uvelike utječu i stavovi govornika prema engleskome jeziku i anglofonij kulturi, zbog čega brojni autori ukazuju na potrebu za temeljitijim istraživanjima perspektive govornika jezika primaoca i njihova odnosa prema engleskome jeziku (McKenzie 2010: 171–172; Rüdiger 2018: 195–196) te za uvažavanjem potencijala jezičnih dodira za razvoj korisničke kreativnosti i jezičnu evoluciju (Munday 2005: 68–69).

Neki autori imaju mnogo kritičniji pogled na ubrzano usvajanje engleskih riječi i smatraju ih prijetnjom domaćim pojmovima koje istiskuju iz uporabe. Opačić tako kritizira hrvatske medije zbog širenja pojmova kao što su *one stop shop* i *think tank*, koje naziva "jezičnim nakazama" (Opačić 2006: 524–525) te pronalazi elemente "pidžinizacije hrvatskoga jezika" (Opačić 2007: 413). Sličnu poruku odašilju i Vilke i Medved Krajnović, koje uz preporuku poboljšanja nastave engleskoga jezika za učenike osnovnih i srednjih škola upozoravaju na usvajanje "nepotrebnih i nakaradnih" stranih pojmova u hrvatski jezik (Vilke i Medved Krajnović 2006: 776–777).

Natječaji za najbolje riječi mogu pružiti uvid u jezične sklonosti govornika i omogućiti im da postanu aktivni sudionici u postupku usvajanja novih riječi, no nije zajamčeno da će tako odabrane riječi zaživjeti u praksi (Muhvić-Dimanovski i Skelin Horvat 2008: 22–24). To treba imati na umu jer postoje naznake da govornici hrvatskoga jezika izbjegavaju domaće računalne nazive koji im zvuče neobično i/ili smiješno (Matić 2017: 338–339).

Križan-Stanojević ističe da prijedlozi domaćih zamjena za strane riječi moraju biti ne samo fonološki i morfološki prihvatljivi, nego i konkurirati tuđicama svojom prepoznatljivošću i snažnom medijskom prisutnošću, čime bi se lakše privuklo govornike hrvatskoga jezika i

navelo ih da u uporabi odaberu domaće istoznačnice umjesto stranih riječi (Križan-Stanojević 2001: 501).

Mnogi autori uočavaju poveznice između izloženosti medijima i usvajanja engleskoga jezika (Munday 2005.; Godwin-Jones 2015.; Peters 2018.) te ističu važnost potrebe za aktivnim obrazovanjem korisnika koji su uronjeni u višejezične mrežne zajednice. One pružaju brojne mogućnosti za razvoj novih jezičnih i računalnih znanja i vještina, no korisnici prije svega moraju usvojiti računalnu pismenost da bi mogli napredovati u tome mediju (Godwin-Jones 2015: 8).

Važan je i prijedlog M. Mihaljević da bi tvorbene elemente kojima se izriče isto značenje trebalo istraživati zajedno i sastaviti nadogradiv model semantičke podjele tvorbe. Na taj bi se način pri sastavljanju novih naziva mogli iskoristiti domaći tvorbeni uzorci koji bi dali prihvatljivije nazive (Mihaljević 2001: 523–524).

Mihaljević ukazuje i na česte zablude koje predstavljaju zapreke uspješnome normiranju i usvajanju domaćega računalnog nazivlja: uvjerenje da je engleski veoma precizan jezik (i stoga mnogo precizniji od hrvatskoga u imenovanju), sumnja u to da se hrvatskim jezikom može označiti čitav traženi pojam, izlika da "svi tako govore" te pretpostavka da prihvaćanje engleskih naziva vodi do boljega znanja engleskoga jezika (Mihaljević 2006: 47–48).

Hudeček i Mihaljević predlažu sljedeća načela prihvatljivosti pri normiranju nazivlja:

1. prednost treba dati domaćim, a ne stranim nazivima
2. prednost treba dati nazivima latinskoga i grčkoga podrijetla umjesto onima preuzetima iz ostalih jezika, npr. engleskoga
3. prošireniji, bolje usvojeni nazivi imaju prednost pred slabije proširenima
4. nužno je uskladiti naziv s hrvatskim standardnim jezikom
5. prednost treba dati kraćim, a ne duljim nazivima
6. u skupini istoznačnica prednost ima onaj naziv koji najviše pogoduje nastanku tvorenica
7. naziv u terminološkome sustavu ne bi trebao iskazivati višeznačnost
8. nazivu s postojećim značenjem ne bi trebalo dodjeljivati nova značenja, a značenju koje već ima naziv ne bi trebalo dodjeljivati nove nazive
9. svi nazivi u semantičkome polju trebaju biti normirani

(Hudeček i Mihaljević 2012: 70–75).

Peti-Stantić izražava neslaganje s navedenom podjelom načela⁷. Propitkuje opravdanost stavljanja domaćega podrijetla naziva na prvo mjesto u hijerarhiji načela i umjesto toga predlaže prihvaćenost naziva u struci (Peti-Stantić 2013: 29). Smatra da postoji pretjeran naglasak na isključivu uporabu domaćih naziva koju zagovaraju jezikoslovci kroatističkoga usmjerenja te kao primjer česte uporabe internacionalizama navodi osnovnoškolske udžbenike za prirodoslovne predmete (Peti-Stantić 2013: 31). Ustrajanje na domaćim nazivima bez prethodne provjere prihvaćenosti istih u jezičnoj zajednici smatra štetnim poticanjem na autocenzuru koje dovodi do sužavanja upotrebljivosti jezika (Peti-Stantić 2013: 35–37).

Iz navedenoga je pregleda vidljivo da postoje različiti pogledi jezičnih stručnjaka na normiranje hrvatskoga nazivlja s obzirom na strane jezične utjecaje. Dok je velik dio jezikoslovaca posvećen pristupu koji pokušava očuvati cjelovitost hrvatskoga jezika uporabom domaćih riječi kad god je to moguće, postoje i oni koji smatraju da je riječ o otvorenome pitanju na koje se ne može dati jednoznačan odgovor bez ispitivanja stavova govornika jezika te jezične prakse pojedine struke.

2.4. Postanak žargonskih i standardnojezičnih naziva

Najjednostavniji je jezični utjecaj u dodiru dvaju jezika onaj pri kojemu se element jednoga jezika (ili jezika *davaoca*) preuzme u drugi (jezik *primlac*), čime počinje postupak jezičnoga posuđivanja (Filipović 1986: 55). Pritom razlikujemo jezični element u izgovoru govornika jezika *davaoca* (ili *model*) i posuđeni element u izgovoru govornika jezika *primaoca* (ili *repliku*) (Filipović 1986: 38).

Jezično je posuđivanje složen postupak koji se odvija na različitim jezičnim razinama, a promjene do kojih pritom dolazi mogu se općenito podijeliti na *primarnu* (promjene na razini modela do integracije replike u novi jezični sustav) i *sekundarnu* (promjene na razini replike nakon integracije u sustav) *prilagodbu* (Filipović 1986: 55–56).

Tri su vrste jezičnoga posuđivanja⁸, od najčešćega prema najrjeđemu:

⁷ Autorica kritizira i zamjenu *termina* izrazom *naziv*, pri čemu smatra da je *naziv* loš zbog svoje višeznačnosti te nepotreban jer je već postojao ustaljen pojam *termin* (Peti-Stantić 2013: 30).

⁸ Kao i F. Field (2002: 8), Halonja i Mihaljević primjećuju da bi umjesto izraza *posuđivanje* i *posuđenica* bilo ispravnije govoriti o *primanju* i *primljenici* jer "posuđivanje" podrazumijeva uklanjanje elementa iz jednoga konteksta, privremeno zadržavanje u drugome i vraćanje elementa u prvi kontekst, što kod jezičnoga posuđivanja nije slučaj (Halonja i Mihaljević 2012: 63). S tom se procjenom slažem, no nastavljam se služiti općeprihvaćenim izrazima *posuđivanje* i *posuđenica* kao i navedeni autori.

1. neposredno – izravnim preuzimanjem iz jezika davaoca (npr. *kompjuter, printer*)
2. neizravno (posredno) – posuđenica se preuzima iz jezika posrednika (npr. *avatar* i *guru* potječu iz sanskrtskoga, no u hrvatski su preuzete iz engleskoga jezika)
3. kružno posuđivanje – preuzimanje izmijenjene replike u jezik davalac iz jezika primaoca (nije zabilježeno u računalnome nazivlju i/ili žargonu)

(Halonja i Mihaljević 2012a: 63).

Posuđenice se prema jeziku davaocu nazivaju anglizmima, germanizmima, romanizmima i sl., a u hrvatskome je računalnom nazivlju i žargonu riječ gotovo isključivo o anglizmima (posuđenicama iz engleskoga jezika) (Halonja i Mihaljević 2012a: 63).

Jezična se prilagodba posuđenice odvija na sljedećim razinama:

1. grafijskoj i pravopisnoj (zamjenom stranih grafema najbližim postojećim grafemima iz hrvatskoga jezika)
2. fonološkoj (uključujući naglasnu prilagodbu)
3. morfološkoj (npr. imenicama biva dodijeljen rod i sklonidbeni tip)
4. značenjskoj – značenje replike često se širi ili sužava u odnosu na model (npr. *mail* na hrvatskome jeziku označava isključivo elektroničku poštu – sužavanje u odnosu na engleski *mail*)

(Halonja i Mihaljević 2012a: 63–64).

U prošlosti su računalni nazivi prolazili barem pravopisnu (npr. *hardver, softver*) i morfološku (*adresa, aplikacija*) razinu, no u današnje je vrijeme jako često preuzimanje neprilagođenih engleskih naziva (npr. *download, freeware, desktop*). Ta je pojava prihvatljiva na području računalnoga žargona, no takvi nazivi ne bi smjeli postati dijelom standardnojezičnoga nazivlja (Halonja i Mihaljević 2012a: 83). U tekstovima na standardnome jeziku trebali bi biti navedeni u kurzivu, no u žargonu to nije potrebno (Halonja i Mihaljević 2012a: 64).

Posuđenice se prema stupnju uklopljenosti u sustav jezika primaoca dijele na:

1. tuđice – pravopisno prilagođene riječi koje posjeduju neka svojstva (suglasničke skupine, dvoglase, strane naglaske, nesklonjivost) zbog kojih i nakon prilagodbe odudaraju od hrvatskoga jezika (npr. *mejl, uploudati, bife, floppy*)
2. prilagođenice – riječi koje nakon naglasne, glasovne i sklonidbene prilagodbe ne odudaraju od hrvatskih jezičnih norma, no za mnoge je od njih primjetno da nisu domaće riječi (npr. *informacija, printer, čip, bit*)

3. usvojenice – posuđenice koje su tako dobro prilagođene hrvatskomu jezičnom sustavu da nije vidljivo da su preuzete iz drugoga jezika (npr. *šećer, časopis, dojam*); takve riječi nisu potvrđene ni u standardnojezičnome računalnom nazivlju ni u žargonu (Halonja i Mihaljević 2012a: 64).

Doslovnim prevođenjem stranih riječi nastaju prevedenice – riječi sastavljene od hrvatskih elemenata kojima je cilj prenijeti značenje strane riječi. Dije se na:

1. prevedenice u užemu smislu – tvorenice koje krše tvorbena pravila domaćega jezika (npr. *neboder*, prema engl. *skyscraper*)
2. prevedenice u širem smislu – sve tvorenice nastale prema stranim uzorima (npr. *browser – prebirnik, firewall – vatrozid*)

(Halonja i Mihaljević 2012a: 65).

Postoje i tzv. *poluprevedenice*. Riječ je o hibridnim izrazima koji imaju strani i domaći element, pri čemu se taj strani element u pravilu ne pojavljuje kao samostalan leksem nego samo u poluprevedenici (Turk i Pavletić 2001: 644–645). U hrvatskome su jeziku najčešće poluprevedenice nastale prema engleskim riječima, npr. *kompjutorska igra* (prema engl. *computer game*), *superzvijezda* (prema engl. *superstar*), *tehnološki jaz* (prema engl. *technology gap*), *trust mozgova* (prema engl. *brain trust*), *znanstvena fantastika* (prema engl. *science fiction*), *banka podataka* (prema engl. *data bank*) i sl. (Turk i Pavletić 2001: 645–646).

Značenjske su posuđenice domaće riječi kojima se postupkom terminologizacije pridaje novo značenje po uzoru na strane nazive (npr. *miš* prema engl. *mouse*) (Halonja i Mihaljević 2012a: 65).

Halonja i Mihaljević u svojoj analizi računalnoga žargona i standardnojezičnoga računalnog nazivlja navode sljedeće načine postanka:

1. posuđivanje iz stranih jezika, najčešće engleskoga, uključujući pokrate (npr. *aplikacija, desktop, WLAN*), uz manju ili veću prilagodbu domaćim jezičnim normama
2. semantičko posuđivanje (terminologizacija), tj. pridavanje novoga značenja hrvatskim riječima po uzoru na internacionalizam (npr. *mouse – miš*)
3. hrvatske tvorbene načine (npr. *potprogram, vatrozid*)
4. skraćivanje postojećih riječi (npr. *vent* od *ventilator*)
5. stapanje više riječi u jednu (npr. *webolucija* od *web* i *evolucija*)

6. sastavljanje opisnih višečlanih naziva od postojećih hrvatskih riječi (npr. *default – pretpostavljena vrijednost, početne postavke*)

(Halonja i Mihaljević 2012a: 62–85).

Prva su tri tvorbena načina zamijećena i u žargonizmima i u standardnojezičnome nazivlju, dok skraćivanjem i stapanjem u pravilu nastaju samo žargonizmi (Halonja i Mihaljević 2012a: 62), a sastavljanje višečlanih naziva odlika je standardnoga jezika (Halonja i Mihaljević 2012a: 84).

2.5. Dosadašnja istraživanja žargonizama

Kao pionirski rad istraživanja na području hrvatskoga računalnog žargona valja istaknuti djelovanje A. Halonje, koji je u svojoj doktorskoj disertaciji iz 2006. godine sastavio detaljan pregled žargonizama prikupljenih iz različitih mrežnih izvora (Halonja 2006.).

Temeljem te disertacije objavio je 2008. godine nacrt za izradu rječnika hrvatskoga računalnog žargona s pojmovnikom (Halonja 2008.).

Skelin Horvat u svojoj je doktorskoj disertaciji iz 2009. provela ispitivanje žargona hrvatskih srednjoškolaca na uzorku od otprilike 500 učenika dviju gimnazija i dviju strukovnih škola u Splitu i Zagrebu (Skelin Horvat 2009: 196). Zaključuje da se žargon ne može svesti samo na rječničku razinu jezika, nego da ispunjava različite druge funkcije kao što su uspostavljanje osobnoga i grupnog identiteta te održavanje njihovih granica u različitim društvenim kontekstima (Skelin Horvat 2009: 361–362).

Halonjina je doktorska disertacija poslužila kao polazište za knjigu u suautorstvu s M. Mihaljević o usporednoj analizi računalnoga žargona i standardnojezičnoga računalnog nazivlja u hrvatskome jeziku (Halonja i Mihaljević 2012a.).

Nemeth-Jajić i Milinović u kraćemu su radu analizirale jezik pričaonice *forum.hr*, i to s naglaskom na slabije istražena obilježja jezika na mreži, kao što su zamjena hrvatskih dijakritika engleskim slovima, izostavljanje suglasnika/samoglasnika i leksički ludizam (Nemeth-Jajić i Milinović 2012.).

Valja istaknuti i niz kraćih znanstveno-popularnih članaka Halonje o podrijetlu nekih engleskih računalnih naziva i prihvatljivosti odgovarajućih domaćih istoznačnica, uz često navođenje vlastitih prijedloga naziva (Halonja 2014a.; Halonja 2014b.; Halonja 2014c.; Halonja 2015a.; Halonja 2015b.; Halonja 2015c.).

2023. godine objavljen je *Rječnik novinarskoga žargona* s popisom šestotinjak novinarskih žargonizama (Hudeček i Krampus 2023.), od kojih su mnogi u općenitoj uporabi na internetu.

2.6. Dosadašnja istraživanja standardnojezičnoga nazivlja

Doktorska disertacija Mihaljević iz 1990. godine prvi je prikaz standardnojezičnoga računalnog nazivlja u hrvatskome jeziku. Autorica pruža iscrpnu analizu postanka hrvatskih računalnih naziva te predlaže skup mogućih načela odabira u slučajevima kad se u nazivlju pojavljuju istoznačnice (Mihaljević 1990.).

Građa iz navedene disertacije poslije je ugrađena u njezinu knjigu o računalnome nazivlju iz 1993. godine, uz nastavak razrade teme postanka i normiranja računalnoga nazivlja u hrvatskome jeziku (Mihaljević 1993.).

Valja navesti i njezin prijedlog semantičkoga pristupa analizi jezične tvorbe u kojemu pruža popis tvorbenih uzoraka kojima najčešće nastaju imenički nazivi (Mihaljević 2001: 521–522). Nastavljajući se na svoju prethodnu knjigu o računalnome nazivlju, M. Mihaljević objavila je posuđenjen i proširen pregled postanka i normiranja računalnoga nazivlja, dopunjen usporedbom nazivlja u novijim i starijim tekstovima te popisom najčešćih pogrešaka u tekstovima računalne tematike (Mihaljević 2003.).

Halonja i Mihaljević objavili su 2003. prvi prikaz nazivlja računalnih mreža u hrvatskome jeziku. Pronašli su veći broj naziva, sinonimnih nizova i pokrata, a u radu iznose i vlastite prijedloge preporučenih naziva te pozivaju na potrebu za normiranjem naziva (Halonja i Mihaljević 2003: 100).

Drljača Margić analizirala je 2006. godine ekonomsko nazivlje hrvatskoga jezika kroz perspektivu standardnojezične norme, polazeći od rječnika i jezičnih savjetnika (Drljača 2006.).

Radovi Mihaljević pružili su podlogu za knjigu u suautorstvu s Halonjom, čime je nastao uspoređan pregled područja računalnoga žargona i standardnojezičnoga računalnog nazivlja u hrvatskome jeziku (Halonja i Mihaljević 2012a.).

J. Mihaljević i M. Mihaljević opisali su leksikografske aspekte obrade računalnoga nazivlja u radu *Računalno nazivlje* u monografiji *Mrežnika* (Mihaljević i Mihaljević 2021.).

2.7. Dosadašnja istraživanja korpusa

Mihaljević je temeljila svoju doktorsku disertaciju iz 1990. na korpusu sastavljenome od tiskovina i bilježaka računalne tematike. Korpusne su pojavnice bile napisane na fizičke kartice s primjerima, pri čemu je svaka pojavnica bila zastupljena samo jedanput. Takav pristup onemogućuje analizu čestote, no cilj je disertacije bio provesti lingvističku i terminološku analizu (Mihaljević 1990.).

Kovačević i Halonja objavili su 2001. godine analizu manjega korpusa korisničkih poruka prikupljenih iz pričaonica za razgovore posredovane internetom (engl. *IRC – Internet Relay Chat*) te zaključili da pisanorazgovorni jezik tih pričaonica ima različite osobitosti koje odudaraju od jezičnih norma (Kovačević i Halonja 2001: 494).

Analiza jezične tvorbe Mihaljević iz 2001. godine najvećim je dijelom temeljena na korpusu sastavljenome od hrvatskih tehničkih rječnika i tekstova prikupljenih s interneta te iz novina i časopisa (Mihaljević 2001: 519).

Nedugo potom Halonja je u svojem magistarskom radu iz 2002. godine računalno sastavio korpus od nešto manje od milijun pojavnica, prikupljen iz pričaonice časopisa *Monitor* te osam pričaonica mrežnih novina. Kao što navodi Crystal (2006.) na primjeru engleskog jezika, i Halonja zaključuje da je jezik hrvatskih pričaonica kreativan i prilagođen ekonomičnoj komunikaciji (Halonja 2002.).

Analiza nazivlja računalnih mreža Halonje i Mihaljević iz 2003. godine temeljena je na korpusu tekstova iz nekolicine hrvatskih računalnih časopisa i dodataka (uključujući časopis *Bug*) (Halonja i Mihaljević 2003: 90).

Halonjin se rad na području korpusne lingvistike nastavlja u njegovoj doktorskoj disertaciji iz 2006. godine sastavljanjem poboljšanoga korpusa s građom iz različitih mrežnih pričaonica, programa za časkanje i vodiča za hakere. Kao i u slučaju disertacije Mihaljević, svrha korpusa nije bila analiza čestote, nego lingvistička i terminološka analiza pronađenih pojavnica (Halonja 2006.).

Filipan-Žignić analizirala je korpus 1000 korisničkih nadimaka prikupljenih s nekolicine popularnih hrvatskih mrežnih stranica i utvrdila da su nadimci najvećim dijelom motivirani vlastitim imenima, ljudima, stvarima i pojavama te igrama riječima, brojevima i znakovima (Filipan-Žignić 2007: 169–170).

Drljača Margić je 2009. na korpusu iz tiska, televizije i mrežnih stranica razmotrila latentni utjecaj engleskoga jezika na hrvatski na više jezičnih razina te usporedila primjere s onima iz drugih europskih jezika (Drljača Margić 2009: 54).

Iste je godine Skelin Horvat provela svoje istraživanje žargona srednjoškolaca na korpusu upitnika s pitanjima otvorenog i zatvorenog tipa. Pitanja su se ticala izraza kojima se mladi služe u obraćanju drugima te za imenovanje drugih osoba (npr. roditelja, debelih i mršavih ljudi i sl.) i aktivnosti (npr. seks, izlasci) te stavova srednjoškolaca o žargonu mladih općenito (Skelin Horvat 2009: 196). Prikupljeni je korpus analizirala ne samo iz leksičke, nego i iz sociolingvističke perspektive, uzimajući u obzir važnu ulogu žargona u stvaranju i očuvanju društvenoga identiteta (Skelin Horvat 2009: 2–3).

Na području sastavljanja korpusa temeljem prikupljanja internetskoga sadržaja značajan je doprinos Ljubešića i Erjavca. Rezultat je njihova rada *hrWaC*, hrvatski mrežni korpus. Temelji se na 15,7 milijuna dokumenata koji su automatski skinuti s hrvatskih mrežnih stranica i obrađeni računalnim alatima, pri čemu je s pomoću Sketch Enginea stvoren korpus od 1,2 milijarde pojavnica (Ljubešić i Erjavec 2011.). Nekoliko godina poslije dovršena je dopunjena inačica *hrWaC-a*, uz koju su objavljeni i korpusi *bsWaC* te *srWaC* sastavljeni od tekstova s bosanskohercegovačkih odnosno srpskih mrežnih stranica (Ljubešić i Klubička 2013.).

Korpus *hrWaC* javno je dostupan u vidu niza datoteka koje korisnik može skinuti i učitati u program za korpusnu obradu po želji, kao i na mrežnim stranicama Sketch Enginea u obliku već učitana korpusa, gdje mu mogu pristupiti svi prijavljeni korisnici i pretraživati ga dostupnim alatima.

Serigos je istražila društvene aspekte anglizama u španjolskim tekstovima neformalne i formalne prirode primjenom računalnih metoda pretraživanja na korpus televizijskih i filmskih podslova ACTIV-ES te korpus novinskih članaka NACC (Serigos 2017: 26–27). Utvrdila je da anglizmi nisu podjednako zastupljeni u korpusima i da ih najviše ima u novinskim člancima, a najmanje u filmskim podslovima, što upućuje na ulogu anglizama kao oznaka prestiža u medijima (Serigos 2017: 101).

Castro i suradnici za svoje su istraživanje na području računalnog prepoznavanja s društvene mreže Twitter prikupili korpus poruka brazilske i europske varijante portugalskoga jezika. Za analizu im je poslužio jezični alat *Langid* (Castro i sur. 2016.).

Álvarez-Mellado sastavila je 2020. korpus od otprilike 20 000 naslova novinskih članaka na španjolskom jeziku, prikupljenih s mrežne stranice za dnevne vijesti. Korpus je nastao kao prvi korak u postupku stvaranja automatiziranog sustava za dohvaćanje anglizama iz španjolskih mrežnih novina (Álvarez-Mellado 2020.).

Marković i J. Mihaljević sastavili su 2020. korpus *Jene* – specijalizirani jednojezični terminološki korpus jezikoslovnoga nazivlja. Korpus je temeljen na građi koju sačinjavaju jezikoslovne knjige i časopisi te ima nešto više od 10 milijuna pojava. Autori iscrpno opisuju postupak pripreme korpusne građe za učitavanje u Sketch Engine (Marković i Mihaljević 2020.).

2.8. Dosadašnja istraživanja anglizama

Temelje istraživanju anglizama u hrvatskome jeziku postavio je Rudolf Filipović svojom knjigom *Anglicizmi u hrvatskom ili srpskom jeziku* (Filipović 1990.) s pripadajućim *Rječnikom anglicizama*.

Novija su istraživanja anglizama u hrvatskome jeziku uglavnom bila usmjerena na postupak njihova usvajanja, njihovu uporabu i značenje, no nije bilo mnogo istraživanja na području njihove akcentuacije. Tako Filipović i Menac temeljem manje informativne ankete zaključuju da u izgovoru anglizama prosječnih govornika postoje odudaranja od akcentuacije navedene u *Rječniku anglicizama* te ukazuju na potrebu za temeljitijim istraživanjem naglasaka anglizama (2001: 382–383).

Gjuran-Coha analizirala je anglicizme u stručnim člancima iz hrvatskih medicinskih časopisa i utvrdila da je najveći broj posuđenica i polukalkova, dok do uporabe prevedenica dolazi samo ako neki izraz mora biti razumljiv izvan struke (Gjuran-Coha 2005: 249–250).

Skelin Horvat provela je 2005. pilot-istraživanje na 20 ispitanika s ciljem utvrđivanja njihova poznavanja i uporabe engleskih tuđica i posuđenica, pri čemu je istraživanje pokazalo da mlađi ispitanici razumiju i koriste veći broj stranih riječi od starijih (Skelin Horvat 2005: 688).

Zergollern-Miletić analizirala je korpus prijevoda tekstova s engleskoga na hrvatski jezik 80 studenata anglistike i sastavila popis najčešćih semantičkih pogrešaka, koje dijeli na pogreške pri prijevodu riječi i fraza, pogreške pri prijevodu rečenične konstrukcije, pogreške pri prijevodu elemenata kulture i stilske pogreške (Zergollern-Miletić 2005: 817).

Greenall razmatra pozitivne i negativne strane (ne)prihvatanja engleskih posuđenica u norveškome jeziku i propitkuje opravdanost uklanjanja posuđenica iz jezičnoga inventara kroz prizmu jezičnoga identiteta govornika (Greenall 2005: 225).

Značajan je doprinos Hudeček i Mihaljević koje na korpusu prevedenih tekstova razmatraju pogreške i poteškoće u prevođenju na svim jezičnim razinama, predlažu okvir višerazinske kontrastivne analize i ističu važnost svijesti o jezičnoj tradiciji teksta, kako izvornika, tako i prijevoda (Hudeček i Mihaljević 2005.).

Ferčec (2006.) ispitala je znanje 60 fakultetskih studenata o najčešćim računalnim neologizmima uz zaključak da studijski smjer i razina poznavanja engleskoga jezika imaju utjecaj na studentsko poznavanje tih neologizama, pri čemu su najbolje rezultate postigli studenti Elektrotehničkoga fakulteta kojima su neologizmi iz upitnika bili bliski struci, a većini su ispitanika bili poznatiji stariji neologizmi (npr. *bug*, *download*) od novijih (*blog*, *cluster* i sl.) (Ferčec 2006: 227–228).

Iste su godine Mihaljević Djigunović i suradnici proveli studiju o usvajanju anglizama među 60-ak ispitanika iz Hrvatske i 30-ak ispitanika iz Kine te utvrdili da je poznavanje anglizama bolje kod ispitanika koji su mlađi, žive u većoj sredini, imaju veći stupanj obrazovanja, vjeruju u važnost engleskoga jezika i/ili poznaju njemački ili romanske jezike (Mihaljević Djigunović i sur. 2006: 449–450).

U svojem radu iz 2006. godine Drljača Margić pruža prikaz najčešćih načina nastanka anglizama u hrvatskome ekonomskom nazivlju i razmatra prihvatljivost uporabe stranih elemenata u jeziku (Drljača 2006: 82).

Analiza iste autorice iz 2009. ukazuje na velik utjecaj engleskoga jezika ne samo na leksičku, nego i na ostale jezične razine drugih jezika, čime nastaju svojevrsni jezični hibridi čiji je prioritet prenošenje poruke bez pretjeranog zanimanja za jezične norme (Drljača Margić 2009: 66).

Halonja i Mihaljević objavili su 2009. godine analizu računalnih naziva s elementom *-ware* u kojoj donose popis četrdesetak potvrda iz engleskoga jezika i razmatraju semantičke odnose među njima (Halonja i Mihaljević 2009: 113–122). Također navode vlastite prijedloge odgovarajućih hrvatskih istoznačnica te razmatraju njihovu prihvatljivost s obzirom na terminološka načela (Halonja i Mihaljević 2009: 125–131).

Brdar je 2010. godine provela usporedbu prisutnosti engleskih riječi u manjem broju hrvatskih mrežnih članaka koji tematiziraju razvode poznatih osoba. Građu je podijelila na tekstove na

temelju stranoga predloška i izvorne hrvatske tekstove te usporedila broj engleskih riječi u obje skupine (Brdar 2010: 220). Autoričina analiza ukazuje na veći broj engleskih riječi u građi preuzetoj iz stranih medija i na razlike u motivaciji za uporabu tih riječi ovisno o vrsti izvora građe (Brdar 2010: 230).

Halonja i Mihaljević iscrpno su analizirali nazive sa sastavnicom *e-* u hrvatskome i engleskome jeziku pronađene u hrvatskim mrežnim dokumentima i medijima te razmotrili njihovu prihvatljivost i najčešće probleme u njihovoj uporabi (Halonja i Mihaljević 2012b: 57).

U svojoj analizi anglizama i hrvatskoga računalnoga nazivlja iz 2012., Škifić i Mustapić obratile su pozornost na jezični konflikt i jezičnu ideologiju te ispitivale poznavanje hrvatskoga standardnog računalnog nazivlja i sklonost uporabi tog nazivlja u skupini osnovnoškolaca (Škifić i Mustapić 2012: 816–817). Autorice nisu pronašle mnogo primjera jezičnoga konflikta, a zaključile su da ispitanici više teže uporabi domaćih računalnih naziva, osim u slučajevima kad su anglizmi uspješno prilagođeni zakonitostima hrvatskoga jezika i/ili uporabno manje zahtjevni (Škifić i Mustapić 2012: 823–825).

Zanimljiva je kontrastivna analiza Scherlinga (2013.) usmjerena na prilagodbu anglicizama njemačkome i japanskome jeziku, pri čemu autor zaključuje da veća razlika u fonološkome i ortografskome sustavu te pojave prethodnih jezičnih usvajanja pogoduju većoj razini jezične prilagodbe stranih riječi (Scherling 2013: 49–50).

Autorice Bogunović i Ćoso objavile su 2013. godine rad u kojemu su se osvrnule na utjecaj engleskoga jezika na hrvatski u biomedicini i zdravstvu, pri čemu su analizirale uvodne dijelove 90-ak izvornih znanstvenih ili stručnih članaka objavljenih u časopisima medicinske tematike na hrvatskom jeziku (Bogunović i Ćoso 2013: 181–182). Utvrdile su da postoji snažan utjecaj engleskoga jezika te da čak trećina rečenica u korpusu sadržava anglizme (Bogunović i Ćoso 2013: 189).

Iste godine Kavgić objavljuje svoju analizu anglizama u 36 kraćih članaka iz srpskoga računalnog časopisa, u kojoj zaključuje da se anglizmi češće pojavljuju u spekulativnim i ekspresivnim rečenicama u odnosu na ostale komunikacijske namjene (Kavgić 2013: 494–496).

Analiza Liermann-Zeljaka (2013.) na korpusu nekolicine hrvatskih časopisa iz područja računalstva i elektrotehnike ukazuje na čestu uporabu anglizama, čak i u slučajevima kad je dostupna hrvatska istoznačnica (Liermann-Zeljaka 2013: 51).

Kišić u svojem je diplomskom radu analizirala anglizme u korpusu sastavljenome od primjeraka hrvatskih dnevnih novina te utvrdila da se najveći broj anglizama pojavljuje u člancima o modi i zabavi te da se autori članaka služe anglizmima čak i kad postoje prikladni hrvatski izrazi (Kišić 2016: 36).

Šeremet je 2016. proveo analizu računalnih naziva na korpusu od 22 broja časopisa *Bug* i zaključio da su engleske riječi u časopisu prisutne u velikome broju (pri čemu su najčešće preuzete u izvornome obliku i navedene u kurzivu) te da je došlo do pojave tzv. hibridnih naziva koji nastaju primjenom hrvatskih afikasa na englesku osnovu (Šeremet 2016: 83).

Milohanović je analizirala uporabu 14 anglizama računalne tematike u korpusu od 8 brojeva časopisa *Bug* (Milohanović 2018: 4). Zaključak joj odgovara onome M. Šeremeta, tj. da su engleski izrazi najčešće navedeni u kurzivu, iako također ima primjera ortografske i/ili fonološke prilagodbe (Milohanović 2018: 33).

Iste je godine Divković analizirala anglizme u korpusu članaka s hrvatskoga mrežnog portala posvećenoga zabavi, modi, savjetima i sl. (Divković 2018: 22) te zaključila da potvrde najvećim dijelom pripadaju stranim riječima i tuđicama, iako ima i primjera hibridizacije (Divković 2018: 31).

Analiza anglizama koju je provela Álvarez-Mellado na svojem korpusu novinskih članaka na španjolskom jeziku ukazuje na to da je uporaba anglizama češća u naslovima vijesti iz područja tehnologije, glazbe, televizije i životnog stila (Álvarez-Mellado 2020: 2).

Iste su godine Entlová i Malá objavile kratak pregled imeničkih anglizama u jeziku čeških i slovačkih medija, kojim pokazuju da mnogi anglizmi prolaze kroz fonološku i morfosintaktičku prilagodbu (Entlová i Malá 2020: 141–142).

Mihaljević je 2021. objavila kratak pregled naziva *anglizam* i *pseudoanglizam*, uz naputke za zamjenu anglizama hrvatskim riječima (Mihaljević 2021b.). Zaključuje da se anglizmi u hrvatskome jeziku u novije vrijeme najčešće ne prilagođuju pravopisno, nego morfološki (imenice i glagoli) i tvorbeno (glagoli) (Mihaljević 2021b: 60–61).

Šukalić i suradnici proveli su istraživanje čestoće anglizama na korpusu od sadržaja 250 novinskih članaka prikupljenih na dvjema stranicama koje pružaju vijesti na bosanskom, srpskom i hrvatskom jeziku (Šukalić i sur. 2022: 264–265). Zaključili su da neke kategorije vijesti imaju veći udio anglizama od drugih, poglavito vijesti iz sporta te znanosti i tehnologije. Također su utvrdili da se članci na hrvatskom jeziku rjeđe oslanjaju na uporabu anglizama od članaka na bosanskom i srpskom jeziku (Šukalić i sur. 2022: 266–267).

3. Sastavljanje korpusa

U ovom ću poglavlju objasniti postupak sastavljanja korpusa te pružiti prikaz prikupljene građe i dovršenoga korpusa.

Koraci za sastavljanje korpusa bili su sljedeći:

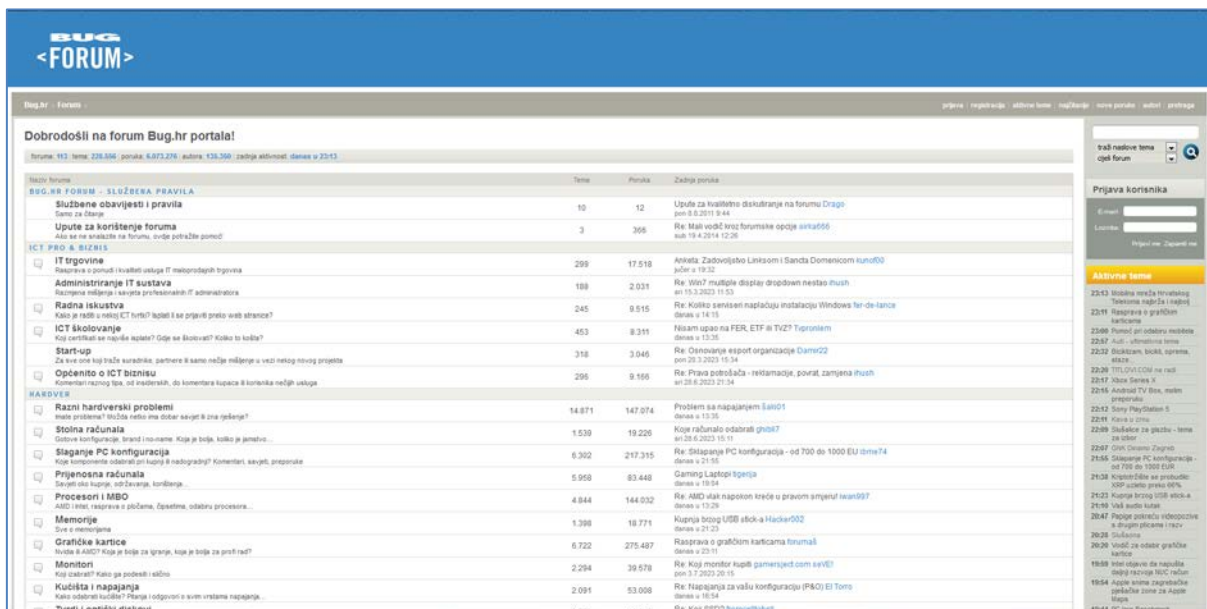
1. pregled *Bugovih* pričaonica i odabir onih iz kojih će biti preuzete poruke
2. prikupljanje poruka iz odabranih pričaonica uporabom računalnog programa
3. priprema dohvaćenih sadržaja za učitavanje u korpusni alat Sketch Engine
4. učitavanje građe u Sketch Engine i generiranje korpusa

3.1. Pregled *Bugovih* pričaonica i odabir izvora korpusne građe

Pričaonice koje su predmet ovoga istraživanja dostupne su na poveznici <https://forum.bug.hr/forum> i slijede kaskadnu strukturu uobičajenu za pričaonice.

Na početnoj stranici nalazi se popis 113 glavnih pričaonica ili *forum*a, grupiranih prema pripadajućim kategorijama. Naprimjer, kategorija *Razvoj* uključuje pričaonice *Baze podataka*, *Programiranje*, *Programiranje za mobilne platforme* i *Razvoj web-stranica*.

Izgled početne stranice *Bugovih* pričaonica vidljiv je na sljedećoj slici:



20. slika: Izgled početne stranice *Bugove* pričaonice

Otvaranje poveznice pojedine pričaonice vodi do popisa tema (engl. *threads*) koje su otvorene u njoj. Budući da pričaonica može imati velik broj tema, sadržaj je ovoga dijela prikaza obrojčen, tj. razlomljen na više stranica. Korisnik na pojedinoj stranici vidi samo jedan dio dostupnih tema, a ostalima može pristupiti odlaskom na iduće ili prethodne stranice.

Odabirom teme za pregled prikazuju se objave (kolokvijalno poznate i kao *postovi*, prema engleskom nazivu) korisnika koji sudjeluju u toj raspravi, prikazane kronološki od prve do najnovije. Taj je sadržaj također obrojčen.

Pričaonice se odlikuju dinamičnim sadržajem stranica. Svaka se nova tema ubacuje na naslovnu stranicu pričaonice pa otvaranje novih tema uzrokuje pomicanje postojećih na stranice s višim brojem. Rezultat je to da stranice s nižim brojem prikazuju novije teme, a stranice s višim brojem starije.

Iznimka su posebno označene (engl. *pinned*) teme. One se prikazuju na početnoj stranici svoje pričaonice bez obzira na svoju starost jer su ih moderatori označili kao teme od posebne važnosti.

Sadržaj pojedine teme ponaša se obrnuto od poretka popisa tema: stranice s nižim brojem sadržavaju starije, a stranice s višim brojem novije poruke. O tom ponašanju treba voditi računa pri dohvaćanju i pohranjivanju sadržaja pričaonica.

Za potkorpuse u istraživanju odabrala sam sljedeće kategorije *Bugovih* pričaonica: *Internet i mreže, Hardver, Softver, ICT Pro & Biznis, Razvoj, Igre, Mobiteli, Digitalije* i *Samogradnja*.

Ostale su kategorije *Službena pravila, Mobilni operateri, Procjene, Mali oglasi, News, Komentari sadržaja s Bug Onlinea, Naša izdanja, Vozila, Razno* te *Prijave i prijedlozi korisnika foruma*. Ove su kategorije izostavljene iz istraživanja jer nisu imale dovoljno raznolik sadržaj za potrebe planirane analize.

Riječ je o temama koje nisu izravno povezane s uporabom računala i digitalnih sadržaja i/ili imaju velik broj kratkih poruka koje se ponavljaju, npr. oglasi za kupnju i prodaju, sportski komentari i sl. Navedene sam kategorije odlučila isključiti iz korpusa jer ne bi imale značajan doprinos s obzirom na temu istraživanja.

3.2. Prikupljanje korpuse građe iz odabranih pričaonica

Prikupljanje poruka iz pričaonica provedeno je postupkom tzv. *web scrapinga*, pri kojem se računalnim programom ili alatom automatski skidaju željeni sadržaji s mrežnih stranica.

Za potrebe prikupljanja i obrade poruka koristila sam vlastoručno sastavljen program u programskome jeziku Pythonu uz uporabu programskih biblioteka *Requests* i *BeautifulSoup* namijenjenih za dohvaćanje odnosno raščlambu sadržaja s mrežnih stranica. Program koji sam sastavila jednostavna je konzolna aplikacija. Nema grafičko sučelje i podržane se funkcionalnosti ostvaruju prosljeđivanjem različitih parametara. Navedeni su parametri proizvoljno nazvani prema ključnim riječima i ne slijede postojeći standardizirani uzorak⁹.

Sastavljanje popisa dostupnih pričaonica početna je točka u dohvaćanju sadržaja *Bugovih* pričaonica. Za to je potrebno pozvati program s parametrom `subforum-list`:

```
python bug.hr-forum-scraper -subforum-list
```

Navedena naredba dohvatit će sadržaj početne stranice i pohraniti poveznice na sve dostupne pričaonice u tekstnu datoteku. Korisnik tada može pristupiti toj datoteci, kopirati poveznicu odabrane pričaonice i proslijediti je programu uz parametar `t1` te tako dobiti popis dostupnih tema:

```
python bug.hr-forum-scraper -t1 https://forum.bug.hr/forum/board/it-trgovine/136.aspx -pg 1 -pge 10
```

Ova naredba dohvaća i u tekstnu datoteku pohranjuje poveznice na teme iz pričaonice *IT trgovine*. U naziv datoteke dodaje se jedinstveni identifikator pričaonice.

Postavljamo i parametre `pg` i `pge` koji se odnose na raspon stranica. U ovom se slučaju dohvaćaju teme od 1. do 10. stranice navedene pričaonice.

Program podržava pohranjivanje dohvaćenih podataka u tekstnom formatu i/ili formatu CSV-a (engl. *comma separated values*, tj. vrijednosti odvojene zarezom). Format se odabire prosljeđivanjem odgovarajućega parametra: `txt`, `csv` ili `txt-csv`.

Ako format nije posebno naveden, program će podatke pohraniti u tekstnom formatu. U naziv datoteke dodaje se i jedinstveni identifikator teme.

Poruke iz odabrane teme korisnik može dohvatiti s pomoću parametra `p1`. Slijedi primjer naredbe za dohvaćanje poruka s prvih 10 stranica teme *Programiranje u C-u – od svega pomalo* iz pričaonice *Programiranje* kategorije *Razvoj*:

```
python bug.hr-forum-scraper -p1  
https://forum.bug.hr/forum/topic/programiranje/programiranje-c-  
svega-pomalo/60641.aspx -pge 10
```

⁹ Programski je kod dostupan na <https://github.com/tkarabatic/bug.hr-forum-scraper>, a popis parametara u *1. prilogu* na kraju disertacije, kao i na navedenoj mrežnoj stranici.

Ako parametar za početnu stranicu nije naveden, dohvaćanje sadržaja počinje od prve stranice.

S obzirom na to da postoji iznimno velik broj dostupnih tema, ručno bi pokretanje naredbi za dohvaćanje poruka svake pojedine teme bilo iznimno nepraktično. Stoga program omogućuje dohvaćanje sadržaja svih tema iz navedene datoteke uz parametar `plm`:

```
python bug.hr-forum-scraper -plm bug_forum_sub_75_p1-210.txt -txt-csv -plmpid
```

Gornja naredba dohvaća i pohranjuje poruke svih tema iz pričaonice *Slaganje PC konfiguracija*. Datoteka čije se ime prosljeđuje nastala je pokretanjem programa s parametrom `tl` za stvaranje popisa tema.

Program inače dodaje raspon stranica u nazive datoteka koje stvara, no prosljeđivanje parametara `txt-csv` i `plmpid` mijenja to ponašanje tako da se umjesto stranica u naziv datoteke dodaju identifikatori poruka. Na taj se način postiže brže i jednostavnije dohvaćanje i pohranjivanje poruka bez stvaranja duplikata, jer program lako može provjeriti jesu li nove poruke već zastupljene u nekome postojećem rasponu identifikatora.

Provjera se oslanja na činjenicu da su identifikatori novijih poruka uvijek veći brojevi od identifikatora starijih. Ovaj je pristup osobito koristan kod nastavka prethodno započetog postupka dohvaćanja korisničkih objava jer su u međuvremenu na postojeće stranice možda dodane nove poruke.

Prije pohranjivanja dohvaćenih poruka slijedi postupak čišćenja njihova sadržaja u svrhu pripreme za stvaranje korpusa u idućim koracima. Program izostavlja korisnička imena i potpise, naslove tema i poruka, citate drugih poruka ugniježdene u porukama, slike i ostale slične sadržaje koji nisu predmet analize. Budući da ima poruka koje se sastoje samo od sadržaja koji se pri obradi uklanjaju, takve se "prazne" objave izostavljaju iz korpusne građe.

3.3. Priprema dohvaćene građe za učitavanje u korpus

Za svaku se poruku pohranjuju sljedeći podatci:

- tekstni dio sadržaja
- datum objavljivanja
- godina objavljivanja
- jedinstveni identifikator

- jedinstveni identifikator teme
- jedinstveni identifikator pričaonice

Navedene vrijednosti bit će dostupne u sučelju korpusnog alata nakon učitavanja korpusa i po njima će se moći pretraživati i grupirati poruke.

Za sastavljanje korpusa koristila sam Sketch Engine. Riječ je o popularnome alatu za sastavljanje i analizu korpusne građe, koji osim uobičajenih funkcija za leksikografski rad omogućuje i pregled srodnih riječi s obzirom na zastupljenost, istodobno uspoređivanje više korpusa ili potkorpusa, prevođenje i sl. (Kilgarriff i sur. 2014).

Sketch Engine podržava učitavanje korpusne građe u različitim formatima datoteka. Zbog relativno maloga broja svojstava korpusnih sastavnica odabrala sam učitavanje u običnom tekstnom (*.txt*) formatu.

Najjednostavniji oblik tekstnih datoteka koje se mogu učitati u Sketch Engine onaj je u kojem svaki redak sadržava po jednu rečenicu, no u tom obliku nije moguće obogatiti korpusnu građu dodatnim svojstvima. Ako želimo dodati metapodatke kao što su datum, naslov, poveznica s koje je tekst dohvaćen i sl., potrebno je označiti (engl. *annotate*) rečenice s pomoću posebnih strukturnih elemenata. Ti se elementi (tzv. *tagovi*) nalaze na početku i na kraju sadržaja na koji se odnose. Označeni su šiljastim zagradama unutar kojih se nakon oznake elementa mogu navoditi metapodatci u obliku `naziv="vrijednost"` (<https://www.sketchengine.eu/guide/annotating-corpus-text>).

Vanjski je strukturni element koji okružuje ostatak sadržaja datoteke `<doc>`. Označuje pojedini dokument korpusne građe, npr. sadržaj jedne mrežne stranice, novinskog članka i sl. Ovaj je strukturni element u korpusu *Bugovih* pričaonica iskorišten za označavanje pričaonica, dok su korisničke objave označene elementom `<post>`.

Slijedi primjer jedne poruke iz pričaonice *Razvoj web-stranica* kategorije *Razvoj*, formatirane prema navedenim pravilima:

```
<post id="4176265" date="2014-04-18" thread_id="207490" year="2014"
month="04">
Napravi jos jedan gmail pa probaj opet, mozda si jos prije postavio
da ti ta domena ide u spam, inace imas u gmailu malu tipku na kojoj
pise nesto kao Why is this in spam folder? pa procitaj kaj kazu
zasto je u spamu. I probaj sa jos mail usluga ne samo gmail. Sretno
</post>
```

Program koji sam sastavila omogućuje automatsko označavanje poruka na opisani način s pomoću parametra `as`, npr.:

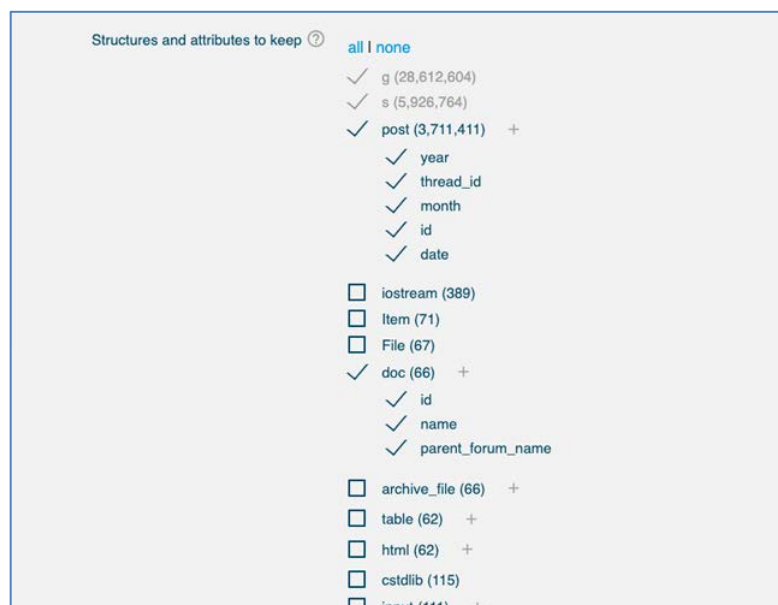
```
python bug.hr-forum-scrapet -as 40 41 42
```

Navedena naredba pripremit će sadržaj pričaonica *Razni softverski problemi*, *Windows* i *Linux* za učitavanje u Sketch Engine, pod uvjetom da su prethodno prikupljene poruke iz tih pričaonica.

Metapodatci pojedine poruke sadržavaju njezin identifikator, datum, godinu i mjesec objave te identifikator teme. Nakon učitavanja u Sketch Engine, sve će poruke dobiti i poveznice sa svojom pričaonicom i krovnom kategorijom. Tijelo poruke nije posebno formatirano u ovom koraku jer će Sketch Engine primijeniti vlastiti jezični model za određivanje vrsta riječi i ostalih svojstava.

3.4. Učitavanje pripremljene korpusne građe u Sketch Engine

Pripremljene se datoteke mogu učitati na za to predviđenome dijelu sučelja Sketch Enginea koji omogućuje odabir jezičnoga modela te elemenata strukture i atributa koje želimo zadržati pri sastavljanju korpusa. Izgled sučelja vidljiv je na sljedećoj slici:



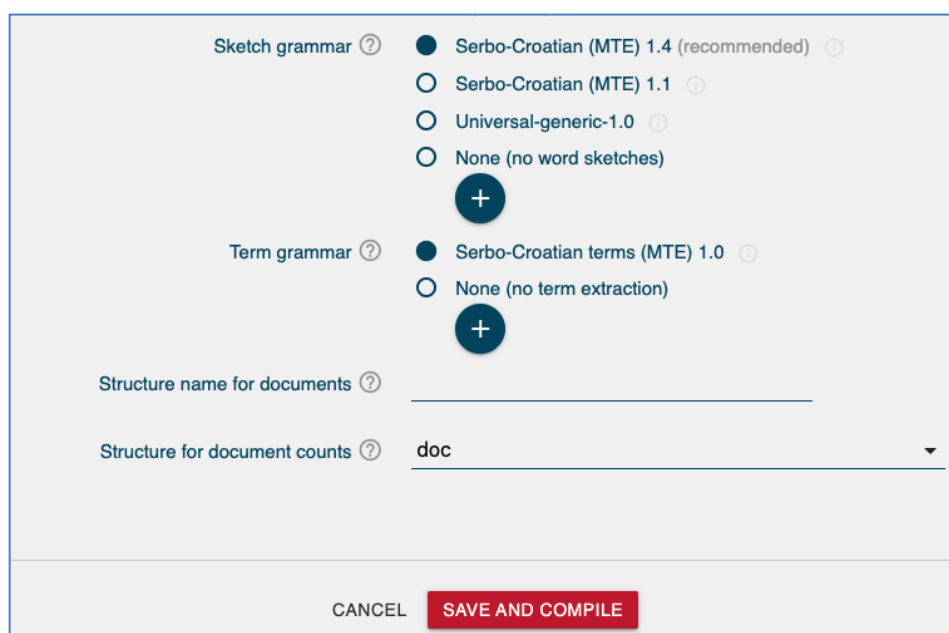
21. slika: Izgled sučelja za odabir korpusnih elemenata u Sketch Engineu

Sketch Engine automatski prepoznaje strukture kao što su rečenice i stavci teksta te ih označuje elementima `<s>` odnosno `<p>`. Prepoznaje i elemente i attribute koje je korisnik vlastoručno označio (npr. `<post>` iz prethodnoga primjera) s pripadajućim metapodacima.

Valja napomenuti da u korpusu *Bugovih* pričaonica Sketch Engine prepoznaje poveći broj elemenata i atributa koji ne opisuju strukturu korpusne građe i na prvi pogled djeluju besmisleno, npr. `<a`, `href`, `<html>`, `head`, `body`, `iostream`, `string`, `setting`, `int`, `cstdlib`. Zapravo je riječ o šumu izazvanome dijelovima koda koji se pojavljuju u porukama iz pričaonica za razvoj programske podrške. Naime, korisnici tih pričaonica često objave kod ili dio programske konfiguracije u svrhu postavljanja pitanja ili pružanja odgovora, što zbog sintaktičke sličnosti može dovesti do lažnoga prepoznavanja riječi.

Iako je korak čišćenja poruka prije učitavanja u Sketch Engine uključivao uklanjanje blokova koda, korisnici manje isječke koda često dodaju u objavu u vidu običnoga teksta, bez oznaka za posebno formatiranje. Budući da se funkcija za čišćenje blokova koda oslanja upravo na te oznake, neoznačeni su dijelovi koda ostali u korpusu. Smatram da je riječ o zanemarivome dijelu građe koji ne bi trebao imati velik utjecaj na cjeloviti korpus. S obzirom na to da Sketch Engine omogućuje uklanjanje tih pojava s popisa elemenata i atributa strukture samoga korpusa, nije bilo potrebe za naknadnim uklanjanjem tih isječaka koda.

Sljedeća slika prikazuje izgled dijela sučelja za odabir gramatičkih modela koje je potrebno označiti prije pokretanja postupke kompilacije korpusa:



22. slika: Prikaz odabira gramatičkih modela na sučelju Sketch Enginea

Gramatički modeli služe za označavanje korpusnih sastavnica, a riječ je o skupu načela koja određuju gramatičke odnose među riječima u korpusu. Ta se pravila izražavaju posebnom sintaksom i ovise o prirodnome jeziku na koji se odnose.

Sketch Engine za svaki dostupni jezik nudi odabranu gramatiku ili više njih¹⁰, a korisnik također može učitati vlastiti nacrt gramatike.

Za korpus *Bugovih* pričaonica odabrala sam postojeće gramatike koje je preporučio sustav Sketch Enginea: *Serbo-Croatian (MTE) 1.4* za jezične skice odnosno *Serbo-Croatian terms (MTE) 1.0* za izraze. Iako po nazivu gramatičkih modela naoko djeluje kao da ne postoji poseban model za hrvatski jezik, Sketch Engine pruža punu podršku za lematizaciju, skice riječi te označavanje vrste riječi u hrvatskome jeziku¹¹.

Nakon odabira gramatika može se pokrenuti kompilacija korpusa, no prije toga postoji još jedan korak koji treba izvesti za pripremu korpusa za dijakronijsku analizu. Taj korak nije obvezan, a riječ je o dodatku parametra za dijakroniju u konfiguraciji korpusa.

Za korpusnu građu iz *Bugovih* pričaonica sintaksa toga retka u konfiguraciji glasi `DIACHRONIC "post.year"`, čime se omogućuje dijakronijska analiza na sučelju *Trends* a metapodatak o godini određuje kao vremenska odrednica pretrage.

Aktivacijom opcije *Save and compile* završava postupak sastavljanja korpusa. Automatski postupak označavanja korpusnih sastavnica može trajati dulje ili kraće (ovisno o količini dostupne građe), a korisnik po njegovu završetku ima pristup dovršenome korpusu i sučeljima koja su dostupna u njegovu pretraživanju.

Koraci postupka sastavljanja korpusa prikazani su sljedećim dijagramom:

¹⁰ <https://www.sketchengine.eu/word-sketch-grammars>

¹¹ <https://www.sketchengine.eu/corpora-and-languages>



23. slika: Prikaz sastavljanja korpusa *Bugovih* pričaonica

Slijede pregled prikupljene građe te općeniti pregled odlika korpusa nakon učitavanja datoteka u Sketch Engine.

3.5. Pregled prikupljene korpusne građe

Građu iz 9 odabranih kategorija *Bugovih* pričaonica prikupljala sam u razdoblju od 20. 11. 2022. do 26. 12. 2022. Prikupljeno je otprilike 3,9 milijuna korisničkih poruka iz nešto više od 140 000 tema. Najranije su poruke objavljene početkom 2008., a najnovije krajem 2022. godine.

Podatci o prikupljenoj građi po kategorijama prikazani su u sljedećoj tablici:

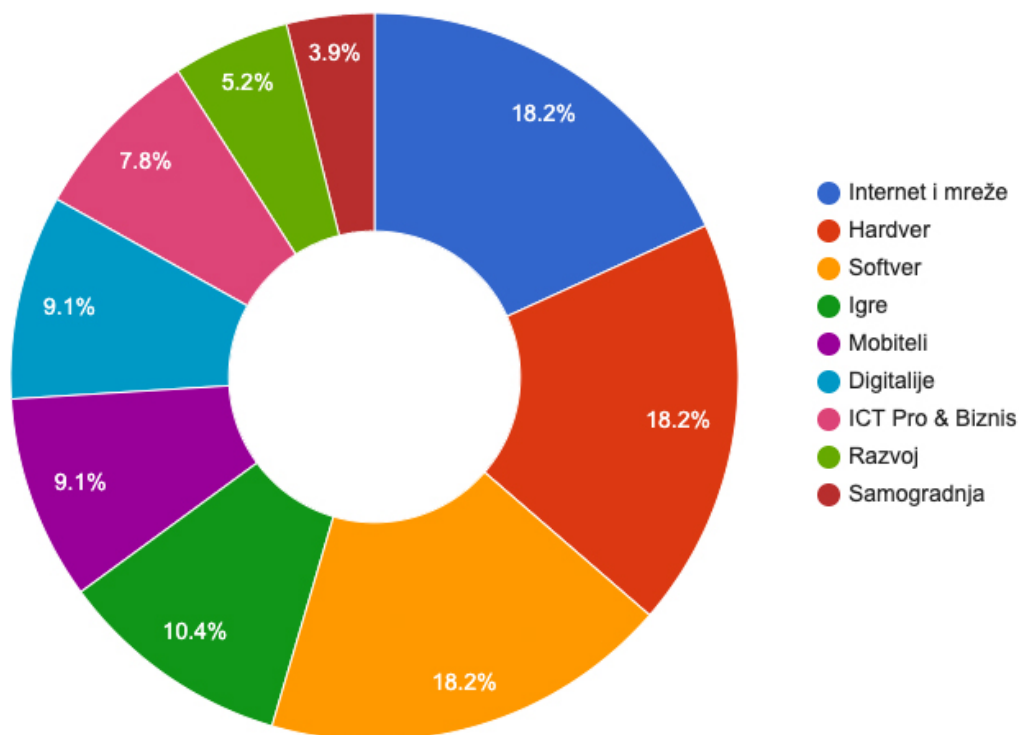
1. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za odabrane kategorije *Bugovih* pričaonica

Kategorija pričaonice	Broj tema	Broj poruka	Datum dohvaćanja poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>ICT Pro & Biznis</i>	1 771	210 717	20. 11. 2022.	11. 2. 2008.	12. 11. 2022.
<i>Hardver</i>	57 258	1 223 778	23. 11. – 11. 12. 2022.	11. 2. 2008.	7. 12. 2022.
<i>Softver</i>	26 788	385 547	15. – 17. 12. 2022.	11. 2. 2008.	13. 12. 2022.
<i>Samogradnja</i>	1 783	43 429	18. 12. 2022.	11. 2. 2008.	30. 11. 2022.
<i>Razvoj</i>	6 344	76 926	15. – 18. 12. 2022.	11. 2. 2008.	17. 12. 2022.
<i>Internet i mreže</i>	14 151	227 233	9. – 25. 12. 2022.	11. 2. 2008.	13. 12. 2022.
<i>Mobiteli</i>	10 169	415 253	25. – 26. 12. 2022.	9. 2. 2008.	25. 12. 2022.
<i>Digitalije</i>	6 646	134 343	26. 12. 2022.	11. 2. 2008.	23. 12. 2022.
<i>Igre</i>	16 313	1 175 195	26. – 27. 12. 2022.	9. 2. 2008.	27. 12. 2022.
<i>Sve kategorije</i>	141 223	3 892 421	20. 11. 2022. – 27. 12. 2022.	9. 2. 2008.	27. 12. 2022.

Kategorije *Internet i mreže*, *Hardver* i *Softver* imaju najveći broj sastavnica s po četrnaest pričaonica. Nakon toga slijede *Igre* s osam, *Mobiteli* i *Digitalije* s po sedam sastavnica te *ICT Pro & Biznis* sa šest. Najmanji broj sastavnica imaju *Razvoj* (četiri) i *Samogradnja* (tri).

Najveći broj tema prisutan je u pričaonicama *Hardver*, *Softver*, *Igre* te *Internet i mreže*, dok ih najmanje ima pričaonica *Samogradnja*.

Postotak udjela pojedinih pričaonica u cjelokupnoj korpusnoj građi prikazan je na sljedećoj slici:



24. slika: Prikaz udjela sastavnica pričaonica u prikupljenoj građi

Slijedi detaljniji prikaz podataka o građi prema pričaonicama u pojedinoj kategoriji. Uz podatke je naveden i jedinstveni identifikator svake pričaonice.

ICT Pro & Biznis

Kategorija *ICT Pro & Biznis* namijenjena je temama iz područja informacijskih tehnologija s naglaskom na školovanje (fakulteti, tečajevi i certifikati), profesionalno djelovanje (održavanje sustava, iskustva rada u tvrtkama koje se bave IT-om, savjeti za osnivanje vlastite tvrtke) te kupnju u internetskim trgovinama i servisima.

Najviše je poruka prikupljeno iz pričaonice *IT trgovine*, a najmanje iz pričaonice *Administriranje IT sustava*. Pričaonice *ICT školovanje* i *Start-up* imaju najveći broj tema.

2. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *ICT Pro & Biznis*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>IT trgovine</i>	136	285	17 053	26. 3. 2008.	7. 11. 2022.
<i>Administriranje IT sustava</i>	106	187	2 028	21. 2. 2008.	22. 9. 2022.
<i>Radna iskustva</i>	54	240	9 100	14. 2. 2008.	12. 11. 2022.
<i>ICT školovanje</i>	55	451	8 288	16. 2. 2008.	7. 11. 2022.
<i>Start-up</i>	56	315	3 027	11. 2. 2008.	12. 10. 2022.
<i>Općenito o ICT biznisu</i>	17	293	8 851	11. 2. 2008.	8. 11. 2022.

Hardver

Kategorija je posvećena temama računalnog skopovlja i periferije. Korisnici imaju priliku raspravljati o odabiru, kupnji, održavanju, popravku te poboljšanjima računalnih dijelova i periferije.

Hardver je sadržajno najveća od odabranih kategorija pričaonica. Najviše je tema prikupljeno iz pričaonice za općenite poteškoće *Razni hardverski problemi*, a najmanje iz pričaonice *Benchmark* za rezultate testiranja performansi.

3. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Hardver*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Razni hardverski problemi</i>	29	14 798	146 113	12. 2. 2008.	19. 11. 2022.
<i>Stolna računala</i>	30	1 536	19 194	11. 2. 2008.	21. 11. 2022.
<i>Slaganje PC konfiguracija</i>	75	6 287	215 624	12. 2. 2008.	23. 11. 2002.
<i>Prijenosna računala</i>	31	5 935	82 490	12. 2. 2008.	19. 11. 2022.
<i>Procesori i MBO</i>	33	4 831	142 482	12. 2. 2008.	6. 11. 2022.

<i>Memorije</i>	66	1 396	18 647	15. 2. 2008	21. 1. 2022.
<i>Grafičke kartice</i>	34	6 699	270 974	11. 2. 2008.	27. 11. 2022.
<i>Monitori</i>	35	2 283	39 090	12. 2. 2008.	26. 11. 2022.
<i>Kućišta i napajanja</i>	36	2 088	52 736	11. 2. 2008.	29. 11. 2022.
<i>Tvrđi i optički diskovi</i>	71	2 765	40 662	11. 2. 2008.	7. 12. 2022.
<i>Periferija</i>	37	4 537	84 924	11. 2. 2008.	5. 11. 2022.
<i>Overclocking</i>	38	1 411	36 192	11. 2. 2008.	8. 11. 2022.
<i>Benchmark</i>	91	181	24 908	7. 3. 2008.	27. 1. 2022.
<i>Ostale hardverske teme</i>	1	2 511	49 742	11. 2. 2008.	19. 11. 2022.

Softver

Kategorija *Softver* odnosi se na teme iz područja programske podrške, od operativnih sustava do programskih paketa i računalne sigurnosti. Pričaonice su posvećene iskustvu iz perspektive korisnika gotovih proizvoda; stvaranju vlastite programske podrške namijenjena je kategorija *Razvoj*.

Najviše tema prikupljeno je iz pričaonice *Razni softverski problemi* (koja ujedno ima najveći broj poruka), a najmanje iz pričaonice za slabije rasprostranjene operativne sustave. Pričaonica *Windows* ima drugi najveći broj poruka, što se može protumačiti kao naznaka da je u širokoj uporabi kod naših korisnika.

4. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Softver*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Razni softverski problemi</i>	40	12 238	93 143	11. 2. 2008.	12. 12. 2022.
<i>Windows</i>	41	5 239	92 983	11. 2. 2008.	13. 12. 2022.

<i>Linux</i>	42	1 263	35 182	12. 2. 2008.	23. 9. 2022.
<i>Ostali OS-i – Unix, Solaris, Mac OS...</i>	43	295	5 073	13. 2. 2008.	18. 11. 2022.
<i>Audio i video alati</i>	44	2 200	42 850	11. 2. 2008.	2. 12. 2022.
<i>Uredski alati</i>	45	1 010	6 836	13. 2. 2008.	15. 10. 2022.
<i>Grafički programi</i>	88	657	18 274	17. 3. 2008.	28. 3. 2022.
<i>Obrada fotografija</i>	89	398	3 289	23. 4. 2008.	16. 11. 2022.
<i>Sigurnosni softver</i>	47	1 064	66 016	11. 2. 2008.	23. 11. 2022.
<i>Ostale softverske teme</i>	2	2 424	21 901	11. 2. 2008.	30. 11. 2022.

Samogradnja

Kategorija je namijenjena vlastitim projektima korisnika s područja elektronike, elektrotehnike i računalstva. Sadržava vodiče, savjete, ideje za projekte i galeriju korisničkih projekata.

Riječ je o relativno rijetkome hobiju pa ne čudi da *Samogradnja* ima mnogo manje sadržaja od ostalih kategorija.

5. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Samogradnja*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Modding projekti</i>	115	209	6 079	17. 10. 2008.	13. 12. 2021.
<i>Modding galerija</i>	116	17	4 901	13. 10. 2008.	29. 6. 2021.
<i>Samogradnja – općenito</i>	39	1 557	32 449	11. 2. 2008.	30. 11. 2022.

Razvoj

Kategorija *Razvoj* namijenjena je temama s područja stvaranja programske podrške i tematski je podijeljena na baze podataka te različite vidove programiranja (općenito, za osobna računala, mobilne uređaje i internet).

Programiranje i *Razvoj web-stranica* imaju veći (i podjednak) broj tema, dok ih druge dvije pričaonice imaju mnogo manje. Najveći broj poruka prikupljen je iz *Programiranja*.

6. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Razvoj*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Baze podataka</i>	69	485	2 796	23. 2. 2008.	25. 10. 2022.
<i>Programiranje</i>	48	2 795	43 491	11. 2. 2008.	17. 12. 2022.
<i>Programiranje za mobilne platforme</i>	94	327	2 195	9. 4. 2010.	18. 4. 2021.
<i>Razvoj web-stranica</i>	70	2 737	28 444	12. 2. 2008.	4. 12. 2022.

Internet i mreže

Kategorija je namijenjena različitim temama iz područja interneta, od programske podrške i uređaja za spajanje na mreže do općenitih problema i uporabe kriptovaluta.

Najviše tema i poruka ima pričaonica *Internet*, a najmanje *Mrežni softver*.

Pričaonica *Kriptovalute* na stranicu je dodana naknadno, s porastom popularnosti tehnologije kriptovaluta, pa joj najranija poruka potječe iz 2011.

7. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Internet i mreže*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Internet</i>	3	5 920	104 911	11. 2. 2008.	6. 12. 2022.
<i>Povezivanje na Internet</i>	49	2 349	67 919	11. 2. 2008.	13. 12. 2022.
<i>Kriptovalute</i>	138	67	7 719	2. 7. 2011.	3. 3. 2022.

<i>Razni mrežni problemi</i>	50	2 925	20 089	15. 2. 2008.	12. 12. 2022.
<i>Mrežni hardver</i>	51	1 492	11 291	12. 2. 2008.	27. 11. 2022.
<i>Mrežni softver</i>	52	428	3 359	12. 2. 2008.	18. 11. 2022.
<i>Ostale mrežne teme</i>	53	970	11 945	11. 2. 2008.	10. 8. 2022.

Mobiteli

Kategorija *Mobiteli* služi za komentare i savjete iz područja mobilnih uređaja, aplikacija i operativnih sustava. Kao što je slučaj s pričaonicom *Kriptovalute* iz prethodne kategorije, mnoge od pričaonica u kategoriji mobilnih uređaja dodane su naknadno.

Najveći broj tema i poruka nalazi se u pričaonici za općenite savjete i pitanja koja je prisutna još od 2008.

8. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Mobiteli*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Mobilni OS-ovi i softver za mobitele</i>	117	1 085	32 114	14. 2. 2008.	22. 11. 2022.
<i>iPhone</i>	152	68	11 985	11. 5. 2009.	19. 12. 2022.
<i>Huawei</i>	154	49	8 757	12. 11. 2014.	29. 11. 2022.
<i>LG</i>	155	20	19 043	30. 11. 2011.	14. 10. 2020.
<i>Samsung</i>	151	94	43 177	3. 5. 2012.	17. 12. 2022.
<i>Xiaomi</i>	153	121	41 350	5. 1. 2014.	24. 12. 2022.
<i>Općenito o mobitelima</i>	19	8 732	258 827	9. 2. 2008.	25. 12. 2022.

Digitalije

Kategorija je namijenjena različitim digitalnim uređajima koji ne pripadaju ostalim kategorijama, od tableta i pametnih nosivih uređaja do televizora, kamera i zvučnika.

Pričaonica posvećena televizorima ima najveći broj tema i poruka, dok ih najmanje imaju pametni uređaji i videokamere.

9. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Digitalije*

Pričaonica	Id	Broj tema	Broj poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
<i>Pametni satovi i narukvice</i>	150	37	5 234	6. 2. 2015.	29. 11. 2022.
<i>Fotoaparati</i>	20	976	23 081	11. 2. 2008.	22. 10. 2022.
<i>Videokamere</i>	58	293	2 678	14. 2. 2008.	31. 7. 2022.
<i>Televizijski signal (DVB-T/C/S, IPTV, HD, 3D)</i>	76	971	19 753	21. 5. 2008.	23. 12. 2022.
<i>Televizori</i>	21	1 912	60 387	11. 2. 2008.	24. 12. 2022.
<i>Audio i video uređaji</i>	57	1 751	14 415	12. 2. 2008.	7. 12. 2022.
<i>Tableti</i>	74	706	8 795	20. 2. 2008.	19. 8. 2022.

Igre

Kategorija *Igre* sadržajno je najveća nakon *Hardvera*, posebno pričaonica *PC igre*, koja sama sadržava nešto više od 900 000 poruka – više nego pričaonice iz mnogih drugih kategorija zajedno. To se može protumačiti kao iskaz velikog interesa korisnika za tematiku računalnih igara.

Po broju poruka slijede teme posvećene općenitoj raspravi o igrama i igraćim konzolama, a najmanje sadržaja imaju pričaonice iz područja mobilnih igara i dodatne opreme za igre.

10. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju *Igre*

Pričaonica	Id	Br. tema	Br. poruka	Datum prve poruke	Datum posljednje poruke
-------------------	-----------	-----------------	-------------------	--------------------------	--------------------------------

<i>Igre – općenito</i>	102	1 982	110 016	13. 2. 2008.	27. 12. 2022.
<i>PC igre</i>	18	10 671	919 611	10. 2. 2008.	12. 12. 2022.
<i>Web igre</i>	93	358	6 733	18. 2. 2008.	13. 3. 2021.
<i>Klanovski kutak</i>	60	707	7 907	9. 2. 2008.	21. 8. 2022.
<i>Dodatna oprema za igre</i>	61	265	2 520	18. 2. 2008.	20. 12. 2022.
<i>Igraće konzole</i>	22	1 457	103 220	9. 2. 2008.	18. 12. 2022.
<i>Igre za konzole i za prijenosne konzole</i>	62	594	23 557	12. 2. 2008.	22. 12. 2022.
<i>Igre za mobitele</i>	63	279	1 631	19. 2. 2008.	24. 10. 2022.

3.6. Pregled dovršenoga korpusa

Učitavanjem prikupljene i pripremljene građe u Sketch Engine nastao je korpus od gotovo 163 milijuna ukupnih pojavnica, 6 milijuna rečenica i 135 milijuna riječi, od čega je nešto manje od 2,5 milijuna jedinstvenih riječi¹².

Prema kriterijima podjele korpusa po jezicima, tipu i vrsti sadržaja koju donosi J. Mihaljević (Sketch Engine 2016. u Mihaljević 2022: 60–61) ovaj se korpus može opisati kao:

- jednojezični (hrvatski)
- posebni (računalne tematike i neformalnoga stila)
- tekstni (bez multimedijских elemenata) i
- dijakronijski (korisničke objave imaju vremenske oznake i mogu se pretraživati po razdoblju)
- korpus u kojemu su autori tekstova izvorni govornici.

¹² Sketch Engine pojavnice (engl. *token*) dijeli na riječi (engl. *words*) i neriječi (engl. *nonwords*). Riječi počinju slovom abecede, npr. *knjiga* (https://www.sketchengine.eu/my_keywords/word). Neriječi počinju nekim drugim znakom, npr. *3D*. Osim brojeva, u neriječi spadaju i znakovi interpunkcije i različiti simboli (https://www.sketchengine.eu/my_keywords/non-word).

Brojčani su podatci o korpusu *Bugovih* pričaonica prikazani u sljedećoj tablici, uz podatke dvaju većih korpusa mrežnih tekstova za usporedbu. Riječ je o *hrWaC*-u¹³ i *Elexisu*¹⁴ koji su dostupni preko sučelja Sketch Enginea.

11. tablica: Korpusna građa u brojevima – usporedba s mrežnim korpusima *hrWaC* i *Elexis*

	<i>Bugove</i> pričaonice	<i>hrWaC</i>	<i>Elexis</i>
Broj pojava	162 873 173	1 405 794 913	1 194 668 784
Broj riječi	134 940 231	1 211 328 660	1 006 040 496
Broj jedinstvenih riječi	2 493 185	8 687 606	7 782 958
Broj rečenica	5 926 764	67 403 219	57 163 107
Broj dokumenata ¹⁵	66	3 611 090	3 351 510

Iako su *hrWaC* i *Elexis* za red veličine veći od korpusa *Bugovih* pričaonica u broju pojava i rečenica, to nije slučaj s brojem jedinstvenih riječi. Korpus *Bugovih* pričaonica sadržava otprilike trećinu broja jedinstvenih riječi iz većih korpusa.

Korpus *Bugovih* pričaonica dijeli se na 9 potkorpusa koji odgovaraju odabranim kategorijama pričaonica. Potkorpusi se dalje dijele na sastavnice koje odgovaraju njihovim pričaonicama.

Broj pojava i riječi po pojedinome potkorpusu i njegov udio u glavnome korpusu prikazani su u sljedećoj tablici i grafu:

12. tablica: Udjeli potkorpusnih pojava u cjelovitome korpusu

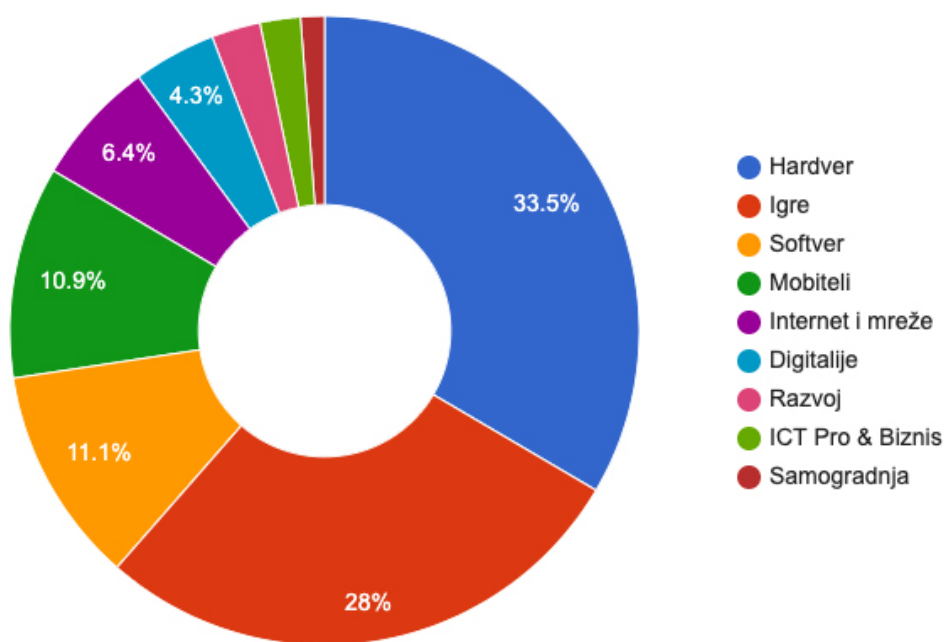
Potkorpus	Broj pojava	Broj riječi	Udio u korpusu
-----------	-------------	-------------	----------------

¹³ Inačica 2.2. Izvorni je korpus prikupljen 2011. i dopunjen 2013. te je danas dostupan na poveznici [preloaded/hrwac22_rft1](#) na sučelju Sketch Enginea.

¹⁴ Korpus hrvatskih mrežnih izvora iz 2020. U Sketch Engineu je dostupan na poveznici [preloaded/elexis_hrtent20_rft1](#).

¹⁵ Broj dokumenata po korpusu nema utjecaja na ostale brojeve i navodim ga samo kao primjer razlike u pristupu učitavanju podataka u Sketch Engine. Sve su poruke pojedine pričaonice u korpusu *Bugovih* pričaonica učitane kao jedan dokument bez razdvajanja zasebnih stranica, stoga ima onoliko dokumenata koliko i odabranih pričaonica. U *hrWaC*-u i *Elexisu* svaka je mrežna stranica učitana kao zaseban dokument, što je prikladniji pristup u slučaju da sadržaj korpusa dolazi iz većeg broja mrežnih izvora.

ICT Pro & Biznis	3 381 437	~2.801.308	2.1 %
Hardver	54 494 978	~35 145 678	33.5 %
Softver	18 123 752	~15 014 394	11.1 %
Samogradnja	1 996 100	~1 653 643	1.2 %
Razvoj	4 093 323	~3 391 061	2.5 %
Internet i mreže	10 499 331	~8 698 038	6.4 %
Mobiteli	17 753 873	~14 707 972	10.9 %
Digitalije	6 925 382	~5 737 245	4.3 %
Igre	45 604 865	~37 780 776	28 %



25. slika: Prikaz udjela potkorpurnih pojavnica u cjelovitome korpusu

Potkorpurni *Hardver* i *Igre* pridonose približno po trećinu korpusnih pojavnica, dok preostala trećina sadržava pojavnice ostalih sedam potkorpurnih. Taj nesrazmjer ukazuje na to da se najveći broj poruka razmijeni o interesima i/ili problemima na području računalnih igara, sklopovlja, programske podrške i mobilnih uređaja. To ima smisla jer računalne igre imaju

mnoge ljubitelje i nerijetko su predmet rasprava, a računalnim se sklopovljem i alatima te mobilnim uređajima služi velik broj internetskih korisnika.

S druge strane, najmanji udio u korpusu imaju potkorporusi *Samogradnja, ICT Pro & Biznis* i *Razvoj*. Samogradnjom se bavi relativno malen dio populacije, tako da nije neobična manja količina sadržaja u tome potkorporusu, no iznenađujuće je da kategorije koje se tiču razvoja programske podrške i školovanja za isti imaju nevelik broj pojavnica.

Usporedbom s prikazom broja sastavnica (tj. pričaonica) na slici 1 vidljivo je da su neke kategorije s manjim brojem pričaonica bogatije sadržajem od onih s većim brojem pričaonica i obrnuto. Naprimjer, to je slučaj s kategorijom *Igre*, koja ima gotovo upola manje sastavnica od kategorije *Hardver*, ali pridonosi gotovo jednak dio korpusne građe.

Slijede detaljniji prikazi podataka o pojavnicama u pojedinom potkorporusu. Pričaonice u tablicama nisu navedene redoslijedom kojim se pojavljuju unutar svojih kategorija na *Bugovoj* stranici, nego su poredane prema broju pojavnica, od najvećega prema najmanjemu.

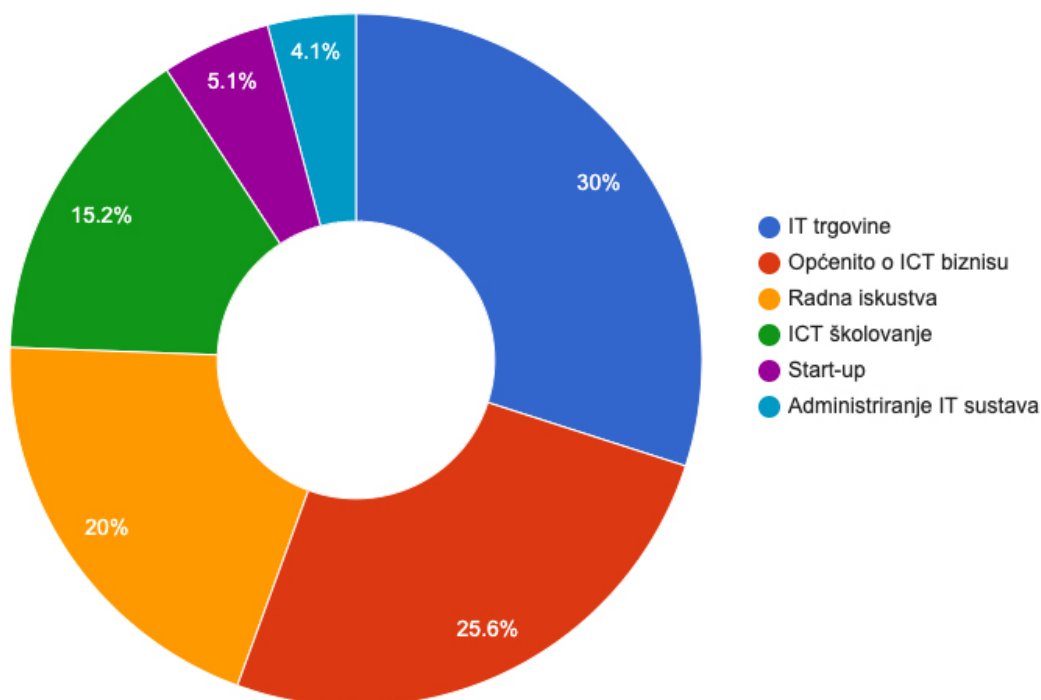
ICT Pro & Biznis

Najveći je broj poruka posvećen trgovinama računalne opreme i općenitim pitanjima s područja informacijsko-komunikacijskih tehnologija, a najmanji temama o osnivanju vlastite tvrtke te postavljanju i održavanju računalnih sustava. U sredini su pričaonice koje se tiču školovanja i rada u ICT-u s otprilike podjednakom količinom sadržaja.

13. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorporus *ICT Pro & Biznis*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavnica
IT trgovine	1 012 741
Općenito o ICT biznisu	866 076
Radna iskustva	676 937
ICT školovanje	514 284
Start-up	172 224

Administriranje IT sustava	139 175
----------------------------	---------



26. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu *ICT Pro & Biznis*

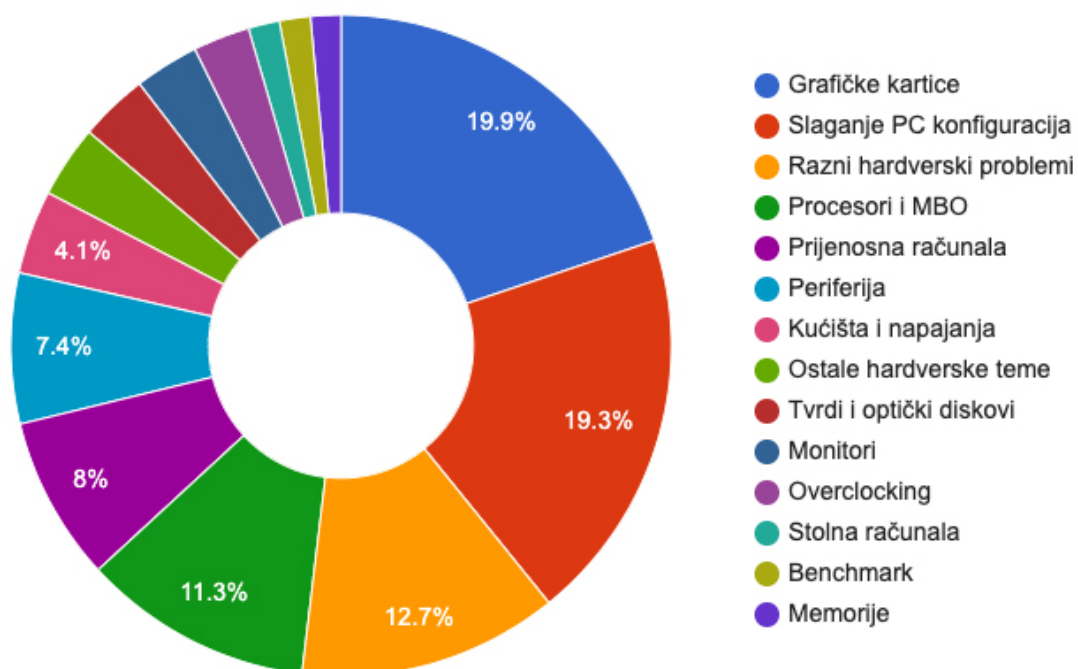
Hardver

Ovaj potkorpus ima najviše pojavnica u korpusu, što ne čudi jer je *Bug* najpoznatiji kao časopis posvećen računalnoj tehnologiji, poglavito sklopovlju.

Najviše sadržaja posvećeno je grafičkim karticama i savjetima za kupnju osobnih računala. Na tržištu je dostupan iznimno velik raspon računalnih dijelova različitih odlika i mnogi korisnici trebaju stručne savjete u pronalasku kombinacije sklopovlja koja odgovara njihovim potrebama. Pričaonice za rješavanje problema, procesore i prijenosna računala također imaju veliku količinu sadržaja. Čak i pričaonice s najmanjim brojem pojavnica u potkorpusu imaju relativno velik sadržaj u usporedbi s drugim potkorpusima, npr. *ICT Pro & Biznis*.

14. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus *Hardver*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavnica
Grafičke kartice	10 817 483
Slaganje PC konfiguracija	10 526 604
Razni hardverski problemi	6 936 876
Procesori i MBO	6 133 922
Prijenosna računala	4 381 456
Periferija	4 007 260
Kućišta i napajanja	2 232 709
Ostale hardverske teme	1 926 131
Tvrđi i optički diskovi	1 833 745
Monitori	1 715 987
Overclocking	1 513 417
Stolna računala	833 233
Benchmark	827 570
Memorije	808 585



27. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu *Hardver*

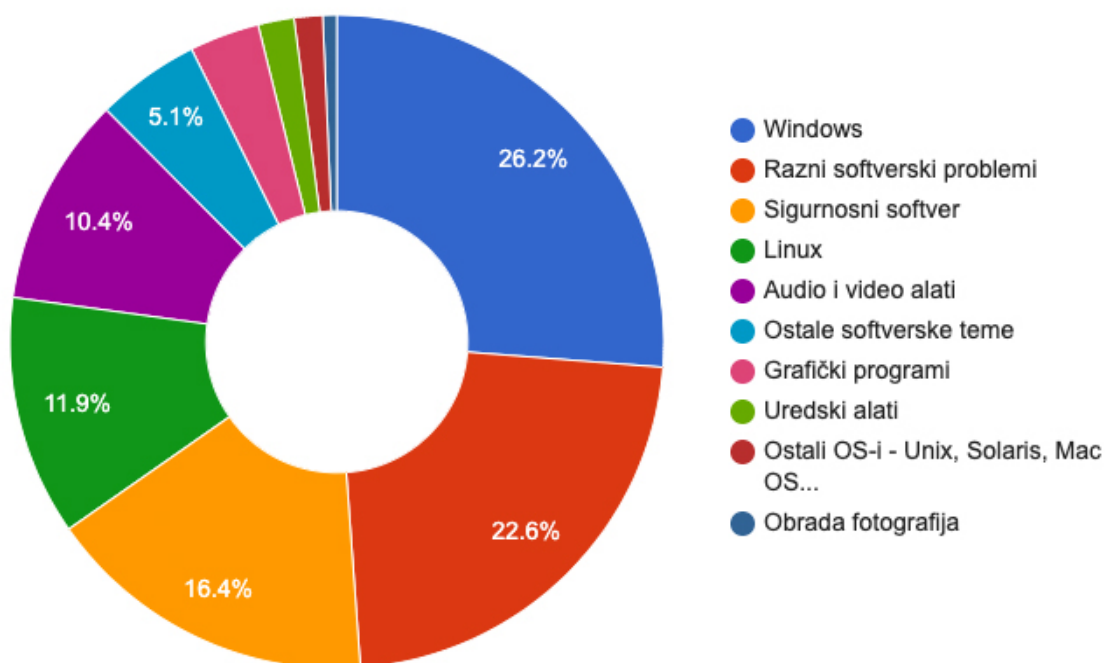
Softver

Najviše pojavnica imaju teme o operativnim sustavu Windows i općenitim problemima s programskom podrškom, a najmanje one o uredskim alatima, rjeđe korištenim operativnim sustavima i obradi fotografija. Programi za računalnu sigurnost i operativni sustav Linux također imaju relativno velik broj pojavnica.

15. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus *Softver*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavnica
Windows	4 755 565
Razni softverski problemi	4 097 364
Sigurnosni softver	2 980 130
Linux	2 153 866

Audio i video alati	1 880 539
Ostale softverske teme	927 845
Grafički programi	626 156
Uredski alati	322 035
Ostali OS-i – Unix, Solaris, Mac OS...	255 187
Obrada fotografija	125 065



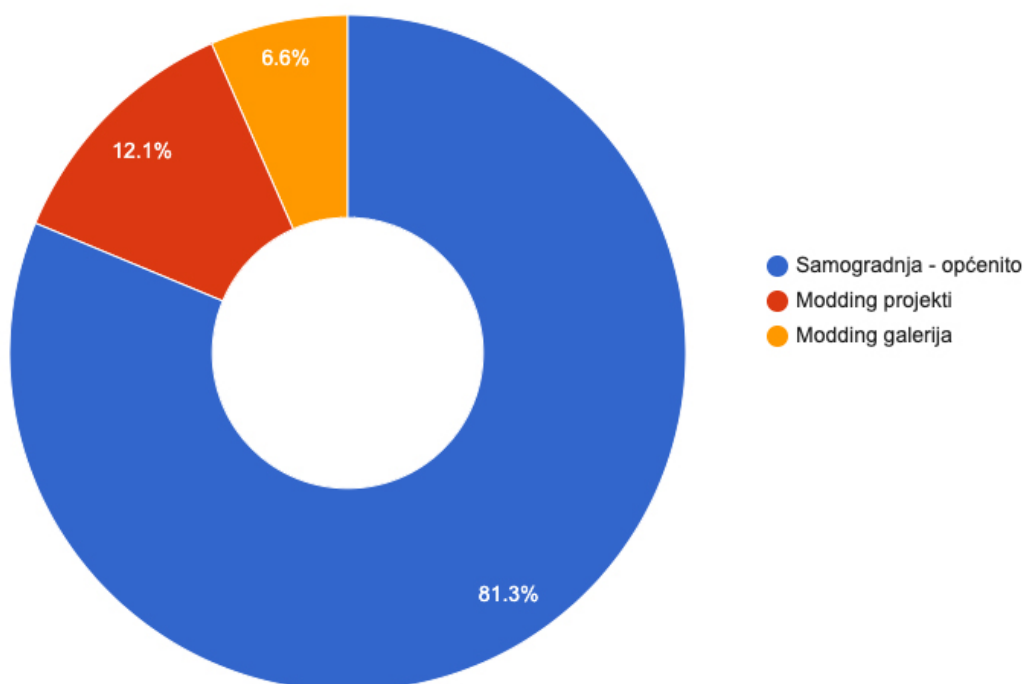
28. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu *Softver*

Samogradnja

Za razliku od ostalih kategorija koje objedinjuju više tematski povezanih pričaonica, *Samogradnja* se odnosi isključivo na jedno područje. Glavna pričaonica s općenitim pitanjima i uputama ima mnogo više sadržaja od drugih dviju koje služe za dijeljenje konkretnih projekata.

16. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus *Samogradnja*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavnica
Samogradnja – općenito	1 622 316
Modding projekti	242 137
Modding galerija	131 647



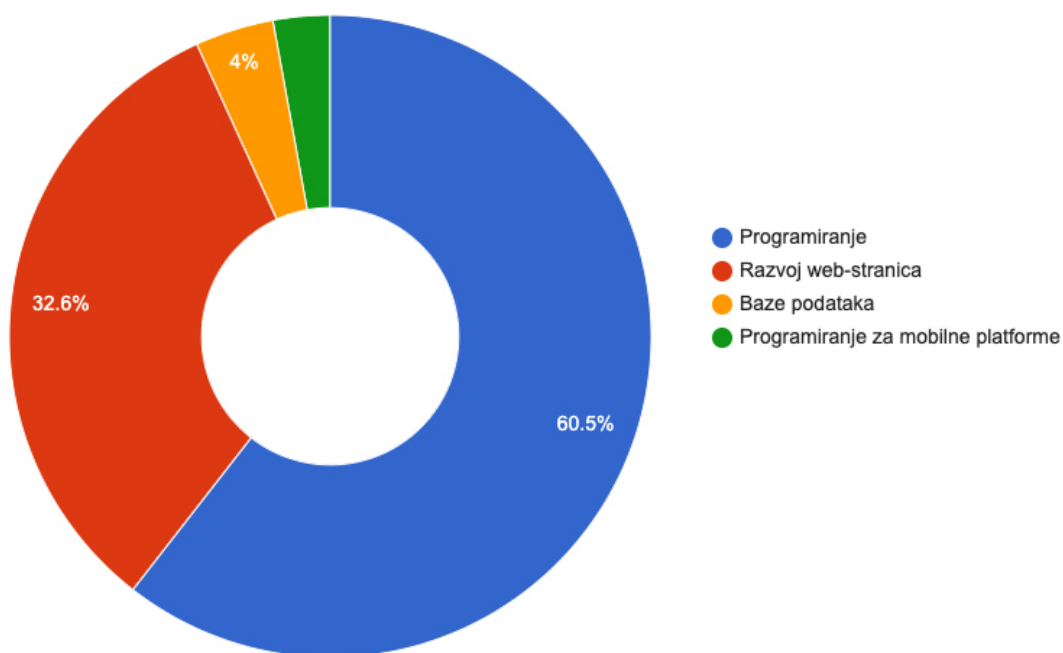
29. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu *Samogradnja*

Razvoj

Većina sadržaja odnosi se na programiranje za računala i internetske stranice, a tek manji dio (manje od desetine ukupnih pojavnica) pripada bazama podataka i programiranju za mobilne uređaje.

17. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus *Razvoj*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojava
Programiranje	2 477 642
Razvoj web-stranica	1 336 171
Baze podataka	162 216
Programiranje za mobilne platforme	117 294



30. slika: Prikaz udjela pojava pojedine pričaonice u potkorpusu *Razvoj*

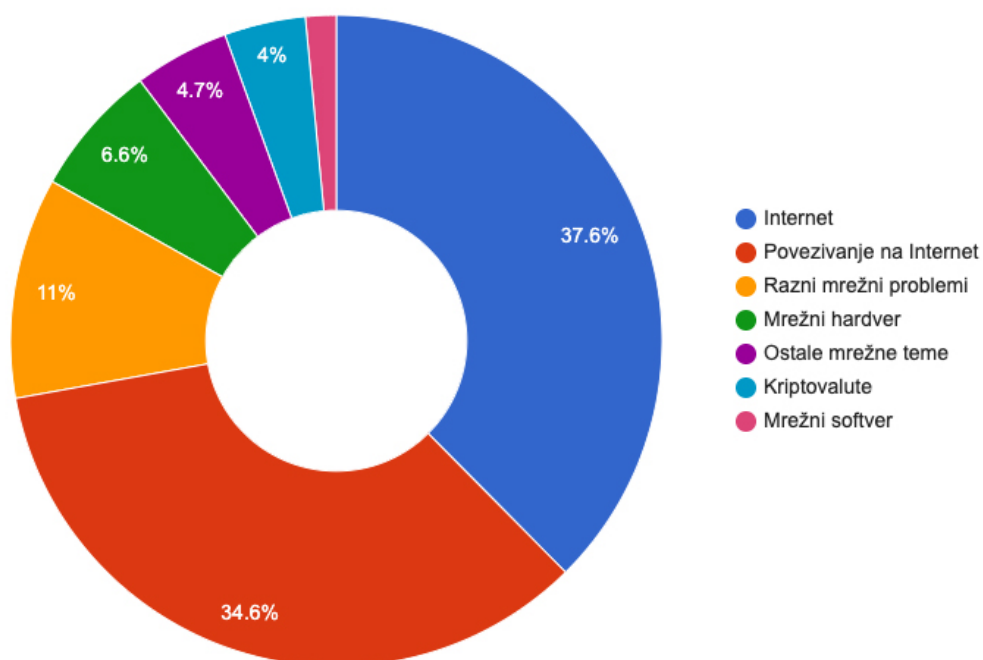
Internet i mreže

Pričaonice iz područja uporabe interneta imaju najviše pojava, poglavito ona s općenitim pitanjima i komentarima, koja uključuje teme o kupnji preko interneta i uporabi različitih servisa. Najmanje pojava ima pričaonica za mrežnu programsku podršku.

18. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus *Internet i mreže*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojava
------------------	--------------------

Internet	3 945 492
Povezivanje na Internet	3 631 684
Razni mrežni problemi	1 151 693
Mrežni hardver	690 438
Ostale mrežne teme	496 622
Kriptovalute	423 632
Mrežni softver	159 770



31. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorporusu *Internet i mreže*

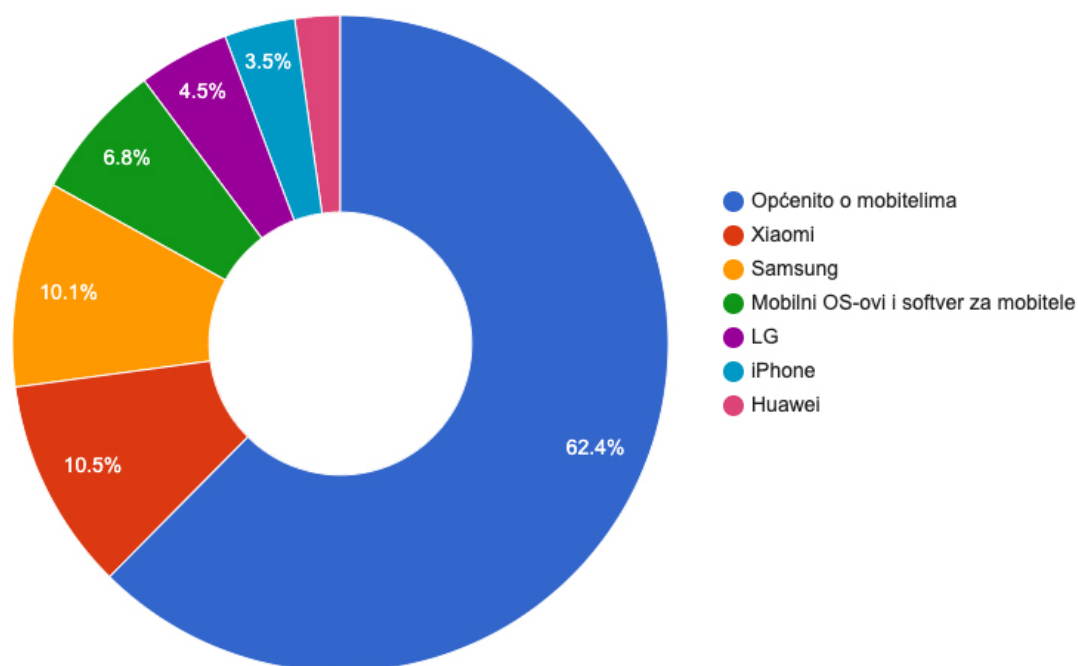
Mobiteli

Gotovo dvije trećine sadržaja potječu iz pričaonice s općenitim porukama o mobilnim uređajima, što je razumljivo s obzirom na to da navedena pričaonica služi za širok raspon tema, od savjeta za odabir modela do rasprava o vrstama mobilnih uređaja koje nemaju

vlastite pričaonice. Od pričaonica posvećenih konkretnim tvrtkama, Xiaomi i Samsung imaju najviše, a Huawei najmanje pojavnica.

19. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus *Mobiteli*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavnica
Općenito o mobitelima	11 082 643
Xiaomi	1 856 027
Samsung	1 801 134
Mobilni OS-ovi i softver za mobitele	1 201 667
LG	797 083
iPhone	618 915
Huawei	396 404



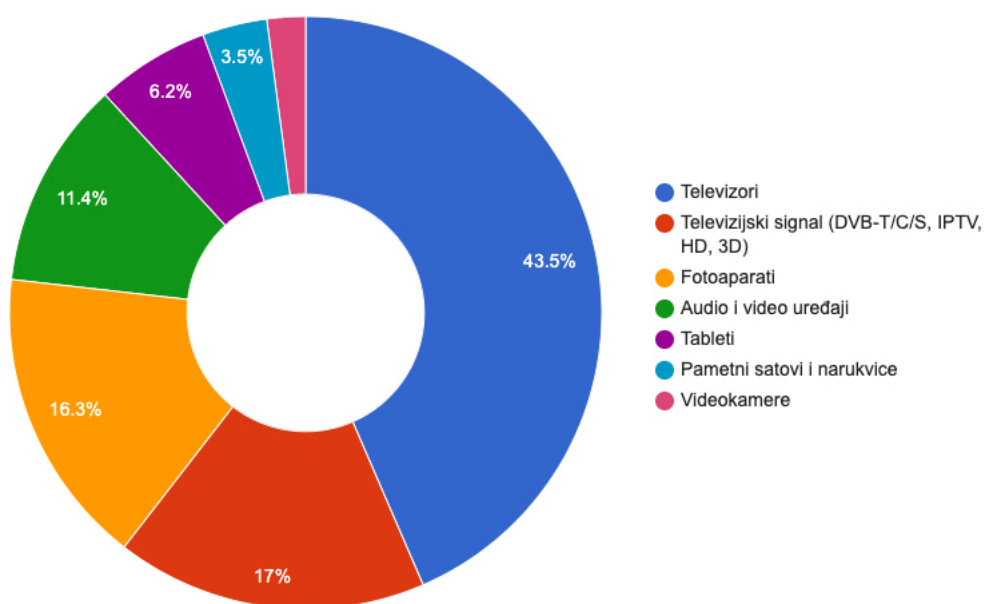
32. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu *Mobiteli*

Digitalije

Objave o televizorima i televizijskim signalima sačinjavaju više od polovice potkorporusa *Digitalije*. Slijede fotoaparati te audiouređaji i videouređaji, a najmanje pojavnica ima pričaonica posvećena nadzornim i akcijskim kamerama.

20. tablica: Broj pojavaonica po pričaonici za potkorporus *Digitalije*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojavaonica
Televizori	3 013 036
Televizijski signal (DVB-T/C/S, IPTV, HD, 3D)	1 176 258
Fotoaparati	1 129 034
Audio i video uređaji	786 894
Tableti	429 318
Pametni satovi i narukvice	245 316
Videokamere	145 526



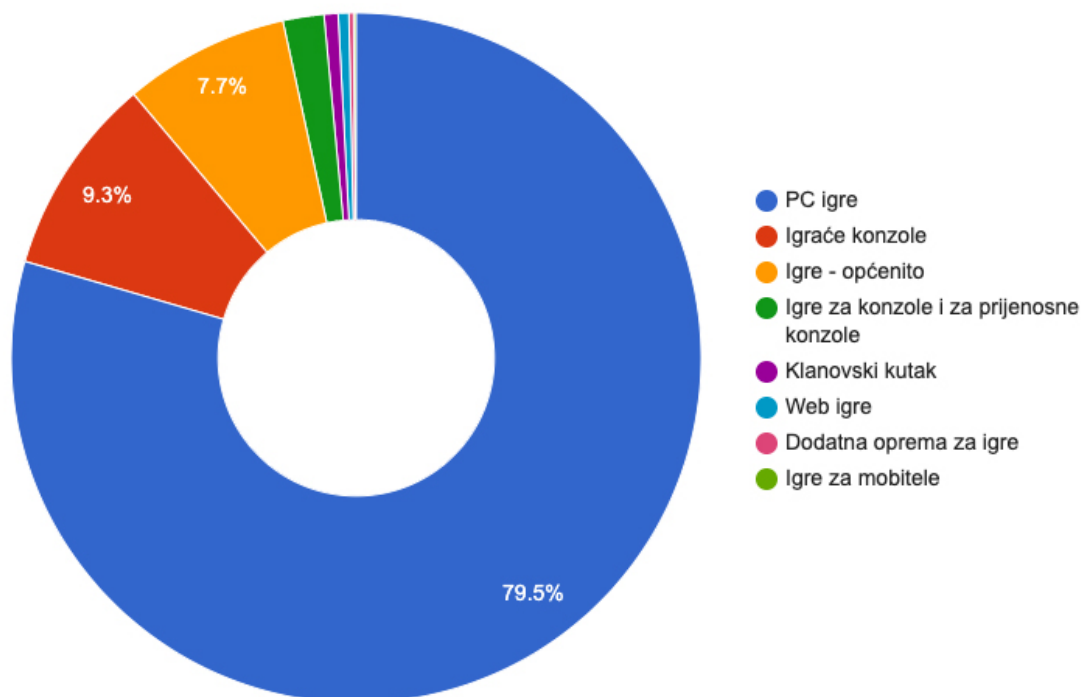
33. slika: Prikaz udjela pojavaonica pojedine pričaonice u potkorporusu *Digitalije*

Igre

Pričaonica za igre za osobna računala ima daleko najviše pojava i zauzima gotovo četiri petine potkorpusa, što ukazuje na to da hrvatski korisnici imaju najviše zanimanja za navedenu platformu. Slijede pričaonice posvećene igračim konzolama i njihovim igrama, dok najmanje pojava imaju teme o igrama za mobilne uređaje.

21. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus *Igre*

Naziv pričaonice	Ukupan broj pojava
PC igre	36 261 788
Igraće konzole	4 251 650
Igre – općenito	3 534 205
Igre za konzole i za prijenosne konzole	876 036
Klanovski kutak	299 102
Web igre	226 113
Dodatna oprema za igre	99 301
Igre za mobitele	56 670



34. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorporusu *Igre*

3.7. Osnovne značajke dovršenoga korpusa

Dovršeni korpus sadržava 141 184 teme s ukupno 3 711 273 poruke koje pokrivaju petnaestogodišnje razdoblje (od 2008. do 2022., uključujući obje godine). Iz podataka je također vidljivo da postoji barem jedna poruka za svaki dan u razdoblju za koje je dohvaćen sadržaj s obzirom na to da između 9. 2. 2008. i 27. 12. 2022. (uključujući oba datuma) ima točno 5436 dana.

Brojčani podatci o korpusnim elementima vidljivi su na sljedećoj slici:

TEXT TYPES TEXT TYPE ANALYSIS	
<post> (5)	3,711,273 ▾
date , post.date	5,436 ☰
id , post.id	3,711,273 ☰
month , post.month	12 ☰
thread_id , post.thread_id	141,184 ☰
year , post.year	15 ☰
<doc> (3)	66 ▾
File ID , doc.id	66 ☰
name , doc.name	66 ☰
parent_forum_name , doc.parent_forum_name	9 ☰

35. slika: Prikaz informacija o porukama u korpusu *Bugovih* pričaonica na sučelju Sketch Enginea

Vidljivo je da dovršeni korpus ima nešto manje tema i poruka od izvorno prikupljene korpusne građe. Tu je razliku u brojevima uzrokovalo uklanjanje poruka koje nemaju koristan sadržaj, kao što je objašnjeno u potpoglavlju o sastavljanju korpusa. Ako je takva poruka ujedno jedina poruka u svojoj temi (npr. ako je korisnik samo objavio slike ili sve pisao unutar posebnih oznaka), onda ni njezina tema nije uključena u korpus.

Slijedi detaljniji prikaz raspodjele korpusnog sadržaja po godinama i prema čistoći.

3.7.1. Raspodjela po godinama

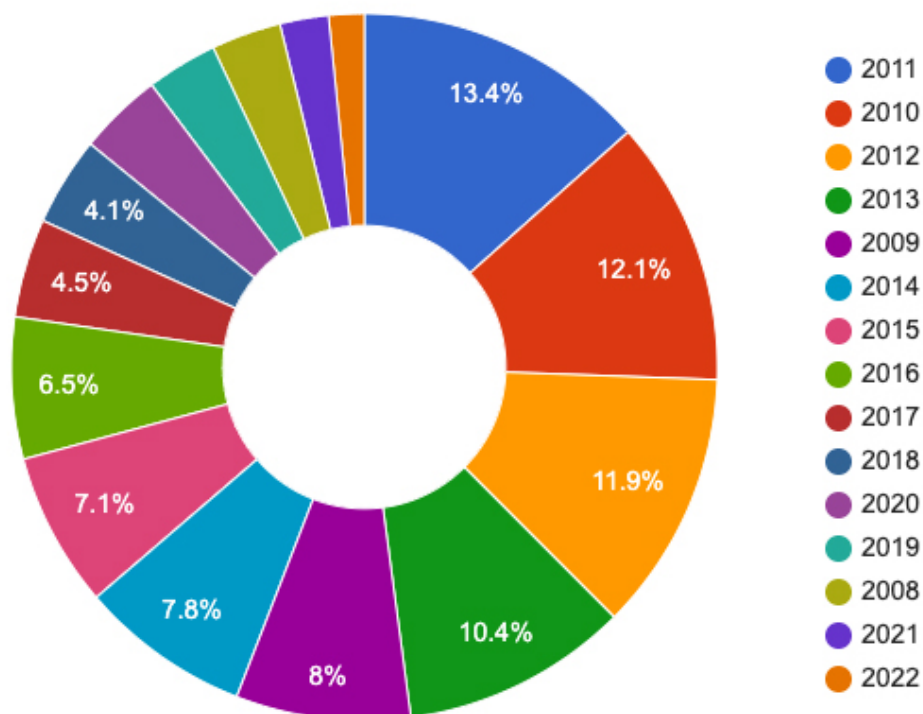
Na razini cjelovitoga korpusa najveći je broj pojavnica iz 2011., 2010. i 2012. godine, a najmanji iz 2021. i 2022. godine.

Postepeno opadanje količine sadržaja pričaonica kroz vrijeme može imati različite uzroke, od pada popularnosti *Bugove* mrežne stranice do porasta popularnosti drugih *Bugovih* pričaonica koje nisu zastupljene u ovom korpusu. Treba uzeti u obzir i činjenicu da u pričaonicama postoji težnja k izbjegavanju ponavljanja sadržaja; korisnik ne mora ponovno postaviti neko pitanje ako ga je netko drugi već postavio i dobio odgovor. Također, jednom kad se sastavi početni repozitorij znanja i savjeta iz područja sklopovlja i programske podrške, potrebno ga

je dopunjavati novim informacijama po dolasku novih proizvoda na tržište, ali mnoge starije unose nije potrebno mijenjati. S obzirom na navedeno, može se očekivati određeno opadanje količine sadržaja pričaonica kroz vrijeme.

22. tablica: Broj pojava u cjelovitome korpusu po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	5 685 635	2013.	15 989 307	2018.	7 838 227
2009.	11 667 256	2014.	12 937 845	2019.	6 538 767
2010.	17 774 581	2015.	11 843 228	2020.	7 792 540
2011.	19 193 063	2016.	11 471 060	2021.	4 515 023
2012.	17 927 203	2017.	8 202 920	2022.	3 496 335



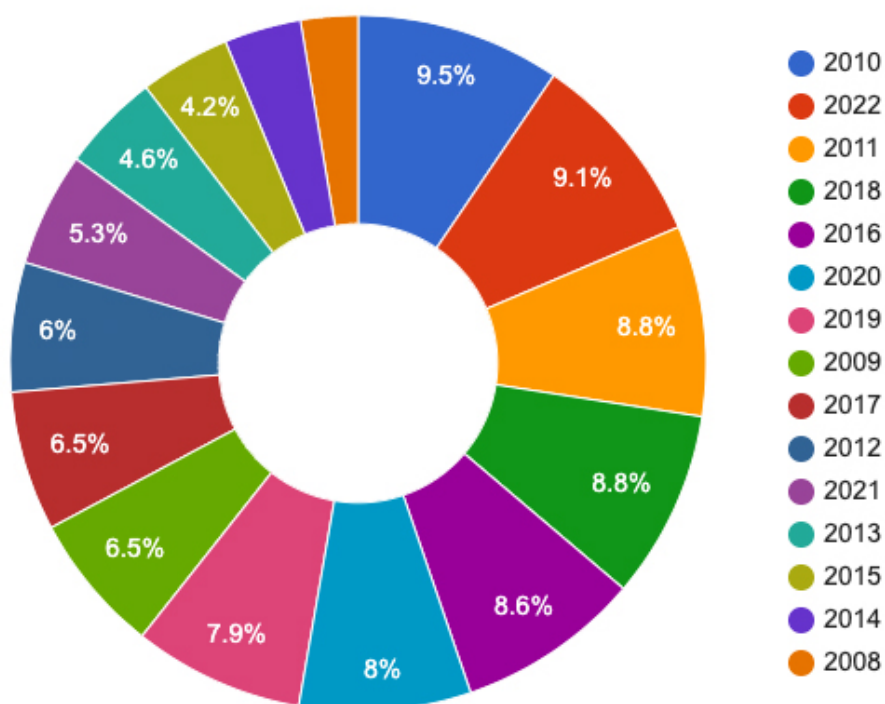
36. slika: Prikaz udjela korpusnih pojava po godinama

ICT Pro & Biznis

Za razliku od mnogih drugih potkorpusa kojima tek manji dio sadržaja pripada 2022. godini, za *ICT Pro & Biznis* to je godina s drugim najvećim brojem pojava. Iako je količina sadržaja za neke godine nešto manja, broj pojava općenito nije u opadanju nego ostaje dosljedan.

23. tablica: Broj pojava u potkorpusu *ICT Pro & Biznis* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	89 875	2013.	154 834	2018.	296 099
2009.	220 238	2014.	120 754	2019.	268 149
2010.	321 322	2015.	142 308	2020.	269 662
2011.	299 092	2016.	289 229	2021.	179 340
2012.	203 011	2017.	219 805	2022.	307 719



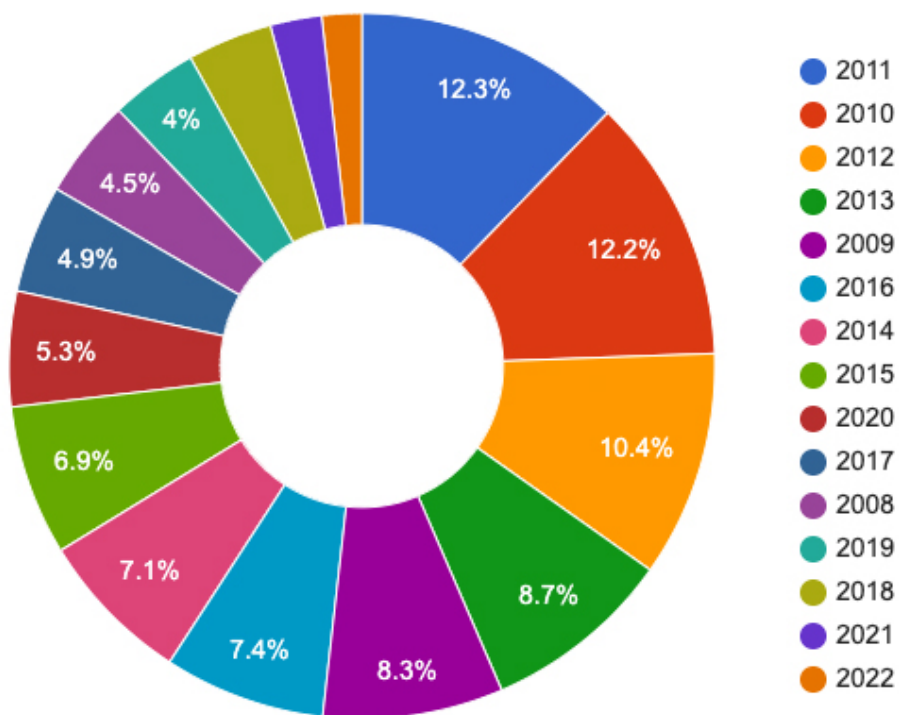
37. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpusu *ICT Pro & Biznis*

Hardver

Kao i u mnogim drugim dijelovima glavnog korpusa, u potkorpusu *Hardver* najmanje je pojava u 2021. i 2022. godini. Najviše pojava potječe iz 2010. i 2011. godine, nakon čega se taj broj smanjuje, iako se povremeno pojavljuje blag porast broja pojava u odnosu na prethodnu godinu (npr. 2016. i 2020.).

24. tablica: Broj pojava u potkorpusu *Hardver* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	2 472 231	2013.	4 751 207	2018.	2 119 947
2009.	4 500 285	2014.	3 862 470	2019.	2 193 385
2010.	6 633 577	2015.	3 753 697	2020.	2 875 570
2011.	6 681 451	2016.	4 028 527	2021.	1 284 560
2012.	5 647 922	2017.	2 694 289	2022.	995 860



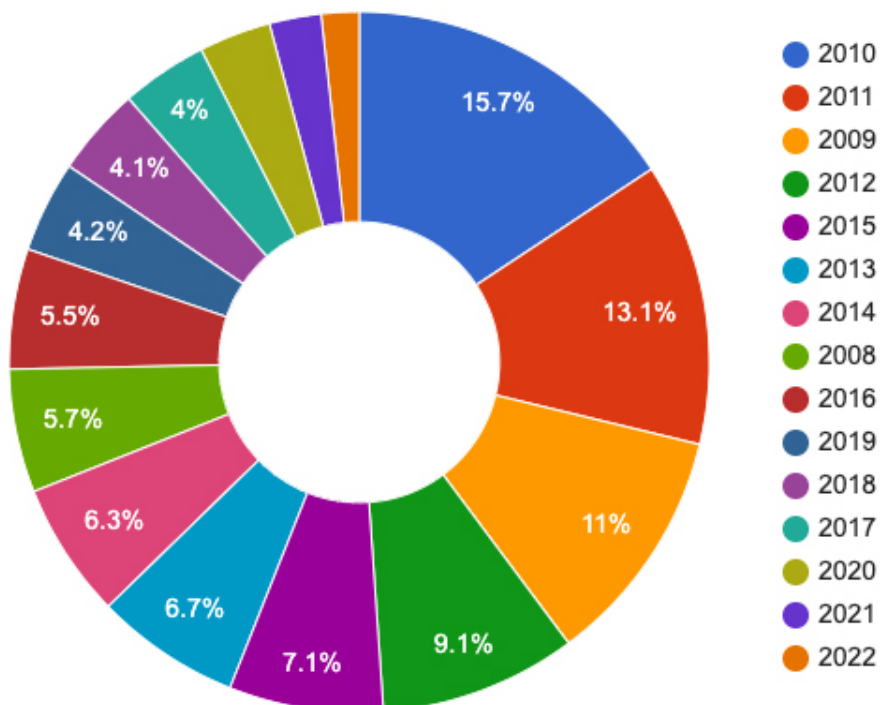
38. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpus *Hardver*

Softver

U *Softveru* je situacija slična kao u *Hardveru*. Najviše je sadržaja iz 2010. i 2011., a zatim slijedi opadanje broja pojavnica, uz manji porast 2018. i 2019.

25. tablica: Broj pojavnica u potkorpusu *Softver* po godinama

Godina	Broj pojavnica	Godina	Broj pojavnica	Godina	Broj pojavnica
2008.	1 032 700	2013.	1 215 231	2018.	743 321
2009.	1 999 302	2014.	1 133 869	2019.	764 460
2010.	2 848 266	2015.	1 291 045	2020.	602 195
2011.	2 366 061	2016.	1 005 546	2021.	433 482
2012.	1 648 468	2017.	723 277	2022.	316 529



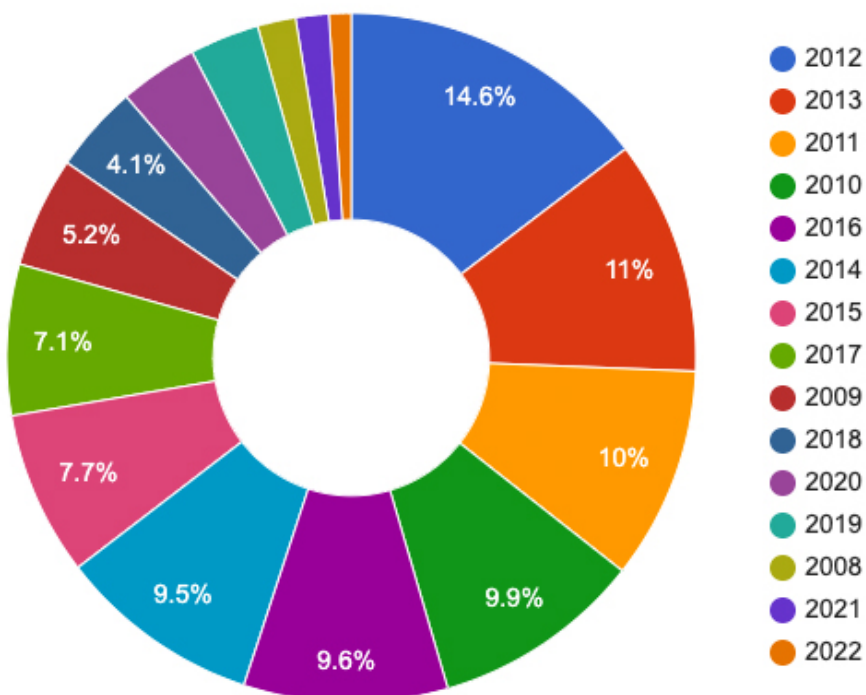
39. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus *Softver*

Samogradnja

U potkorpusu *Samogradnja* najveći broj pojava pripada 2012. i 2013., a 2021. i 2022. taj broj pada na razinu manju od one u početnoj godini.

26. tablica: Broj pojava u potkorpusu *Samogradnja* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	35 813	2013.	219 359	2018.	81 974
2009.	103 567	2014.	190 229	2019.	65 104
2010.	197 052	2015.	154 056	2020.	73 397
2011.	199 158	2016.	191 028	2021.	30 940
2012.	292 265	2017.	141 307	2022.	20 851



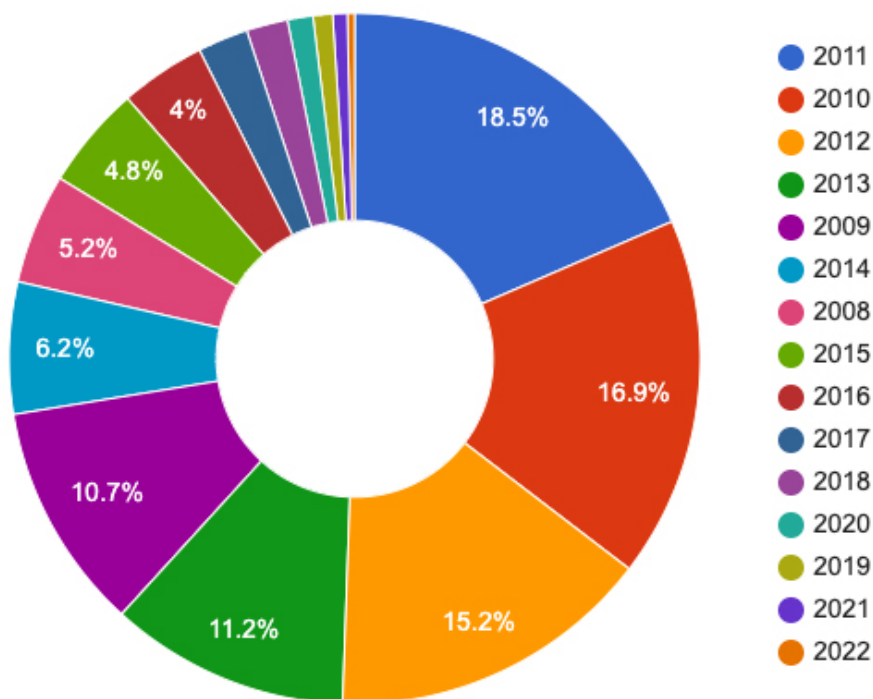
40. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpus *Samogradnja*

Razvoj

Kao i u nekoliko prethodnih potkorpusa, u *Razvoju* je u 2022. vidljiv pad broja pojava za jedan red veličine u odnosu na početne godine. Najviše je sadržaja bilo između 2010. i 2012., dok je u posljednjih pet godina uslijedilo zamjetno opadanje broja pojava.

27. tablica: Broj pojava u potkorpusu *Razvoj* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	211 135	2013.	459 016	2018.	79 293
2009.	435 934	2014.	252 299	2019.	37 345
2010.	691 833	2015.	198 026	2020.	48 758
2011.	757 234	2016.	163 748	2021.	27 723
2012.	620 402	2017.	96 492	2022.	14 034



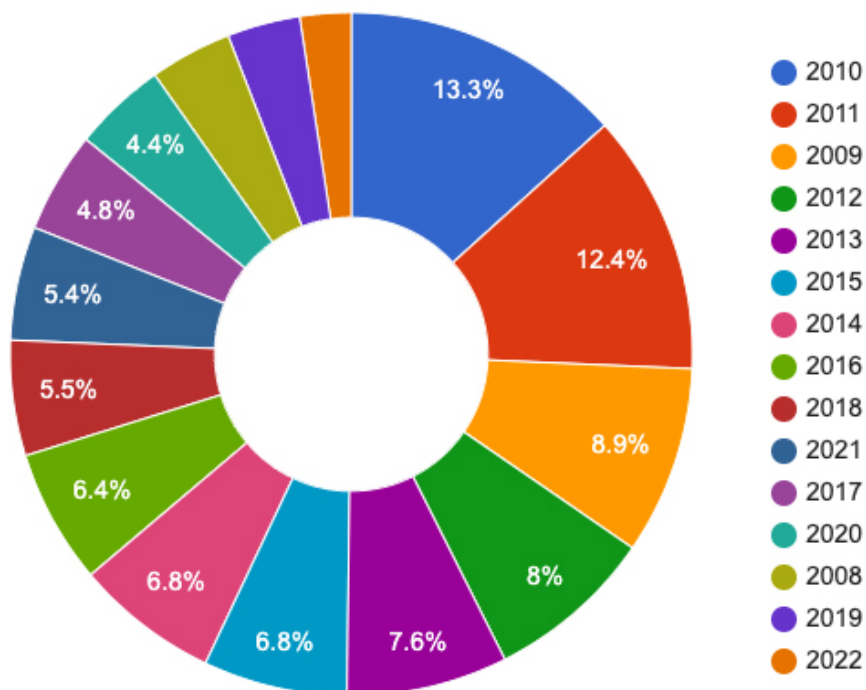
41. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpus *Razvoj*

Internet i mreže

U potkorporusu *Internet i mreže* također je prisutno opadanje broja pojava u odnosu na početne godine, uz povremeni porast (npr. 2020. i 2021.). Najviše je pojava potječe iz 2010. i 2011. godine, a najmanje iz 2019. i 2022.

28. tablica: Broj pojava u potkorporusu *Internet i mreže* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	408 163	2013.	801 681	2018.	573 430
2009.	936 022	2014.	714 277	2019.	363 167
2010.	1 398 940	2015.	716 464	2020.	462 534
2011.	1 296 955	2016.	668 439	2021.	565 261
2012.	837 514	2017.	501 727	2022.	254 757



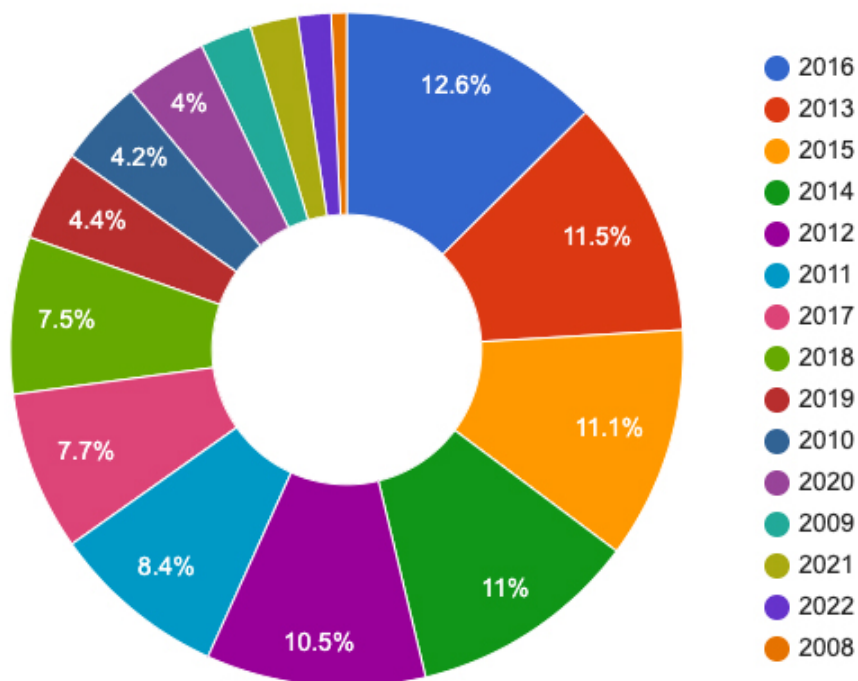
42. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorporus *Internet i mreže*

Mobiteli

Najviše pojavnica u potkorpusu *Mobiteli* pripada razdoblju od 2011. do 2018., nakon čega brojevi opadaju do onih otprije 2011. Za razliku od nekih prethodnih potkorpusa, nije vidljiv porast količine sadržaja ni u jednoj od posljednjih pet godina.

29. tablica: Broj pojavnica u potkorpusu *Mobiteli* po godinama

Godina	Broj pojavnica	Godina	Broj pojavnica	Godina	Broj pojavnica
2008.	132 852	2013.	2 040 599	2018.	1 337 346
2009.	439 439	2014.	1 958 968	2019.	772 444
2010.	738 115	2015.	1 975 741	2020.	706 110
2011.	1 498 930	2016.	2 232 853	2021.	404 161
2012.	1 870 375	2017.	1 360 476	2022.	285 464



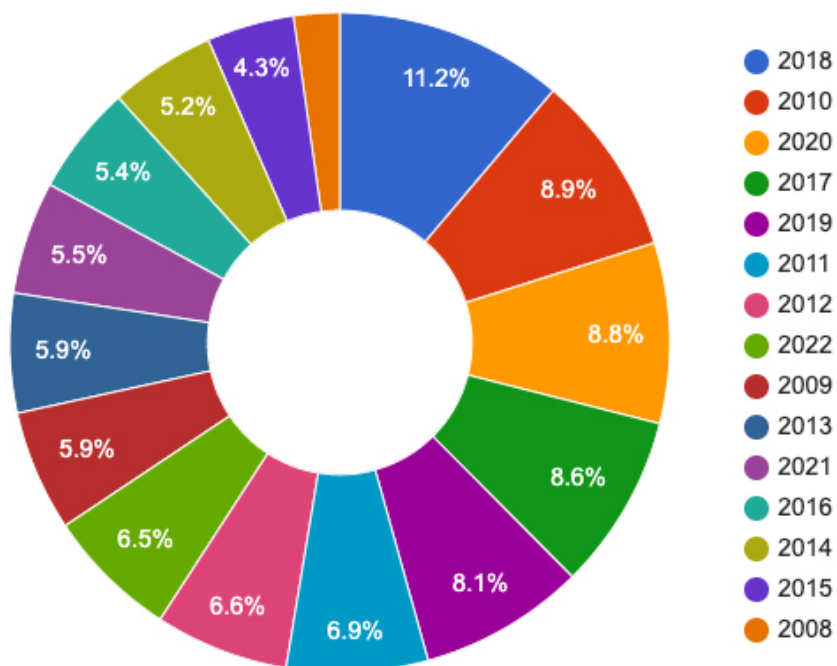
43. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorporus *Mobiteli*

Digitalije

Kao i u nekim prethodnim potkorpusima, broj pojava u potkorpusu *Digitalije* naizmjenično opada i raste, s tim da je porast broja pojava izraženiji. Za razliku od nekih drugih potkorpusa, najveći je broj pojava zabilježen u posljednjih pet godina (u 2018. godini), a u posljednjoj je godini promatranoga razdoblja zabilježeno više pojava nego u prethodnoj.

30. tablica: Broj pojava u potkorpusu *Digitalije* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	155 840	2013.	405 155	2018.	774 818
2009.	410 362	2014.	358 261	2019.	562 424
2010.	618 531	2015.	296 272	2020.	612 076
2011.	479 173	2016.	371 416	2021.	382 872
2012.	453 619	2017.	596 053	2022.	448 510



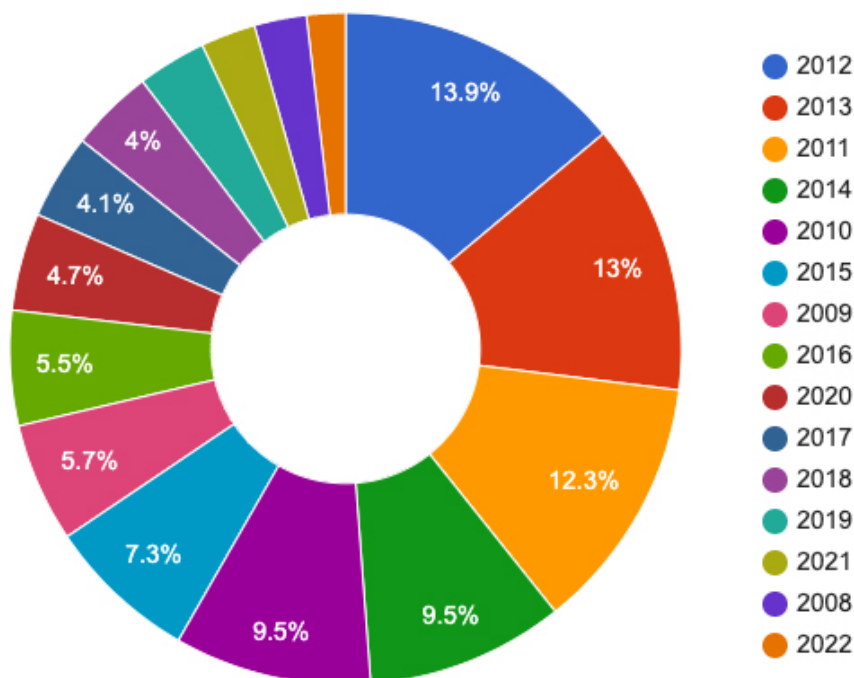
44. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpus *Digitalije*

Igre

Najviše pojava u potkorpusu *Igre* zabilježeno je u razdoblju između 2011. i 2013., a najmanje 2022. Nakon rasta u početnih pet godina, količina sadržaja postepeno opada kroz vrijeme, uz tek jednu pojavu povećanja broja pojava (2020.).

31. tablica: Broj pojava u potkorpusu *Igre* po godinama

Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava	Godina	Broj pojava
2008.	1 147 026	2013.	5 942 225	2018.	1 831 999
2009.	2 622 107	2014.	4 346 718	2019.	1 512 289
2010.	4 326 945	2015.	3 315 619	2020.	2 141 238
2011.	5 615 009	2016.	2 520 274	2021.	1 206 684
2012.	6 353 627	2017.	1 869 494	2022.	852 611



45. slika: Prikaz udjela pojava po godinama za potkorpus *Igre*

3.7.2. Čestoća po vrstama riječi

Ovo potpoglavlje prikazuje podatke o čestoći imenica, glagola i pridjeva u korpusu *Bugovih* pričaonica. Navedeni su podatci dostupni na sučelju *Word Frequency Sketch Enginea*.

Dvadeset najčešćih imenica u cjelovitom korpusu *Bugovih* pričaonica prikazano je u sljedećoj tablici. Za usporedbu su uključene i najčešće imenice u *hrWaC-u* i *Elexisu*.

32. tablica: Pregled 20 najčešćih imenica u korpusu *Bugovih* pričaonica, *hrWaC-u* i *Elexisu*

Poredak	<i>Bugove</i> pričaonice	<i>hrWaC</i>	<i>Elexis</i>
1.	<i>igra</i>	<i>godina</i>	<i>godina</i>
2.	<i>problem</i>	<i>čovjek</i>	<i>dan</i>
3.	<i>[url]</i>	<i>dan</i>	<i>čovjek</i>
4.	<i>dan</i>	<i>vrijeme</i>	<i>hrvatska</i>
5.	<i>hvala</i>	<i>hrvatska</i>	<i>vrijeme</i>
6.	<i>godina</i>	<i>dio</i>	<i>rad</i>
7.	<i>cijena</i>	<i>mjesto</i>	<i>grad</i>
8.	+	<i>dijete</i>	<i>dijete</i>
9.	<i>čovjek</i>	<i>grad</i>	<i>dio</i>
10.	<i>stvar</i>	<i>život</i>	<i>mjesto</i>
11.	<i>slika</i>	<i>problem</i>	<i>život</i>
12.	<i>vrijeme</i>	<i>rad</i>	<i>osoba</i>
13.	<i>kartica</i>	<i>kraj</i>	<i>sat</i>
14.	<i>windows</i>	<i>način</i>	<i>škola</i>
15.	<i>procesor</i>	<i>pitanje</i>	<i>zagreb</i>
16.	<i>komp</i>	<i>posao</i>	<i>način</i>
17.	<i>jos</i>	<i>svijet</i>	<i>broj</i>
18.	<i>program</i>	<i>zemlja</i>	<i>program</i>
19.	<i>napajanje</i>	<i>stvar</i>	<i>projekt</i>
20.	<i>verzija</i>	<i>osoba</i>	<i>problem</i>

S obzirom na broj prikupljenih poruka iz pričaonica posvećenih igrama, ne čudi da je upravo *igra* najčešća imenica u korpusu. U korpusima za usporedbu ne pojavljuje se u najčešćih 20 imenica, što pokazuje da je korpus *Bugovih* pričaonica tematski više orijentiran k igrama od *hrWaC*-a i *Elexisa*.

Problem ukazuje na to da korisnici često traže pomoć za probleme s računalima i programskom podrškom. Iako se riječ pojavljuje i u druga dva korpusa, čestoća joj je ondje manja.

[url] je simbol kojim Sketch Engine označuje bilo koju mrežnu poveznicu, što znači da korisnici *Bugovih* pričaonica u svojim porukama dijele velik broj poveznica.

Dan se pojavljuje otprilike jednako često u sva tri korpusa, no *hvala* se rjeđe pojavljuje u *hrWaC*-u i *Elexisu*.

Općenito je vidljivo da se u korpusu *Bugovih* pričaonica češće koriste pojmovi iz područja računala, programiranja i interneta (*igra, Windows, procesor, komp, program, napajanje, verzija*), dok je od navedenih samo *program* prisutan u 20 najčešćih imenica u *Elexisu*.

Kartica se može odnositi na širok raspon naziva koji se često pojavljuju u temama *Bugovih* pričaonica, od grafičkih kartica i SIM kartica za mobilne uređaje pa do kreditnih kartica za internetsku kupnju.

Mnogi pojmovi koji su česti u *hrWaC*-u i *Elexisu* te se odnose na zemlje i društvo nisu prisutni u najčešćih 20 imenica u korpusu *Bugovih* pričaonica: *Hrvatska, grad, dijete, život, mjesto, škola, Zagreb, svijet*.

Sljedeća tablica prikazuje dvadeset najčešćih glagola u trima korpusima:

33. tablica: Pregled 20 najčešćih glagola u korpusu *Bugovih* pričaonica, *hrWaC*-u i *Elexisu*

Poredak	<i>Bugove</i> pričaonice	<i>hrWaC</i>	<i>Elexis</i>
1.	<i>biti</i>	<i>biti</i>	<i>biti</i>
2.	<i>imati</i>	<i>htjeti</i>	<i>htjeti</i>
3.	<i>moći</i>	<i>moći</i>	<i>moći</i>
4.	<i>htjeti</i>	<i>imati</i>	<i>imati</i>
5.	<i>raditi</i>	<i>trebati</i>	<i>trebati</i>
6.	<i>nemati</i>	<i>znati</i>	<i>znati</i>

7.	<i>trebati</i>	<i>reći</i>	<i>raditi</i>
8.	<i>znati</i>	<i>nemati</i>	<i>reći</i>
9.	<i>vidjeti</i>	<i>raditi</i>	<i>morati</i>
10.	<i>igrati</i>	<i>morati</i>	<i>nemati</i>
11.	<i>misliti</i>	<i>vidjeti</i>	<i>vidjeti</i>
12.	<i>reći</i>	<i>misliti</i>	<i>željeti</i>
13.	<i>kupiti</i>	<i>kazati</i>	<i>kazati</i>
14.	<i>dati</i>	<i>željeti</i>	<i>dobiti</i>
15.	<i>morati</i>	<i>dati</i>	<i>misliti</i>
16.	<i>uzeti</i>	<i>dobiti</i>	<i>doći</i>
17.	<i>ići</i>	<i>doći</i>	<i>dati</i>
18.	<i>staviti</i>	<i>ići</i>	<i>koristiti</i>
19.	<i>koristiti</i>	<i>postojati</i>	<i>ići</i>
20.	<i>dobiti</i>	<i>govoriti</i>	<i>postojati</i>

U čestoći glagola nema mnogo razlika između korpusa, osim što su u korpusu *Bugovih* pričaonica zastupljeniji glagoli *igrati* i *kupiti*. Velik je dio korpusa posvećen računalnim igrama i preporukama za kupnju, za razliku od *hrWaC*-a i *Elexisa* čiji je sadržaj prikupljen iz mrežnih izvora s raznovrsnijim temama.

34. tablica: Pregled 20 najčešćih pridjeva u korpusu *Bugovih* pričaonica, *hrWaC*-u i *Elexisu*

Poredak	<i>Bugove</i> pričaonice	<i>hrWaC</i>	<i>Elexis</i>
1.	<i>dobar</i>	<i>sav</i>	<i>sav</i>
2.	<i>sav</i>	<i>velik</i>	<i>velik</i>
3.	<i>nov</i>	<i>nov</i>	<i>nov</i>
4.	<i>isti</i>	<i>dobar</i>	<i>dobar</i>
5.	<i>sve</i>	<i>hrvatski</i>	<i>hrvatski</i>
6.	<i>sam</i>	<i>sam</i>	<i>sam</i>
7.	<i>velik</i>	<i>mali</i>	<i>mali</i>

8.	<i>star</i>	<i>isti</i>	<i>isti</i>
9.	<i>mali</i>	<i>sve</i>	<i>mlad</i>
10.	<i>ostali</i>	<i>ostali</i>	<i>ostali</i>
11.	<i>zadnji</i>	<i>cijel</i>	<i>sve</i>
12.	<i>bitan</i>	<i>star</i>	<i>europski</i>
13.	<i>grafički</i>	<i>mlad</i>	<i>cijel</i>
14.	<i>jeftin</i>	<i>poznat</i>	<i>star</i>
15.	<i>cijel</i>	<i>važan</i>	<i>potreban</i>
16.	<i>neki</i>	<i>potreban</i>	<i>javan</i>
17.	<i>loš</i>	<i>europski</i>	<i>važan</i>
18.	<i>brz</i>	<i>mnogi</i>	<i>visok</i>
19.	<i>jedini</i>	<i>glavni</i>	<i>glavni</i>
20.	<i>normalan</i>	<i>visok</i>	<i>državni</i>

Grafički je jedini računalni pojam koji se ističe među najčešćim pridjevima u korpusu *Bugovih* pričaonica. U *hrWaC*-u i *Elexisu* češće se pojavljuju pridjevi koji se odnose na zemlju, svijet i društvo: *hrvatski*, *europski*, *javan*, *glavni*, *državni*. Također, u korpusu *Bugovih* pričaonica česti su pridjevi *brz*, *loš* i *jeftin* koji se najčešće koriste u kontekstu preporuka proizvoda i usluga.

3.7.3. Ključne riječi

Ključne su riječi one koje su u promatranom (engl. *focus*) korpusu zastupljenije u odnosu na referentni (engl. *reference*) korpus, zbog čega ih možemo smatrati posebnim značajkama promatranoga korpusa. Navedena je statistika dostupna u kategoriji *Single-Words* na sučelju *Keywords Sketch Enginea*, a kao referentni sam korpus odabrala *hrWaC*.

Izrazi po kojima se korpus *Bugovih* pričaonica ističe u odnosu na korpus šire tematike gotovo su isključivo računalni, poglavito iz područja sklopovlja, programske podrške i igara, no prisutan je i manji broj ključnih riječi koje ne pripadaju navedenim područjima.

3.7.3.1. Sklopovlje

Mnoge se ključne riječi iz domene sklopovlja odnose na vrste, modele i proizvođače računalnih dijelova i periferije:

- **procesori i matične ploče:** *i5, Ryzen, Asrock, Gigabyte, AMD, i7, AM3, proc, MSI, maticna/matična* (inačica bez dijakritika češće se pojavljuje), *ATX, MBO, i3, FX, Athlon, Intel, AM4, Hyper, Skill, Phenom, X4, Core, AM2, Q6600, procesor*
- **grafičke kartice:** *GTX, R9, XFX, Gigabyte, grafa, graficka* (bez č), *MSI, GPU, GDDR5, Nvidia, Sapphire, Radeon, RX, RTX, OC, DX11, R7, PCI-E, Hyper, Armor, GeForce*
- **memorije i diskovi za pohranu:** *SSD, DDR3, DDR4, HDD, RAM, DDR5, DDR2, WD, Kingmax, Kingston, HyperX, Caviar*
- **monitori, kućišta, napajanja, hladnjaci, ventilatori:** *Corsair, vent, cooler, ATX, napajanje, kuciste* (bez ć i š), *kućište* [sic.], *IPS, Zalman, GPA, FHD, Fortron, Seasonic, CoolerMaster, LG*

Zastupljeni su i općeniti izrazi iz navedenoga područja:

- **konfa** (od *konfiguracija*) – unaprijed složena kombinacija računalnih dijelova
- **stock** – izvorna odnosno prethodno ugrađena inačica neke računalne sastavnice
- **clockati** (od engl. *overclocking*) – odnosi se na postupak povećanja brzine izvedbe računalne sastavnice (najčešće procesora ili matične ploče) kroz izmjenu faktora kao što su radna frekvencija i ulazni napon
- **socket** – utor na matičnoj ploči namijenjen spajanju procesora, memorije i sl.
- **tier** – razina unutar nekog poretka, najčešće po kvaliteti (npr. *trash tier napajanje*)
- **dual** – izraz za dvostruki utor, vrstu spajanja i sl. (npr. *dual-core* ili dvoj jezgri procesor)
- **clock** – označuje brzinu jezgri procesora ili grafičke kartice
- **load** – opterećenje neke računalne sastavnice
- **laptop** – prijenosno računalo
- **build** – sinonim za *konfu*, kao i izraz koji označuje raspodjelu vještina lika u igri
- **boost** – povećanje u brzini izvedbe neke računalne sastavnice

- **cache** – priručna memorija koja omogućuje brzo naknadno dohvaćanje procesorskih naredbi
- **quad** – označuje četverojezgrene (engl. *quad-core*) procesore ili četverokanalne (engl. *quad-channel*) matične ploče
- **USB3** – vrsta protokola za povezivanje računala i elektroničkih uređaja
- **VGA** (engl. *Video Graphics Array*) – vrsta protokola za povezivanje videouređaja
- **reset** – vraćanje uređaja na prethodno stanje i/ili tvorničke postavke; također se koristi kao sinonim za *restart*, tj. ponovno pokretanje
- **custom** – vlastoručno složeno ili izmijenjeno računalo ili sastavnica (npr. *custom kućište*)
- **slot** – utor za spajanje računalnih komponenata ili kartica, npr. na kućištu ili u mobilnom uređaju
- **overclock** – imenica za gorespomenuti postupak (*over*)*clockanja*
- **DVI** (engl. *Digital Visual Interface*) – sučelje za povezivanje izvora video signala s uređajima za prikaz istog
- **hw** (od engl. *hardware*) – skraćeni izraz za sklopovlje
- **gamepad** – dvoručni upravljač za videoigre
- **x64** – odnosi se na 64-bitni skup procesorskih instrukcija
- **monitor** – ekran; također se pojavljuje u izrazu za istodobni rad s 2 ekrana (*dual monitor*)
- **core** – procesorska jezgra
- **CPU** (engl. *Central Processing Unit*) – procesor
- **bottleneck** – usko grlo; situacija u kojoj brža sastavnica radi sporije jer mora čekati na drugu sporiju sastavnicu
- **PC** (engl. *Personal Computer*) – pokrata za osobno računalo
- **komp** – skraćeni izraz za *kompjutor*
- **RW** (engl. *rewritable*) – odnosi se na pohranu u koju se mogu višestruko upisivati podatci (najčešće DVD)
- **restartati** – ponovno pokrenuti računalo ili elektronički uređaj

Velik broj i visoka čestota naziva povezanih s računalnim sklopovljem ukazuju na područje koje je korisnicima od velikoga interesa.

3.7.3.2. Programska podrška

Prisutan je manji broj naziva za konkretne operativne sustave (*Win7, Win, Win10, dmg, System32*), programe za računalnu sigurnost (*Avast, Comodo*) i mrežne stranice (*YT – YouTube*).

Najveći broj ključnih riječi iz područja programske podrške ipak pripada općenitim izrazima kao što su:

- **BIOS** (engl. *Basic Input-Output System*) – programska podrška pohranjena na matičnoj ploči, služi za početno podizanje sustava
- **acc** (od engl. *account*) – skraćenica za korisnički račun na nekoj internetskoj stranici
- **driver** – dio programske podrške koji omogućuje komunikaciju između operativnog sustava i nekog dijela sklopovlja
- **update**¹⁶ – posuvremenjivanje programa
- **edit** – izmjena (programskog koda, audio/video sadržaja i sl.)
- **key** – pristupni kod za otključavanje nekog računalnog sadržaja, npr. igre ili sigurnosnog programa
- **patch** (zakrpa) – dio programske podrške koji popravlja neku pogrešku u postojećem programu
- **boot** – podizanje računalnog sustava
- **build** – označuje konkretnu inačicu nekog programa ili operativnog sustava (npr. *stable build* – stabilna inačica), kao i sam postupak nastanka takve inačice
- **boost** – poboljšanje u brzini izvedbe nekog programa, najčešće nakon primjene zakrpe ili nadogradnje inačice programa
- **cache** – dio programa (najčešće internetskog preglednika) koji pohranjuje podatke za brzo naknadno dohvaćanje
- **install** – postupak skidanja i ugradnje nekog programa na operativni sustav

¹⁶ Tuđica *ažurirati* češća je u praksi, no preporučuje se kao domaće istoznačnice za engleski glagol *update* upotrebljavati glagole *posuvremeniti* i *posuvremenjivati* (<https://bolje.hr/rijec/updateati-gt-posuvremeniti/98>).

- **BSOD** (engl. pokrata za *Blue Screen of Death*) – prikaz na ekranu koji se na operativnom sustavu *Windows* pojavljuje u slučaju kritične pogreške
- **files** – naziv za računalne datoteke; izraz je čest u korpusu jer korisnici uključe izvornu poruku na engleskom kad traže rješenje za neku pogrešku koja im se pojavljuje na računalu (npr. *files not found*)
- **bug** – pogreška u kodu koja uzrokuje neželjeno ponašanje
- **error** – pogreška do koje dolazi pri pokretanju programa
- **custom** – dio sadržaja nekog programa koji je korisnik stvorio ili ubacio sam (npr. *custom zvuk*)
- **x64** – odnosi se na programsku podršku kompatibilnu s procesorima koji imaju 64-bitni skup instrukcija
- **upgrade** – nadogradnja postojećega računala novim sklopovljem
- **reset** – vraćanje prethodnog ili izmjena trenutačnog stanja postavki (npr. *password reset*)
- **ping** – provjera brzine komunikacije s internetskim poslužiteljem; također naziv za naredbu kojom se pokreće ta provjera
- **settings** – postavke nekog programa
- **launcher** – program za početno pokretanje i/ili konfiguraciju pokretanja nekog drugog programa

Naziva iz područja programske podrške ima nešto manje nego onih povezanih sa sklopovljem, no svejedno se može reći da je riječ o području koje je jako zanimljivo korisnicima.

3.7.3.3. Igre

Od ključnih riječi s područja igara često se pojavljuju nazivi popularnih igara: **Battlefield** (uz pripadajuće pokrate za igru i nastavke **BF**, **BF3**, **BF4** te **BC2** – *Bad Company 2*), **CoD** (*Call of Duty*, uz nastavke **CoD4** i **MW2** – *Modern Warfare 2*), **WoT** (*World of Tanks*), **FUT** (*FIFA Ultimate Team*), **Witcher**, **Crysis**, **GTA** (*Grand Theft Auto*).

Također su zastupljeni *Steam* i *Origin* (platforme za skidanje i razmjenu računalnih igara) te pokrate za igraču konzolu *PlayStation* (*PS*, *PS2*, *PS3*, *PS4*, *PS5*), a ima i općenitih naziva kao što su:

- **gaming** – označuje igranje kao aktivnost, ali često se koristi i u službi pridjeva (npr. *gaming slušalice*)
- **FPS** – može se odnositi na metriku (engl. *frames per second* ili broj slika koje se u sekundi prikažu na ekranu) i na žanr igre (engl. *First-Person Shooter* ili pucačina iz prvog lica)
- **tier** – služi za označavanje razina jedinica, vještina, oružja, oklopa i sl. unutar igre
- **coins** – naziv za valutu u nekim igrama
- **DLC** (engl. *downloadable content*) – sadržaj koji se skida odvojeno od osnovne igre i dodaje joj nove odlike ili mogućnosti
- **lvl** (od engl. *level*) – razina lika, vještine i sl. unutar igre
- **dmg** (od engl. *damage*) – šteta koju likovi ili jedinice u igri mogu nanijeti i primiti
- **build** – konfiguracija osobina i vještina likova ili jedinica unutar igre
- **boost** – odnosi se na različite vrste privremenih ili trajnih poboljšanja likova, jedinica, vještina i sl. unutar igre; također može označavati pomoć koju igrači pružaju jedni drugima pri prelasku razina igre
- **armor** – oklop koji nose likovi u igri
- **skill** – vještina koju posjeduje lik iz igre; također može označavati vještinu igrača u igranju neke igre
- **gameplay** – iskustvo igranja neke igre
- **slot** – polje za odabir mogućih vještina, oružja i sl. dostupnih likovima u igri
- **igras** – 2. l. prez. gl. *igrati* (bez š)
- **item** – predmet koji igrač može pokupiti u igri, npr. napitak, oružje i sl.

Velika zastupljenost naziva povezanih s računalnim igrama ne čudi s obzirom na količinu korpusne građe koja potječe upravo iz pričaonica posvećenih igrama. Valja primijetiti da neki izrazi (npr. *FPS* i *slot*) pripadaju i drugim područjima, no višestruka će značenja biti navedena u poglavljima o tvorbi riječi.

3.7.3.4. Ostale ključne riječi

Prisutni su izrazi koji se odnose na mobilne uređaje (*Xiaomi, MIUI, Huawei, Redmi, LG*), internetske trgovine (*ADM, Links, Protis, Njuškalo/Njuskalo*) i mreže (*ruter, router, wifi, VDSL*). Također je značajan izraz *preorder* (prednaručivanje) koji se često spominje u kontekstu računalnih igara, igračih konzola, i mobilnih uređaja. Česta je uporaba riječi *coins* u temama o kriptovalutama i računalnim igrama.

Zanimljiva je zastupljenost pokrate *RW* (engl. *Right Wing* – nogometaš koji igra na desnom krilu terena) koja se u korpusu nalazi zbog utjecaja popularnoga serijala nogometnih simulacija *FIFA* koji korisnici *Bugovih* pričaonica često komentiraju.

Izraz koji se također često pojavljuje u kontekstu igara, ali ima i općenitu primjenu, je *noob* (od engl. *newbie*). Može biti i neutralan i uvredljiv izraz, a označuje početnika ili nezalicu, tj. nekoga tko se ne razumije dobro u određeno područje. Služi i kao imenica (npr. *ti si noob*) i kao pridjev (npr. *noob pitanje*).

Od ostalih ključnih riječi koje se u korpusu *Bugovih* pričaonica ističu u odnosu na *hrWaC* vrijedi spomenuti *pozz* (skraćeni oblik riječi *pozdrav*), *nezz* (skraćeni oblik od *ne znam*) i *sry* (od engl. *sorry* – *ispričavam se* ili *žao mi je*), što ukazuje na opuštenu prirodu komunikacije u pričaonicama.

Zanimljiv je i izraz *edit* (inače prisutan u kontekstu programske podrške) koji korisnici često ubace u svoju staru poruku nakon što joj izmijene sadržaj, zajedno s kratkim objašnjenjem izmjena. Na taj način drugim korisnicima daju do znanja što se promijenilo.

Još je jedna ključna riječ veće zastupljenosti *XD*, tj. osjećajnik koji označuje veseli smijeh.

3.7.4. Ključne sintagme

Ključne su sintagme u Sketch Engineu dostupne u kategoriji *Multi-Word Terms* na sučelju *Keywords*. Riječ je o višječlanim pojmovima koji su u promatranome korpusu zastupljeniji u odnosu na referentni. Kao i u prethodnome pregledu ključnih riječi, za referentni je korpus odabran *hrWaC*.

U korpusu *Bugovih* pričaonica najčešće su sljedeće ključne sintagme:

- *matična ploča*
- *desni klik*

- *dual core*
- *termalna pasta*
- *grafička kartica*
- *crn ekran*
- *godina garancije*
- *star komp*
- *upaliti komp*
- *instalirati drivere*
- *najnoviji driver*
- *nov update*
- *imati garanciju*
- *zadnja verzija*
- *nov patch*
- *IP adresa*
- *restartati komp*
- *zvučna kartica*
- *tvornička postavka*
- *plav ekran/blue screen*
- *jači procesor*
- *usko grlo*
- *verzija drivera*
- *integrirana grafika*
- *next gen*
- *formatirati disk*
- *update biosa*

U većini je slučajeva riječ o izrazima iz uporabe, kupnje i/ili nadogradnje računala i računalnih dijelova te iz računalnih igara. Prisutan je velik broj sintagma s imenicom *igra*: *kupiti igru, pokrenuti igru, igrati igru/igre, verzija igre, instalirati igru, skinuti igru, izlazak igre* i sl.

Također su zastupljene brojne sintagme s pridjevom *nov* (*nov driver, nov komp, novo napajanje, nov laptop, nova igra, nov monitor...*) i glagolom *raditi* (*raditi normalno, raditi super, raditi ok, raditi bez problema, raditi odlično...*), što ukazuje na velik broj tema s preporukama za kupnju i komentarima kvalitete proizvoda.

Česti su i izrazi koji ne pripadaju računalnome nazivlju/žargonu *pozdrav ljudi, pozdrav ekipa, imati (isti) problem, bolji izbor, hvala na pomoći/odgovorima* i sl., što je uobičajeno za teme sa savjetima i preporukama.

4. Jezična analiza korpusa

Ovo je poglavlje posvećeno analizi promjena na pravopisnoj, morfološkoj, tvorbenoj, leksičkoj i sintaktičkoj razini. U navedenim se potpoglavljima ne obrađuje postanak terminološkoga nazivlja i žargona, nego je on obuhvaćen zasebnim poglavljem o terminološkoj analizi.

Razradu jezične analize podijelila sam na sljedeća potpoglavlja:

1. *Pravopisna analiza*
2. *Morfološka analiza*
3. *Tvorbena analiza*
4. *Sintaktička analiza*
5. *Leksička analiza*

U *Pravopisnoj analizi* obrađene su posuđenice koje su prošle kroz grafijsku i pravopisnu prilagodbu, kao i različiti aspekti korisničkih poruka koji se tiču grafije i pravopisa, uključujući odudaranje od hrvatskih jezičnih norma (npr. (ne)pisanje dijakritika). Ostale se razine analize temelje na izrazima koji su pisani u skladu s hrvatskim jezikom.

Morfološka analiza obrađuje morfološki aspekt prilagodbe posuđenica, kao što su kategorije roda i broja te glagolski vid.

Tvorbena analiza sadržava primjere izvedenica domaćim tvorbenim načinima od hrvatskih i stranih (uglavnom engleskih) osnova, a dodatno se dijeli na potpoglavlja o tvorbi imenica, glagola i pridjeva. Potpoglavlje o tvorbenoj analizi ujedno služi kao pojmovnik s primjerima za potrebe ostalih razina jezične analize.

Sintaktička analiza posvećena je razmatranju sintaktičkih odlika korisničkih objava kao što su preslikavanje engleske sintakse i uporaba poluprevedenica.

Leksička analiza razmatra izražavanje ekspresivnosti jezičnim elementima te obrađuje općejezične riječi koje su karakteristične za korpus, a nisu primjeri računalnih naziva. Terminološko nazivlje i žargon obuhvaćeni su terminološkom analizom koja slijedi nakon jezične.

Kao polazne točke analize poslužile su mi doktorske disertacije M. Mihaljević (1990.) i A. Halonje (2006.) čije sam potvrde standardnojezičnih odnosno žargonskih računalnih naziva pretraživala u korpusu *Bugovih* pričaonica radi utvrđivanja njihove čestote. Prisutnost ili

izostanak tih potvrda u korpusu ukazuju na to koji su se izrazi zadržali u neformalnoj korisničkoj komunikaciji i u kojoj mjeri.

Pri odlučivanju o odabiru formata prikaza korpusnih potvrda pomogli su mi analiza donošenja tvorbenih podataka u rječnicima L. Hudeček (2001.), analiza rječničke obradbe sinonima B. Petrović (2001.), format natuknica u *Arhivističkome rječniku* (Mihaljević i sur. 2015.) te *Rječnik novinarskoga žargona* (Hudeček i Krampus 2023.).

Kod većine korpusnih potvrda navodim tvorbenu osnovu, značenje i primjer uporabe u rečenici iz korpusa. U nekim su slučajevima oni izostavljeni, npr. ako je velik broj potvrda iz istoga područja radi jednostavnosti izraza naveden samo kao popis natuknica bez primjera.

Nove korpusne potvrde navodim abecednim poretkom, najčešće u formatu natuknica uz primjere uporabe u rečenicama iz korpusa. Žargonizmi i standardnojezični nazivi uglavnom su navedeni na istome popisu natuknica, osim u slučajevima kad postoji veći broj naziva iz istoga područja (npr. žargonski nazivi grafičkih kartica) pa ih je smislenije izdvojiti i komentirati zasebno.

Natuknice su po pripadnosti jezičnomu stilu svrstane u jedan od tri tipa naziva (*žarg.* za žargonizme, *std.* za standardnojezične i *inf.* za razgovorni tip naziva), a oznaka tipa uglavnom je navedena u zagradama nakon pojedine natuknice. U slučaju kad sve natuknice na nekome popisu dijele tip (npr. sve su žargonski nazivi), tada on nije naveden u zagradama pored svake natuknice nego u uvodnome opisu prije popisa natuknica.

Pri sastavljanju opisa značenja potvrda služila sam se različitim izvorima. Za neke su mi izraze iz područja računala, medija i digitalnih sadržaja poslužili *Veliki rječnik hrvatskoga standardnog jezika* (Jojić i sur. 2015), *Novi rječnik stranih riječi* (Klaić 2012.), sadržaj *Gejmerskoga rječnika*¹⁷ uključen u doktorsku disertaciju A. Halonje (Halonja 2006: 118), *Mrežnik*¹⁸, rječnik hrvatskoga strukovnog nazivlja *Struna*¹⁹, pojmovnik iz doktorske disertacije J. Mihaljevića (Mihaljević 2021a: 286) i *Rječnik novinarskoga žargona* (Hudeček i Krampus 2023.). Značenja ostalih naziva pretraživala sam po mrežnim stranicama posvećenima konkretnim tehnologijama, igrama ili žanrovima igara, kao što su *wiki* stranice o igrama koje održavaju i dopunjuju sami igrači²⁰.

¹⁷ Riječ je o pojmovniku koji je svojedobno bio dostupan na mrežnoj stranici časopisa *GamePlay* koji se u međuvremenu prestao objavljivati. Ta mrežna stranica više nije dostupna, no cjeloviti je pojmovnik uključen u disertaciju A. Halonje (2006.).

¹⁸ Pojmovnik *Mrežnika* dostupan je na sljedećoj mrežnoj stranici: <http://ihjj.hr/mreznik/page/pojmovnik/6>.

¹⁹ Rječnik je dostupan na sljedećoj mrežnoj poveznici: struna.ihjj.hr.

²⁰ Te se mrežne stranice nalaze u popisu mrežnih izvora u *Literaturi*.

Za nazive preuzete iz engleskoga jezika za koje ne postoji ustaljena standardnojezična zamjena može biti teško procijeniti je li riječ o žargonizmu ili izrazu koji rubno pripada standardnomu jeziku (Hudeček i Krampus 2023: 6), a u takvim sam slučajevima odluku o tipu naziva donosila po osobnoj procjeni i/ili uz razgovor s drugim govornicima hrvatskoga jezika.

Ako u hrvatsko-hrvatskim rječnicima nema odgovarajućega standardnojezičnog naziva ili značenja, ali ga ima engleska riječ od koje je hrvatski naziv izveden, onda je u objašnjenju značenja natuknice navedeno to značenje. Naprimjer, glagol *supportati* nije potvrđen u rječnicima koje sam pregledavala, no engleski glagol *to support* ima hrvatske istoznačnice *podržati* i *podržavati* koje imaju isto značenje.

Sve pronađene inačice novopotvrđenih naziva navodim u istoj natuknici (npr. *suckati*, *sucksati*, *suxati*), pri čemu samo za prvu potvrdu u sinonimnome nizu navodim primjer uporabe u rečenici, uz pretpostavku da je kontekst uporabe isti za sve inačice. U slučaju da ista natuknica ima veći broj značenja, navedena je rečenica iz korpusa za svako jedinstveno značenje.

Sljedeća slika prikazuje izvadak iz pojmovnika:

- ***sinkronizirati*** (*std.*) – uskladiti podatkovno stanje između klijenta i poslužitelja
Kako sinkronizirati sve što je na satu na novu app?
- ***skalirati*** (*se*) (*žarg.*; od engl. *to scale*) – prilagoditi (*se*) zahtjevima više razine (npr. većoj rezoluciji ili većemu broju aktivnih korisnika); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik ***scalirati*** (*se*)
Mozda i mozes odabrati ali ce ti skalirati na rezu telefona a to je 1440p pa opet nista....
- ***skenirati*** (*std.*; od engl. *to scan*) – učitati dokument, otisak prsta i sl. u memoriju uređaja
opticki underdisplay je i nije precizan, pogotovo nocu - redovito moram bar po 2 puta skenirati prst dok ga ne ocita

46. slika: Prikaz primjera formata rječničkih natuknica u pojmovniku

Sve sam nazive koji su prisutni u korpusu *Bugovih* pričaonica a ne opisuju ih Halonja (2006.), Mihaljević (1990.) i/ili Halonja i Mihaljević (2012a.) navodila kao nove potvrde (npr. *savati* kao rijetka inačica glagola *sejvati* i *saveati* koje autori navode).

Većina je potpoglavlja popraćena i tablicom s brojčanim podacima o zabilježenim potvdama. Tablični prikaz uključuje samo žargonizme i standardnojezične nazive, dok su razgovorni oblici naznačeni u analizi, ali ne i u tablicama.

Brojčani prikaz također uključuje podatke o potvdama koje navode Halonja (2006.) i Mihaljević (1990.), a nekolicina naziva koje navodi oboje autora kao prijelazni su izrazi izostavljeni iz tablica (iako su navedeni u tekstu analize).

Za potrebe prikaza brojčanih podataka u tablicama svaku sam ortografsku inačicu smatrala zasebnom potvdom pa su tako *logati (se)* i *loggati (se)* dvije potvrde, iako su navedene pod istom natuknicom. Pisanje malih i velikih slova te spojnica ne utječe na navedenu podjelu pa se svaki od sinonimnih parova *DDoSati-ddosati* i *3Daš-3Daš* računa kao jedna potvrda, ne dvije.

Slučajevi polisemije ne smatraju se zasebnim potvdama za potrebe ove analize. Tako višeznačni glagol *logati (se)* u brojčane podatke ulazi kao samo jedna potvrda iako ima dva značenja (*prijaviti se na neku mrežnu stranicu ili internetsku uslugu* i *zabilježiti podatke*).

Slijede potpoglavlja o pravopisnoj, morfološkoj, tvorbenoj, sintaktičkoj i leksičkoj analizi.

4.1. Pravopisna analiza

Na pravopisnoj je razini u korpusu *Bugovih* pričaonica vidljivo da se engleske riječi katkad pravopisno prilagođuju hrvatskomu jeziku a katkad ne. Također su uočeni uporaba ekspresivnih sredstava, izbjegavanje glasovnih promjena, izostavljanje dijakritika, uporaba stranih znakova u hrvatskim riječima, ubacivanje spojnica, pisanje i izostavljanje slova i razmaka te izražavanje ekspresivnosti uporabom izvanjezičnih elemenata (emotiva, čestica i uzvika te duplikacije grafema).

4.1.1. Ortografska prilagodba

Engleski se i hrvatski grafemi i fonemi ne podudaraju po broju i odnosima pa u postupku prilagodbe nije uvijek moguća jednostavna zamjena jednih drugima (Nikolić-Hoyt 2005: 189).

Prilagodbe na ortografskoj razini odvijaju se na četiri načina: prema izgovoru modela, ortografiji modela, kompromisu između izgovora i ortografije modela te pod utjecajem jezika posrednika (Filipović 1990: 28–29). U novije je vrijeme na fonološkoj razini prilagodbe sve češća sklonost k oponašanju izgovora engleskih izvornika, osobito kod mladih govornika pod utjecajem govornih izvora (Nikolić-Hoyt 2005: 184), što često utječe i na odabire pri ortografskoj prilagodbi.

U korpusu *Bugovih* pričaonica najviše je primjera prilagodbe po uzoru na izgovor modela, no zastupljene su i prilagodba prema ortografiji modela te kompromisni tip. Primjeri za prilagodbu pod utjecajem jezika posrednika nisu pronađeni.

Ortografske su prilagodbe uglavnom prisutne u žargonizmima, kojih u korpusu i ima najviše. Pronađen je velik broj primjera kolebanja u pravopisu, posebno u nazivima računalnih sastavnica i naziva iz računalnih igara. Neki korisnici zadržavaju izvorni (engleski) način pisanja riječi (*biatch, fight, headshot, healer, rage* i sl.), a drugi pišu prema izgovoru (*bijač, fajt, hedšat, hiler, rejđ*). Potvrde pisane prema izgovoru uglavnom imaju manje pojava.

Iznimke su prisutne u vidu engleskih riječi s dvoglasima čiji izgovor možda nije odmah očit iz načina pisanja (npr. *hejter* od *hater*, *rejpati* od *rape*). Engleski dvoglasni u pravilu nemaju odgovarajuće ekvivalente (osim /ie/) pa se moraju zamijeniti najprikladnijim hrvatskim fonemima (Sočanac 2005: 11–12).

Korisnici se nerijetko i namjerno služe pisanjem prema izgovoru radi postizanja ekspresivnosti ili humorističnoga učinka, naprimjer:

- *To mi je već bilo "tu mač"*
- *Krenuo sam instalirati win10 s USBa, očekujući da će to biti pis of kejk, ali ne ide kako sam zamislio.*
- *Koji je vama đava pa koji PC ENTJUZIEJST kloka svoj PC preko nekog retardiranog pc suite-a...*
- *pij-sijijaši će betat tamo negdje 2025 pa ti brale guštaj tad a ja ću sad "betat"*

Također je pronađen manji broj primjera u kojima pravopisni odabir odražava (slučajno ili namjerno) pogrešan izgovor, npr. *bejkap, đigabajt, low-teč*.

4.1.2. (Ne)provođenje glasovnih promjena

Pronađena je nekolicina primjera naziva u kojima nije provedeno jednačenje po zvučnosti: *nadporuka* (umjesto *natporuka*), *nadprovider* (umjesto *natprovider*), *odčekirati* (umjesto *otčekirati*), *predprogramiran* (umjesto *pretprogramiran*), *podforum* (umjesto *potforum*), *podpiksel* (umjesto *potpiksel*), *subforum* (umjesto *supforum*).

Riječ je o relativno rijetkoj pojavi u računalnim nazivima na razini korpusa jer je najveći dio pronađenih naziva izveden sufiksacijom od engleskih osnova.

U nekim je potvrdama provedeno jednačenje po zvučnosti, npr. *potforum* i *pretpojačalo*.

4.1.3. (Ne)pisanje dijakritika

Budući da je u većini pronađenih primjera zadržana engleska osnova, nije zabilježen velik broj pojava izostavljanja posebnih hrvatskih znakova u pisanju računalnih naziva (uz iznimke domaćih riječi kao što su *računalo*, *podržavati* i sl.), no riječ je o izrazito čestoj pojavi u korisničkim objavama općenito:

- *Tvornicki reset rutera i pokusaj pristupiti sa drugim racunalom ili preko mobitela*
- *Molio bih nekog ako moze isprobati stranicu na mobitelu sa chrome browserom geoloca.eu.pn na racunalu radi no na mobitelu kada stisnem start ne dogada se nista ,a na firefoxu je ponekad netocan*
- *...medjutim ja sam isprednjega tetirao i na kompu, te sam kasnije komp iskljucio skroz , i mrezni kabel i napajanje, pa sam mjerenje napravio napravio preko mog laptopa i pokazuje isto...*

Ta se pojava s jedne strane može objasniti brzinom tipkanja na mobilnom uređaju (na nekim je modelima potrebno više koraka da se ubace *č*, *ć* itd.), a s druge uporabom tipkovnice koja ne podržava hrvatski jezik. Kovačević i Halonja kao moguću korisničku motivaciju navode i ekonomičnost izraza te nemogućnost prikaza dijakritika u aplikaciji (Kovačević i Halonja 2001: 492).

Neformalni je jezik korisničkih poruka mjestimice obilježen zamjenom hrvatskih dijakritika engleskima (npr. *bedastocha* umjesto *bedastoća*, *mishish* umjesto *misliš*, *uchitati* umjesto *uchitati*), no u pravilu je češća zamjena dijakritika znakovima bez kvačice (*c* umjesto *č* i *ć*, *s* umjesto *š* i sl.). Uporaba engleskih dijakritika češća je u prostim riječima, naprimjer:

- ...kad vidim nekog da je stalno dalje od svih i igra solo i još ga usput ubijaju, dignut ću ga eventualno par puta (dok ne utvrdim da je retardirani **shupak**)...

4.1.4. Uporaba stranih znakova u domaćim riječima

Zabilježeni su primjeri zamjene slova *j* engleskim slovom *y* te zamjene slova *k* engleskim *q*, što se uglavnom događa u uvredljivim riječima (npr. *mamoyebač*, *qurac*, *uzyebati (se)*, *yebački*) i može se protumačiti kao pokušaj autocenzure i/ili ublažavanja značenja, naprimjer:

- *Nabiyem ih ja sa te dvije ekskluzive, koje uopce nisu ekskluzive...*
- *...ali sve se to radi u kini ili tajlandu i sve je to isti qurac...*
- *Dajte yebote, yebena igra puna rupa, a vi se raspravljate koji ono pravi igrač, ko koliko šta koristi na bojnopolju?*

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su i višestruki prilagođeni oblici pojedinih žargonizama, npr. *kerijati/carryati/carryjati/caryati* za engl. *to carry* i *revivati/reviveati/revajvati/rivajvati* za engl. *to revive*. Njihova prisutnost svjedoči o višestrukim mogućnostima izbora pri određivanju pravopisa prilagođenica čije osnove nisu srodne hrvatskomu jeziku. Više će takvih primjera biti istaknuto u potpoglavlju o tvorbenoj analizi.

4.1.5. Pisanje sa spojnicom i bez nje

U korisničkim su objavama potvrđeni oblici nekih polusloženica i sa spojnicom i bez nje, što ukazuje na korisničko nepoznavanje pravila tvorbe složenica i polusloženica i/ili na uporabu po uzoru na engleski jezik, npr. *dvo-jezgreni*, *polu-modularan*, *više-klijentski*.

Potvrđeni su i slučajevi uporabe spojnice za odvajanje engleske osnove od hrvatskoga nastavka u posuđenicama i prilagođenicama, kao u sljedećim primjerima:

- *Mi smo nekidan na Prohorovki, tier 5 bitka, tko će prije capat (ili **kill-ati**) pobijedili za 2 minute i 30 sekundi...*
- *...dakle da ima opcije koje ima monitor manje-više, ali da mogu **save-ati** profile...*
- *...onda se racunalo ugasi (nista se ne vidi na monitoru, mislim da se uopce ne **boot-a**).*

Za izraze s *e-* potvrđeni su primjeri i uporabe i izostavljanja spojnice (npr. *e-book/ebook*), iako je uporaba spojnice u takvim slučajevima češća od izostavljanja.

Zabilježen je i veći broj primjera dodavanja spojnice prije domaćega nastavka u prilagođenicama, npr. *PS3-ca*, *AMD-ica*, *Geforce-ica*, *Phoenix-ica*, *RTX-ica*, *VaporX-ica*, *Zotac-ica* i sl.

4.1.6. Pisanje i izostavljanje slova i razmaka

Jezik pričaonica odlikuje se različitim pravopisnim pogreškama kao što su pisanje maloga i velikoga slova, sastavljeno i rastavljeno pisanje riječi te izostanak ili pogrešna uporaba znakova interpunkcije (Kovačević i Halonja 2001: 492). Korpus *Bugovih* pričaonica obiluje primjerima svih navedenih odlika:

- *Sve ukupno 20 eura, ali ako ideš upgrade i RaF onda 15 ako se **nevaram** Koji da kupiš?! Imaš Battlechet i nakon toga MoP (ako **oćeš** preored WoD onda i to)...*
- *Ima balkanaca **kolko oćeš**... Na kraju svakog meča neko prosera nešto na voice chatu haha :D*
- *Stvarno su super odradili prijevod, profesionalno, gramatički točno, ahaha dobro sve možda osim "utor za šupljinu"*
- *pucanje po bullet sponge AI, stvarno **neznam** u čemu se tu ima uzivat*
- ***uvjek** imaj jednu vrstu oružja (tip), da li su to polaroni, tetryon ili phaser nije važno samo nemoj **mješat** ih zajedno...*
- *Slobodni RAM vas **nebi** trebao opterecivati jer je tako implementirano i **nebi** trebalo biti problema pri korištenju samog uređjaja...*
- ***Dali** je itko od vas ikada dobio ban bez razloga?*
- *...a za torente i neki mega upload **nit** čuli **nit vidli**...*
- ***Jeli uspio ko promjenit** Visual Style preko UltraUXTheme patchera ili zna neki drugi način kako **izmjeniti** temu?*
- *Ako ja moram bilježiti što ne valja onda ga **j**...*
- *To je sasvim kvalitetna elektronika, pa možete ovdje pričat šta **oćete**.*

- Tako da je više **ne igriva**. Od **neki dan** sam krenu igrati bf1 i super je i bolja po serverima i chiterima od bf5.
- vidim da postoje teme o tome kako im nakon uporabe oo **neradi** win update, drugima **neradi** start meni i sl...
- Temperature su sve **uredu**, memtest sam napravio takoder **uredu** , bez erorra , HD TUNE sve dobro i healt i error onaj...
- ...ovaj novi se razlikuje po nekim sitnicama dodana tipa za screenshot, ima malo **lijepsi** grip...
- Radi se o uređaju koji je kod nas jako **rjedak**, a to je Samsung Galaxy A9 Pro.
- Hm, znaš da si dobro rekao "kako znam", pa da, u biti i **neznam dali** je napajanje u redu...
- Jaka mi je guilin peaks, ako se **nevaram**, u air superiorituu kad pocne makljaza sa 24 attac helica!
- Evo par generalnih **savijeta**...

Česte su pogreške u uporabi *č* i *ć* te *ije* i *je*, a također je uobičajeno pisanje maloga slova na mjestima gdje bi inače trebalo biti veliko, npr. na početku rečenice, imena tvrtke, naziva proizvoda i sl. Česta je i pojava zatipaka (*healt* umjesto *health*, *tipa* umjesto *tipka* i sl.). Mnoge su objave u pričaonici napisane isključivo malim slovima i bez završne točke, čemu je možda uzrok želja za što bržim izražavanjem i sudjelovanjem u razgovoru bez velikoga naglaska na formu objave. Česta su i izostavljanja suglasnika *i*/ili samoglasnika, ponekad u svrhu autocenzure. Pronađen je i velik broj primjera sastavljenoga pisanja glagolskih oblika. U korpusu je također pronađen niz naziva nastalih prefiksoidizacijom u kojima se sastavnice pišu odvojeno: *cyber kriminal*, *cyber štreber*, *cyber monday*, *cyber napad*, *cyber gamer*, *cyber caffè*. Nazivi nastali od hrvatskih osnova bili bi više u skladu s hrvatskim jezikom da se pišu bez razmaka: *cyberkriminal*, *cyberštreber*, *cybernapad*. Za nazive iz engleskoga jezika trebalo bi vrijediti isto načelo (npr. *cybersecurity*), no neki su od tih naziva (npr. *Cyber Monday*, *cyber café*) postali ustaljeni u obliku s razmakom, tako da ih većina korisnika upravo tako navodi.

4.1.7. Izražavanje ekspresivnosti izvanjezičnim elementima

Ekspresivnost se u pričaonicama često postiže uporabom različitih kombinacija grafema i znakova interpunkcije kojima se dočaravaju geste, mimika i uzvici. Riječ je o emotivima, duplikaciji grafema te emocionalno-ekspresivnim česticama i uzvicima (Kovačević i Halonja 2001: 494).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeno je mnogo takvih potvrda, što se može vidjeti u sljedećim rečenicama:

- *Moments Dalglish je jebeno broken, sve sta opalis po голу ulazi **ahaha***
- *Ja sam sad prvi put uopće lupao šakama po tipkovnici. Žena više sa strane, bolesnik, **alooo...***
- *Da, Google je problem ali nije **tolikooo velikii**.*
- ***Hmmm**, mozda T-44-100 ?*
- *ma **nemoooj** mi to radit!! **xD** ne ti nego oni! koji lol.. ja im poslao mejl već i sve..*
- *Uljepšao si mi dan **hahahahahaaha***
- *Jesi me ti sinoć ganjao sa tenkom iza kamena? ako jesi onda zbilja kloni se servera jer takvi ko ti....**lololo mega lol***
- *o **sinkooo** dolazi **nestooo** jako **dobroooo...***
- ***Lulz**, kako si to uspio?*
- *Spawnao se u Elektro industrijskoj.. stoji 35 FPS mislim si **opaaaaa**.*
- ***omg** jesi li ti ikada čuo za frendove?*
- *Tako da ti ovo citirano nikako ne stoji (nadam se da je to jedino sto ti ne stoji, **oohohohohoho**) :)*
- *i nakon zadnje nadogradnje mi je Windows prestao prikazivati ga iako je instaliran **blabla** ukratko umjesto da riješim problem odlučio sam probati nešto drugo.*
- *Bas nesto gledam ove Q Acoustics, ciji mi se zvuk uvijek svidjao, ali novi kostaju 200€ skuplje nego ovi polovni :/*
- ***Lool**, bolje neću ni komentirati ovakve postove jel se vidi sve iz posta.*
- *a što se tiče fotografa, tko još u ovo digitalno doba hoda do fizičkog ureda? pošalješ mail, kao gospodin iz naslonjača **:P** :))*
- *BTW, zadnja dva su umrla van zone, a taman skupio Grozu i MK14 (bio double drop, **lul**)*

- *Za sada je dostupan samo iz Kine ili SAD-a, ali onda ne gine carina. :(*
- ***Ahaha** vidim i ja da nesto nije u redu :D Hvala na odgovoru :)*
- *Previše nolajffas, ja možda 3-4 champa imam više od 30 gameova **kekeke***
- *Aj hvala unaprijed :D*
- ***Meh**, ko jos danas radi takvu klasifikaciju? Nisam nikad, niti cu ikad.*
- ***Lool**, svašta !! Neznam ja šta se vi tako pjenite puno !!*
- ***heheheh**,ma noooo.... :)*
- ***HAHAHAHAHA**. WG buffing premium Spaggett. **Topest kek.***
- *jel netko zna jel se mot instalirati LAQO... gledao na Huawei app i nema:(*
- *ono **wtf**, zasto to nije zabranjeno?*
- *Bit će ti gužva ako ti uleti 32 igrača u kanal **lololo** :)*
- ***Holy shit**, ovo su impresivni rezultati za AMD!*
- ***Opaaa...** U četvrtak nam stiže dugoočekivani Renault Range T. :D*
- *...onda vidis ljude koji su igrali 10 min ili gledali video od 10 min da pljuju po necemu sto su ljudi pravili 3 godine,makes baby Jesus cry :(*
- *Moš mislit da je 37% brža!! **KEK***
- *Totalno ubijen mob, rootan itd ali otisle sve particije tako da nema ni bootloadera ni nista. Garancija <3 :)*
- ***lel** ak nastave sa ovim engineom igru ni instalirat necu,makar ni jogurt.*

Jezik *Bugovih* pričaonica obiluje ekspresivnim izrazima, osobito u vidu uporabe različitih usklika, čestica, pokrata, duplikacije znakova i emotiva.

Posebno valja istaknuti uporabu engleske pokrate *LOL (Laughing Out Loud)* i njezinih izvedenica (*lul, lel, lulz*) koje se često pojavljuju u službi usklika, pri čemu se ne pišu svim velikim slovima kao pokrate nego malim slovima, kao obične riječi. Korisnici koji se u objavama služe i velikim slovima na početku je rečenice pišu velikim početnim slovom, a mnogi korisnici pojačavaju ekspresivnu funkciju duplikacijom samoglasnika *o* ili cijele riječi (*loool, lololo*).

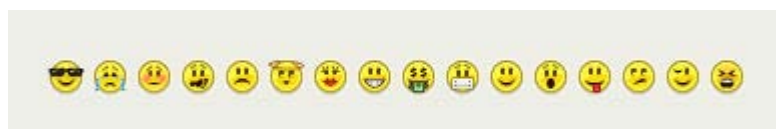
Slično se ponaša i izraz *KEK* koji ima veoma zanimljiv postanak. Prema nekim izvorima prvotno je bila riječ o korejskoj onomatopeji za smijeh (*kekeke – hahaha*) koja je u engleski ušla kroz igru *Starcraft*, a zatim se pojavljuje i kao prijevod pokrate *LOL* na jezik orka u

popularnoj igri *World of Warcraft*²¹. *Kek* se s vremenom proširio izvan granica računalnih igara preko mrežne pričaonice *4chan* i društvenih mreža te danas ima različite duhovite i čak političke (desničarske) poveznice²². U žargonu se pojavljuje i izraz *topkek* koji izvorno označuje vrstu turske torte, no analogijom je postao povezan s *kekom*. Tako ga mnogi korisnici tumače kao kombinaciju pridjeva i imenice (*top* + *kek*) pa ponekad čak tvore superlativ od *top* (*topest kek*).

Zabilježena je i uporaba svih velikih slova, pri čemu se odaje dojam "vikanja" u službi ekspresivnosti, humora i/ili naglašavanja važnih dijelova objave:

- *LAGANI SPOILER VEZAN ZA FIGHT SLIJEDI (ne sadrži elemente priče)*
- *NOOOO, igra bi bila super da nema tih gluposti s cvijećem, mineralima i outpostima...*
- *LJUDI NEMOJTE ME NASMIJAVAT...*
- *Eto, ja NIKAD nisam prošao Witcher 1 ni 2, a imam stotinjak sati zajedno u njima.*
- *CHOO CHOO MOTHER FUCKER!!*

Emotivi su "uvriježene kombinacije slovno-brojčanih i interpunkcijskih znakova kojima računalni korisnici [...] izražavaju svoje osjećaje, reakcije i raspoloženja" (Halonja 2006: 35). U novije su vrijeme obične tekstne emotive (engl. *emoticon* – *emotional icon*) uvelike zamijenili tzv. *emojiji*²³. Riječ je o sličicama koje prikazuju lica, životinje, predmete i sl. i koriste se u istim situacijama kao i emotivi, tj. za upotpunjavanje tekstne poruke izrazima lica i gestama, pri čemu ih neki jezikoslovci (npr. McCulloch 2019.) svrstavaju u ambleme²⁴. Osnovni skup *emojija* dostupnih u *Bugovim* pričaonicama prikazan je na sljedećoj slici²⁵:



47. slika: Primjeri *emojija* u *Bugovim* pričaonicama

²¹ <https://knowyourmeme.com/memes/kek>

²² <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Kek>

²³ Izraz *emoji* potječe od japanskih riječi *e* ("slika") i *moji* ("znak") i mogao bi se prevesti kao *slikovni znak* ili *piktograf* (<https://www.britannica.com/story/whats-the-difference-between-emoji-and-emoticons>).

²⁴ Struna kao jedno od značenja za *amblem* navodi definicije "slika ili znak koji izražava moralnu kategoriju" i "slika objekta koji simbolizira određeni apstraktni motiv" (<http://struna.ihj.hr/naziv/amblem/52672/#naziv>).

²⁵ Slika je preuzeta iz jedne teme u *Bugovim* pričaonicama (<https://forum.bug.hr/forum/topic/ideje-sugestije-prijava-problema-pomoc-vezi/stari-smajliji/43779.aspx>).

A. Halonja navodi sljedeće primjere tekstnih emotiva u svojoj analizi (Halonja 2006: 43–43):

35. tablica: Pregled emotiva u računalnome žargonu (prema Halonja 2006.)

Emotiv	Značenje	Emotiv	Značenje
: -)	smješkanje, radost	>:-()	ljutito vikanje
: -D	veliki osmijeh	: -@	vrištanje
: -(tuga, žalost	: -\	sumnjičavost
: '-(plakanje od tuge	: ()	pričljivost, razgovorljivost
: ')	plakanje od sreće	#-)	mamurnost, smušenost
: -O	iznenađenje	((ime))	zagrljaj
: O	zaprepaštenje	((ime)):**	zagrljaji i poljupci
: -C	razočaranje	\-o	dosadivanje
; -)	namigivanje	-O	zijevanje
>:-()	bijes, ljutnja	: -	ravnodušnost

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su samo :-), :-D, :-O, ;-), :() i :-/, a nove su potvrde prikazane u sljedećoj tablici:

36. tablica: Pregled najčešćih emotiva u korpusu *Bugovih* pričaonica

Emotiv	Značenje
:)	smješkanje, radost
:D	veliki osmijeh
:/	razočaranje, zbunjenost
:	ravnodušnost, razočaranje
XD	iznimna zabavljenost, smijeh koji je toliko snažan da izaziva suze
(̂̂̂)	vragolast pogled (često ukazuje na prljave šale)
O_o	iznenađenje, šok
o_O	iznenađenje, šok
8-)	naočale, "frajersko" ponašanje
<3	srce

Zanimljivo je da oblici bez "nosa" tj. crtice (:), :D i sl.) u korpusu *Bugovih* pričaonica pravilu imaju mnogo veću čestoću (nerijetko za jedan ili dva reda veličine) od odgovarajućih oblika s crticom. Ovom ću prilikom istaknuti analizu T. Schnoebelena (2012.) koji je utvrdio statistički značajnu podudarnost između prisutnosti "nosa" u emotivima i ostatka sadržaja korisničkih poruka. Pritom emotivi s crticom ukazuju na korisnike koji pišu dulje poruke i više paze na pravopis, dok se emotivima bez crtice češće služe korisnici koji u objavama imaju više ekspresivnih duplikacija samoglasnika te veći broj emotiva, pravopisnih pogrešaka i neprikladnih riječi (Schnoebelen 2012: 124).

Valja napomenuti da su *emojiji* uklonjeni iz korisničkih objava s ostalim slikovnim elementima tijekom pripreme korpusne građe za učitavanje u Sketch Engine, stoga nije moguće usporediti odnos i čestoću uporabe emotiva i *emojija* u korpusu *Bugovih* pričaonica. No, velik broj pojava ukazuje na to da su emotivi iznimno važan alat u korisničkoj komunikaciji.

4.1.8. Zaključak

U korisničkim su objavama pronađeni brojni primjeri ortografske prilagodbe engleskih riječi. Više će primjera biti istaknuto u potpoglavlju o tvorbenoj analizi, a ovdje se može istaknuti da prilagodba hrvatskom pisanju i/ili izgovoru korisnicima zna poslužiti u svrhu namjernoga izazivanja humorističnoga učinka.

Potvrđen je i veći broj pravopisnih pogrešaka u pisanju *č, ć, ije* i *je*, velikih i malih slova, sastavljenoga i rastavljenoga oblika glagola te izostavljanje suglasnika i/ili samoglasnika. Dok je u ostalim navedenim slučajevima riječ o pravim jezičnim pogreškama, pisanje poruka svim malim slovima može se smatrati posebnom odlikom jezika pričaonica i aplikacija za razmjenu poruka. U takvim slučajevima možda možemo primijeniti obrnuta načela pa prisutnost velikoga slova smatrati jezičnom pogreškom.

Jezik *Bugovih* pričaonica također obiluje ekspresivnim odlikama koje se ostvaruju jezičnim i izvanjezičnim elementima koji dočaravaju mimike, geste, intonaciju i jačinu glasa. Mnoge korisničke objave sadržavaju primjere različitih (nerijetko kreativnih) usklika i čestica, "vikanja" u svim velikim slovima, kao i smješkanja, namigivanja, smijeha, tuge i sl. kroz prisutnost velikoga broja emotiva.

Mnoge se poruke odlikuju kratkoćom izraza, čestim prekidima i elipsama te izostankom znakova interpunkcije, a česta je i uporaba asemičnih jezičnih elemenata kojima se odlikuju ležerni razgovori uživo (*ono, hmm, nešto, tako, blabla, ništa, aj* i sl.).

4.2. Morfološka analiza

Hrvatski se jezik oslanja na posebne dočetke pri dodjeljivanju roda, broja i padeža imenskim riječima, kao i lica, broja, vremena, vida i načina glagolskim oblicima, dok je u engleskome jeziku rod tek prirodna (a ne gramatička) kategorija, glagoli nemaju kategoriju vida, a pridjevi nemaju rod, broj ni padeže. Morfološka je prilagodba engleskih modela u hrvatske replike stoga obilježena različitim promjenama (Nikolić-Hoyt 2005: 192).

Tri su tipa primarne morfološke adaptacije:

1. nulta transmorfemizacija (slobodni morfem + Ø, npr. *chat*)
2. kompromisna transmorfemizacija (replika zadržava neke odlike modela i ne uklapa se potpuno u sustav jezika primaoca, npr. *paragliding*)
3. potpuna transmorfemizacija (replika postaje posuđenica dodatkom domaćega vezanog morfema, čime postaje integrirana u sustav jezika primaoca, npr. *boksač* prema engl. *boxer*)

(Sočanac 2005: 13–14).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je velik broj primjera prilagodbe nultom (*account, buff, clock, fail/fejl, gold, key, nerf, newb/njub, score/skor, support, token, tvit/tweet* i sl.) i kompromisnom (*camping/kamping, diving, kiting, overclockati/overklokati* i sl.) transmorfemizacijom. U pravilu je riječ o žargonskim nazivima, najvećim dijelom iz područja računalnih igara te nadogradnje i uporabe računala. Izrazito je velik i broj potvrda prilagodbe domaćim vezanim morfemima, čemu je posvećeno potpoglavlje tvorbene analize.

Pridjevi su u engleskome jeziku nepromjenjivi u rodu, broju i padežu. Često se prilagođavaju nultom ili kompromisnom transmorfemizacijom, pri čemu zadržavaju strani vezani morfem i u hrvatskome se jeziku ponašaju kao nepromjenjiva vrsta riječi (Sočanac 2005: 14). U korpusu su pronađeni brojni takvi primjeri, naprimjer:

- *Ja sam PS fan ali razmišljam uzeti xbox Series S samo za game pass i indie igre.*
- *Koji je free antivirus dobar danas, mislim da dosta dobro odrađuje svoj posao.*

- *Jel ima kakvih info o tome.jel ce se moci dijeliti igre s nekim kao dosad s onim forama s **primary** racunom itd*
- *...a slike i video **default** mjesto pohranjivanja mjenjaš preko aplikacije Fotoapararat...*
- *Meni je trebalo cirka 4 sata na **holy** paladinu.. uff jebeno je bilo za popizdit.*
- *Imaš dijaloge sa **good/bad** opcijama...*
- *Meh, ne da mi se uopće s time zajebavati jer da ja moram raditi kontra taktiku na **broken** taktiku...*
- *izbjegavaj biti **SOLO** igrač, udruži se sa par developera koji imaju različite specijalnosti...*
- *To je onaj neki **basic** code kojeg su koristili prije 15 godina.*
- *...sve to što smo igrali je bilo **casual** zezanje više nego pravi meč.*

Na morfološkoj su razini u korpusu *Bugovih* pričaonica značajne i prilagodbe posuđenica pridavanjem kategorija roda i broja te glagolskoga vida. Glagolskih potvrda prilagodbe nultom transmorfemizacijom nema jer se oni nužno moraju prilagoditi nastavcima.

Jezik navedenih pričaonica također se odlikuje specifičnom uporabom glagolskih vremena, načina i oblika te sklonidbom određenih i neodređenih oblika pridjeva.

4.2.1. Kategorija roda

Posuđenici je uz kategoriju roda dodijeljena i sklonidbeni tip, a na određivanje roda mogu utjecati morfološki oblik, analogija prema značenjskoj sličnosti i jezik posrednik (Filipović 1986: 133).

Engleskim imeničkim posuđenicama rod često biva dodijeljen prema završetku riječi u nominativu jednine, pa tako posuđenice čije je posljednje slovo suglasnik, *-i* ili *-u* postaju imenice muškoga roda, a posuđenice na *-a* ženskoga roda (Nikolić-Hoyt 2005: 195).

U korpusu *Bugovih* pričaonica imenice koje u izgovoru završavaju suglasnikom u pravilu su muškoga roda nakon prilagodbe (npr. *file/fajl*, *gamer*, *laptop*, *newb/njub*, *tablet...*), uz iznimku velikoga broja žargonskih naziva grafičkih kartica i matičnih ploča. Iako mnogi nazivi proizvođača i serija tih računalnih sastavnica završavaju suglasnikom pa bi bilo očekivano da im u hrvatskome jeziku bude dodijeljen muški rod, oni zapravo postaju imenice

ženskoga roda, najvjerojatnije jer su izrazi *grafička kartica* i *matična ploča* ženskoga roda. Neki su od primjera: *asusica* (od engl. *ASUS*), *devilica* (od engl. *Red Devil*), *hawkica* (od engl. *HAWK*), *intelica* (od engl. *Intel*), *phoenixica* (od engl. *Phoenix*) i *windforceica* (od engl. *Windforce*).

Nazivi koji završavaju brojem u mogu postati imenice ženskoga roda čak i ako pripadaju kategorijama koje su u hrvatskome jeziku muškoga roda, npr. Intelova serija procesora *i5* i Samsungov model mobilnoga uređaja *Galaxy S6* koji mjestimice postaju *i5-ica* i *S6-ica*:

...doduše i one i5-ice i i7-mice bez "k" se mogu dignit malo poviše maksimalnog turbo množitelja al za to triba "z" čipset.

Potvrđena je i uporaba navedenih naziva u muškome rodu, tj. bez dodatka sufiksa, kao u sljedećoj rečenici:

Koristim uz Samsung mob (probao S6, S8 i sada S10e) i original kabel...

4.2.2. Kategorija broja

Preuzet je velik broj engleskih riječi, poglavito iz područja računalnih igara, pri čemu je strana osnova u većemu broju primjera zadržana u izvornome obliku. Kategoriju broja lakše je dodijeliti prilagođenicama jer su uklopljenije u hrvatski jezični sustav, dok posuđenice više odudaraju od njega pa ih korisnici nerijetko ostavljaju u engleskoj množini bez pokušaja prilagodbe. Neki su od primjera iz korpusa:

- *Moj savjet ti je da ne trosis **golde**, prvi skill lupi bia, drugi skill uzmi neke **pearks/skills**...* (engl. *gold, perk, skill*)
- ***Sidequestovi, towers, outposts, skills** su čisti copy/paste trojke.* (engl. *sidequest, tower, outpost, skill*)
- *Zanima me dali netko ko igra Ghosts zna kako imati više **PERKS**, jer ja ih imam 8...* (engl. *perk*)
- ***Creeperi** su se počeli spawnat ispred mene, zombiji su počeli letiti, svašta nešto se desilo.* (engl. *creeper*)
- *Trenutno je WN6 najbolji jer ne računa cap **pointse** dok defense **pointovi** daju samo 6% ukupnog iznosa...* (engl. *point*)
- *Imas na forumu **buildove**, pa procitaj malokoji ce ti odgovarati po stilu igre.* (engl. *build*)

- *Mislim da su ih meni **batovi** dropali.* (engl. *bat*)
- *Svi programi, **addonsi** i ostale budalaštine su tu na mjestu.* (engl. *addon*)
- *Postoje li **addonsi** koji citaju **torrente**?* (engl. *addon*)
- *Mislim na buff drugih **builds-a** pa ovaj tvoj postane **outdated**...* (engl. *build*)
- *Instalaciju Windowsa besplatno skinies s Microsoftove stranice, mozes ih koristiti i neaktivirane (fale neki **featuri**)...* (engl. *feature*)
- *ja evo dosao do hellu i prvi zuti **creepovi** su me oderali -_-"* (engl. *creep*)
- *...trenutno sam u Velenu završio sam sve main **questove** tamo...* (engl. *quest*)
- *Da li su **featursi** napokon prerasli DayZ mod ili je igra još uvijek u ranom stadiju alfe?* (engl. *feature*)
- *ma neki developer ih posrao s tim, kako su za **NPCeve** napisali takav kod da bi i srednjoškolci znali.* (engl. *NPC*)
- *Evo "neslužbeni" **patch notes**...*
- *Razlog rušenja su **achievementsi**, kada otključate zadnji cloak dobijete achievement, a on onda sruši igru.* (engl. *achievement*)

Česti su primjeri prilagodbe dodatkom nastavka *-i*, a manje i nastavcima *-ovi* i *-evi*. Potvrđeni su i primjeri gomilanja značenja dodatkom hrvatskoga nastavka na englesku imenicu u množini (*achievementsi*, *addonsi*, *featursi*, *pointsi*), kao i usvajanje engleske imenice u množini bez dodatka domaćega nastavka. Zanimljivo je da se u drugome slučaju kategorija broja mjestimice ipak ostvaruje na razini sintakse uporabom glagola i pridjeva u množini (npr. *skills su čisti copy/paste*), dok u drugim primjerima to nije slučaj (npr. *neslužbeni patch notes*).

4.2.3. Glagolski vid

U sklopu primarne prilagodbe glagolima se dodjeljuje infinitivni nastavak, dok u sekundarnoj prilagodbi mogu zadobiti prefikse, infikse i sufikse koji im određuju vid (Sočanac 2005: 14). Pri odabiru infinitivnoga formanta u primarnoj prilagodbi najzastupljeniji su domaći nastavak *-ati* i hibridni nastavak iz jezika posrednika *-irati* (Nikolić-Hoyt 2005: 195).

U korpusu *Bugovih* pričaonica mnogo je veći broj glagola dobio nastavak *-ati* u odnosu na *-irati*. Glagoli nastali od engleskih osnova u pravilu su sami po sebi dvovidni (npr. *seedati*, *shar(e)ati*), a često im se i izravno dodjeljuje svršeno značenje prefiksima (npr. *izgrindati*, *zablinkati* i sl.). Veći broj primjera bit će analiziran u potpoglavlju o tvorbenoj analizi.

4.2.4. Glagolska vremena, načini i oblici

Halonja u svojoj analizi korpusa poruka iz programa za trenutnu razmjenu poruka navodi da su glagolska vremena ograničena na prezent, perfekt i futur prvi, dok aorist služi za ekspresivnost ili izražavanje relativne budućnosti, a česta je i redukcija završnoga infinitivnog *-i* (Halonja 2006: 64). Iste odlike dijeli i jezik *Bugovih* pričaonica, što se može vidjeti u sljedećim primjerima:

- *To je tako kad se uhvate igre nekompetentni ljudi jer oni koji su nešto znali **odoše**.*
- *BTW noc... EOD, kako vec... **Odoh** na odmor...*
- *ima ih koliko oćeš Prototype bi mogla **bit** dobra igra prvi dio mi je dobar...*
- *Ovo je tragedija šta **napraviše** od semi-fast paced shootera...*
- ***Vratih** se na bf3 i ugodno sam iznenađen brojem servera samo u evropi **nabrojah** oko 230 komada.*
- *...nikako naci dvoje da valja, **ubih** se kod Kadale, enchant, **potrosih** bruku para i svega i nikako dobar ring da slozim da mi u kombinaciji sa cizmicama bude bolje...*
- *Samo se nadam da su zakljucane high opcije (kako je to cesto slucaj u betama) i da ce igra ipak **izgledat** bar malo bolje na release-u.*
- *Pogotovo na dijelovima gdje su one uši, tu je više ljepila i stvarno teško ide, zamalo **oplakah**.*

B. Tošović smatra da je do oživljavanja uporabe aorista u internetskoj komunikaciji došlo spontano, pri čemu korisnike privlače njegova kratkoća, neobičnost i ekspresivnost (Tošović 2006: 707). Tošović uporabu aorista u internetskoj komunikaciji i SMS porukama dijeli na *komentirajuću* (kada poruka sadržava ne samo glagol u aoristu, nego i autorov komentar na vlastitu uporabu aorista) i *čistu* (uporaba aorista bez metakomentara autora poruke) (Tošović

2006: 703–704), a u korisničkim je porukama iz *Bugovih* pričaonica riječ o čistoj uporabi. Također, većina je primjera uporabe aorista iz korpusa u 1. l. jd.

Halonja primjećuje da je u porukama jako čest imperativ (Halonja 2006: 64), a to je slučaj i s objavama iz *Bugovih* pričaonica, kao što je vidljivo u sljedećoj korisničkoj poruci koja obiluje imperativom:

Bootaj u safe mod, napravi novi račun, lozinku nemoj postavljati, odradi restart i normalno se logiraj u taj novi račun, tamo pogledaj jel imaš interneta, ako nema, napravi reinstall drivera mrežne kartice, kad internet proradi, normalno se vrati na orginalni račun, ovaj pomoćni izbriši.

Kao što je navedeno u uvodnome poglavlju s pregledom korpusne građe, postoji velik broj pričaonica i tema u kojima korisnici traže pomoć i savjete, stoga ne čudi da se imperativ često pojavljuje.

U Halonjinu su korpusu glagolski prilozi bili izrazito rijetki (Halonja 2006: 64), dok su u korpusu *Bugovih* pričaonica bolje zastupljeni, no i dalje relativno rijetki. Češće se tvore od domaćih glagola, što se može vidjeti u sljedećim primjerima:

- *Nedavno sam na Wakeu skinuo 24 jeta, ubivši preko 15 pilota.*
- *Ja sam lutajući po low secu tražeći solo pvp nemali broj puta ostao bez broda zbog nekog gate kampa.*
- *Puno bolji padobran, ovaj u bf3 me tako iritira kad poginem skaćući sa zgrade.*
- *Sad zamisli kada ti dođe deamon hunter sa 1.8milje hp, a ti ga udaraš critajući 50k, popališ sve defence CD i skineš mu 300k i krepaš.*

4.2.5. Sklonidba pridjeva na –ov/-ev/-in

Kovačević i Halonja u svojoj analizi pronalaze potvrde za uporabu određenoga oblika pridjeva i u kontekstu u kojemu bi trebao biti neodređeni, dok u padežnim oblicima određenih pridjeva pronalaze sva tri oblika nastavka (-og/-ogu/-og i -ome/-omu/-om) (Kovačević i Halonja 2001: 493).

Riječ je o odlici razgovornoga stila koja je česta i u korpusu *Bugovih* pričaonica:

- *prodavatelj mi daje dobru cijenu i šalje sat iz Engleske pute Ebayovog Global Shipping programa...*

- ...puno bolje nego na **prijateljevom** 24 samsungu cisto zato sta je veci , i ako te bas zanima da imam para odma bi 30 uzea...
- Defender mu i pravi problem (nedavno sam imao isti problem kod kolege,ono gore je samo copy-paste **njegovoga** rjesenja)...
- Evo jednog takvog **Avirinog** cleanera...
- Naletio sam upravo na youtube komentar gdje lik kaže da je Omnivision senzor nešto bolji od **samsungovog**...
- Posebne zaštite nije bilo, već samo one putem **microsoftovog** računa kod paljenja...

4.2.6. Zaključak

Pronađen je izrazito velik broj primjera prilagodbe engleskih posuđenica nultom i kompromisnom transmorfemizacijom, kao i velik broj prilagodbom domaćim vezanim morfemima. Imenice nastale nultom transmorfemizacijom u mnogim se slučajevima sklanjaju (npr. *account – accountu*), dok to za pridjeve nije slučaj (npr. *solo igračima*).

U kategoriji broja najčešće je uporaba hrvatskih nastavaka za množinu (pri čemu engleska osnova kojoj se pridjeljuju može biti u obliku jednine ili množine), no zabilježeni su i slučajevi preuzimanja engleskih riječi u množini bez prilagodbe nastavkom. Takvim se imenicama u nekim slučajevima pridjeljuju glagoli i pridjevi u množini, dok se u drugima s njima postupa kao s jedninom.

Pronađen je velik broj potvrda glagola tvorenih na *–ati* i *–irati*, pri čemu su glagoli na *–ati* češći. Glagoli nastali od engleskih osnova u pravilu su dvovidni, ali zabilježen je i velik broj prefiguriranih svršenih glagola. Od glagolskih su vremena u korpusu najzastupljeniji prezent, perfekt i futur prvi, a relativno se često pojavljuje i aorist u ekspresivnoj ulozi. U korisničkim se objavama često pojavljuje imperativ, dok su glagolski prilozi relativno rijetki.

Također su prisutni brojni primjeri uporabe određenoga oblika pridjeva u slučajevima koji zahtijevaju određeni (npr. *microsoftovog računa* umjesto *microsoftova računa*).

4.3. Tvorbena analiza

Prema podrijetlu, riječi mogu nastati na temelju domaćih (npr. *pekač*) i stranih osnova (npr. *crackati/crackirati*) (Halonja i Mihaljević 2012a: 70), dok prema tvorbenome načinu može biti riječ o sufiksaciji, prefiksaciji, prefiksacijsko-sufiksacijskoj tvorbi, složeno-sufiksacijskoj tvorbi²⁶, slaganju, srastanju, srašteno-sufiksacijskoj tvorbi²⁷, unutarnjoj tvorbi, tvorbi polusloženica, tvorbi pokrata, preobrazbi, prefiksoidizaciji, sufiksoidizaciji, prefiksoidno-sufiksoidnoj tvorbi i stapanju (Mihaljević, Hudeček i Jozić 2023: 204–206).

Za tvorbene načine kojima je poznat barem dio riječi (npr. sufiksacija, prefiksacija, tvorba polusloženica) moguće je relativno jednostavno tražiti primjere u korpusu (npr. pretraživanjem po sufiksu), dok za neke druge tvorbene načine to nije slučaj. U stapanju i kraćenju, naprimjer, nije moguće predvidjeti tvorbene osnove ni krajnji oblik riječi, zbog čega se ne može sastaviti ni odgovarajući predložak za automatsku pretragu. Za takve su tvorbene načine primjeri pronađeni usputnim pregledavanjem korpusa.

Slijede potpoglavlja s prikazom tvorbe imenica, glagola i pridjeva.

4.3.1. Tvorba imenica

Imenice u pravilu nastaju svim tvorbenim načinima, no imenice hrvatskoga računalnog žargona najčešće su rezultat preuzimanja engleskih računalnih naziva uz primjenu sufikasa (Halonja i Mihaljević 2012a: 70).

Halonja u svojoj analizi računalnoga žargona navodi primjere imenica nastalih kraćenjem, stapanjem i sufiksacijskom tvorbom, no ne pronalazi potvrde za prefiksacijsku tvorbu imenica (Halonja 2006: 87).

Mihaljević u svojoj analizi tvorbe imenica standardnojezičnoga nazivlja navodi potvrde nastale sufiksacijom, prefiksacijom i slaganjem (Mihaljević 1990: 77).

U analizi koja slijedi navodim primjere imenica nastalih ovim tvorbenim načinima: sufiksacijom, prefiksacijom, slaganjem, stapanjem i kraćenjem.

²⁶ Mihaljević i Ramadanović (2006.) navedene tvorbene načine nazivaju *sufiksalna tvorba*, *prefiksalna tvorba*, *prefiksavno-sufiksalna tvorba* i *složeno-sufiksalna tvorba*, no u radu slijedim noviji sustav imenovanja iz Jene (Mihaljević, Hudeček i Jozić 2023.).

²⁷ Kao i u prethodnoj napomeni, Mihaljević i Ramadanović (2006.) ovaj tvorbeni način nazivaju *srašteno-sufiksalna tvorba*, no koristim noviji naziv iz Jene (Mihaljević, Hudeček i Jozić 2023.).

4.3.1.1. Sufiksacija

Riječ je o tvorbenome načinu pri kojemu se osnovi riječi dodaje tvorbeni nastavak ili sufiks (prema Mihaljević i Ramadanović 2006: 204). Sufiksacija je jako plodan način nastanka imenica u računalnom nazivlju (Mihaljević 1990: 78), a Mihaljević navodi primjere za sljedeće sufikse: *-ac*, *-acija*, *-ač*, *-ača*, *-aj*, *-ak*, *-alija*, *-aljka*, *-ar*, *-ara*, *-aš*, *-ator*, *-ba*, *-(n)ica*, *-(č)ić*, *-ik*, *-ište*, *-jak*, *-je*, *-jevina*, *-ka*, *-l(a)c*, *-lica*, *-lište*, *-lo* –*ost*, *-ovlje*, *-stvo*, *-telj*, *-ulja* i \emptyset (Mihaljević 1990: 78–93). Halonja navodi primjere žargonizama tvorenih sufiksima *-ač*, *-(a)čina*, *-ca*, *-ica*, *-lica*, *-ek*, *-ček*, *-ić*, *-čić*, *-inje*, *-ača*, *-jača*, *-ka*, *-ulja* i *-uša* (Halonja 2006: 83–87).

Uz pretragu po navedenim sufiksima u korpusu sam pronašla i potvrde za sufiks *-nje*.

-ac

Sufiks *-ac* može označavati osobu koja vrši neku radnju ili posjeduje neku osobinu, stanovnika nekoga mjesta, predmet i sl (Barić i sur. 2005: 306), a Mihaljević navodi primjere *komodorac*, *kompatibilac*, *kompjutorac* i *personalac* (Mihaljević 1990: 78).

Kompjutorac se ne pojavljuje u korpusu *Bugovih* pričaonica, *kompatibilac* ima samo nekoliko pojavnica, a *komodorac* ih ima pedesetak. Logično je da se *komodorac* ne pojavljuje često jer je riječ o zastarjeloj tehnologiji (*Commodore*) koje se sjećaju samo stariji korisnici.

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađene su sljedeće potvrde:

- ***blizzardovac*** (žarg.) – zaposlenik studija za izradu igara Blizzard; potvrđen je i rjeđi oblik ***blizardovac***
A Blizzardovci se velikom većinom kupaju u novcima zbog takvih kao ti.
- ***casualac*** (žarg.; od engl. *casual*) – igrač koji igra samo povremeno i iz razonode
Tipičan WG, casualcima i novim igračima daj sve, nama detonation flags...
- ***crytekovac*** (žarg.) – zaposlenik studija za izradu igara Crytek
Kasnije su Crytekovci pod okriljem EAa napravili "novu" igru.
- ***dajsovac*** (žarg.) – zaposlenik studija za izradu igara EA DICE
Ovim putem želim Dajsovcima uručiti nagradu za morone godine.

- **dualac** (žarg.) – dvojezgreni procesor (engl. *dual-core*)
On nekom spominje dualce krajem 2016. godine, dobro da mu nisi rekao da floppy kupi.
- **integrirac** (žarg.) – ugrađeno pojačalo zvuka
Našao ovu ponudu na njuški (najači njihov integrirac)...
- **intelovac** (žarg.) – osoba koja cijeni i kupuje procesore proizvođača Intela
Zato intelovci bolje kotiraju jer intel ima bolje single core performanse zbog superiornije strukture proca.
- **inžinjerac** (žarg.) – lik klase *Engineer* u serijalu igara *Battlefield*; potvrđen je i oblik **inženjerac**
Daj inžinjercu m16 i dosta ljudi će igrati inženjerca.
- **koaksijalac** (žarg.) – koaksijalni kabel
Jedini kabeli koji se spajaju na njega su UTP-ovi i koaksijalac.
- **multifunktionalac** (žarg.) – pisac koji ujedno može kopirati i skenirati dokumente
Ima nekih tema s preporukama printera, ali imam ja sad još malo konkretnije pitanje: prijedlog multifunktionalca koji ima i ladicu za cd/dcd label print.
- **multimedijalac** (žarg.) – korisnik koji voli konzumirati ili stvarati multimedijalna djela
Ali tu ih je spasio fanatizam Mac fanboya i multimedijalaca koji su ipak na vrijeme dobili svoj Photoshop i ostalo.
- **sistamac** (inf.) – administrator sustava
E sad, posto ne mozemo bez sistemca, zaposli moj sef nekog eskternog frajera...
- **univerzalac** (žarg.) – uređaj koji se može spojiti s bilo kojim odgovarajućim uređajem (punjač, daljinski upravljač i sl.)
Ima netko daljinski ili nekog jeeftinog univerzalca za njega?
- **virtualac** (žarg.) – virtualni stroj
...starije igre se mogu igrati u virtualcu ali može biti polu-igrivo...

Sufiks *-ac* pokazao se plodnim za nastanak žargonskih imenica (iznimka je jedna potvrda razgovorne prirode, *sistamac*). Nazivi za vrste uređaja i periferije (npr. *dualac*, *integrirac*, *koaksijalac*, *virtualac*) imaju najveću čestocu, no i ostali su nazivi relativno dobro zastupljeni, uz iznimke naziva *multifunktionalac* i *multimedijalac* koji imaju samo nekoliko pojava.

Nazivi koji označuju osobe (*blizzardovac, crytekovac, intelovac*) uglavnom se pojavljuju u množini jer je riječ o metonimiji (npr. izraz *blizzardovci* zapravo predstavlja cijelu tvrtku). Mnogi su nazivi (*blizzardovac, casualac, crytekovac, dajsovac, dualac, intelovac*) prilagođeni od engleskih osnova.

-acija

Mihaljević za sufiks *-acija*, kojim imenice nastaju od glagola na *-irati*, navodi potvrde *kompjutorizacija* i *kompjuterizacija* (Mihaljević 1990: 79), koje imaju izrazito slabu čestoću u korpusu *Bugovih* pričaonica (*kompjutorizacija* ima jednu, a *kompjuterizacija* pet pojavnica). Pronađen je tek jedan dodatni primjer:

- ***piratizacija*** (*inf.*) – piratstvo; skidanje i uporaba intelektualnoga digitalnog vlasništva bez plaćanja

*To nije **piratizacija** jer sam to već čuo dosta puta pa me zanima????*

Imenica *piratizacija* ima relativno velik broj korpusnih pojavnica i dobro je usvojena u korisničkoj komunikaciji. Sufiks *-acija* može se smatrati neplodnim pri nastanku domaćih računalnih naziva, no pronađen je velik broj potvrda na *-acija* koje ne pripadaju domaćoj tvorbi nego prihvaćanju internacionalizmima. Detaljnije su obrađene u potpoglavlju o terminologizaciji.

-ač

Imenice na *-ač* u pravilu označuju vršitelja radnje (Barić i sur. 2005: 307), a Mihaljević navodi velik broj potvrda: *birač, brojač, bušač, crtač, čitač, davač, dodavač, držač, meljač, nosač, oblikovač, odašiljač, opisivač, oslobađač, otkrivač, označivač, pisac, pokazivač, preinačivač, prekidač, preokretač, pretvarač, prilagođivač, primač, programirač, provjeravač, punjač, raspodjeljivač, raspoređivač, razdvajač, sakupljač, štampač, tiskač, tumač, upisivač, upravljač, uređivač, uspoređivač* i *zbrajač* (Mihaljević 1990: 80–81).

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su izrazi: *birač, brojač, crtač, dodavač, držač, nosač, odašiljač, pisac, pokazivač, prekidač, pretvarač, primač, provjeravač, punjač, sakupljač, štampač, tiskač, tumač, upisivač, upravljač, uređivač, uspoređivač* i *zbrajač*. Valja

napomenuti da mnogi od njih ili nemaju računalno značenje ili nemaju računalno značenje koje navodi Mihaljević (1990.).

Imenice *birač*, *crtič*, *dodavač*, *sakupljač* i *tumač* u potpunosti su izgubile računalni prizvuk i u korpusu Bugovih pričaonica imaju značenja *glasač na izborima*, *umjetnik*, *nogometni igrač*, *osoba koja prekomjerno gomila stvari* te *osoba koja prevodi s jednog jezika na drugi*.

Imenica *davač* u korpusu se u računalnome smislu pojavljuje samo jedanput, u sintagmi *davač impulsa*, ali ne i u značenju koje navodi Mihaljević *davač takta*. U tome se svojstvu isključivo pojavljuje engleski izraz *clock*.

Primač ima samo pet pojava. Pritom se ne pojavljuje u sintagmi *primač podataka* koje navodi Mihaljević nego *primač televizijskih kanala*.

Imenica *punjač* ima izrazito visoku čestoću (više od 8 000 pojava), no ne pojavljuje se u značenju *loader* koje navodi Mihaljević nego u značenju *punjač za fizičke uređaje* (najčešće mobilne).

I imenica *upisivač* jako se često pojavljuje (više od tri tisuće pojava), no ne u značenju *encoder* nego kao upisivač podataka na CD/DVD. Isti je slučaj s imenicama *nosač* i *držač*, koje više ne označuju *nosač papira* i *držač kartica*, nego *nosač* i *držač ekrana*, televizora i sl.

Upravljač se pojavljuje relativno često, no ne u značenju koje navodi Mihaljević (*controller*), nego u sintagmi *daljinski upravljač*, dok se za značenje koje navodi Mihaljević koriste *controller* i *kontroler*.

Brojač se više ne odnosi na *brojač vrpce* nego na mjerenje i prikaz računalnih (npr. brojač sličica u sekundi, engl. *FPS counter*) i stvarnih (npr. brojač koraka, engl. *step tracker*) statistika, kao i naziv za brojač u računalnome programu (engl. *counter*).

Pretvarač je zadržao značenje *adapter* (strujni pretvarač), no ne i *encoder*. U korpusu je za drugo značenje čest izvorni engleski izraz *encoder*, kao i prilagođena inačica *enkoder*.

Pokazivač je zadržao značenja prikaza neke vrijednosti (*display*, npr. pokazivač stanja baterije), naznake lokacije (*indicator*, npr. pokazivač miša) i programske reference (Mihaljević navodi kao *designator*, ali danas izraz *pokazivač* pokriva i engl. *pointer*).

Odašiljač (engl. *transmitter*) još je jedna imenica koja je zadržala značenje koje navodi Mihaljević, od dijela elektroničkoga sklopa do vanjskoga odašiljača signala. Isto vrijedi i za izraz *pisač*, iako *printer* ima mnogo veću čestoću. Zadržao se i *štampač*, iako ima mnogo manje pojava od ostalih naziva za *pisač*. Prisutan je i *tiskač* sa samo tri pojava.

Uređivač je zadržao značenje *editor*, koje je s obrade teksta prošireno i na obradu slike i zvuka. U korpusu je ipak mnogo češći engleski naziv *editor*.

Provjeravač, uspoređivač i zbrajač imaju samo po jednu pojavnicu i to ne u značenju *osoba koja provjerava, tape comparator i adder*.

Halonja u svojem korpusu pronalazi dvije potvrde imenica na *-ač*: *kompač* i *pekač*, izraze nastale od imenske osnove *komp* i glagolske osnove *pek-* (Halonja 2006: 83). Obje su potvrde prisutne i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Od drugih su primjera pronađeni:

- ***bumpač*** (žarg. od engl. *bump* – udariti, sudar) – odnosi se na slanje poruke s ciljem osvježavanja teme i privlačenja pažnje drugih korisnika, npr. ako autor teme nije dobio željeni odgovor
"Ako ima zainteresiranih za razmjenu, ponude na PM." – bumpač
- ***čitač*** (std.) – uređaj koji očitava i/ili prikazuje određene vrste podataka; potvrđen je i oblik *e-čitač*²⁸ koji se odnosi na knjige
Inače jako dobar potez Sony da BD izdanje izda skuplje za 100 USD kada znam oda proizvodnja BluRay čitača ne košta ni 10 USD :-D
- ***djutač*** (žarg.; od engl. *duty*) – serijal računalnih igara *Call of Duty*; pojavljuje se samo u sintagmi *kol of djutač*
Bolje ti zemi ljepo kol of djutač ili neki bum-bum fps pa eto ti zabave...
- ***fejsač*** (žarg.) – društvena mreža Facebook
upogoni ga android 4.0.3, ima predinstalirane aplikacije za fejsač, tvitač i google+...
- ***gimpač*** (žarg.; od engl. pokrate *GIMP – GNU Image Manipulation Program*) – program za grafičku obradu
to što je sudjelovao u grubu nije 'atest' za relevantnost dal je neki gimpač bolji nekome za nešto...
- ***horač*** (žarg.; od imenice *horor*) – žanr računalne igre s tematikom horora
Ridge racer 7 (sport) ima , Condemned2 (akcija) ima, fifa street (nogač) ima ,Resident evil 5 (horač) ima, Eto jedino assasin nema, uglavnom uvališ se u fotelju i piči .

²⁸ Riječ je o polusloženici pa se u prikazu brojevanih podataka neće smatrati primjerom prefiksacije sa sufiksom *-ač* nego primjerom polusloženice.

- **instač** (žarg.) – društvena mreža Instagram
Ostatak je ekipa kojima je bitno kako mob izgleda na stolu na kavi i kakve fotke pravi za Instač.
- **iPhonač** (žarg.; od engl. *iPhone*) – marka mobilnog uređaja
za iPhonače – Grisly Manor – odlična avanturica, kratka ali čeka se nastavak.
- **konkvač** (žarg.; od engl. *conquest*) – osvajački pohod; modus igranja u serijalu *Battlefield*
Prvo oružje u inženjerskoj klasi mi je ACWR, a mod koji najviše igram je veliki konkvač.
- **kriptač** (žarg.; od engl. *crypto*) – kriptovaluta
jedan poznanik mi šalje fotke kak si je piknul 6 komada 3060tki sad za malo rudarenja sastrane, jel... jer kriptači su eto ponovno profitabilni.
- **lapač** (žarg.; od engl. *laptop*) – prijenosno računalo
Bok ekipa, imam lapača HP Probook 4710s starog nešto više od dvije godine i u zadnjih 2-3 mjeseca ima problema s bluetoothom.
- **linkač** (žarg.; od engl. *link*) – poveznica
svi cod Modern warfer-ovi sa DLC om na popustu sve za 50% off – linkač
- **mobač** (žarg.; od žargonizma *mob*) – mobilni uređaj
Ehh sad da mi je još probati Xiaomi MI Note 10, u procesu sam kupovine mobača i samo me još on zanima uz ova dva.
- **monkač** (žarg.; od engl. *monk* – redovnik) – klasa lika u nekim računalnim igrama
I Monkač ide na nerf tak da razumijem frustraciju
- **montač** (žarg.) – monitor
djaba mu kad ima 60hz monitor, trk po 120hz montač i onda je taman za minimum!
- **nitrač** (žarg.; od engl. *Nitro*) – naziv za seriju prijenosnih računala
ako imaš nitrača u 17" verziji, u tom slučaju je potrebno vaditi matičnu ploču kako bi se mogao ugraditi m.2 ssd, i taj je posao najbolje prepustiti serviseru.
- **pentač** (žarg.) – mikroprocesor serije *Pentium* proizvođača Intela
taj celeron je slab, atom, drugi je jači (pentač).. tj 'pravi' PCjevski cpu ne osakaćen chip kao konj s tri noge na utrci..

- **snimač** (*std.*) – uređaj koji pohranjuje podatke na digitalni medij
Znači, kad me frustracija prođe, slijedi mi nabava recivera, suba i LG blu-ray snimača u komp.
- **trafač** (*žarg.*) – transformator
... pa su dečki iz trgovine "uzeli" stvar u svoje ruke i zapravo ukrali originalni engleski trafač iz uređaja i ugradili neki no name.
- **tvitač** (*žarg.*) – društvena mreža Twitter
ja sam imal original instaliran fejs i tvitač
- **usmjerivač** (*std.*; od glagola *usmjeriti*) – uređaj koji usmjerava podatkovne pakete na mreži (*engl. router*)
Danas najčešće govorimo o usmjerivačima u IP mrežama...
- **ubrzivač** (*std.*; od glagola *ubrzati*) – računalna sastavnica ili programska podrška koja pojačava izvedbu druge sastavnice ili računalnoga sustava
Jesam, izvadim pci ubrzivač i prebacim na integrušu ništa.
- **zombač** (*žarg.*) – zombi; vrsta neprijatelja u nekim igrama
A ne znam, čini mi se da ne bude najbolje, jer evo pogledao sam trailer gore iznad tvog post-a sa zombacima, i sve dobro kad odjednom zombač baca šipku!!

Standardnojezični izrazi *čitač* i *snimač* relativno su dobro prihvaćeni u korisničkoj komunikaciji. *Snimač* ima 885 pojava, a *čitač* otprilike 2 700. *Usmjerivač* i *ubrzivač* nemaju mnogo pojava u korpusu (ukupno manje od sto), za razliku od svojih istoznačnica *router* (više od 33 000) i *akcelerator/accelerator* (ukupno gotovo tristo pojava).

Dok su neki od navedenih žargonizama neutralni i jedina im je svrha olakčati tipkanje (npr. *mobač*), druge korisnici namjerno odabiru radi postizanja sarkastičnoga, dramatičnoga ili humorističnoga učinka (npr. *okazionalizam*²⁹ *kol of djutač*). I neki se drugi izrazi pojavljuju samo jedanput ili samo u porukama pojedinih korisnika, npr. *fejsač*, *gimpač*, *horač*, *infač*, *iPhonač* i *trafač*.

-(j)ača

²⁹ U literaturi postoje različite definicije naziva *okazionalizam*, a u svojoj analizi primjenjujem kriterije koje navodi B. Štebih Golub: "novotvorene riječi [...] koje su u našem korpusu potvrđene samo jednom i to zbog postizanja određenih stilskih efekata" (Štebih Golub 2016: 38).

Sufiksima *-ača* i *-jača* imenice nastaju od pridjevske tvorbene osnove (Halonja i Mihaljević 2012a: 72). Riječ je o sufiksima slabe plodnosti koji mogu poslužiti i za tvorbu pejorativno obilježenih imenica (Barić i sur. 2005: 312). Mihaljević navodi samo potvrdu *zapijnjača* (Mihaljević 1990: 81), koja nije pronađena u korpusu *Bugovih* pričaonica.

U Halonjinu su korpusu prisutni žargonizmi *matičnjača* (od naziva *matična ploča*) i *zvučnjača* (*zvučna kartica*) (Halonja 2006: 85–86). Navedene se imenice pojavljuju i u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali jako rijetko: *matičnjača* samo deset puta, a *zvučnjača* samo jedanput. Mnogo su češći izrazi *matična ploča* (gotovo 9 500 pojavnica) i *zvučna kartica* (gotovo 2 500 pojavnica).

Pronađene su i sljedeće nove potvrde istoga tvorbenog načina (sve žargonski nazivi):

- ***asrokača*** – matična ploča proizvođača ASRocka; potvrđen je i oblik ***azrokača***
Asrokača ne podržava Renoir APU, dakle službeno ili neslužbeno i dalje to je šipak.
- ***besplatnjača*** (od pridjeva *besplatan*) – programska podrška ili digitalna usluga koja je dostupna besplatno
*Druga je GPL, dobro znana svima **besplatnjača**.*
- ***grafača*** (od imenice *grafa*) – grafička kartica
*...možda jednom poželim jaču **grafaču** pa da ne moram o tome voditi računa...*
- ***običnjača*** (od pridjeva *običan*) – računalna sastavnica koja ima prosječne specifikacije
*jbga, sve ovisi koje grafe gledaš u tom testu – kao što vidiš u usporedbi je 2070s **običnjača** i još jedna od gige neocana...*
- ***oftopnjača*** (od engl. *off-topic*, nevezano) – poruka koja nije povezana s temom rasprave
*Evo da ne bude totalna **oftopnjača** ja već neke 2.5-3 godine imam Vivax TV u jednoj od soba, radni bez ikakvih problema.*
- ***pasivnjača*** (od pridjeva *pasivan*) – grafička kartica s pasivnim hlađenjem
*...gaming x je nečujna ili bar najtiša grafa ikad prema mnogim recenzentima (osim onih **pasivnjača** naravno)...*
- ***plastičnjača*** (od pridjeva *plastičan*) – plastično kućište uređaja
*Ono, pazi koliko se igraš i koliko se **plastičnjača** zagrijala*
- ***polovnjača*** (od pridjeva *polovan*) – rabljena računalna sastavnica
*jednostavno lud si ako u 11 mjesecu 2010 godine das 1600kn za karticu iz serije 200, dobro da je neka **polovnjača** jeftina, ali ovako, definitivno gtx 460.*

- **referentnjača** (od pridjeva *referentni*) – referentni model neke računalne sastavnice, najčešće grafičke kartice; potvrđen je i oblik **referentača**
Keep in mind da je ovo referentnjača na stock clockovima vs jbne SSC 970 u SLI koja je brutalno OCana.
- **vodenjača** (od pridjeva *voden*) – vodeni hladnjak za računalo
Prava vodenjača zahtjeva velike ili visoke investicije tako da većina nas ostaje na čim kvalitetnijem zračnom hlađenju iz znamo svi kojih razloga.

Sve su potvrde žargonizmi, pa se može zaključiti da sufiks ne pogoduje nastanku standardnojezičnih naziva. U korpusu su pronađene samo tri izvedenice na sufiks *-ača*, a sufiks *-jača* relativno je plodan, no riječ je o imenicama slabe čestote koje se nerijetko pojavljuju tek jedanput ili dvaput.

-(a)čina

Navedeni sufiks uglavnom nosi pogrđan prizvuk (npr. *deračina*, *sprdačina* i sl.) (Halonja i Mihaljević 2012a: 70). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja u svojem korpusu pronalazi primjere *pucačina* (od standardnojezične osnove *pucati*) i *tabačina* (od žargonizma *tabati*) (Halonja 2006: 85).

Obje su imenice prisutne u korpusu *Bugovih* pričaonica, iako je *tabačina* relativno rijetka i ima manje od 30 ukupnih pojavnica. Od ostalih žargonizama pronađeni su:

- **bugčina** (od engl. *bug*) – programska pogreška; potvrđen je i oblik **bagčina**
dogodila mi se BUGČINA a ne bug prilikom jednog poziva (prilažem fotku)
- **čiterčina** (od engl. *cheater*) – igrač koji vara u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **cheaterčina**
ja isto dajem ruku u vatru da je lik iz gifova čiterčina.
- **ganjačina** (od glagola *(na)ganjati*) – utrkivanje u igri
Inače GRID i ganjačina do bola, GTR2 rules.
- **koljačina** (od imenice *koljač*) – igra (najčešće ratne tematike) usmjerena na ubijanje neprijatelja ili drugih igrača
Mafia 2 je isto bila "sam protiv svih" koljačina, uz eleganciju i respect naravno.

- **mobitelčina** (od imenice *mobitel*) – performantan mobilni uređaj
Uzeo sam OPO 64GB, jučer, koja mobitelčina :)
- **monitorčina** (od imenice *monitor*) – velik i/ili kvalitetan zaslon
Danas mi stigo,, MONITORČINA IPO!!
- **peglačina** (od glagola *peglati*) – brza i/ili kvalitetna izvedba nekog uređaja
FX8320 za 750HRK ili 2500K za slične novce, polovnjača ploča, OC 4.2GHZ i lagano peglačina sa nekim strojem od grafe u DX12.
- **sakupljačina** (od glagola *sakupljati*) – dosadno ili dugotrajno sakupljanje predmeta u igri
Nema mi ništa gore nego to grindanje, glupa sakupljačina predmeta samo da se može reći – eto, igra ima hrpu sadržaja
- **trkačina** (od imenice *(u)trka*) – igra s tematikom utrka
Dobra trkačina, Racedriver GRID 2 free na humblebundleu
- **ubijačina** (od glagola *ubijati*) – igra u kojoj je glavni cilj ubijati neprijatelje ili druge igrače
Meni dodje super da se odmorim malo od kojekakvih ubijačina i duuugih strategija
- **vozačina** (od imenice *vozač*) – igra s tematikom utrka
...ja na svom u2311h sa 8ms igram od fps-ova preko vozačina, šta me god volja...

Sufiks *-(a)čina* pokazao se relativno plodnim za postanak žargonizama u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali pronađeni nazivi uglavnom nemaju visoku čestocu, a neki imaju samo po jednu ili dvije potvrde (*ganjačina, sakupljačina, vozačina*). U korpusu nisu potvrđeni standardnojezični nazivi na *-(a)čina*, što ne čudi s obzirom na često pogrđnu prirodu toga sufiksa.

-aj

Sufiks *-aj* sudjeluje u tvorbi radnih imenica (Barić i sur. 2005: 324). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi primjere *složaj* (za engl. *stack*) i *obličaj* (za engl. *format*) (Mihaljević 1990: 81). U korpusu *Bugovih* pričaonica nisu pronađene ni potvrde tih imenica ni druge potvrde, pa se može zaključiti da je sufiks *-aj* neplodan.

-ak

Sufiks *-ak* najčešće tvori imenice sa značenjem nositelja osobine (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi primjere, a Mihaljević kao primjer navodi imenicu *osmak* (za *bajt*, od engl. *byte*) (Mihaljević 1990: 82), koja nije potvrđena u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađena je i sljedeća potvrda:

- **priključak** (*std.*) – fizički utor za spajanje elektroničkih uređaja
Spliteri se i koriste za više ventilatora na jedan konektor ali onda imaš iste okretaje za ventilatore spojene na isti priključak.

Naziv *priključak* u korpusu ima otprilike 5 800 pojavnica i može se smatrati dobro usvojenim.

-alija

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi primjer *periferalija* koji se najčešće pojavljuje u množini (Mihaljević 1990: 82). Taj se izraz u korpusu *Bugovih* pričaonica pojavljuje samo dvaput, a od ostalih su primjera pronadjeni sljedeći razgovorni nazivi:

- **digitalija** – digitalni uređaji ili sadržaji
Ja se jos uvijek nostalgicno drzim i vise volim fizicka izdanja igara, nego ove moderne digitalije.
- **optikalija** – optički kabeli
Optikalija još nije došla u Županju :(
- **vizualija** – grafički prikaz (najčešće u igrama)
Nisu next-gen vizualije,ali atmosfera po screenshotovima,arhitektura,storyline i ogromna kolicina truda ulozena...

Optikalija ima samo pet pojavnica i pojavljuje se samo u jednini, a ne u očekivanome množinskom obliku *optikalije*. Naknadnom je provjerom utvrđeno da sve pojavnice pripadaju porukama istoga korisnika, što objašnjava odudaranje od očekivanoga uzorka. S druge strane, *digitalija* i *vizualija* imaju veći broj pojavnica u porukama različitih autora i očekivano se pojavljuju u množini.

-aljka

Halonja (2006.) ne navodi primjere, a Mihaljević navodi potvrde *crtaljka*, *kazaljka*, *pisaljka* i *tiskaljka* (Mihaljević 1990: 82). Od njih je u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđen samo naziv *kazaljka* s dvjestotinjak pojava, no ne u značenju *indicator* ili *pointer* koje navodi Mihaljević, nego kao kazaljka na satu (najčešće pametnome satu). Nisu pronađeni primjeri drugih naziva na *-aljka*, pa se može zaključiti da je sufiks *-aljka* neplodan.

-ar

Sufiks *-ar* najčešće označuje vršitelja radnje (Barić i sur. 2005: 330). Kod Halonje (2006.) nema potvrda, a Mihaljević navodi primjere *informatičar*, *analitičar*, *bibliotekar* i *računar* (Mihaljević 1990: 83), od kojih su u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni svi osim *bibliotekar*. Najmanje pojava ima *analitičar* (šezdesetak), *informatičar* ih ima gotovo šesto, a najviše pojava (više od dvije tisuće s kvačicom i više od četiri tisuće bez kvačice) ima *računar*. Navedeni naziv nije u skladu s hrvatskim jezikom, a valjda napomenuti da je standardnojezični naziv *računalo* višestruko češći u korpusu (više od 55 000 pojava). Od dodatnih su primjera potvrđeni samo ustaljeni standardnojezični nazivi *elektroničar* i *elektrotehničar*, pa se može zaključiti da sufiks *-ar* nije osobito plodan.

-ara

Sufiks *-ara* uglavnom sudjeluje u tvorbi imenica za biljke i mjesta (Barić i sur. 2005: 330–331). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević pronalazi primjer *datara* u značenju *baza podataka* (Mihaljević 1990: 83). Izraz nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica, a pronađen je tek jedan dodatni primjer relativno visoke čestote:

- ***njubara*** (žarg.; od engl. *newbie*) – početnik ili neiskusna osoba
Njubara sam u ovom svijetu, sa rudarenjem sam počeo prije cca 3 mjeseca...

Naziv *njubara* u korpusu je zastupljen s petstotinjak pojava, no sufiks se pokazao neplodnim za nastanak imenica.

-aš

Sufiks *-aš* najčešće sudjeluje u tvorbi imenica koje označuju vršitelja radnje (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi potvrde. Mihaljević navodi potvrde *hardveraš*, *kompjutoraš*, *kompjuteruš* i *softveraš* (Mihaljević 1990: 83–84), a svi se navedeni izrazi nalaze i u korpusu *Bugovih* pričaonica, no nemaju osobito veliku čestocu.

Pronađene su i sljedeće potvrde:

- **3Daš/3D-aš** (žarg.) – netko tko se bavi 3D grafikom
neki developer ili 3Daš je mogao krenuti sa Ryzenima 1600 ili 1700 i 32GB.
- **androidaš** (žarg.) – netko tko posjeduje uređaje s operativnim sustavom *Android* ili razvija aplikacije za taj operativni sustav
ne, ja sam androidaš i po defaultu nisam baš najinteligentniji i zato ne očekuj od mene previše
- **backendaš** (žarg.) – osoba koja radi na razvoju programske podrške na poslužiteljima; potvrđen je i oblik **bekendaš** sa samo jednom pojavnicom
Traže se backendaši (php), frontendaši (javascript, jquery, css, html), seniori, juniori, svi.
- **forumaš** (inf.) – korisnik pričaonice
Ako ti 100kn ne igra ulogu, prema čitanju forumaša to je jedan od najboljih SSD diskova.
- **frontendaš** (žarg.) – osoba koja radi na razvoju programske podrške na klijentima
Usput, ima kakav iskusni frontendaš ovdje?
- **intelaš** (žarg.) – netko tko voli i/ili posjeduje Intelove procesore
Vežano za to da sam intelaš ili Nvidijaš, nick na ovom forumu sam dao po svojoj najboljoj kartici ikada...
- **kanteraš** (žarg.) – igrač *Counter Strikea*
Javite se kanteraši da bacimo koju :)
- **konzolaš** (žarg.) – netko tko voli igraće konzole
Biće valjda nešto od njega, do novog bf-a možda izađe in njub faze, ipak je on preobraćeni konzolaš.

- **linuxaš** (žarg.) – korisnik operativnog sustava *Linux*; potvrđen je i manje čest oblik **linuksaš** te **linux-aš** sa samo 5 pojava
Ima li ovdje koji linuxaš da je dobro upoznat sa aplikacijom ksysguard na opensuse ?
- **nvidijaš** (žarg.) – osoba koja voli i/ili posjeduje Nvidijine grafičke kartice
Ja bih uzeo HD5770(tišina,dx11), HD4890 (trun jača,ali se grije više itd.) ili ako si nvidijaš GTX260.
- **sistemaš** (žarg.) – administrator sustava
Doduše, ti si sistemaš pa imaš vjerojatno neka saznanja koja ja nemam.
- **vektoraš** (žarg.) – osoba koja izrađuje vektorske grafike
E da pitam ako znate, jel ima neka hrvatska stranica gdje se okupljaju vektoraši i gdje ima tutova itd ?

Najveću čestocu ima naziv *forumaš* s otprilike 6 300 pojava. Od ostalih su naziva neki donekle usvojeni (npr. *konzolaš* s tristotinjak i *linuxaš* s otprilike 140 pojava), dok drugi imaju slabiju čestocu. *3Daš/3D-aš*, *kanteraš* i *vektoraš* u korpusu imaju samo nekoliko pojava po nazivu.

Može se zaključiti da je sufiks *-aš* u korpusu relativno plodan pri nastanku imenica, osobito žargonizama.

-ator

Mihaljević pronalazi primjer *programator* (Mihaljević 1990: 84), koji ima otprilike 290 pojava u korpusu *Bugovih* pričaonica i zadržao je značenje sprave za regulaciju koje navodi Mihaljević. Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a u korpusu nisu pronađene ni druge potvrde koje pripadaju domaćoj tvorbi, no pronađen je veći broj internacionalizama (npr. *administrator*) koji su obrađeni u poglavlju s terminološkom analizom.

-ba

Sufiks *-ba* sudjeluje u tvorbi glagolskih imenica (Barić i sur. 2005: 331). Halonja (2006.) ne navodi primjere, a Mihaljević navodi primjer *napudba* kao zamjenu za *softver* (Mihaljević

1990: 84). Taj se naziv ne pojavljuje u korpusu, a pronađeni su još ustaljeni standardnojezični nazivi *izvedba* (za engl. *performance*) s otprilike 2 200 pojavnica i *naredba* (za engl. *command*) s više od 5 000 pojavnica.

-ca

Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi samo jednu potvrdu s dvjema inačicama: *mp3ca/mp3-ca* (Halonja 2006: 83–84). Naziv je potvrđen i u korpusu *Bugovih* pričaonica, gdje je inačica sa spojnicom otprilike triput češća od inačice bez spojnice (prva ima 90-ak, a druga 30-ak pojavnica).

Od imenica s istom tvorbom pronađeni su žargonizmi *PS3-ca* (*Playstation 3*, igraća konzola) i *ATI-ca* (prema imenu tvrtke ATI, sada već bivšega proizvođača grafičkih kartica). Dok je *ATI-ca* potvrđena i u oblicima *ATICA* i *atica*, *PS3-ca* se isključivo pojavljuje u obliku sa spojnicom.

Zanimljiva je i pojava oblika *RTX-ca* koji nije prilagođen hrvatskomu jeziku, kao i imenica u kojima nastavak *-ca* zamjenjuje *-ica* u brojevima, npr. *Win7-ca* (*sedmica*), *i5-ca* (*petica*), *Windows 98-ca* (*osmica*). Navedeni se primjeri za potrebe brojčanoga prikaza neće smatrati potvrdama izvedenica sufiksom *-ca*.

-(n)ica

Riječ je o izrazito plodnome sufiksu koji najčešće sudjeluje u tvorbi imenica koje označuju ženske osobe (Barić i sur. 2005: 330), a Mihaljević u svojoj analizi navodi sljedeće potvrde: *datnica*, *povratnica*, *priključnica*, *sabirnica*, *mikrosabirnica*, *spremnica*, *uređenica*, *dvojnica*, *hardverašica* i *softverašica* (Mihaljević 1990: 84–85). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđene su *prikaljučnica* i *sabirnica* u značenju koje navodi Mihaljević, pri čemu *sabirnica* ima izrazito veliku čestoću s više od 2 500 pojavnica. U korpusu se nalazi i *povratnica*, ali ne kao tipka *return*, nego u značenju poštanske povratnice pri slanju i primanju paketa. Pronađena je i jedna pojavnica za izraz *dvojnica*, ali ne u značenju *bit* koje navodi Mihaljević, nego kao glazbalo.

Halonja u svojoj analizi navodi žargonizme *gainwardica*, *matroxica* i *igrica*, pri čemu su tvorbene osnove prvih dviju imenica imena proizvođača grafičkih kartica (Halonja 2006: 84).

Sve su tri imenice potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica, u kojem je također prisutan velik broj žargonskih izvedenica od vrsta, modela ili serija grafičkih kartica te njihovih proizvođača:

- *AMD-ica* (od engl. pokrate *AMD – Advanced Micro Devices*)
- *Asrockica/ASRockica/ASRock-ica/asrock-ica* (od engl. *ASRock*)
- *ASUS-ica/asusica* (od engl. *ASUSTek Computer Inc.*)
- *devilica* (od engl. *Red Devil*)
- *Foundersica* (od engl. *Founders Edition*)
- *Foxconn-ica/Foxconnica* (od engl. *Foxconn Technology Group*)
- *Geforce-ica/gf-ica/geforsica* (od engl. *GeForce*)
- *Gigabyte-ica/Gigabajtica* (od engl. *Gigabyte Technology*)
- *GTX-ica/GTXica/gtxica/ENGTX-ica* (od engl. pokrate *GTX – Giga Texel Shader eXtreme*)
- *Hawkica* (od engl. *HAWK*)
- *intelica* (od engl. *Intel*)
- *Phoenix-ica/Phoenixica/phoenixica* (od engl. *Phoenix*)
- *POV-ica* (od engl. pokrate *POV – Point of View*)
- *Powercolorica/powercolor-ica* (od engl. *PowerColor*)
- *RTX-ica/RTXica/rtxica* (od engl. pokrate *RTX – Ray Tracing Texel eXtreme*)
- *SOCica* (od engl. pokrate *SOC – Super OverClock*)
- *VaporX-ica* (od engl. *Vapor-X*)
- *VTX-ica/vtxica* (od engl. *VTX3D*)
- *Windforce-ica/windforceica* (od engl. *Windforce*)
- *XFx-ica* (od engl. *XFx Inc.*)
- *Zotac-ica/Zotacica* (od engl. *ZOTAC*)

Pronađene su i sljedeće izvedenice od naziva serija matičnih ploča, također žargonski nazivi:

- *Abit-ica/ABIT-ica* (od engl. *ABIT*)
- *Crosshair-ica* (od engl. *Crosshair*)
- *Meg-ica* (od engl. *MEG*)
- *nFORCE-ica* (od engl. *nForce*)

Od ostalih izvedenica nastalih od pokrata potvrđeni su sljedeći žargonski nazivi:

- **DGX-ica** (od engl. pokrate *DGX*) – naziv serije zvučnih kartica
- **E6700-ica** – naziv serije procesora
- **LED-ica/LEDica/ledica** (od engl. pokrate *LED* – *Light-Emitting Diode*) – svjetlosna dioda
- **SIMica** (od engl. pokrate *SIM* – *Subscriber Identity Module*) – kartica za identifikaciju na komunikacijskim mrežama

Za žargonske imenice nastale od pokrata (npr. *AMD*) u većini su slučajeva potvrđeni i oblik sa spojnicom i oblik bez nje, kao i pisanje cijele riječi malim slovima³⁰.

Osim navedenih imenica pronađene su i žargonske izvedenice od numeričkih ili alfanumeričkih naziva modela grafičkih kartica, procesora, mobilnih uređaja i sl.: *i5-ica/i5ica*, *i7-ica*, *1060ica*, *HD4850-ica*, *S6-ica*, *390x-ica*, *M8-ica*, *E6700-ica*.

Od naziva iz područja računalnih igara pronađeni su sljedeći žargonizmi:

- **archerica** (od engl. *Archer* – strijelac) – klasa u igri
Wizzard i opet mlataraju štapovima, a archerica povlači lukove iz tobolca kojeg nema nigdje.
- **cimalica** (od žargonizma *cimati*) – neizvjestan/strašan trenutak u igri
cimalice su klasične, al na meni su djelovale, kad se samo sjetim onih što se regeneriraju, tu su mi živce pokidali...
- **elfica/elf-ica** (od engl. *Elf* – vilenjak) – rasa u igri
Zežalo nas je kaj nam je ona zenska elfica rikavala najednom skroz brzo.
- **enchantress-ica** (od engl. *Enchantress* – čarobnica) – klasa u igri
Enchantress-ica može jako puno pomoći sa dobrim gearom, ja sam svojoj uspio dići damage na 5.6k, sa buffom preko 6.5k i mogu reći da jako puno znači.
- **igjica** (od imenice *igra*, kao i *igrica*) – naziv za računalnu igru
Hvala na savjetu, ali ništa od toga. Ova igjica je loša i točka.

³⁰ Kao što je već navedeno, oblici s velikim/malim slovima i/ili spojnicom ne smatraju se zasebnim potvrdama za potrebe analize, pa tako *Asrockica*, *ASRockica*, *ASRock-ica* i *asrock-ica* u brojčane podatke ulaze kao samo jedna pojavnica, a ne četiri.

- **jurilica**³¹ (od glagola *juriti*) – igra s automobilskim utrkama
Netko ti je preporučio DriveClub. Isto dobra casual jurilica.
- **likica** (od imenice *lik*) – ženski lik u igri (mocijski parnjak imenice *lik*)
Likica iz Guild Warsa, slikano za wallpaper. XD
- **monkica/monk-ica** (od engl. *monk* – redovnik) – klasa u igri
Monkica ne stigne ni doći do njih već su pomrli, ona samo loota i oživljava me ak me pogodi random vatrena kugla.

Od ostalih su imenica istoga tvorbenog načina pronađene sljedeće:

- **clockerica** (žarg.; od engl. *overclocking*) – matična ploča pogodna za postupke ubrzanja rada; potvrđen je i oblik **klokerica**
Gigabyteica ima UEFI Bios ! Najbolja clockerica, odličan layout. itd
- **cloudica** (žarg.; od engl. *Cloud*) – serija slušalica proizvođača HyperX-a
Prvi put vidim da neko sa Cloudica ide na Logitech, u 99% slucajeva je obrnuto
- **excelica** (žarg.) – tablica za izračun u MS Excelu ili sličnome programu
Glavna svrha je poslovna, pri čemu najzahtjevnije što će radit je vrtit istovremeno hrpetine excelica, tabova, one drive i slično.
- **fajlica** (žarg.; od engl. *file*) – datoteka
meni se ekran ne mice, izbrisao sam neku fajlicu i udem u igru, pocne se trest..
- **futrolica** (inf.) – futrola za mobilni uređaj
...a to ako ti radis negdje gdje ti mob moze past u vodu, imas onih maskica danas i futrolica koje su vodonepropusne.
- **kantica** (žarg.; od imenice *kanta*) – računalo
Molio bih procjenu moje kanticice :-)
- **konfica** (žarg.; od imenice *konfiguracija*) – popis dijelova računala
Frend me zamolio da mu slozim neku konficu...
- **sennheiserice** (žarg.) – slušalice proizvođača Sennheisera (uvijek u množini)
Pretpostavljam da ti Sennheiserice bolje zvuče na mobitelu nego računalu.
- **singlica** (žarg.) – više značenja: 1. igra za jednoga igrača (od engl. *single-player game*); 2. konfiguracija s jednom grafičkom karticom
1. ...inače sam mišljenja da je ultimativno gaming iskustvo zavaljotka u krevet,

³¹ Može se smatrati i da je riječ o metonimizaciji prema žargonizmu *jurilica* koji označuje automobil.

*kontroler u ruke, dobra **singlica**, big screen tv i peri!*

*2. molim te ako je ikako moguće da napraviš neke testove sa cf i **singlicom** tako da vidimo razliku...*

- **skriptica** (žarg.; od imenice *skripta*, prema engl. *script*) – malen računalni program posebne namjene

*Imam **skripticu** koja ga baca u hibernaciju u 02:00 h i to je to.*

- **temica** (inf.; od imenice *tema*) – više značenja: 1. konfiguracija izgleda ekrana (npr. mobilnoga) s posebnom paletom boja; 2. tema u pričaonici

*1. Ima li koja fina miui6 **temica**? :)*

*2. Ali što jest jest – fino se **temica** zakuhala :-))*

- **tipkovnica** (std.) – vrsta ulaznog uređaja s tipkama

*Plus tu su e sports igre, modovi, mis i **tipkovnica**, vise igara i sve to pri tom jeftinije itd.*

- **zujalica** (žarg.; od glagola *zujati*) – više značenja: 1. računalna sastavnica ili uređaj čiji se rad očituje glasnim/iritantnim zvukom; 2. malena elektronička sastavnica čija je svrha proizvesti zvuk zujanja

*1. Ima onih **zujalica** i losijih modela po 1000 e tipa Gigabyte OC i sličnih , ali razlika u cijeni nije neka da bi je slušao ..*

*2. ...i da onda brojim otkucaje na izlazu za piezo **zujalicu** – u ovom slučaju bi morao pronaci neki alpha emitter...*

Može se zaključiti da je sufiks *-(n)ica* izrazito plodan pri tvorbi imenica, osobito žargonizama. Sve su pronađene potvrde osim jedne (*tipkovnica*) tvorene sufiksom *-ica*.

Tipkovnica se jako često pojavljuje, i ima mnogo više pojava od naziva *tastatura*.

Pronađen je velik broj naziva za računalne sastavnice (najčešće grafičke kartice) i ženske likove u igrama, a većina je navedenih naziva stilski neutralna. Neke se izvedenice pojavljuju i u pozitivnome i u negativnome kontekstu, naprimjer imenica *igjica* koja je u korpusu potvrđena i kao odmilica i kao pejorativ.

Zanimljivo je da postoji polarizacija i kod uporabe žargonizma *igrice*. Halonja navodi da je riječ o pogrdnome i (po mišljenju onodobnih igrača) zastarjelome izrazu (Halonja 2006: 85), no u korpusu *Bugovih* pričaonica postoji velik broj primjera u kojima *igrice* ima neutralno značenje. Iako ima i rečenica u kojima je taj izraz uvredljiv i kontrastiran s imenicom *igra* (u

značenju "prave", kvalitetne računalne igre), čini se da je u međuvremenu zadobio većinski neutralan prizvuk.

-(č)ić

Plodni sufiksi *-ić* i *-čić* služe za tvorbu hipokoristika muškoga roda (Barić i sur. 2005: 326), a Mihaljević navodi primjere *kompīć*, *mikrić* i *procesorčić* (Mihaljević 1990: 86–87). Sva su tri naziva potvrđena i u korpusu *Bugovih* pričaonica, no imaju izrazito slabu čestocu. *Procesorčić* ima samo deset pojavnica, *kompīć* ima oko 190 pojavnica no najčešće se pojavljuje u neračunalnome značenju *prijatelj*, a *mikrić* ima samo dvije pojavnice sa značenjima *mikromotor* i *micro-USB utor*, a ne *mikrokompjutor* kako navodi Mihaljević.

U Halonjinu su korpusu potvrđeni žargonizmi *hardić* (od posuđenice *hard* nastale skraćivanjem naziva *hard disk*), *kompīć* (od žargonizma *komp*), *smajlić* (od tuđice *smajl*) i *smješkić* (Halonja 2006: 85). Također u pojmovniku navodi potvrdu *monić* (Halonja 2006: 185) koja nije potvrđena u korpusu *Bugovih* pričaonica. *Hardić* se pojavljuje samo dvaput, *smješkić* nijedanput, a *smajlić* ima oko 230 pojavnica.

I Mihaljević i Halonja navode potvrdu *kompīć*, pa će se ona kao potencijalni prijelazni tip riječi isključiti iz brojčanoga prikaza na kraju potpoglavlja. Valja napomenuti da je u današnje vrijeme riječ isključivo o žargonizmu, što autori i navode u zajedničkoj knjizi (Halonja i Mihaljević 2012a.).

Pronađeni su i sljedeći primjeri naziva za digitalne uređaje i sadržaje:

- **acerčić** (žarg.) – prijenosno računalo proizvođača Acera
*Za te novce našao bi se neki **Acerčić** s boljim performansama sto se tice grafike...*
- **akcić** (žarg.; od pridjeva *akcijski*) – računalna igra s naglaskom na akciju
*od super sci-fi-triler atmosfere su napravili bezvezan **akcić** tako da se 3. ne radujem...*
- **androidić** (žarg.; od engl. *Android*) – vrsta operativnog sustava; također uređaj na kojem se vrti navedeni operativni sustav
*...ne mogu preko njega gledati filmove veće od 3 gige jer moj **androidić** ima samo 8 giga memorije.*
- **asusić** (žarg.) – prijenosno računalo proizvođača ASUS-a
*Pozdrav ekipa, curin **asusić** F5RL se počeo pregrijavati.*

- **athlončić** (žarg.) – procesor serije *Athlon* proizvođača AMD-a
*...zašto kupuješ karticu koja koliko vidim, košta koliko i cijela trenutna konfiguracija?
Nije li ta investicija malko overkill za taj athlončić?*
- **boostić** (žarg.; od engl. *boost*) – više značenja: 1. poboljšanje izvedbe neke računalne sastavnice; 2. virtualna valuta u igri *Need for Speed: World*
1. *Au kakav fini boostić. Dios mio. Malo me prpa jel na reditu prijavljuju dosta bugova, ali ovo obećava.*
2. *Nema bana. Kupi koji boostić i onda ga nikako nema.*
- **bsodić** (žarg.; od engl. pokrate *BSOD – Blue Screen Of Death*) – prikaz na ekranu koji se na operativnome sustavu *Windows* pojavljuje u slučaju kritične pogreške
50:50 šansa da podešavanjem biosa možeš otkloniti bsodić
- **bugić** (žarg.; od engl. *bug*) – više značenja: 1. pogreška ili kvar u računalnome programu; 2. pogreška ili kvar u ponašanju sklopovlja; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **bagić**
1. *Usput na WIn 10 ima još jedan bugić, neovisan o igri.*
2. *Opa evo jutros još jedan bugić, grafa se zbloka bez razloga, ima napade na 0mhz...*
- **bumpić** (žarg.; od engl. *bump* – udariti, sudar) – odnosi se na slanje poruke s ciljem osvježavanja teme i privlačenja pažnje drugih korisnika, npr. ako autor teme nije dobio željeni odgovor
Bumpić i da ponovim uktratko što se traži...
- **bundlić** (žarg.; od engl. *bundle*) – paketi sadržaja u računalnim igrama koji se kupuju za pravi novac ili neku drugu valutu
eh kad bih mogao... a pogotovo onaj lijepi bundlić uffff kriza je nema se :(
- **chiefić** (žarg.) – uređaj proizvođača Chiefteca
Chiefić ima više slotova za ventilatore i bolji je sveukupno!
- **chiterčić** (žarg.; od engl. *cheater*) – korisnik koji vara u računalnoj igri; potvrđen je i oblik **čiterčić**
I kakva je presuda vrhovnog suda ovdje, jel neno chiterčić ili nije? :)
- **coolerić** (žarg.; od engl. *cooler*) – hladnjak za računalne sastavnice; potvrđeni su i oblici **coolerčić** i **kulerčić**
Ne znam što je teško shvatit u tome da je taj stock coolerić sasvim dovoljan da hladi i5-icu...

- **diablič** (žarg.) – serijal računalnih igara *Diablo* ili jedna od igara iz navedenoga serijala
Gotov Diablič na Hellu, sada na Infernu pocinje show :)
- **dronić** (žarg.; od tuđice *dron*, prema engl. *drone*) – letjelica na daljinsko upravljanje
Zgodni dronić, razmišljao sam si i o njemu, ali je odluka ipak pala na ovog kad sam vidio u jednom videu kako ludo leti.
- **duplič** (žarg.; od imenice *duplikat*) – više značenja: 1. drugi primjerak lika u igri, igre u kolekciji i sl.; 2. poruka sa sadržajem koji je već objavljen u istoj temi
1. Zato i nisam igrao jer znam da ću dobiti sve dupliče.
2. Riot valja idiotarije opet. Samo promptno na šit listu i report za duplič.
- **eventić** (žarg.; od engl. *event*) – organizirano okupljanje igrača u igri s ciljem zajedničke borbe ili druženja
Evo ja cu napraviti za slj tjedan neki lipi eventić. Kao nesto prvo online okupljanje ow domacih i onda ROKANJE
- **fajlič** (žarg.; od engl. *file*) – računalna datoteka
Naravno da ga nije enkodirao već je samo izbacio neki fajlič od par kilobajta.
- **falsić** (žarg.; od engl. *false positive*) – stavka koju antivirusni program navodi kao štetnu, ali zapravo je riječ o bezopasnome procesu
Da li si provjerio preostale stavke na VT-u? Sigurno ima još pokoji falsić!
- **fejsić** (žarg.) – društvena mreža Facebook
...znam kakve su one, nisu tip koje išta zanima izvan granica da im šljaka fejsić i youtube
- **filmić** (inf.; od imenice *film*) – više značenja: 1. videouradak objavljen na internetu (snimka igranja računalne igre, najava nove igre i sl.); 2. video isječak koji se prikazuje u sklopu radnje unutar igre
1. Eto nemoram ni kupovat, pogledam filmić od par sati i "prešao" sam igru
2. Ne shvaćam poantu da se u jednom playtrough ne mogu vidjeti sva tri ta filmića jer ne vidim baš da će netko tri puta igrati ovo ispočetka.
- **folderić** (žarg.; od engl. *folder*) – računalna mapa; potvrđen je i oblik **folderčić**
ideš mišem do folderića SubRip---dva puta klikneš na njega i ponovo ti se otvori prozor.

- **fragić** (žarg.; od engl. *frag* – ubijanje igrača u pucačkoj igri) – videouradak koji prikazuje igrača ili tim kako uspješno ubijaju druge igrače u igri
*Bilo bi dobro da svi recordaju demoe, pa kad sve završi da se napravi ko neki **fragić** najboljih killova turnira.*
- **friendlyić** (žarg.; od engl. *friendly*) – prijateljski okršaj ili utakmica u igri
*Dakle classičari, ako ima tko za warić, **friendlyić** nek se javi.*
- **gameplayić** (žarg.; od engl. *gameplay*) – snimka igranja računalne igre
*evo jedan **gameplayić**, meni se ovo čini ko bombon, 35°C na grafi, do 60°C na cpu...*
- **gifić** (žarg.; od engl. pokrate *GIF – Graphical Interchange Format*) – vrsta slikovne datoteke
*kako sudjeluješ u temi? linkom na **gifić**? :) dajte ljudi malo foruma, manje frustracija...*
- **gimpić** (žarg.; od engl. pokrate *GIMP – GNU Image Manipulation Program*) – program za grafičku obradu
*Sam Ps ili u kombinaciji s ostatkom paketa, kako bi se tu ubacio **gimpić**?*
- **goblić** (žarg.; od engl. *goblin*) – vrsta neprijatelja u igri
*...tamo te zna dočekat neki **goblić**, pa u alcarnusu pogledaš.*
- **hipsić** (žarg.; od engl. pokrate *HIPS – Host Intrusion Prevention System*) – vrsta tehnologije za zaštitu računalnih sustava od virusa i neovlaštenog upada
*cool, koliko guta taj **hipsić** ?*
- **hladnjačić** (std.; od imenice *hladnjak*) – malena sastavnica koja odvodi toplinu s čipa
*Proguglao sam malo i na drugi **hladnjačić** moram staviti vent tamo je southbridge.*
- **horrorčić** (žarg.; od engl. *horror*) – igra s tematikom horora
*RTCW i nije neki opaki **horrorčić**. Ima svojih trenutaka, uglavnom u katakombama kada čudovišta iskaču iz zidova, no nije me toliko prestrašio poput Dooma.*
- **igračić** (žarg.) – uvredljiv izraz za igrača računalnih igara
*Analogno tome, kao sto sam gore naveo: Jesi li ti **igračić** ili igrač?*
- **intelić** (žarg.) – procesor proizvođača Intela
*intelić je ipak **intelić**. Bolje je ali skuplji. Koliko je izraženo? gdje?*
- **itemčić** (žarg.; od engl. *item*) – predmet unutar igre
*Volim pop..... kad rikavam milju puta, ali mi je i puno draže kad mi onda dropne neki **itemčić** koji je ok.*

- **klipić** (žarg.; od engl. *movie clip*) – kraći videouradak, najčešće za objavu na YouTubeu; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **clipić** sa samo dvije pojavnice
Zadnjih par dana rokao s revolverom pa spremao klipiće. Baš je dobar feeling rokati headshote.
- **kondić** (žarg.) – kondenzator (elektronička sastavnica)
Moguće da je do kondića ili zavojnice. Izmjeri napon na izlazu(prije LED-ica).
- **kontrolerčić** (žarg.; od engl. (*micro*)*controller*) – elektronički uređaj s posebnom namjenom, manje složen od računala; potvrđen je i oblik **kontrolerić** te prefigurirani oblik **mikrokontrolerčić**
Ako ti je cilj imati različite modove svijetljenja, onda ti je Arduino (ili kakav drugi kontrolerčić) nužan.
- **lajkić** (žarg.; od tuđice *lajk*, prema engl. *like*) – pozitivna reakcija na nečiji komentar, video i sl., najčešće simbolizirana palcem prema gore
Lajkić za video i kvalitetu rendera. Šteta kaj je Crusader tak trom i spor.
- **linkić** (žarg.; od engl. *link*) – poveznica
Bila je već rasprava ovdje na forumu u temi o dashcamovima, evo linkić na koristan članak..
- **linuxić** (žarg.) – više značenja: 1. operativni sustav *Linux*; 2. računalo na kojem se vrti navedeni operativni sustav
1. *Probaj butati neki linuxić sa usb-a, pogledaj dali prepoznaje dvd ako da, napravi upgrade firmvera*
2. *Složio bi mu linuxić, ali problem je druga strana, soft-kompatibilnost/materijali..*
- **mejlić** (žarg.; od engl. *mail*) – elektronička poruka; potvrđen je i oblik **mailić**
Također, napisao sam mejlić Nokiji – prvo na hrvatskom, pa sam dobio odgovor da ne znaju hrvatski.
- **mobić** (žarg.; od žargonizma *mob*) – mobilni uređaj
Btw prodajem nexusa 3 za 300kn ako nekom treba ok mobić za sitne pare.
- **modić** (žarg.; od engl. *mod* – skraćeno od *modification*) – promjena koja nije dio izvorne inačice sklopovlja ili programske podrške, nego se ubacuje naknadno
Taj mod zadnji put kad sam ga isprobao dodaje previše prometa pa si probaj sam napraviti modić za to

- **multić** (žarg.) – više značenja: 1. modus igre u kojemu sudjeluje više igrača (od engl. *multiplayer*); 2. multifunkcionalni uređaj; 3. dodatni račun korisnika koji već ima račun na nekoj mrežnoj stranici; 4. multimeter (elektronički mjerni instrument)
 1. *Iako su mi dobre single player igre remaster, mislim da je to loše za multić.*
 2. *Hmmm, mora biti copy scan multić, ovo su sve koliko vidim samo printeri.*
 3. *...pun odusevljenja se registrirao na forum da to podjeli i onda je profil uklonjen posto je multić...*
 4. *ja sam kupio multić u lidla za 80kn, do 250v i 10A....*
- **pentiumčić** (žarg.) – mikroprocesor serije *Pentium* proizvođača Intela; potvrđen je i oblik *pentiumić*

Eo koliko je spor za render ovaj novi pentiumčić.
- **phenić** (žarg.) – mikroprocesor serije *Phenom* proizvođača AMD-a

-a MBO je s939? za novi Phenić puno sreće... (mada mislim da neće ići)
- **playerčić** (žarg.; od engl. *player*) – uređaj za reprodukciju zvučnih datoteka

friend isto jako puno sluša muziku, i nabavio si je extra mp3 playerčić kako ne bi forsirao bateriju od moba.
- **pročić** (žarg.) – procesor

Ne trebate u obzir uzimatu konfu pod Moj PC, kroz 2-3 mjeseca će biti neki fx 8xxx pročić.
- **programčić** (žarg.) – malen program posebne namjene koji mijenja i/ili dopunjuje funkcionalnost računalne igre

Ovo mene podsjeća na onaj programčić što ga imate ti u veći, koji si mi neki dan pokazivao ...onaj kad ti protivnički igrači svijetle crveno kroz zidove
- **pubgić** (žarg.; od engl. pokrate *PUBG – PlayerUnknown's Battlegrounds*) – računalna igra

Inače, vi sretnici koji ste doma, jel vam radi pubgić?
- **quadić** (žarg.; od engl. *quad-core*) – četverojezgreni procesor

Ne tribaš ništa minjat do sljedeće serije HD6xxx, a taj quadić je dobar i za tri takve grafe.
- **questić** (žarg.; od engl. *quest*) – potraga ili zadatak u igri; potvrđen je i oblik *kvestić*

Kažem, vjerovatno sam propustio koji questić ali tog je malo, jako malo...

- **rejpić** (žarg.; od engl. *rape* – silovanje) – grupni napad na jednog ili više igrača s ciljem nadmoćnog (i često ponižavajućeg) poraza
*Jučer na sieni kad je bio **rejpić** hrpa ih je izašlo da si sačuva statse, a da ne pričam o switchajnju.*
- **replayić** (žarg.; od engl. *replay*) – snimka sadržaja (najčešće borbe između igrača) u igri
*Evo jedan **replayić** od jučerašnje bitke sa dramatičnom završnicom, ha!*
- **rpgić** (žarg.; od engl. pokrate *RPG – Role-Playing Game*) – računalna igra igranja uloga
Meni se baš South Park Stick of the Truth svidio. Simpatični old school RPGić.
- **samsungić** (žarg.) – uređaj proizvođača Samsunga
*Već imaš običnu pržilicu ? ako ne, ovaj **Samsungić** nije loš ...*
- **serverčić** (žarg.; od engl. *server*) – mrežni poslužitelj, najčešće slabijih specifikacija i za manje intenzivnu namjenu; potvrđen je i oblik **serverić**
*Trebam si složiti mašinu za po doma kojoj bi prvenstvena namjena bila development mašina i **serverčić**.*
- **skrinić** (žarg.) – više značenja: 1. slika sadržaja na ekranu računala, mobilnoga uređaja i sl.; 2. ekran mobilnoga uređaja
1. *Ev, brzinski **skrinić**, samo za tebe.*
2. *No ovo krzanje detalja slike (**skrinić** sa tvojih fotki) sam i ja primjetio...*
- **snipić** (žarg.; od engl. *sniper*) – snajperist u igri
*Guštali smo sada, ja **snipić**, frend teška i on ide napred sa onim štitom a iza i snipam.*
- **softverčić** (žarg.; od tuđice *softver*) – računalni program; potvrđeni su i oblici **softverić** i **software-čić**
*Prije dok sam gubio dane sa ekipom iz AV teme, upoznao sam i ovaj **softverčić** od radišne austrijske ekipe...*
- **spotić** (žarg.) – više značenja: 1. kratki videouradak, često komercijalne prirode; 2. medijski servis *Spotify*
1. *Ma **spotić** je čisto okej ako na njega gledaš kao na zafrkanciju hrpe programera...*
2. *...imamo egrađane, popis, dostavu, parking.. sve usluge online, imamo netflix, **spotić** itd.. onlinegaming-zabavu, posao.. sve je digitalizirano i online.*

- **stikić** (žarg.; od engl. *USB stick*) – memorijski štapić, najčešće s prethodno pripremljenim sadržajem, npr. za postavljanje operativnoga sustava
da, nikak da si konačno složim neki stikić za takve stvari sa svim bitnim toolsima gore...
- **subić** (žarg.) – više značenja: 1. pretplata, najčešće na sadržaj kanala na YouTubeu (od posuđenice *sub* nastale skraćivanjem engl. *subscription*); 2. zvučnik za niske/bas frekvencije (od engl. *subwoofer*)
1. *Bacite pokoji subić, lajkić, komentarčić čisto radi sudjelovanja...*
2. *ja izgleda imam sreću da u mojoj sobi ovaj moj mali subić radi super, definiran bas, pod kontrolom skroz, nisam se ni morao igrati sa pozicijom.*
- **telefončić** (žarg.; od imenice *telefon*) – mobilni uređaj
Btw, mali offtopic, ne znam o kojoj vi fluidnosti pričate, moj telefončić je fluidniji pet puta i brži nego iPhone 6.
- **trailerčić** (žarg.; od engl. *trailer*) – kraći videouradak koji služi kao najava radnje prije objave računalne igre ili nakon pokretanja igre; potvrđen je i oblik **trailerić**
Ti si tu nabrojao toliko shranja kao da si već trojku odigrao a samo si pogledao trailerčić od jedne minute kao i svi...
- **trolčić** (žarg.; od engl. *troll*) – iritantna osoba koja namjerno uzrujava druge na internetu; potvrđeni su i oblici **trolić** i **trollić**
Zbog toga po zadnji put kažem da nisam nikakav trolčić niti prevarant.
- **ubuntić** (žarg.) – više značenja: 1. *Ubuntu*, distribucija operativnog sustava *Linux*; 2. računalo na kojemu se vrti navedeni operativni sustav
1. *edit: ispravak, ni ubuntić nema više CD edišn, samo DVD ili stikić.... zaboravio.*
2. *...i kako kome, meni je još stari ubuntić pod def.gnomeom.. naravno staro je 'bolje'.*
- **updateić** (žarg.; od engl. *update*) – posuvremenjivanje programske podrške
Igru ne možeš odigrati bez da si povezan na internet i bez da ti Steam skine "pokoji updateić".
- **utilsić** (žarg.; od engl. *util(s)*) – malen program specifične namjene
Dok je za 'mlađeg brata' dovoljna fizička sila, sladoled, ili neki utilsić za skrivanje foldera-pass..
- **ventić** (žarg.) – ventilator
Najvjerojatnije je pun prašine pa se ne hladi efikasno jer je ventić zakrčen...

- **vibrić** (žarg.) – elektronički uređaj za igre s funkcijom povratne vibracije
Moj je ovaj, dobar volanić, samo šteta što vibrići ne rade na PC-u.
- **videić** (žarg.) – kratki videouradak objavljen na YouTubeu
Evo ti videić, kao naručen za tebe, danas uploadan.
- **warčić** (žarg.; od engl. war – rat) – planirani okršaj između skupina igrača u serijalu *Battlefield*; potvrđen je i oblik **warić**
nego, fila jel to neki friendly warčić? koje mape bi se igrale? cq mali ili veliki?
- **webić** (žarg.; od engl. website) – mrežna stranica
daj više napravite taj sajt.... napravio bi već amazon shop... a ne jedan webić obični.
- **xeončić** (žarg.) – mikroprocesor serije *Xeon* proizvođača Intela
Išo bi i xeončić na 4ghz + ali treba mu ubacit vodeno hlađenje i koji vent na chipset...
- **xilenceić** (žarg.) – računalni hladnjak ili ventilator proizvođača *Xilencea*
Zaboravio sam napisati da po backplateu procesora puše jedan mali 80mm-ski Xilenceić na 1200 RPM-a
- **zombić** (žarg.; od tuđice *zombi*) – računalni proces (na Unixu i srodnim operativnim sustavima) koji je završio s izvedbom, no još nije uklonjen iz memorije
Osim zombići... Iako mi se samo jednom do sad na ovom sustavu dogodilo da se pojavio zombić.

Od ostalih su izvedenica pronađene sljedeće imenice:

- **geekić** (žarg.; od engl. *geek*) – štreber, šmokljan
optimist sam, nadam se da ovo nije šala jer ako jest onda je autor stvarno imbecil. Tj. tipičan debeli, razmaženi geekić ...
- **njubić** (žarg.; od engl. *newbie*) – početnik, netko tko nema mnogo iskustva
Stvarno neki njubić. I ubi i odma umre. Pa kako ga nije sram??? xD
- **WIPić** (žarg.; od engl. pokrate *WIP – Work In Progress*) – djelo koje je još u nastanku
Evo WIPić: AUG A3 Za sada 3000 poligona, nije još gotov model.

Sufiks *–(ć)ić* pokazao se izrazito plodnim za tvorbu žargonskih naziva, a većina potvrda pripada području računala i računalnih igara.

Iako su sve pronađene izvedenice umanjnice, neke od njih imaju neutralno značenje (npr. *duplić, linkić, mobić, skrinić, spotić*), dok je u ostalim slučajevima često prisutan pozitivan ili

negativan prizvuk koji ovisi o kontekstu. Ta je pojava najizraženija u nazivima za računalne sastavnice, pa tako izrazi poput *intelić* i *pentiumčić* mogu biti i pozitivne odmilice i uvredljive umanjenice, ovisno o tome je li autor objave pobornik neke tehnologije ili ne.

Zanimljivi su primjeri stvaranja žargonskih naziva od pokrata, npr. *gifić*, *gimpić*, *hipsić*, *pubgić*, *rpgić*, *wipić*.

U korpusu je pronađen i velik broj primjera u kojima uporaba umanjenice nosi značenje "manji od uobičajenoga": *čipić/chipić*, *diskić*, *dokumentić*, *elektromotirić*, *forumčić*, *laserčić*, *mobitelčić*, *portalčić*, *procesor(č)ić*, *projektić*, *reflektorčić*, *uređajčić* i sl. Navedene imenice označuju uređaje, računalne sastavnice i programe koji su veličinom (fizičkom ili virtualnom) manji od ostalih u istoj kategoriji. Zbog svoje relativne nespecificnosti nisu uključene u popis izvedenica sufiksom *-(č)ić* i neće se pribrajati brojčanim podacima.

-ček

Riječ je o dijalektno obojenom sufiksu koji služi za tvorbu hipokoristika (Halonja i Mihaljević 2012a: 71). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja pronalazi potvrde *pentijumček* (od serije procesora *Pentium*) i *monitorček* (monitor) (Halonja 2006: 84). Korpus *Bugovih* pričaonica ne sadržava nijednu potvrdu *pentijumčeka*, a *monitorček* se pojavljuje samo jedanput.

Pronađeni su i sljedeći izrazi, sve žargonski nazivi:

- ***ajfonček*** – mobilni uređaj *iPhone*
Kad tvoj ajfonček bude mogao 2 dana bez punjača na preko 9h čistog SoTa onda javi.
- ***androidček*** – operativni sustav *Android*; također uređaj na kojemu se vrti navedeni operativni sustav
evo danas "slučajno" uletih u stock recovery (power-home-up) i vidim onaj mali androidček leži krepan i crveni uskličnik mu na prsima.
- ***athlonček*** – procesor serije *Athlon* proizvođača AMD-a; potvrđen je i oblik ***atlonček***
S druge strane, ovaj Athlonček ide s aftermarketom do sigurnih 3.8GHz bez beda pa i možda malo više od toga.
- ***bulldozerček*** – mikroprocesor serije *Bulldozer*
Znaš kaj, nisu to tak neke velke razlike, ali Bulldozerček FXeeeextra 8150 je pravlen za leto godpodnje 2011...

- **celeronček** – procesor serije *Celeron*
...novi Dual Core Jaguar Kabini APU/15W TDP-a na sličnoj CPU frekvenciji bude pojel za gablec taj Celeronček i to bez pekmeza jel.
- **ekranček** – više značenja: 1. ekran digitalnoga uređaja; 2. sadržaj prikazan na ekranu
1. *još mi fali onaj "one"...kaj može bit prijenosni...i može se ekranček nadogradit*
2. *...koristim windows 7, imam 4 gige (667 MHz kingmax memorije ako se ne varam), i zna mi se u random trenucima dogodit bsod (onaj lijepi plavi ekranček)...*
- **intelček** – proizvođač procesora Intel; također računalna sastavnica navedenoga proizvođača
je, pa, Rambox-gosn, a kaj bumo sa onim kad svi moduli rade, a Bulldožerček i dalje kaska za Intelčekom?
- **kernelček** (od engl. *kernel*) – jezgra operativnog sustava
Btw. opet moram potvrditi, Siyah je yebeno battery friendly kernelček
- **milisekundček** – milisekunda
...za sajem entuzijasta (dakle napol bedastih geekčeka koji paze na svaki milisekundček).
- **motorček** – motor kao sastavnica digitalnih uređaja
Nije isto napajati motorček 5W ili DC motor od 1kW i više
- **orginalček** (od imenice *original*) – izvorna inačica igre
Svi ga dode ili samo oni koji kupe orginalček??
- **pentiumček** – procesor serije *Pentium*
A za šta je onda FX 6300 kad ga taj mali pentiumček ispraši po turi?
- **phenomček** – mikroprocesor serije *Phenom* proizvođača AMD-a
FX 6300/i5 je neki minimum danas, pa koliko god phenomček bio zvijer od proca, s razlogom preporučujem ocanje jer znam da se lako oca sa ok hladnjakom kojeg već ima...
- **programček** – program, često malen i specifične namjene
Programček je majušan i perolak, uz to je iznimno pregledan i jednostavan ocjena od 1-10, ja mu dajem ocjenu 15.
- **smartfonček** (od engl. *smartphone*) – pametni telefon
Ko stavi solarno punjenje na smartfonček dobiće solarno plaćanje od mene (pare na sunce)

- **strojček** (od imenice *stroj*) – računalo
Ja baš kontam onaj 9700k 8/8 na nekih 5.2 Ghz avg bude sweet spot za trenutne gaming strojčke.
- **telefonček** (od imenice *telefon*) – mobilni uređaj
...i to je debeli minus da ovakav telefonček nema nikakvu bljeskalicu ili Blic...
- **tranzistorček** – tranzistor
Zato staviš tranzistorček pa ti je svejedno stavio ti jednu ili 20 ledica.
- **ultrabuček** (od engl. *Ultrabook*) – vrsta prijenosnoga računala
Dijagonala? Možda čak i ultrabuček
- **volanček** – upravljač u obliku volana za trkaće igre
Joj... jedva čekam da i meni stigne. :) Do tad, kupio sam si volanček, pa ću se malo vozit virtualno.
- **Zenfonček** – mobilni uređaj *ZenFone*
Za koliko ti stigo Zenfonček? Ja svojeg naručio jučer...
- **zmajček** (od imenice *zmaj*) – više značenja: 1. zmaj, mitsko biće iz igre 2. performantan model sklopovlja, programa i sl.; 3. odmilica za internetski preglednik *Comodo Dragon*
1. *Arboretum – tamo dobiješ mounta (malo jajce iz kojeg se izlegne zmajček), pa se malo igraš sa njime i slične gluposti*
2. *Poanta je da je Linux univerzalna zvijer, po potrebi. A ujedno može biti i tek simpa mali zmajček za nezahtjevne korisnike.*
3. *Nova verzija "zmajčka"...*

Od izvedenica koje ne označuju digitalne uređaje i sadržaje pronađeni su sljedeći žargonizmi:

- **fanbojček** (od engl. *fanboy*) – gorljivi ljubitelj neke igre, tehnologije i sl.; potvrđen je i oblik *fanboyček*
Znači to je službeno AMD fanbojček?
- **trolček** (od engl. *troll*) – više značenja: 1. iritantna osoba koja namjerno uzrujava druge na internetu; 2. nepravedno moćno oružje u igri *World of Tanks* (engl. *troll gun*)
1. *trolček...mali trolček....ne bi dao 3,9 tisuća, al bi 4,500 kn...give me a brake....*
2. *...a trolček nikad ne iznevjeri, 300 damage-a je gotovo uvijek sigurno.*

Izvedenice na sufiks *-ček* odlikuju se snažnim dijalektnim prizvukom i u pravilu nemaju veliku čestocu, iako relativno velik broj primjera svjedoči o relativnoj plodnosti toga sufiksa. Mnogi su izrazi plod kreativnosti pojedinoga korisnika i u korpusu se pojavljuju samo jedanput, npr. *milisekundček*, *orginalček*, *smartfonček*, *tranzistorček*. Nisu pronađene standardnojezične potvrde, što je u skladu s dijalektnom prirodom sufiksa *-ček*.

-ek

Kao i prethodni sufiks *-ček*, sufiks *-ek* dijalektno je obojen i služi za tvorbu hipokoristika (Halonja i Mihaljević 2012a: 71). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja u svojem korpusu pronalazi samo jednu potvrdu: *radek* (prema nazivu grafičkoga procesora *ATI Radeon*) (Halonja 2006: 84). Navedeni se izraz pojavljuje samo dvaput u korpusu *Bugovih* pričaonica, a pronađeni su i sljedeći žargonizmi istoga tvorbenog tipa:

- **filek**³² (od engl. *file*) – datoteka
E sad vidiš kako je filek pospremljen na USB ...
- **filmek** (od imenice *film*) – više značenja: 1.. videouradak objavljen na internetu (snimka igranja računalne igre, najava nove igre i sl.); 2. videoisječak koji se prikazuje u sklopu radnje unutar igre
1. *ti si neki ono super player, stavljas filmeke na tube, a kaj je to tube, mene zanima kak i ja to mogu staviti*
2. *Dojmovi su ok, a ingame filmeki su me vratili u doba klasika poput Dune-a 2000*
- **mišek** – računalni miš
Ja sam prije juzao tog mišeka i ovu podlogu, ovo je large, nađi medium jeftiniji je i sasvim dovoljno velik.
- **noobek** (od engl. *noob/n00b*) – pogrdan izraz za početnika ili nezalicu, najčešće u računalnim igrama
Pa nije ni čudo da se takvi noobeki poput tebe žale na to.
- **njubek** (od engl. *newbie*) – početnik, netko tko je neiskusn; manje uvredljiv izraz od *noob(ek)*, iako se može pojaviti u negativnom kontekstu; potvrđen je i oblik **nubek**
A kad to kažem ja, njubek u ovoj igri, koji je igra 70 dana tek, mogu misliti kako je vama koji igru igrate već više od 2 godine

³² Naziv *filek* ujedno je primjer igre riječima po analogiji na vrstu jela.

Svi su navedeni primjeri žargonizmi, što je u skladu s dijalektnom prirodom toga sufiksa.

U korpusu nije pronađen velik broj primjera izvedenica sufiksom *-ek*, što ukazuje na relativno slabu plodnost toga sufiksa.

Najviše pojava ima naziv *njubek* (šezdesetak), *mišek* ih ima dvadesetak, a *filek*, *filmek* i *noobek* između 15 i 20.

-ik

Sufiks *-ik* najčešće označuje nositelja osobine (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević (1990.) navodi velik broj potvrda: *čvrstnik*, *dojavnik*, *ispusnik*, *iščitnik*, *izbornik*, *međnik*, *nadzornik*, *naputnik*, *obradnik*, *odredišnik*, *odrednik*, *opisnik*, *pomačnik*, *postupnik*, *predočnik*, *preklopnik*, *prenosnik*, *pretvornik*, *pretražnik*, *prevodnik*, *priključnik*, *primopredajnik*, *priređnik*, *prisjetnik*, *provodnik*, *raznačnik*, *rednik*, *spojnik*, *spremnik*, *tokovnik*, *tumačnik*, *učitnik*, *upisnik*, *uslužnik*, *utipnik*, *uznačnik*, *zbirnik*, *znakovnik* te složeno-sufiksacijske tvorenice *kratkospojnik* i *primopredajnik* (Mihaljević 1990: 86–87).

U korpusu *Bugovih* pričaonica s većim je brojem pojava potvrđen samo *izbornik* (izrazito velika čestota s više od 4 500 pojava), dok su izrazi *čvrstnik*, *kratkospojnik*, *predočnik*, *preklopnik*, *prenosnik*, *pretvornik*, *primopredajnik*, *provodnik* i *spremnik* također potvrđeni u značenju koje navodi Mihaljević, ali s mnogo manjim brojem pojava. Najslabije su zastupljeni *čvrstnik* i *predočnik* koji se pojavljuju samo jedanput, a *spremnik* tek u nekoliko primjera ima značenje memorijskoga spremnika, dok u ostalim slučajevima označuje neračunalne spremnike. *Preklopnik* se pojavljuje i u značenju *switch* koje navodi Mihaljević u značenju mobilnoga uređaja s ekranom na preklapanje.

Od naziva koji nisu zadržali značenje koje navodi Mihaljević, potvrđeni su *dojavnik* (u sintagmi *GPS dojavnik*, a ne kao *flag*), *pretražnik* (kao sinonim za *browser* i *search*, ali ne kao *scanner*) i *upisnik* (ne kao *subscript*, nego kao *osoba koja upisuje školu ili tečaj*), svi s malim brojem pojava. *Dojavnik* i *upisnik* imaju po jednu, a *pretražnik* šest. U istoj je kategoriji i *nadzornik* s četiri pojava, od čega su tri u značenju osobe koja nešto nadzire, a samo se jedanput pojavljuje u računalnome kontekstu. Riječ je o ironičnome okazionalizmu *tvrdodiskovni nadzornik* u sljedećoj rečenici:

*Inace lijep je taj **Tvrdodiskovni Nadzornik** kojeg svi odreda koristite.*

Pronađena je samo jedna nova potvrda:

- **preglednik** (*std.*) – program za prikaz mrežnih stranica (engl. *browser*)

Pa, jesi li obrisao cache od internet preglednika?

Preglednik je primjer standardnojezičnoga naziva koji je relativno dobro usvojen u općenitoj uporabi (više od 3 100 pojava), no u korpusu se engleski izraz *browser* pojavljuje mnogo češće od njega (više od 15 100 pojava). Može se zaključiti da sufiks *-ik* nije plodan pri nastanku računalnih naziva.

-inje

Sufiks *-inje* najčešće služi za tvorbu zbirnih imenica (Halonja i Mihaljević 2012a: 71). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi potvrde *kablinje* i *kablovinje* (Halonja 2006: 85). *Kablinje* se ne nalazi u korpusu *Bugovih* pričaonica, dok *kablovinje* ima oko 40 pojava.

Pronađen je samo jedan drugi naziv:

- **staklovinje** (*žarg.*; od imenice *staklo*) – više značenja: 1. stakleni dio kućišta nekoga uređaja; 2. leća digitalnoga fotoaparata
1. *Plasticno kuciste? Napokon Ovo staklovinje mi je vec pun kufer na smartfonima..*
2. *samo aparati dolaze, prolaze, bivaju razbijeni, potrošeni, crkavaju, zastarjevaju i odlaze, no staklovinje je to koje ti je bitno.*

U korpusu nisu pronađene druge potvrde, pa se može zaključiti da sufiks *-inje* ne pogoduje tvorbi imenica. Naziv *staklovinje* nije ustaljen u uporabi i ima tek osam pojava.

-ište

Halonja (2006.) ne navodi primjere, dok Mihaljević navodi potvrde *izlazište*, *slovište*, *spojište* i *ulazište* (Mihaljević 1990: 87). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeno je samo *spojište* i to s neznatnim brojem pojava (pet) i u neračunalnome značenju; umjesto značenja *junction*

koje navodi Mihaljević (*vrsta pokazivača na mapu*), odnosi se na fizičko razgraničenje u prostoru (npr. *spojište zida i poda*).

Od dodatnih je potvrda pronađen samo ustaljeni standardnojezični naziv *kućište* (za engl. *chassis*) s više od 32 400 pojava, a može se zaključiti da je sufiks *-ište* u korpusu neplodan.

-jak

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi primjere *sklopnjak* i *slovnjak* (Mihaljević 1990: 87), od kojih nijedan nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađene dodatne potvrde, pa se sufiks može smatrati neplodnim za nastanak imeničkih računalnih naziva.

-je

Sufiks *-je* sudjeluje u tvorbi zbirnih imenica (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi *protuslovlje*, *sučelje* i *zaglavlje* (Mihaljević 1990: 88). *Protuslovlje* nije zastupljeno u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali *sučelje* i *zaglavlje* jesu i to u značenjima *interface* i *header* koja navodi Mihaljević. *Sučelje* ima velik broj pojava (više od 5 500), dok je *zaglavlje* slabije zastupljeno s oko 240 pojava.

Nisu pronađeni dodatni primjeri i može se zaključiti da je sufiks *-je* neplodan pri nastanku računalnih naziva u korpusu.

-jevina

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević navodi primjer *strojevina* kao prijedlog za *hardware* (Mihaljević 1990: 88). U korpusu *Bugovih* pričaonica taj naziv nije potvrđen, kao ni drugi nazivi istoga tvorbenog načina. Može se zaključiti da sufiks *-jevina* nije plodan za nastanak imeničkih računalnih naziva.

-ka

Sufiks *-ka* sudjeluje u tvorbi imenica za ženske osobe i stvari (Barić i sur. 2005: 330), a Mihaljević navodi potvrde *adresirka*, *informatičarka*, *operaterka* i *programerka* (Mihaljević 1990: 88). *Adresirka* nije potvrđena u korpusu *Bugovih* pričaonica, a ostala tri naziva jesu, no nemaju osobito velik broj pojavnica (*operaterka* ih ima četrdesetak, a *informatičarka* i *programerka* manje od 20). Halonja pronalazi potvrdu *albatronka*, nastalu od naziva tvrtke *Albatron Technology* (Halonja 2006: 72). Navedena je izvedenica zastupljena i u korpusu *Bugovih* pričaonica, no ima tek pet pojavnica.

Od drugih su potvrda pronađeni sljedeći žargonizmi:

- **barbarianka** (od engl. *Barbarian*) – klasa u nekim igrama; potvrđen je i oblik **barbarka** nastao od pokraćene osnove
ajme, baš me zanima šta radi moja lv 24 barbarianka :D
- **biostarka** – matična ploča proizvođača Biostara
Ova Biostarka izgleda bomba .. mogla bi bit najbolja fm2 ploča
- **conquerorka** (od engl. *Conqueror* – osvajač) – klasa u igri
moja Lv 23 conquerorka je sada malo na pauzi jer je Lotro dobio novi veliki update.
- **cyclonka** – grafička kartica serije *Cyclon*
neznam dal novi afterburner ima kakve veze s tim al sad cyclonka 6850 radi na 1000/4900mhz:-)
- **demonka** (od engl. *Demon*) – klasa u igri
Evo demonka. Nekako sto ide veci lvl to je oprema oskudnija
- **digitalka** – inačica *Digital* konzole *PlayStation 5*
...onaj koji nije ni digitalku narucio nebude kupio ps5 vjerojatno do proljeca ako ne i do ranog ljeta.
- **fantomka** – grafička kartica serije *Phantom* proizvođača *ASRocka*; potvrđen je i oblik **phantomka**
680 fantomka je u max loadu bila tornado naspram ovoga LOL
- **HD-inka** (od engl. pokrate *HD, High Definition*) – vrsta grafičke kartice
Grafe su slične samo u nekim igrama pobjeđuje GTX-ica a u nekima HD-inka.
- **integrirka** – integrirana grafička ili zvučna kartica
Ja nemam grafu u kompu trenutno, osim ako Intel integrirka može tjerat 34" UW

- **klokerka** (od engl. *overclocking*) – matična ploča pogodna za postupke ubrzanja rada
Osobno sam isprobao u servisu i mogu reć da je BIOSTARKA bolja klokerka i od M5A97 EVO
- **membranka** – membranska tipkovnica
Lenovo = IBM, pa mislim da bi trebala bit vrlo kvalitetna membranka.
- **OC-erka/ocerka** (od engl. pokrate OC za *overclocking*) – matična ploča pogodna za postupke ubrzanja rada
kupi ASUS M5A97 ili ASROCK 970 EXTREME 3 ili GIGABYTE 970A-UD3 Giga je najbolja OC-erka
- **plejka**³³ (od engl. *PlayStation*) – vrsta igraće konzole; potvrđeni su i oblici **playka** i **pleyka**
znaći gledam neki TV za piknut.....udaljenost 2,5m.....najviše plejka bu se vrtila na njemu ali i poneki filmek....
- **powercolorka** – grafička kartica proizvođača PowerColora
Stigla Powercolorka, grafa je bomba sta se izrade tice, nema plastike, sve metal.
- **radeonka** – grafička kartica serije *Radeon* proizvođača AMD-a; potvrđen je i oblik **rejdonka**
Napokon se pojavile Radeonke u De trgovinama ali XT krecu od 1100eu pa na vise....nisu normalni.
- **saphirka** – grafička kartica proizvođača Sapphirea; potvrđen je i oblik **safirka**
Zasto je Msi rx 480 bolja od sapphirove,citam na internetu da je samo tisa i ima bolje hladjene,a da je saphirka brža.
- **sniperka** – matična ploča serije *Sniper* proizvođača Gigabytea
F2A88X D3H mi se pokazala kao najbolja od njih a za malo veću Sniperka je boli glava izbor
- **sorcerka** (od engl. *Sorceress* – čarobnica) – klasa u igri; potvrđen je i oblik **sorserka**
sorcerka mi je nabrijana sad sam sa barbarinom 80 level imam malo problema sa protivnicima koji imaju physical resistance
- **talonka** – grafička kartica serije *Hawk Talon* proizvođača MSI-ja
Talonka je 100MHz+ naklokana, stoga bi bila brža od 5850.

³³ Zanimljivo je da je žargonizam *plejka* postojao i prije više desetaka godina kao dio žargonskoga naziva za vrstu vinilne gramofonske ploče (tzv. *longplejka*, od engl. *long-play*) (Klaić 2012: 626).

- **virtualka** – virtualni stroj

Tamo imaš opciju za kreiranje nove virtualke i dalje pratiš Wizard.

Sufiks je relativno plodan pri nastanku žargonskih naziva. Mnoge se od pronađenih imenica odnose na nazive grafičkih kartica i matičnih ploča, pri čemu su neke nastale od pokrata (*HD-inka, OC-erka*).

Neke su od potvrda mocijski parnjaci muških likova u igri: *barbarianka/barbarka, conquerorka, demonka, sorcerka/sorserka* (od *Barbarian, Conqueror, Demon, Sorcerer*).

Neki se izrazi pojavljuju samo jedanput ili dvaput, npr. *barbarka, conquerorka, demonka, sniperka*.

-l(a)c

Sufiks *-l(a)c* najčešće označuje vršitelja radnje (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević navodi primjere *davalac, djelilac, izvodilac, izvršilac, nosilac, poslužilac, prevodilac, punilac, digitalac* i *kompatibilac* (Mihaljević 1990: 88–89), od kojih su u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni svi osim *izvodilac, izvršilac* i *poslužilac*, no imenice u velikoj mjeri nisu zadržale značenje koje navodi Mihaljević.

Davalac je prisutan samo u općenitom značenju pružatelja usluge, *djelilac* se odnosi i na značenje koje navodi Mihaljević *divisor* (djelitelj u matematici) i na djelitelja napona, *kompatibilac* ne označuje *kompatibilno računalo* nego ima šire značenje (kompatibilnoga operativnog sustava i sl.), a *prevodilac* u manjem broju primjera zadržava računalno značenje *interpreter* koje navodi Mihaljević, no u većini se slučajeva odnosi na prevođenje prirodnih jezika (npr. *google prevodilac*). *Digitalac* je zanimljiv primjer jer više nema značenje koje navodi Mihaljević (digitalno računalo), ali je i dalje riječ o računalnome izrazu koji u novije vrijeme pokriva različita značenja kao što su *digitalni fotoaparati* i *primjerak računalne igre kupljen na internetu*.

Jedino *digitalac* ima relativno visoku čestocu (s 500 pojavnica) i dobro je prihvaćen, a ostali izrazi imaju tek manji broj pojavnica (npr. *nosilac* i *kompatibilac* imaju ih manje od deset).

U korpusu nisu pronađene dodatne potvrde, pa se može zaključiti da je sufiks *-lac* neplodan.

-lica

Sufiks *-lica* najčešće služi za tvorbu imenica značenja 'naprava za *x*' od infinitivnih osnova nesvršenih glagola (Halonja i Mihaljević 2012a: 72). Mihaljević navodi primjere *bušilica*, *vodilica* i *zbrajalica* (Mihaljević 1990: 89–90), od kojih su u korpusu *Bugovih* pričaonica zastupljene *bušilica* i *vodilica*, ali ne u značenju *card puncher* i *card guide/cursor* koje navodi Mihaljević nego kao neračunalni izrazi za električni alat i kabel. Halonja navodi jednu potvrdu, *pržilica* (od glagola *pržiti*), a izraz je potvrđen i u korpusu *Bugovih* pričaonica kao relativno čest s gotovo 3 500 pojava (više od 5 000 pojava ako se pribroje pojavnice oblika bez dijakritika *przilica*).

U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- ***klikalica*** (žarg.; od glagola *klikati*) – program (najčešće igra) u kojem se opcije odabiru klikom miša
desktop tower defence- online klikalica, ali ne novu pro verziju nego staru 1.5
- ***snimalica*** (žarg.) – više značenja: 1. uređaj koji pohranjuje podatke na CD/DVD medij; 2. program koji snima sadržaj ekrana (najčešće u igrama); 3. usluga snimanja televizijskoga sadržaja koju pružaju neki teleoperateri
1. *voltaža je 'najmanji' problem, jer 99% radi na 12V, pošto je normalna snimalica u ext.kućištu.*
2. *Uključio sam snimalicu i snimao je sve bitke i kad ih se nakupilo ja sam ih obrisao i ne želi više snima, na igri je uključena automatska snimalica*
3. *Znaci masivno više bi trebalo biti moguće snimati i ostaviti snimljeno nego da se uzme snimalica od 10/16/30h preko drugog telekoma.*
- ***surfalica*** (inf.; od glagola *surfati*) – računalo, tablet i sl. čija je glavna namjena posjećivanje mrežnih stranica
a dali se može koji linux bootat sa cd-a ?treba mi kao surfalica, a 128mb rama više nemogu nabavit jer imam 10 kompova koji imaju 64 ili više mb
- ***tipkalica*** (žarg.; od glagola *tipkati*) – tipkovnica
...bit ce u linksu s 1049 na 749..jel valja kaj ta tipkalica ili da uzmem corsair...
- ***tražilica*** – (std.) internetska stranica koja omogućuje pregled drugih stranica koje su dostupne na javnom internetu
Upiši u Google tražilicu naziv mape i otiđi na slike i imaš ih sve tamo izlistane.

- **vrtilica** (žarg.; od glagola *vrtnuti*) – ventilator
zato nabaviš nekoliko ovakvih **vrtilica** koje su nečujne i na najvišim okretajima...

Sufiks nije osobito plodan, a većina je navedenih imenica stilski neutralna i odnosi se na uporabu interneta.

Izraz *tražilica* ima relativno veliku čestotću (oko 1 600 pojavnica) i može se smatrati ustaljenim u korisničkoj komunikaciji. Razlog dobre prihvaćenosti možda leži u tome što je odgovarajuća engleska istoznačnica *search engine* nešto dulja za tipkanje. *Snimalica* ima oko 350 pojavnica, a najmanje ih ima *vrtilica* (tek pet).

-lište

Sufiks *-lište* sudjeluje u tvorbi mjesnih imenica (Barić i sur. 2005: 331). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi samo jedan primjer, *granalište* (za engl. *branching point*) (Mihaljević 1990: 90). U korpusu *Bugovih* pričaonica nije pronađen taj naziv, kao ni drugi primjeri istoga tvorbenog tipa, pa se može zaključiti da je sufiks *-lište* neplodan.

-lo

Sufiks *-lo* služi za tvorbu imenica za muške i ženske osobe te stvari (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok ih Mihaljević navodi velik broj: *biralo*, *brojilo*, *bušilo*, *crtalo*, *čitalo*, *djelilo*, *ispisivalo*, *kazalo*, *kucalo*, *množilo*, *odabiralo*, *pribrajalo*, *pisalo*, *pokazivalo*, *snimalo*, *ticalo*, *tipkalo* i *zbrajalo* te složeno-sufiksacijske tvorenice *poluoduzimalo* i *poluzbrajalo* (Mihaljević 1990: 90–91). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *brojilo* (ali u značenju *mehaničkoga*, *strujnog* i sl. brojila, a ne u značenju *counter* koje navodi Mihaljević), *djelilo* (ali ne kao *divider*, što navodi Mihaljević, nego kao *splitter*, tj. naponsko djelilo), *kazalo* (ne kao *directory/pointer* nego kao *sadržaj*) i *ticalo* (ali ne kao računalni izraz *sense* nego kao dio tijela kukca). Nije pronađena nijedna potvrda značenja koje navodi Mihaljević.

Od ostalih su primjera pronađeni standardnojezični nazivi **računalo** (s više od 55 000 pojavnica) i **crnilo** (u značenju *crn prikaz na ekranu*, s oko 190 pojavnica).

-nje

Sufiks *-nje* jedan je od sufikasa koji služe za tvorbu glagolskih imenica od svršenih i nesvršenih glagola (Barić i sur. 2005: 322), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći primjeri:

- **benchanje** (žarg.; od glagola *benchati*, prema engl. *(to) benchmark*) – ispitivanje maksimalne izvedbe računalnih komponenata; potvrđen je i oblik **benčanje**
*Za ove testove nije previse bitno jer ima dosta laksi proc za **benchanje** i validacije, uglavnom se radi o IDLE radnjama.*
- **browsanje** (žarg.; od engl. *to browse*) – posjećivanje internetskih stranica; potvrđen je i oblik **browseanje**
*...a bez dovoljno rama i najjači cpu se počne vući u običnim taskovima kao npr **browsanje**.*
- **clockanje** (žarg.; od glagola *clockati*, prema engl. *overclock(ing)*) – poboljšanje rada računalne sastavnice izmjenom parametara izvedbe; potvrđen je i oblik **klokiranje**
*Njegova ploca je vise nego dovoljna za bilo kakvo **clockanje** 9900K na vodi...*
- **craftanje** (žarg.; od glagola *craftati*, prema engl. *to craft*) – stvaranje predmeta, oružja, oklopa i sl. u igri; potvrđen je i oblik **kraftanje**
*witcher 3 je imao jako jednostavan sistem **craftanja** koji se primarno bazirao na receptima i gear setovima...*
- **crashanje** (žarg.; od glagola *crashati*, prema engl. *to crash*) – pad sustava, prestanak rada aplikacije; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **krešanje**
*Izgleda da jos nisu fixali **crashanje** na 418.91 ?*
- **dekodiranje** (*std.*) – prevođenje podataka ili signala iz jednoga formata u drugi
*Dakle, to što ti sad užasno šteka je zato jer ti je procesor prespor za **dekodiranje** videozapisa koje gledaš.*
- **editiranje** (*inf.*) – izmjena digitalnoga sadržaja, najčešće tekstnoga; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **editanje**
*Kao što piše u naslovu, imam problem sa **editiranjem** proračunske tablice Excela u Wordovom dokumentu nakon spremanja.*
- **flashanje** (žarg.; od glagola *flashati*, prema engl. *to flash*) – promjena inačice operativnoga sustava računala, mobilnoga uređaja i sl.; potvrđeni su i oblici **flešanje**,

flashiranje te mnogo rjeđi *fleširanje* i *flaširanje*

Jedino što može biti problem pri flashanju biosa je to da ugasiš komp dok traje flashanje...

- **grindanje** (žarg.; od glagola *grindati*, prema engl. *to grind*) – dugotrajno ponavljanje naporne aktivnosti u igri s ciljem prikupljanja iskustva, novca, blaga i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **grajndanje**

Koliko god sam bolesnik da moram pogledati u svaki kut i otvoriti svaki chest, za takvo grindanje nemam ipak ni vremena ni živaca.

- **hakiranje** (inf.) – provala u računalni sustav, korisnički račun i sl.

Tražim hakera za uslugu hakiranja jednog mobilnog broja, jednokratno.

- **izlistavanje** (žarg.; od glagola *izlistavati*) – ispisivanje podataka na ekranu
...u biti imaš 2 funkcije – jedna za izlistavanje fileova i da vidiš što koristi taj file i druga da ga ubije.

- **izlogiravanje** (žarg.; od glagola *izlogiravati (se)*) – postupak odjave iz korisničkoga računara

Jel postoji neka opcija izlogiravanja na svim uredjajima ili tako nesto i ima li smisla zalit se sonyu da mi vrate novac?

- **levelanje** (žarg.; od glagola *level(ir)ati*, prema engl. *to level (up)*) – napredovanje lika u igri usvajanjem novih razina iskustva; potvrđen je i oblik **leveliranje**

Jednostavno sam se pomirio da necu biti progress raider, nego lijepo polako gustanje uz levelanje s ekipom pa polako dokud stignemo :)

- **natipkavanje** (žarg.; od glagola *natipkavati*) – razmjena tekstovnih poruka, najčešće u pričaonici

*Lagano sam popi*dio od natipkavanja...*

- **odzumiranje** (inf.; od glagola *odzumirati*) – udaljavanje slike

...pojavi se izbornik na kojem idemo gore za zoom, a dolje za odzumiranje...

- **oftopičarenje** (žarg.; od glagola *off)topičariti*) – objavljivanje poruka koje nisu u skladu s temom u pričaonici

Zadnjih par strana samo oftopičarenje, a što je najgore i admini se svađaju

- **overclockanje** (žarg.) – povećanje performansi računala ili sastavnice promjenom parametara izvedbe; potvrđen je i jednako čest oblik **overclockiranje**

Nisam radio maunalno overclockanje, isključivo sam overclockao preko XMP-a.

- **particioniranje** (*std.*) – podjela diska na više funkcionalnih dijelova
*Ne razumijem čemu **particioniranje** SSD-a, formatiraj ga kao cjelinu i na njega stavi OS.*
- **procesiranje** (*std.*) – računalna obrada podataka; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **procesuiranje**
*Jos se ja pitam zasto su slike 10X doslovno drek...pa kako nebi bile nakon tolikog **procesiranja**.*
- **programiranje** (*std.*) – sastavljanje uputa za izvršavanje algoritama
*U potrazi sam za prijenosnikom isključivo za potrebe faxes, dakle office, net i razni programi za **programiranje**.*
- **renderiranje** (*inf.*; od glagola *renderirati*, prema engl. *to render*) – iscrtavanje grafičkoga prikaza, najčešće igara, 3D modela i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **renderanje**
*Da radi neki teški multi tasking, **renderanje** ili što već, onda bez razmišljanja Ryzen.*
- **skeniranje** (*std.*) – automatizirana pretraga sadržaja na računalu
*...program kada završi **skeniranje** izbaci samo RAW files i nista drugo..nemam podatke koji su bili na tom disku*
- **trollanje** (*žarg.*; od glagola *trollati*, prema engl. *to troll*) – postupak internetskoga uzrujavanja i/ili zlostavljanja drugih ljudi; potvrđen je i oblik **trolanje**
*Kad sam mu vidio godine iznenadio sam se, dosta loše **trollanje** za osobu u tim godinama, na razini onih Intelovih tinejdžera....*
- **tweakanje** (*žarg.*; od glagola *tweakati*, prema engl. *to tweak*) – podešavanje konfiguracije uređaja ili programa; potvrđen je i oblik **tvikanje**
*Svaki korisnik koji koristi Clean Master, task killer ili slican program za oslobadjanje rama i **tweakanje** memorije je noob.*
- **utipkavanje** (*std.*; od glagola *utipkavati*) – unositi tekst putem tipkovnice (stvarne ili virtualne)
*Najjednostavnije je **utipkavanjem** kodova u sami uređaj.*
- **zumiranje** (*inf.*; od glagola *zumirati (se)*) – približavanje slike na zaslonu
*Stanu dva dokumenta paralelno, oba na 100% i još ima mjesta za **zumiranje**.*

Prefiks se pokazao jako plodnim, a mnogi od pronađenih naziva imaju relativno veliku čestoću u korpusu, osobito standardnojezični nazivi *napajanje* (s 118 300 pojava), *programiranje* (oko 8 400 pojava) i *učitavanje* (oko 2 100 pojava) te žargonizmi *flashanje* (oko 3 170 pojava), *clockanje* (oko 2 470 pojava) i *trolanje* (oko 1 130 pojava).

Zanimljiv je sinonimni niz izvedenica od glagola *flashati* (*flashanje-flešanje-flashiranje-fleširanje-flaširanje*) koji ukazuje na korisničku nesigurnost u pristupu prilagodbi engleskoga izvornika.

-ost

Sufiks *-ost* služi za tvorbu misaonih imenica (Barić i sur. 2005: 331). Halonja (2006.) ne navodi primjere, a Mihaljević navodi potvrdu *kompatibilnost* (Mihaljević 1990: 91) koja je u korpusu *Bugovih* pričaonica zastupljena s gotovo 2 500 pojava.

U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- **bugovitost** (*žarg.*; od pridjeva *bugovit*, prema engl. *buggy*) – stanje računalnoga programa koji ima velik broj pogrešaka
Cinnamon mi je stvarno odličan, ali ta bugovitost mi je deal breaker...
- **igrivost** (*std.*) – iskustvo igranja računalne igre (engl. *gameplay*)
Tehnicki je malo gruba, ali je igrivost odlična.
- **modularnost** (*std.*) – svojstvo sklopovlja ili programske podrške čiji se dijelovi mogu odvojiti i/ili izmjenjivati
Meni se osobno više sviđa g5, zbog modularnosti, micro sd slota i puno lakseg popravljjanja ako dodje do nekog kvara...
- **optimiziranost** (*std.*) – odlika sklopovlja ili programske podrške koji štedljivo troše resurse
Xperia Z – solidan ekran, jako dobra kamera, vrhunska fluidnost i optimiziranost sucelja itd
- **portabilnost** (*inf.*) – svojstvo sklopovlja ili programske podrške koji mogu funkcionirati na različitim platformama
C / C++ - performanse i portabilnost (donekle).

- **responzivnost** (std.) – brzina odziva uređaja, mrežne stranice i sl.
Samsung ima nekako bolju responzivnost, ali xiaomi 8 mi se puno više sviđa.

Sufiks *-ost* relativno je plodan, a zanimljivo je da većina primjera pripada standardnojezičnim nazivima.

Najviše pojavnica ima naziv *igrivost* (oko 2 000), dok ih drugi nazivi imaju mnogo manje. Najmanje pojavnica ima žargonizam *bugovitost* (četrdesetak).

U korpusu su pronađene i mnoge druge imenice sa završetkom *-ost* (npr. *efikasnost, posjećenost, proširivost...*), no one će biti obrađene u terminološkoj analizi jer je u tim slučajevima riječ o preuzimanju iz općejezičnoga konteksta.

-ovlje

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi jedan primjer, *sklopovlje* (za engl. *hardware*) (Mihaljević 1990: 92). Naziv je potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaoonica, no ima tek sedamdesetak pojavnica i od njega je mnogo češći izraz *hardver* (s oko 11 000 pojavnica). U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- **čipovlje** (žarg.) – čipovi
Možda će upravo neki takav ekspertni sustav biti zadužen za dizajniranje i proizvodnju novih vrsta procesora i čipovlja svih vrsta...
- **diskovlje** (žarg.) – diskovi za pohranu
No, kad sam pogledao po mom diskovlju, ispalo je da je programčić izbrisao podatke s dvije particije, kao i svebookmarke.
- **znakovlje** (std.) – skup znakova (najčešće nekog jezika na tipkovnici)
Nema numpada ni hrvatskog znakovlja, ali jbg.

Sve su potvrde zbirne imenice. *Diskovlje* i *znakovlje* imaju po pedesetak pojavnica u korpusu, a *čipovlje* ih ima samo pet. Sufiks *-ovlje* nije se pokazao osobito plodnim pri nastanku računalnih naziva.

-stvo

Sufiks *-stvo* služi za tvorbu zbirnih imenica (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi primjere, a Mihaljević navodi primjere *hakerstvo* i *računarstvo* (Mihaljević 1990: 92). U korpusu *Bugovih* pričaonica, *hakerstvo* se pojavljuje samo jedanput, dok *računarstvo* ima šestotinjak, a *računalstvo* četiristotinjak pojava.

U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- ***gejmerstvo*** (*inf.*) – igranje računalnih igara
*...nego jer sam kroz godine **gejmerstva** naučio cijeniti dobru završnu obradu (većinom kod periferije) i to mi je također bitna kategorija.*
- ***piratstvo*** (*std.*) – skidanje i razmjena zaštićenoga intelektualnog vlasništva (najčešće knjiga i igara) preko interneta
***Piratstvo** ne steti gamingu, to je retardirana mantra EA i slicnih publishera u gamingu...*
- ***računalstvo*** (*std.*) – računalna znanost
*jel dobar smjer? ja sam završio tehničar za **računalstvo**.*

Gejmerstvo ima tek tri pojava i najslabije je zastupljeno, a *piratstvo* ima najveću čestotu s više od 1 000 pojava. Naziv *računalstvo* ima četiristotinjak pojava i možda je na putu da postane ustaljen u korisničkoj komunikaciji, iako *računarstvo* i dalje ima više pojava. Iako sufiks nije osobito plodan, jedan je izraz jako dobro prihvaćen u korisničkoj komunikaciji.

-telj

Sufiks *-telj* sudjeluje u tvorbi imenica za muške vršitelje radnje (Barić i sur. 2005: 330). Halonja (2006.) ne navodi primjere, dok Mihaljević navodi primjere *djelitelj*, *izmjeritelj*, *oblikovatelj*, *preinačitelj*, *primatelj* i *prevoditelj* (Mihaljević 1990: 93). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *djelitelj* (ali ne samo kao matematički izraz koji navodi Mihaljević, nego i djelitelj karata, lopte u igri i sl.), *oblikovatelj* (u smislu *oblikovatelj koda* koji navodi Mihaljević), *prevoditelj* (uglavnom u kontekstu prirodnih jezika, a tek u manjem broju u značenju *compiler* koje navodi Mihaljević) i *primatelj* (manjim dijelom i u računalnome smislu, a najčešće kao *osoba koja prima pošiljku*). Samo se *oblikovatelj* u potpunosti

pojavljuje u smislu koji navodi Mihaljević, no ima samo jednu korpusnu pojavnicu. Ostala tri naziva uglavnom teže neračunalnome značenju.

U korpusu je od drugih potvrda pronađen standardnojezični naziv *poslužitelj* (s gotovo petsto pojavnica), no u korisničkim je objavama mnogo češća engleska istoznačnica *server* (s oko 94 000 pojavnica).

Sufiks *-telj* nije se pokazao plodnim za nastanak računalnih naziva u korpusu.

-ulja

Riječ je o slabo plodnom sufiksu koji najčešće sudjeluje u tvorbi pejorativno obilježenih imenica za ženske osobe (Barić i sur. 2005: 312). Mihaljević pronalazi primjer *crtulja* (za *graf*) (Mihaljević 1990: 93), koji nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica, a Halonja navodi potvrdu *grafulja* (prema skraćenom nazivu *grafičke kartice*) (Halonja 2006: 86–87). Taj je izraz potvrđen i u korpusu *Bugovih* pričaonica s gotovo 2 500 pojavnica, a pronađene su i sljedeće potvrde, sve žargonizmi:

- **kartulja** – grafička kartica
i da bilo bi glupo uzet 8800gtx za fiziku jer onda dobijes kartulju koja se grije ko svinja i trosi 200w struje da bi ti malo fizike obradivala?
- **pingulja** (od engl. *ping rate*) – vrijeme odaziva udaljenoga poslužitelja izraženo u milisekundama
Koliko puta sam zaginul u BFu kad sam vec utrcal u zaklon a pingulja mi nejde preko 40.
- **quadulja** (od engl. *quad-core*) – četverojezgreni procesor
ako baš misliš igrati za te novce mozes slozit neku konfu sa quaduljom i hd4870 i igrati na 24 incha monitoru
- **quakeulja** – serijal računalnih igara *Quake* ili pojedina igra iz navedenoga serijala
Ofkorz kada mu je Quakeulja duboko u genima :))
- **tipkulja** – tipkovnica
kako mi je ovo prva mehanička tipkulja, prezadovoljan sam

Mali broj pronađenih primjera potvrđuje slabu plodnost sufiksa, a također je riječ o imenicama slabe čestote. Svi se navedeni izrazi u korpusu pojavljuju tek jedanput ili dvaput.

-uša

Kao i *-ulja*, sufiks *-uša* slabo je plodan i najčešće tvori pejorativno obilježene imenice za ženske osobe (Barić i sur. 2005: 312). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi potvrde žargonizama *forvarduša* (od glagola *forvardati*; elektronička pošta koja se prosljeđuje), *kartuša* (od imenice *kartica*), *sačekuša* (od glagola *sačekati*; zasjeda u igri) i *strpljenuša* (od pridjeva *strpljen*; zasjeda u igri) (Halonja 2006: 87). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđene su *kartuša* (s 85 pojavnica) i *sačekuša* (s pedesetak pojavnica), dok se *strpljenuša* i *forvarduša* ne pojavljuju nijedanput.

Od drugih su potvrda pronađeni sljedeći žargonizmi:

- **caymanuša** – grafička kartica serije *Cayman* proizvođača AMD-a
Taj dualcore nemože posteno potjerati HD 5770 a kamoli HD 6850/70 i ove jos jace tipa Caymanuša 6950.
- **exceluša** (od engl. *MS Excel*) – tablica za izračun u *MS Excelu* ili sličnome programu; potvrđen je i oblik **ekseluša**
...da ne offtopičarim dalje, za takve kupovine treba više podataka i jedna exceluša :)
- **forwarduša** (od glagola *forwardati*) – elektronička poruka koja se prosljeđuje drugima
E-mail virusi su također pogreška ljudi, jer ako si dovoljno pametan nećeš slati raznorazne forwarduše o bolesnoj djeci i prinčevima, no ljudi to ipak čine.
- **gigabituša** – matična ploča proizvođača Gigabytea; potvrđeni su i oblici **gigabytuša** i **gigabyteuša**
Pogleč dolnji link, žuto ne guta više od 90W i sa takvim procom neuništiva Gigabituša ne bi se niti oznojila.
- **instagramuša** – osoba koja često objavljuje fotografije na društvenoj mreži Instagram
U današnje vrijeme tko se ima vremena zajebavat s obradom fotografija osim instagramuša i profesionalni fotografa kojima je to opis posla.
- **integruša** (od pridjeva *integriran*) – integrirana grafička ili zvučna kartica; potvrđen je i oblik **integriruš**
Dajte prijedlog za kompletnu AM4 konfu sa R5 5600G, 16GB DDR4 bez GPU-a(integruša)...

- **kliketuša** (od glagola *klikati*) – tipkovnica; potvrđen je i oblik **klikuša**
Kliketuša je samo takva, outemu blue switchevi su glasni ali vrlo ugodni za korištenje.
- **likuša** (od imenice *lik*) – ženski lik u igri
ono kaj me živcira je gibanje lika u prostoru – ko u oblivionu, likuša hoda ko da ima štap u dupetu.
- **modeluša** (od imenice *model*) – računalna sastavnica s referentnim vrijednostima
Sumnjam da bi baš primjetio razliku da ti netko podmetne malkice jače clockanu 768mb modelušu i stock 5850.
- **onboarduša** (od engl. *onboard*) – integrirana grafička ili zvučna kartica; potvrđen je i oblik **onborduša**
...moja sadašnja VIA HD ima 110db SNR 1828S codec, jedna od najjačih VIA onboarduša...
- **polovnjakuša** (od pridjeva *polovan*) – rabljena računalna sastavnica
U svakom slučaju moja polovnjakuša od 270 eur 3060ti je više nego dovoljna za moje potrebe...
- **roguša** (od engl. *ASUS ROG*) – serija grafičkih kartica
Nije ovo onaj fail tuf model ovo je roguša skroz dobra.
- **tipkuša** (od glagola *tipkati*) – tipkovnica
Relativno mi je hitno jer mi je ukućan počeo mrziti ovu tipkušu, a meni je baš odlična.
- **tripleventuša** (od engl. *triple-vent*) – grafička kartica s tri ugrađena ventilatora
Do 2.500Kn uzmi HD7870, MSI TFIII, a do 3.000Kn uzmi HD7950 Gigabyteovu tripleventušu.
- **zelenkuša** (od pridjeva *zelen*) – grafička kartica proizvođača Nvidije (tvrka ima zeleni logo)
Majstore nemoj da moram sad i radi tebe još jednu zelenkušu staviti u rig :D

Sufiks *-uša* može se smatrati plodnim za nastanak žargonskih naziva računalne tematike.

Potvrde imaju slabu čestocu, pri čemu *exceluša* i *instagramuša* imaju po dvije, a *caymanuša*, *ekseluša* i *gigabyteuša* imaju tek po jednu pojavnicu.

Zanimljiv je sinonimni niz *gigabituša-gigabytuša-gigabyteuša* koji oprimjeruje korisničke pristupe prilagodbi engleske riječi *byte*.

-Ø

Nulti sufiks sudjeluje u tvorbi glagolskih imenica (Barić i sur. 2005: 331). Halonja (2006.) ne navodi primjere, dok Mihaljević navodi prefiksacijsko-sufiksacijske tvorenice *pretek* (za engl. *carry*) i *razvrst* (za engl. *array*) (Mihaljević 1990: 93) koje nisu potvrđene u korpusu *Bugovih* pričaonica. Izraz *pretek* ima dvjestotinjak pojava, no uvid u kontekst riječi pokazuje da je zapravo riječ o sintagmi *imati čega na pretek*.

Nisu pronađeni dodatni primjeri, pa se može zaključiti da nulti sufiks ne pogoduje domaćoj tvorbi računalnih naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađen je velik broj anglicizama prilagođenih nultom transmorfemizacijom, no ti su nazivi obrađeni u poglavlju o terminološkoj analizi.

Broj pronađenih potvrda po sufiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja u svojim radovima:

37. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po sufiksu

Sufiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
-ac	16	/	1	4	/
-acija	/	/	1	2	/
-ač	19	4	/	39	/
-(j)ača	12	/	/	1	2
-(a)čina	12	/	/	/	2
-aj	/	/	/	2	/
-ak	/	1	/	1	/
-alija	/	/	3	1	/
-aljka	/	/	/	4	/
-ar	/	2	/	4	/
-ara	1	/	/	1	/
-aš	13	/	1	4	/
-ator	/	/	/	1	/

<i>-ba</i>	/	2	/	1	/
<i>-ca</i>	2	/	/	/	1
<i>-(n)ica</i>	60	1	2	10	3
<i>-(č)ič</i>	96	1	1	3	5
<i>-ček</i>	26	/	/	/	2
<i>-ek</i>	6	/	/	/	1
<i>-ik</i>	/	1	/	40	/
<i>-inje</i>	1	/	/	/	2
<i>-ište</i>	/	1	/	4	/
<i>-jak</i>	/	/	/	2	/
<i>-je</i>	/	/	/	3	/
<i>-jevina</i>	/	/	/	1	/
<i>-ka</i>	27	/	/	4	1
<i>-l(a)c</i>	/	/	/	10	/
<i>-lica</i>	4	1	1	3	1
<i>-lište</i>	/	/	/	1	/
<i>-lo</i>	/	2	/	20	/
<i>-nje</i>	29	7	7	/	/
<i>-ost</i>	1	4	2	1	/
<i>-ovlje</i>	2	1	/	1	/
<i>-stvo</i>	/	2	1	2	/
<i>-telj</i>	/	1	/	5	/
<i>-ulja</i>	5	/	/	1	1
<i>-uša</i>	21	/	/	/	4
<i>-Ø</i>	/	/	/	1	/
Ukupno	353	31	20	177	25
	404			202	

Broj pronađenih izvedenica za sve vrste tvorbenih sufikasa svjedoči o iznimnoj plodnosti sufiksacijske tvorbe pri nastanku hrvatskih računalnih naziva, osobito žargonskih, u korpusu. Za standardnojezične nazive nastale sufiksacijom u korpusu je pronađen mnogo manji broj potvrda nego za žargonizme iste kategorije (čak za red veličine manji). Iako su mnogi standardnojezični izrazi dobro usvojeni u korisničkoj komunikaciji, često imaju slabiju čestoću u odnosu na odgovarajuće žargonizme.

Zamjetan je izostanak primjera iz analize koju je provela Mihaljević (1990.). Mnogi nazivi uopće nemaju potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica (npr. *bušač*), a oni koji imaju često imaju izmijenjeno značenje u odnosu na ono koje navodi Mihaljević (npr. *bušilica*, *primač* i sl.). To je velikim dijelom očekivano jer su u međuvremenu iščezli brojni tehnički izrazi koji se odnose na uređaje i postupke koji više nisu u uporabi. S druge se strane može potvrditi težnja korisnika neformalnih pričaonica k izrazima koji su (bez preinaka ili tek uz manje preinake) preuzeti iz engleskoga jezika, što olakšava komunikaciju. Među nazivima koje navodi Mihaljević ima i onih koji označuju postojeće tehnologije i uređaje (npr. *prevodilac*), no u korpusu su češće njihove žargonske istoznačnice.

U odnosu na žargonizme nastale sufiksacijom koje navodi Halonja (2006.), došlo je do zamjetnoga porasta broja izvedenica u gotovo svim kategorijama. Jedina je iznimka slabo plodan nastavak *-inje* za koji Halonja navodi dva oblika iste izvedenice, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je samo jedan dodatni izraz. U svim je ostalim slučajevima pronađen manji ili veći broj novih izvedenica, što je osobito naglašeno kod plodnih sufikasa *-(č)ić* i *-ica*. Mnogi novopronađeni izrazi potječu iz područja računalnih igara i odnose se na žanrove igara, odlike likova, poteze u igri i stilove igranja. Većina je tih naziva preuzeta iz engleskoga jezika, nerijetko uz očuvanje izvornoga pravopisa. Također je prisutno mnogo naziva za računalne sastavnice. Velik broj pronađenih primjera svjedoči o iznimnoj korisničkoj kreativnosti.

Najplodniji su sufiksi *-ić*, *-čić* i *-ica*, koji ujedno imaju najveći broj potvrda (gotovo isključivo žargonskih) koje su usko povezane s digitalnim uređajima i sadržajima, a najmanje su plodni sufiksi *-Ø*, *-acija*, *-ara*, *-inje* i *-ca*.

Sufiksi *-ica* i *-ka* pokazali su se najplodnijima za stvaranje naziva za računalne sastavnice ženskoga roda (grafičke i zvučne kartice, matične ploče), dok su za računalne sastavnice muškoga roda to sufiksi *-(č)ić* i *-ček* u nazivima mikroprocesora, hladnjaka i sl.

Izvedenice sufiksom *-ulja* imaju jako mali broj pojavnica (tek jedna-dvije po primjeru) i mogu se smatrati rubnim obilježjem jezika nekolicine korisnika.

Sufiksi *-(j)ača*, *-(a)čina*, *-ara*, *-ca*, *-ček*, *-ek*, *-inje*, *-ka*, *-ulja* i *-uša* u korpusu imaju isključivo žargonske potvrde, *-acija* i *-alija* isključivo razgovorne, a *-ak*, *-ar*, *-ba*, *-ik*, *-ište*, *-lo* i *-telj* isključivo standardnojezične potvrde.

4.3.1.2. Prefiksacija

Prefiksacija je tvorbeni način kojim se na početak riječi dodaje tvorbeni predmetak ili prefiks (prema Mihaljević i Ramadanović 2006: 204). Prefiksacija je slabije plodna za nastanak imenica od sufiksacije, a treba imati na umu i da mnoge imenice koje sadržavaju prefiks zapravo nisu nastale prefiksacijom jer im je prefiks dio morfemske, ali ne i tvorbenostrukture (Barić i sur. 2005: 332).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde prefiksacije, dok Mihaljević navodi potvrde nastale prefiksima *dis-*, *ko-*, *među-*, *ne-*, *pod-*, *pre-*, *pred-*, *raz-*, *su-*, *sub-*, *u-* i *za-* (Mihaljević 1990: 98–101). Također sam pronašla primjere za prefikse *bez-* i *nad-*.

bez-

Prefiks *bez-* označuje odsutnost svojstva koje imenuje osnovna riječ (Barić i sur. 2005: 370).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći žargonski primjeri:

- **beskorisnik** (od imenice *korisnik*) – osoba od koje nema nikakve koristi
Kad kažem tehničari ne mislim na službu za beskorisnike.
- **bezantivirus** (od engl. *antivirus*) – ono koje se ne odnosi na zaštitu od virusa
Ovo je "Ultimativna antivirus tema" a ne "Ultimativna bezantivirus tema" kaj ne?

Objekti se riječi pojavljuju samo jedanput i primjer su kreativnosti autora objava. Riječ je o okazionalizmima čija je svrha ostaviti ironičan dojam. Može se zaključiti da prefiks *bez-* nije plodan pri tvorbi imenica.

dis-

Mihaljević navodi potvrdu *disassembler*³⁴ (Mihaljević 1990: 98) koje nema u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađene ni dodatne potvrde za navedeni prefiks, pa se može zaključiti da je *dis-* neplodan za tvorbu imeničkih računalnih naziva.

ko-

Prefiks *ko-* značenjski odgovara prefiksu *su-*, a Mihaljević pronalazi potvrde *koprocesor* i *korutina* (Mihaljević 1990:98). Samo se imenica *koprocesor* slabe čestote (s tridesetak pojavnica) pojavljuje u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađene dodatne potvrde i prefiks se u ovom slučaju može smatrati neplodnim.

među-

Prefiks *među-* označuje položaj među dijelovima (Barić i sur. 2005: 334). Mihaljević pronalazi veći broj potvrda: *međufilm*, *međukompilator*, *međumemorija*, *međuoblik*, *međupohrana*, *međuprodukt*, *međuprogram*, *međuprostor*, *međuregistar*, *međusklop*, *međuspoj*, *međuspremnik*, *međuvrijednost* i *međuzbroj* (Mihaljević 1990: 98–99). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *međuspremnik*, *međuprostor*, *međuvrijednost* i *međumemorija*, no *međuprostor* se ne pojavljuje u računalnom kontekstu nego označuje fizički ili misaoni međuprostor. Pronađeni su i sljedeći novi izrazi:

- ***međudriver*** (žarg.; od engl. *driver*) – upravljački program za neku računalnu sastavnicu
*...mada je Hw+driver ispravan i os tu app koja je ako **međudriver** isključi kao nekompatibilnu...*
- ***međulayer*** (žarg.; od engl. *layer* – sloj) – jedan od slojeva strukture operativnoga sustava ili aplikacije
*...w8 je uveo **međulayer**, kao kontrolu-sigurnost-malware, kao virtualizacija...*
- ***međukompatibilnost*** (*std.*) – mogućnost istodobne uporabe različitih uređaja i programa
*...još jedna super stvar nadolazi (odn. već je ovdje), koja bitno povećava **međukompatibilnost** appsova između Linux distri...*

³⁴ Vjerojatno je riječ o preuzimanju iz engleskoga jezika.

- **međumodel** (std.) – uređaj koji se po specifikacijama nalazi između dvaju drugih modela istoga proizvođača
Kupio si međumodel i pomiri se s time da neće biti službene nadogradnje – neće je biti niti za SGS – stavi neku s XDA i to je to!
- **međumrežje** (std.) – internet
Nisam se nikada optrećivao koliko sam napravio prometa i što skidam, jer ionako malo skidam i rijetko koristim sve blagodati međumrežja.
- **međuprofil** (std.) – ograničenje u brzini internetske veze
I da, imao sam profil na routeru 12.000 koji je radio super jedno pet dana dok mi nisu spustili sad na 9.000 jer nemaju međuprofil između 16.000 i 9.000. :)
- **međurezolucija** (std.) – razina razlučivosti koja se nalazi između standardnih razina; potvrđen je i oblik **među-rezolucija**
Tu međurezoluciju podržavaju neke sportska kamere.
- **međuscena** (std.; engl. *cutscene*) – videouradak (često kraći) koji se prikazuje u dijelovima igre koji su značajni za radnju
C&C serijal je uvijek imao odlične filmiće u međuscenama...
- **međusekvencama** (inf.) – videouradak (često kraći) koji se prikazuje u dijelovima igre koji su značajni za radnju
...PlayStation 4 fantastijsku ekskluzivu moguće usporediti samo s Blizzardovim međusekvencama u Diablu 3...
- **međusklop** (std.) – sklop koji povezuje dva uređaja
Moraš neki međusklop napraviti koji će paliti i gasiti relej...
- **međusloj** (std.) – razina sklopovlja ili programske podrške koja služi kao poveznica između drugih razina
... možeš koristiti querije kao međusloj umjesto direktnog pristupa za formu, ima nekih prednosti...
- **međuučitavanje** (std.) – učitavanje tijekom igre, pri prijelazu s jedne razine na drugu
Nivoi mi se uopće ne sviđaju, očekivao sam daleko veće nivoe (Barem nekoliko nivoa u stilu Hitmana 2) i PUNO manje međuučitavanja.
- **međuverzija** (std.; od imenice *verzija*; engl. *build*) – nadograđena inačica aplikacije
Koliko vidim javlja po drugi put u 2 tjedna update međuverzije sa 6.0.

Većina pronađenih potvrda pripada standardnojezičnome nazivlju. Izraz *međumrežje* ima samo nekoliko pojava i u svim slučajevima ima ironično značenje. *Međuverzija* ima veću čestoću, iako je ona mnogo slabija od čestoće engleskog naziva *build*.

Međukompatibilnost, *međumodel*, *međustanje*, *međusloj*, *međuprofil*, *međurezolucija* i *međuučitavanje* imaju izrazito slabu čestoću (između dvije i pet pojava u korpusu).

Prefiks u korpusu nije osobito plodan za nastanak žargonizama. Zanimljivi su izrazi *međudriver* i *međulayer*, u kojima je prefiks primijenjen izravno na neprilagođenu englesku osnovu.

nad-

Prefiks *nad-* pojačava značenje osnovne riječi (Barić i sur. 2005: 334), a u korpusu je pronađeno tek nekoliko žargonskih potvrda:

- ***nadboss*** (od engl. *boss*) – moćniji neprijatelj u igri
*...kad ta dva podbossa riješiš ideš ubiti **nadbossa** i onda ti se otključa onaj glavni za taj district.*
- ***nadporuka*** (od imenice *poruka*) – poruka na koju se nadovezuje neka poruka u pričaonici
*...iako je vidljivo da ste odgovorili u istoj minuti i po **nadporuci** je vidljivo da nije odgovarao tebi...*
- ***nadprovider*** (od engl. *provider*) – pružatelj usluge više razine
*Telemach je **nadprovider** mom ISP-u...*

Prefiks *nad-* nije osobito plodan pri nastanku računalnih naziva. *Nadporuka* je specifičnost *Bugovih* pričaonica i uvijek se pojavljuje u tom obliku (umjesto naziva *natporuka* u kojemu je provedeno jednačenje po zvučnosti). Naziv *nadporuka* ima šezdesetak pojava, a ostala ih dva primjera mnogo manje: izvedenica *nadboss* u korpusu se pojavljuje samo jedanput, a *nadprovider* šest puta.

Nazivi *nadporuka* i *nadprovider* mogli bi pripadati standardu da je provedeno jednačenje po zvučnosti (*natporuka* i *natprovider*), no u korpusu nisu potvrđeni takvi slučajevi.

ne-

Prefiks *ne-* sudjeluje u tvorbi imenica s negiranim značenjem osnove (Barić i sur. 2005: 334). Mihaljević navodi potvrde *nekompatibilnost*, *neispravnost* i *neuskладivost* (Mihaljević 1990: 99), od kojih se prve dvije pojavljuju u korpusu *Bugovih* pričaonica. *Nekompatibilnost* ima oko 700, a *neispravnost* oko 410 pojava.

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri standardnojezičnih naziva:

- ***nebalansiranost*** – nedostatak ravnoteže u implementaciji računalne igre
Ali SWTORov response delay će ti ga zgaditi vrlo brzo, a tek nebalansiranost ajoj.
- ***neigrivost*** – stanje u kojemu se ne može uživati u računalnoj igri (zbog grešaka, neuravnoteženosti i sl.)
Pa pogledaj koliko se na forumima platformaši žale na neigrivost.
- ***neispoliranost*** – nezadovoljavajuća razina doradenosti (najčešće u grafičkome prikazu i igrama)
Ako ti grafika ne smeta i mozes progutati neispoliranost – duboko ti savjetujem obje igre.
- ***nelinearnost*** – više značenja: 1. odlika računalne igre koja nema linearnu radnju; 2. svojstvo signala čija se razina mijenja nelinearno
1. *Od Bethesde očekujem novi engine, veću nelinearnost questova...*
2. *...fazna odstupanja u takvim sustavima su manje bitna od nelinearnosti zvuka.*
- ***neoptimiziranost*** – izostanak optimiranosti programske podrške
Problem je što vanjski dijelovi užasno laggaju, zbog neoptimiziranosti FPSC-a.

Prefiks *ne-* nije se pokazao osobito plodnim pri nastanku računalnih naziva.

Najviše pojava ima *neoptimiziranost* (oko 230), dok ih najmanje ima *neispoliranost* (tek dvanaest).

Oblik *neoptimiziranost* koji je više u skladu s hrvatskim jezikom nema potvrda u korpusu.

pod-

Prefiks *pod-* sudjeluje u tvorbi imenica pojačanoga značenja (Barić i sur. 2005: 334). Mihaljević pronalazi potvrde *poddirektorij*, *podlista*, *podmodul*, *podniz*, *podrutina*, *podstav*, *podustrojstvo*, *podzadatak*, *potpolje* i *potprogram* (Mihaljević 1990: 99), od kojih su u

korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni *poddirektorij*, *podlista*, *podmodul*, *podniz*, *podstav*, *podzadatak* i *potprogram*. Najviše pojavnica ima *podstav* (oko 140), a najmanje *podmodul* (dvije) i *podlista* (tek jednu). *Podzadatak* nema računalno, nego općejezično značenje u svim slučajevima.

Od drugih su naziva pronađeni sljedeći:

- **podbrand** (*inf.*) – robna marka krovnooga proizvođača
Posto je to Huawei podbrand, zanima me da li s telefonom dolazi dosta bloatware aplikacija i da li se sve mogu obrisati.
- **poddomena** (*std.*) – dio veće mrežne domene koji se odlikuje posebnim imenom
Ako hoćeš dam ti ja prostor na hostingu i neku poddomenu.
- **podfolder** (*inf.*) – podmapa
Brisanje svih fileova iz nekog foldera i podfoldera koji su stariji od X dana.
- **podforum** (*inf.*) – potpričaonica
Ako ti nije jasno o čemu govorim, kreni čitat ostale postove na ovom podforumu.
- **podizbornik** (*std.*) – jedan od nekolicine izbornika na sučelju ili unutar glavnoga izbornika
To možeš uključiti ili isključiti u podizborniku STAMINA kao jednu od opcija.
- **podklasa** (*std.*) – više značenja: 1. apstraktna struktura podataka u razvoju programske podrške; 2. razvojni put lika u igri; potvrđen je i oblik **potklasa**
1. .. zapne u procesore, message handleri i ostali show na klijentu koji itekako ovisi o tome da GUI podklasa predstavlja instancu superklase.
2. Evo kako izgleda miksanje podklasa za warriora...
- **podpiksel** (*žarg.*) – jedna od sastavnica piksela; potvrđen je i oblik **podpixel**
Ja ti kažem Samsungov QHD nema puni broj podpiksela, a ako nešto nemaš onda nemaš.
- **podstranica** (*std.*) – dio mrežne stranice koji se nalazi na vlastitoj putanji unutar glavne stranice
Mislis webadresa ili podstranica na istoj adresi?
- **podverzija** (*std.*) – inačica
Ovo je vec valjda 15. podverzija galaxy-a S5.
- **potforum** (*std.*) – potpričaonica
Ako se ostali slažu otvorit ću još jedan potforum za konfiguraciju routera.

Većina potvrda pripada standardnojezičnim nazivima, a prefiks se može smatrati relativno plodnim.

Podfolder, *podstranica* i *poddomena* imaju najveću čestocu (s po stotinu pojavnica u prosjeku), dok su ostali izrazi manje česti. *Podklasa* s dvadesetak pojavnica ima veću čestocu od naziva *potklasa* koji je prilagođeniji hrvatskomu jeziku (ima samo nekoliko pojavnica u korpusu). Isti je slučaj i s nazivima *podforum* i *potforum*, pri čemu standardnojezična inačica ima tek nekoliko pojavnica.

pre-

Glagolski prefiks *pre-* najčešće označuje dovršenost radnje ili vršenje radnje preko nečega (Barić i sur. 2005: 382). Mihaljević navodi samo jedan primjer prefiksacijsko-sufiksacijske tvorbe, *preznakovljavanje* (Mihaljević 1990: 99). Navedeni izraz nije pronađen u korpusu *Bugovih* pričaonica, no pronađen je jedan dodatni primjer, također prefiksacijsko-sufiksacijska tvorenica:

- ***prekopiravanje*** (*inf.*; od glagola *prekopira(va)ti*) – stvaranje kopija digitalnih podataka; potvrđen je i oblik ***prekopiranje***
da li ima ikakva mogucnost da se samo vrati putanja fajlova, i sve u normalu bez prekopiravanja tih fajlova sa diska...

Može se zaključiti da je prefiks u korpusu *Bugovih* pričaonica neplodan za nastanak računalnih naziva. Naziv *prekopiravanje* iznimno je rijedak u korpusu i ima tek četiri pojavnice.

pred-

Prefiks *pred-* daje osnovi značenje prethođenja (Barić i sur. 2005: 334). Mihaljević navodi potvrde *predbušenje*, *predznak*, *pretprocesor* i *pretprogram* (Mihaljević 1990: 100), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pojavljuju se *predznak*, *pretprocesor* i *pretprogram*. *Predznak* ima 12 pojavnica, dok ostala dva naziva imaju samo po dvije-tri pojavnice.

U korpusu su pronađeni i sljedeći standardnojezični nazivi:

- **predautorizacija** – postupak rezervacije sredstava za plaćanje pri internetskoj kupnji
Problem je bio što predautorizacija nije rezervirala sredstva na kartici.
- **predinstalacija** – programska podrška koja je unaprijed ubačena u sustav (engl. *preinstall(ed)*)
Particija sa predinstalacijom je oštećena te ju nije moguće koristiti...
- **predmemorija** – pomoćna memorija za podatke kojima se često pristupa (engl. *cache*)
Izbrisao sam sve podatke, predmemoriju i sranja s kojima se služila app pa cu probat opet, ali sumnjam da bu rjesilo problem.
- **prednarudžba** – kupnja proizvoda (najčešće računalne igre) prije službenoga početka prodaje (engl. *preorder*)
U inozemstvu vrijedi da se Karkand i Warfare pack dobiva kao bonus kod svih prednarudžbi.
- **pretpojačalo** – pretvarač električnoga ili zvučnog signala na veću jakost; potvrđen je i oblik **predpojačalo** manje prilagođen hrvatskomu jeziku
S tim da moram primijetiti da Note 4 ima jako loše mikrofonsko pretpojačalo...

Naziv *prednarudžba* donekle je čest u korpusu (sa 700 pojavnica), no žargonizam *preorder* mnogo je češći (oko 4 500 pojavnica). To pokazuje da se korisnici češće služe izvornim engleskim riječima, osobito u razgovoru o računalnim igrama. Naziv *pretpojačalo* ima oko 190 pojavnica, a zanimljivo je i da je češći od naziva *predpojačalo* (75 pojavnica) u kojemu nije izvršeno jednačenje po zvučnosti.

Prefiks *pred-* može se smatrati donekle plodnim pri nastanku imeničkih računalnih naziva.

raz-

Glagolski prefiks *raz-* najčešće ima značenje odvajanja na dijelove i razvijanja (Barić i sur. 2005: 383). Mihaljević pronalazi samo potvrdu *raznačnik* nastalu prefiksacijsko-sufiksacijskom tvorbom (Mihaljević 1990: 100). Taj naziv nije prisutan u korpusu *Bugovih* pričaoica, a nisu pronađene ni dodatne potvrde, pa se prefiks može smatrati neplodnim za nastanak imeničkih računalnih naziva.

su-

Prefiks *su-* ima funkciju socijativnosti (Barić i sur. 2005: 334). Mihaljević navodi potvrde *suspremica* i *sučelje* (Mihaljević 1990: 100), od kojih se *suspremica* ne pojavljuje u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali *sučelje* ima izrazito veliku čestotću (više od 5 000 pojavnica) i može se smatrati ustaljenim u korisničkoj komunikaciji.

U korpusu nisu pronađeni dodatni primjeri pa se prefiks može smatrati neplodnim za nastanak imeničkih računalnih naziva

sub-

Prefiks *sub-* značenjski odgovara domaćem sufiksu *pod-*, a Mihaljević navodi primjer posuđenice *subrutina* (prema engl. *subroutine*) (Mihaljević 1990: 100), koja ima samo deset pojavnica u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađen je i sljedeći žargonizam slabe čestote (s 25 pojavnica):

- *subforum* – potpričaonica
isprike ako je krivi subforum ali ne znam gdje strpati ovo

Naziv *subforum* ima slabu čestotću (25 pojavnica). U korpusu su pronađene i razgovorna inačica *podforum* te standardnojezična istoznačnica *potforum* prilagođenija hrvatskomu jeziku, obje slabe čestote (*potforum* ima tek nekoliko pojavnica). U korpusu nije potvrđena razgovorna istoznačnica *supforum*.

Prefiks *sub-* nije se pokazao plodnim za nastanak imenica u korpusu *Bugovih* pričaonica.

u-

Glagolski prefiks *u-* najčešće ima značenje završetka radnje (unutar nečega) i odvajanja od nečega (Barić i sur. 2005: 384). Mihaljević navodi potvrde *uznačnik* i *uznakovljavanje* nastale prefiksacijsko-sufiksacijskom tvorbom (Mihaljević 1990: 101), koji nisu potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađene ni druge potvrde, pa se može zaključiti da prefiks *u-* nije plodan pri nastanku imeničkih računalnih naziva.

za-

Mihaljević navodi primjer prefiksacijsko-sufiksacijske tvorenice *zaglavlje* (Mihaljević 1990: 101) relativno velike čestote u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađene druge potvrde, pa se sufiks može smatrati neplodnim.

Broj pronađenih žargonskih i standardnojezičnih potvrda po prefiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navodi Mihaljević³⁵ u svojoj analizi:

38. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po prefiksu

Prefiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)
<i>bez-</i>	2	/	/	/
<i>dis-</i>	/	/	/	1
<i>ko-</i>	/	/	/	1
<i>među-</i>	2	10	1	14
<i>nad-</i>	3	/	/	/
<i>ne-</i>	/	5	/	/
<i>pod-</i>	1	7	3	10
<i>pre-</i>	/	/	1	1
<i>pred-</i>	/	6	/	3
<i>raz-</i>	/	/	/	1
<i>su-</i>	/	/	/	2
<i>sub-</i>	1	/	/	1
<i>u-</i>	/	/	/	2
<i>za-</i>	/	/	/	1
Ukupno	9	28	5	37
	42			

³⁵ Kao što je prethodno navedeno, Halonja (2006.) uopće ne navodi potvrde prefiksacije, pa bi bilo suvišno uključiti taj stupac u tablicu.

Najplodnijima su se pokazali prefiksi *među-* i *pod-*. Prefiksi *bez-* i *sub-* u korpusu *Bugovih* pričaonica imaju isključivo žargonske potvrde, *ne-* i *pred-* isključivo standardnojezične, a *pre-* isključivo razgovorne.

Pronađen je nešto veći broj potvrda nego što ih navodi Mihaljević (1990.), a broj imeničkih potvrda standardnojezičnoga nazivlja nastalih prefiksacijom veći je od broja žargonskih potvrda.

Za mnoge od referentnih prefikasa iz analize Mihaljević (1990.) nisu pronađeni drugi primjeri u korpusu *Bugovih* pričaonica, kao ni potvrde postojećih primjera. Mnogi nazivi koje potvrđuje Mihaljević nisu u aktivnoj uporabi u neformalnim pričaonicama računalne tematike koje su tema istraživanja.

Ukupan je broj žargonskih potvrda jako mali pa se može zaključiti da prefiksacija nije osobito plodan tvorbeni način imeničkih žargonizama. Taj je rezultat u skladu s onim iz Halonjine analize (2006.) jer autor nije pronašao potvrde za računalne žargonizme nastale prefiksacijom.

4.3.1.3. Prefiksoidizacija

Prefiksoidizacija je tvorbeni način pri kojemu tvorenicama nastaje dodavanjem prefiksoida ispred jedne riječi (npr. *telekamera*) (Mihaljević i Ramadanović 2006: 206). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi primjere tvorbe³⁶ imeničkom, pridjevnom, zamjениčkom, priložnom i prijedložnom osnovom³⁷ u prvome dijelu (Mihaljević 1990: 104–107), a istu podjelu slijedim i u vlastitoj analizi.

Imeničke osnove

Mihaljević pronalazi sljedeće primjere izvedenica s imeničkom osnovom u prvome dijelu: *biočip*, *fotočitač*, *termopisač*, *videokonverter*, *videovrpca*, *videodisk*, *videoekran*, *videomemorija* i *videoterminal* (Mihaljević 1990: 104–105). Tek je nekolicina navedenih

³⁶ Valja napomenuti da Mihaljević u svojoj disertaciji (1990.) riječi nastale od navedenih vrsta tvorbenih osnova naziva složenicama, no prema novijoj podjeli (vidjeti Mihaljević i Ramadanović 2006. te Mihaljević, Hudeček i Jozić 2023.) prefiksacija i prefiksoidizacija pripadaju izvođenju, a ne slaganju. Stoga je u većini primjera koje u ovoj kategoriji navodi Mihaljević (1990.) zapravo riječ o prefiksoidizaciji, a tek manji broj riječi pripada pravim složenicama. One su izdvojene u sljedeće potpoglavlje o tvorbi slaganjem.

³⁷ Mihaljević također navodi potvrde nastale od brojevnih osnova *giga-*, *kilo-* i *mega-* (npr. *gigabajt*), no njih obrađujem u poglavlju o terminološkoj analizi jer je zapravo riječ o preuzimanju iz stranoga jezika, a ovo je poglavlje posvećeno domaćoj tvorbi.

naziva potvrđena u korpusu *Bugovih* pričaonica: *videomemorija* (s nešto manje od 150 pojavnica), *videokonverter* (s pet pojavnica) te *videodisk* s tek jednom pojavnicom.

Pronađeni su i sljedeći standardnojezični nazivi:

- **s vezanom osnovom *foto-* u prvome dijelu:** *fotopisač*
- **s vezanom osnovom *video-* u prvome dijelu:** *videodatoteka, videoformat, videoigra, videoisječak, videokamera, videomontaža, videonadzor, videoobrada, videopoziv, videouradak, videozapis*

U korpusu su najčešći nazivi *videozapis* s nešto više od 450 i *videoigra* s nešto manje od 250 pojavnica. Ostali su izrazi u korpusu mnogo rjeđi, a najmanje se pojavljuje *fotopisač* sa samo pet pojavnica.

Pridjevne osnove

Mihaljević za izvedenice s pridjevnom osnovom u prvome dijelu navodi primjere za prefiksoide *makro-*, *mikro-*, *midi-*, *pseudo-*, *super-* i *tele-* (Mihaljević 1990: 106), a pronašla sam i primjere za osnove *cyber-* i *elektro-*.

cyber-

Prefiksoid nosi značenje *računalni*, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je sljedeći primjer:

- ***cyberćuna*** (žarg.; od strane osnove *cyber-* i imenice *ćuna*) – *e-penis*
Pravac na instač, upali širokokutnu kameru na mobu (da ti ćuna izgleda veća), slikaj svoj cyberćunu...

Riječ je o okazionalizmu koji odražava kreativnost jednoga korisnika, a prefiksoid *cyber-* može se smatrati neplodnim u ovome kontekstu.

U korpusu su pronađeni mnogi primjeri odvojenoga pisanja (*cyber kriminal, cyber napad* i sl.), no oni se za potrebe brojčanoga prikaza neće smatrati prefiksoidnim izvedenicama.

elektro-

Riječ je o prefiksoidu koji ukazuje na poveznicu s električnom energijom, a pronađena je jedna žargonska potvrda:

- ***elektrobebač*** (od osnove *elektro-* i imenice *bebač*) – odmilica za elektronički uređaj
Mislim da mi elektrobebač sutra dolazi :)

Osim toga žargonskog okazionalizma pronađeni su i ustaljeni standardnojezični nazivi ***elektromagnet***, ***elektromotor*** i ***elektrotehničar***. *Elektromotor* ima nešto manje od 150 pojavnica, *elektrotehničar* oko 100, a *elektromagnet* dvadesetak.

Potvrda *elektrobebač* ima tek jednu pojavnicu te je riječ o kreativnosti pojedinca. Ostale su tri potvrde povezane s računalnom domenom preko područja samogradnje, spajanja uređaja i sl.

makro-

Mihaljević za osnovu *makro-* (značenja *velik*) navodi sljedeće primjere: *makroassembler*, *makrodefinicija*, *makrodjelovanje*, *makroime*, *makroinstrukcija*, *makrojezik*, *makroknjižnica*, *makromogućnost* i *makronaredba* (Mihaljević 1990: 106). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđene su samo *makronaredba* (s nekoliko desetaka pojavnica) i *makroinstrukcija* s tek jednom pojavnicom, kao i standardnojezični naziv ***makrofotografija*** (s tek pet pojavnica). Može se zaključiti da prefiksoid *makro-* nije osobito plodan u korpusu *Bugovih* pričaonica.

mikro-

S osnovom *mikro-* (značenja *malen*, *najmanji*) Mihaljević pronalazi potvrde *mikrociklus*, *mikrodisketa*, *mikrodrive*, *mikrofunkcija*, *mikroinstrukcija*, *mikrokontroler*, *mikronaredba*, *mikroprogram*, *mikroračunalo*, *mikroračunar*, *mikrosabirnica*, *mikrosklop* i *mikrosustav* (Mihaljević 1990: 106), od kojih su u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni *mikrokontroler*, *mikroračunalo*, *mikroprogram* i *mikrosustav*. *Mikrokontroler* ima relativno velik broj pojavnica (nešto manje od 600), dok ostala tri naziva imaju tek jednu pojavnicu ili dvije.

U korpusu su pronađeni i sljedeći standardnojezični nazivi:

- ***mikroarhitektura***
- ***mikrokontrast***

- *mikrolemilica*
- *mikrolokacija*
- *mikroprekidač*
- *mikroprocesor*
- *mikrotransakcija*
- *mikrotrzaj*
- *mikrotrzanje*
- *mikroupravljač*

Najveću čestoću ima imenica *mikrotransakcija* (s nešto više od 500 pojavnica u korpusu) koja označuje kupnju manjega sadržaja ili nadogradnje u računalnoj igri. Ostale se složenice mnogo rjeđe pojavljuju, a najmanje pojavnica (manje od deset) imaju *mikrokontrast*, *mikrolemilica*, *mikrotrzaj* i *mikroprocesor*. Osnova *mikro-* pokazala se relativno plodnom pri nastanku naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica.

midi-

Za osnovu *midi-* (značenja *srednji*) Mihaljević pronalazi primjer *midikompjuter* (Mihaljević 1990: 106) koji nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica, kao ni srodni oblik *midikompjutor*. Pronađena je i standardnojezična potvrda *midinapajanje* s tek pet pojavnica. Može se zaključiti da osnova *midi-* nije plodna pri nastanku imeničkih naziva.

pseudo-

Osnova *pseudo-* ima značenje *lažni* ili *nepravi*, a Mihaljević navodi potvrde *pseudoinstrukcija*, *pseudokod*, *pseudonaredba*, *pseudoprogram*, *pseudoračunalo* i *pseudovarijabla* (Mihaljević 1990: 106). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđen je samo izraz *pseudokod* sa stotinjak pojavnica, a pronađene su još dvije potvrde standardnojezičnih naziva: imenica *pseudojezik* i pridjev *pseudoslučajan*.

Prefiksoid *pseudo-* nije osobito plodan u korpusu, a potvrde imaju mali broj pojavnica, tri (*pseudoslučajan*) i desetak (*pseudojezik*).

super-

Mihaljević za prefiksoid *super-*, značenja *vrhovni* ili *najviši*, navodi primjere *superkompjuter*, *superprogram* (Mihaljević 1990: 101) i *superčip* (Mihaljević 1990: 106). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *superprogram* s tek jednom pojavnicom i *superkompjuter* s deset pojavnica.

Pronađeni su i sljedeći novi izrazi:

- ***supermoderator*** (*inf.*) – moderator pričaonice koji ima veće ovlasti od ostalih moderatora
*Probaj se obratiti **supermoderatorima** iako sumnjam da se to sada može promijeniti...*
- ***superkomp*** (*žarg.*; od imenice *komp*) – moćno računalo, najčešće posebne namjene
*Tu je i aktualna lista najačih **superkompova**.*
- ***superkompjutor*** (*žarg.*) – vidjeti ***superkomp***
*Najbrži **superkompjutor** na svijetu 2000. godine imao je 7.2 TFlops.*
- ***superračunalo*** (*std.*) – vidjeti ***superkomp***
*Znaš šta ti trebaš, kupi neko malo **superračunalo** sa jedno 16 jezgara i možda budeš glavni na benchevima*
- ***superstruktura*** (*std.*) – dio arhitekture jedinice u igri *World of Tanks*
*...znaci 120mm prednji oklop i 190 **superstruktura** na kojoj je top, nema to veze sa is7*

Navedeni nazivi imaju relativno mali broj pojavnica u korpusu, a najmanje ih ima *superstruktura* (manje od 20). Zanimljivo je da standardnojezični naziv *superračunalo* (s devedesetak pojavnica) ima mnogo veću čestocu od žargonizama *superkompjutor* (s tek pet pojavnica), no svejedno je riječ o slaboj apsolutnoj čestoci.

Prefiksoid *super-* pokazao se slabo plodnim za domaću tvorbu imeničkih naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica.

tele-

Mihaljević za osnovu *tele-* (koja implicira daljinu) navodi primjere *telekomunikacija*, *teleprinter* i *teletekst* (Mihaljević 1990: 106). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *telekomunikacija* (sa stotinjak pojavnica) i *teletekst* (s dvjestotinjak pojavnica).

Pronađeni su i standardnojezični nazivi *telemetrija*, *teleobjektiv* i *teleoperater*, također s po stotinjak-dvjestotinjak pojava. *Telemetrija* se odnosi na praćenje korisničkoga računala i uporabe istog, dok su *teleobjektiv* i *teleoperater* zastupljeni zbog tema o fotoaparatima i internetu. Osnova *tele-* nije se pokazala osobito plodnom u korpusu, no potvrde imaju relativno velik broj pojava u od drugih navedenih prefiksoida.

Zamjeničke osnove

Mihaljević kao primjer izvedenice sa zamjeničkom osnovom u prvome dijelu navodi *samozapinjač* (za engl. *autoratch*) (Mihaljević 1990: 107). Izraz nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali su pronađene standardnojezične potvrde *samogradnja* i *samoinstalacija*.

Najviše pojava (oko 360) ima naziv *samogradnja* koji označuje hobističke projekte, najčešće na području elektronike. *Samoinstalacija* se odnosi se na automatiziranu instalaciju programske podrške (engl. *autoinstall*) i ima pedesetak pojava. Može se zaključiti da zamjeničke osnove nisu osobito plodne pri nastanku računalnih naziva u korpusu.

Priložne osnove

Za izvedenice s priložnom osnovom u prvome dijelu, Mihaljević navodi sljedeće primjere: *poluriječ*, *polusumator*, *poluzbrajalo*, *poluzbroj* i *polužica* (Mihaljević 1990: 107). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđena je samo *polužica* (s tek četiri pojava), a od dodatnih su primjera pronađeni:

- ***višedretvenost*** (žarg.) – sposobnost uređaja da istodobno obrađuje veći broj zadataka
Kada čujete da nekoga da njegov mobitel ima višedretvenost...
- ***višenitnost*** (std.; od engl. *multi-threadedness*) – standardnojezična inačica *višedretvenosti*

Pronađene su samo dvije potvrde koje imaju manje od dvadeset pojava. Može se zaključiti da priložne osnove nisu plodne pri nastanku računalnih naziva u korpusu.

Prijedložne osnove

Mihaljević za prijedložnu osnovu *meta-* (značenja *usred, pored, iznad*) navodi potvrde *metajezik, metakod* i *metanaredba* (Mihaljević 1990: 107), od kojih nijedna nije pronađena u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađene su i standardnojezične potvrde *metaigra* (s tek dvije pojavnice) i *metapodatak* (s nešto manje od 50 pojavnica) Osnova *meta* nije se pokazala osobito plodnom pri nastanku naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Broj novopronađenih potvrda izvedenica po prefiksoidnoj osnovi prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navodi Mihaljević (1990.)³⁸ u svojoj analizi:

39. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po prefiksoidu

Osnova	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)
<i>foto-</i>	/	1	/	1
<i>video-</i>	/	11	/	6
<i>cyber-</i>	1	/	/	/
<i>elektro-</i>	1	3	/	/
<i>makro-</i>	/	1	/	9
<i>mikro-</i>	/	10	/	13
<i>midi-</i>	/	1	/	1
<i>pseudo-</i>	/	2	/	6
<i>super-</i>	2	2	1	3
<i>tele-</i>	/	3	/	3
<i>samo-</i>	/	2	/	1
<i>više-</i>	1	1	/	5
<i>meta-</i>	/	2	/	3
Ukupno	5	39	1	51
	45			

³⁸ Halonja (2006.) ne navodi potvrde prefiksoidizacije.

Pronađene su potvrde većinom standardnojezični nazivi, pa se može zaključiti da prefiksoidizacija nije plodan tvorbeni način žargonskih naziva, nego da mnogo više pogoduje nastanku standardnojezičnih naziva. Žargonske potvrde *cyberćuna* i *elektrobebač* imaju samo po jednu pojavnicu u korpusu, a ni ostale potvrde nemaju osobito veliku čestoću.

Najveći broj potvrda imaju osnove *video-* i *mikro-*, a najmanje *foto-*, *cyber-*, *makro-* i *midi-*. Primjeri koje navodi Mihaljević (1990.) uglavnom nisu potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica, što se može objasniti iščezavanjem starijih tehnologija i pristupa (npr. *videovrpca*), kao i slabijom zastupljenošću standardnojezičnih naziva u pričaonicama razgovorne prirode. Od dodatnih potvrda tek nekolicina ima veću čestoću (npr. *mikrokontroler*), dok su ostale uglavnom slabo zastupljene u korpusu. Pronađeno je najviše primjera imeničkih složenica s imenicom stranoga podrijetla u prvome dijelu, što odgovara zaključku do kojega dolazi i Mihaljević u svojoj analizi (Mihaljević 1990: 108).

4.3.1.4. Slaganje

Slaganje je tvorba kojom nova riječ (složenica) nastaje spajanjem osnove i samostalne riječi spojnikom *-o-* (Mihaljević i Ramadanović 2006: 204). Složenice mogu imati slobodne i vezane osnove, a vezane su osnove stranoga podrijetla u standardnojezičnome nazivlju česte (Mihaljević 1990:103–104).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi sljedeće primjere složenica: *programoteka*, *vrpcoteka*, *vlagomjer*, *diskojedinica*, *softoteka*, *datobaza*, *datoteka*, *programoteka* (Mihaljević 1990: 104–105) i *svesmjer* (za engl. *joystick*) (Mihaljević 1990: 107). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su samo *datoteka* (s otprilike 19 000 pojavnica) i *vlagomjer* s tek jednom pojavnicom. Vidljivo je da se *datoteka* održala kao dobro usvojen naziv, dok su ostali izrazi iščezli iz uporabe.

U korpusu su pronađene samo tri dodatne potvrde: standardnojezični nazivi *dvoklik*, *troklik* i *vatrozid*. *Dvoklik* ima oko 550, a *vatrozid* oko 430 pojavnica, dok ih *troklik* ima tek šest.

Može se zaključiti da slaganje nije plodan način nastanka računalnih naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica.

4.3.1.5. Polusloženice

Polusloženice su riječi čije sastavnice zadržavaju svoje naglaske i u pismu su povezane spojnicom (-) (Mihaljević i Ramadanović 2006: 205).

Neke su polusloženice u standardnojezičnome hrvatskom nazivlju nastale doslovnim preuzimanjem engleskih naziva (npr. *floppy-disk*), dok su druge domaćega postanka (npr. *disk-jedinica*), a česti su i mješoviti nazivi (npr. *byte-računalo*) (Mihaljević 1990: 109).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi sljedeće primjere polusloženica: *floppy-disk*, *makro-procesor*, *mini-računalo*, *NI-vrata*, *CD-ROM* i *polu-dupleks* (Mihaljević 1990: 110). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđen je samo izraz *mini-računalo* s tek jednom pojavnicom.

U korpusu su pronađeni i žargonski nazivi *web-lokacija* i *web-preglednik* te sljedeći standardnojezični nazivi:

- *CD-čitač*
- *DVD-čitač*
- *e-bankarstvo*
- *e-čitač*
- *e-knjiga*
- *e-pošta*
- *e-račun*
- *e-sport*

Tvorba polusloženica nije se pokazala osobito plodnom pri nastanku računalnih naziva. U korisničkoj komunikaciji za navedena značenja uglavnom su češće potvrđeni neprilagođeni engleski nazivi.

U korpusu su potvrđeni i primjeri pravopisno neprilagođene uporabe spojnice (npr. *makro-fotografija*, *mikro-transakcija*, *mikro-trzanje*, *pseudo-baterija*, *pseudo-slučajan*)³⁹ u imenicama koje zapravo trebaju biti prave složenice, no odgovarajuće prave složenice u pravilu imaju veću čestocu.

³⁹ Kao i u prethodnim slučajevima, navedene potvrde neće biti uključene u brojčani prikaz pronađenih potvrda.

Pisanje polusloženica sa sastavnicom *e-* u korpusu je uglavnom u skladu s pravopisnim pravilima koja za njih predlažu Halonja i Mihaljević: *e* se piše malim slovom, iza njega slijedi spojnica, a riječ iza spojnice također se piše malim slovom (Halonja i Mihaljević 2012b: 82).

4.3.1.6. Složeno-sufiksacijska tvorba

Riječ je o vrsti tvorbe u kojoj nove riječi nastaju istodobnom primjenom slaganja i sufiksacijske tvorbe, pri čemu nastaje složeno-sufiksacijska tvorenica (prema Mihaljević i Ramadanović 2006: 204).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je veći broj razgovornih naziva koji označuju jednojezgrene ili višejezgrene procesore, npr. *jednojezgraš*, *dvojezgraš*, *trojezgraš*, *četverojezgraš*, *šestjezgraš*, *šestojezgraš*, *osmerojezgraš* i sl., kao u sljedećoj rečenici iz korpusa:

...zato je potrebno imati neki trojezgraš ili četverojezgraš i igra ide puno bolje...

Također su pronađeni sljedeći nazivi za zvučnike, od kojih svi pripadaju razgovornome tipu:

- ***dvosistamac*** – dvosistemski zvučnik
...odozda na polici imam neke velike original ovalne koji odlično se čuju (dvosistemci).
- ***trosistamac*** – trosistemski zvučnik
...a cijena Sonusa oko 10.000, s tim da je Sonus i trosistamac, a Mission je dvosistamac.
- ***visokotonac*** – zvučnik koji reproducira visoke tonove
Ne radi jedan visokotonac, driveri mislim da nisu originalni.

Sve pronađene potvrde pripadaju razgovornim izrazima, a složeno-sufiksacijska tvorba može se smatrati plodnom za nastanak naziva uređaja koji imaju više modula iste vrste.

Naziv *visokotonac* ima oko 380 pojavnica, dok ih *dvosistamac* i *trosistamac* imaju manje (po tridesetak).

4.3.1.7. Stapanje

Stapanje (engl. *blending*) tvorbeni je način kojim od više riječi nastaje složenica u kojoj su dijelovi osnova odrezani ili se međusobno preklapaju (Beliaeva 2019.).

Halonja navodi dvije potvrde: *kramasonic* (*krama* + *panasonic*, staro i sporo računalo), i *blog* (*web* + *log*, mrežni dnevnik) (Halonja 2006: 81–82). Izraz *kramasonic* ne pojavljuje se u korpusu *Bugovih* pričaonica, ali *blog* je relativno čest s oko 2 800 pojavnica (za razliku od višerječne standardnojezične istoznačnice *mrežni dnevnik*, koja nema potvrde).

U korpusu su pronađeni i sljedeći žargonizmi:

- ***ben-čmar-k*** (od engl. *benchmark* i imenice *čmar*)
Kad kupiš pohvali se s nekim ben-čmar-kom :))
- ***ćuftek*** (od imenice *ćufta* + *Chieftec*) – odmilica za proizvođača kućišta i napajanja Chiefteca
...i zbog toga onaj forumaš možda ima problema s pretjeranim zagrijavanjem jer Ćuftek 550W nije baš napajanje koje bih preporučio za tu gladnu zvijer zvanu 470.
- ***gejvijenčić*** (od pridjeva *gej* i imenice *avijončić*) – pogrđan naziv za jedinicu u igri
Ako nist drugo povecati dammage helić vs gejvijenčić
- ***Logidrek*** (od naziva *Logitech* i imenice *drek*) – pogrđan naziv za proizvođača Logitecha i/ili njegove proizvode
logidreka ne bi jer sam u ducanu imo hrpu povrata da nevaljaju, pogotovo z-serija...
- ***Mikrošuft*** (od naziva *Microsoft* i imenice *šuft*) – pogrđan naziv za tvrtku Microsoft
Trenutno Sony i Mikrošuft čekaju, dakle tko će prvi izbacit cijenu konzole tako da onaj drugi može korigirat cijene.
- ***nvidiot*** (od naziva *Nvidia* i imenice *idiot*) – ljubitelj proizvođača Nvidije i/ili korisnik njegovih grafičkih kartica
...nikad nvidiu imao tako da vam nije palo napamet upast s kritikama da sam nvidiot...
- ***Powerdrek*** (od engl. *PowerTrain* i imenice *drek*) – pogrđan naziv za model kućišta *PowerTrain*
mici se sto dalje od tog kuciste PowerDrek.. moj frend ga imo i hitio ga odma.

Gotovo su svi izrazi primjer kreativnosti pojedinoga korisnika i u korpusu se pojavljuju samo jedanput (*ben-čmar-k*, *gejvijenčić*, *Powerdrek*). Iznimka je naziv *Mikrošuft* sa 60 pojavnica,

za koje je naknadnom provjerom utvrđeno da sve pripadaju porukama istoga korisnika. *Čuftek* i *nvidiot* jedini su nazivi s većim brojem pojava u objavama različitih autora. Može se zaključiti da slaganje omogućuje veliku razinu korisničke kreativnosti igrom riječima (*benčmark*, *ćuftek*), ali nije plodan tvorbeni način općeprihvaćenih imeničkih žargonizama.

4.3.1.8. Srastanje

Srastanje je vrsta tvorbe kojom nova riječ nastaje od dviju sastavnica između kojih nikada ne dolazi spojnik *-o-*, a pritom prva sastavnica može biti osnova ili riječ, dok je druga uvijek riječ (Mihaljević i Ramadanović 2006: 204).

Mihaljević pronalazi potvrde *diskjedinica* (Mihaljević 1990: 104) te *dalekopisač*, *kratkospojnica*, *lijepopisač* i *rukopisač* (Mihaljević 1990: 107), od kojih nijedna nije pronađena u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađena je jedna žargonska potvrda:

- *glupOS* – operativni sustav koji ne nudi naprednu funkcionalnost
I glupOS (tm) – po želji. Sve u jednom.

Navedena potvrda ima tek jednu pojavnicu, čime spada u okazionalizme koji odražavaju kreativnost pojedinca. Srastanje se nije pokazalo plodnim tvorbenim načinom u korpusu *Bugovih* pričaonica.

4.3.1.9. Srašteno-sufiksacijska tvorba

Riječ je o tvorbi u kojoj sudjeluju srastanje i sufiksacija (prema Mihaljević i Ramadanović 2006: 205), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeća tri primjera žargonizama:

- *bejzhostovci* (od engl. *Base host*) – zaposlenici tvrtke Basehost
Jesu li ovi bejzhostovci pouzdani?
- *bestbajček* (od engl. *best buy*) – proizvod koji ima najbolji omjer cijene i kvalitete
Zakaj je taj Benq bestbajček, zbog čega di je tu zapravo kvaka.
- *modernfpsitis* (od engl. *modern FPS + -itis*) – pristup razvoju modernih FPS igara
...nadao sam se da će Doom to biti, ali čini se da je i njih zarazio modernfpsitis pa imaju svašta nešto za napredovanje...

Potvrde imaju samo po jednu pojavnicu i mogu se smatrati tek kreativnim izražavanjem pojedinaca. S obzirom na mali broj potvrda i pojavnica u korpusu može se zaključiti da srašteno-sufiksacijska tvorba nije osobito plodna za nastanak ustaljenih imeničkih naziva.

4.3.1.10. Kraćenje

Mihaljević (1990.) u svojoj analizi standardnojezičnoga nazivlja ne navodi potvrde kraćenja imenica. Halonja piše da skraćivanje standardnojezičnih računalnih naziva nije zabilježeno, dok korisnici često skraćuju žargonske nazive (Halonja 2006: 80).

Kao primjere kraćenja navodi potvrde *frekva*, *grafa*, *konfa*, *net*, *proc*, *prog*, *reza*, *temp* i *vent* (Halonja 2006: 80–81). Svi su izrazi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

U Halonjinu su pojmovniku navedeni i sljedeći dodatni primjeri: *celer* (od *Celeron*), *chief* (od *Chieftec*), *njuze* (od *news grupe*), *pozz* (od *pozdrav*) i *thumb* (od *thumbnail*) (Halonja 2006: 161–203). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi navedeni primjeri u značenju koje navodi Halonja osim *thumb*, koji se pojavljuje kao skraćenica za *thumb down* (negativna ocjena nečije objave u pričaonici), a ne kao sličica (*thumbnail*). *Temp* se uglavnom pojavljuje u značenju *temperatura* koje navodi Halonja, a ponekad i u značenju *privremeno*.

U korpusu su pronađeni i sljedeći žargonizmi:

- ***distra*** (od engl. *distribution*, *distro*) – distribucija operativnoga sustava
- ***fejs*** – društvena mreža *Facebook*
- ***jbt*** – jebote
- ***joy*** (od engl. *joystick*) – palica za igranje
- ***njuška*** – mrežna stranica *Njuškalo*⁴⁰
- ***ref*** (od engl. *referral*) – poveznica za preporuku, najčešće pri otvaranju novoga korisničkog računa
- ***sluške*** – slušalice; potvrđen je i oblik ***sluše***
- ***soft*** (od *softver*) – programska podrška
- ***thumb*** (od engl. *thumb down*) – palac prema dolje; negativna ocjena objave u pričaonici

⁴⁰ Taj je naziv također igra riječima (aluzija na pseću njušku).

- *tutić* (od imenice *tutorijal*) – upute za neki postupak
- *vjv* – vjerojatno

Pronađen je mali broj potvrda, no mnoge imaju veliku čestocu. Najviše pojavnica imaju *soft* (oko 5 840), *jbt* (oko 5 650), *fejs* (oko 3 620), *distra* (oko 3 000) i *njuška* (oko 1 650), a najmanje ih ima *tutić* (samo dvije).

Kraćenje se u korpusu *Bugovih* pričaonica nije pokazalo osobito plodnim tvorbenim načinom, no razlog tomu može biti i činjenica da nije bilo moguće ciljano pretraživati takve nazive kao što je moguće u slučaju sufiksacije, prefiksacije i sl. Navedene su potvrde pronađene usputnim pregledom drugih primjera i može se pretpostaviti da ih u korpusu ima i više.

Pronađene su i skraćenice preuzete iz engleskoga jezika (*acc*, *lvl* i sl.), no one će biti obrađene u terminološkoj analizi.

4.3.1.11. Zaključak

Usporedba imeničkih potvrda iz korpusa *Bugovih* pričaonica s onima koje navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) pokazuje da je u promatranome razdoblju došlo do zamjetnih promjena u većini kategorija.

Podatci o ukupnome broju pronađenih žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih potvrda za sve tvorbene načine navedeni su u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja:

40. tablica: Ukupan broj potvrda imeničkih naziva po tvorbenome načinu

Tvorbeni način	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Sufiksacija	353	31	20	179	25
Prefiksacija	9	28	5	37	/
Prefiksoidizacija	5	39	1	51	/
Slaganje	/	3	/	9	/
Polusloženice	2	8	/	5	/
Složeno-sufiksacijska	10	/	/	/	/

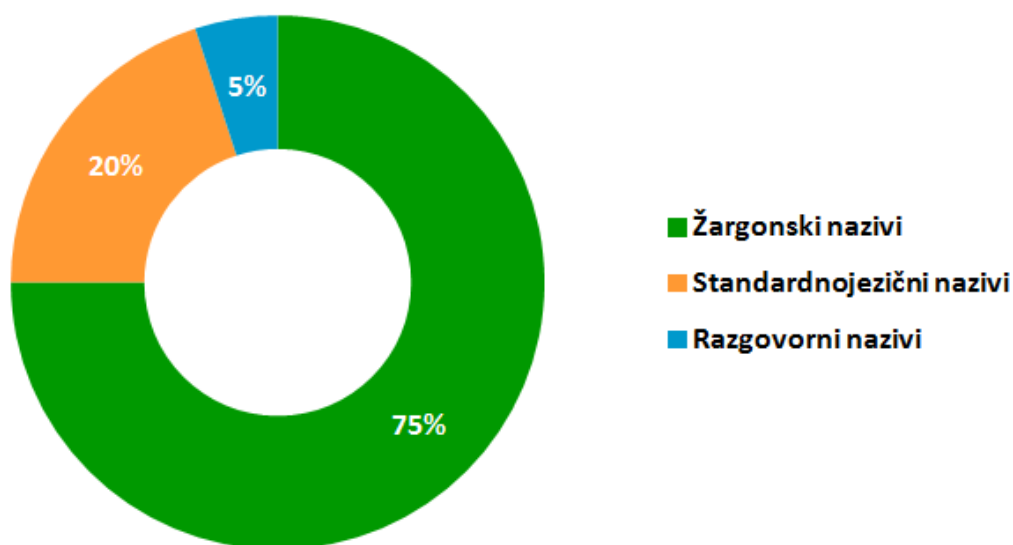
tvorba					
Stapanje	7	/	/	/	2
Srastanje	1	/	/	5	/
Srašteno-sufiksacijska tvorba	3	/	/	/	/
Kraćenje	12	/	/	/	14
Ukupno	402	109	26	286	41
	536			327	

Najplodnijim se tvorbenim načinom u korpusu pokazala sufiksacija, što je u skladu s rezultatom analize Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.) te s općejezičnim težnjama u hrvatskome jeziku. Najmanje su plodni tvorbeni načini u korpusu stapanje, srašteno-sufiksacijska tvorba i srastanje, pa se može zaključiti da ne pogoduju nastanku računalnih naziva.

Neki su se tvorbeni načini pokazali pogodnijima za nastanak žargonizama ili standardnojezičnih naziva. Za složeno-sufiksacijsku tvorbu, stapanje, srastanje, srašteno-sufiksacijsku tvorbu i kraćenje pronađene su isključivo žargonske potvrde, a žargonizmima pripada i većina sufiksacijskih potvrda (oko 87 %). S druge strane, prefiksacija, prefiksoidizacija, slaganje i tvorba polusloženica pokazali su se plodnijima za nastanak standardnojezičnih naziva.

Najplodnijim su se imenskim sufiksima u korpusu pokazali *-(č)ić* i *-ica*, dok su najplodniji prefiksi *među-* i *pod-*. Isključivo žargonske potvrde imaju sufiksi *-(j)ača*, *-(a)čina*, *-ara*, *-ca*, *-ček*, *-ek*, *-inje*, *-ka*, *-ulja* i *-uša* te prefiksi *bez-* i *sub-*, isključivo standardnojezične sufiksi *-ak*, *-ar*, *-ba*, *-ik*, *-ište*, *-lo* i *-telj* te prefiksi *ne-* i *pred-*, dok isključivo razgovorne potvrde imaju sufiksi *-acija* i *-alija* te prefiks *pre-*.

Najmanje ima razgovornih potvrda, a najviše žargonskih. Udjeli kategorija naziva u ukupnome broju potvrda vidljivi su na sljedećoj slici:



48. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju imeničkih potvrda

Broj standardnojezičnih potvrda u korpusu više je nego upola manji u odnosu na broj potvrda koje navodi Mihaljević (1990.), no broj žargonizama gotovo je deset puta veći od broja potvrda koje pronalazi Halonja (2006.), što upućuje na zaključak da je u promatranome razdoblju došlo do nastanka velikoga broja imeničkih žargonskih naziva.

Većina naziva koje navodi Mihaljević (1990.) nema potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica ili se ne pojavljuje u značenju koje navodi Mihaljević. To se s jedne strane može protumačiti nestajanjem zastarjelih tehnologija i uređaja iz uporabe (npr. *bušilica*, *komodorac*, *meljač*), a s druge težnjom korisnika pričaonica k ekonomičnosti izraza i uporabi anglizama (npr. *interpreter* umjesto *prevodilac*, *printer* umjesto *pisač*, *clock* umjesto *davač takta* i sl.). Također, za mnoge od sufikasa i prefikasa koje navodi Mihaljević (1990.) nisu pronađene potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica ili je pronađen tek manji broj potvrda (*-aj*, *-aljka*, *-ar*, *-ator*, *-ik*, *-ište*, *-jak*, *-je*, *-jevina*, *-l(a)c*, *-lište*, *-lo*, *-telj*, *-Ø*, *dis-*, *ko-*, *raz-*, *su-*, *u-*, *za-*).

Situacija je obrnuta na području žargonskih naziva: gotovo su sve potvrde koje navodi Halonja (2006.) potvrđene u korpusu te se u većini slučajeva pojavljuju u istome značenju koje on navodi u svojoj analizi, a pronađene su i nove potvrde za sve sufikse koje Halonja navodi. Isto je i sa stapanjem i kraćenjem.

Prema navedenim se podacima može zaključiti da u korpusu *Bugovih* pričaonica postoji težnja k žargonskim oblicima naziva i tvorbenim načinima koji više pogoduju nastanku

žargonizama. Svojevrсна je iznimka prisutna u vidu prefiksoidizacije, slaganja i tvorbe polusloženica, za koje je pronađen manji broj standardnojezičnih potvrda u skladu s osnovama koje navodi Mihaljević (1990.).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađene su i potvrde za neke tvorbene načine koje ne navode ni Mihaljević (1990.) ni Halonja (2006.): tvorba sufiksom *-nje*, tvorba prefiksima *bez-*, *nad-*, *ne-*, prefiksoidizacija osnovama *cyber-* i *elektro-* te složeno-sufiksacijska i srašteno-sufiksacijska tvorba.

Većina imeničkih žargonizama u korpusu odnosi se na nove tehnologije i digitalne sadržaje, osobito iz područja računalnih sastavnica, programske podrške i računalnih igara. Velik broj naziva za dijelove sklopovlja (najviše grafičkih kartica, procesora i matičnih ploča) te različite aspekte programiranja (programi i operativni sustavi, vrste programskih pogrešaka i sl.) i računalnih igara (klase likova, manevre u igri i sl.) ukazuje na tematska područja o kojima se često razgovara u *Bugovim* pričaonicama. S druge strane, nevelik broj naziva vezanih uz detalje programiranja i rada s bazama podataka te specifičnu uporabu računalnih alata i tehnologija pokazuje da je manji broj objava posvećen stručnome razgovoru o tim temama.

4.3.2. Tvorba glagola

Za postanak glagola najznačajnije su sufiksacijska i prefiksacijska tvorba, prefiksacijsko-sufiksacijska je tvorba slabo plodna, a slaganje i unutarnja tvorba izrazito rijetki (Babić 2000: 503).

Hrvatski računalni žargon odlikuje se velikim brojem glagolskih posuđenica, za razliku od standardnojezičnoga računalnog nazivlja, gdje je imeničkih posuđenica mnogo više od glagolskih (Halonja i Mihaljević 2012a: 73).

Glagolske posuđenice najčešće nastaju preuzimanjem glagola iz engleskoga jezika i njihovom prilagodbom sustavu hrvatskoga jezika infinitivnim nastavcima *-ati* i *-irati* te sekundarnom vidskom prilagodbom dodatkom prefiksa (Halonja i Mihaljević 2012a: 73).

M. Mihaljević navodi primjere tvorbe glagola prefiksacijom (Mihaljević 1990: 96) i sufiksacijom (Mihaljević 1990: 103), a A. Halonja prefiksacijom i sufiksacijom (Halonja 2006: 88) te kraćenjem (Halonja 2006: 81). Iste tvorbene načine prikazujem u svojoj analizi, uz primjere srašteno-sufiksacijske tvorbe.

4.3.2.1. Sufiksacija

U tvorbi glagola sufiksacijom osnove su najčešće imenice, pridjevi, uskllici i drugi glagoli (Babić 2000: 503).

I Mihaljević (1990: 96) i Halonja (2006: 88) navode izvedenice na *-ati* i *-irati*, a po istim sam sufiksima pretraživala i korpus *Bugovih* pričaonica.

-ati

Mihaljević navodi potvrde *printati*, *pikati* i *sejvati* (Mihaljević 1990: 96), a sva su tri glagola potvrđena i u korpusu *Bugovih* pričaonica. *Printati* ima relativno veliku čestocu (više od 1 500 pojava), kao i *sejvati* (s više od devetsto pojava). *Pikati* se ne pojavljuje u značenju koje navodi Mihaljević (od *peek*), nego u značenjima *odabrati* (od engl. *pick*) i *kupiti* (tj. *ubosti*, hrv. *pikati*).

Halonja u svojoj tvorbenoj analizi ističe sljedeće primjere glagola: *apdejtati*, *brovsati*, *butati*, *disejblati*, *downloadati*, *enejblati*, *konektati se*, *konvertati*, *kopipejstati*, *kropati*, *loadati (se)*, *sejvati*, *skrolati*, *updejtati* i *upgrejdati* (Halonja 2006: 88). Svi su potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica s relativno velikom čestocom.

Oboje autora navode potvrdu *sejvati* u svojim disertacijama pa će se ona isključiti iz brojčanoga prikaza, iako je u današnje vrijeme riječ o žargonizmu. U VRH-u je navedeno da *sejvati* pripada razgovornome funkcionalnom stilu i žargonu (Jojić i sur. 2015: 1383), dok ga Halonja i Mihaljević u zajedničkoj knjizi (2012a.) navode kao žargonizam.

Halonja navodi i brojne druge glagole na *-ati* u svojem pojmovniku: *abjuzati*, *benchati*, *bookmarkirati*, *bootati*, *browseati*, *clockati*, *conectati/connectati (se)*, *copy pastati*, *crackati*, *cropati*, *diskonektati*, *flameati/flejmati*, *forvardati/forwardati*, *googlati/guglati*, *hostati*, *klikati*, *klokati*, *kopi pejstati/kopi-pejstati*, *krekati*, *kvotati*, *linkati*, *lurkati*, *nukati/njukati*, *overclockati*, *pingati*, *postati*, *prištekatati*, *pržiti*, *replayati*, *ripati*, *sherati*, *snifati/sniffati*, *spamati/spammati*, *spoilati/spojlati*, *spoofati*, *subscribatati se*, *updateati*, *upgradeati*, *uploadati* i *zipati* (Halonja 2006: 155–211). Svi su primjeri potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica i to uglavnom u značenju koje navodi Halonja, uz iznimku *njukati* (koji se ne pojavljuje u korpusu).

U korpusu je pronađen tek jedan razgovorni primjer visoke čestote (s nešto više od 14 500 pojava):

restartati (od engl. *to restart*) – ponovno pokrenuti aplikaciju ili uređaj

*Probaj skinuti drivere od obje grafe, pobriši ove koji su gore, **restartaj** laptop, prvo instaliraj od intelove, onda opet restartaj, pa onda nvidijine.*

Također su pronađeni brojni žargonski nazivi:

- **abjuzati**⁴¹ (od engl. *to abuse*) – zlorabiti programsku pogrešku za vlastitu dobit (najčešće u računalnoj igri); potvrđeni su i rjeđi oblici **abusati** i **abuseati**
*...UCAV ima još veći bug kojim ga možeš beskonačno refilati dok prvi ni ne doleti, i ekipa to **abjuza** masovno...*
- **acceptati** (od engl. *to accept*) – prihvatiti ponuđenu opciju na aplikacijskom sučelju
*Em ne da join game direkt iz Origina, em te izvuče van iz partije ako **acceptaš** tuđi request za party...*
- **addati** (od engl. *to add*) – dodati drugoga korisnika na popis kontakata, podatke u korisnički račun, proizvode u košaricu i sl.
*U ovoj bi temi htio da se malo razmjenimo s imenima u multiplayer i **addamo** se kao frendovi pa da malo i igramo...;D*
- **alt-tabati** (od engl. *to Alt-Tab*) – vratiti se iz aktivne aplikacije na radnu površinu pritiskom na tipke *Alt* i *Tab*; potvrđen je i rjeđi oblik **alt-tabbati**
*Meni se od danas pojavljuje isti problem, samo **alt-tabam** igru i vratim se i onda je sve normalno*
- **armati** (od engl. *to arm*) – pripremiti bombu ili postaju u igri za eksploziju
*i mi smo imali dvojicu kojima se mapa učitala tek kad sam ja **armao** m-com.*
- **backupati** (od engl. *to back up*) – napraviti sigurnosnu kopiju podataka
*Uskoro cu instalirat kitkat, ali prvo zelim **backupat** sve appove.*
- **bannati** (od engl. *to ban*) – trajno ili privremeno protjerati korisnika iz aplikacije ili usluge; potvrđen je i oblik **banati**
***Bannat** će ti account neće ti dat mogućnost da promijeniš nick, ili ćeš morat platiti 2500 zlata za promjenu.*

⁴¹ Halonja navodi *abjuzati* u značenju "privremeno ili trajno izopćiti korisnika" (Halonja 2006: 155), a u korpusu *Bugovih* pričaonica za taj je glagol utvrđeno drugo, nepovezano značenje.

- **beepati** (od engl. *to beep*) – proizvoditi zvuk u znak upozorenja; potvrđen je i rjeđi oblik **bipati**
Ako i dalje beepa isti kod, onda probaj staviti RAM u drugi slot i probaj upaliti komp...
- **benčati** (od engl. *to benchmark*) – baviti se utvrđivanjem najvećih mogućih performansi procesora, grafičkih kartica i sl.
Trenutno ne benčam pošto nemam rig, a i uopće me to pišanje u dalj ne zanima...
- **blacklistati** (od engl. *to blacklist*) – dodati na popis blokiranih korisnika, adresa, računala i sl.
Ja tamo ne bi kupio ništa jer pitanje je hoće li MS jednog dana blacklistati te ključeve...
- **blinkati** (od engl. *to blink*) – treptati (najčešće žaruljica za pokazivanje stanja uređaja)
Sve spojim, upalim PS, na volanu blinka crveno, stišćem home button i ništa
- **bookmarkati** (od engl. *to bookmark*) – označiti mrežnu stranicu u pretraživaču radi budućega vraćanja na nju
Nakon sto se logiras negdje bookmarkaj stranicu i trebalo bi ostati, samo kad budeš cleara history opet će ih zaboravit.
- **boostati** (od engl. *to boost*) – više značenja: 1. povećati razinu ili vještine lika u igri; 2. povećati performanse računalne sastavnice; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **bustati**
1. *Ali mogu ti poslati SoR, to te boosta na lvl 80.*
2. *I da, kad boostaš toplina brže raste.*
- **bottleneckati** (od engl. *bottleneck*) – sporom izvedbom ograničavati brzinu izvedbe drugih računalnih dijelova (računalna sastavnica)
CPU nije, ne bottlenecka i da si pročitao sve vidio bi da sam to napisao. :)
- **bouncati** (od engl. *bounce*) – odbiti neprijateljski napad u igri *World of Tanks*; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **bounceati**
Nekad on bounca mene, nekad ja njega, ali je fight ravnopravan.
- **brickati** (od engl. *to brick*) – nepovratno onesposobiti uređaj (najčešće mobilni)
Nesto ti je otislo u krivom smjeru i brickao si telefon.
- **buffati** (od engl. *to buff*) – privremeno ili trajno pojačati sposobnosti lika ili klase u igri; potvrđen je i oblik **bufati**
Samo dodaju module koje će kasnije nerfati buffati i dodavati probleme.

- **buildati** (od engl. *build*) – razvijati lik u igri odabirom vještina i sl.; potvrđen je i oblik **bildati**

*U početku sam **buildao** championa po recommended itemovima i kupovao recommended champove.*

- **bumpati** (od engl. *to bump*) – više značenja: 1. objaviti jednu ili više poruka s ciljem osvježavanja teme u pričaonici; 2. povećati razinu ili količinu resursa (npr. vještine u igri, broja jedinica prikaza i sl.)

1. **Bumpam** temu...igra je već odavno besplatna, igra li itko?

2. ...*mislim da su ih mogli **bumpat** poly count bar za 1/3 više bez nekog velikog udara na performanse.*

- **burstati** (od engl. *to burst*) – iskoristiti eksplozivni napad u igri

*Ovdje te igra kažnjava kad **burstaš**, kad te netko supresa, kad hipfireaš, kad ovo kd ono.*

- **campati** (od engl. *to camp*) – čekati na odabranoj lokaciji u igri s ciljem lakog ubijanja drugih igrača; potvrđeni su i oblici **kampati** i **kempati**

*Da, još kad naučiš gdje se igrači skupljaju i **campaju**, pff, samo rokaš molotovljevim.*

- **cancelati** (od engl. *to cancel*) – otkazati (narudžbu, zahtjev, napad u igri i sl.); potvrđen je i rjeđi oblik **cancellati**

*Znaci stignem **cancelat** order kad se ohladim.*

- **cappati** (od engl. *to cap(ture)*) – osvojiti neprijateljsko uporište u igri; potvrđen je i oblik **capati**

*...i ako ti slučajno **cappaju** sve zastave, doslovno je nemoguće izaći sa spawna jer ima chokepoint od 30-ak metara...*

- **carryati** (od engl. *carry*) – nanijeti najviše štete neprijateljima i dovesti svoj tim u igri do pobjede; potvrđeni su i rjeđi oblici **kerijati** i **carryjati**

*Da budem iskren, mislio sam da će biti puno lakše **carryati**, al ipak nisu više igrači tako loši na tom mid elo-u.*

- **castati** (od engl. *to cast*) – više značenja: 1. slati sadržaj na prikazivanje s jednoga digitalnog uređaja na drugi; 2. izvesti čaroliju u igri

1. *Da **castam** sa mobitela HBO i to radi super.*

2. *Ovi wraithovi su mi definitivno najgori neprijatelji ne mogu ih udarat dok ne **castam** yrden.*

- **cheatati** (od engl. *to cheat*) – varati u računalnoj igri
*Ja sam apsolutno za ban kompletnog EA accounta kada **cheataš** na samo jednoj igri.*
- **claimati** (od engl. *to claim*) – preuzeti svoj (najčešće besplatni) primjerak nekoga sadržaja (npr. računalnu igru, predmeta u igri i sl.)
*Igru sam **claimao** prošle godine u ožujku pa smo ju za vrijeme lockdowna frendovi i ja gejimali prošle godine uz discord.*
- **clearati** (od engl. *to clear*) – počistiti neki digitalni sadržaj
*Gmail radi kad sam **clearao** cache, a factory reset sada stvarno ne mogu uraditi*
- **crashati** (od engl. *to crash*) – srušiti se, prestati funkcionirati (programska podrška); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **krešati**
*Igra radi na lockanih 61fps bez problema zna tu i tamo **crashat** sa sound loopom možda 1 u 30 gameova.*
- **critati** (žarg.; od engl. *to crit* – skraćeno od *critical hit*) – postići kritičan uspjeh pri napadu u igri
*... a to sto kazes da neke klase mogu oneshot druge i je istina, mene je osobno jucer lock u areni **critao** 200k...*
- **croppati** (od engl. *to crop*) – izrezati sliku ili dio slike u digitalnome formatu
*Zašto niko da nauči **croppati** slike nego pukne SS pa paste u paint i upload.*
- **DDoS-ati** (od engl. pokrate DDoS – **D**istributed **D**enial of **S**ervice) – uzrokovati pad poslužitelja velikom količinom internetskog prometa; potvrđen je i oblik **ddosati**
*Zato je Google malo teže **DDoS-ati**, ako je uopće moguće.*
- **defendati** (od engl. *defend*) – braniti položaj u igri
***Defendamo** dvojica mid, ubiju me, buyback, obranimo se al nema smisli kad u sljedećem pushu im doleti Juggernaut...*
- **defragati** (od engl. *to defragment*) – preslag(iv)ati podatke u pohrani na način da su grupirani za brži pristup
*ispravio se, kako ce **defragat** disk ako nemoze ni pokrenut s tim diskom spojenim*
- **defragmentati** – vidjeti **defragati**
*hmm sad neznam to mi nikad prije nije bilo dok na d: particiji je normalno sve **defragmentam** i posli piše da ne moram to jest da nije potrebno...*

- **defusati** (od engl. *to defuse*) – deaktivirati bombu u igri; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **defuseati**
Bitno je defusati bombe, plantati...captureati flagove...
- **delidati** (od engl. *to delid*) – ukloniti poklopac hladnjaka procesora i ubaciti učinkovitiji sustav hlađenja; potvrđen je i rjeđi oblik **deliddati**
Ako su temp previsoke, trebat će delidat cpu ako ga želiš držat na visokim taktovima.
- **detectati** (od engl. *to detect*) – više značenja: 1. očitati prisutnost sklopovlja ili programske podrške na računalu; 2. primijetiti protivnika u igri
1. *nemam xfire in game kad ju igram a kad izidem van pise da xfire detecta dotu 2 jel zna ko kak rješit problem?*
2. *Stealthao sam zmaja dvaput i nakon što me detectao još par puta ga pogodio...*
- **dingati** (od engl. *to ding*) – postići nešto značajno u igri (nanijeti maksimalnu štetu protivniku, doći do više razine i sl.) što je popraćeno zvukom zvonca
Ja prvi pucam... dingam ga od donjeg dijela trupa...
- **disableati** (od engl. *to disable*) – onesposobiti (program, opciju i sl.)
jesi probao disableati Nvidia High Definition Audio Driver?
- **disarmati** (od engl. *to disarm*) – deaktivirati bombu ili razoružati protivnika u igri
Mi se spawnamo u bazi i jurišamo disarmat kad ovaj pored mene padne k'o pokošen
- **discardati** (od engl. *to discard*) – više značenja: 1. odbaciti podatke bez prethodne obrade; 2. baciti kartu iz ruke bez odigravanja iste (u igri)
1. *Server discarda paket i pocinje spamati agenta s paketom koji trazi nastavak komunikacije od odredjenog broja.*
2. *Zaboravljaš da zbog Deathwinga discardáš cijeli hand*
- **disconnectati (se)** (od engl. *to disconnect*) – odspojiti (se), prekinuti vezu; potvrđen je i rjeđi oblik **disconnectati**
Neko vrijeme drzi dobro, onda se disconnecta i svaki put se moram rucno connectat kroz Galaxy Wearable aplikaciju.
- **disenchantati** (od engl. *to disenchant*) – ukloniti čaroliju s oklopa, oružja i sl. u igri
Prije nekih mjesec i nešto dana su spominjali da će se bijeli dropovi disenchantat i ti matsi će se koristiti za crafting dalje.
- **downclockati** (od engl. *to downclock*) – smanjiti takt računalne sastavnice s ciljem uštede resursa; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **downklokati**

*Jel ti se da **downclockat** ju na nekakve referentne vrijednosti pa pogledat tako potrosnju?*

- **downgradeati** (od engl. *to downgrade*) – vratiti programsku podršku na jednu od prethodnih inačica; potvrđen je i oblik **downgradati**
...pise da se sustav mora flashat sa verzije 4.1.1 a posto ja imam 4.1.2, je li ja moram downgradeat ili ga smijem flashat sa ove verzije?
- **dropati** (od engl. *to drop*) – u trenutku smrti generirati predmet (oružje i sl.) koji igrači mogu pokupiti; potvrđen je i rjeđi oblik **droppati**
Bossa je teško ubiti a samo ukoliko uspijete Boss će dropati XP, sword ili armor.
- **dumpati** (od engl. *to dump*) – više značenja: 1. prikazati ili proslijediti veću količinu sadržaja (rezultat izvedbe programa, tekst pogreške i sl.); 2. napustiti dosadašnji kod
1. Nemam sad pri ruci servere, ali dumpat cu u neki file output dcdiaga pa cemo konkretnije vidjeti.
2. sjetimo se samo da su dumpali stari engine i napravili sve iz početka...
- **editati** – više značenja: 1. izmijeniti neki sadržaj (najčešće tekstni); 2. montirati videouradak
1. Treba čeprkati po graphics.xml, mislim da ga treba editati u notepadu.
2. ...znači da mogu snimiti video u prostoru na ekranu koji odredim, nakon toga editati kao u Camtasii...
- **equipati** (od engl. *to equip*) – navući oklop, oboružati se i sl. (lik u igri); potvrđen je i rjeđi oblik **equippati**
...kad si u shopu ne možeš si equipati opremu tj imati kompletnu kontrolu inventorya ako ti treba dok si u shopu...
- **exploitati** (od engl. *to exploit*) – iskoristavati programsku pogrešku (najčešće u računalnoj igri) za vlastitu dobit
Kada su maknuli deadzone, mogo si to exploitat sa swing timeom i laggom tako da si radio DMG i sa range i sa melee istodobno.
- **exportati** (od engl. *to export*) – izvesti iz jednoga programa, formata ili uređaja u drugi; potvrđen je i oblik **eksportati**
Instalirao sam Mi SUITE, s njim mogu otvoriti slike i kontakte, i nista drugo, ne mogu nis exportati niti importati u mob!

- **extendati** (od engl. *to extend*) – povećati domet mrežnog uređaja, kapacitet diska i sl.
*Prvo sam pobrisao e i f, onda sam d **extendao** sa tim free spaceom pa sad ima 107 GB (D: disk).*
- **failati** (od engl. *to fail*) – izgubiti partiju u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **fejlati**
*Ak **failamo** game, umrem max 5 put, inače skoro nikad, a killova imam ohoho više nego samo support Sona.*
- **farmati** (od engl. *to farm*) – dugotrajno ponavljati istu aktivnost u igri s ciljem prikupljanja iskustva, predmeta, novca i sl.
*Nisam govorio o toj nekolicini sretnika koji igraju starcraft za pare nego o onima koji **farmaju** gold na WOW-u...*
- **feedati (se)** (od engl. *to feed*) – povećavati moć vlastitom liku u igri ubijanjem većega broja neprijatelja ili povećavati neprijateljevu moć čestim umiranjem; potvrđen je i rjeđi oblik **fidati (se)**
*Naravno prva igra, ja uzimam Xeratha i imam solidan score 2/0/8 i neki klinjo **feeda** i konstantno nam prasi noobovi i ostale prikladne epitete.*
- **filati** (od engl. *to fill*) – napuniti podacima; potvrđen je i rjeđi oblik **fillati**
igru se planira 2 godine po izlasku filati DLCom, sto besplatnim sto placenim...
- **flagati** (od engl. *to flag*) – označiti sadržaj nepoželjnim ili štetnim (npr. e-poštu, poruke korisnika u pričaonici i sl.); potvrđen je i oblik **flaggati**
*Doduše, čim staviš reklame u aplikaciju računaj da će vrlo brzo svi antivirus **flagati** tvoju aplikaciju kao potencijano malicioznu...*
- **flamati** (od engl. *to flame*) – vrijeđati i/ili provocirati nekoga na internetu
*Behaviour score mi je odličan, ne reportam, ne reportaju me, ne **flamam** druge, nit mene drugi **flamaju**...*
- **flankati** (od engl. *to flank*) – napasti drugoga igrača postrance; potvrđen je i oblik **flenkati**
*Drugi me je isao **flankat**, budala, kao da nezna da se kupola okreće brzo i da nema sanse da to napravi.*
- **fixati** (od engl. *to fix*) – popraviti pogrešku u kodu, aplikaciji i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **fiksati**
*Prokleti matchmaking trebaju ga **fixat** uopce mi se neda igrat sa takvim ljudima.*

- **flashati** (od engl. *to flash*) – posuvremeniti ili izmijeniti inačicu operativnoga sustava (najčešće mobilnoga uređaja); potvrđen je i oblik **flešati**
Provjeri da li imas zadnju verziju biosa, ukoliko nemas flashaj bios na zadnju verziju i trebalo bi radit sve kako treba bez problema.
- **focusati** (od engl. *to focus*) – usmjeriti napade u igri na jednu metu
Isto tako u teamfightima, squishy assassin si, focusat ce te i ubit prije nego fight pocne ako ne odigras dobro...
- **forwardati** (od engl. *to forward*) – proslijediti sadržaj ili promet drugom poslužitelju, korisniku i sl.
Prvo sam mislio da je do rutera (da moram forwardati portove), ali ako radi na ruskom onda je u tim fajlovima problem negdje.
- **freezati (se)** (od engl. *to freeze*) – više značenja: 1. zamrznuti se, prestati funkcionirati (programska podrška); 2. čarolijom ili vještinama onemogućiti kretanje/djelovanje neprijatelja u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **frizati**
1. *Istina u Watch Dogs i sličnim ne optimiziranim Ubisoft naslovima Pentium ce trokirat, freezat itd.*
2. *Morao bi me elite freezat točno u Desecratoru i da se jos oko mene vrte Arcane sentry.*
- **gankati** (od engl. *to gank*) – ubiti drugoga (često slabijeg) igrača iz zasjede; potvrđen je i oblik **genkati**
Poslije ti je lako gankat ostale championa, ali moraš biti visok lvl summonera za junglanje.
- **gejmati** (od engl. *game*) – igrati računalne igre; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **gameati**
MALL.HR u opisu nudi PS5 s datumom isporuke 30.12., ako je tako, neki bi mogli za blagdane gejmati...
- **giftati** (od engl. *to gift*) – besplatno ustupiti drugom igraču ili korisniku neki sadržaj (najčešće primjerak igre)
Tražim nekog da mi gifta Left 4 Dead 2 ili Mass Effect 2 HITNO!!!!.
- **gimpatati** (od engl. *to gimp*) – umanjiti učinkovitost lika, vještine, oružja i sl. u igri
Sniper su toliko gimpali da je to prežalosno da bi bilo uopće i smiješno.

- **glitchati** (od engl. *to glitch (out)*) – više značenja: 1. imati pogrešku u prikazu ili funkcionalnosti (najčešće aplikacija); 2. iskoristivati pogreške u računalnoj igri za varanje; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **gličati**
1. *Jer igre rade ok, sve radi samo wallpaper glitcha.*
2. *Prvo je počeo glitchati u igrama, sad je već i web portale počeo haksati.*
- **griefati** (od engl. *to grief*) – namjerno uzrujavati i/ili ometati druge igrače ili korisnike pričaoalice s ciljem srozavanja njihova užitka u sadržaju; potvrđen je i rjeđi oblik **grifati**
Ako ces griefat i quitat onda nis od toga da postanesh verified.
- **grindati** (od engl. *to grind*) – dugotrajno ponavljati istu aktivnost u igri s ciljem prikupljanja iskustva ili blaga; napornije i dosadnije od tzv. *farmanja*; potvrđen je i oblik **grajndati**
Ne znam dal je isto ovdje, al meni kad se u AC Origins nije dalo grindati resurse, išao vidjeti na store.
- **haksati** (od engl. *hax*) – varati u igri; potvrđen je i oblik **haxati**
Priča se da si haksao i popušio privremeni ban na ESL-u...
- **harassati** (od engl. *to harass*) – napadati protivnike u igri s ciljem onemogućavanja njihova napretka ili pomaka; potvrđeni su i oblici **harasati**, **harrasati** i **harrassati**
U doti je orb walk kada imas neki orb effect item ili spell i mozes harrasat protivnika bez da aggroas creepove.
- **headshotati** (od engl. *headshot*) – pogoditi drugog igrača u glavu
Vec n puta sam headshotao u teammatea umjesto u protivnika
- **healati** (od engl. *to heal*) – iscijeliti nečije rane u igri; potvrđen je i oblik **hilati**
Najviše igram s alchemistom kod ljudi jer mogu healati i koristiti blind dok kod vampira mi se sviđa tiranin.
- **hexati** (od engl. *to hex*) – baciti urok u igri
On i ne udara da ubije, već stuna, hexa, i hexa još jednom ako ima Sheepstick.
- **hotfixati** (od engl. *hotfix*) – popravak kritične programske pogreške koji se aplicira na aktivan sustav
revive screen svira qurcu, čudno da nisu hotfixali odmah.

- **importati** (od engl. *to import*) – učitati podatke iz jednoga programa, formata i/ili sustava u drugi
zanima me samo info da li je na Stratos moguće importati gpx files?
- **injectati** (od engl. *to inject*) – ubaciti kod ili funkcionalnost u programsku podršku
Kolko ja znam moras taj hack injectat u cod 2 tamo di ti je instaliran
- **installockati** (od engl. *to installock*) – odabrati lik odmah po ulasku u igru i tako spriječiti druge igrače da ga odaberu
Bronca je puna desetogodišnjih toxica koji samo installockaju, ragequitaju i feedaju te pokraj toga optužuju tebe da si loš.
- **jailbreakati** (od engl. *to jailbreak*) – zaobići ograničenja koja je na uređaj (najčešće mobilni uređaj ili igraću konzolu) postavio proizvođač; potvrđeni su i oblici **jailbrekati** i **jailbreak-ati**
pozdrav imam ps3 superslim cech4004c i ofw 4.60 da li je to moguće jailbreakat i kako?
- **joinati** (od engl. *to join*) – pridružiti se skupini igrača, kanalu za razgovor i sl.
Samo kratka napomena za nove igrače (ja sam već bio 65 kad sam za to saznao, lol), joinajte globallff kanal, tamo je puno lakše naći ekipu...
- **junglati** (od engl. *to jungle*) – boriti se u središnjem dijelu mape *Summoner's Rift* u igri *League of Legends*
Meni je čisto super kad supportam/junglam protiv diamonda i sličnih a jedva silver 5 sam :D
- **kickati** (od engl. *to kick*) – izbaciti korisnika s poslužitelja, igrača iz skupine u igri i sl.; potvrđen je i rjeđi oblik **kikati**
Toliko sam ih pwno da su me kickali jer su mislili da sam cheater.
- **killati** (od engl. *to kill*) – više značenja: 1. prisilno ugasiti program ili proces; 2. ubiti drugoga igrača; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **kilati**
 1. *Jedino od svih aplikacija killam poweramp jer ga koristim jednom u danu i to sat-dva...*
 2. *Zato sam ja bio iznenađen kad sam killao IS-3 pogotkom u prednji dio sa ARL44 (105 mm top, obična AP granata).*

- **knifati** (od engl. *to knife*) – ubiti drugog igrača nožem; potvrđeni su i oblici **knifeati** i **najfati**
*A prije toga je mene dizao co7 a pirat me **knifao** i tako u krug, i što smo radili?*
- **knockati** (od engl. *to knock (out)*) – baciti drugog igrača u nesvijest u igri *PUBG*
*U pubg je idealno, jednom/ili više puta te mogu **knockati** i brže gubiš health svakim idućim knockom...*
- **laggati** (od engl. *to lag*) – zaostajati u brzini prikaza, razmjene podataka i sl.; potvrđen je i rjeđi oblik **lagati**
*BTW, na BUG server do nekih 54 igrača je OK, nakon toga počinje **laggat** (bar meni)*
- **lajkati** (od engl. *like*) – pozitivno ocijeniti neki internetski sadržaj, najčešće na društvenim medijima; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **likeati** i **likati**
*treba se registrirati i obično **lajkat** stranicu proizvođača igrice na Fejsu.*
- **launchati** (od engl. *to launch*) – pokrenuti aplikaciju
*Inace nece na copy foldera, samo krene **launchat** app, ali se odmah ugasi.*
- **leakati** (od engl. *to leak*) – procuriti u javnost
Leakala je closed alpha, cuđi me da se o tom nigdje ne prica.
- **leavati** (od engl. *to leave*) – napustiti igru ili partiju; potvrđen je i oblik **livati**
*samo sto je u LoL-u problem sto ima previse leavera a ja sam ih se isto nakupio jer kad vidim da mi 1-2 iz tima **leavaju** odem i ja jer znam da je gotovo...*
- **levelati** (od engl. *to level*) – povećati razinu lika u igri; potvrđen je i oblik **lvlati**
*Onda smo morali **levelati** altove na drugoj strani da vidimo što se tamo prodaje i mogli smo se jedino žderat kaj nismo mogli prebacit iteme na maina.*
- **logati (se)** – više značenja: 1. prijaviti se u svoj korisnički račun (od engl. *to log in*); 2. zabilježiti podatke ili ih ispisati na zaslon (od engl. *to log*); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **loggati (se)**
*1. Ja bih sada mogao doći recimo do tebe i na tvoj PS4 se **logati** s mojim acc...
2. Jel zna itko neki program koji može **logati** temperature CPU/GPU, takt CPU, GPU usage, fps itd. al da radi to sve odjednom?*
- **lootati** (od engl. *to loot*) – prikupljati predmete, novac i sl. u igri; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **lutati**
*Netrebaju neznam kakve bijesne stvari,ak znas pogodit **lootat** ces mrtve enemije za stvari. :D*

- **mainati** (od engl. *main*) – igrati neki lik ili klasu u igri kao glavni odabir
ja sam recimo bio katastrofalan sa zaryom, sada ju praktički mainam u quicku.
- **majnati** (od engl. *to mine*) – rudariti kriptovalute; potvrđen je i rjeđi oblik **mineati**
Vrijede podjednako u kunama, gtx je mrvicu brža u nekim igrama, manje troši struje ali rx570 može majnati...
- **matchati** (od engl. *to match*) – upariti protivnike u igri
Pa aj mi onda objasni čemu služe lvl-i nego da te matchaju sa nekim približno istog iskustva kao i ti...
- **maxati** (od engl. *to max (out)*) – podići na najvišu razinu (razinu ili vještine lika u igri, postavke na računalu i sl.); potvrđen je i rjeđi oblik **maksati**
Jel ko uspio maxat koji skill?
- **mjutati** (od engl. *to mute*) – blokirati zvuk (glas, glazbu i sl.) u aplikaciji; potvrđen je i rjeđi oblik **muteati**
Za to postoje opcije da mjutaš in-game voice chat i dobro.
- **modati** (od engl. *to mod(ify)*) – preinačiti sklopovlje ili programsku podršku tako da odudara od izvorne inačice; potvrđen je i rjeđi oblik **moddati**
Kad sam pročitao da modat treba samo ako imaš switch viška odmah sam odustao
- **mountati** (od engl. *to mount*) – više značenja: 1. prikazati ili aktivirati disk, virtualni stroj i sl. u sustavu; 2. naoružati lik ili vozilo u igri
1. *Netreba ti nikakav program za mountat ISO datoteke u Win 8.1*
2. *Najjace sto sam prvu partiju krenuo sa stock topom, zaboravio mountat onaj tier X top...*
- **nerfati** (od engl. *to nerf*) – umanjiti sposobnosti ili učinkovitost lika, oružja, napada i sl. u igri
Općenito u pvp leather radi enorman dmg, ferali, roguovi i dhunteri i to se mora nerfati, imaš par videa gdje jedan dhunter razvali trojicu u areni.
- **nukati**⁴² (od engl. *to nuke*) – nanijeti/nanositi veliku štetu protivnicima u igri, često iz daljine; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **nukeati**
Sumnjam da bi bez LoH-a mogao kompletno ignorirati sve affixe ili napade i jednostavno stajati i nukati mobove

⁴² Halonja navodi *nukati* u značenju *namjerno izbrisati sve podatke s računala* (Halonja 2006: 187). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeno je i to značenje i navedeno značenje povezano s računalnim igrama.

- **oneshotati** (od engl. *to one-shot*) – ubiti drugog igrača prvim napadom; potvrđeni su i oblici **oneshottati**, **oneshootati** i **one-shootati**
Vozim A44 u bitci i protivnički t34 me ONESHOTA ????
- **overklokati** (od engl. *to overclock*) – podešavati računalne sastavnice za maksimalnu izvedbu; potvrđen je i oblik nastao od engleske pokrate **OC-ati**
Nisam mislio overklokati proc tako da mi taj potencijal nije bitan.
- **overvoltati** (od engl. *overvoltage*) – podići napon računalne sastavnice iznad predviđenog
Ploča dosta overvolta, ne trebaš ništa spustiti po meni jer voltaža kakva je, super za 4.1GHz.
- **ownati** (od engl. *to own*) – uvjerljivo i dojmljivo poraziti drugog igrača; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **ovnati**
ownam ih ko budale da bi se lik sjetio rec da on vidi da ja varam (neki GLOW WH- kak da ne)...
- **patchati** (od engl. *to patch*) – primijeniti zakrpu koja popravlja programsku podršku
Prvi build traje dugo, ali ako nikad ne izvrsis make clean ili obrises sourceove, mozes taj svoj kernel patchati i prckati sa najnovijim stvarima u par minuta.
- **plantati** (od engl. *to plant*) – postaviti bombu u igri
Doduše, neki je custom server sa 64 igrača, plantali smo bombu 7 puta li obraniti je nikako...
- **preorderati** (od engl. *to preorder*) – prednaručiti
Opet se može izvući pouka da se ne smije preorderati, niti od Rockstara.
- **portati** (od engl. *to port*) – prilagoditi programsku podršku (najčešće igru) nekoj drugoj platformi
Bez obzira tko portao igru svejedno će pri razvoju morati u obzir uzeti drugačiji set pravila.
- **procati**⁴³ (od engl. pokrate **Programmed Random Occurrence**) – doživjeti događaj u igri koji se pojavljuje nasumično, npr. osobito uspješan napad
ne znam jesam li imao posebnu nesrecu pa mi nije procao crit toliko ili je nesto drugo bio problem...

⁴³ Iako je prvotno bila riječ o pokrati, danas je engleski glagol *to proc* postao toliko uobičajen u jeziku računalnih igara da se uvijek piše malim slovima, a mnogi igrači i ne znaju da je nastao od pokrate.

- **pullati** (od engl. *to pull*) – uvući neprijatelja u igri u sukob bez privlačenja pozornosti njegovih saveznika; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **pulati**
*I daj da vidim kako **pullaš** 10 mobova sada, danas, večeras, bez obzira koji si level.*
- **pushati** (od engl. *to push*) – više značenja: 1. poslati digitalni sadržaj (poruke, obavijesti i sl.) klijentu ili poslužitelju; 2. krenuti u izravni napad na neprijatelje u igri
1. *Stovise, njene push aplikacije s Vibera su puno bolje, jer mob **pusha** svaku poruku zasebno...*
2. *I tako mi kupimo gem, počnemo ih polagano ubijati, kad odjednom mi postali jači od njih, **pushamo** im mid i pobijedimo.*
- **PvPati** (od engl. pokrate *PvP – Player versus Player*) – sudjelovati u igri ili modusu igre koji podržavaju borbu između igrača; potvrđen je i oblik **PvP-ati**
*...imamo balkanski guild zvan zlikovci ima nas 160 u njemu raidamo **pvpamo** sve 5...*
- **pwnati** – alternativni način pisanja glagola **ownati**
*...fajt je trajao sat vremena, ali pošto smo svi skilleri **pwnali** smo ga li ono fakat totalno ali zbilja ono nije imao šanse.*
- **quitati** – ugasiti program, napustiti igru/borbu i sl.; potvrđeni su i rjeđi oblici **quittati** i **kvitati** te prefigurirani oblik **rage-quit(t)ati** (od engl. *to rage-quit* –odustati od čega u bijesu, najčešće u kontekstu računalnih igara)
*... i u jednom trenutku protivnik preuzme cijelu mapu i počinje rape, prva stvar koja se događa jest da 100 leveli počinju **quitati**...*
- **quoteati** (od engl. *to quote*) – citirati, uključiti dio neke druge poruke u poseban blok svoje objave u pričaonici; potvrđen je i oblik **quotati**
*Da sad ne **quoteam** preko pola teme, ovdje će biti AllStar gameovi sutra.*
- **rageati** (od engl. *to rage*) – jako se uzrujati nekim internetskim sadržajem (najčešće u računalnoj igri); potvrđen je i rjeđi oblik **rejđati**
*Ali nitko nije **rageao**, svi smo normalno igrali i na kraju nas je to spasilo.*
- **ragequitati** (od engl. *to rage quit*) – odustati zbog velikoga izljeva gnjeva (najčešće u računalnoj igri); potvrđeni su i oblici s tek po nekoliko pojava **ragequittati** i **rejđkvitati**
*Ja nakon prve smrti **ragequitam** udarim sakom o zid jer umrem ko budala...*
- **raidati** (od engl. *to raid*) – sudjelovati u vrsti misije koja zahtijeva prelazak tamnica, borbu s neprijateljima i sl. u društvu većega broja drugih igrača; potvrđen je i mnogo

rjeđi oblik **rejdati**

*Igram od vanille, **raidam** od MC-a s jednom dužom pauzom u WotLK-u...*

- **rammati** (od engl. *to ram*) – zabiti se u protivnički brod ili tenk u igri
*Htio sam ga **rammati** u bok ali malo se izmaknuo*
- **rebootati** (od engl. *to reboot*) – ponovno pokrenuti operativni sustav; potvrđen je i rjeđi oblik **rebutati**
*Znaci nakon svakog koristenja slusalica moram **rebootat** mobitel kako bi imao zvuk...*
- **recruitati** (od engl. *to recruit*) – primiti druge igrače ili neigračke likove u igri u svoju skupinu, ceh i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **rekrutati**
*Takoder mogu **recruitat** nekog preko RAF ako zeli bonuse, ja sam Alliance na The Sha'tar (RP) ili Frostmane (normal PvP) serveru*
- **redeemati** (od engl. *to redeem*) – zamijeniti neki ključ, kupon i sl. za digitalni sadržaj (najčešće računalnu igru ili sadržaj unutar igre); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **ridimati**
*Za božic mi frend poklonio igru i kad sam isao **redeemat** ključ onda sam skuzio.*
- **refilati** (od engl. *to refill*) – ponovno napuniti; potvrđen je i rjeđi oblik **refillati**
*Al', meni je već fora i jefitnije **refilati** svoje spremnike, pogotovo ovaj sa crnom tintom.*
- **refreshati** (od engl. *to refresh*) – osvježiti sadržaj (npr. mrežne stranice); potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **refrešati** i **rifrešati**
*Ja pritišćem enter i **refresham** predmet i dok dođem do buyout, već se prodalo...*
- **refundati** (od engl. *to refund*) – tražiti ili dati povrat novca za prethodno kupljen sadržaj
*Ali ako uzmeš sa steama možeš **refundat** igru, ako igraš do 2h, nakon tog ne.*
- **rejpati** (od engl. *to rape*) – nadmoćno i ponižavajuće poraziti drugog igrača; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **rapeati**
*Kako volim **rejpat** njubeke dok ne nerfaju ovog OP gada*
- **releasati** (od engl. *to release*) – objaviti ili pustiti u prodaju
*Nadam se da će **releasat** pljacke zajedno sa PC verzijom, jos vise razloga sa veselje.*
- **reloadati** (od engl. *to reload*) – ponovno učitati sadržaj (npr. razinu u igri)
*ja sam nekoliko puta **reloadao** checkpoint kad me ubiju u misiji i nekoliko puta baš vratio na ono što sam "ručno" spremio*

- **repairati (se)** (od engl. *to repair*) – više značenja: 1. automatski otkloniti pogreške u programskoj podršci; 2. popraviti oružje, oklop, vozilo i sl. u igri
 1. *Jesi proba repairat igru preko battle.net klienta?*
 2. *Zapravo, žalosno mi je vidjet takvu ekipu koja naleti i onda se sakrije iza prvog brda da repaira do kraja i sve iznova do kraja runde.*
- **reportati** (od engl. *to report*) – prijaviti drugoga korisnika ili igrača zbog neprihvatljivoga ponašanja
Reportaj sve koji flejmaju, koristi mute, dodaj igrače koji su bili dobri, sve ostalo dođe samo.
- **rerollati** (od engl. *to re-roll*) – promijeniti klasu, vještine, bonuse i sl. u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **rerolati**
Ja mislim da neces moc dodavat stat nego ces npr ako je na oruzju dex a tebi treba str moc rerollat taj jedan stat...
- **researchati** (od engl. *to research*) – više značenja: 1. izučiti dostupne tehnologije unutar svijeta neke igre; 2. istraži(va)ti neku temu na internetu; potvrđen je i rjeđi oblik **reserchati**
 1. *Da bi tank bio elite na njemu morate researchat sve kaj se ima za researchat.*
 2. *...ne znam za vas ekipu al meni je pola gusta trazit i researchat komponente po raznim shopovima...*
- **resetati** (od engl. *to reset*) – vratiti podatke, računalo i sl. u izvorno stanje
Svaki dan ti se lokacije stvari resetaju ali i ponovo spawnaju...
- **resolvati** (od engl. *to resolve*) – razriješiti (konflikt u kodu, jednu vrijednost u drugu i sl.); potvrđen je i rjeđi oblik **resolveati**
...a nakon toga se možeš pozabaviti načinom na koji računalo web adresu resolvea u IP adresu.
- **respawnati se** (od engl. *to respawn*) – pojaviti se na istome mjestu u igri (često nakon smrti lika)
Ti mobovi se vise ne respawnaju u istoj kolicini, a oni koji se respawnaju izgleda nisu dovoljni da aktiviraju kipove I GOTOVO.
- **restorati** (od engl. *to restore*) – vratiti u prvobitno stanje; potvrđen je i rjeđi oblik **restoreati**

*Ja korisitn myphone explorer koji napravi backup u jedan file koji mozes **restorati** na bilo koji mob.*

- **revivati** (od engl. *to revive*) – vratiti u život poginule likove u igri; potvrđeni su i rjeđi oblici **rivajvati**, **reviveati** i **revajvati**
*Mrzim kad moram jurit preko cijele mape **revivat** nekoga, pogotovo kad jos moram cijelu rulju oko njega pokosit na brzinu...*
- **reworkati** (od engl. *to rework*) – prepraviti (programski kod, funkcionalnost i sl.)
*Brzo oni to rade, **reworkali** sve, popravili, kad je igra izašla iz early accessa ono?*
- **rippati** (od engl. *to rip*) – izdvojiti audiosignal i/ili videosignal iz nekoga medija
*Dok **rippam** s CDa direktno u itunes, onda hoće.*
- **rootati** (od engl. *to root*) – otključati potpuni pristup operativnom sustavu (najčešće mobilnog uređaja); potvrđen je i oblik **rutati**
*Jesi morao **rootat** mob da radi sa aux kamerama?*
- **rushati** (od engl. *to rush*) – zaletjeti se u izravan napad na neprijateljsko uporište u igri
*Pogledaj nekad koji pro game, kako se **rusha**/defa/smoke/flash i ostali fazoni.*
- **sandboxati** (od engl. *sandbox*) – odvojiti programsku podršku od ostatka sustava
*Cis mi je bio **sandboxao** svchost pa sam ga stavio u izuzetke.*
- **savati** (od engl. *to save*) – pohraniti podatke; mnogo rjeđi oblik žargonizama **sejvati** i **saveati**, s tek desetak pojava
*kako napraviti acc u offline modu? moze pomoc jer sve mi suepr radi samo ne mogu **savat** igru :/*
- **scammati** (od engl. *to scam*) – prevariti nekoga na internetu; potvrđen je i oblik **scamati**
*Jadan ti, **scammali** su tebe, scammera!*
- **scoutati** (od engl. *to scout*) – izviđati okolni teritorij u igri u potrazi za neprijateljima; potvrđen je i oblik **skautati**
*Treba biti aktivan dok se igra kampanja i **scoutat** okolo i ne cekati da ti netko uleti u carstvo sa 2 full stacka unitsa...*
- **screenshotati** (od engl. *screenshot*) – pohraniti prikaz na ekranu u slikovnom obliku; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **screenshootati**
*Savjet: **screenshotajte** narudžbe, bilo koja trgovina da je u pitanju.*

- **seedati** (od engl. *to seed*) – dijeliti datoteke s drugim korisnicima preko *peer-to-peer* mreže; potvrđen je mnogo rjeđi oblik **sidati**
Cheateri jedni, to je vama skidanje i uploadanje na torrente ja se ko majmun mucim i seedam da bi neko mogao brze skinit file...
- **shareati** (od engl. *to share*) – podijeliti neki sadržaj (sliku, pristup usluzi i sl.) s drugim korisnicima
U tom slučaju app ima prednost što možeš direktno u njega shareati nešto itd.
- **shippati** (od engl. *to ship*) – više značenja: 1. objaviti ili pustiti u prodaju (najčešće programsku podršku); 2. poslati narudžbu kupcu; potvrđen je i oblik **shipati**
1. *Dvije godine su drkali s prebacivanjem enginea i sada shippaju po vlastitim riječima igru koja je zapravo demo...*
2. *Kolko im obično treba da shippaju sa skladišta iz eu (poljska)?*
- **shrinkati** (od engl. *to shrink*) – smanjiti dostupnu količinu memorijskoga prostora
Sada možeš shrinkati D particiju i onda povećati C.
- **sideloadati** (od engl. *to sideload*) – prebacivati podatke s jednog uređaja na drugi (najčešće s računala na mobilni uređaj)
Ok, jedina mana, malo je kompliciranije (i malo skuplje) sideloadati aplikacije nego na androidu, ali worth the trouble...
- **skillati (se)** (od engl. *to skill (up)*) – povećati vještine lika u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **skilati (se)**
...svaki lik nakon nekog levela počinje se skillati za letenje i borbu u zraku, kao i na tlu.
- **skipati** (od engl. *to skip*) – preskočiti neki sadržaj; potvrđen je i rjeđi oblik **skippati**
Te cut-scene s početka igre ćete pogledat 5 puta i poslije toga svaki put skipat.
- **sleevati** (od engl. *to sleeve*) – izolirati žice ili kabele posebnim materijalom; potvrđen je i oblik **slivati** sa samo jednom korpusnom pojavnicom
Ja sam sleeveao 24-pin i 8-pin produžetke, a 6-pin produžetak sam kupio gotov.
- **slipstreamati** (od engl. *to slipstream*) – ugraditi module programske podrške izravno u instalacijske datoteke; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **slipstrimati**
Moraš ih slipstreamati u setup pa onda početi instalaciju...
- **slowati** (od engl. *to slow*) – usporiti neprijatelje u igri uporabom čarolije ili vještine
E em što slowa, daje i poison over time, te mogu reći sasvim lijepi damage.

- **smurfati** (od engl. *to smurf*) – namjerno za protivnike u igri odabirati igrače mnogo niže razine iskustva
Cak su me i rekli i da smurfam kad su vidili da sam ih dropao s 30h dok oni imaju po 600-700.
- **snajpati** (od engl. *to snipe*) – ubijati druge igrače snajperskom puškom u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **snipati**
Volim ući u fajt a ne snajpati iz daljine.
- **softmodati** (od engl. *to softmod*) – uporabom programske podrške izmijeniti ponašanje sklopovlja (najčešće igrače konzole); potvrđen je i oblik **softmoddati** sa samo jednom pojavnicom
Htio bih softmodati svoj Wii, ali neželim potrošiti više od 150 kn...
- **spamati** (od engl. *to spam*) – više značenja: 1. slati drugim korisnicima društvene mreže neželjeni sadržaj, često automatizirano i u velikim količinama; 2. često i brzo aktivirati neki potez u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **spammati**
*1. Ne zelim dalje spamat temu, al samo da upozorim za nas s 4 core procesorima.
2. Doslovno moraš spamati healove, a najjači heala za 10% zdravlja (ista stvar i na shamanu i priestu).*
- **spawnati (se)** (od engl. *to spawn*) – pojaviti se u igri; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **spavnati (se)**
Ja neznam sta je ovo, ali zadnjih par dana je spawn u totalnoj banani, likovi se spawnaju doslovno metar od mene, nešto moraju sredit s time što prije...
- **specati** (od engl. *to spec(ialize)*) – dodijeliti vještine liku u igri na način koji ga specijalizira za određenu ulogu
...i pitanje je kako ces igrati i na kraju kako ces specati heroja...
- **spotati** (od engl. *to spot*) – zamijetiti skrivenoga protivnika u igri; potvrđen je i oblik **spottati**
Pa ja svako malo dobijem spot assist kad spotam helice i avione iznad baze :)
- **stackati** (od engl. *to stack*) – gomilati korisne ili štetne učinke, statistike i sl. u igri; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **stakati** s tek nekoliko pojavnica
Po mojem mišljenju, stackaj health i obavezno uzmi Frozen Mallet.

- **startati** – pokrenuti (se); najčešće u kontekstu aplikacija ili uređaja
*...dovoljno je na prekidaču od napajanja isključiti na minut struju pa ponovo uključiti pa onda **starta** iz prve.*
- **strimati** (od engl. *to stream*) – emitirati videozapise sa sadržajem uživo na društvenim medijima (najčešće snimke igranja); potvrđen je i oblik **streamati**
*Ili me nađes na twitchu, isti je nadimak, ja **strimam** Bf2042 svaki dan sad poslije 6 popodne...*
- **stunati** (od engl. *to stun*) – privremeno onemogućiti kretanje protivniku u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **stunnati**
*Bolje je imati **stun** pa **stunati** dmg dealera.*
- **stutterati** (žarg. od engl. *to stutter*) – imati iscjepkan prikaz (igra, animacija i sl.)
*Ja imam sa HD6950 na med/high u gradovima manje od 30fps i zna ponekad **stutterat** kratko.*
- **subscribeati se** (žarg.; od engl. *to subscribe*) – pretplatiti se na neki internetski sadržaj, najčešće na objave na platformama za dijeljenje videouradaka
*Lajkajte, dislajkajte, komentirajte, **subscribeajte** se i to sve skupa te zajedno*
- **supportati** (žarg. od engl. *to support*) – više značenja: 1. podržavati neku vrstu sklopovlja, programske podrške, funkcionalnosti i sl.; 2. pomagati igraču koji vodi izravni napad; potvrđen je i rjeđi oblik **suportati**
*1. Zato što ces za AMD imat plocu koja ce **supportat** proceve u buducnosti, kao i za taj Coffee...*
*2. Assassin mi je najdraži role, a i **supportat** mi ne smeta samo si moram još kupit Uthera.*
- **supresati** (žarg. od engl. *to suppress*) – napadati neprijatelje u igri salvama metaka s ciljem blokade njihova napada; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **suppresati** i **supressati** s tek nekoliko pojava
*Ako nekoga **supresam** a kolega dobije kill neće mi krana sa glave zbog toga pasti.*
- **surrendati (se)** (od engl. *to surrender*) – predati partiju u igri
*Četvrta za redom da su **surrendali**, a konačno sam i pobjedio sa Olafom!*
- **swapati** (od engl. *to swap*) – promijeniti dio sklopovlja, programske podrške, likove ili njihovu opremu u igri i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **swappati**

*U pravilu notebook ima sporiji HDD tako da treba što manje **swapati** jer to osjetnije usporava rad...*

- **swipeati** (od engl. *to swipe*) – povući prst po dodirniku od sredine prema rubu; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **swipati** i **svajpati**
*Otipkaš yes, **swipeaš** desno i nakon toga će ti pobrisati sve s uređaja.*
- **switchati** (od engl. *to switch*) – više značenja: 1. promijeniti dio sklopovlja ili programske podrške; 2. prebaciti se s jednoga lika, tima ili poslužitelja u drugi u igri
*1. probat cu oko rucka jer sam lijen **switchati** OS sada.*
*2. Ja sam bio u džungli, s ostalim prašinarima, pop*zdili su jer sam ih izrokao, pa su me **switchali** u njihov tim :D*
- **syncati (se)** (od engl. *to sync*) – posuvremeniti podatke između klijenta i poslužitelja; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **sinkati (se)**
*ja si otvorim google keep na kompu tam nakeljim kaj mi treba i **synca** se na sat na app i to ti je sva mudrost.*
- **td-ati** (od pokrate *TD* za engl. *thumbs-down*) – dati nečijoj objavi u pričaonici negativnu ocjenu (palac prema dolje)
*Umjesto da **TD-ate** malo proučite opcije po DayZ-u pa ćete znat o čemu se radi.*
- **teamkillati** (od engl. *teamkilling*) – ubijati igrače u vlastitome timu; potvrđen je i rjeđi oblik **teamkilati**
*Ja ne želim **teamkillati** iako mi nekad stvarno dođe do toga, pogotovo kada u timu imam teamkillera.*
- **teleportati** (od engl. *to teleport*) – čarolijom se prebaciti na drugu lokaciju u igri
*S prophetom se uvijek može **teleportat** nazad u bazu, bacit ulti i stvoriti treante...*
- **tenkati** (od engl. *to tank*) – nanositi i primati najviše štete u izravnoj borbi s neprijateljima u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **tankati**
*Moze li paladin dobro **tenkati** u lategame usporedno s warriorom?*
- **throtlati** (od engl. *thermal throttling*) – smanjiti takt (i performanse) zbog povećanja temperature računalne sastavnice; potvrđeni su i rjeđi oblici **throtlati** i **trotlati**
*To ti je skoro pa slicno onoj Nvidijnoj da im 1080 ili koja je vec bila grafa ne **throtlla**, tj. drzi neku temp. pri 2Ghz, kak je vec bila prica.*
- **tradeati** (od engl. *to trade*) – više značenja: 1. razmjenjivati igre, predmete u igri i sl. s drugim igračima; 2. kupovati i prodavati kriptovalute; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik

tradati

1. Na koju foru može **tradeati** key ako veli da je igru igrao?

2. Koji exchange site za **tradeanje** preporučujete, di su najmanje provizije, a da se može tradeat sa sto više valuta?

- **triggerati (se)** – više značenja: 1. uzrujati se ili uzrujati drugu osobu razgovorom o kontroverznoj temi; 2. potaknuti neki događaj u igri

1. ...pa igrajte ako vam je toliko dobro i ne **triggerajte** se na to što drugima igra očito ne radi kako spada i nisu zadovoljni sa stanjem u igri.

2.došao sam dovoljno blizu kako bi **triggerao** otvaranje kovčega i onda sam se sakrivao iza ogromne kosti mamuta usred polja dok smo se gađali međusobno.

- **tvikati** (od engl. *to tweak*) – podesiti, izmijeniti (najčešće postavke programske podrške); potvrđen je i oblik **tweakati**

Nista ne gasim **tvikam** niti podesavam ako bas ne moram tipa user name i pass na neki servis.

- **ultati** (od engl. *ulti*) – iskoristiti najjači napad lika u igri

Taman da greškom opali spell, nije bed kao da recimo igra tidea pa da **ulta** na kripove i onda 120 sekundi može stajat u bazi.

- **unbanati** (od engl. *to unban*) – poništiti protjerivanje s poslužitelja, mrežne stranice i sl.; potvrđen je i rjeđi oblik **unbannati**

Moš mislit što su me **unbanali**, 15 dana već na ggc-u stoji ban appeal u obradi...

- **undervoltati** (od engl. *undervoltage*) – smanjiti napon računalne sastavnice

Neznam dal se mogu mineri tamo birat, ako mogu uzmi teamred miner, **undervoltaj** karticu, downclokaj core i overclokaj memoriju i power limit slozi.

- **unlockati** (od engl. *to unlock*) – otključati pristup programskoj podršci, sadržaju u igri i sl.; potvrđen je i rjeđi oblik **unlokati**

...iako se u pocetku cinilo i zabavno igra je ogroman grind pogotovo za **unlockat** klase, a tek da ne spominjem weekly cap -.-

- **vajinati** (od engl. *to whine*) – žaliti se i/ili prigovarati; potvrđeni su i oblici **winati**, **whineati**, **wajinati** i **whinati**

Dok vi tu **vajnate** i žalite za nostalgijom, ja uživam u igri.

- **votati** (od engl. *to vote*) – dati svoj glas u internetskoj anketi ili natjecanju
ajmo ljudi votajte na steamu za CS:GO na community choice, smiješi se cijena od 3.7 eura :)
- **wardati** (od engl. *to ward*) – omogućiti svojem timu u igri veću vidljivost mape
Srećom, moji su bili strpljivi, ja polako wardao našu stranu i uspjeli smo zadržati nekoliko napada u 20 min bez da izgubimo tower.
- **whitelistati (se)** (od engl. *to whitelist*) – dati ili dobiti dopuštenje pristupa zaštićenom sadržaju
Mozes bacit oko i na DayZero, tamo je puno teze da ces na hakera naletit, posto treba whitelistat se...

Pronađen je iznimno velik broj žargonskih glagola (više od tristo), najvećim dijelom iz područja računalnih igara.

U korpusu su potvrđeni gotovo svi glagoli koje navodi Halonja (2006.) i to u značenju koje je naveo, iako su neki zadobili nova značenja ili proširenja postojećih. *Hostati* se ne odnosi samo na mrežne stranice nego i na različite druge sadržaje (slike, dokumente, videozapise i sl.), *nukati* ne znači samo *počistiti cjelokupan sadržaj s računala* nego označuje i vrstu napada u igri, a *spam(m)ati* ima mnogo širi opseg (npr. u kontekstu djelovanja na društvenim mrežama).

Velika je većina pronađenih žargonskih glagola (*buffati, campati, castati* u 2. značenju, *farmati, freezati* u 2. značenju, *grindati, lootati, nerfati...*) preuzeta iz računalnih igara. Glagoli s engleskim osnovama u većini slučajeva imaju i izvorni i pravopisno prilagođen oblik, no potvrde s pravopisno neprilagođenom engleskom osnovom u većini slučajeva imaju veći broj pojavnica (npr. *fixati, flankati, glitchati, healati, seedati, supportati*). Postoje i iznimke, npr. *gejmati, majnati, trolati, tvikati*.

Neki su glagoli, npr. *cheatati, lootati i patchati*, zastupljeni gotovo isključivo u obliku s neprilagođenom engleskom osnovom, vjerojatno zbog izbjegavanja zabune s postojećim hrvatskim glagolima *čitati* i *lutati* te imenicom *pečat*.

Pronađen je velik broj sinonimnih parova u kojima je jedan oblik glagola nastao od engleskoga infinitiva, a drugi od perfekta i/ili osnove na *-ing* : *capati-cappati* (od *to cap* i *capped/capping*), *delidati-deliddati, equipati-equippati, modati-moddati, shippati-shipati,*

skipati-skippati, unbanati-unbannati. Oblici tvoreni od infinitiva (bez dvostrukoga suglasnika) u pravilu imaju više pojava.

Dvostruko *l* iz engleske osnove češće se zadržava nego što se gubi: *rerollati, skillati i teamkillati* češći su od *rerolati, skilati i teamkilati*, iako postoje i iznimke (*refilati i trolati* češći su od *refillati i trollati*).

U mnogim se slučajevima izostavlja i krajnji samoglasnik *e* ako je prisutan u engleskoj osnovi. Tako su oblici *bouncati, freezati, majnati, mjutati, rejpati i restorati* češći su od *bounceati, freezeati, mineati, muteati, rapeati i restoreati*, iako postoje i iznimke (*downgradeati i tradeati* češći su od *downgradati i tradati*).

Potvrđena su i dva oblika glagola u kojima se pojavljuje dvostruko *o* kojega nema u engleskoj osnovi: *oneshootati i screenshotati* (izvorni engleski glagoli glase *to screenshot* i *to oneshot*, iako su značenjski povezani s glagolom *to shoot*). Oblici bliži engleskim osnovama *oneshot(t)ati i screenshotati* imaju više pojava u korpusu.

Pronađen je velik broj glagola s višestrukim oblicima (u nekim slučajevima čak i više od dva, npr. *revivati, rivajvati, reviveati, revajvati*)

Također je pronađen veći broj sinonimnih nizova koji svjedoče o korisničkoj nesigurnosti u pristupu prilagodbi engleskih osnova: *carryati-kerijati-carryjati, harassati-harasati-harrassati-harrassati, ragequitati-ragequittati-rejđkvitati, refreshati-refrešati-rifrešati, revivati-rivajvati-reviveati-revajvati, supresati-suppresati-supressati, swipeati-swipati-svajpati, throttlati-throtlati-trotlati, vajnati-winati-whineati-wajnati-whinati*. Vidljive su različite strategije prilagodbe, od pisanja prema izgovoru do izostavljanja samoglasnika i suglasnika.

Zanimljiva je i pojava nastanka glagola od polusloženica (*alt-tab(b)ati*) i pokrata (*DDoSati, OC-ati, procati, PvPati, TD-ati*) po uzoru na engleski jezik, pri čemu korisnici imaju različite pristupe pisanju tih izvedenica. Pronađeni su primjeri sa spojnicom i primjeri bez nje, kao i primjeri (ne)zadržavanja velikih i malih slova iz engleskih pokrata.

-irati

Glagoli na *-irati* najčešće su dvovidni, a tvore se od stranih osnova (Babić 2000: 508).

Mihaljević pronalazi primjere *asemblirati, dizajnirati, formatirati, indeksirati, implementirati, inicijalizirati, klonirati, kompjuterizirati, kompjutorizirati, komplementirati, resetirati* i

samplirati (Mihaljević 1990: 96–97). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *resetirati* i *formatirati* izrazito visoke čestote (prvi ima više od 11 000, a drugi 9 000 pojava), *implementirati* s nešto više od 1 500 pojava, *indeksirati*, *inicijalizirati*, *dizajnirati* i *klonirati* sa 100-600 pojava te *komplementirati* i *komputerizirati* s izrazito malim brojem pojava (prvi ih naziv ima osam, a drugi samo jednu). Za razliku od nekih prethodnih kategorija, svi se potvrđeni glagoli pojavljuju u značenju koje navodi Mihaljević.

Halonja u svojoj analizi navodi primjere *disablrirati*, *downloadirati*, *editirati*, *konektirati se*, *konvertirati* i *loadirati (se)* (Halonja 2006: 88), od kojih su svi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica. U pojmovniku navodi još primjera: *clockirati*, *connectirati/connectirati (se)*, *defragmentirati*, *deinstalirati*, *diskonektirati (se)*, *formatirati*, *forvardirati/forwardirati*, *oftopičariti/offtopičariti*, *overclockirati*, *resetirati*, *restartirati*, *setupirati*, *uninstalirati* i *uploadirati* (Halonja 2006: 162–206). Sve su potvrde pronađene i u korpusu *Bugovih* pričaonica u značenju koje navodi autor.

I Mihaljević i Halonja navode potvrde *formatirati* i *resetirati* pa će one biti isključene iz brojčanoga prikaza. U VRH-u je *formatirati* naznačen kao primjer razgovornoga funkcionalnog stila (Jojić i sur. 2015: 306), kao i *resetirati* (Jojić i sur. 2015: 1330), dok je povratni oblik glagola *resetirati* žargonizam (Jojić i sur. 2015: 1330).

Od drugih su primjera pronađeni:

- ***ažurirati*** (*std.*) – posuvremeniti; podići program, operativni sustav i sl. na najnoviju inačicu
Probaj namjestiti da radi kako može i ažuriraj bios na najnoviju verziju.
- ***backupirati*** (*žarg.*; od engl. *to back up*) – napraviti sigurnosnu kopiju podataka; potvrđeni su i oblici ***bekapirati*** i ***backup-irati***
Sa GoG-a mozes klijent backupirati i spremiti, i po potrebi se vratiti na stariju verziju, nitko ti ne brani, dok je to na Steamu i konzolama nemoguće...
- ***banirati*** (*žarg.*; od engl. *to ban*) – privremeno ili trajno protjerati korisnika s internetske stranice, poslužitelja i sl.
Ping lock može raditi jedino ako će banirati sve VPN adrese; ili ako će uzimati ping iz klijenta, a ne od servera prema prvom IP-u kojeg vidi...
- ***brandirati*** (*žarg.*; od engl. *branding*) – više značenja: 1. povezati mobilni uređaj s jednim pružateljem usluge; 2. prodavati uređaje ili programsku podršku pod službenim nazivom tvrtke; potvrđen je i oblik ***brendirati***

1. MA gle, oni ga mogu **brandirati** i ne moraju. Ako ga prodaju otključanog ne mora biti ali i može, svejedno.
 2. NZXT poceo **brandirati** SuperFlower napajanja, i po recenzijama se cine jako dobra, barem sto se tice novijih modela.
- **brickirati** (žarg.; od engl. *to brick*) – dovesti uređaj (najčešće mobilni) u neuporabljivo stanje; potvrđen je i oblik **brikirati**
bojim se ako to napravim i flasham da cu ga brickirat
 - **bufferirati** (žarg.; od engl. *to buffer*) – skidati videosadržaj prije prikazivanja; potvrđen je i rjeđi oblik **buferirati**
Za poluditi...15 minutni video u HD-u bufferira 5 minuta i to samo prve 2-3 minute, onda ponovo 5 minuta bufferiranja...
 - **bugirati** (žarg.; od engl. *to bug (out)*) – iskazivati pogreške u radu (programska podrška, računalna igra i sl.)
Ima netko problem da mu witcher sense bugira te ne pokazuje vise predmet koje moze mokusit.
 - **cachirati** (žarg.; od engl. *to cache*) – spremi digitalne podatke u privremenu pohranu za brži pristup; potvrđen je i oblik **cacheirati**
Druga stvar, kako da cacheiram hover slike?
 - **cancelirati** (žarg.; od engl. *to cancel*) – otkazati (pretplatu, korisnički račun i sl.)
Citao sam na forumu da su ljudima cancelirali authenticator u roku od 24 sata nakon sto su to zatražili putem blizz supporta.
 - **checkirati** (žarg.; od engl. *to check (out)*) – više značenja: 1. pogledati, provjeriti; 2. označiti kao odabrano (npr. postavku); potvrđeni su i oblici **chekirati** i **čekirati**
1. *Takodjer, mozes checkirati Palit 1060 u Svijet Medija za 2355kn koja ulazi u cijenovni rang 480.*
2. *Uglavnom ti je HariWorks na Off/Low, Visibility Range Low, ostalo (grass,texture,water quality) si mozes in-game checkirati, meni je to High/Ultra.*
 - **crackirati** (žarg.; od engl. *to crack*) – zaobići sigurnosne provjere programske podrške, najčešće s ciljem izbjegavanja plaćanja; potvrđen je i oblik **krekirati**
Postoji hrpetina igara online koje se NE MOGU crackirati.

- **customizirati** (žarg.; od engl. *to customize*) – podesiti izgled/funkcionalnost aplikacije, lika u igri i sl.
Ja ne znam jesam li ja lud ili kaj, ali očito ne znam customizirati AOD...
- **debugirati** (žarg.; od engl. *to debug*) – tražiti programske pogreške
Pa ti debugiraj fatalne errore iz binarnih logova, koji su postavljen po defaultu.
- **dedicirati** (žarg.; od engl. *to dedicate*) – označiti za posebnu namjenu (sklopovlje ili programsku podršku)
Možeš u NV control panelu dedicirat koje appove hoćeš da rade na integrusi a koje na 960
- **deinstallirati** (žarg.; od glagola *installirati*) – ukloniti dio programske podrške iz računalnog sustava; mnogo rjeđi oblik glagola *deinstalirati*
Maloprije sam deinstalirao SVA ažuriranja koja su se mogla deinstalirati, čak i 20H2 !!!
- **disipirati** (žarg.; od engl. *to dissipate*) – gubiti električnu energiju u vidu topline (sklopovlje)
...iako je totalni overkill, do te mjere da mi je zao sto nisam isao na AC LF 120 (150W disipacije) ali moj CPU disipira znacajno manje W od tvog.
- **downclockirati** (žarg.; od engl. *to downclock*) – smanjiti takt računalne sastavnice s ciljem uštede resursa
a slušaj ako ti se bude ipak grijala uzmi riva tuner i probaj je downclockirati...
- **editirati** (inf.; od engl. *to edit*) – više značenja: 1. naknadno izmijeniti sadržaj vlastite objave u pričaonici; 2. montirati videouradak
1. *Nisam stigao editirati post...pogledaj sad gore :)*
2. *Najviše se igram, editiram video itd...*
- **emulirati** (std.; od engl. *to emulate*) – oponašati djelovanje drugoga računalnog sustava, uređaja i sl.
jedini problem je što još nisu sve aplikacije optimizirane za rad sa M1 procesorom, tako da ih se treba emulirati (njihove Intel verzije) kroz Rosetta 2 aplikaciju.
- **exportirati** (žarg.; od engl. *to export*) – vidjeti **exportati**; potvrđen je i oblik **eksportirati**
Neki idealni workflow bi bio skicirati u sketchupu, **exportirati** u Colladu, i onda ili retopologizirati u nekom 3D softwareu ili pokušati popraviti mesh.

- **extractirati** (žarg.; od engl. *to extract*) – raspakirati programsku podršku; potvrđeni su i rjeđi oblici **ekstraktirati** i **extraktirati**
Sorry: može i ova verzija, samo je treba extractirati pomoću winrara (što novijeg)...
- **finishirati** (žarg.; od engl. *to finish*) – više značenja: 1. dovršiti s izvršavanjem (najčešće računalni proces); 2. poraziti protivnika u igri
1. *Onda se finishira kreiranje masine, ali se masina jos ne boota.*
2. *...uvijek budem usred vlakica, da ne poginem prvi, da spotaju za mene, da finishiram protivnika, itd*
- **flashirati** (žarg.; od engl. *to flash*) – promijeniti inačicu operativnog sustava računala, mobilnog uređaja i sl.; potvrđen je i rjeđi oblik **fleširati**
Uspio sam flashirat ali i dalje nemogu staviti temu :)
- **forwardirati** (žarg.; od engl. *to forward*) – proslijediti sadržaj ili promet drugomu poslužitelju, korisniku i sl.
Zato što ne možeš forwardirati portove na svom ruteru ako nemaš public IP adresu...
- **hakirati** (inf.; od engl. *to hack*) – provaliti/provaljivati u računalne sustave; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **hackirati** (žarg.)
ne samo to nego hoće taj cloud sutra postojati ili ne, hoće propasti, netko hakirati i sve pobrisati itd.. možda se cini malo vjerojatno ali nije nemoguće...
- **hardkodirati** (žarg.; od engl. *to hard code*) – ubaciti podatke izravno u računalni kod
...ostaje samo vidjeti kako će u samom installeru kao sporednom appsu hardkodirati te kriterije, npr 4gb i rezolucija ili tipkovnica-miš...
- **importirati** (žarg.; od engl. *to import*) – vidjeti **importati**
Mogu li se importirati pjesme iz Singstara za PS2 u Ultrastar?
- **indentirati** (žarg.; od engl. *to indent*) – uvući tekst nalijevo ili nadesno
Ajde se malo potruđi i indentiraj taj kod – i horizontalno i vertikalno, jer ovo izgleda grozno i dođe mi da posve obrišem tvoju poruku.
- **instalirati (se)** (std.) – dodati ili biti dodan u računalni sustav (programska podrška); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **installirati (se)** (žarg.)
Deinstaliraj preglednik i instaliraj najnoviju varijantu.
- **instancirati (se)** (std.) – stvoriti ili nastati unutar programa ili računalnoga sučelja (varijable, elementi za prikaz i sl.)

*Mozda ti se timer **instancira** prije textboka, pa je problem jer nemože naci instancu textboka.*

- **klokirati** (žarg.; od engl. *to overclock*) – poveća(va)ti performanse računalne sastavnice promjenom parametara izvedbe; rjeđi oblik glagola *clockirati*
*Malo mi se overklokira pa sam odlučio **klokirati** svoj 6000+ s originalnom frekvencijom 2x3Ghz.*
- **kompajlirati** (*inf.*) – prevesti kod napisan u višem programu jeziku u strojni kod koji računalo može pokretati
*Da moram (ne samo kao new user!) pratiti ovu proceduru (a nekmoli **kompajlirat** kernel), ubio bi se, a ne koristio Linux!*
- **konfigurirati** (*std.*) – podesiti postavke sustava, aplikacije i sl.
*ono sto najcesce userima pravi probleme je sto pokusavaju **konfigurirat** linux na identican nacin ko winse tj. zele da im svaka ikona, svaka glupost izgleda isto...*
- **koruptirati** (žarg.; od engl. *to corrupt*) – korumpirati (računalni sadržaj)
*Ja sam rekao da ti može **koruptirat** igru (save file-ove itd.), a ne account...*
- **lagirati** (žarg.; od engl. *to lag*) – zastajati u izvedbi (najčešće računalna igra); potvrđen je i rjeđi oblik **lagirati**
*Ako su popravili da ne **lagira** i sucksa onda vam se joinam.*
- **levelirati** (žarg.; od engl. *to level (up)*) – dovesti lik u igri do više razine; potvrđen je i oblik **lvlirati**
*Vidiš, to nisam znao, ali nema veze, idem ga **levelirati** do lvl 70 kad sam već krenio s njim...*
- **limitirati** (žarg.; od engl. *to limit*) – ograničiti funkcionalnost, pristup i sl.
*Blotware i telemetriju probati ću **limitirati** s postavkama i 3rd party programima.*
- **logirati** (*se*) (žarg.; od engl. *to log in*) – prijaviti se u korisnički račun; mnogo rjeđi oblik glagola *logirati* (*se*)
*meni se ne moze spojiti sa serverom vec danima, uopce mi ne da da se **loggiram**.*
- **mapirati** (*std.*) – međusobno povezati računalne podatke, klijente s poslužiteljem i sl.
*...pripadni port na kojem aplikacija sluša **mapira** na vanjsku ip adresu i odgovarajući port.*
- **maksimizirati** (*std.*; od engl. *to maximize*) – povećati; potvrđen je i rjeđi oblik **maximizirati** (žarg.)

...onda pokušaj odigrati samo 1 za 40 golova. Tako će **maksimizirati** količinu golova koju dobivaš.

- **maxirati** (žarg.; od engl. *to max (out)*) – povećati ili dovesti do krajnje razine (najčešće statistike u igrama)
Koji si ability prvi maxirao i dal si igrao agresivno s njim ili više defenzivno?
- **memorirati** (std.) – pohraniti u memoriju
Ja drukčije rješenje ne vidim, negdje moram memorirati kvocijente da bi rekonstruirao operator nad kojim je vršen modulo.
- **nagirati (se)** (žarg.; od engl. *to gear (up)*) – opremiti (se) dobrim oklopom i oružjem (lik u igri); potvrđen je i rjeđi oblik **nagearati (se)**
...ako se želiš nagirati moraš tražiti prazne servere pošto nema respawnna itema a ako želiš interakciju s igračima tražiš pune...
- **odčekirati** (žarg.; od engl. *to uncheck*) – odznačiti opciju (u internetskoj formi, postavkama i sl.); potvrđen je i rjeđi oblik **odcheckirati**
Sad probaj izbrisati taj APN ili odčekiraj kvadratić da bude prazan, sejavaš to...
- **optimizirati** (std.) – učiniti program ili kod performantnijim; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **optimirati** koji više odgovara hrvatskomu jeziku
Taman da uspiju optimizirati sve i pokrpati osnovne bugove, igra će naprosto i dalje imati grozan gameplay.
- **overklokirati** (žarg.; od engl. *to overclock*) – povećavati performanse računalnih komponenata; oblik glagola **overclockirati**
Zašto, pa ne mislim overklokirati ništa, znači želim da mi sistem radi stabilno i fluidno...
- **particionirati** (inf.) – podijeliti memorijski prostor na više zasebnih dijelova
...ali na par mjesta na internetu sam našao rasprave oko toga da ljudi žele particionirati SSD.
- **patchirati** (žarg.; od engl. *to patch*) – primijeniti zakrpu za popravak programske podrške; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **pačirati** i **pečirati**
Patchiraj na zadnju verziju pa probaj opet.
- **pauzirati** (inf.) – privremeno zaustaviti radnju igre, prikaz filma i sl.
Mene je više iznenadio broj ljudi kojima neide na onu stvar pauzirati igru jedno MILIJON puta u tijeku jednog rounda.

- ***pikselizirati (se)*** (žarg.; od engl. *to pixelate*) – imati ili uzrokovati znat grafički prikaz; potvrđen je i oblik ***pixelizirati (se)***
U opcijama sam uključio neko poboljšanje, ali zapravo isto odmaže jer pikselizira grafiku.
- ***piratizirati (inf.)*** – skidati ili razmjenjivati zaštićene intelektualne sadržaje preko interneta
mogu s time početi, al ja ću fino njihovu sljedeću igru besramno piratizirati, onda će biti sve fer
- ***platinirati (inf.; od engl. to platinum)*** – zaslužiti platinasti trofej za postignuća u igri
...na takvu malu mapicu nabacati toliko toga, svaka čast tko je ovo platinirao ja bi završio u ludnici nakon toga, mislim da ću odigrati samo priču i to je to...
- ***programirati (std.)*** – pisati kod nekim od programskih jezika
I to je jedna od ideja, da immutable distribucije budu budućnost, pa da programeri prestanu loše programirati...
- ***rebrandirati (inf.; od engl. to rebrand)*** – pustiti proizvod u prodaju pod novim imenom; potvrđen je i rjeđi oblik ***rebrandirati***
Koji q ? Jel im nije dosta jednom rebrandirat !?
- ***reinkodirati (std.)*** – prebaciti videosadržaj u drugi format
Ako video misliš gledati na standardnom DVD playeru, reinkodiraj ga u DVD format...
- ***refreshirati (žarg.; od engl. to refresh)*** – osvježiti sadržaj mrežne stranice, baze podataka i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik ***refreširati***
Kako bi moglo automatski refreshirat, bez da izbacuje javu.
- ***registrirati (se) (std.; od engl. to register)*** – otvoriti korisnički račun na internetskoj stranici
ako me sjecanje sluzi treba se registrirat za xvm i dat dozvolu da mogu sherat vase podatke...
- ***reinstalirati (inf.; od engl. to reinstall)*** – ponovno ugraditi operativni sustav, aplikaciju i sl.; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik ***reinstallirati (žarg.)***
Najzadnje ću raditi reinstall Windowsa, jer onda moram gro programa reinstalirati i namještavati ispočetka.

- **rekodirati** (*inf.*) – vidjeti **reenkodirati**
Može rekodirati, može rezati, može playati mrežom...
- **renderirati** (*inf.*) – prikazati na ekranu ili generirati u određenome formatu
Jucer sam čak isprobao preko adobe premiere pro renderirati video, i kada sam ga stavio na youtube kasnio je zvuk.
- **reparticionirati** (*inf.*; od engl. *to repartition*) – podesiti ili ponoviti podjelu memorijskog prostora na više zasebnih dijelova
...ili ištekaj HDD i uštekaj ga u drugi PC, pa reparticioniraj (naravno preko Linuxa).
- **selektirati** (*inf.*; od engl. *to select*) – označiti opciju na grafičkom sučelju
Možda nije rješenje ali probaj selektirati grafikon pa klikni na Design tab.
- **setapirati** (*žarg.*; od engl. *to set up*) – namjestiti, postaviti; mnogo rjeđi oblik glagola *setupirati*
kako setapirati WDS... jedan mora biti wds klijent drugi wds server.
- **sinkronizirati** (*std.*) – uskladiti podatkovno stanje između klijenta i poslužitelja
Kako sinkronizirati sve što je na satu na novu app?
- **skalirati** (*se*) (*žarg.*; od engl. *to scale*) – prilagoditi (*se*) zahtjevima više razine (npr. većoj rezoluciji ili većemu broju aktivnih korisnika); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **scalirati** (*se*)
Mozda i mozes odabrati ali ce ti skalirati na rezu telefona a to je 1440p pa opet nista....
- **skenirati** (*std.*; od engl. *to scan*) – učitati dokument, otisak prsta i sl. u memoriju uređaja
opticki underdisplay je i nije precizan, pogotovo nocu – redovito moram bar po 2 puta skenirati prst dok ga ne ocita
- **skriptirati** (*žarg.*; od engl. *to script*) – isprogramirati, ubaciti u kod
Uglavnom, igra je dosta dobra, jedino što je sve skriptirano pa sumnjam da ću je prelaziti dvaput.
- **teleportirati** (*std.*) – čarolijom se prebaciti na drugu lokaciju u igri
Odjašeš do neke lokacije, obaviš misiju i možeš se teleportirati u neki grad po novi quest.
- **transkodirati** (*inf.*; od engl. *to transcode*) – spojiti videozapise iz više izvora u jedan videozapis veće kvalitete

e i mali 2200g setup koji koristim za sve, bez problema **transkodira** 3 streama na plex. čudo malo.

- **solirati** (inf.; od engl. *to solo*) – igrati računalnu igru bez pomoći suigrača
Što se tiče bc2 nebih znao, tad sam solirao nekih 200 sati, a na bf3 sam tek upoznao domaće dečke.
- **torrentirati** (žarg.; od engl. *to torrent*) – razmjenjivati datoteke protokolom BitTorrent; potvrđen je i rjeđi oblik **torentirati**
Ono što se ne smije je crackati, torrentirati itd. nije se nikad ni smjelo, to je 'piraterija' i ozbiljno kršenje kaznenog zakona.
- **uninstallirati** (žarg.; od engl. *to uninstall*) – ukloniti programsku podršku s računala; rjeđi oblik glagola **uninstalirati**
*dali ja sad moram prvo **uninstallirati** ove postojeće drivere ili samo mogu instalirati ovaj novi update??*
- **updatirati** (žarg.; od engl. *to update*) – posuvremeniti; potvrđen je i rjeđi oblik **updateirati**
*Je netko pokušao **updatirat** statistike u igri?*
- **utilizirati** (žarg.; od engl. *to utilize*) – koristiti računalne resurse
*kupio sam q6600 specijalno zbog crysisa i onda gledam opterećenje proca i vidim da igrice **utilizira** samo jednu jezgru, dok ostale zjape prazne.*
- **zipirati** (žarg.; od engl. *to zip*) – upakirati datoteke na način da im se smanji veličina
*Jednako kao da se želi npr **zipirati** sve opet odluka jedan file ili više ovisi o konkretnom korisniku, slučaju, veličinama.*
- **zumirati** (inf.; od engl. *to zoom (in)*) – približiti sliku na ekranu
*Što se tiče rezolucije ekrana prijašnji mob mi je imao slabiju gustoću piksela, tako da mi je ovo vrh, probao sam **zumirati** slike i meni to izgleda fantastično.*

Broj potvrda pokazuje da je sufiks *-irati* slabije plodan od *-ati*, iako je pronađen relativno velik broj primjera. Najveću čestoću ima *instalirati* s više od 100 000 pojavnica, a najmanju *bri(c)kirati* sa samo dvije pojavnice. Mnogi su primjeri dobro zastupljeni u korpusu i mogu se smatrati ustaljenima.

Isto tako, glagol *keširati* često se pojavljuje u korpusu, no označuje unovčavanje sredstava, a ne prilagođeni oblik glagola *cach(e)irati*.

Neki su se izrazi zadržali u značenju iz prethodnih istraživanja, ali su u međuvremenu zadobili novo. Glagol *editirati* potvrđen je i u značenju koje navodi Halonja (*izmijeniti tekstni sadržaj*) i u novim značenjima koja se odnose na izmjenu objava u pričaonici i na montažu videouradaka za objavu na internetu. Isti je slučaj i s glagolom *indeksirati*⁴⁴, koji je potvrđen i u značenju *popisati digitalne podatke radi bržega pristupa* i u novome značenju *automatski analizirati sadržaj mrežne stranice i dodati je u registar pretraživača*.

Broj glagolskih potvrda po sufiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja:

41. tablica: Pregled broja glagolskih potvrda po sufiksu

Sufiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
-ati	321	/	1	2	64
-irati	69	16	17	10	21
Ukupno	390	16	18	12	85
	424			97	

Više od 90 % pronađenih potvrda pripada žargonskim nazivima.

Pronađeno je mnogo manje potvrda za glagole nastale sufiksom *-irati* nego za glagole nastale sufiksom *-ati*. Glagoli na *-irati* rjeđe imaju alternativne oblike (pa stoga imaju i manji broj potvrda) jer za razliku od glagola na *-ati* u korpusu uglavnom nastaju od manje specifičnih engleskih osnova i internacionalizama koje ne zahtijevaju toliko prilagodbe.

Glagoli koje navodi Mihaljević (1990.) uglavnom nemaju potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica (npr. *komplementirati*) ili imaju izmijenjeno značenje u odnosu na ono koje navodi autorica (npr. *pikati*), no dosad nezabilježeni primjeri pokazuju da je došlo do nastanka i/ili usvajanja većega broja stilski neutralnih naziva na području uporabe računala i digitalnih sadržaja. U je riječ o općenitim izrazima koji nisu usko povezani s računalnim igrama i/ili posebnim namjenama.

⁴⁴ Glagol *indeksirati* pripada tvorbi sa sufiksom *-irati*, no njegova je natuknica s primjerom navedena u potpoglavlju o terminologizaciji.

U slučajevima kad glagol na *-irati* nastao od engleske osnove ima i pravopisno prilagođen i pravopisno neprilagođen oblik, prvi u pravilu ima veću čestocu. To je razlika u odnosu na kategoriju glagola tvorenih sufiksom *-ati*, kod kojih slabije prilagođeni oblici uglavnom imaju veći broj pojava.

Kod glagola s dvojnim oblicima glagol na *-irati* ponekad ima veću čestocu od glagola na *-ati*, no to je slučaj samo kod ustaljenih glagola za dobro poznate općenite radnje (npr. *backupirati*, *editirati*, *hakerirati*, *logirati*, *uninstalirati*). Na području novih tehnologija i računalnih igara inačice na *-irati* uglavnom ne postoje ili imaju mnogo slabiju čestocu od onih na *-ati*.

Za razliku od glagola tvorenih sufiksom *-ati* koji su svi bili žargonizmi, u kategoriji glagola tvorenih sufiksom *-irati* pronađen je i određen broj standardnojezičnih i razgovornih potvrda, što ukazuje na to da *-irati* u korpusu češće sudjeluje u tvorbi glagola koji su bliži hrvatskomu jeziku.

4.3.2.2. Prefiksacija

Mihaljević za tvorbu glagola računalnoga nazivlja navodi potvrde za prefikse *iz-* i *u-* (Mihaljević 1990: 103), a Halonja za prefikse *iz-*, *od-*, *pro-* i *z(a)-* (Halonja 2006: 89).

Uz njih sam u korpusu *Bugovih* pričaonica pronašla i primjere glagola na *na-*, *od-*, *po-*, *pre-*, *pred-*, *pro-* i *raz-*. Osim navedenih, u korpusu *Bugovih* pričaonica pronašla sam i glagole izvedene prefiksima *na-*, *po-*, *pre-*, *pred-* i *raz-*. Slijedi njihov popis po prefiksima s primjerima iz korpusa.

iz-

Prefiks *iz-* najčešće označuje pokretanje prema van ili prema gore i dovršenost neke aktivnosti (Baritć i sur. 2005: 381). Mihaljević navodi potvrde *isprintati*, *isprogramirati* i *izlistati* (Mihaljević 1990: 103), a sva su tri glagola potvrđena i u korpusu *Bugovih* pričaonica. *Isprintati* ima najveću čestocu s više od 1 000 pojava, dok ih *isprogramirati* i *izlistati* imaju nešto manje. Halonja pronalazi primjer *izriparati* (Halonja 2006: 89), koji se nalazi i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađene su i sljedeće nove potvrde:

- **isfarmati** (žarg.; od glagola *farmati*, prema engl. *to farm* – prikupljati urod) – dugotrajno ponavljati istu aktivnost u igri s ciljem prikupljanja iskustva, predmeta, novca i sl.
...osobno sve zute iteme koje isfarmam prodajem na AH po 2500 golda, ode sve u roku odma...
- **isformatirati** (inf.; od glagola *formatirati*, prema engl. *to format*) – pripremiti disk za rad odabirom formata
Naravno pokušao sam i hard disk na drugom računalu isformatirati i saviti NTFS oblik...
- **iskenirati** (žarg.; od glagola *skenirati*) – pretražiti računalo za neki sadržaj, najčešće viruse
Sinoć sve iskenirao, nema ni jedne jedine zločestoće.
- **iskerijati** (žarg.; od glagola *kerijati*, prema engl. *to carry* – nositi) – nadomjestiti nedostatke ostalih članova tima izvanrednim vještinama igranja; pojavljuju se i oblici **izcarryati**, **izcarryjati** te **iscaryati**
...iskerijao nas je sve do bola i doslovno na kraju skoro i sam pobijedio njih 5...
- **isklonirati** (žarg.; od glagola *klonirati*) – više značenja: 1. napraviti potpuni preslik podataka s jednoga medija ili računalnoga sustava na drugi; 2. ukloniti ili popraviti dijelove digitalne fotografije uporabom alata *Clone stamp* u Photoshopu ili sličnom programu
1. *...bootaj s CD-a i kad se Acronis digne, iskloniraš Windowse s HDDa na SSD...*
2. *Jedino ja bi isklonirao ona tamna čuda skroz desno, jer to smeta...*
- **iskonfigurirati** (žarg.; od glagola *konfigurirati*) – podesiti postavke programske podrške
Pretpostavljam ako i bi da bi to bilo zahebrano za iskonfigurirat?
- **iskontrolirati** (žarg.; od glagola *kontrolirati*) – onemogućiti drugomu igraču da se bori ili pokreće (npr. izravnim napadom ili čarolijom)
...u iducoj situaciji taj isti warr me je iskontrolirao da sam jedva bacio 1 heal.
- **iskraftati** (žarg.; od glagola *kraftati*, prema engl. *to craft*) – izraditi neki predmet, dio oklopa i sl. u igri; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **iscraftati** i **izcraftati**
I tamo sam još iskraftao tako dobre iteme za lika, a u SC niti jedan mi nije toliko dobar, sve samo smeće od kraftanja sam dobio.

- **istenkati** (žarg.; od glagola *tenkati*, prema engl. *to tank*) – boriti se na prvim linijama u igri; nanositi i podnositi mnogo štete
...dok ne uvedu da BB dobiva primarno xp i credit po tome koliko istenka – do tad ti ni jedan igrač osim nas klase optimist nebu tenkao...
- **istestirati** (inf.; od glagola *testirati*) – isprobati funkcionalnosti neke računalne sastavnice ili programa, često u potrazi za pogreškama
Lik je sve živo istestirao, nema promjene u grafici a fps je bolji za 20!
- **istrolati** (žarg.; od glagola *trol(l)ati*, prema engl. *to troll*) – iznervirati ili prevariti koga na internetu; potvrđen je i oblik **istrollati**
EA baš zna istrolat čovjeka pošteno :)
- **izbuildati** (žarg.; od glagola *b(u)ildati*, prema engl. *to build* – izgraditi) – generirati krajnju inačicu nekoga programa, igre i sl.
Ne bi se uopce cudio niti da u trenutku launcha nisu bili sposobni ni izbuildati PC verziju!
- **izgrindati** (žarg.; od glagola *grindati*, prema engl. *grind* – teška i zamorna aktivnost) – dugotrajno ponavljati istu aktivnost u igri s ciljem prikupljanja iskustva ili blaga; napornije i dosadnije od tzv. *farmanja*
PVE – imaš 2-3 dana za doć na max lvl i još toliko za izgrindat neke elite i rijetke skillove...
- **izguglati** (inf.; od glagola *guglati*, prema engl. *to google*) – tražiti preko internetske tražilice; potvrđen je i oblik **izgooglati** (žarg.)
Za ovo što tebe muči je potrebno 10 minuta sve zajedno za izguglat, izvadit grafu i ugradit disk.
- **izlevelirati** (žarg.; od glagola *levelirati*, prema engl. *to level*) – dovesti lik u igri do veće/krajnje razine
Da ne gubim vrijeme, napravio sam Sorcericu, jer si mislim, brže ću nju izlevelirati do tog bossa...
- **izloadati (se)** (žarg.; od glagola *loadati*, prema engl. *to load*) – učitati digitalni sadržaj
...nakon što se sve izboota i windows xp mi se izloada i umjesto da se pokaže desktop meni se ne pokaže ništa!
- **izmajnati** (žarg.; od glagola *majnati*, prema engl. *to mine*) – izrudariti kriptovalute
Dakle, ti izmajnaš neku količinu btc-a npr. po cijeni koja je danas 1000kn.

- **izmodati** (žarg.; od glagola *modati*, prema engl. *to mod(ify)* – izmijeniti) – ubaciti u igru veći broj preinaka koje nisu izvorno prisutne
Baš ću ponovno zaigrat Skyrim i DLC te planiram to opet kvalitetno izmodat kao prije.
- **izmodelirati** (inf.; od glagola *modelirati*) – izraditi 3D model/prikaz nekog sadržaja
I ja ti mogu preporučit ArchiCAD u kojem si izmodeliras kucu i onda ju recimo u Artlantisu izrenderiras...
- **izoptimizirati** (inf.; od glagola *optimizirati*) – prepraviti računalni kod na način da bude performantniji
Ali to baš i ne pomaže čitljivosti, a kompajler će sva ta tri vjerojatno slično izoptimizirati.
- **izownati** (žarg.; od glagola *ownati*, prema engl. *to own*) – uvjerljivo i dojmljivo poraziti druge igrače u borbi; potvrđen je i oblik **izovnati**
...idioti sa jednim customom idu isprobavat u rankedu, strasno, izownali botove pa misle da je bog...
- **izrejpati** (žarg.; od glagola *rejpati*, prema engl. *to rape* – silovati) – brutalno poraziti i poniziti drugoga igrača u borbi
Da BF su tenkovi koje toliko voliš pogotovo kad te malo izrejpaju...
- **izrenderirati** (žarg.; od glagola *renderirati*, prema engl. *to render*) – prikazati na ekranu; najčešće se odnosi na kvalitetu prikaza filmova, igara, 3D modela i sl.
Ako te muči što više kvaliteta za upload, onda ćeš video izrenderirati uz dvoprolazno kodiranje...

Sve su potvrde izravno povezane s računalnim sadržajima, a prefiks *iz-* u svim slučajevima označuje dovršenost radnje. Većina pronađenih žargonskih glagola odnosi se na računalne sadržaje i uporabu računala, a velik je broj usko povezan s računalnim igrama.

Glagoli nastali sufiksom *-ati* brojniji su od glagola na *-irati* i češće nastaju od novijih osnova preuzetih iz engleskoga jezika bez potpune prilagodbe (npr. *izbuildati*), a sufiks *-irati* češći je nakon osnova koje su prilagođene hrvatskomu jeziku i već su dulje u uporabi (npr. *iskontrolirati*).

na-

Prefiks *na-* može imati značenje stavljanja jednoga predmeta na drugi i izvršavanja radnje do stupnja ispunjenja (Barić i sur. 2005: 381), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći primjeri:

- ***nadosnimiti*** (*inf.*; od glagola *dosnimiti*) – dodati još sadržaja na medij za pohranu; potvrđen je i nesvršeni oblik ***nadosnimati***
a dvd može brisati ako je DVD-RW, običan dvd se može nadosnimiti ako nije finaliziran...
- ***nafeedati*** (*se*) (*žarg.*; od engl. *to feed* – hraniti (*se*)) – više značenja: 1. povećati razinu i moć vlastitoga lika u igri ubijanjem brojnih neprijatelja; 2. opetovano umirati u igri i tako (nenamjerno) pomagati drugim igračima da unaprijede vlastite likove; potvrđen je i oblik ***nafidati***
 1. *Mozes se nafeedati protiv ljubova kakvih, ali kad igras sa igracim pribliznog skila ne moze.*
 2. *...ali noobovi ipak uspiju nafeedati Nasus koji je jedan Q i autoattack i mrtav sam...*
- ***nagrindati*** (*se*) (*žarg.*; od engl. *grind* – teška i zamorna aktivnost) – dugotrajno ponavljati istu aktivnost u igri s ciljem prikupljanja iskustva ili blaga; napornije i dosadnije od tzv. *farmanja*; potvrđen je i oblik ***nagrajndati*** slabe čestoće
dovoljno sam se nagrindao da znam što je to i ako ništa drugo ova igra se trudi da to ne bude grind u punom smislu te riječi...
- ***naguglati*** (*inf.*; od engl. *to google*) – potražiti preko internetske tražilice; potvrđen je i oblik ***nagooglati*** (*žarg.*)
Čini se da malwarebytes kod nekih radi koliziju sa speedfan aplikacijom koliko sam naguglao...
- ***nainstalirati*** (*inf.*; od glagola *instalirati*) – skinuti veći broj aplikacija na uređaj
Nainstalirao sam čitavu kišu aplikacija...
- ***naklokati*** (*žarg.*; od engl. *overclocking*) – odnosi se na postupak povećanja brzine izvedbe računalne sastavnice (najčešće procesora ili matične ploče) kroz izmjenu faktora kao što su radna frekvencija i ulazni napon; potvrđen je i podjednako čest oblik ***naclockati***
Procesor ti ne može iskoristiti grafičku, treba ti neki 4-jezgreni ili kupi neki hladnjak i naklokaj ovo što više ide.

- **naprogramirati** (*inf.*; od glagola *programirati*) – napisati veliku količinu koda
*...odmah mi dođe da joj predložim C/C++, tu se može **naprogramirati** algoritama koliko hoće...*
- **naskilati (se)** (*žarg.*; od engl. *skill* – vještina) – opremiti lik u igri moćnim vještinama
*Ljudi su se "**naskilali**", znaju sve rupe gdje se neprijatelj može sakriti...*
- **naspamati** (*žarg.*; od engl. *spam* – neželjen/nepotreban digitalni sadržaj) – objaviti veliku količinu nekvalitetnog sadržaja, najčešće u pričaonici
*Ja se ispričavam što se zbog mene **naspamala** tema *offtopicom*.*
- **nastackati** (*žarg.*; od engl. *to stack* – naslagati) – opetovano aktivirati vještinu ili napad s kumulativnim učinkom u igri
*Jedina mana mu je to što mora **nastackat** taj feral al eto napraviš koji gank ovako i onako dobiš od assista/kill stack.*
- **natrolati** (*žarg.*; od engl. *to troll*) – prevariti ili isprovocirati
Samo trebao si covjeku natrolati da mora prodat to smece koje se neda otkljucati :p

Prefiks *na-* u većini primjera označuje dovršenost radnje koja se ponavljala u više navrata i/ili je bila dugotrajna. Svi se primjeri tiču općenite uporabe računala i računalnih sadržaja.

Većina pronađenih primjera završava na *-ati*. Mnogi su od glagola potvrđeni u dvojakim oblicima (npr. *naklokati* – *naclockati*), iako neke potvrde (npr. *nagrajndati*) imaju tek manji broj pojava.

od-

Prefiks *od-* najčešće ima značenje odvajanja ili udaljavanja (Barić i sur. 2005: 382). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi primjer *odzipati* (Halonja 2006: 89), koji je potvrđen i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađene su i sljedeće potvrde:

- **odblokirati (se)** (*std.*; od glagola *blokirati (se)*) – vratiti se u funkcionalno stanje (uređaj ili program)
*Danas mi se prvi put dogodilo da se igra sama **odblokira** i svejedno mi je uračunalo poraz.*

- **odbrendirati** (žarg.; od imenice *brend*, prema engl. *brand* – robna marka) – ukloniti dodatnu programsku podršku koju je proizvođač ili prodavač ubacio u elektronički uređaj
...on za sada radi samo na T Mobile mreži, dok ga ne odbrendiraš!
- **odinstalirati** (žarg.; od glagola *instalirati*) – ukloniti s računala (računalna podrška)
Odinstalirao igru opet ali sad se bome ne kanim vratiti tak skoro...
- **odlogirati** (*se*) (*inf.*; od engl. *to log out*) – odjaviti se s korisničkog računa
Inace kad se odlogiras i ulogiras zombiji nestanu te se ponovo pocnu spavnat nakon par sekundi.
- **odmountati** (žarg.; od engl. *to dismount*) – više značenja: 1. staviti disk, particiju i sl. na računalu u neaktivno stanje; 2. zasukati oružje u igri
1. *Probaj odmountati particije – desni gumb na svaku i unmount ili klikneš na one eject strelice s desne strane.*
2. *...mountaš na desnu neko oružje, tipa mač, onda ga odmountaš i onda ti je desna prazna...*
- **odskilati** (žarg.; od engl. *to skill up*) – povećati razinu vještine lika u igri
Za pocetnika je dobro odskilati salvaging, pa mozes ninja salvati...
- **odznačiti** (*std.*; od glagola *označiti*) – otkazati odabir opcije na računalnom sučelju
...ako ne želiš sve one silne aplikacije od samsunga (i onako ih je većina bespotrebna) samo ih odznačiš tokom instalacije.
- **otkoderati** (*std.*; od glagola *koderati*) – otključati mobilni uređaj za uporabu u mrežama svih operatera
Zanima me zna li neko dali je moguće otkoderati na sve mreže LG e610v bez koda ?
- **odzimirati** (*inf.*; od engl. *to zoom out*) – udaljiti prikaz slike
Pinch to zoom, sa dva prsta kao da želiš **odzimirati** početni ekran.

Neki od glagola imaju u korpusu manju čestoću od istoznačnica/bliskoznačnica sa slabije prilagođenom engleskom osnovom (npr. *odinstalirati* – *uninstalirati*), dok su ostali glagoli relativno dobro prihvaćeni u korisničkoj komunikaciji. Razlog bi mogao biti u tome što postoji prikladniji žargonizam (npr. za *odznačiti* to bi bili pomalo nezgrapni *uncheckati/uncheckirati*).

Sve žargonske potvrde pripadaju području općenite uporabe računala, dok samo *odmountati* u 2. značenju i *odskilati* potječu iz računalnih igara. Najmanju čestoću ima glagol *odmountati* sa samo nekoliko pojava.

po-

Prefiks *po-* najčešće ima distributivno, deminutivno i finitivno značenje, a može označavati i vršenje radnje po površini nekog predmeta (Barić i sur. 2005: 382), a u korpusu su pronađeni sljedeći primjeri:

- ***pohaxati*** (žarg.; od engl. *hax/hacks* – programi ili propusti u sustavu koji omogućuju nepropisne radnje) – više značenja: 1. varati u igrama; 2. provaliti u nečije računalo, račun itd.
 1. *Drugi dan nakon što nas je pohaxao smo mu uletili na server nas par i pobjeđivali sve partije koje smo tamo odigrali.*
 2. *kome si pohaxao karticu? :D*
- ***poklikati*** (inf.; od glagola *klikati*) – odabrati više opcija mišem
Poklikao sam na sve Install i ostavio mobitel da sam obavi posao.
- ***potweakati*** (žarg.; od engl. *to tweak*) – izmijeniti postavke
Jesi pokušao potweakati firefox?

Pronađene su samo tri potvrde, od kojih su dvije izvedene od engleskih osnova. Izraz *potweakati* ima samo jednu pojavnicu, iako je glagol *tweakati* relativno čest u korpusu. Može se zaključiti da prefiks *po-* nije osobito plodan.

pre-

Prefiks *pre-* može imati brojna značenja, kao što su vršenje radnje preko nečega, odvajanje, promjena mjesta i sl. (Barić i sur. 2005: 382), a u korpusu *Bugovih* pričaoica potvrđeni su sljedeći glagoli:

- ***prefleširati*** (žarg.; od glagola *fleširati*, prema engl. *to flash*) – posuvremeniti ili izmijeniti inačicu operativnog sustava (najčešće mobilnog uređaja)

*Ako ovo ne slože s 10tkom ili pogorsaju stvari **prefleširaj** (nemoj raditi samo hard reset) ako imaš probleme...*

- **preformatirati** (*std.*; od glagola *formatirati*, prema engl. *to format*) – promijeniti format elektroničkoga medija za pohranu
Jesi li preformatirao stick?
- **prekodirati** (*std.*; od glagola *kodirati*) – prebaciti digitalni sadržaj u drukčiji format; potvrđen je i oblik **prekodiravati**
Probao sam čak i prekodirati film u HandBrake-u, H264/CQ/RF:23 720p :).
- **prekonvertirati** (*inf.*; od engl. *to convert*) – promijeniti digitalne podatke iz jednoga formata u drugi
Ja sam prekonvertirao sve particije među kojima je bila i ona s OS-om bez gubitka podataka iz MBR u GPT.
- **preskriptirati** (*žarg.*; od engl. *(pre)scripted*) – namjestiti ishod u programu (najčešće računalnoj igri), onemogućiti nasumičnost
Teksture, više dinamičkog uništavanja (barem malo) su mogli ubaciti, a ne preskriptirati sve.
- **pretrenirati** (*žarg.*; od engl. *to retrain*) – izmijeniti odnos vještina lika u igri
Ja sam pretrenirao na BIA tek kada mi je treci skill bio na 95%.

Većina potvrda odnosi se na općenitu uporabu računala i digitalnih sadržaja, a samo jedna (*pretrenirati*) na računalne igre. Sve se tri standardnojezične potvrde mogu smatrati ustaljenima u korisničkoj komunikaciji u korpusu. Nesvršeni oblik *prekodiravati* jako se rijetko pojavljuje, dok je svršeni oblik *prekodirati* mnogo češći.

Svi se pronađeni žargonski primjeri odnose na računalnu uporabu i izvedeni su od engleskih osnova. Osim *preskriptirati* koji ima finitivno značenje, sve potvrde označuju nekakav pomak ili promjenu (inačice sustava ili prirode podataka).

pred-

Prefiks označuje stavljanje ispred nečega (Barić i sur. 2005: 383), a u korpusu su pronađeni sljedeći primjeri standardnojezičnih naziva:

- **predinstalirati** (od glagola *instalirati*) – ubaciti (programsku podršku) u računalni sustav prije ostalih aplikacija
Sad skuzio da nisam predinstalirao pc verziju...
- **prednaručiti** (od glagola *naručiti*) – kupiti proizvod prije službenog puštanja u prodaju
Ja budala prednaručio igru, ali prije nego sam krenuo igrati za svaki slučaj pogledao što ljudi govore.
- **pretplatiti se** (od glagola *platiti*) – više značenja: 1. prijaviti se za primanje obavijesti o objavama kanala ili korisničkoga računa na društvenoj mreži; 2. plaćati za neku internetsku uslugu
1. *Logiran si kao maloljetnik a želiš se pretplatiti na kanal označen "za odrasle"?*
2. *Evo dobio sam ps4 i po prvi put se želim registrirat na PSN i pretplatit se na PS plus.*

Glagol *prednaručiti* ima mnogo manju čestoću od žargonizma *preorderati*, ali glagol *pretplatiti se* pojavljuje se više od svojih žargonskih istoznačnica *subscribeati* i *subati*. Glagol *predinstalirati* ima mali broj pojavnica i ne može se smatrati ustaljenim u korpusu *Bugovih* pričaonica.

pro-

Prefiks najčešće označuje pomicanje kroz neki predmet ili mjesto, prolaženje pored nečega i finitivnost (Barić i sur. 2005: 383). Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi primjer *proguglati* (Halonja 2006: 89), koji ima relativno veliku čestoću u korpusu *Bugovih* pričaonica (oko 1 700 pojavnica) i može se smatrati dobro usvojenim.

U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- **prochatati** (žarg.; od engl. *to chat*) – proćaskati
Pronadjite vrijeme kad vam odgovara da prochatamo i organiziramo posao.
- **proskenirati** (inf.; od engl. *to scan*) – pretraživati računalni sustav programom za pronalazak virusa
Ja bih to probao proskenirati sa Adwcleaner, Malwarebytes free i Hitman pro.

Pronađene su tek dvije potvrde pa se prefiks *pro-* može smatrati neplodnim za nastanak glagolskih računalnih naziva u korpusu. Naziv *proskenirati* ima oko 470 pojavnica, dok ih *prochatati* ima tek pet.

raz-

Prefiks *raz-* može imati značenje intenzivnosti, odvajanja na dijelove, širenja i vraćanja u prijašnje stanje (Barić i sur. 2005: 383). U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je tek jedan primjer:

- ***rasparticionirati*** (*inf.*; od glagola *particionirati*) – podijeliti disk za pohranu na više funkcionalnih dijelova
ja stavim sistemsku 100 GB, a za ostalo ili jos malo raspacioniram ili ostavim u komadu (ovisno o velicini diska).

Glagol *rasparticionirati* ima samo dvije pojavnice, no ishodišni glagol *particionirati* češće se pojavljuje u korpusu. Pronađena je samo jedna potvrda, pa se prefiks *raz-* može smatrati neplodnim pri nastanku računalnih naziva u korpusu.

u-

Prefiks *u-* najčešće nosi značenje završetka radnje u unutrašnjosti nečega, odvajanja, odmicanja i finitivnosti (Barić i sur. 2005: 384).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde za tvorbu prefiksom *u-*, a Mihaljević navodi samo jedan glagol, *uprogramirati* (Mihaljević 1990: 103), koji u korpusu *Bugovih* pričaonica ima tek trinaest pojavnica.

Od drugih su primjera pronađeni:

- ***uguglati*** (*inf.*; od engl. *to google*) – pretraživati po internetu; potvrđeni su i žargonski oblici ***ugoglati*** i ***ugoogleati***
Imate razne BF3 config programe koje uguglajte i snjima si poriktajte sve kako želite.
- ***ukempati*** (*žarg.*; od engl. *to camp* – ulogirati se) – pronaći skrovito mjesto s kojega se mogu lako ubijati drugi igrači
Ovisi koja mapa, na nekima se stvarno možeš dobro ukempati i skidati ko lud...

- **umemorirati** (*inf.*; od glagola *memorirati*) – pohraniti u memoriju
...*on si negdje umemorira da mora preci u taj sljedeci red kada se vrti novi krug petlje?*

Najviše pojava ima naziv *uguglati* (šezdesetak), *ukempati* ih ima oko 30, a *umemorirati* tek jedanaest.

Među izvedenicama engleskoga glagola *to google*, *uguglati* ima najveću čestocu, *ugoogleati* upola manju, dok *ugoogleati* ima samo jednu pojavnicu. Kao i u nekim drugim slučajevima izvedenica od engleskoga glagola koji završava na *-e*, vidljiva je težnja govornika k oblicima koji ne zadržavaju to slovo *-e*.

Može se zaključiti da prefiks *u-* nije osobito plodan pri nastanku glagolskih računalnih naziva u korpusu.

z(a)-

Ovaj prefiks najčešće označuje početak radnje, zadobivanje nekoga svojstva, zauzimanje položaja i obuhvaćanje nečega (Barić i sur. 2005: 384).

Mihaljević (1990.) ne pronalazi potvrde, dok Halonja u svojoj analizi navodi primjere *skropati*, *zazipati*, *zblurati* i *zbutati* (Halonja 2006: 89), od kojih su svi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pritom najviše pojava ima *zblurati* (oko 80), *zazipati* i *zbutati* imaju ih 10-11, a *skropati* tek jednu.

Halonja u svojem pojmovniku navodi još i potvrde *zaštekatati*, *zblesirati se*, *zblokati* i *zdeletati* (Halonja 2006: 210–211), od kojih jedino *zdeletati* nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica.

U korpusu su pronađene i sljedeće žargonske potvrde:

- **zalockati** (od glagola *lockati*, prema engl. *to lock* – zaključati) – više značenja: 1. onemogućiti pristup uređaju ili računu; 2. trajno osigurati parametre pokretanja neke aplikacije; potvrđen je i oblik **zalokati** slabe čestote
1. *A ti ako ćeš se pokušati ulogirati na taj account više nećeš moći i potencijalno će ti zalockati tu igru.*
2. *Ako zalockaš igru na 40 fpsa imaš trganje slike (osim možda na monitoru od 120hz).*

- **zbrikati** (od engl. *to brick* – pretvoriti u ciglu) – dovesti mobilni uređaj u neuporabljivo stanje; potvrđen je i oblik **zbrickati**

Uspio sam zbrikati mob updejtajući ga naslijepo na novije sw-ove...

Prefiks se nije pokazao osobito plodnim za nastanak glagolskih naziva. Sve su pronađene potvrde nastale od engleskih osnova, s tim da se u korpusu nalaze i pravopisno prilagođeni (*zalokati, zbrikati*) i pravopisno neprilagođeni (*zaločkati, zbrickati*) oblici. U paru *zbrickati/zbrikati* obje potvrde imaju približno istu čestocu (između 90 i 100 pojavnica), dok u paru *zaločkati/zalokati* prva potvrda ima oko 110, a druga dvadesetak pojavnica.

Broj potvrda po prefiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja:

42. tablica: Pregled broja glagolskih potvrda po prefiksu

Prefiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
<i>iz-</i>	26	/	5	3	1
<i>na-</i>	11	/	5	/	/
<i>od-</i>	4	3	2	/	1
<i>po-</i>	2	/	1	/	/
<i>pre-</i>	3	3	1	/	/
<i>pred-</i>	/	3	/	/	/
<i>pro-</i>	1	/	1	/	1
<i>raz-</i>	/	/	1	/	/
<i>u-</i>	3	/	2	1	/
<i>z(a)-</i>	4	/	/	/	8
Ukupno	54	9	18	4	11
	81			15	

Većina pronađenih glagola pripada žargonskome nazivlju, a tek manji broj standardnojezičnim nazivima. Najviše potvrda imaju prefiksi *iz-* i *na-*, a najmanje *pro-* i *raz-*.

Prefiks *z(a)-* ima isključivo žargonske potvrde, dok *raz-* ima isključivo standardnojezične potvrde. U odnosu na analize Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.) pronađen je veći broj prefiguriranih glagola, osobito žargonskih, a pronađene su i potvrde nastale prefiksima *na-*, *po-*, *pre-*, *pred-* i *raz-*, za koje autori ne navode primjere.

Rezultat pokazuje da je u promatranome razdoblju došlo do nastanka i/ili prihvaćenosti određenoga broja novih naziva u korisničkoj komunikaciji. Većina pronađenih potvrda odnosi se na općenite radnje kao što su preuzimanje internetskih sadržaja, uporaba aplikacija i sl., iako ih nekolicina potječe i iz računalnih igara (npr. *pohaxati*, *ukempati*).

4.3.2.3. Srašteno-sufiksacijska tvorba

Riječ je o vrsti tvorbe u kojoj sudjeluju srastanje i sufiksacijska tvorba (Mihaljević i Ramadanović 2006: 205), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći žargonski primjeri:

- ***bejsrejpati*** (od engl. *base rape* + sufiks *-ati*) – onemogućavati napredak protivnika u igri opetovanim napadima na njihovu bazu
Isključi čit i nemoj bejsrejpati pa te neće banati
- ***prinscreenati*** (od engl. *print screen* + sufiks *-ati*) – napraviti sliku ekrana; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik ***printskrinati***
Prinscreenaj ili pejstaj košaricu ovdje.

S obzirom na broj potvrda može se zaključiti da srašteno-sufiksacijska tvorba nije plodan način nastanka glagolskih naziva u korpusu.

Navedene potvrde imaju slabu čestocu (*prinscreenati* ima 17 pojavnica, *bejsrejpati* tri, a *printskrinati* tek dvije).

4.3.2.4. Kraćenje

M. Mihaljević (1990.) ne navodi primjere, što je očekivano jer je kraćenje odlika žargonskih naziva. A. Halonja navodi potvrdu *regati* (*se*) (od *registrirati*) (Halonja 2006: 81), a isti je izraz potvrđen i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Nisu pronađene druge potvrde pa se kraćenje može smatrati neplodnim za nastanak glagola u korpusu.

4.3.2.5. Zaključak

Općenito se za tvorbu žargonskih glagola u korpusu može zaključiti da se tvorenice najčešće temelje na engleskim osnovama, pri čemu one češće ostaju u izvornome obliku i to bez potpune prilagodbe hrvatskomu jeziku. Uglavnom je riječ o glagolima iz područja rada s računalnim sastavnicama te iz domene računalnih igara, a pronađen je i relativno velik broj glagola povezanih s programskom podrškom. Činjenica da je pronađen mnogo veći broj potvrda nego što ih navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) ukazuje na veću raširenost uporabe računala i digitalnih sadržaja (osobito računalnih igara.) u promatranome razdoblju.

Podatci o ukupnome broju potvrda prikazani su u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja:

43. tablica: Ukupan broj potvrda glagolskih naziva po tvorbenome načinu

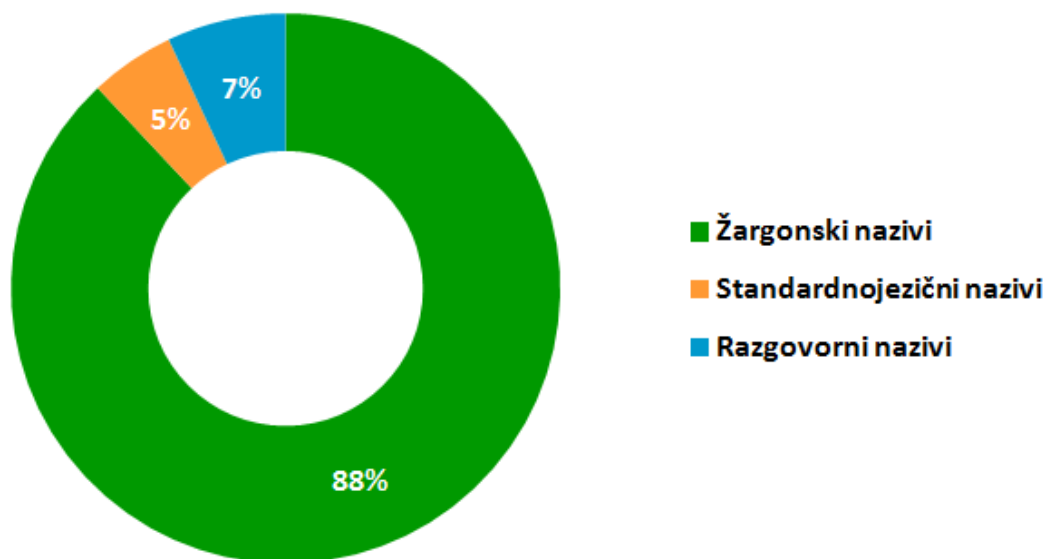
Tvorbeni način	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Sufiksacija	390	16	18	12	85
Prefiksacija	54	9	18	4	11
Srašteno-sufiksacijska tvorba	3	/	/	/	/
Kraćenje	/	/	/	/	1
Ukupno	447	25	36	16	97
	508			113	

Najveći broj glagolskih izvedenica nastao je sufiksacijom, dok izvedenica nastalih prefiksacijom ima više mnogo manje. Najplodnijima su se pokazali sufiks *-ati* i prefiksi *iz-* i *na-*. Najmanje su plodni tvorbeni načini glagolskih naziva u korpusu srašteno-sufiksacijska tvorba (sa samo dvije potvrde) i kraćenje (bez potvrda).

Glagoli nastali sufiksom *-ati* češće imaju specijalizirano značenje iz novijih područja računalnih igara ili bavljenja sklopovljem, kao i veći broj oblika istoznačnica različitoga stupnja prilagodbe (npr. *ragequitati-ragequittati-rejđkvitati*), pri čemu oblici slabije prilagođeni hrvatskomu jeziku (npr. *downloadati, healati*) uglavnom imaju više pojava. S druge strane, glagoli nastali sufiksom *-irati* češće imaju općenito računalno značenje (uz tek manji broj potvrda povezanih s računalnim igrama), imaju manji broj istoznačnica s pravopisnim varijacijama, a u slučaju postojanja oblika s manjim i većim stupnjem pravopisne prilagodbe, prilagođeniji oblik u pravilu ima veću čestotu u korpusu.

Glagoli nastali sufiksom *-ati* uglavnom imaju veću čestotu od onih nastalih sufiksom *-irati*, uz iznimku nekolicine ustaljenih glagola za općenite radnje koji su već dugo dio hrvatskoga jezika (npr. *editirati, hakirati, logirati*). Većina novijih žargonskih glagola koji potječu iz računalnih igara i drugih područja posebne uporabe tvorena je sufiksom *-ati*, a ti glagoli uglavnom nemaju istoznačnicu tvorenu sufiksom *-irati*. Može se zaključiti da u korpusu postoji snažna korisnička težnja k prilagodbi engleskih glagola sufiksom *-ati*, što je možda potaknuto ekonomičnošću izraza.

Podjela pronađenih glagolskih potvrda na žargonske, standardnojezične i razgovorne može se vidjeti na sljedećoj slici:



49. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju glagolskih potvrda

Vidljivo je da žargonski nazivi sačinjavaju gotovo 90 % svih potvrda, dok je standardnojezičnih i razgovornih glagola mnogo manje. Taj je rezultat u skladu sa zaključkom Halonje (2006.) da u hrvatskome računalnom žargonu postoji velik broj glagolskih posuđenica iz engleskoga jezika, dok u standardnojezičnome nazivlju to nije slučaj.

Pronađeno je nešto više standardnojezičnih potvrda nego što ih navodi Mihaljević (1990.) te 4,5 puta više žargonskih potvrda nego što ih navodi Halonja (2006.), što ukazuje na pojavu velikoga broja novih žargonskih glagola u promatranome razdoblju.

4.3.3. Tvorba pridjeva

Pridjevi nastaju sufiksacijom, prefiksacijom, sufiksacijsko-prefiksacijskom tvorbom, složeno-sufiksacijskom tvorbom i slaganjem. Kao i u imenica, najplodnija je sufiksacijska tvorba (Babić 2000: 381).

Mihaljević navodi primjere pridjeva tvorenih prefiksacijom (Mihaljević 1990: 101), sufiksacijom (Mihaljević 1990: 94) i slaganjem (Mihaljević 1990: 107), a Halonja navodi primjere pridjeva nastalih slaganjem (Halonja 2006: 81) i sufiksacijom⁴⁵ (Halonja 2006: 92). Svoju ću analizu ograničiti na prefiksaciju, sufiksaciju i slaganje. Najčešće je riječ o glagolskim pridjevima na *-an*, no u potvrde uključujem i poneke pridjeve koji odudaraju od navedenoga tvorbenog uzorka ako pridonose ocrtavanju odlika jezika korisnika računalnih pričaonica (npr. *prebugovit*).

4.3.3.1. Sufiksacija

Sufiksacijom najčešće nastaju opisni pridjevi, a Mihaljević za tvorbu pridjeva u računalnome nazivlju navodi sufikse: *-ioni*, *-iv*, *-ljiv*, *-ni*, *-ovni*, *-ovski* i *-ski* (Mihaljević 1990: 94–96), a Halonja navodi primjere tvorbe sufiksom *-an* (Halonja 2006: 92). U svojoj analizi navodim primjere za sve te sufikse, uz dodatak primjera pridjeva na *-en*.

-an

⁴⁵ Halonja također navodi nekolicinu nesklonjivih pridjeva nastalih nultom transmorfemizacijom engleskih riječi (npr. u izrazima *floppy disk*, *safe mode*, *source file*) (Halonja 2006: 92), a takve nazive u svojoj analizi obrađujem u terminološkome potpoglavlju o preuzimanju engleskih izraza bez prilagodbe.

Pridjevi na *-an* imaju opće opisno značenje (Barić i sur. 2005: 357).

Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja u svojoj analizi navodi potvrde *clockan*, *crackan*, *crackiran*, *defaultan*, *defragmentiran*, *formatiran*, *ripan*, *uploadan* i *zipan* (Halonja 2006: 92), od kojih su sve pronađene i u korpusu *Bugovih* pričaonica. *Defaultan* ima najveću čestoću (gotovo 5 500 pojavnica), *crackan* i *clockan* imaju između 400 i 600 pojavnica, *crackiran* i *formatiran* po nekoliko stotina, a ostali ih pridjevi imaju manje od stotinu. Halonja u pojmovniku navodi primjere *apdejtan*, *apgrejdan*, *aploadan*, *aploudan*, *clockiran*, *diskonektan*, *diskonektiran*, *klokan*, *konektan*, *konektiran*, *krekan*, *overclockan*, *overclockiran*, *regan*, *updatean*, *updejtan*, *upgrejdan*, *uploadan* i *uploadiran* (Halonja 2006: 156–206), od kojih je većina potvrđena i u korpusu *Bugovih* pričaonica (*aploadan* i *aploudan* nisu).

Pronađene su i sljedeće potvrde:

- **bannan** (žarg.; od glagola *ban(n)ati*, prema engl. *to ban*) – privremeno ili trajno protjeran s mrežne stranice, usluge i sl.; potvrđen je i oblik **banan**
Ak si povezao LoL account sa Facebook acc-om prije 1.7. a da nisi bannan i slično dobio si free mystery championa, znači random kak je bilo i za skinove.
- **binan** (žarg.; od engl. *to bin/binned*) – pušten u prodaju u nižoj kategoriji zbog slabije izvedbe (čip); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **binnan**
Znači ne doplaćuje se samo BIOS, već i binan čip.
- **blacklistan** (žarg.; od glagola *blacklistati*, prema engl. *to blacklist*) – stavljen na popis blokiranih korisnika, adresa i sl.
Na čistim IP adresama, korisnik odmah ulazi na stranicu; kod blacklistanih IP adresa, korisnik mora prvo riješiti captchu da bi mogao pristupiti stranici.
- **bloatan** (žarg.; od engl. *bloated*) – prepun nepotrebnog sadržaja
Skill tree je nepotrebno širok, bloatan i besmislen... to nije igra, nego simulator, a to nema smisla.
- **bookmarkan** (žarg.; od glagola *bookmarkati*) – označen u pretraživaču za budući povratak (mrežna stranica)
Meni je bookmarkana Egosoft stranica jos od 2004.
- **boostan** (žarg.; od glagola *boostati*, prema engl. *to boost*) – koji je do položaja došao varanjem (u računalnoj igri); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **bustan**
Isti k kao i u platini sve puno trollova, boostanih ljudi i smurfova

- **bootabilan**⁴⁶ (žarg.; prema engl. *bootable*) – koji se može podići/pokrenuti (operativni sustav)
...npr pola kvarova rezultira da disk ne može biti bootabilan (može kao storage) jer se boot adrese ne mogu pomicati...
- **brandiran** (žarg.; od glagola *brandirati*) – koji je povezan s jednim operaterom (najčešće mobilni uređaj) ili proizvođačem; potvrđen je i oblik **brendiran**
Evo iskustvo sa lagom na G3Cura ima 16gb Tmobile brandiranu verziju dok je moj 32GB Tele2...
- **brickan** (žarg.; od glagola *brickati*, prema engl. *to brick*) – koji djelomično ili u potpunosti ne funkcionira (najčešće mobilni uređaj)
Pozdrav, imam brickanu Nokiu 7 Plus, ulazi u fastboot/download mode (Download mode piše na ekranu)... ima li tko opremu/softver za popravak ?
- **buffan** (žarg.; od glagola *buffati*, prema engl. *to buff*) – koji ima privremeno ili trajno povećane statistike (lik ili klasa u igri)
Vidim da je i malz buffan a izgleda da ce twitchu ult povecavat dmg umjesto att speeda i trajat ce duplo vise....
- **bugan** (žarg.; od engl. *to bug (out)/bugged*) – koji ima računalne pogreške; potvrđen je i oblik **buggan**
Navodno je quest bugan i ne može se nastaviti,igram na PS4.
- **buildan** (žarg.; od glagola *buildati*, prema engl. *to build*) – koji je preveden u strojni kod za pokretanje; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **bildan**
...pa će ti se program, kako god bio buildan, pokretati s Win XP kontrolama.
- **clockabilan** (žarg.; od engl. *(over)clockable*) – koji je pogodan za postupak *overclockinga*; potvrđen je i oblik **klokabilan**
Proc je ok i dovoljno je clockabilan!
- **connectan** (žarg.; od glagola *connectati*) – spojen (s poslužiteljem, drugim uređajem i sl.)
Trenutno mi je protocol pppoe ali ja necu da mi bude connectan i dok je komp ugasen...

⁴⁶ U nazivima kao što su *bootabilan* i *clockabilan* prisutan je sufiks *-(a)bilan* svojstven internacionalizmima, no takve su potvrde uključene u sufiksaciju na *-an* radi jednostavnosti prikaza.

- **craftan** (žarg.; od glagola *craftati*, prema engl. *to craft*) – izrađen igračevom vještinom (predmet, oružje i sl. u igri); potvrđen je i rjeđi oblik **kraftan**
...amulet sam imao od prije i sve ostalo osim **craftanih** itema sam kupio.
- **cropan** (žarg.; od glagola *crop(p)ati*) – izrezan na nove dimenzije (digitalna slika); potvrđeni su i oblici **croppan** i **kropan**
*Wallpaper mi je na Apexu sasvim uredu **cropan** i taman stane, dok na launcheru pro gornji desni kut ide preko cijelog ekrana tj. zumiran je?*
- **customiziran** (žarg.; od glagola *customizirati*, prema engl. *to customize*) – prilagođen korisnikovim željama
*Vidim na YT videima kako neki imaju **customizirani** kursor miša u bojama, povećani i sl. Kako su to uspjeli uraditi?*
- **debloatan** (žarg.; od glagola *debloatati*, prema engl. *to debloat*) – koji je podvrgnut čišćenju nepotrebna sadržaja (najčešće programska podrška)
*Znam da je to **debloatan** rom ali mi nekako naj bolje odgovara stock.*
- **dediciran** (žarg.; od glagola *dedicirati*, prema engl. *to dedicate/dedicated*) – posvećen posebnoj namjeni (najčešće sklopovlje)
*...mogu utjecati na životni vijek drugih komponenti, što praktički nije problem u **dediciranim** konfiguracijama za rudarenje.*
- **defragmentan** (žarg.; od glagola *defragmentati*) – mnogo rjeđi oblik pridjeva *defragmentiran* (s tek nekoliko pojava)
*cistim windowse, **defragmentan** je, nema registrija, ni temp filesa...*
- **delidan** (žarg.; od engl. *to delid/delidded*) – pojačan boljim sustavom hlađenja u odnosu na izvorne postavke (procesor); potvrđen je i oblik **deliddan**
Naravno intel bi unutra bio **delidan** te isao na 5ghz+.
- **disablean** (žarg.; od glagola *disableati*) – onesposobljen (program ili opcija); potvrđeni su i oblici **disejblan** i **disablan**
*...skontao sam da se Qtorrent otvara sa Windowsima iako je **disablean** u task manageru kao startup...*
- **disconnectan** (žarg.; od glagola *discon(n)ectati*) – odspojen, izbačen s veze; potvrđen je i rjeđi oblik **disconectan**
*...ja na EA serverima bez ove aplikacije uvijek budem **disconnectan**, eto i danas...*

- **downclockan** (žarg.; od glagola *downclockati*, prema engl. *downclock(ed)*) – koji ima sniženu razinu takta s ciljem očuvanja resursa (obrnuto od *overclockan*); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **downklokan**
Kolega je vrtio i5 3570K na 3.0Ghz downclockan HD 7850 1050/1200 Mhz i u FI 2012 je botleneck na tom taktu.
- **enablean** (žarg.; od glagola *enableati*) – omogućen; potvrđeni su i oblici **enejblan**, **enable-an**, **eneblan** i **enablan**
U igri je ssd samsung 850 EVO, dal je po defaultu enablean TRIM?
- **equipan** (žarg.; od engl. *to equip/equipped*) – koji je opremljen oklopom i/ili oružjem (lik u igri) ili je dio opreme lika u igri (oružje, oklop i sl.); potvrđen je i oblik **equippan**
nakon toga mi se štit više ne vidi uopće, mada je equipan i vidi se u inventoriju al kad blokiram lik drži ruke kao da ima štit i potezi rade.
- **exportan** (žarg.; od glagola *exportati*) – izveden iz jednoga sustava ili uređaja u drugi
Najsretniji sam kada otvaram pfd exportan iz corela u illustratoru, sreći nema kraja
- **exportiran** (žarg.; od glagola *exportirati*) – vidjeti **exportan**; potvrđen je i rjeđi oblik **eksportiran**
Podatak je formatiran (exportiran iz baze) u obliku dd.mm.yyyy hh:mm:ss...
- **flagan** (žarg.; od engl. *to flag/flagged*) – označen (najčešće lik u igri); potvrđen je i oblik **flaggan**
PVP – svatko iz protivničke frakcije te u svakom trenutku može napast, osim kad si u svojoj zoni i nisi flagan za pvp...
- **flashan** (žarg.; od glagola *flashati*, prema engl. *to flash*) – koji se odlikuje promjenama u inačici operativnoga sustava (računalo, mobilni uređaj i sl.); potvrđen je i oblik **flešan**
Flashan i Bios ponovno, situacija ostala ista.
- **gearan** (žarg.; od engl. *geared*) – dobro oklopljen i naoružan (lik u igri); potvrđen je i rjeđi oblik **giran**
Ja sam inace krenuo sa GW1, imao 4 lika full gearana i naigrao se igre.
- **hardkodiran** (žarg.; od glagola *hardkodirati*, prema engl. *to hard-code/hard-coded*) – unaprijed zadan i/ili isprogramiran, nedinamičan; potvrđen je i rjeđi oblik **hardcodiran**

Ako nije **hardkodiran** path promjena lokacije aplikacije (tamo gdje korisnik ima prava) bi moglo pomoći.

- **hostan** (žarg.; od glagola *hostati*) – koji je dostupan preko zakupljenoga prostora na internetskom poslužitelju (mrežna stranica, slike, videozapisi itd.)
Pročitaj sve što piše tu, to je inače cjenovnik usluge Leftora gdje je moja stranica hostana...
- **imerzivan** (inf.; od engl. *immersive*) – onaj u kojega se lako uživjeti (igra, film i sl.)
Može prijedlog bilo cega atmosfericnog, sa replay valueom, imerzivnog?
- **importan** (žarg.; od glagola *importati*) – učitani iz jednoga sustava ili uređaja u drugi
...model je kompletno napravljen u programu MoI, a naknadno importan u Mayu.
- **importiran** (žarg.; od glagola *importirati*) – vidjeti **importan**
...ako spremam kao ProE format onda dobim importirani model u kojem nemogu ništa već postojećeg mijenjati...
- **interlacean** (žarg.; od engl. *interlaced*) – formatiran ili prikazan preplitanjem slikovnih polja (videozapis); potvrđen je i oblik **interlaccan**
vidim da je original interlacean, meni je mpeg progresivan... ono, super :)
- **iskodiran** (inf.; od glagola *iskodirati*) – sastavljen u sintaksi programskog jezika
Zar bismo trebali pretpostavljati što je i kako iskodirano pa onda nagađati odgovore?
- **iskompajliran** (inf.; od glagola *iskompajlirati*) – pretvoren u oblik koji se može računalno pokrenuti (program)
...Firefox dolazi već iskompajliran i spreman za pokrenuti se...
- **ispikseliziran** (žarg.; od glagola *ispikselizirati* (*se*)) – zrnati (prikaz na ekranu)
Koristim ubuntu 10.10 i u firefoxu su mi slike onak ispikselizirane sve.
- **izbenchan** (žarg.; od glagola *izbenchati*, prema engl. *benchmark*) – isproban i rangiran prema izvedbi (računalne sastavnice)
...nadam se kroz par dana dobiti Mafiu 2 i F1 2010 pa će oni biti izbenchani.
- **izbloatiran** (žarg.; od glagola *izbloatirati*, prema engl. *bloat(ware)*) – prepun nepotrebnoga koda, sadržaja i sl. (najčešće aplikacija)
...znaš da su crackovi izvrstan i optimiziran softverski uradak, za razliku od izbloatiranog i neoptimiziranog komercijalnog programa kojeg trebaju pačirati.
- **izbluran** (žarg.; od glagola *izblurati*, prema engl. *blur* – zamućenje slike) – mutan, nejasan (prikaz na ekranu ili grafika u igri)

...onda skuzim da je pozadina (mjesec i asteroid) fino i kvalitetno **izblurana**, bez rubova, dok brod nije.

- **izbugan** (žarg.; od glagola *izbugati*, prema engl. *to bug (out)/bugged*) – prepun grešaka u kodu i/ili prikazu; potvrđeni su i oblici **izbuggan** i **izbagan**
Samo po sebi je izbugan i lako ga je probiti jer mu je hit box čudno napravljen...
- **izbugiran** (žarg.; od glagola *izbugirati (se)*, prema engl. *to bug (out)*) – imati programsku pogrešku) – prepun grešaka u kodu i/ili prikazu; potvrđen je i oblik **izbagiran**
Stvarno šteta št je igra ovako izbugirana i nedovršena.
- **izbustan** (žarg.; od glagola *izbustati*, prema engl. *to boost* – pojačati učinak) – privremeno ili trajno poboljšan u značajnoj mjeri (lik u igri); potvrđen je i oblik **izboostan**
...a vidi se da su loware izbustane, pa ne može mind set MG ranka biti da rusha kad planta bombu :)
- **izfotošopiran** (žarg.; od glagola *izfotošopirati*, prema engl. *Photoshop* – program za računalnu obradu slika) – digitalno retuširan (slika ili grafika)
Textura betona bude došla druga, ovo je još malo izfotošopirano :)
- **izgeneriran** (inf.; od glagola *izgenerirati*) – stvoren automatskim računalnim postupkom
Onda sam se opet vratio na onaj popis izgeneriran archive managerom...
- **izglitchan** (žarg.; od glagola *izglitchati (se)*, prema engl. *glitch* – pogreška u prikazu) – koji se loše ili nepravilno prikazuje na ekranu
...UI je spor, uđem spectat i imam 5-10 fps, i hud mi je izglitchan (malo ga ima, malo ne)...
- **izgrindan** (žarg.; od glagola *izgrindati*, prema engl. *grind* – teška i zamorna aktivnost) – zaslužen dugotrajnim ponavljanjem iste naporne aktivnosti u igri
Da budem precizan, Patton i E-50 su izgrindani (užitak), još malo do T-54.
- **izguglan** (inf.; od glagola *izguglati*) – pronađen preko internetske tražilice
Sve kaj sam rekao nema veze s izguglanim informacijama...
- **izleveliran** (žarg.; od glagola *izlevelirati*, prema engl. *to level (up)*) – prijeći na višu razinu) – doveden do krajnje razine (lik u igri)
Mali broj ljudi kreće od početka, hrpa ljudi već ima izlevelirane altove...

- **izmaksiran** (žarg.; od glagola *izmaksirati*, prema engl. *to max out* – dovesti do najviše razine) – koji ima najvišu razinu, vještine, oklop i sl. (lik u igri)
Jednostavno sam pri kraju igre uletao izmaksiran u borbu bez problema i sve ubijao...
- **izmodan** (žarg.; od glagola *izmodati*, prema engl. *to mod(ify)*) – izmijenjen i/ili poboljšan (uređaj, aplikacija, iskustvo igranja i sl.)
Mislim da nema više izmodane kartice na forumu od tvoje :)
- **izoptimiziran** (inf.; od glagola *izoptimizirati*) – ustrojen na način koji ga čini performantni(ji)m
Mac OS je za Mac racunala, izoptimiziran da radi na samo 2-3 vrste hardware-a...
- **izrendan** (žarg.; od glagola *izrendati*, prema engl. *to render*) – prikazan na ekranu (najčešće u kontekstu igre ili 3D modela)
Svjetlo je izrendano u max-u sa Vrayom, a Unity materijali su Marmoset.
- **izrenderiran** (žarg.; od glagola *izrenderirati*) – vidjeti **izrendan**
Izrezes po deset sekundi ili po pola minute materijala koji je izrenderiran na različitim racunalima i nije naknadno obradjivan...
- **jailbreakan** (žarg.; od engl. *to jailbreak*) – koji ima uklonjena ograničenja koja je postavio proizvođač (najčešće Appleovi uređaji); potvrđeni su i oblici **jailbreak-an** i **jailbrekan**
Imam problem, imam jailbreakan iPhone 3g 8GB, ali neke aplikacije mi se crashaju kad ih probam pokrenut (konkretno Instagram, CamWow,...).
- **konvertiran** (inf.; od glagola *konvertirati*) – prebačen u drugi format
Inače, cijeli GTA III je konvertiran u format za mobitele, tako da možete naći sve misije i sva vozila itd. u mobilnoj verziji.
- **koruptiran** (žarg.; od engl. *corrupted*) – korumpiran, oštećen (najčešće datoteka)
Naime, stvar je bila u koruptiranom (pokvarenom) sejvu.
- **krekiran** (žarg.; od glagola *krekirati*) – probiti zaštitu programske podrške ili računalnoga sustava; potvrđen je i oblik **krakiran**
Sim City 5 još nije krekiran. Pitanje je hoće li uopće i biti.
- **kriptiran** (std.; od glagola *kriptirati*, prema engl. *to encrypt/encrypted*) – enkriptiran
Tamo pise da se gube svi EFS kriptirani podaci.
- **leakan** (žarg.; od glagola *leakati*) – koji je neplanirano procurio u javnost (najčešće pristupni ključ ili podatci o računu)

...i kao sto vidis to je bidanje ne buy now a sumnjivo je jer su **leakani** keyevi ti koji su dosli uz graficke a on opisuje da je dosao uz karticu :)

- **loadan** (žarg.; od glagola *loadati*) – učitan
*Gotovo je s korištenjem skilla, kakvo anglanje ili razni trikovi i vrludanja – sad dok njub bounca jednu ako i nema **loadan** gold imat će ga za drugu rundu.*
- **logiran** (inf.; od glagola *logirati (se)*) – prijavljen u svoj korisnički račun
*Nakon toga ako bas ne zelis biti **logiran**, koristis lokalni acc.*
- **modabilan** (žarg.; od engl. *moddable*) – koji je otvoren za korisničke izmjene (sklopovlje ili programska podrška)
*Uredjaj je puno hladniji, izuzetno **modabilan**, i uz skin i potpuno individualan.*
- **modan** (žarg.; od engl. *to mod/modded*) – izmijenjen u odnosu na izvornu inačicu (sklopovlje ili programska podrška); potvrđen je i oblik **moddan**
*...svake godine u 11-om mjesecu radi sweep konzola sa **modanim** čipom i bana ih s Live-a...*
- **modiran** (žarg.; od glagola *modirati*, prema engl. *to mod*) – vidjeti **modan**
*EDIT: i ako nisi probao modove bolje i nemoj jer ako jednom probaš **modirani** sims navučeš se ko đanki, a modovi dodatno opterećuju engine...*
- **mountan** (žarg.; od glagola *mountati*, prema engl. *to mount*) – prikazan ili dostupan sustavu
*Sad kako je flash bio **mountan** kao USB host moguće je da si možda obrisao neki file i zbog toga ti ne radi kako treba.*
- **nafarman** (žarg.; od glagola *farmati*, prema engl. *to farm* – prikupljati urod) – doveden do visoke razine ubijanjem brojnih neprijatelja (lik u igri)
*Svatko tko je imao priliku igrati **nafarmanog** OD-a zna koliko pure dmg-a može napraviti.*
- **nafeedan** (žarg.; od glagola *nafeedati (se)*, prema engl. *to feed* – hraniti) – doveden do visoke razine ubijanjem brojnih neprijatelja (lik u igri); potvrđen je i oblik **nafidan**
*...jednostavno nema smisla igrati 1vs5 gdje su oni **nafeedani** vec na pocetku zbog budala u mojem teamu...*
- **naklokan** (žarg.; od glagola *naklokati*, prema engl. *overclocked*) – podešen za maksimalnu izvedbu (računalna sastavnica); potvrđen je i oblik **naclockan**
*Ovo su moji skorovi sa ful **naklokanim** rx470 i rx580...*

- **nastackan** (žarg.; od glagola *nastackati*, prema engl. *to stack* – naslagati) – pojačan bonusima ili opetovanom uporabom (napad, vještina, oklop i sl. u igri)
*...kako je default attack Frenzy koji ionako **nastackan** daje ogroman IAS nije neki bad ako ga weapon nema.*
- **nerfan** (žarg.; od glagola *nerfati*) – koji ima umanjene vještine, moći i sl. (lik u igri)
*FMG9 je opako **nerfan** u zadnjem updateu tako da ne whinaj :)*
- **overclockabilan** (žarg.; prema engl. *overclockable*) – vidjeti **clockabilan**
jači procesor – overclockabilan do 1300 mhz bez problema, uz undervolting
- **overklokiran** (žarg.; od glagola *overklokirati*, prema engl. *to overclock*) – koji ima izvedbu poboljšanu promjenom takta (najčešće procesor ili grafička kartica)
*Meni na **overklokiranoj** GTX 570 u opterećenju ne prelazi 50°C.*
- **patchiran** (žarg.; od glagola *patchirati*, prema engl. *to patch*) – posuvremenjen popravcima; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **pečiran**
*Ovo još nije aktualno, koliko vidim, iako je igra **patchirana** jutros.*
- **photoshopiran** (inf.; od glagola *photoshopirati*, prema engl. *to photoshop*) – obrađen u *Photoshopu* ili sličnom programu za grafičku obradu; potvrđen je i rjeđi oblik **fotošopiran**
*Također, tekstu su u nekoj mjeri **photoshopirane**...*
- **pickan** (žarg.; od glagola *pickati*, prema engl. *to pick*) – odabran (najčešće lik u igri)
*Ja se nebi čudio da na nadolazećim turnirima bude među najčešće **pickanim** i bananim championima.*
- **pikseliziran** (inf.; od imenice *piksel*) – zrnat (slika ili video); potvrđen je i oblik **pixeliziran** (žarg.)
*Slika je niže kvalitete (boja nije bogata, rubovi su **pikselizirani**, a u igrama i videima i "plešu").*
- **preorderan** (žarg.; od glagola *preorderati*, prema engl. *to preorder*) – prednaručen
*BTW, **preorderan** je Limited Edition (obećano je da verzija s Karkandom)!*
- **rebrandan** (žarg.; od engl. *rebranded*) – pušten u prodaju pod novim imenom (najčešće računalne sastavnice); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **rebrandan**
*neki govore da je flash moguć jer je 9800gt **rebrandana** 8800gt, a neki govore da nije moguće jer su korištene druge komponente u izradi kartica*

- **refreshan** (žarg.; od glagola *refreshati*, prema engl. *to refresh*) – više značenja: 1. očišćen od pogrešaka i/ili poboljšan (sklopovlje ili programska podrška); 2. osvježen, ispunjen novim podacima; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **refrešan**
1. *Ako netko ima informacije; kada bi u naše dućane mogli doći refreshani modeli sa novom generacijom procesora?*
2. *ako nesto pomaze, combo bako nesto pomaze, combo box je polje iz jedne tablice, a polja koja trebaju biti refreshana su iz druge tablice...*
- **reggan** (žarg.; od glagola *reg(g)ati (se)*) – prijavljen u sustav ili korisnički račun; mnogo rjeđi oblik pridjeva *regan* (s tek nekoliko pojava)
...onda ti je taj acc reggan u statusu da je u vlasnustvu retail igre...
- **rejpan** (žarg.; od glagola *rejpati*, prema engl. *to rape*) – uvjerljivo i često ponižavajuće pobijeđen u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **rapean**
...gotovo uvijek tim koji bi trebao napadati bude rejpan na prvoj zastavi jer se ne mogu probiti dalje.
- **releasan** (žarg.; od engl. *released*) – objavljen na internetu ili pušten u prodaju; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **releasean**
Od kad je D3 releasan modovi na forumu stalno trube da trebaš farmat Hell da napreduješ u Inferno.
- **remasteriran** (žarg.; od glagola *remasterirati*, prema engl. *to remaster*) – objavljen u novome, poboljšanom izdanju
Remasterirana igra, koja što se vidi iz priloženog radi i na Windows 7 RC-u
- **resetiran** (inf.; od glagola *resetirati*) – ponovno pokrenut ili vraćen na početnu vrijednost (program ili uređaj)
Naravno realni broj partija bi bio u par desetaka tisuća, ali eto, kad mi je account resetiran par puta
- **responzivan** (inf.; od glagola *respondati*, prema engl. *to respond/responsive*) – koji brzo djeluje i/ili odgovara na zahtjev (uređaj, poslužitelj i sl.)
Danas su svi top modeli responzivni i brzi pa čak i jeftini Poco...
- **restartan** (inf.; od glagola *restartati*) – ponovno pokrenut (program ili uređaj)
I jako dobro se vidi kad je modem restartan kroz acs a kad je link pao pa se user odspojio.

- **ripan** (žarg.; od glagola *rip(p)ati*) – preuzet s fizičkoga diska ili mrežnoga izvora (audiosignal); potvrđen je i rjeđi oblik **rippan**
*Ono sa čime možeš dokazati da je album **ripan** sa CDa jest verifikacija sa Accuraterip bazom.*
- **rootan** (žarg.; od glagola *rootati*, prema engl. *rooted*) – koji ima otključan potpuni pristup operativnome sustavu (najčešće mobilni uređaj); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **rutan**
*Svaka pomoć i iskustvo dobrodošli Telefon mi je **rootan** i na Lolipopu.*
- **sandboxan** (žarg.; od glagola *sandboxati*, prema engl. *to sandbox*) – koji se pokreće u zasebnome okružju, bez komunikacije s ostatkom sustava (program)
...dakle ako staviš opciju kao na drugoj slici i bookmarkiraš neku stranicu u sandboxanom browseru tada će to biti zapamćeno u svakom slučaju...
- **sejvan** (žarg.; od glagola *sejvati*) – pohranjen; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **savean**
*kaj tream napraviti da mi se sejva i da ostane **sejvano** a ne da se izbrise ono sejvano*
- **setupiran** (žarg.; od glagola *setupirati*) – postavljen, pripremljen za uporabu
*...sto znaci ako vam uređaj jos nije u fazi 5.1.1 **setupiran**, iOS6 vam nece dozvoliti da to napravite...*
- **sharean** (žarg.; od glagola *shareati*, prema engl. *to share*) – podijeljen s drugim korisnicima, računalima i sl.; potvrđen je i oblik **sheran** te mnogo rjeđi **šeran** i **sharan**
*Problema nema kad gledam taj isti video ako je npr. **sharean** na FB-u ili na nekom drugom mjestu.*
- **skillan** (žarg.; od engl. *skilled*) – vješt ili dobro uvježban (igrač ili lik u igri); potvrđen je i rjeđi oblik **skilan**
*fejlali ste jer niste imali **skillane** igrace, djabe vam je bio sav gear koji ste nosali...*
- **skriptiran** (inf.; od glagola *skriptirati*, prema engl. *to script*) – unaprijed isprogramiran, nenasumičan (najčešće dijelovi računalnih igara)
*jer sve su scene **skriptirane**, bas zbog vrste kretanja, inace nebi bilo ni moguće imati VR naslov.*
- **sleevan** (žarg.; od engl. *sleeved*) – koji je izoliran posebnim materijalom (žica ili kabel); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **slivan**
*Na ebayu su kitovi **sleevanih** kabela po 100 dolara, nenormalno.*

- **softmodan** (žarg.; od glagola *softmodati*, prema engl. *to softmod*) – koji ima programskom podrškom premošteno ponašanje sklopovlja (najčešće igraća konzola)
Ako je softmodan već onda ni u ludilu nemoj updaetat konzolu.
- **spawnan** (žarg.; od glagola *spawnati (se)*, prema engl. *to spawn*) – koji se upravo pojavio ili učitao (lik u igri)
vraga si ti promatrao nisam bio ni 1 min spawnan i taman da krenem na vrh brda ti me rokneš ko nekog psa lutalicu...
- **spotan** (žarg.; od engl. *to spot/spotted*) – koji je uočen kao moguća meta u igri; potvrđen je i rjeđi oblik **spottan**
Ili na svim mapama koje imaju vanjski zid koji se može razbiti, a da ne možeš flenkati bez da budeš spotan.
- **subban** (žarg.; od glagola *subbati se*) – pretplaćen (npr. na kanal na društvenoj mreži); potvrđen je i rjeđi oblik **suban**
Bio sam subban točno 20 minuta dok nisam shvatio koliko je smeće ovaj patch.
- **subscribean** (žarg.; od glagola *subscribeati se*) – vidjeti **subban**; potvrđen je i rjeđi oblik **subscriban**
ja bio subscribean 2 mjeseca na qb-a, sad se subsrcibeao na circona (twitch tv)...
- **supportan** (žarg.; od glagola *supportati*, prema engl. *to support*) – podržan
Cloud gaming je supportan u svega 22 zemlje, RH je premalo tržište za njih...
- **supresan** (žarg.; od engl. *suppressed*) – koji se nalazi pod salvom neprijateljske vatre (u igri); potvrđeni su i rjeđi oblici **supressan**, **suppresan** i **suppressan**
Počneš pucati na lika a on vraća, nije više supresan i sad tko bolje gađa, pogada :)
- **syncan** (žarg.; od glagola *syncati (se)*, prema engl. *to sync*) – usklađen (najčešće podatci između klijenta i poslužitelja); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **sinkan**
Evo riješio sam sve preko google acc! imao sam syncane kontakte!
- **tuniran** (žarg.; od glagola *tunirati*, prema engl. *to tune*) – podešen za posebnu namjenu
Znamo i ti i ja da izbačaj samog zvučnika na tuniranoj frekvi nije toliko velik kao kad bi primjerice opleo sinewave ispod 20 ciklusa i nafrljio na nekih 80-90% opterećenja.
- **tweakan** (žarg.; od engl. *tweaked*) – izmijenjen, podešen (najčešće konfiguracija programske podrške); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **tvikan**

*Najnoviji beta driveri, patch, filepage disable, **tweakan** gameprofile i ništa nije pomoglo.*

- **ulogiran** (*inf.*; od glagola *ulogirati (se)*, prema engl. *to log in*) – prijavljen na korisnički račun
*Pa ako si **ulogiran** dok igras mislim da bi trebalo ici automatski.*
- **underclockan** (*žarg.*; od engl. *underclocked*) – vidjeti **downclockan**
*znam da je procesor **underclockan**, ali je grafa 8870m s 2gb gddr5 memorije...*
- **unlockabilan** (*žarg.*; od engl. *unlockable*) – 1. onaj kojemu može biti dodijeljen pristup drugim pružateljima usluge (mobilni uređaj); 2. onaj u kojemu može biti otključan pristup izvorno nedostupnim resursima; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **unlokabilan**
1. *Jel zna tko dal T-Mobile Xperia S ima **unlockabilni** bootloader ili ne? Thnx*
2. *Linkana 6950 je **unlockabilna** jer ima referentni PCB.*
- **unlockan** (*žarg.*; od engl. *unlocked*) – više značenja: 1. koji nije ograničen na jednoga pružatelja usluge (mobilni uređaj); 2. koji ima otključan pristup izvorno nedostupnim resursima (procesor ili grafička kartica, sadržaj u igri i sl.); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **unlokan**
1. *Trenutno sam na miui 7.3.7, unofficially **unlockan** bootloader, rootan, instaliran safetwrp v2...*
2. *Imam Athlona II X3 425, **unlockana** četvrta jezgre bez L3 keša.*
- **unrootan** (*žarg.*; engl. *unrooted*) – koji ima poništeno otključavanje potpunoga pristupa operativnome sustavu s pripadajućim izmjenama
*Radi na rootanom i **unrootanom** mobitelu (rootan S7 s Oreom 8.0 te ne rootan A5 2017 isto s Oreo 8.0)...*
- **whitelistan** (*žarg.*; od glagola *whitelistati*, prema engl. *to whitelist*) – koji ima pristup zaštićenom sadržaju
*Od kad igramo na private hive **whitelistanom** serveru jos nisam vidio cheatera.*
- **zblokan** (*žarg.*; od glagola *zblokati (se)*) – nefunkcionalan (program ili uređaj)
*upaljen je, al nemogu ništa, gore mi 2 crvene lampice i jedna zelena, kao da je **zblokan**...*

- **zbluran** (žarg.; od glagola *zblurati*) – vidjeti **izbluran**
... a onda sam joj naknadno dao jos jednu sansu i ubro da je start igre zapravo san i da slika treba biti **zblurana** jer smo, jelte, u snu.
- **zbugan** (žarg.; od glagola *z(a)bugati (se)*, prema engl. *to bug out*) – koji ima pogreške i/ili ne funkcionira (najčešće računalna igra ili druga aplikacija); potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **zabugan**
Toplo ne preporučam dayz jer je igra traljava i zbugana do kraja...
- **zbugiran** (žarg.; od glagola *z(a)bugirati (se)*) – prepun programskih grešaka; potvrđeni su i mnogo rjeđi oblici **zabugiran** i **zbuggiran**
Lolipop je generalno zbugiran po pitanju wakelocka(barem sto se tice note 4)...
- **zipan** (žarg.; od glagola *zipati*) – pohranjen u komprimiranu datoteku; potvrđen je i rjeđi oblik **zippan**
desni klik na komprimirani (zipani) fajl pa odaberi extract here ili extract files...
- **zumiran** (inf.; od glagola *zumirati (se)*, prema engl. *to zoom in*) – uvećan (slika ili prikaz na ekranu); potvrđen je i rjeđi oblik **zoomiran** (žarg.)
...a druga slika zumirani auti tj tablice automobila gdje doslovno možeš vidjet brojeve tablica.

Velik broj potvrda potvrđuje plodnost sufiksa *-an* pri tvorbi pridjeva u korpusu *Bugovih* pričaonica. Gotovo su svi pronađeni primjeri glagolski pridjevi izvedeni od glagola preuzetih iz engleskoga jezika.

Većina je pronađenih potvrda tvorena upravo od glagola na *-ati* i *-irati* iz prethodnoga potpoglavlja i vidljiv je sličan pristup pri korisničkim pokušajima prilagodbe engleskih osnova.

U slučajevima kad engleski izvornik sadržava podvojeni suglasnik (npr. *delidded, equipped*), oblici s izostavljenim jednim suglasnikom u pravilu imaju veću čestocu., uz iznimke gdje bi uklanjanje suglasnika možda moglo dovesti do nejasnoće u značenju (npr. *skillan*). Pridjevi tvoreni od glagola na *-irati* u pravilu nemaju dvojne oblike toga tipa.

Prilagođeni oblici engleskih osnova koje završavaju na samoglasnik *e* (npr. *releasan/releasean* od engl. *release*) ukazuju na nesigurnost korisnika pri prilagodbi tih osnova hrvatskomu jeziku, a oblici u kojima je taj samoglasnik ispušten (npr. *releasan*) uglavnom su češće potvrđeni. Oblici u kojima je engleska osnova prilagođena uvođenjem

hrvatskih dijakritika (npr. *refrešan, šeran*) u pravilu su rjeđi od oblika koji nisu prilagođeni (*refreshan, sharean*).

Do nesigurnosti dolazi i u slučaju prilagodbe engleskih osnova s dvostrukim dupliciranim suglasnikom (npr. *supresan-supressan-suppresan-suppressan* od engl. *to suppress*), vjerojatno zbog korisničkoga nepoznavanja pravilnoga načina pisanja slabije poznate riječi. Ista je pojava uočena i u korpusnim primjerima glagola iz kojih su nastali takvi pridjevi.

Iako su gotovo svi pronađeni pridjevi izvedeni od glagolskih osnova (najčešće prezenta posuđenica usvojenih iz engleskoga jezika), neki imaju i dvojne oblike koji ukazuju na postanak analogijom prema prošlome participu engleskoga glagola, npr. *binan/binnan, bugan/buggan, delidan/deliddan, equipan/equippan, modan/moddan, shipan/shippan, spotan/spottan*. Budući da prezentske glagolske osnove u tim slučajevima nemaju dvostruke suglasnike (*to bin/binati, to bug (out)/bugati, to delid/delidati* itd.), može se zaključiti da je do njih došlo preko engleskih participa (*binned, bugged, delidded* itd.).

Nazivi koji se odnose na postupak eksperimentiranja s performansama računalnih komponenata (tzv. *overclockanje*) uglavnom se podjednako često pojavljuju u dvojnim oblicima: *-clockan* i *-klokan*. To je promjena u odnosu na Halonjin rad, gdje autor ističe da se *klokan* gotovo nikada ne pojavljuje u tome obliku, vjerojatno zbog izbjegavanja nejasnoća (Halonja 2006: 93). Moguće je da su u međuvremenu porast zanimanja za taj hobi i pojava većega broja specijaliziranih pričaonica doveli do toga da je kontekst dovoljno jasan pa nije potrebno izbjegavati riječ *klokan*.

-en

U korpusu je pronađen samo jedan glagolski pridjev:

- **odznačen** (*std.*; od glagola *odznačiti*) – otkazan ili uklonjen pri odabiru opcija na računalnome sučelju
A ne znam ni kak maknut duple kontakte iz vibera, a sve mi je odznačeno...

Pridjev *odznačen* u korpusu se češće pojavljuje od žargonizma *uncheckan*. Pronađena je samo jedna potvrda, pa se može zaključiti da nastavak *-en* u korpusu nije plodan u ovoj namjeni.

-ioni

Pridjevi na *-ioni* tvore se od stranih imenica na *-ija*, a Mihaljević navodi primjere *aplikacioni, instrukcioni, konverzacioni i operacioni* (Mihaljević 1990: 94). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđen je samo *operacioni* s tek pet pojava, no izrazi prilagođeniji hrvatskomu jezičnom sustavu *aplikacijski, instrukcijski, konverzacijski i operacijski* dobro su zastupljeni. Halonja (2006.) ne navodi primjere pridjeva na *-ioni*.

Od drugih su primjera pronađeni razgovorni nazivi *instalacioni, identifikacioni, aktivacioni i verifikacioni*, pri čemu prvi ima dvadesetak pojava, a ostali po jednu-dvije. Riječ je o sufiksu koji nije u skladu s hrvatskim jezikom pa ne čudi da nema mnogo aktivnih pojava.

-iv

Sufiks *-iv* najčešće označuje mogućnost ili sklonost (Barić i sur. 2005: 367). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević navodi primjer *samoodrediv* (Mihaljević 1990: 94) koji nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađene su i sljedeće standardnojezične potvrde:

- **igriv** – koji pruža užitak dobrog igranja
Ogromna je razlika 30 i 60 fpsa, meni sve ispod 40 fpsa nije uopće igrivo ako igram na miša...
- **nadogradiv** – koji se može nadograditi
On je toliko modularan i lako nadogradiv da zamjenjuje sve od TVa preko Hi-Fi sustava...
- **punjiv** – koji se može puniti
Svaki punjivi uređaj se puni samo kad je to potrebno.

Pronađeno je samo nekoliko primjera, pa se može zaključiti da sufiks nije osobito plodan. Najviše pojava ima *igriv* (oko 2 250), dok ih *punjiv* ima 550 a *nadogradiv* oko 250.

-ljiv

Sufiks *-ljiv* označuje mogućnost i sklonost (Barić i sur. 2005: 367). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi potvrde *adresirljiv, naslovljiv, programirljiv i samoisparljiv*

(Mihaljević 1990: 95). Nijedan od tih pridjeva nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica, kao ni drugi primjeri. Sufiks *-ljiv* pokazao se neplodnim pri nastanku računalnih naziva.

-ni

Sufiks *-ni* sudjeluje u tvorbi posvojnih i odnosnih pridjeva (Barić i sur. 2005: 365), a Mihaljević navodi primjere *bajtni*, *bitni*, *disketni*, *ekspertni*, *istinitosni*, *međuspojni*, *naputni*, *naredbeni*, *objektni*, *programirni*, *primjenbeni*, *računalni*, *simpleksni*, *sljedni* i *taktni* (Mihaljević 1990: 95). U korpusu *Bugovih* pričaonica zastupljeni su *računalni* (s više od 1 000 pojavnica), *naredbeni* i *objektni* (između 100 i 200 pojavnica), *disketni* (devedesetak pojavnica) te *bajtni*, *bitni*, *međuspojni*, *naputni*, *sljedni* i *taktni* (s tek jednom ili dvije pojavnice). Halonja (2006.) ne navodi potvrde.

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri:

- **alatni** (*std.*) – koji se odnosi na računalne alate
to je apsolutno glupa usporedba, to je kao i da veliš da imaš 30 favorita na alatnoj traci...
- **arkadni** (*std.*) – koji se odnosi na arkadne igre
Bok svima, trazim jednu 2D arkadnu igru koju sam igrala u prvoj polovici dvijetisucitih...
- **datotečni** (*std.*) – koji se odnosi na datoteke
...reinstalacija će srediti eventualne probleme s datotečnim strukturama i putanjama...
- **defaultni** (*inf.*; od engl. *default*) – izvorno odabrani/postavljeni
Probao sam tisuće stvari, loadati defaultne postavke BIOS-a, reset CMOS-a, vadio bateriju od BIOS-a i vraćao je nazad...
- **gigabajtni** (*std.*) – koji ima kapacitet izražen u gigabajtima
20-gigabajtni (GB) tvrdi disk s 15 GB slobodnog prostora
- **gigabitni** (*std.*) – koji ima kapacitet izražen u gigabitima
Aha, da, naravno, router je gigabitni.
- **kodni** (*std.*) – koji je povezan s pisanjem koda ili kodnim sustavom
regionalne postavke i sl. (pa i plain text defaulti kodna stranica i sl)...
- **komandni** (*inf.*) – naredbeni
Iako postoji za Linux, nezgodan je jer postoji samo u obliku komandnog programa.

- **konzolni** (*std.*) – više značenja: 1. koji se odnosi na rad u računalnome terminalu; 2. koji se tiče igračih konzola
 1. *Ok, slazem se sa kolegama koji su naveli da im je konzolni rad brzi i efikasniji.*
 2. *A PC hardware i software je uvijek ispred konzolnog, pa tako i vuče uvijek konzole da bude sve bolje i bolje.*
- **licencirani** (*std.*) – koji se objavljuje pod nekom licencijom
Koristim licencirane video sample, koliko me već kreativnost služi, te platim voice over-e.
- **manualni** (*inf.*) – koji je rezultat korisničkoga odabira i/ili postavljanja; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **manuelni**
Sad pitam – je li moguće da je to moguće postići samo kroz manualne postavke i podešenja kroz "Custom color" ili je IPS matrica jednostavno takva?
- **mrežni** (*std.*) – koji se odnosi na mreže i umrežavanje
Odi u "Device Manager" i provjeri dal ti možda fale koji driveri na nešto, updejtaj na najnovije drivere mrežnu karticu...
- **paketni** (*std.*) – koji ima veze s paketima (mrežnim, podatkovnim i sl.)
Sailfish i jest pravi Linux, tj. Linux distra jer je baziran i oko Linux kernela i RPM paketnog upravitelja.
- **podatkovni** (*std.*) – koji se odnosi na podatke (najčešće promet i prijenos podataka)
U postavkama je uključena podatkovna veza ali ne može se spojiti na internet...
- **prijenosni** (*std.*) – koji je lako prenosiv
Naime, u potrazi sam za nekim prijenosnim zvučnikom do nekih 1000kn...
- **pristupni** (*std.*) – koji se odnosi na pristup
Kakva je procedura prebacivanja htovog routera u bridge mode obzirom da su mi uzeli pristupne podatke...
- **programabilni** (*inf.*) – koji ima funkcionalnost koju je moguće programirati
ta tipka je programabilna, mislim da se može isprogramirati i za tu funkciju...
- **rashladni** (*std.*) – koji ima učinak hlađenja
ovi kako kažeš kanalići ti služe da povećaju površinu dodirne plohe između rashladnog medija i bakrenog podnožja...

- **tekstni** (*std.*) – koji se odnosi na tekstni format podataka
ja sam poceo raditi jednostavne aplikacije, internet browsere, jedan tekstni editor poput Notepada...
- **temperaturni** (*std.*) – koji je povezan s temperaturom
dok na ocet sa small data set nakon par minuta zakuca proc u 100 stupneva i tek onda mi počne spuštati brzine radi temperaturnog limita
- **terabajtni** (*std.*) – koji ima kapacitet izražen u terabajtima
Ja ljetos taj, samo što je terabajtni model platio 300 km (oko 150e), sad dosta jeftiniji.
- **testni** (*std.*) – koji služi za utvrđivanje ponašanja i/ili ispravnosti
Na testnoj konfiguraciji niti u jednom trenutku nisam osjetio bilo kakvo trzanje.
- **virusni** (*std.*) – koji se odnosi na računalne viruse
Obično su u toj liniji hexadecimalne znamenke, vjerojatno virusni kod.
- **vodeni**⁴⁷ (*std.*) – koji djeluje s pomoću vode; najčešće u sintagmi vodeno hlađenje
Već 4 godine koristim Corsair h110 AIO vodeno hlađenje.

Sufiks se pokazao relativno plodnim. Najveću čestocu imaju vodeni, testni, defaultni, prijenosni i mrežni (s između 1 600 i gotovo 7 000 pojavnica), dok ih najmanje ima paketni. Neki se pridjevi gotovo isključivo pojavljuju u jednoj sintagmi (npr. alatna traka, vodeno hlađenje). Iako bajtni ima tek dvije a bitni tek jednu pojavnicu, pridjevi gigabajtni, terabajtni i gigabitni imaju ih mnogo više (između 80-ak i 650-ak).

-ovni

Sufiks *-ovni* pojavljuje se gdje sufiks *-ni* ne može zbog teškoće u izgovoru i sudjeluje u tvorbi pridjeva s općim opisnim ili posvojnim značenjem (Barić i sur. 2005: 366–367). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, a Mihaljević pronalazi potvrde *bitovni, blokovni, diskovni, osmotragovni, retkovni* i *znakovni* (Mihaljević 1990: 95). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su samo *bitovni* (s tek tri pojavnice), *znakovni* (s nekoliko desetaka pojavnica) i *diskovni* (s tristotinjak pojavnica).

Pronađene su i sljedeće dodatne potvrde:

⁴⁷ Pridjev *vodeni* u ovome se smislu može promatrati i kao primjer terminologizacije jer se ne odnosi na vodu, nego na postupak hlađenja vodom.

- **podatkovni** (*std.*) – koji je povezan s podacima
Koliko vidim i nije neka razlika između jeftinijeg i skupljeg osim većeg podatkovnog prostora...
- **tekstovni** (*inf.*) – koji se odnosi na tekst
... ali ne vidim kaj pisem, nego do sljedećeg otvaranja tog tekstovnog prozora no opet isto ne vidim sta pisem samo sto sam napisao...
- **tipkovni** (*std.*) – koji se odnosi na tipke
Ako nemaš tekstualni menu pri vrhu ekrana, probaj preko tipkovnih prečaca isključiti..

Najviše pojava u korpusu ima *podatkovni* (gotovo 1 000), dok *tekstovni* i *tipkovni* imaju tek po pet-šest pojava. Normativno bolji pridjev *tekstni* češći je od pridjeva *tekstovni*. obzirom na mali broj pronađenih potvrda sufiks *-ovni* može se smatrati relativno neplodnim za nastanak pridjevskih računalnih naziva.

-ovski

Sufiks *-ovski* dolazi na osnovu na koje sufiks *-ski* ne može zbog teškoće u izgovoru (Barić i sur. 2005: 364) i sudjeluje u tvorbi posvojnih pridjeva (Barić i sur. 2005: 367). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević navodi primjer *sklopovski* (Mihaljević 1990: 96), koji u korpusu *Bugovih* pričaonica ima samo 12 pojava.

Pronađeni su i sljedeći primjeri računalnih naziva za tvrtke, vrste računala, programske jezike i sl.:

- **biosovski** (*inf.*)
- **bsaovski** (*inf.*)
- **cmdovski** (*inf.*)
- **c-ovski** (*inf.*)
- **dosovski** (*inf.*)
- **ebayovski** (*žarg.*)
- **geekovski/geek-ovski** (*žarg.*)
- **hakomovski** (*inf.*)
- **itovski** (*žarg.*)

- *kablovski*⁴⁸ (*inf.*)
- *laptopovski* (*žarg.*)
- *linuxovski* (*žarg.*)
- *oemovski* (*žarg.*)
- *pythonovski* (*inf.*)
- *startrekovski* (*žarg.*)
- *tcomovski* (*žarg.*)

Pronađene su i sljedeće žargonske potvrde izvedene od naziva sklopovlja i programske podrške te njihovih proizvođača:

- *appleovski*
- *hpovski*
- *intelovski*
- *iphonovski/ajfonovski*
- *microsoftovski/msovski*
- *pesovski/pes-ovski*
- *samsungovski*
- *windowsovski*

Pronađene su i žargonske potvrde koje se odnose na računalne igre i tvrtke koje ih proizvode:

- *battlefieldovski/bfovski/bf-ovski*
- *blizzardovski*
- *codovski/cod-ovski*
- *crysisovski*
- *dwarfovski*
- *eaovski/ea-ovski*
- *elfovski*
- *falloutovski*
- *rpgovski/rpg-ovski*
- *wowovski*

⁴⁸ Naziv je nastao od imenice *kabel*, pa bi hrvatskomu jeziku prilagođeniji bio oblik *kabelski*.

Pronađena su i dva primjera žargonskih naziva koji se odnose na korisnike:

- **trolovski** (od imenice. *trol(l)*) – koji se odnosi na internetsku provokaciju ili prijevaru; potvrđen je i oblik **trollovski**
Mozda ce se ovo nekome ciniti glupo, smjesno ili trolovski, no uvjeravam se da sam ozbiljan i da zaista zelim pomoc.
- **noobovski** (od imenice *noob/newb(ie)*) – koji se odnosi na početnike i neznalice; potvrđeni su i oblici **njubovski**, **n00bovski**, **n00b-ovski** i **newbovski**
Iako je po meni lame i noobovski ići namještat to i na lakši način dobiti, treba imat sreće i iskustva dobiti te neke zadatke.

Sufiks *-ovski* pokazao se plodnim pri nastanku žargonskih pridjeva, iako većina potvrda ima mali broj pojavnica (npr. *cmdovski*, *dwarfovski*, *hpovski*, *starterkovski* imaju tek po dvije-tri). Veću čestoću imaju *iphonovski* (90-ak pojavnica), *noobovski* (200-tinjak pojavnica) i *kablovski* (600-tinjak pojavnica).

-ski

Sufiks *-ski* sudjeluje u tvorbi posvojnih pridjeva (Barić i sur. 2005: 367). Halonja (2006.) ne navodi potvrde, dok Mihaljević (1990.) pronalazi velik broj primjera: *alfanumerički*, *aplikacijski*, *asemblerski*, *dekadski*, *ekranski*, *funkcijski*, *hardverski*, *hardwerski*, *instrukcijski*, *kompjuterski*, *komunikacijski*, *koprocesorski*, *kursorski*, *linijski*, *memorijski*, *mikroračunarski*, *modemski*, *multipleksorski*, *operacijski*, *periferijski*, *pinski*, *programski*, *proračunski* i *računalski* (Mihaljević 1990: 96).

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi osim *mikroračunarski* i *multipleksorski*, a svi su potvrđeni izrazi zadržali računalno značenje koje navodi Mihaljević. Svojevrсна je iznimka pridjev *linijski* koji ima velik broj pojavnica u značenju *linijski sudac* iz nogometnih računalnih igara, no postoje i potvrde u značenju *linijski ulaz/izlaz*, *linijski snimač* i sl.

Najviše pojavnica imaju *pinski*, *programski*, *hardverski* i *memorijski* (između 2 000 i 4 600), dok ih najmanje imaju *koprocesorski* i *periferijski* (samo jedna pojavnica) i *računalski* (tri pojavnice).

Pronađeni su i sljedeće potvrde naziva povezanih s općenitom računalnom uporabom:

- *audiofilski* (std.)
- *baterijski* (std.)
- *daljinski* (std.)
- *deinstalacijski* (std.)
- *developerski* (žarg.)
- *driverski* (žarg.)
- *forumski* (inf.)
- *gamerski* (žarg.)
- *gusarski* (istoznačnica pridjeva *piratski*) (inf.)
- *instalacijski* (std.)
- *internetski* (std.)
- *klijentski* (std.)
- *kompjutorski* (inf.)
- *komunikacijski* (std.)
- *konfiguracijski* (inf.)
- *li-ionski* (žarg.)
- *lokacijski* (std.)
- *membranski* (std.)
- *multifunkcijski* (inf.)
- *multiplatformski* (std.)
- *nanometarski* (std.)
- *notifikacijski* (inf.)
- *optimizacijski* (std.)
- *overclockerski* (žarg.)
- *particijski* (inf.)
- *piratski* (std.)
- *procesorski* (std.)
- *programerski* (std.)
- *samoinstalacijski* (std.)
- *serijski* (std.)
- *serverski* (inf.)

- *sistemski* (std.)
- *softverski* (inf.)/*softwerski/softwareski/software-ski/softwarski* (žarg.)
- *vanjski* (std.)

U korpusu su pronađene i sljedeće žargonske potvrde povezane s bavljenjem sklopovljem i računalnim igrama:

- *clockerski* (od glagola (*over*)*clockati*) – koji se odnosi na postupak manipulacije takta računalne sastavnice u svrhu poboljšanja izvedbe; potvrđen je i oblik *klokerski*
Za taj procesor, koji je clockerski model trebaš dodatni hladnjak, i to dobar hladanjak.
- *juzerski* (od imenice *user*) – koji se odnosi na korisnika; potvrđen je i oblik *userski*
...no pita za sata i nvme, dakle klasični juzerski termini i oprema, vjerojatno i namjena.. :)
- *oc-erski* (od engl. pokrate *OC – overclocking*) – vidjeti *clockerski*
...vjerojatno je i do matične ili rama koji nisu bas oc-erski...
- *kamperski* (od glagola *kampirati*) – koji se odnosi na ubijanje drugih igrača iz zasjede; potvrđen je i rjeđi oblik *camperski*
Meni bas suprotno, prodao sam borsiga jer nisam mogao vise podnijeti taj super kamperski tenk kojemu je to jedina dobra strana.
- *moderski* (od glagola *modati*, prema engl. *to mod/modded*) – koji se odnosi na prilagodbe sklopovlja ili programske podrške; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik *modderski*
Vidim da ima sjajan moderski community tako da zbilja sami hvalospjevi.
- *trolerski* (od engl. *trol(l)*) – koji se odnosi na internetsku provokaciju ili prijevaru; potvrđen je i rjeđi izraz *trollerski*
Držite se svoga, i o tome KULTURNO lamentirajte koliko hoćete, ali SVOJ TROLERSKI stav sačuvajte za svoju avliju.

Može se zaključiti da je sufiks izrazito plodan, a mnogi su izrazi i jako dobro usvojeni u korisničkoj komunikaciji. Najveću čestotću ima pridjev *vanjski* s više od 9 000 pojava, no valja napomenuti da se ne pojavljuju sve u računalnome kontekstu (npr. *vanjski suradnik*). Slijede *automatski*, *daljinski* i *piratski* s više od 5 000 pojava po potvrdi, *sistemski* s više od četiri tisuće te *gamerski*, *instalacijski*, *internetski*, *procesorski*, *serijski*, *serverski* i

softverski s 1-2 tisuće pojava. Neki se pridjevi pojavljuju gotovo isključivo u jednome višerječnom nazivu (npr. *li-ionska baterija, membranska tipkovnica, multifunkcijski printer*).

U odnosu na stanje koje opisuje Mihaljević (1990.), primjetno je iščezavanje oblika koji ne odgovaraju hrvatskome jeziku (npr. *aplikacioni, instrukcioni, mikroračunarski*) ili označuju tehnologije i postupke koje više nisu u uporabi (npr. *disketni, modemske*). Mnogi su drugi nazivi zadržali značenje koje navodi Mihaljević te su jako dobro zastupljeni u računalnome kontekstu (npr. *računalni, pinski, memorijski, hardverski*).

Zanimljiv je izraz *softverski* koji se odlikuje brojnim oblicima, kao i *hardverski* (*hardwerski/hardwareski*), što ukazuje na zaključak da korisnici *Bugovih* pričaonica nisu uvijek sigurni kako prilagoditi englesku osnovu na *-ware*.

Naknadnom je pretragom utvrđeno da gotovo sve pojava naziva *juzerski/userski* pripadaju porukama istog korisnika (iako imaju relativno velik broj pojava), dok se u porukama drugih korisnika pojavljuje standardnojezični naziv *korisnički*. *Juzerski* i *userski*, dakle, ne odražavaju općeniti jezik korisnika *Bugovih* pričaonica, nego se mogu smatrati tek odlikom jezika pojedinca koji je jako aktivan u pričaonicama.

Broj pridjevnih potvrda po sufiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje za iste sufikse navode Mihaljević i Halonja:

44. tablica: Pregled broja pridjevnih potvrda po sufiksu

Sufiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
<i>-an</i>	165	1	17	/	28
<i>-en</i>	/	1	/	/	/
<i>-ioni</i>	/	/	4	4	/
<i>-iv</i>	/	3	/	1	/
<i>-ljiv</i>	/	/	/	4	/
<i>-ni</i>	/	20	5	15	/
<i>-ovni</i>	/	2	1	6	/
<i>-ovski</i>	35	/	8	1	/
<i>-ski</i>	18	20	9	24	/

Ukupno	218	47	44	55	28
	309			83	

Više od dvije trećine potvrda žargonski su nazivi, najvećim dijelom tvorenice sufiksom *-an*, što je u skladu s rezultatima Halonjine (2006.) analize. Pronađeno je otprilike podjednako standardnojezičnih i razgovornih naziva.

Osim sufiksa *-an*, plodnima su se pokazali i sufiksi *-ski*, *-ovski* i *-ni*, dok su *-ioni*, *-iv*, *-ovni* i *-en* u korpusu neplodni. Sufiksi *-ni* i *-ski* odlikuju se najvećim brojem standardnojezičnih potvrda.

Pronađen je velik broj žargonskih potvrda u odnosu na stanje koje prijavljuje Halonja (2006.), što ukazuje na pojavu i/ili usvajanje različitih novih tehnologija i računalnih igara u promatranome razdoblju. Pritom valja napomenuti da je to slučaj samo sa žargonizmima tvorenima sufiksom *-an*, dok se nazivi tvoreni ostalim sufiksima češće odnose na općenitu uporabu računala i digitalnih sadržaja.

Za razliku od nekih prethodnih kategorija, veći je broj naziva koje opisuje Mihaljević (1990.) potvrđen u korpusu u značenju koje ona navodi, što možda ukazuje na relativnu nepromjenjivost standardnojezičnih pridjevnih naziva u odnosu na imeničke i glagolske.

4.3.3.2. Prefiksacija

Prefiksacijom iz opisnih i odnosnih pridjeva nastaju pridjevi koji osnovnom značenju pridaju značenje umanjenice, uvećanice, nepotpunosti ili suprotnosti (Barić i sur. 2005: 368–369).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde, Mihaljević navodi potvrde za prefikse *a-*, *bez-*, *među-*, *ne-*, *pod-* i *pred-* (Mihaljević 1990:101–103), a pronašla sam i primjere na *anti-*, *od-*, *pre-* i *re-*.

a-

Prefiks *a-* značenjski odgovara prefiksima *bez-* i *ne-* jer niječe izvorno značenje, a Mihaljević pronalazi primjer *asinhroni* (Mihaljević 1990: 101). Navedeni pridjev ima manje od dvadeset pojavnica u korpusu *Bugovih* pričaonica, a pronađena je standardnojezična potvrda *asinkroni* (bliža hrvatskomu jeziku) s nekoliko stotina pojavnica. Može se zaključiti da je prefiks neplodan na razini korpusa.

anti-

Prefiks *anti-* osnovi daje suprotno ili zaniijekano značenje (Barić i sur. 2005: 369), a u korpusu su pronađeni sljedeći primjeri standardnojezičnih naziva:

- **antivirusni** – koji ima zadaću pronaći i ukloniti računalne viruse (program)
Ako koristiš nekakav antivirusni program moguće da ti on briše skinute podatke.
- **antistatički** – koji umanjuje ili otklanja statički elektricitet
...nisam baš ni od onih koji koriste antistatičke narukvice kad kopaju po kompu (iako pazim)
- **antivibracijski** – koji umanjuje ili otklanja vibracije
...antivibracijske gumice koje su već ugrađene u hard disk bayove...
- **antirefleksivan** – koji sprječava odraz na ekranu; potvrđeni su i oblici **antirefleksijski** i **antirefleksivan**
Sony ima bolji procesor slike, samsung bolji antirefleksivni premaz...
- **antipiratski** – koji regulira nezakonitu uporabu intelektualnog vlasništva; potvrđen je i oblik **anti-piratski**
Njemačka ima antipiratski zakon.

Pridjev *antivirusni* ima relativno velik broj pojavnica (oko 3 000) i dobro je prihvaćen u korpusu, dok ostali imaju slabu čestocu (između 20 i 70 pojavnica). Sve se potvrde odnose na općenitu uporabu računala i opreme.

bez-

Mihaljević navodi potvrde *bezaadresni*, *bezdimezionalni* i *bezuvjjetni* (Mihaljević 1990: 102), od kojih se *bezuvjjetan* i *bezdimezionalan* pojavljuju u korpusu *Bugovih* pričaonica, no prvi ima samo trideset pojavnica, a drugi samo jednu.

Od dodatnih su primjera pronađeni sljedeći standardnojezični nazivi:

- **bezalatan** (od pridjeva *alatni*) – koji se može izvesti bez uporabe alata
...podržava do 9 3.5' diskova, ima mehanizam za bezalumno vadenje diskova itd...

- **bezm memorijski** (od pridjeva *memorijski*) – koji nije pohranjen u memoriji
...loš *AI, pathfinding i problemi s Simsima koji su bezmemorijski agenti...*
- **bezvirusan** (od pridjeva *virusan*) – koji je slobodan od računalnih virusa
...pogotovo na onim *ahemm stranicama, koje napominjem su zaista čiste (osim djeci ispod 18), bezvirusne i povjerljive (tradicija kvalitete, kako kažu)...*
- **bežičan** (od pridjeva *žičan*) – koji ne treba žice za prijenos signala
Bežičan je i žičan, ima internu bateriju koja se puni u žičnom modu i baterija mi traje jedno 10 dana, čak i kad logo na mišu svijetli.

Pridjev *bezalatan* odnosi se na postupak sastavljanja ili rastavljanja računalnih dijelova i relativno je čest. *Bezvirusan* i *bezm memorijski* imaju samo po jednu pojavnicu, tako da ih možemo smatrati tek kreativnim izražavanjem pojedinaca. Najviše pojavnica (više od četiri tisuće) ima u korpusu dobro usvojen pridjev *bežičan*.

među-

Mihaljević navodi primjere *međuadresni, međustupačni i međuzapisni* (Mihaljević 1990: 102), od kojih nijedan nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađeni su sljedeći standardnojezični nazivi:

- **međuklanski** (od imenice *klan*) – koji se odnosi na borbe između klanova u igri
Igramo coop misije, međuklanske dogfightove...
- **međuovisan** (od pridjeva *ovisan*) – povezan (fizički ili funkcionalno) s nekim drugim dijelom sklopovlja ili programske podrške
...želim kuiti konfiguraciju na kojoj bi svi *HDD-ovi bili potpuno neovisno povezani tj. konfiguraciju bez međuovisnih SATA portova.*
- **međuplatformski** (od engl. *cross-platform*) – koji se može pokretati na različitim operativnim sustavima
Po vijestima, sprema se univerzalan međuplatformski chat klijent s hangout funkcijom.
- **međuprogramski** (od imenice *program*) – koji se odnosi na interakcije dviju ili više aplikacija

...programi postavljaju tzv. hook između funkcijskih poziva, presreću međuprogramsku komunikaciju etc.

Svi navedeni pridjevi imaju samo po jednu ili dvije pojavnice u korpusu pa ih se ne može smatrati normom, ali riječ je o zanimljivim primjerima pristupa imenovanju koji bi mogli biti prihvatljivi kao zamjene za engleske izraze sa sastavnicama *inter-* i *cross-*.

ne-

Prefiks *ne-* pridjevu daje suprotno ili zaniijekano svojstvo u odnosu na tvorbenu riječ (Barić i sur. 2005: 369). Mihaljević pronalazi potvrde *nearitmetički*, *nebinarni*, *neblokirani*, *nebrojčani*, *nedjelatan*, *nedostižan* i *nesinhronizirani* (Mihaljević 1990: 102), od kojih su u korpusu *Bugovih* pričaonica zastupljeni *nedostižan*, *nebinaran* i *nesinhroniziran*. *Nedostižan* ima stotinjak pojavnica, no pojavljuje se samo u općenitoj uporabi (npr. *nedostižan cilj*), dok druga dva pridjeva imaju samo po jednu pojavnicu.

U korpusu su pronađene i sljedeće potvrde:

- ***nebalansiran*** (*inf.*; od pridjeva *balansiran*) – neuravnotežen; potvrđen je i oblik ***neizbalansiran***
Tu su naravno gotovo uvijek nebalansirani timovi i debilni suigrači koji se spawnaju sa snajperom.
- ***nebrandiran*** (*inf.*; od pridjeva *brandiran*, prema engl. *brand* – robna marka) – koji ne sadržava dodatnu programsku podršku koju je ubacio proizvođač ili prodavač (najčešće se odnosi na mobilne uređaje)
Svaki nebrandirani sistem ti je isti sto se tice bloatware-a koliko znam.
- ***nebootabilan*** (*žarg.*; od pridjeva *bootabilan*, prema engl. *to boot* – podići sustav) – koji ne može biti pokrenut ili omogućiti pokretanje
Znaci može se od vec sprženog nebootabilnog dvd-a napraviti bootabilni.
- ***necertificiran*** (*std.*; od pridjeva *certificiran*) – neovjeren (operativni sustav ili programska podrška)
...može biti i problem 'strogoće' windowsa, tj ne dozvoljava instalaciju necertificiranog drivera...

- **needitiran** (žarg.; od pridjeva *editiran*, prema engl. *to edit* – montirati) – nemontiran (videouradak)
*Evo, ako ikoga zanima, skoro 40 minuta, **needitiranog** Viper Gameplaya na Khargu...*
- **neformatiran** (std.; od pridjeva *formatiran*) – koji nije podijeljen na memorijske blokove
*Jer Windowse ne možeš instalirati na **neformatiranu** particiju!*
- **neigriv** (std.; od pridjeva *igriv*) – koji se ne može pokrenuti/igrati
*Drago ti je da netko najebe i da novce za nedovršen i **neigriv** proizvod?*
- **neinicijaliziran** (std.; od pridjeva *inicijaliziran*) – koji još nije pokrenut ili nema dodijeljenu vrijednost (program ili varijabla)
*Ta varijabla je u prvoj iteraciji **neinicijalizirana**.*
- **nekompatibilan** (std.; od pridjeva *kompatibilan*) – koji ne može raditi s nekim drugim uređajem ili programom
*Prati upute, budi strpljiv i sve bi trebalo proraditi jer problem je najvjerojatnije u **nekompatibilnoj** verziji biosa i tvoje grafe...*
- **nekomprimiran** (std.; od pridjeva *komprimiran*) – koji nije sabran u kompaktniju veličinu (digitalni sadržaj)
*Imam i neke **nekomprimirane** filmove od 18 giga, pa ne znam kako bi se taj alat s time snasao.*
- **nekonfigurabilan** (inf.; od pridjeva *konfigurabilan*) – koji nije podesiv
*Ali i **nekonfigurabilan**, previše ovisan o cloudu, lako ga je destabilizirati...*
- **nekriptiran** (std.; od pridjeva *kriptiran*) – koji nije zaštićen enkripcijom
*Srećom netko je backupirao **nekriptirani** BIOS sa ispravne matiče ploče...*
- **nemodificiran** (inf.; od pridjeva *modificiran*) – izvoran, bez izmjena (program ili igra)
*...ja ću restoreati na 3.0, vidjeti ga kako radi **nemodificiran**, onda ako mi se sviđa ću ostaviti...*
- **nemodularan** (std.; od pridjeva *modularan*) – koji se ne odlikuje modularnom strukturom
*Ako se koristi **nemodularno** napajanje, kraće od 16 cm onda stanu najduže kartice.*
- **neoptimiziran** (std.; od pridjeva *optimiziran*) – nedovoljno performantan
Neoptimizirano s obzirom da mi npr battlefield 5 vrti 70-80fpsa na high, warzone isto tako.

- **neparticioniran** (*std.*; od pridjeva *particioniran*) – nepodijeljen na particije (medij za pohranu)
Windowse sam stavio na HDD, a on je sam stvorio onu 350MB sistemsku particiju na SSD, a ostatak SSDa je ostao neparticioniran...
- **nereferentni** (*std.*; od pridjeva *referentni*) – općeniti, neprilagođeni (model računalne sastavnice)
Zadnje novosti kazu da je moguće da će nereferentni modeli u trgovine doći tek sredinom siječnja.
- **neresponzivan** (*žarg.*; od pridjeva *responzivan*) – koji je prestao funkcionirati (programska podrška)
EEK je nakon skidanja bio neresponzivan, ali nakon čekanja se probudio, skenirao i našao ništa.
- **nerootan** (*žarg.*; od pridjeva *rootan*) – onaj na kojemu nije otključan potpuni pristup operativnom sustavu (najčešće mobilni uređaj); potvrđen je i oblik **nerutan** sa samo dvije pojavnice
Inače, mob je nerootan, stock unbranded, na VIPu, sa svim updejtima do sada, na njemu je uvijek sve uključeno (WiFi, 3G, GPS, Skype, GTalk...)..
- **nesinkroniziran** (*std.*; od pridjeva *sinkroniziran*) – neusklađen između klijenta i poslužitelja (podatci)
u međuvremenu mi je još pokazalo na everestu da je l2 cash nesinkroniziran
- **nesistemski** (*std.*; od pridjeva *sistemski*) – koji nije dio operativnoga sustava
Naišao sam na jedan nesistemski folder, i upucao CUT na desktop.
- **nezrcalni** (*std.*; od pridjeva *zrcalni*) – koji nije sjajan i ne odražava svjetlost (ekran)
Zelis li nezrcalan ekran, tzv. matte ili antiglare (skraćeno AG) kupi Acera.

Prefiks *ne-* pokazao se plodnim za stvaranje pridjeva, pri čemu su sve potvrde povezane s općom uporabom računala.

Najviše pojavnica imaju *neigriv* (oko 1 100), *nekompatibilan* (oko 600) i *nemodularan* (oko 90), a najmanje *nekonfigurabilan*, *nesinkroniziran* i *needitiran* (između dvije i sedam).

pod-

Mihaljević navodi primjere *podmodularan* i *potprogramski* (Mihaljević 1990: 102) koji nemaju potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pronađene su sljedeće potvrde:

- ***poddimensioniran*** (*std.*) – koji ne može ispuniti zahtjeve ostatka sklopovlja
Ako se ne grije previše pri radu, vjerojatno nije poddimensioniran i vjerojatno onda neće crknuti.
- ***podforumski*** (*inf.*) – koji se odnosi na potpričaonicu
Trebam pomoć i nadam se da sam ovo strpao u pravi podforumski dio.

Poddimensioniran ima manje od deset pojavnica, dok ih *podforumski*⁴⁹ ima manje od pet. Može se zaključiti da prefiks *pod-* nije osobito plodan u korpusu *Bugovih* pričaonica.

pre-

Prefiks *pre-* daje pridjevu svojstvo većega stupnja od onoga koji ima osnova (npr. *prekrasan*) (Barić i sur. 2005: 368). U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađene su sljedeće žargonske potvrde:

- ***prebugovit*** (od pridjeva *bugovit*, prema engl. *buggy*) – prepun grešaka (program); potvrđen je i oblik ***prebugiran***
Meni je to u većini slučajeva rješavalo probleme s obzirom da je igra prebugovita i malo-malo se nešto pokvari.
- ***prenjub*** (od imenice *njub*, prema engl. *newbie*) – preneiskus u nekoj igri ili tehnologiji; potvrđen je i oblik ***prenoob***
Jednostavno sam prenjub onda...ne znam kako da imam 50k lifea...

Može se zaključiti da prefiks *pre-* nije osobito plodan na razini korpusa, a potvrde imaju i slabu čestocu. *Prebugovit* ima devetnaest pojavnica, a *prenjub* tek tri.

Naziv *prenjub* zanimljiv je jer hrvatski pridjevski prefiks pridaje engleskoj imeničkoj osnovi, čime nastaje izraz koji se istodobno može smatrati i imenicom i pridjevom.

pred-

⁴⁹ Naziv *potforumski* bio bi prilagođeniji hrvatskome jeziku, no nije potvrđen u korpusu.

Riječ je o prefiksu glagolske tvorbe koji nosi značenje nečega što prostorno ili vremenski prethodi nečemu (Barić i sur. 2005: 383). Mihaljević navodi primjere *predbušeni*, *pretkompjuterski* i *pretprogramiran* (Mihaljević 1990: 103), od kojih se u korpusu *Bugovih* pričaonica pojavljuje samo *pretprogramiran* s tek dvije pojavnice.

U korpusu su pronađeni i sljedeći nazivi:

- ***predefiniran*** (*std.*) – unaprijed postavljen; potvrđen je i oblik ***preddefiniran***
*Sada je broj modova/slotova na lootu **predefiniran** odma na početku igre?*
- ***predeterminiran*** (*std.*) – unaprijed programiran za određenu funkcionalnost
*...da je gpu tabula rasa drugom riječju konstantno programibilan dok je cpu **predeterminiran**...*
- ***predinicijaliziran*** (*std.*; od pridjeva *inicijaliziran*) – unaprijed stvoren i/ili aktiviran (pozadinski program ili varijabla u kodu)
*Sve se to obavlja upisom bitova u registre i ništa od toga ne dolazi **predinicijalizirano**.*
- ***predinstaliran*** (*std.*; od pridjeva *instaliran*) – unaprijed dodan u računalni sustav
*Zanima me da li recimo dolazi Twitter **predinstalian**?*
- ***predrenderiran*** (*inf.*; od pridjeva *renderiran*) – koji se ne sklapa u stvarnome vremenu nego je prethodno pripremljen (najčešće vizualni prikaz u računalnoj igri)
*Ne vjerujem da je ovo ingame grafika, ovo mora bit **predrenderirano**...*
- ***pretkompajliran*** (*std.*) – unaprijed preveden u strojni kod
*taj emulator je API koji omogućava **pretkompajliranim** linux binaryima pokretanje na BSD sustavu.*
- ***pretpojačivački*** (*std.*) – koji se nalazi prije pojačala
*cijeli je uređaj podređen samo **pretpojačivačkom** zadatku, a u integrircu je to samo 1 dio cijelog ustroja.*
- ***pretprocesorski*** (*std.*) – koji se odnosi na postavljanje stanja programa prije izvedbe
*Prvi program će vrlo brzo shvatiti, dok kod drugog treba provesti sate i sate da bi prošli **pretprocesorske** naredbe...*

Prefiks je relativno plodan, no većina primjera ima jako mali broj pojavnica u korpusu. Iznimka je pridjev *predinstaliran* koji ima relativno veliku čestocu (oko 1 500 pojavnica) i može se smatrati ustaljenim. Naziv *predefiniran* ima oko 280 pojavnica, *pretprocesorski*

osam, dok ih *pretpojačivački, pretkompajliran, predkonfiguriran, predrenderiran* i *predeterminiran* imaju dvije, a *predinicijaliziran* se u korpusu pojavljuje samo jedanput.

re-

Prefiks *re-* latinskoga je podrijetla i označuje ponavljanje, a u korpusu su pronađene sljedeće standardnojezične potvrde:

- ***recertificiran*** – rabljen, iz druge ruke (računalna sastavnica)
*Oce netko uzet **recertificirani** disk uzeo bih sebi jedan a drugi mi netreba pa ako je netko za nek se javi.*
- ***reinstaliran*** – ponovno instaliran (programska podrška)
*Par mjeseci kasnije, **reinstaliran** windows 10, očišćen i idem streamati i nonstop problemi...*

Objе su potvrde povezane s općenitom uporabom računala, a prefiks se ne može smatrati osobito plodnim za nastanak pridjevnih naziva u korpusu. Naziv *reinstaliran* ima oko 50 pojavnica, a *recertificiran* tek devet.

Broj potvrda po prefiksu prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navodi Mihaljević⁵⁰ u svojoj analizi:

45. tablica: Pregled broja pridjevnih potvrda po prefiksu

Prefiks	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)
<i>a-</i>	/	1	/	1
<i>anti-</i>	/	7	/	/
<i>bez-</i>	/	4	/	3
<i>među-</i>	/	4	/	3
<i>ne-</i>	5	13	5	7
<i>pod-</i>	/	1	1	2
<i>pre-</i>	2	/	/	/

⁵⁰ Halonja (2006.) ne navodi primjere prefigiranih pridjeva.

<i>pred-</i>	/	8	1	3
<i>re-</i>	/	2	/	/
Ukupno	7	40	7	19
	54			

Pronađeno je najviše standardnojezičnih potvrda, uz manji broj žargonskih i razgovornih naziva. Najplodnijima su se pokazali prefiksi *ne-*, *pred-* i *anti-*, dok su najmanje plodni *pre-* i *a-*. S obzirom na relativno mali broj ukupnih potvrda, može se zaključiti da prefiksacija nije osobito plodan način za nastanak pridjevnih računalnih naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica. U odnosu na stanje koje opisuje Mihaljević (1990.), mnoge potvrde nisu pronađene u korpusu ili imaju mali broj pojava.

Za razliku od nekih drugih kategorija, većina potvrda prefigiranih pridjeva pripada području općenite uporabe računala i računalne opreme, a naziva iz područja računalnih igara gotovo i nema.

4.3.3.3. Prefiksoidizacija

Mihaljević navodi potvrde s brojevnom (*heksa-*) osnovom u prvome dijelu, a u korpusu sam pronašla i primjer s priložnom osnovom u prvome dijelu.

Brojevna osnova u prvome dijelu

Mihaljević pronalazi primjere *heksadecimalni* i *heksadekadni* (Mihaljević 1990: 107) koji nisu potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađene su standardnojezične potvrde *heksadekadski*, *megapikselni* i *terabajtni* s malim brojem pojava (*terabajtni* ih ima oko 140, a druga dva između 25 i 30).

Priložna osnova u prvome dijelu

Pronađena je samo standardnojezična potvrda *polumodularan* s dvjestotinjak pojava u korpusu.

Pronađen je iznimno mali broj potvrda, pa se može zaključiti da prefiksoidizacija nije osobito plodan način nastanka pridjevnih računalnih naziva.

4.3.3.4. Tvorba polusloženica

M. Mihaljević navodi sljedeće primjere pridjevnih polusloženica: *blok-orijentiran*, *analogno-digitalni*, *abecedno-brojčani*, *jedno-bajtni*, *osam-bitni* i *binarno-kodiran* (Mihaljević 1990: 109). U korpusu *Bugovih* pričaonica nije potvrđen nijedan naziv, a pronađene su standardnojezične potvrde polusloženica s brojevnom osnovom **32-bitni** (s nešto više od 500 pojavnica) i **64-bitni** (s nešto nešto manje od 1 000 pojavnica).

U korpusu se nalaze i mnogi primjeri polusloženica (često s brojevnom osnovom) koje bi zapravo trebale biti složenice, npr. *dvo-jezgreni* (uz oblik *2-jezgreni*), *dvo-kanalni*, *jedno-jezgreni*, *tro-pinski* (uz oblik *3-pinski*), *4-pinski*, *6-jezgreni*, *8-jezgreni*, *8-pinski*, *polu-modularan*, *više-jezgreni*, *više-klijentski*. Navedeni primjeri ne ulaze u izračun ukupnoga broja potvrda, a odgovarajuće prave složenice uglavnom imaju više pojavnica od njih u korpusu.

S obzirom na pronađene potvrde može se zaključiti da su pridjevske polusloženice s domaćim osnovama iznimno slabo zastupljene u korpusu.

4.3.3.5. Slaganje

Halonja (2006.) ne navodi potvrde pridjeva nastalih slaganjem, dok Mihaljević pronalazi primjere s pridjevnom, brojevnom i priložnom osnovom u prvome dijelu (Mihaljević 1990: 106–107).

Pridjevna osnova u prvome dijelu

Mihaljević navodi potvrde *ravnolinijski*, *stvarnovremenski* i *visokoperformantni* (Mihaljević 1990: 106), od kojih nijedna nije pronađena u korpusu *Bugovih* pričaonica. Nisu pronađeni ni drugi primjeri pa se može zaključiti da pridjevne osnove nisu plodne pri nastanku pridjevnih računalnih naziva.

Brojevna osnova u prvome dijelu

Mihaljević navodi sljedeće primjere: *jednobitni*, *jednobajtni*, *jednociklusni*, *jednočipni*, *jednoprolazni*, *jednorazinski*, *dvorječni* i *osmobitni* (Mihaljević 1990: 107). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su samo *jednobitni*, *jednoprolazni* i *osmobitni* slabe čestoće (tek po jedna-dvije pojavnice).

Pronađeni su i sljedeći standardnojezični nazivi:

- *dvojezgreni*
- *dvopinski*
- *jednojezgreni*
- *jednoprocesorski*
- *osmojezgreni*

Najviše pojavnica ima *dvojezgreni* (nešto više od dvije tisuće), a najmanje *jednoprocesorski* (samo pet). S obzirom na pronađene primjere, brojevne se osnove mogu smatrati donekle plodnima pri nastanku pridjevnih računalnih naziva.

Priložna osnova u prvome dijelu

Mihaljević pronalazi velik broj pridjevnih složenica nastalih od priložnih osnova: *višeadresni*, *višekodni*, *višeprocesorski*, *višeprogramski*, *višerazdjelni*, *višerazinski* i *višezadaćni* (Mihaljević 1990: 107). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *višeprocesorski* (s manje od 20 pojavnica) i *višezadaćni* (sa samo jednom pojavnicom).

Pronađene su i sljedeće standardnojezične potvrde:

- *višefunkcijski* (od engl. *multi-function*)
- *višejezgreni* (od engl. *multi-core*)
- *višeklijentski* (od engl. *multi-client*)
- *višekorisnički* (od engl. *multi-user*)
- *višemonitorski*
- *višenamjenski*
- *višeplatformski* (od engl. *multi-platform* ili *cross-platform*)

Najviše pojavnica (dvjestotinjak) ima pridjev *višejezgreni*, dok ih ostale složenice imaju mnogo manje, između tri i četrdesetak. Osnova *više-* može se smatrati relativno plodnom, a vidljivo je da u većini primjera zamjenjuje englesku osnovu *multi-*.

Ukupan broj potvrda prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navodi Mihaljević⁵¹:

46. tablica: Pregled broja pridjevnih složenica po osnovi

Osnova	Broj potvrda (<i>std.</i>)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)
<i>više-</i>	7	7
<i>dvo-</i>	2	1
<i>jedno-</i>	2	6
<i>osmo-</i>	1	1
Ostale osnove	/	3
Ukupno	12	18

Sve su pronađene potvrde standardnojezični nazivi pa se može zaključiti da pri prefiksoidizaciji u korpusu *Bugovih* pričaonica postoji težnja nastanka isključivo standardnojezičnih naziva. Najviše potvrda ima osnova *više-*, dok ih ostale imaju tek po jednu-dvije.

Velik broj primjera koje navodi Mihaljević (1990.) nije potvrđen u korpusu, vjerojatno zbog iščezavanja zastarjelih tehnologija (npr. *jednočipni*). Pronađen je veći broj pridjevnih složenica s brojem i s priložnom osnovom *više-* u prvome dijelu, što je u skladu sa zaključkom analize Mihaljević (1990: 108).

4.3.3.6. Stapanje

Halonja navodi primjer *fajnlfantastično* (prema nazivu serijala igara *Final Fantasy*) (Halonja 2006: 81) koji nije potvrđen u korpusu *Bugovih* pričaonica. Pronađen je tek jedan primjer okazionalizma, a riječ je o nesklonjivu pridjevu u predatribucijskoj ulozi po uzoru na englesku sintaksu:

⁵¹ Halonja (2006.) ne navodi potvrde a u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđene su samo standardnojezične pridjevne složenice, pa su ostali stupci izostavljeni radi jednostavnosti prikaza.

- *Ništa to meni nije toliki problem koliko kancerogena **dabogdakrepalisvikojitokoriste** smeća sa bilo kakvim čitevima i skriptama...*

Stapanje se može smatrati neplodnim načinom nastanka pridjevnih žargonskih naziva, no valja istaknuti njegov velik potencijal u poticanju korisničke kreativnosti i postizanju humornoga učinka.

4.3.3.7. Zaključak

U korpusu je pronađeno gotovo četiristo potvrda domaće tvorbe pridjeva, a ukupan broj potvrda vidljiv je u sljedećoj tablici:

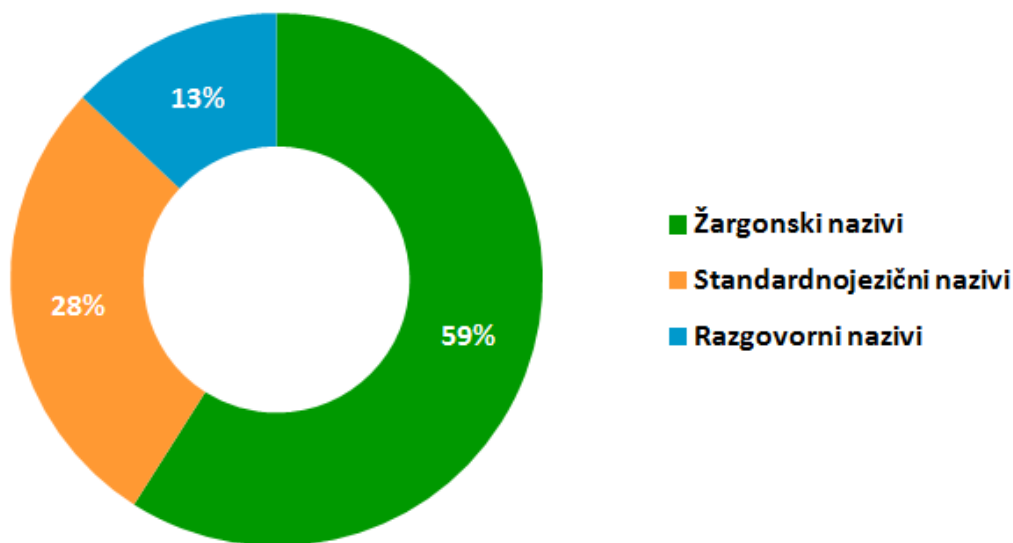
47. tablica: Ukupan broj pridjevnih potvrda po tvorbenome načinu

Tvorbeni način	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Sufiksacija	218	47	44	55	28
Prefiksacija	7	40	7	19	/
Prefiksoidizacija	/	4	/	2	/
Tvorba polusloženica	/	2	/	6	/
Slaganje	/	13	/	18	/
Stapanje	1	/	/	/	1
Ukupno	226	106	51	100	29
	383			129	

Sufiksacija se pokazala najplodnijim tvorbenim načinom, što je u skladu sa zaključcima analize iz disertacija Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.). Za ostale je tvorbene načine pronađen mnogo manji broj potvrda, osobito za prefiksoidizaciju, tvorbu domaćih polusloženica i stapanje.

Najplodnijima su se u korpusu pokazali sufiksi *-an*, *-ski*, *-ovski* i *-ni* te prefiksi *pre-* i *a-*. Donekle je plodna i tvorba slaganjem od brojevni i priložnih osnova (npr. *dvojezgreni*, *višeklijentski*).

Odnos udjela različitih kategorija pridjevskih naziva u korpusu prikazan je na sljedećoj slici:



50. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju pridjevskih potvrda

Gotovo trećinu potvrda sačinjavaju standardnojezični nazivi, što je porast u odnosu na omjere u tvorbi imenica i glagola.

Najveći broj pronađenih pridjeva pripada žargonskim nazivima, a najmanje je razgovornih naziva. Većina žargonskih potvrda pripada specifičnim područjima kao što su sklopovlje i računalne igre, dok su standardnojezični i razgovorni nazivi uglavnom ograničeni na područje općenite uporabe računala.

Dok su za sufiksaciju i prefiksaciju pronađene potvrde žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva, ostali tvorbeni načini pripadaju samo jednoj od kategorija (stapanje isključivo žargonizmima, a prefiksoidizacija, tvorba polusloženica i slaganje isključivo standardnojezičnim nazivima).

Pronađeno je mnogo više žargonskih potvrda nego što ih navodi Halonja (2006.), što ukazuje na nastanak i/ili ustaljivanje većega broja naziva u promatranome razdoblju. Pronađeni žargonizmi najčešće pripadaju područjima sklopovlja, mobilnih uređaja, računalnih igara i sl. S druge strane, broj pronađenih standardnojezičnih pridjeva tek je nešto veći od broja potvrda koje navodi Mihaljević (1990.), a i za sufiksaciju je u korpusu potvrđen veći broj naziva iz njezine analize (i to u značenju koje ona navodi) u odnosu na kategorije imenica i glagola. To

se možda može protumačiti kao naznaka da su standardnojezični računalni pridjevi donekle stabilniji od imenica i glagola.

4.3.4. Zaključak

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeno je mnogo primjera računalnih naziva koji ukazuju na izrazito plodno područje koje se odlikuje velikom razinom jezične kreativnosti.

Broj pronađenih potvrda po tvorbenome načinu za sve tri vrste riječi vidljiv je u sljedećoj tablici, uz usporedbu s brojem potvrda koje navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.). U zaglavlju svakoga tvorbenog načina naveden je ukupan broj potvrda za njega, a redci ispod njega sadržavaju podjelu potvrda po vrstama riječi unutar toga tvorbenog načina.

48. tablica: Pregled ukupnoga broja potvrda za sve vrste riječi i tvorbene načine

Tvorbeni način	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Sufiksacija	961	95	83	246	138
Imenice	353	32	21	179	25
Glagoli	390	16	18	12	85
Pridjevi	218	47	44	55	28
Prefiksacija	70	76	29	60	11
Imenice	9	27	4	37	/
Glagoli	54	9	18	4	11
Pridjevi	7	40	7	19	/
Prefiksoidizacija	5	43	1	53	/
Imenice	5	39	1	51	/
Glagoli	/	/	/	/	/
Pridjevi	/	4	/	2	/
Slaganje	/	15	/	27	/
Imenice	/	3	/	9	/
Glagoli	/	/	/	/	/

Pridjevi	/	12	/	18	/
Tvorba polusloženica	2	10	/	11	/
Imenice	2	8	/	5	/
Glagoli	/	/	/	/	/
Pridjevi	/	2	/	6	/
Složeno-sufiksacijska tvorba	10	/	/	/	/
Imenice	10	/	/	/	/
Glagoli	/	/	/	/	/
Pridjevi	/	/	/	/	/
Stapanje	8	/	/	/	3
Imenice	7	/	/	/	2
Glagoli	/	/	/	/	/
Pridjevi	1	/	/	/	1
Srastanje	1	/	/	/	2
Imenice	1	/	/	/	2
Glagoli	/	/	/	/	/
Pridjevi	/	/	/	/	/
Srašteno-sufiksacijska tvorba	6	/	/	/	/
Imenice	3	/	/	/	/
Glagoli	3	/	/	/	/
Pridjevi	/	/	/	/	/
Kraćenje	12	/	/	/	15
Imenice	12	/	/	/	14
Glagoli	/	/	/	/	1
Pridjevi	/	/	/	/	/
Imenice (ukupno)	402	109	26	281	43

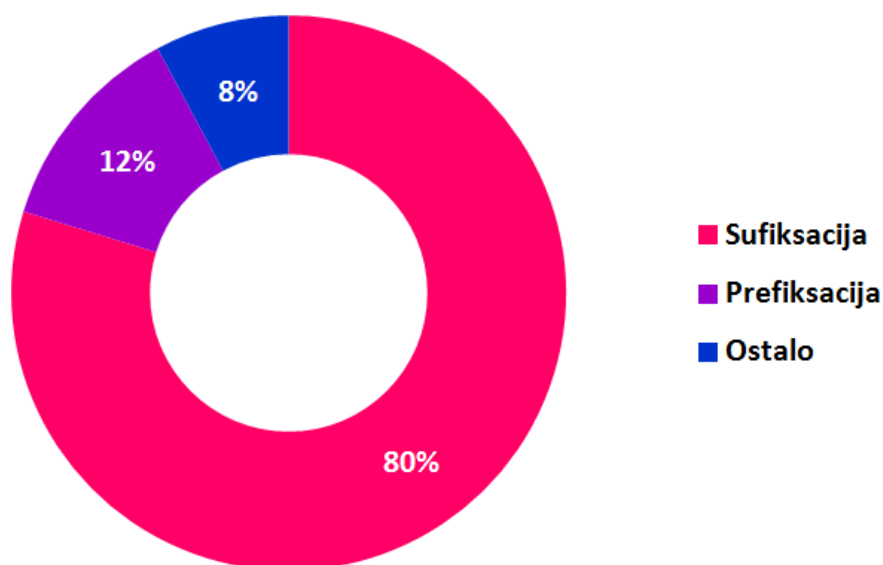
Glagoli (ukupno)	447	25	36	16	97
Pridjevi (ukupno)	226	105	51	100	29
Ukupno (sve vrste riječi)	1075	239	113	397	149
	1427			566	

Pronađeno je otprilike 2,5 puta više potvrda u odnosu na analizu Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.), iz čega se može zaključiti da je u promatranome razdoblju došlo do nastanka i/ili usvajanja velikoga broja računalnih naziva.

Ukupan broj standardnojezičnih potvrda u korpusu manji je od broja potvrda koje navodi Mihaljević (1990.). Autoričine potvrde u većini slučajeva nisu pronađene u korpusu ili nisu potvrđene u značenju koje ona navodi, čemu je dijelom uzrok iščezavanje zastarjelih tehnologija (npr. *bušač kartica*), a dijelom općenita težnja jezika *Bugovih* pričaonica ka žargonskim nazivima. Taj zaključak potvrđuje činjenica da su u korpusu potvrđeni gotovo svi primjeri koje Halonja (2006.) navodi u svojoj analizi, i to gotovo uvijek u značenju koje on navodi. Iznimke su uglavnom nazivi kojima se u međuvremenu proširio opseg značenja (npr. *flejmati* i *spammati*).

U korpusu je pronađeno sedam puta više novih žargonskih potvrda u odnosu na Halonjinu (2006.) analizu, što ukazuje na osobit porast broja žargonizama u promatranome razdoblju. To je očekivano jer je u međuvremenu došlo do ubrzanoga razvoja na području računalnih tehnologija te do porasta zanimanja za računalne igre i društvene mreže. To je dovelo ne samo do širenja naziva koji su povezani s tim područjima, što je najvidljivije po velikome broju naziva za računalne sastavnice i poteze u igrama, nego i do potrebe za imenovanjem različitih novih pojava na društvenoj razini uporabe interneta i sudjelovanja u računalnim igrama (*harrassanje*, *ragequittanje* i sl.).

Podjelu po tvorbenim načinima prikazuje sljedeća slika:

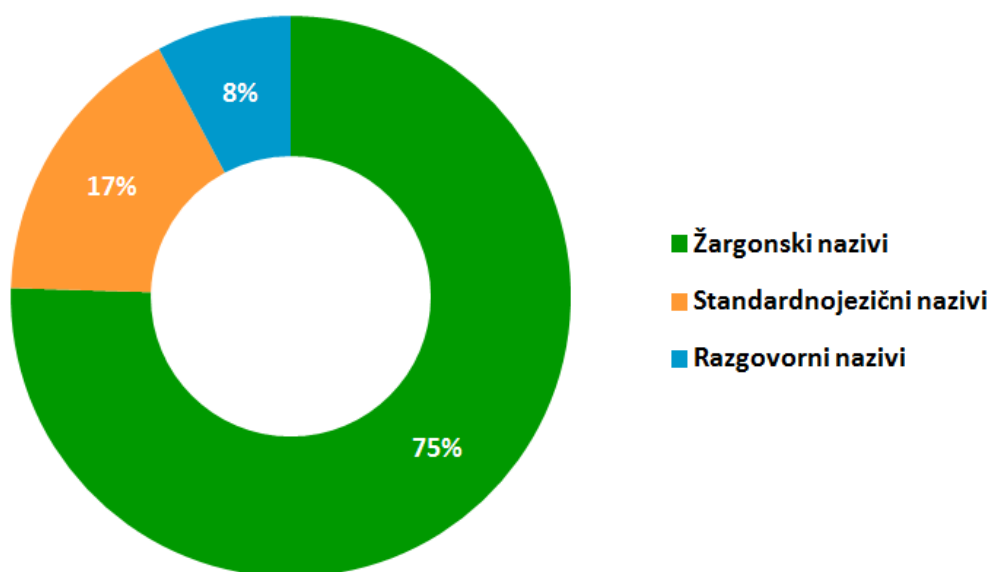


51. slika: Prikaz udjela tvorbenih načina u ukupnome broju korpusnih potvrda

Sufiksacija je zaslužna za čak četiri petine potvrda, čime se pokazala daleko najplodnijim tvorbenim načinom, a u većini je slučajeva riječ o postanku od engleske riječi ili posuđenice. Ti su zaključci u skladu s općenitim spoznajama o hrvatskome jeziku, kao i sa zaključcima iz disertacija Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.). Od ostalih se tvorbenih načina plodnom u korpusu pokazala samo prefiksacija, no u mnogo manjoj mjeri.

Valja istaknuti stapanje, srastanje i srašteno-sufiksacijsku tvorbu kao najplodnije tvorbene načine humorističnih ili sarkastičnih okazionalizama u korpusu. Iako je općenito gledano riječ o neplodnim tvorbenim načinima na području računalnoga nazivlja, pronađen je veći broj primjera igre riječi i/ili duhovitih komentara (npr. *ben-čmar-k*, *elektrobebač*, *modernfpsitis*).

Udio žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva svih triju vrsta riječi u potvrdama prikazan je na sljedećoj slici:



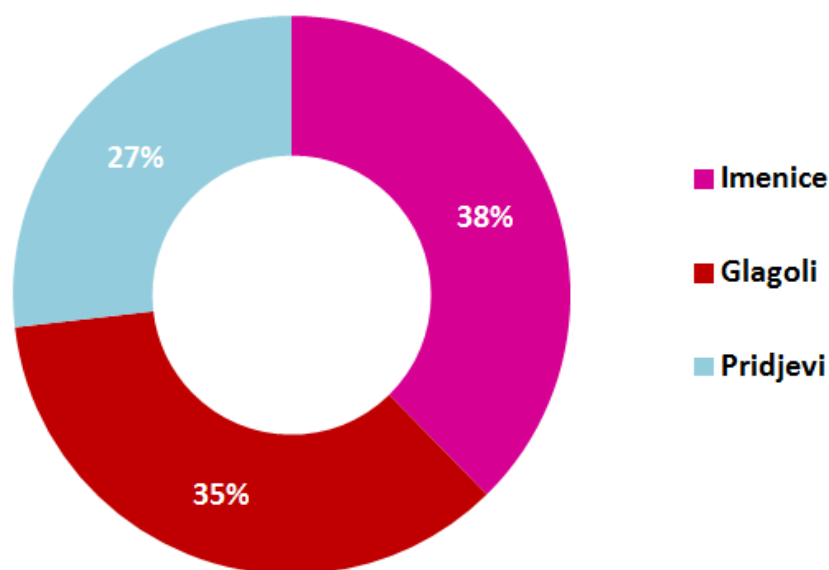
52. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju korpusnih potvrda

Tri su četvrtine svih potvrda žargonizmi, dok standardnojezični i razgovorni nazivi zajedno sačinjavaju četvrtinu pronađenih primjera. Korpus *Bugovih* pričaonica obiluje žargonskim nazivima, najvećim dijelom zbog područja računalnih igara, bavljenja sklopovljem i općenite uporabe interneta.

Žargonski nazivi u pravilu imaju više pojava u korpusu od svojih standardnojezičnih istozačnica. Jedini standardnojezični nazivi koji se često približavaju žargonizmima ujedno su ustaljeni u hrvatskim medijima i/ili u računalnoj struci (npr. *ažurirati*).

Mnogi se žargonski nazivi također odlikuju slabom čestoćom, što je uglavnom slučaj kod prilagođenica koje nisu dobro prihvaćene u korisničkoj komunikaciji (npr. *krešanje*), a tuđice u takvim slučajevima češće imaju veći broj pojava (npr. *crashanje*). Općenito gledano, oblici riječi slabijega stupnja prilagodbe hrvatskomu jeziku u pravilu imaju veću čestoću.

Udio vrsta riječi u ukupnome broju potvrda vidljiv je na sljedećoj slici:



53. slika: Prikaz udjela imenica, glagola i pridjeva u ukupnome broju korpusnih potvrda

Pronađeno je gotovo podjednako imenica i glagola, dok je pridjeva nešto manje. Iako velik dio potvrda u svim trima vrstama riječi pripada žargonizmima, različite su podjele na žargonske, standardnojezične i razgovorne nazive unutar tih kategorija.

Glagolske su potvrde tako najvećim dijelom žargonizmi, otprilike petinu imeničkih potvrda sačinjavaju standardnojezični nazivi, dok gotovo trećina pridjeva pripada standardnojezičnim nazivima.

Većina je potvrda u korpusu nastala od engleskih osnova, pri čemu su u svim vrstama riječi zamijećeni primjeri različitih stupnjeva prilagodbe tih riječi hrvatskomu jezičnom sustavu. Pronađeni su brojni primjeri kolebanja između etimološkoga i fonetiziranoga načina pisanja, kao i sinonimni parovi/nizovi različitih stupnjeva jezične prilagodbe, što odgovara dosadašnjim opažanjima o anglicizmima u hrvatskome jeziku (Nikolić-Hoyt 2005: 181).

4.4. Sintaktička analiza

Preslikavanje engleske sintakse u hrvatski jezik česta je pojava u razgovornome jeziku, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su primjeri uporabe pasiva, dativa prisnosti,

jukstapozicije (predatribucije i predapozicije) te doslovnih prijevoda i poluprijevoda engleskih riječi.

4.4.1. Preslikavanje engleske uporabe pasiva

Uporaba pasivnih konstrukcija veoma je česta u engleskome jeziku, no u hrvatskome je jeziku u nekim slučajevima bolje upotrijebiti aktiv, npr. u sintagmi *vršitelj radnje + by* (Hudeček i Mihaljević 2005: 126).

Uporabom pasiva po uzoru na engleski odlikuje se i jezik *Bugovih* pričaonica. Neki su od primjera iz korpusa:

- *Igra je zamisljena kao vojni simulator i izdasno **poduprta od** USA Army koja čak i daje svoje servere.*
- *I taj Bruto 2 se izračunava **od strane** poslodavca koji ima OIB (moja firma nema sjediste u HR)*
- ***Baziran** je na 2.6 kernelu.*
- *Jedna stvar je dogovaranje oko cijena, a druga stvar je određivanje cijena **od strane** generalnog uvoznika, i/ili **od strane** samog proizvođača...*
- *...vještačenje se prvih 6mj plaća **od strane** trgovine, a nakon toga tko izgubi spor.*
- *XP odavno nije **podržan od** proizvođača aplikacija...*

Primjeri rečenica iz prethodnih potpoglavlja analize pokazuju da korisnici *Bugovih* pričaonica u svoje objave često uključuju engleske tuđice i slijede engleske sintaktičke uzorke, a takav je slučaj i s uporabom pasiva.

Navedeni bi primjeri na hrvatskome standardnom jeziku glasili:

- *igra je poduprta od USA Army – igru podržava američka vojska*
- *Bruto 2 se izračunava od strane poslodavca – Bruto 2 izračunava poslodavac*
- *baziran je na kernelu – temelji se na kernelu*
- *određivanje cijena od strane uvoznika/proizvođača – to što cijene određuje uvoznik/proizvođač*
- *vještačenje se plaća od strane trgovine – vještačenje plaća trgovina*
- *XP nije podržan od proizvođača aplikacija – proizvođači aplikacija ne podržavaju XP*

Vidljivo je da hrvatski jezik posjeduje mogućnosti prenošenja navedenih značenja i bez pribjegavanja engleskim sintaktičkim uzorcima, pa se korisnička uporaba istih može smatrati posljedicom svjesne ili nesvjesne težnje k engleskoj sintaksi, vjerojatno potaknute medijima.

4.4.2. Prevedenice i poluprevedenice

Doslovne prevedenice (ili *kalkovi*) primjer su jezičnoga posuđivanja s primjesama leksičkoga, sintaktičkoga i semantičkoga posuđivanja pri kojemu se strani izraz zamjenjuje po načelu jedan za jedan (Međeral 2016: 4).

Dok doslovne prevedenice nastaju prijevodom obaju riječi dvočlanoga engleskoga naziva, poluprevedenice se s obzirom na strukturu mogu podijeliti na sljedeći način:

1. poluprevedenice koje zadržavaju izvorni poredak tvorbenih jedinica (npr. *meč-lopta* od engl. *match-ball*, *visoka tehnologija* od engl. *high tech(nology)*, *operativni sustav* od engl. *operating system*)
2. poluprevedenice čije tvorbene jedinice imaju obrnut poredak u odnosu na model (npr. *neto težina* od tal. *peso netto*, *banka podataka* od engl. *data bank*, *zakon linča* od engl. *lynch law*, *ljudi za kontakte* od engl. *contact-men*)
3. poluprevedenice s manjim ili većim brojem tvorbenih jedinica u odnosu na model (npr. *zračni autobus* od engl. *airbus*, *bjanko mjenica* od tal. *cambiale in bianco*)

(Turk i Pavletić 2001: 646–647).

Poluprevedenice mogu biti i prijelazni stupanj u pojavi jezičnoga posuđivanja, npr. u nizu *personalni kompjutor – osobni kompjutor – osobno računalo* vidljiv je napredak od posuđenice preko poluprevedenice i doslovne prevedenice (Turk i Pavletić 2001: 647).

Korpus *Bugovih* pričaonica obiluje primjerima žargonskih prevedenica i (osobito) poluprevedenica, što je vidljivo u sljedećim odabranim rečenicama:

- *Napisao sam sta treba ako se igra 4 player squad isključit opciju **kupovanja igrača natrag** ili podić cijenu sa 4500 na 8500.* (engl. *player buyback*)
- *Ali opet sa druge strane sad performance mode u Ps5 igrama može ic i do 100+ fps što je **velik benefit** za input lag i motion rezoluciju...* (engl. *a big benefit*)
- *Sat vremena kasnije, **moja vilica je udarala u pod.*** (engl. *my jaw was hitting the floor*)

- *Kako ce se on ponasati u laptopu ovisi o puno parametara, ali poprilično nedorećenih parametara čak i **od strane intela**. (from Intel's end)*
- *praktični walleti za **imati pri pruci** su mi mycelium ili coinomi, za android. (engl. to have at hand)*
- *Fotografije su uslikane na **auto postavkama**, iz prve (nije bilo ponavljanja da bi dobio kao neku idealnu sliku)... (engl. auto settings)*
- *Imal sam ideju da jednim majnam na nicehashu jer mi je tamo preko revoluta jednostavnije vadit lov **na mjesečnoj bazi**... (engl. on a monthly basis)*
- *Ali eto, hvala na savjetu, ako se previše budem mučila možda **podem tom rutom** jer sam vidjela te videe gdje stvarno maltene s 1 potezom srede bossa. (engl. take that route)*
- *Za **direktno skidanje** preko Web preglednika na SD karticu trebaš samo odabrati u postavkama... (engl. direct download)*
- *maloprodaja, isključivo je **retail roba** ono što bi smjelo biti... (engl. retail goods)*
- *Druge razlike su da je Asus cvrsce izrade i općenito **jedne od najbolje** vanjske izrade... (engl. one of the best)*
- *Ili, nove ploče i nisu baš nešto "**pod must**" osim bolje podrške za mem i eventualno podrška za zen2... (engl. must-have)*
- *...za ico tokene koristim drugu virtualku, ustvari kao cold sotrage jer su mi **long term investicije**. (engl. long-term investments)*
- *Naime ponuđač mi nudi hosting u hrvatskoj i pošto trebam tri stranice po registraciji domene **na godišnjoj bazi** me ispada oko 500 kn + pdv po stranici... (engl. on a yearly basis)*
- *...s time da moram namjestit da mi je moj **account** zapravo **primaran**. (engl. primary account)*
- *...**virusna baza** jako losa (skoro kao i Win. Defender). (engl. virus (signature) database)*
- *Ja igram sorcerer-warrior s **enchanted +5 mačima** koji imaju +S i +A scalling dmg s intelligence... (engl. enchanted +5 swords)*
- *MN3 je mobitel koji je zapravo bio **nedostajuća karika**. (engl. missing link)*
- *Mnogi ga ne vole zbog **siege moda**, ali meni to nije problem. (engl. siege mode)*
- ***Oruzje** je neko **two handed** sa preko 1500 wep dmg... (engl. two-handed weapon)*

- *Zadnji put sam ja na US amazonu kupio **godišnji gold** za nekih 45 dolara, nekakva akcija je bila. (yearly gold (subscription))*
- *CIS **default postavke** su sve upucene na stavljanje svega u Sandbox (engl. default settings)*
- *Pa se događa da ode nekamo na stranu i lupa random bezveze moba, a **esencijalno** mi je za damage da mi bude blizu. (engl. essential)*
- *...govori o svijetu ljudi i divova (Varla) čije zemlje napadaju misteriozni Dredgovi ali **iza horizonta lurka** nešto još mračnije. (engl. lurking over the horizon)*
- ***Versatilno**,jako udara... (engl. versatile)*
- *Nije ni njegova loša, ali nije baš **gaming orijentirana**... (engl. gaming oriented)*
- *Fali mi par stvari za optimirati opremu (CDR, Holy damage, **sekundarni affixi** na opremi), ali zadovoljan sam. (engl. secondary affix)*
- *...uglavnom se nade svega, **5 dps kompozicije** nisu nikakva rijetkost :P (engl. 5-DPS compositions)*
- ***Attack speed ograničenje (cap)** je sada podignuto tako da se mogu postizati smiješne brzine mlaćenja. (engl. attack speed cap)*
- *Sve je stvar **osobne preference**, pa kako tko voli. (engl. personal preference)*
- *...jer je također **limitiran** broj komada, nisu ih slali koliko i igara... (engl. limited)*
- ***Holy dmg increase oružje** možda bude dostupno u Season 2, ne zna se još točno što su smislili. (engl. holy dmg (damage) increase weapon(s))*

Najčešće su dvočlane potvrde poluprevedenica, a većina naziva potječe iz područja računalnih igara i uporabe računala. Korisnici nerijetko preslikavaju i višerječne engleske konstrukcije u hrvatski jezik.

Mnoge bi se poluprevedenice mogle prepraviti prema načelima normiranja tako da budu bolje uklopljene u hrvatski jezični sustav (*direktno skidanje – izravno skidanje/preuzimanje, siege mod – modus opsade, limitiran – ograničen, long-term investicije – dugoročna ulaganja, iza horizonta lurka – na obzoru vreba, two handed oružje – dvoručno oružje, versatilno – svestrano* i sl.), dok bi u nekim slučajevima to bilo teško ili nemoguće zbog razlika između hrvatskoga i engleskoga jezičnog sustava.

Tako bi *enchanted +5 mač* mogao postati *začarani mač +5* ili *začarani mač s dodatkom 5*, dok bismo sintagmu *5 DPS kompozicija* mogli prevesti kao *timski postav od 5 igrača*

specijaliziranih za brzo nanošenje štete. Sintagme koje potječu iz računalnih igara često zvuče neprirodno ili nezgrapno pri pokušaju potpunoga prevođenja na hrvatski jezik pa ne čudi da korisnici posežu za izvornikom u razgovoru o takvim temama.

4.4.3. Jukstapozicija

Predatribucija i predapozicija imenicama po uzoru na englesku sintaksu već su dulje vrijeme prisutne u hrvatskome jeziku (vidjeti Starčević 2006.), a riječ je o engleskim sintagmama u kojima ispred jedne imenice stoji nesklonjiva druga imenica ili imenska skupina u službi atributa ili apozicije (Mihaljević 2003: 86). Jukstapozicija je veoma česta engleska konstrukcija koja je ustaljena i u hrvatskim medijima, no nije svojstvo hrvatskoga jezika i trebalo bi je zamjenjivati sintagmama *imenica + imenica u genitivu* ili *posvojni pridjev + imenica* (Hudeček i Mihaljević 2005: 122).

Jukstapozicijom obiluje i korpus *Bugovih* pričaonica, a neki su od primjera iz korpusa:

- *Ne koristim **black temu** i slike na pozadini mi se konstantno vrte.* (engl. *black/dark theme*)
- *ms da želi može osporiti svaku **oem licencu** ako nije prodana **oem kanalom**...* (engl. *OEM license, OEM channel*)
- *Vidim da se mnogi kod Xiaomija žale na probleme s **proximity senzorom** kod poziv, ja s time nisam imao problema.* (engl. *proximity sensor*)
- *Bas san krenia pisat post sta mi sve vrti **dual core laptop** ali necu jer ce kolega s ryzenom na 2 web i igricom iz 91 odma dat ryzu u oglas.*
- *na **R9 2/3 seriji memorija** nema efekta, bila ona na 1500 ili 1800mhz, mh/s je isti, probao sam vise puta* (engl. *the R9 2/3 memory series*)
- *Da, problem je kupiti uredjaje sa Official ROM-om izvan Kine jer svaki reseller nabaci svoj ROM s namjerom da se prilagodi **global trzistu**...* (engl. *the global market*)
- *To znaci da je taj model veceg **ulozeno/dobivenog omjera**...* (engl. *cost-benefit ratio*)
- *Može, moj **newbie frende**, evo ti ...* (engl. *newbie friend*)
- *Slazem se za **dizajn dio**, stvarno mi je vintage hifi jedan od ljepsih primjera industrijskog dizajna ikada. :)* (engl. *the design part*)

- *Iskreno, osjećao sam daleko daleko veće zajedništvo kad smo se klali po silnim internetskim ligama, kupovima i lanovima u UT-u nego što sam ikad u WoW-u (možda i zbog tog nekog **čovjek-protiv-čovjeka segmenta**). (engl. man-versus-man aspect)*
- *Evo meni stiglo sa ebaya, super stvarčica, pokupi svu prašinu sa tipki i uskih utora u plastici, samo nemože počistiti svu prljavštinu sa **WASD tipki**... (engl. WASD keys)*
- *...boravio je u **samsonite torbi** dok ga nisam koristio, da nije na "svjezem morskom zraku"... (engl. Samsonite bag)*
- *...jer učim raditi u **Adobe programima**, jer učim raditi na sebi, razgovarati. (engl. Adobe programs)*
- *...mislím da je on cyber freak koji je sanjario dugo vremena željenu stvar i sad ju napokon ima, a i ja sam jedan od takvih koji će jednog dana upucat 50k kuna za **alienware zvijer**... (engl. an alienware beast)*

U hrvatskome bi jeziku prema prijedlogu terminoloških načela Hudeček i Mihaljević (2009.) bili prihvatljiviji sljedeći izrazi za navedene primjere:

- *black tema – crna paleta ili tamni izgled sučelja*
- *OEM licenca, OEM kanal – licenca OEM(-a), kanal OEM(-a)*
- *proximity senzor – senzor blizine/udaljenosti ili senzor za blizinu/udaljenost*
- *dual core laptop – laptop dual core, dvojezgreni laptop ili dvojezgreno prijenosno računalo*
- *R9 2/3 serija memorija – serija memorija R9 2/3 ili memorijska serija R9 2/3*
- *global tržište – globalno tržište ili svjetsko tržište*
- *uloženo/dobiveni omjer – omjer uloženo-dobiveno ili omjer uloženoga i dobivenoga*
- *newbie friend – friend newbie ili prijatelj početnik*
- *dizajn dio – dio o dizajnu ili komentar o dizajnu*
- *čovjek-protiv-čovjeka segment – aspekt borbe čovjeka protiv čovjeka*
- *WASD tipke – tipke WASD*
- *Samsonite torba – torba Samsonite*
- *Adobe programi – Adobeovi programi*
- *alienware zvijer – Alienwareovu zvijer*

Za razliku od poluprevedenica koje se u složenijim slučajevima ne mogu u potpunosti prilagoditi hrvatskomu jezičnom sustavu, vidljivo je da je jukstapoziciju u većini slučajeva lako zamijeniti domaćim inačicama bez velike razlike u duljini izraza. No, predatribucija i predapozicija po uzoru na engleski jezik veoma se često pojavljuju u hrvatskim medijima i po društvenim mrežama pa korisnicima djeluju prirodno i pristupačno, a mnogi možda nisu ni svjesni da taj poredak nije u skladu s hrvatskim jezikom.

4.4.4. Konstrukcije superlativ + ikad i sebe sama

Riječ je o engleskim sintaktičkim konstrukcijama *superlativ + ever* i *myself/yourself/himself* i sl. koji su česti u hrvatskim medijima (Hudeček i Mihaljević 2005: 124).

Navedene su pojave česte i u korpusu *Bugovih* pričaonica, a neki su od odabranih primjera:

- *Moja omiljena igra. **Najbolji** level dizajn **ikada**. Predobra prica.*
- *Ali **najjača** spika **ikad**.*
- *Ovo im je u **top 5** blizzardovih cinematica **ikada!***
- *Vjerojatno je starije od **tebe samog**, u PC svijetu.*
- *ide upozorenje o potrebi zaštite ali i čuvanja (ne davati ih besmisleno, ne znajući kome..) jer gdpr te ne može zaštititi od **tebe samog**.*
- *da 5s definitivno **najljepsi** iphone **ikad**.*
- *tamo imas dhcp options i unutra dodaj ovo 6,8.8.8.8 da ti dodijeli openwrt drugi dns, a ne **sebe samog**.*
- *Između ovoga i novoga Hitman-a (**najbolja** igra **ikad** imho), ubi me čekanje.*
- *Lol klijent je **najgori ikada** i ne cuđi me to uopce, ne vjerujem da tako treba biti.*
- *pa da hvala ti puno Puno puno **najbolja** igra **ikad** :)*
- *zdravom logikom lako dodes do zakljucka netreba ti pametniji od **tebe samog** da bi to shvatio!lp*
- *...ides inspect i vidis da **prvi put IKAD** (ukljucujuci QP) igra Doomfista...*
- *I dalje **najbolji** moderni rts **ikad** je Wargame serijal...*

Kao i u slučaju jukstapozicije, mnoge su navedene konstrukcije lako zamjenjive domaćim istoznačnicama (*najjača spika ikad – najjača spika koju sam čuo, najbolja igra ikad –*

najbolja igra koju sam igrao i sl.), no česte su u hrvatskim medijima i korisnici ih organski usvajaju, nerijetko nesvjesni da one ne odgovaraju hrvatskomu jeziku.

4.4.5. Uporaba dativa prisnosti

Ekspresivnost se na gramatičkoj razini izražava tzv. *dativom prisnosti*, tj. uklapanjem osobne zamjenice u dativu u rečenicu bez ikakva odnosa s predikatom ili drugih dijelova rečenice (Peti-Stantić 2001: 558). Dativ prisnosti potvrđen je i u korpusu *Bugovih* pričaonica, a neki su od odabranih primjera:

- *btw uzmi si fizika u 24 lekcije za maturu od elementa, imam ju ja i odlicna je knjiga.*
- *Software : odmah da kažem da je to software koji traži **osobno meni** mali kompromis.*
- *Pogledaj si samo do kad možeš podići Dispute.*
- *Imaš na internetu puno stranica sa replayima. Skini **si** koji i prouči koje jedinice i taktike igrači koriste i kada.*
- *skini betternet app za windowse, nemoj koristiti chrome extension jer **ti** on vrijedi samo za surfanje...*
- *Ako nisi – pročitaj **si** ukratko tezu o Tezejevom brodu, interesantno je, nije loše znati i malo razmišljati.*
- *...kao što je externi disk (obično ovi mali 2.5") koji se ujedno i napaja preko istog kabla (USB) pa **ti** on povuče struju na USB izlaze, i miš ostane gladan.*

Riječ je o relativno čestoj pojavi u korpusu *Bugovih* pričaonica, a dativ prisnosti uglavnom se upotrebljava u prijedlozima i savjetima koje korisnici upućuju jedni drugima. Za razliku od ostalih sintaktičkih odlika koje su pronađene u korpusu, dativ prisnosti nije motiviran engleskom sintaksom, nego je domaći sintaktički uzorak koji ima svrhu ekspresivnosti.

4.4.6. Zaključak

U jeziku *Bugovih* pričaonica prisutan je velik broj sintaktičkih promjena po uzoru na engleski jezik, pri čemu sve pronađene potvrde pripadaju žargonu. Česta je uporaba predatribucije i

predapozicije, pasiva u situacijama u kojima je u hrvatskome jeziku prirodni aktiv, dativa prisnosti te konstrukcije *superlativ + ikad* i *sebe sama*.

Najizraženija je promjena na području sintakse pojava prevedenica i poluprevedenica, a u *Bugovim* se pričaonicama može pronaći izrazito velik broj istih. U mnogim je slučajevima riječ o dvočlanim poluprevedenicama u kojima je jedna riječ stranoga a druga domaćega podrijetla (npr. *osobne preference, direktno skidanje*), a pronađeni su i primjeri složenijih sintagma od kojih mnoge nije moguće u potpunosti prilagoditi hrvatskomu jeziku (npr. *holy dmg increase oružje*).

Valja napomenuti da korpus *Bugovih* pričaonica sadržava i primjere pravilne uporabe navedenih konstrukcija (*početne postavke, najbolja igra koju sam ikada igrao* i sl.), no analiza je usmjerena na pravopisno neprilagođene oblike kao posebnosti jezika pričaonica.

4.5. Leksička analiza

U poglavlju o teorijskim postavkama spomenuta su tri osnovna načina nastanka računalnih žargonizama i standardnojezičnih naziva: domaća tvorba, preuzimanje stranih riječi i preinaka značenja domaćih riječi (Halonja i Mihaljević 2012a: 62; Halonja i Mihaljević 2012a: 83).

Domaća je tvorba računalnih naziva obrađena u potpoglavlju s tvorbenom analizom, dok su preuzimanje stranih i terminologizacija domaćih računalnih naziva obrađeni u sklopu terminološke analize. U leksičkoj ću se analizi stoga osvrnuti samo na općenite leksičke odlike korpusa *Bugovih* pričaonica i na postanak neračunalnih žargonskih pojmova koji su u njemu pronađeni.

Osim neračunalnih žargonizama, pronađeni su i primjeri leksičkoga izražavanja ekspresivnosti značenjski obilježenim umanjenicama i uvećanicama te uporabom vulgarizama i dijalektizama.

4.5.1. Domaća tvorba neračunalnih žargonskih pojmova

Pronađen je veći broj žargonskih potvrda neračunalnih imenica, glagola i pridjeva.

4.5.1.1. Imenice

U korpusu su pronađeni sljedeći žargonizmi:

- **baukač** (od imenice *bauk*) – grozno, užasno
I to zašto...da se slučajno ne bi pojavila crtica na mobu, jer crtica je bauuuukaaač.
- **beznovčićajnost** – izostanak plaćanja za neku uslugu; pokušaj "prijevoda" pojma *besplatnost*
...naravno ne mogu ti garantirat uspjeh, ali ti mogu garantirat beznovčićajnost...tj besplatnost.
- **bokić** – bok; pozdrav
Bokić! Trebao bih preporuku za napajanje za r9 380.
- **bombonček** (od imenice *bombon*) – izraz pohvale/odobravanja; potvrđen je i pravopisno neprilagođen oblik **bonbonček**
Brutala, a grafa je bombonček. Jedina mini mana je što nisu stavili Samsung memoriju na 4GB model, ali ok je i Hynix.
- **bombončić** (od imenice *bombon*) – izraz pohvale; potvrđen je i pravopisno neprilagođen oblik **bonbončić**
Hvala tebi i Stoji na informaciji vezano za GO Launcher. Stvar je bombončić
- **bonček** – bon za nadoplatu mobilnoga uređaja
Lijepo puknem bonček u svoj smartfon, pa dok imam, trošim.
- **bratek** – brat
Mozda ti ping oscilira ili ti pak bratek udari download/upload toliki da ne mozes igrati.
- **brijica** (od glagola *brijati*) – pristup, svjetonazor
Mislim, kakvo preseravanje. Tipična fanboy brijica, bez uvrede.
- **brutalica** (od pridjeva *brutalan*) – izraz pohvale ili oduševljenja
getting old cod 4 vibes kad sam kao balavac instalirao to i skočio s priceom na onaj tanker...znači brutalica
- **cjepaćina** (od glagola *cijepati*) – tučnjava; borba s većim brojem neprijatelja u igri
ja sam sve pomalo zapostavio,ali evo kad sam ugledao naseg Sama 3 na akciji, odmah se skida. sutra cjepaćina.

- **darkulja** (od engl. *dark*) – mrak, tama
Meni paše darkulja, nek opet zamrače ko u undergroundu, i to je to formula za pet mrakulja.
- **deračina** (od glagola *derati*) – više značenja: 1. gnjevno vikanje ili otpor, najčešće prema drugim igračima; 2. naplaćivanje previsokih cijena u trgovinama
1. *Kada netko uzme Bastiona odmah počne **deračina** i pljuvanje umjesto da se tim organizira oko njega i lagano dođe do pobjede.*
2. *Tak nije trebalo kupovat niti amdov mid range proc po 300usd, jer je to čista **deračina** koju ne treba podržavat*
- **drugáč** (od priloga *drugačije*) – drukčije, na drukčiji način
*...već je ionak bil jedan čovjek pre meni kaj mi je to popravljaj tak da to nem diral.Mogu nekak **drugáč** to složiti ?*
- **emač** (od engl. *emo*) – pretjerano emocionalna osoba
*Ako misliš da ćeš sa 3 klika doći do 8GHz, traži dalje, promjeni sport i prestani plakati. Baš si nekakav **emač**.*
- **fiftač** (od engl. *fifty*, pedesetica) – pedeset jedinica neke valute
*kupil sam psc, ostalo **fiftač** krznenih, ako oces za kakav skin il kaj?*
- **filmček** – film; videouradak
*Pa onda recimo **filmček** sa eksternog HDD na media player, zatim preko HDMI na telkač?*
- **frendač** – od imenice *frend* (prema engl. *friend*); prijatelj
*Probaj po nekoj knjizi rokati **frendač**.*
- **frikuša** (od imenice *frik*, prema engl. *freak*) – čudna osoba, nakaza
*Jedino mi je iritantna ona **frikuša** iz craterside supply-a, ali ionako je luda pa cak i to pase...*
- **forumček** – forum, pričaonica
*napravio sam malo **forumček** za nas,i koji će biti samo za nas,i kojeg sam napravio samo za vas...*
- **frendica** (od imenice *frend*) – prijateljica
*Kaze **frendica** njoj baterija na iphone 12 drzi po 3 dana*

- **hebačina** (od pridjeva *hebeno*; ublaženica od *jebeno*) – užitak
Još par slika DiRT-a i BF2, hebačina kod Gulf of Omana sa avionima, flakovi svuda, AA IGLA roka okolo, ali nema veze, A10 opet rade svoju magiju.
- **hvalček** – hvala
E jedino mi preostaje dobit na lotu inace nedam 7 milja svejedno hvalček..
- **infač** – informacija
Tnx za infač ;)
- **isfuravanje** (od glagola *isfuravati*) – nepotrebno dramtiziranje ili prenemaganje
Takva kurcenja, takve pro spike, isfuravanje pro skill igraca.
- **jeftinjača** (od pridjeva *jeftin*) – uređaj koji nije skup i najčešće je nekvalitetan
Nemoj štedit na matičnoj, jer ti je ona osnova za sve, ako je ona jeftinjača, mogo bi imat velikih problema
- **jeftinjak** – jeftin uređaj
Headset je Func HS-260, miš je jeftinjak od 5\$ s ebaya, al' nevjerovatno dobar, čudim se što i dalje radi bez problema...
- **kjutač** (od engl. *cute*) – slatko
ja mislim da puno curica kupuje mobitele sa androidom jer im je robotić kjutač.
- **krvavica** – žestoka borba u igri
Kakva krvavica na bazaaru sad na bug serveru – meni jedna od boljih partija u posljednje vrijeme. Nemam screenshotova, ko nije bio nek mi vjeruje na riječ :P
- **laganica** (od priloga *lagano*) – iskustvo igranja bez stresa ili poteškoća
Ak si 100Lv.iznad svega,onda normalno da je igra laganica.
- **legendarka** (od pridjeva *legendaran*) – izraz pohvale ili oduševljenja
Haha, malo i je, dao sam za nikakve pare, a bila je legendarka
- **lolček/LOLček** (od engl. pokrate *LOL, Laughing Out Loud*) – označuje smijeh
Kanal star citizen ima trenutno čak 28 viewera. Lolček
- **lolić** (od engl. pokrate *LOL, Laughing Out Loud*) – označuje smijeh; potvrđen je i oblik **LOLčić**
Ne znam zašto je tako, prije kad je bug bio 64 i bio je hc i softocre oba su bila puna, a sad, lolić.

- **lovuša** (od žargonizma *lova*) – novac
pa da si mu poslao, nigerijski princ bi ti dao da mu opereš neku lovušu koju mu je čukunbaka ostavila...
- **minigunček** (od engl. *minigun*) – vatreno oružje u igri
I da wtf je ovaj fernando box danas 200 kristala jedan box? i još ubace skinove od cassie i bucka i minigunček od ruckusa
- **mišek** – odmilica za osobu, često sarkastična
Mišek mali, tebe ionak ništ nebre zadovoljit...
- **mitrač** – mitraljez, oružje u igri
Mitrač je ok za slabije igrače i mid skill pilote, ali iskusne pilote ako im se uspijes i nakaciti na rep i pratiti njihove vozne sposobnosti :)
- **mračina** (od imenice *mrak*) – više značenja: 1. mrak, tama; 2. izraz pohvale ili oduševljenja
1. *Jedino što mi smeta je mračina i to što sve stane dok lik priča, kad se ispisuje tekst koji govori.*
2. *Otisao u Austriju po nju hehe, jeftinije a imaju na lageru. Ploča je mračina!!!*
- **nabrijavanje** (od glagola *nabrijavati*) – porast uzbuđenja ili iščekivanja
Evo ti malo snimaka mojih kao motivacija i nabrijavanje :D
- **nagradnjača** (od pridjeva *nagradni*) – nagradna igra
Odlična im je nagradnjača, bit će freaking teško biti u prvih 8, ali eto malo zdravog natjecanja za osvajanje vrijednih nagrada nikad ne škodi.
- **navlakuša** (od glagola *navući*) – prijevara; potvrđen je i oblik **navlačuša**
Je ovo je čista navlakuša, dobro pa si skužio na vrijeme, iako me čudi da si poznati brend dozvoli takve stvari.
- **nogač** – nogomet
Što napraviše od nekad najjačeg nogača u virtualnom svijetu
- **pardonček** (od imenice *pardon*) – ispričavam se
Pardonček zbog ovog.. vidio na prošloj stranici starog Phenoma i AM3+ pa eto.
- **pištač** – pištolj, oružje u igri
Meni treba pljuca koja čisti sve na medium i long a za blizinu imam onaj pištač automatski brutalni koji pegla i SMG ako teba :)

- **pištoljček** – pištolj
Eto kak se zaštititi, kao divlji John McAfee pištoljček za pojasom i nema frke.
- **polovnjača** (od pridjeva *polovan*) – pogrdan naziv za žensku osobu srednje dobi
Hillary je ko grom, makar svi misle da je stara polovnjača
- **posvuduša** (od priloga *posvuda*) – pogrdan naziv za žensku osobu koja pokušava biti zamijećena u medijima
A ti kao posvuduša, svugdi te ima a ništa pametno da kažeš.
- **problemček** – problem
Imam jedan mali problemček ... Nisam zapisao koja je žica bila gdje spojena, pa koa netko zna ...
- **rasturačina** (od glagola *rasturati*) – više značenja: 1. izraz pohvale i/ili oduševljenja; 2. pobjeda ili nadmoć u igri
1. *Prava rasturačina bit će ako AMD izbací 6-core Ryzen za \$200...*
2. *Za Air RB je truba i ne može se nositi sa Migovima i F86. Ali zato protiv tenkova rasturačina i to žešča.*
- **razbijačina** (od glagola *razbiti*) – više značenja: 1. izraz pohvale ili oduševljenja; 2. pobjeda ili nadmoć u igri
1. *Razbijačina! Zbilja genijalno! Vrhunska ideja*
2. *kada se složi dobar tim to je tada kratka razbijačina.*
- **retardnjakuša** (od pridjeva *retardiran*) – pogrdan naziv za žensku osobu
Retardnjakuša isto kao i gamespot.debilni propali portal koji kreteni prate
- **rokačina** (od glagola *rokati*) – više značenja: 1. izraz pohvale ili oduševljenja; 2. pobjeda ili nadmoć u igri
1. *Upravo napravio preorder i platio na ea storeu... Beta zagarrantirana. :) Rokačina!*
2. *Uh... meni je bio vrhunski CS:S, AK-47 i rokačina :p*
- **rokalica** (od glagola *rokati*) – izraz pohvale ili oduševljenja
Ako budu bezobrazni, onda na natrag na Pascala, flashanje FTW biosa i rokalica.
- **sisterka** (od engl. *sister*) – sestra
Bok ekipa, sisterka me zamolila da joj pogledam laptop u cijenovnom rangu od 2000kn – 3000kn.

- **skankuša** (od engl. *skank* – drolja) – pogrdan naziv za žensku osobu
Dajte SSove svojih inkvizitora, moja je skankuša sa britanskim akcentoma, "quite right indeed i say"
- **smijalica** (od glagola *smijati*) – nešto što izaziva smijeh; najčešće pejorativan naziv
hahahaha forum im je smijalica...baš ću pratiti što se događa :D
- **sposobnjača** (od pridjeva *sposoban*) – osoba koja se razumije u što
Nemojte šiznuti, nisam baš neka sposobnjača po pitanju tehnike.
- **songulja** (od engl. *song*) – pjesma
must have app za sve fanove punk mjuze.dakle free stream/download songulja omiljenih bendova(nofx,lagwagon,...)
- **sorkač** (od engl. *sorry*) – žao mi je
Nikog ja nisam uvrijedio, ak jesam sorkač.
- **spoilerčić** (od engl. *spoiler*) – otkrivanje detalja radnje nekoga filma, igre i sl. korisnicima koji ih još nisu vidjeli/igrali
LOL ja mislio neki spoilerčić mali kad ono okine mi šta će na kraju bit, danke šene
- **submašinka** (žarg.; od engl. *submachine gun*) – vrsta vatrenog oružja u igrama
Neprecizna za poludit. Zapravo, puška se zbog nepreciznosti ponaša kao submašinka.
- **supač** (žarg.; od pridjeva *super*) – izraz pohvale ili odobravanja
SMS uvijek stiže samo na tvoj broj i to mi je supač
- **šalteruša** (od imenice *šalter*) – osoba koja radi za šalterom
...moguć problem npr s aktivaciom tj ako osoba želi evotv kanale, kako aktivirati, jer to ne može 'šalteruša' u pošti...
- **šrotek** (od pridjeva *šrot*) – nekvalitetan uređaj
Preporuka ssd-a nesto best buy da ipak nije zadnji šrotek od 300 gb do 525gb
- **tauzenka** (od njem. *tausend*) – tisuću jedinica neke valute
a niš onda.... do 18k se rastegnem al još tauzenka za kućište mi previše
- **televizorček** – televizor
Za tu lovu kao TV to je ok izbor, dakle 32/1080p LCD TV ali ja nisam siguran kakav LCD panel koristi taj televizorček.
- **telkač** – televizor
Taj telkač je zadnjih 8 godina upaljen barem 12 sati dnevno i dalje radi ko puška.

- **tenksač** (od *tenks*, prema engl. *thanks*) – hvala
*Pumpam dex i vit od početka, samo trebam resist malo bolje proučit. **Tenksač** Tig!*
- **thnxić** (od engl. *thanks*) – hvala
*Ima li tko da mu se i ovo događa? **Thnxić!***
- **topovnjača** (od pridjeva *topovski*) – izraz pohvale ili oduševljenja
*Što reći. Bolesnjara od konfice samo takva, **topovnjača**.*
- **tricolorka** (od engl. *tricolor*) – trobojna nogometna lopta
*vidim da ce se moci kupit i klasik lopte... jel ima tko kakvu listu. Da barem bude stara **tricolorka***
- **Trumpek** – pogrdan naziv za bivšega američkog predsjednika Trumpa
Da je jedan byte prešao kineski zid ne bi li i to trumpek-ujko objavio na sva zvona i twitu.. (s kojih je izbačen, samo kao prepoznatljiv lik-trumpek, možemo ga zvati i biden..).
- **turbač** (od pridjeva *turbo*) – izraz oduševljenja
***Turbač** ! edit: morao sam ... skuzit ce oni koji su sinoc gledali mucke XD*
- **tutlek** – glupa i/ili nespretna osoba
Ma gle nisam tutlek, znam kako se disableaju startupp aplikacije, pogtovo Cortana i ostali MS bloatware.
- **vibrić** – vibrator (seksualno pomagalo)
*Ništa, trčim do ladice, vadim **vibrić**, palim, ne radi baterija, mjenjam ju...*
- **vrištalice** (od glagola *vrištati*) – nešto što izaziva smijeh ili oduševljenje
*evo vezano za sve probleme uz bf dice je odlučio poklonit double xp weekend i scope za m1911 pištolj. hahaha **vrištalice**.*

Ukupno je pronađeno 78 potvrda. Većina je pronađenih imenica nastala od domaćih osnova, a u popis su uključene i potvrde koje su nastale tvorbom imeničkim nastavcima, no nisu imenice (*bokić, drugač, hvalček, supać, tenksač* i sl.).

Mnoge riječi imaju slabu čestocu, npr. *baukač, emać, kjutač* i *turbač* imaju samo po jednu korpusnu pojavnicu ili dvije. Isto vrijedi i za okazionalizam *beznovčičajnost* koji ima humorističan prizvuk i dobar je primjer korisničke kreativnosti.

Žargonizmi *mitrač* i *pištač* zastupljeni su u korpusu kao oružje u igrama, no pripadaju skupini neračunalnih imenica jer je riječ o općim nazivima. Isti je slučaj s *nogačem*, koji se u korpusu nalazi zbog čestih rasprava o serijalu nogometnih igara *FIFA*.

Mnoge riječi označuju pozitivno ili negativno vrednovanje (*baukač*, *brutalica*, *kjutač*, *legendarka*, *mračina*, *rokalica*, *topovnjača* i sl.), tučnjavu ili pobjedu u igri (*cjepačina*, *krvavica*, *rasturačina*, *razbijačina*), osobe (*bratek*, *frendica*, *mišek*, *tutlek* i sl.) te pozdrave ili usklrike (*bokić*, *hvalček*, *lolić*, *sorkač* i sl.).

Neke riječi imaju snažan negativan prizvuk (npr. *frikuša*, *retardnjakuša*, *skankuša*).

4.5.1.2. Glagoli

Pronađeni su sljedeći primjeri neračunalnih žargonskih glagola:

- ***hajpati (se)*** (od engl. *hype*) – više značenja: 1. prekomjerno hvaliti neki proizvod; 2. osjećati ushit zbog nečega; potvrđeni su i oblici slabe čestoće ***hypeati*** i ***hypati***
 1. *Zasad hajpaju igru preko marketinga ali kad dodu recenzije bit ce to puno drugacija priča.*
 2. *Nemojte se previše hajpati i veseliti da ne ostanete na kraju razočarani jer što zbilja za njih znači high?*
- ***isfejkati*** (od glagola *fejkati*, prema engl. *to fake* – hiniti, glumiti) – krivotvoriti podatke ili funkcionalnost
Prvo kompletno isfejkaju specifikacije 970 serije, konstantno su lagali da im arhitektura ima async...
- ***iskemijati*** (od glagola *kemijati*) – postići nešto što u pravilu nije izravno dostupno u nekom sustavu
"Nažalost nema hrvatskog za glasovnu navigaciju ali da se iskemijat..."
- ***iskeširati*** (od glagola *keširati*) – platiti veliku količinu novca za neki proizvod ili uslugu
Iskeširat 1600kn za mob bez garancije je meni bezveze...
- ***izignorirati*** (od glagola *ignorirati*) – zanemariti neki sadržaj ili korisnika
Čmizdriš cijelo vrijeme kako je smeće i sad kad su te uglavnom izignorirali...

- **izdominirati** (od glagola *dominirati*) – uvjerljivo i dojmljivo poraziti protivnike u igri
Mislim da je većina ekipe koja je ostala otišla predaleko i da neće više bit toliko jednostavno izdominirat mapu.
- **nabrijati** (od glagola *brijati*) – poboljšati izvedbu računala, moć lika u igri i sl.
Nabrijao sam si lika za double jump + jaka maceta...
- **nabubati** (od glagola *bubati*) – više značenja: 1. povećati razinu i/ili vještine lika u igri; 2. ubaciti veliku količinu sadržaja, npr. u datoteku
1. *...kad su x5 eventi olako nabubaš posadu do 2-3 skila.*
2. *U Skydrive folder nabubaj muziku i u tom programu se povezi sa Skydrivom..*
- **nadjebati** (od glagola *jebati*) – nadmašiti kvalitetom i/ili izvedbom
Igra je vizualno nadjebala sve dosadašnje fife, za pes da ne pričam...
- **nadrobiti** (od glagola *drobiti*) – napričati mnogo gluposti
Ja pricam o sadržaju i svemu kaj su nadrobili da je u igri.
- **nadroksati se** (od imenice *droga*) – nadrogirati se
Ja se vraćam u petak pa se možemo skupa nadroksati priko vikenda ako imaš volje...
- **nafurati** (od glagola *furati*) – povećati razinu ili brzinu rada nekog uređaja ili računalne sastavnice
Pa ono za overclock su banana, ja sam svoju uspio nafurati do nekih 1150 najviše...
- **nahajpati (se)** (od engl. *hype* – promotivne izjave, najčešće pretjerane) – više značenja: 1. osjećati ushit zbog neke razvikane tehnologije, igre i sl.; 2. objavljivati sadržaje koji navode korisnike da osjete ushit zbog nekoga proizvoda; potvrđeni su i manje česti oblici **nahypeati** i **nahypati**
1. *E, onda ćemo se usrat u gaće, nahajpat za godinu dana unaprijed, i opet pogaziti riječ da više NIKAD ne uzimamo preorder od DICE-a i EA...*
2. *Još ćete me nahajpat pa ću kupiti igru...*
- **nahebat** (od glagola *hebat* – ublaženica od *jebati*) – upasti u probleme; potvrđen je i oblik **nayebati**
Mene brine taj EIP-1559 i to što će majneri nahebat...
- **nakrkati** (od glagola *krkati*) – napuniti (često neželjenim) sadržajem
Previše sam skeptican prema preprodavacima i tome sto oni nakrkaju aplikacija na mob...

- **napimpati** (od engl. *pimped-out* – bogato ukrašen) – povećati izvedbu računalne sastavnice ili statistike lika u igri
*još će ga nakon updatea još malo **napimpati** tako da ne sumnjam da ćeš se zabavljati s njim.*
- **natrabunjati** (od glagola *trabunjati*) – napričati mnogo gluposti
Ispičavam se ako sam nešto nejasno napisao i natrabunjao.
- **natamburati** (od glagola *tamburati* – tući) – pobijediti druge igrače u borbi
Nemojte da si refresham čitove pa vas obojicu natamburam i na normal i na HC modu, pa bu mir.
- **odhebati** (od glagola *hebati*, ublaženica za *jebati*) – otjerati, odbaciti
*Možda vas sve žele **odhebati** sa servera?*
- **porokati** (od glagola *rokati*) – pobiti više neprijatelja u igri
*Gdje god probamo netko nas dočeka i **porokaju** nas k'o budale.*
- **raskomadati** (od glagola *komadati*) – nadmoćno poraziti u igri
*Kod GW Tiger-a je druga priča, on bilo čime ako gađa iz svog 210mm "Mors(e)ra" bez yebemti može i tier 10 tenkove **raskomadat**.*
- **rastrgati** (od glagola *trgati*) – nadmoćno poraziti
*Evo konfa koja bi onu gornju **rastrgala** na komadiće, igrala se s njima, i pojela ih s majonezom...*
- **razderati** (od glagola *derati*) – uništiti, nadmoćno poraziti
*Zadnja tri matcha je NiP doslovce **razderao**.*
- **razjebati** (od glagola *jebati*) – poremetiti, uništiti; potvrđeni su i oblici **razyebati**, **razhebati** i **razjeđati**
*Klinci i youtuberi nam **razjebavaju** igru na godisnjoj bazi jer ne mogu shvatit da sporiji gameplay jednako bolji gameplay.*
- **razmontirati** (od glagola *montirati*) – nadmoćno poraziti u igri
*Sa amerima protiv njemaca, njemci nas **razmontirali**.*
- **rokati** – pobjeđivati u igri
*Pravom igraču ne treba gold da grindu wn8 može i obicnom **rokat** ako zna igrat...*
- **suckati** (od engl. *to suck*) – biti loš/nekvalitetan; potvrđeni su i oblici **sucksati** i **suxati**
*Mislim da će open world **suckat**, jednostavno to neće bit to.*

- **ufurati (se)** (od glagola *furati*) – uživjeti se u neku igru ili tehnologiju
Radi tih nekih gluposti se nisam nikako mogao ufurat u igru, iako je istraživanje i ostalo bilo zabavno.
- **urokati** (od glagola *rokati*) – ubiti u igri
*Ne znam gdje je tu zadovoljstvo ako nekog **urokaš** s čitom, gdje ti je ponos i sportski duh.*
- **ustopati** (od engl. *to stop*) – zaustaviti
*...je li moguće **ustopati** lvl na 19 i igrati twinka ? I igrati bezkonacno :)*

Pronađeno je 40 potvrda od kojih je tek nekolicina nastala od engleskih osnova ((*na*)*hajpati*, *suckati*, *ustopati*). Glagoli nastali od engleskih riječi imaju višestruke oblike (npr. *suckati-sucksati-suxati*), što se pokazalo i za glagolske računalne nazive u tvorbenoj analizi.

Neke riječi označuju uzbuđenje ((*na*)*hajpati (se)*, *ufurati (se)*) i poboljšavanje (*nabrijati*, *nabubati*, *nafurati*, *napimpatati*), a najviše je glagola koji se odnose na pobjedu nad protivnikom ili konkurentom (*izdominirati*, *natamburati*, *raskomadati*, *rastrgati*, *razderati*, *razmontirati*).

Prisutnost više vrsta ublaženica za izvedenice od glagola *jebati* ukazuje na mjestimičnu korisničku autocenzuru.

4.5.1.3. Pridjevi

Pronađeni su sljedeći primjeri neračunalnih žargonskih pridjeva:

- **hajpan** (od engl. *hype(d)*) – više značenja: 1. koji izaziva (najčešće pretjeran) ushit; 2. ushićen zbog neke tehnologije, proizvoda i sl.; potvrđeni su i oblici **hypan** i **hypean**
1. *Sve se slazem sto si napisao, ali Witcher nikada ama bas nikada nisu bile **hajpane** igre, i kvaliteta ih je uvijek prodavala.*
2. *Ljudi koji vole tarkov su jako **hajpani** na cod tarkov mod.*
- **ispolishan** (od glagola *ispolishati*, prema engl. *to polish* – ulaštiti) – poboljšan u odnosu na prethodnu inačicu
*... je li to punokrvni nasljednik Radeona VII, **ispolishan** i zvjer od grafulje, ili je to mid range segment grafulja.*

- **izbediran** (od glagola *izbedirati (se)*) – više značenja: 1. pokvaren (uređaj, program i sl.); 2. depresivan
 1. ...odlična slika na sd signalu, hd signal neću ni spominjat, jer bi bila banana da je **izbedirana**.
 2. ...u diablu 2 sam nakon nekoliko puta već bio teže **izbediran** a ovdje farmam i farmam...
- **izbrijan** (od glagola *izbrijati*) – koji se odlikuje zavidnom izvedbom (najčešće računalna sastavnica)
 Vecina uvijek uzima skupe **izbrijane** maticne i onda koriste 60% stvari na njoj...
- **nabrijan** (od glagola *nabrijati (se)*) – poboljššan i performantan (računalo, program i sl.)
 Recimo, novi Ace combat (zadnje 2 slike) će biti prepun efekata i imat će **nabrijanu** grafiku...
- **nabuban** (od glagola *nabubati*) – povećan, pojačan (postavke uređaja, statistike lika u igri i sl.)
 ...možda iskljuci kakav antialiasing ako je **nabuban** na vecu brojku od 2x...
- **nadroksan** (od glagola *nadroksati (se)*) – nadrogiran
 Na prvu mi nije sjelo, vjerojatno kada sam vidio one **nadroksane** kretene koji ne znaju ni džojstik držati u ruci da igraju.
- **nafuran** (od glagola *nafurati (se)*) – više značenja: 1. jako naklonjen nekoj igri, tehnologiji i sl.; 2. umišljen
 1. Znam da ste svi **nafurani** ko male curice ali možda će i gw2 biti takav.
 2. Sad ce se neko naci pa reci vlasnici S serije ne mare za kamerom, ne slikaju se, nismo selferi i **nafurani** itd...
- **nahajpan** (od glagola *nahajpati (se)*, prema engl. *hype* – promotivne izjave, najčešće pretjerane) – više značenja: 1. uzbuđen zbog najave nove igre, tehnologije i sl.; 2. komercijalno hvaljen, često pretjerano (proizvod, tehnologija itd.)
 1. Dugo sam čekao da skinem igricu i bio sam baš **nahajpan** da je igram.
 2. Ne govorim da ti proizvodi ne valjaju, ali da su **nahajpani** preko svake mjere od strane "mocnih" jutubera, to svakako.

- **nakrkan** (od glagola *nakrkati (se)*) – natrpan neželjenim sadržajem
jbg ti receiveri su nakrkani svim i svačim, primarno im je da zadovoljavaju zvukom za filmove...
- **prejeben** (od pridjeva *jeben*) – nevjerojatan; potvrđen je i oblik **preheben**
Vjerojatno je većini vas setting prejeben, meni osobno nije ništa prenapeto.
- **prenabrijan** (od pridjeva *nabrijan*) – performantan (računalo ili sastavnica)
Da se razumijemo ne treba mi neki prenabrijani gejmerski laptop, ja svoje poslice obavljam laganini uz jutarnju kavu...
- **prenahajpan** (od pridjeva *nahajpan*, prema engl. *hype* – promotivne izjave, najčešće pretjerane) – nezasluženo hvaljen (računalna sastavnica ili igra)
Mislim da to može puno bolje i da je igra prenahajpana.
- **rushan** (od glagola *rushati*, prema engl. *to rush*) – koji se odlikuje ubrzanim razvojem, često na štetu kvalitete
Uglavnom igra je bila rushana i nevjerojatan potencijal je potracen.
- **shippan** (od engl. *to ship/shipped*) – poslan (paket ili pošiljka); potvrđen je i oblik slabije čestoće **shipan** te još rjeđi **šipan**
Sada citam mailove, i vidim da je shippan oko 01-02 po nasem vremenu, i dhl kaze da je stigao pred 2 sata u UK i da ide za Zg.
- **šrotan** (od imenice *šrot*) – nekvalitetan
Naravno da ne neka šrotna marka (Telefunken, Quadro, Vivax i slični) već nekakv Samsung, Sony, LG, Phillips, Toshiba, Panasonic.

Pronađena je 21 potvrda, a većina ih je nastala od domaćih osnova. Iznimke su *(na)hajpan* i *prenahajpan* koji se odlikuju oblicima različitih stupnjeva jezične prilagodbe.

Pronađeni su i pridjevi koji označuju poboljšanja (*ispolishan, izbrijan, (pre)nabrijan, nabuban*) ili pogoršanja (*izbediran, nakrkan, rushan, šrotan*) u izvedbi postupka i/ili radu uređaja.

4.5.2. Izražavanje ekspresivnosti umanjenicama i uvećanicama

Na leksičkoj se razini ekspresivnost može izraziti različitim vrstama značenjski obilježenih riječi kao što su umanjenice (npr. *sobičica, knjižuljak, sunašce*) (Peti-Stantić 2001: 562–563) i

uvećanice (npr. *doktorčina*, *esejčina*) (Babić 1996: 14–15). Kao što je vidljivo iz pojmovnika u *Tvorbenoj analizi*, u korpusu *Bugovih* pričaonica prisutan je relativno velik broj umanjenica i uvećanica, a njihovu ekspresivnost u neračunalnome kontekstu oprimjeruju sljedeće rečenice:

- *...u timu dobili takve **kretenčine**, xin mu stilao XP na početku junglanja i poslije strašno fidaio.*
- *Ma ok je. Naigrati ćeš se na njemu **djetešce** moje...*
- *cekam neko **pilence** da zaigra :D cekam vas na serveru :D*
- *Igra je prepuna **kretenčina**, igrali s feederima...koji čak ni ablitie ne koriste.*
- *dodem do prvog i **kurčina** – ne mogu pucati na njih, ne znam zašto, i počelo mi žestoko štekati, odjednom sam pao mrtav.*
- *Ma vraga, odera sam ih ka male **mačiće** ahahaha*
- *I oni njihovi mali **kurčići**. Da odem tamo bio bih porno zvijezda!*
- *uopće nisam naletio na onu bakutu s violinama od koje možeš dobiti blackhawk **pištoljčinu** pa mi je to u drugom prohodu bilo skroz novo*

Umanjenicama se korisnici služe za postizanje pejorativnoga učinka i vrijeđanje, dok su uvećanice često uvredljivi vulgarizmi, iako u nekim slučajevima izražavaju divljenje (npr. *pištoljčina*). Većina umanjenica u korpusu ima neutralan prizvuk (*pištoljčić* uglavnom znači samo "malen pištolj" i sl.), dok su uvećanice rijetko lišene ekspresivnosti.

4.5.3. Vulgarizmi i dijalektizmi

Uporaba vulgarizama i dijalektizama jedno je od obilježja jezika internetskih pričaonica (Kovačević i Halonja 2001: 491), a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je velik broj potvrda i jednih i drugih. Neki su od odabranih primjera:

- *Da si airburst **faggot noob** na deset kvadrata, eto šta. Jutro i tebi*
- *AMD je zeznuo AM4 socket, procesor nije dobro osiguran u ležištu i napravi se **shit**.*
- *haha igram sa tipkovnicom i **viruj** mi dobro bi se ti namučio sa **menom** tako da ako oćeš da bacimo pošalji u inbox poruku*
- *a u cemu točno uzivas? meni je igra **dopizdila** jako brzo.*

- **J*** ti** i DX 11. ak ti sa svojom konfom pokreneš u D X 10 neku igru na 1920* xxx sve do kraja onda možeš govorit o DX 11.
- Da vam budem iskren strah me cim vidim ekipu **kak** ovo igra pred televizorom na controllerima.
- Po meni ili IPTV lista radi bez greške ili ne radi. Sve ostalo je **jebanje** i za to nemam volje.
- **Tija** bi i ja napisat jedan post na ovu temu, koja je sad preimenovana.
- više nema onog pol minutnog čekanja dok se ne izprovjeravaju dlc-i, mrežne veze, **ku*ci** – palci.
- Jučer za Prvi Maj je bila 21 godišnjica Morrowinda **jbte** jesam star XD
- Btw ako budeš imao 2000 kolacica onda si **jebač** , a ako budeš imao 1000 onda si **noob** :DD /troll
- I na kraju on **popi*di** i ide ga ubit, ovaj uključi ulti i fortify i exausta ga i samo ga pokosi...
- **Vidit** ćemo šta će i kako biti. Ništa još nije odlučeno. Moram **vidit** kako dišu moji **jebači**.
- Uzmeš snajper i ubiješ lika koji ti puca po bazi, ili aa i ubiješ heli...a ne ko **pičić** spawn u avion u zraku
- I danas žalim novaca koje sam dao za BF4... mogao sam se **oblokati ko čovjek** i za 2 dana zaboraviti na te novce.
- Uvalili su u igru tonu gage, featuresa, **pIzdarija** i monada, a nisu se sjetili zabit dva kolca u onu rijeku da mozes vidit vodostaj! Tako nebi utopio 3 tenka pokusavajući flenkati kamping **feggote!**
- Sad imam 100 vrsti lukova i strijela i sve su za **kurac**...
- Danas ima toliko besplatnog softvera da je moguće sastavit **sasvin** funkcionalno računalo zasnovano na tom softveru.
- Ta glossy crna plastika je **kurac** od ofce, ja je izgrebao kad sam prvi puta probao ocistiti plejku...
- **Jebote**, valjda bi normalniju raspravu imao s nekim zadržim ravnozemljašem nego s tobom. Katastrofa
- Završim tu, krećem sljedeću, vidim Fnatic u imenu, tim brutala, reko **jebote sam ježa**, kad vidim ime tima – Let Me Win. Aha, **jebem ti sve po spisku, seljačino**.

- ...kvaliteta teksta na externom monitoru (imam 24" 1440p monitor)je **sranje**...
- mene više **hebe** to što se NV ne prenosi u drugi act,nego gdje bum tukao kakav elite pack :)
- ...nesto najblize dosadasnjim 5" redmijima sto sam **imo** plus kapacitativne tipke ima..
Al brale 350e
- Tebi kao krivo kad ti kažu da si **fucker**? :D
- 1440p 120/144 hz je **holy shit** za igranje odlican eye candy i fluidno u **3pm** neka se **rade** na to fokusiraju.
- a **di** su novi COD, Medal of Honor, Need for Speed, Battlefield(malo vjerovatno) Fifa, Pes itd...
- Nek **svak** radi sa svojom **lovom šta oće**.
- Igra je **sranje, shit i scheisse**.
- Nije EA ništa kriv, kriv sam ja **debil kaj to smeće** igram i skraćujem si život.
- Općenito, razina **čiteraja** je porasla s krajem životnog ciklusa ovog **smeća** za bar 200%.
- **zakaj** me to sve mori?
- ...i to bez ikakvih **tvikeva,gej skvada,bez hdr-a,itd.** i sa procesorom starim 10 godina...baš sam im tu razbio **pičiće**...
- .. **ža** mi je **šta** trenutno **nisan** u mogućnosti da kupim i **šta** sam FOMO-a na 52, 45 itd...
- Da napomenem, volim se igrati u postavkama a **ajmo reć** da ću **naučit** i u PS-u **izvlačit** slike iz .raw
- doduše da si i na e8400 stavio SSD doživio bi **holy shit** moment
- znam..**ee sta** da kazem igračić?hahaha..onako **pederski**.
- Ono kad sam pomislio da me ubio i već **pi.zdim** i onda vidim da samo kao jedan drugog.
- Sad me **šupak** dobio u finalu ovog kupa aktualnog.
- A ti **kmečaj** i dalje **klinjo**, samo nemoj **doć** tu **kenjat** na forum kad te skripta i dda krenu **jebavat u mozak**. Jer prvi ću te podsjeti na hvlospjeve ove **debilane** od skriptašenja u fajfi.

- *inače ne kužim kaj ljudi rade dramu oko toga, jebote pa nebu ti pimpek otpal ako napraviš fb account...*
- *trenutno nemam kaj radit nego vrtit jednu te istu misiju*
- *Da li da ulažem ili ne, jer mi se ne da drkat s mogućnošću da popušim na kraju :)*

U korisničkim su objavama česte domaće i strane psovke te blago uvredljive riječi (*sranje, shit, jebote, pederski, noob, kurac, smeće* i sl.), kao i dijalektna obojenost (*kaj, kak, nisan, di, ajmo reć, brale* i sl.).

Potvrđeni su i brojni slučajevi autocenzure korisnika ubacivanjem različitih znakova u proste riječi (npr. *j****). Ista je pojava uočena i na pravopisnoj razini u vidu uporabe engleskih grafema.

Autori objava s autocenzuriranim sadržajem s jedne se strane žele služiti ekspresivnim riječima radi postizanja određenoga dojma, ali s druge strane ne žele uvrijediti druge korisnike i/ili biti prijavljeni/izbačeni zbog neprihvatljivoga ponašanja. Mnoge današnje pričaonice imaju i ugrađeno filtriranje korisničkih poruka prije objave i neće dopustiti objavu sadržaja koji ne prolaze provjeru. *Bugove* pričaonice nemaju takvo filtriranje sadržaja pa je moguće da korisnici koji prakticiraju autocenzuru jednostavno ne žele uvrijediti druge ili su naviknuti ublažavati svoje poruke nakon uporabe drugih pričaonica koje svoj sadržaj filtriraju.

4.5.4. Zaključak

Leksička se razina jezika *Bugovih* pričaonica odlikuje brojnim žargonizmima, dijalektizmima i vulgarizmima.

Pronađeno je 139 potvrda neračunalnih žargonizama, od kojih imenice sačinjavaju 56 %, glagoli 29 %, a pridjevi 15 % ukupnoga broja potvrda. Broj neračunalnih žargonizama u korpusu mnogo je manji od broja računalnih žargonizama, što je i očekivano za korpus računalnih pričaonica.

Pronađen je i velik broj pojavnica umanjenica i uvećanica, pri čemu najčešće uvećanice uvredljive prirode (npr. *kretenčina*).

Korpus obiluje različitim vulgarizmima i psovka, kako na hrvatskome, tako i na engleskome jeziku. Također je zabilježena autocenzura korisničkih objava u vidu dodavanja različitih znakova (točke, zvjezdice, uskličnika) u proste riječi.

5. Terminološka analiza korpusa

Terminologija ili nazivlje određuje se kao "sustav naziva koji se upotrebljavaju u određenome znanstvenom, tehničkom ili umjetničkom području" (Hudeček i Mihaljević 2012: 11).

Postanak računalnih naziva domaćom tvorbom obrađen je u potpoglavlju posvećenome tvorbenoj analizi, pa će tek manji dio ovoga poglavlja biti posvećen posuđenicama. Poglavlje će se zato usmjeriti na ostale načine postanka računalnih naziva: preuzimanje stranih riječi bez prilagodbe, preuzimanje i domaću tvorbu pokrata, terminologizaciju i reterminologizaciju te postanak višečlanih naziva.

Ovo poglavlje također obrađuje semantičke odnose računalnoga nazivlja i žargona u korpusu *Bugovih* pričaonica.

5.1. Postanak računalnoga nazivlja i žargona

U potpoglavlju o tvorbenoj analizi utvrđeno je da je sufiksacija najčešći tvorbeni način pri domaćoj tvorbi računalnih naziva.

Osim domaćom tvorbom, nazivi u hrvatskome jeziku mogu nastati i preuzimanjem iz stranoga (najčešće engleskog) jezika, prihvaćanjem internacionalizama, terminologizacijom, reterminologizacijom i spajanjem domaćih riječi u višečlane nazive (Mihaljević 1993: 15–16). Potvrde za internacionalizme i dio potvrda (re)terminologizacije pronašla sam pretragom po tvorbenim sufiksima u Sketch Engineu (kao što je bio slučaj i u potpoglavlju o tvorbenoj analizi), dok sam potvrde za višečlane nazive i preuzimanje engleskih riječi bez prilagodbe tražila preko sučelja *N-Grams* i *Keywords*. Većina kategorija također sadržava nazive koji su pronađeni usputnim pregledavanjem korpusa.

5.1.1. Preuzimanje stranih (engleskih) naziva

Najčešće se preuzimaju nazivi iz engleskoga jezika, pri čemu postoje tri vrste preuzimanja:

1. bez prilagodbe (riječi stranoga jezika zadržavaju izvorni pravopis)
2. s prilagodbom, čime nastaju posuđenice (tuđice i prilagođenice) i

3. pokrate⁵²

(Halonja 2006: 74–75).

Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) navode primjere svih triju kategorija, a istu podjelu slijedim i u svojoj analizi.

5.1.1.1. Preuzimanje bez prilagodbe

Preuzimanje gotovih naziva iz stranoga (najčešće engleskoga) jezika čest je način nastanka hrvatskih računalnih žargonizama jer je za mnoge engleske nazive teško odmah pronaći odgovarajući domaći pojam (Halonja 2006: 75).

Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) navode primjere imenica i pridjeva preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronašla sam potvrde za iste te kategorije. Valja napomenuti da u hrvatskome jeziku nema primjera glagola preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe jer glagoli moraju proći barem primarnu morfološku prilagodbu dodatkom sufiksa.

Imenice

Mihaljević navodi velik broj potvrda: *back up, byte, batch, buffer, bus, cartridge, chip, clipping, clock, compact, computer crime, copy, cursor, daisy wheel, data bus, debugger, data designer, disassembler, disc, disc drive, disk unit, display, file, flag, floppy disk, front loader, hacker, hacking, hardware, interface, interleaving, joystick, lifeware, loader, microdrive, off-line, on-line, orgware, pixel, scanner, spreadsheet, teletex, text editor, time sharing, videotex, view data, word processor* i *wafer* (Mihaljević 1990: 22).

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi nazivi osim *computer crime, daisy wheel, data bus, data designer, disk unit, lifeware, time sharing, videotex, view data* i *wafer*. Najveću čestoću imaju *file* (s više od 30 000 pojavnica), *clock* (s više od 11 000 pojavnica), *hardware* (s više od 10 000 pojavnica), *display* (s 9 500 pojavnica) i *pixel* (s više od 8 000 pojavnica), a

⁵² U starijoj se literaturi ovaj način postanka riječi naziva *tvorba kratica* ili *tvorba skraćenica* (pa ih i Halonja navodi kao *kratice*), no prema novijoj se podjeli tvorbenih načina naziva *tvorba pokrata* (vidjeti Mihaljević, Hudeček i Jozić 2023.).

najmanje *microdrive* sa samo jednom pojavnicom. Razdvojeni oblik *back up* koji navodi Mihaljević (1990.) ima nešto manje od 600 pojavnica, dok ih spojeni oblik *backup* ima više od 15 000.

Halonja pronalazi primjere *chat, chipset, driver, file, folder, link, mail, manual, post, tutorial i user* (Halonja 2006: 75), od kojih su svi potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica i to u značenjima koja navodi Halonja. Najveću čestocu imaju *driver* (više od 100 000 pojavnica), *link* (više od 92 000) i *post* (gotovo 56 000 pojavnica), a najmanje ih imaju *chat* (s otprilike 6 500 pojavnica) i *manual* (s nešto više od 6 000 pojavnica). Riječ je o nazivima koji su iznimno dobro usvojeni u korisničkoj komunikaciji.

Oboje autora navode naziv *file* pa će on biti isključen iz brojčanoga prikaza na kraju potpoglavlja.

U korpusu su pronađene i sljedeće žargonske potvrde imenica preuzetih izravno iz engleskoga jezika:

- **account** – korisnički račun
*Ja sam jednom uzeo igru i nakon 2mjeseca i 20 dana **account** se zaključao.*
- **achievement** – postignuće u igri (za koje igrač često dobije trofej ili značicu)
*Možeš raditi i **achievemente** za tzv. "stare raidove" tipa Icecrown Citadel, koji ti daju ne samo **achievement** nego i odlične mountove, a i dobar gear za transmog.*
- **ammo** – streljivo
*E da i reško da će ti itko baciti medkit ili **ammo** ili te reviveati ako ležiš na brdu ;)*
- **armor** – oklop (kao predmet u igri i svojstvo lika)
*BB je noob friendly jer rano dobiješ heal i imaš puno **armora** i HP-a pa ti se lakše opraštaju greške.*
- **attack** – napad (kao potez u igri i svojstvo lika)
*U 2 sam dobio onog goblina kaj je 2/4 ali dobije +3 **attack** ako neprijatelj ima 6 karata u ruci...*
- **boost** – poboljšanje izvedbe (lika u igri, računalne sastavnice i sl.)
*to su ti skinovi samo, ne daju ti nista. nije nikakav p2w, nikakav **boost** nema :)*
- **buff** – privremeno ili trajno poboljšanje vještina/izvedbe lika u igri
*...znam za 200-800%, mislio sam da ima neki novi **buff** u zadnjim ptr iteracijama :)*
- **buyback** – čin plaćanja za brže vraćanje poginuloga lika u život u računalnoj igri
DoTA 2

*Sreća je bila što su svi slušali pa i to što sam se zadnjih 15 minuta derao da čuvaju Gold za **buyback**.*

- **comment** – komentar

*To je inace top **comment**... nije ni cudo sto toliko gluposti kruži po netu*

- **content** – digitalni sadržaj (najčešće u računalnim igrama)

*...necete moci zajedno igrat arene, warplotove niti raidove, a ni open world **content**.*

- **cooldown** – vrijeme čekanja na ponovnu dostupnost napada, vještine, lika i sl. u igri
*...kada ti lik umre/ubiju te , na njemu je cooldown 1h , za vrijeme **cooldowna** mozes igrati sa drugim.*

- **damage** – šteta (kao posljedica napada u igri, ali i svojstvo lika)

*Ne trebaš mijenjati sve skillove, samo one s kojima radiš **damage**.*

- **defense** – obrana (kao zadatak u igri i svojstvo lika)

*Prvo sam izabrao Battlerage, onda Vitality (heal) te na kraju **Defense**, to me učinilo Paladinom.*

- **duel** – dvoboj, borba dvaju igrača u igri

*Jedan **duel**? Pa pogledaj sve **dule** Junka protiv Genjia ili Tracera...*

- **fail** – neuspjeh, razočaranje

*Zanimljivo, imam G1 nit ju čujem nit čujem coil whine, koji **fail** od grafe*

- **fix** – ispravak programske pogreške

*Sad cekamo **fix** toga i gledamo hoce li banirati nekoliko tisuća ljudi ili cemo se provuci nekaznjeni...*

- **gameplay** – iskustvo igranja računalne igre ili snimka prijelaza igre

*prekosutra, 10.06. će biti prikazan **gameplay** Mortal Shella, pa ćemo vidjeti o čemu se radi*

- **gaming** – igranje računalnih igara

*Pozdrav, trebao bi mi laptop do 10 000 kn svakodnevna upotreba filmovi i **gaming** tipa pub g Valorant itd.*

- **gold** – zlato (vrsta valute u igri)

*Sad imam 2710 **golda**, taman za mjesec premuma, jednom kad budem imao vremena aktivnije igrati.*

- **item** – predmet ili dio opreme u igri

*Najjači i najefikasniji **item** za jednog carryja? Refreshers Orb.*

- **key** – ključ, niz znakova kojim se otključava pristup različitim digitalnim sadržajima
Key za navedeni DLC sam prije koji mjesec uzeo preko Green Man Gaming stranice.
- **launcher** – program kojim se pokreću drugi programi
Zatim instalirate portani launcher od notea ili S5, bez previše dodatnih Samsung aplikacija...
- **like** – pozitivna ocjena nekoga sadržaja na mrežnoj stranici (objave, videouratka i sl.), najčešće simbolizirana palcem prema gore
Odličan video :D eo, ide like & sub :)
- **mirror** – više značenja: 1. disk, mrežna stranica, poslužitelj i sl. čija je svrha replicirati sadržaj dostupan drugdje; 2. partija u igri *Hearthstone* u kojoj oba igrača imaju iste ili slične karte
1. ...pa sam cijelo polje backupirao i migrirao na softRAID mirror.
2. ...imao sam svega 2-3 brawlja koji su bili relativno ravnomjerni, od toga je jedan bio mirror.
- **nerf** – smanjenje učinkovitosti nekoga napada, vještine i sl. u igri
...nerfat će onaj HP repair na 100sec (sad je bio 80 sa premiumom) – to ce biti vrlo jak nerf :(
- **newb** – početnik (najčešće u računalnoj igri)
...nadam se da nema nekih zahtjevnih requirementsa ipak sam newb :P
- **score** – rezultat (bodovi u igri, mjera izvedbe računalne sastavnice i sl.)
Proc mi je usko grlo, uporedi moj gpu score sa dvije gtx 770 i vidit ces koliko su 780 jace karte.
- **share** – dijeljenje sadržaja (između uređaja, korisnika na mreži i sl.)
Kako namjestiti share između PC-a i Laptopa(cijela particija)?
- **skill** – vještina (igrača ili lika u igri)
No, po meni, broj jedan skill potreban za ovu igru, milijama ispred svega ovoga nabrojanog je znanje mape i vještina orijentacije.
- **skin** – poseban izgled lika, oružja i sl. u igri koji ima samo dekorativnu svrhu
O mikrotransakcijama da i ne pricam, svaki tjedan novi skin za oruzje od 1000kn.
- **slot** – više značenja: 1. utor u uređaju; 2. polje za odabir lika, oklopa, oružja i sl. u igri
1. Btw meni od zadnjeg updatea Windowsa od 13.9. ne radi više SD slot.

2. Ako nebude dobro lako nekome drugome prepustim DPS **slot** i prebacim se na *Mercy*.

- **tier** – razina lika, klase, oružja, oklopa i sl. u igri s obzirom na podjelu po moći i/ili zahtjevnosti igranja
Odabereš po 2-3 champa za mid i 2-3 champa za jungle koja su trenutno god tier i igraš samo njih.
- **token** – skup podataka koji omogućuje pristup nekim digitalnim sadržajima (korisničkim računima, dodatnim sadržajima u igri i sl.)
*...prilikom takve kupnje ti se otvara stranica tvoje banke koja nema veze sa RD, gdje upisuješ privremeni broj sa **tokena**.*
- **tweak** – manja izmjena parametara izvedbe ili funkcionalnosti
*Asusov gpu **tweak** nevalja nista, prepun bugova i sl. gluposti, to odavno nitko ne koristi!*
- **wallet** – novčanik (spremnik za kriptovalute)
*Pozdrav, koji je dobar **wallet** uzet za pohranu bitcoina ?*

Navedene imenice uglavnom pripadaju području računalnih igara i općenite uporabe interneta, a većina naziva ima relativno veliku čestocu u korpusu. Najviše pojavnica imaju *gaming* (oko 43 600), *key* (oko 27 240), *account* (oko 21 900), *gold* (oko 16 800), *gameplay* (oko 16 700), *skill* (oko 14 000), *slot* (oko 13 000) i *tier* (oko 10 100), a najmanje *newb* (osamdesetak) i *buyback* (dvadeset).

Mnoge od pronađenih potvrda imaju hrvatske istoznačnice, no engleski nazivi u pravilu imaju veću čestocu. Naprimjer, naziv *account* (s gotovo 22 000 pojavnica) pojavljuje se mnogo češće od svoje standardnojezične istoznačnice *korisnički račun* (oko 270 pojavnica). S druge strane, imenice *komentar* (oko 17 600 pojavnica) i *napad* (oko 6 700 pojavnica) pojavljuju se češće od svojih engleskih istoznačnica *comment* (nešto manje od 600 pojavnica) i *attack* (oko 2 400 pojavnica). *Duel* je s nešto manje od 800 pojavnica češći od *dvoboja* (oko 300 pojavnica), a *ammo* (oko 1 200 pojavnica) od *streljiva* (dvjestotinjak pojavnica).

Sadržaj ima veći broj pojavnica od naziva *content*, no *content* je češći u kontekstu računalnih igara, dok se *sadržaj* odnosi i na druga područja (npr. televizijski sadržaj). Isto tako, *šteta* s oko 10 800 pojavnica ima veću čestocu od engleskoga naziva *damage* (oko 2 000 pojavnica), no često se pojavljuje u neračunalnome značenju (npr. *Šteta što nisam sve snimao.*), a za štetu

u računalnim igrama uglavnom se upotrebljava *damage*. Naziv *key* iznimno je dobro zastupljen (oko 27 200 pojavnica) i ima otprilike triput veću čestocu od svoje standardnojezične istoiznačnice *ključ* (oko 8 600 pojavnica).

U mnogim slučajevima za naziv iz računalnih igara ne postoji domaća istoiznačnica engleskoga naziva, npr. *buff*, *cooldown*, *nerf*.

Prisutan je i velik broj polusloženica preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe:

- *add-on*
- *anti-aliasing*
- *anti-exploit*
- *anti-malware*
- *anti-virus*
- *back-end*
- *blu-ray*
- *CD-DVD*
- *CD-key*
- *CD-R*
- *co-op*
- *CPU-Z*
- *DVB-T*
- *DVI-D*
- *e-banking*
- *e-bay*
- *e-book*
- *e-reader*
- *e-penis*; potvrđen je i oblik *e-peen*
- *e-sports*
- *front-end*
- *G-LAN*
- *GPU-Z*
- *hi-fi*

- *PCI-E*
- *PCI-I*
- *pop-up*
- *pre-alpha*
- *pre-order*
- *start-up*
- *USB-C*
- *USB-stick*
- *VGA-GPA*
- *V-sync*
- *web-shop*
- *wi-fi*

Većina se pronađenih polusloženica odnosi na različite tehnologije i vrste uređaja, dok poneki pripadaju uporabi interneta (npr. *add-on*, *pop-up*) i računalnim igrama (*co-op*, *pre-alpha*).

Najviše pojava imaju *wi-fi* (oko 4 200), *co-op* (oko 1 220) i *blu-ray* (oko 1 170), a najmanje *e-banking*, *e-penis* i *e-sports* (između 30 i 60).

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri prefiksoidizacije:

- *cyberbug*
- *cybershit*
- *cybertrash*
- *gigaflops*⁵³
- *megapixel*
- *megaserver*
- *metadata*
- *metaevent*
- *metagame*
- *petabyte*
- *petaflops*

⁵³ Osnova *-flops* zapravo potječe od engl. pokrate *FLOPS – Floating Point Operations per Second* (broj operacija s pomičnim zarezom u sekundi).

- *superpatch*
- *supersampling*
- *supertest*
- *supertester*
- *superuser*
- *teraflops*
- *terabyte*
- *videoediting*
- *videoeditor*

Većina potvrda ima mali broj pojava (npr. *metadata* i *metagame* imaju ih nešto manje od 50, *metaevent* četiri, a *petabyte* ima samo jednu). Mihaljević navodi potvrdu *kilobit* (Mihaljević 1990: 107) koja u korpusu *Bugovih* pričaonica ima pedesetak pojava. Može se zaključiti da je prefiksoidizacija relativno plodan način nastanka računalnih naziva u engleskome jeziku, no oni nisu ustaljeni u korpusu jer pripadaju uskim područjima.

Naprimjer, *cyberbug*, *cybershit* i *cybertrash* pogrdni su nazivi za računalnu igru *Cyberpunk 2077*, a *supertest* i *supertester* odnose se na modus u igri *World of Tanks*. Nazivi koji završavaju na *-byte* u korpusu su rjeđi od svojih istoznačnica koje završavaju na *-bajt*⁵⁴.

Pronađene su i sljedeće potvrde imenica nastalih kraćenjem u engleskome jeziku:

- *acc* (od engl. *account*) – korisnički račun
- *app* (od engl. *application*) – aplikacija
- *crit* (od engl. *critical hit*) – napad u igri koji nanosi daleko više štete od običnoga
- *mid* (od engl. *middle*) – srednja razina izvedbe uređaja, središnji dio mape u igri i sl.
- *nick* (od engl. *nickname*) – ime korisničkog računa u pričaonici, igri i sl.
- *njub* (od engl. *newbie*) – početnik, nevješt igrač; potvrđen je i oblik *newb*
- *pls* (od engl. *please*) – molim te; potvrđen je i oblik *plz*
- *sec* (od engl. *second*) – sekunda
- *sry* (od engl. *sorry*) – oprost
- *stat* (od engl. *statistic*) – svojstvo lika u igri

⁵⁴ Pojam *gigabyte* ima velik broj pojava u korpusu, no ne u značenju mjerne jedinice, nego kao naziv tvrtke *Gigabyte*, stoga nije uključen na popis primjera prefiksoidizacije.

- *sub* (od engl. *subscription*) – pretplata (najčešće na kanal na YouTubeu)
- *temp* (od engl. *temporary*) – naziv varijable, datoteke, mape i sl. za privremenu pohranu podataka
- *ulti* (od engl. *ultimate (attack)*) – najjači napad kojim raspolaže lik u igri

Pronađene potvrde uglavnom potječu iz područja uporabe interneta i računalnih igara te imaju relativno veliku čestoću u korpusu.

Najviše pojavnica imaju *temp* (oko 19 200), *acc* (oko 16 600) i *app* (oko 16 500), a najmanje ih imaju *ulti* (oko 770), *stat* (oko 660) i *crit* (570).

Valja napomenuti da u korpusu vjerojatno postoji mnogo više primjera od navedenih trinaest, ali nije bilo moguće sastaviti pretragu koja bi ih lako i brzo pronašla. Za pretragu sam se služila sučeljem *Wordlist Sketch Enginea*, no u ovome slučaju nije poznat nijedan dio riječi po kojemu bi se moglo filtrirati rezultate. Stoga sam pretragu suzila na riječi od 3-4 znaka, no popis rezultata sadržavao je velik broj riječi koje nisu rezultat kraćenja (npr. *igra*, *kod*, *sebe...*).

Halonja za kraćenje navodi primjere ističe *lap* (od engl. *laptop* – prijenosno računalo) i *pass* (od engl. *password* – lozinka) (Halonja 2006: 81), a u pojmovniku navodi i sljedeće dodatne primjere: *avy* (od *avatar*), *comp* (od *computer*), *floppy* (od *floppy disk*), *hard* (od *hard disk*), *komp* (od *kompjutor*), *mod* (od *moderator*), *modem* (od ***modulator-demodulator***), *serial* (od *serial number*) i *sig* (od *signature*) (Halonja 2006: 157–198). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi nazivi osim *avy*.

Pronađeno je ukupno 105 potvrda naziva preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe, pri čemu imenice nastale prefiksoidizacijom u pravilu imaju slabu čestoću, dok ostale imenice imaju relativno velik broj pojavnica. Većina potvrda potječe iz područja računalnih igara i općenite uporabe interneta, a svi su pronađeni nazivi žargonizmi.

Pridjevi

Pridjevi preuzeti iz engleskoga jezika uz prilagodbu nultom transmorfemizacijom relativno su rijetki, ne sklanjaju se i često imaju isti oblik kao i imenica, a Mihaljević navodi potvrde *back up*, *compact*, *floppy* (u sintagmi *floppy disk*), *hard* (u sintagmi *hard disk*), *personal* (u

sintagmi *personal disk*) i *spreadsheet* (Mihaljević 1990: 30). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi osim *personal* u sintagmi *personal disk* (prisutan je u sintagmi *personal computer*), pri čemu najvišu čestoću ima *hard* u sintagmi *hard disk* (otprilike 7 600 pojavnica), a najmanje *spreadsheet* (s 41 pojavnicom). Kao što je već spomenuto, *back up* ima nešto manje od 600 pojavnica, a *backup* više od 15 000.

Halonja navodi potvrde *bad sektor*, *hard disk*, *floppy disk*, *safe mode* i *source file* (Halonja 2006: 92). Svi su nazivi u istome značenju potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica. Najviše pojavnica ima *hard disk* ima (otprilike 7 600), a najmanje *source file* (oko 70).

Oboje autora navode primjere *floppy (disk)* i *hard (disk)* pa će oni biti isključeni iz brojčanoga prikaza.

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri:

- *anticheat*
- *antialiasing*
- *antiexploit*
- *antifun*
- *antihack*
- *antiglare*
- *antikeyllogger*
- *antimalware*
- *antispymware*
- *antispam*
- *antispym*
- *antirollback*
- *antiphishing*

Navedeni nemaju osobito visoku čestoću, a u uporabi se pojavljuju ili u pridjevnoj funkciji ispred imenica (npr. *anticheat sustav*, *antihack launcher*, *antikeyllogger program*) ili (mnogo češće) samostalno, uz izostavljanje imenice koju modificiraju (npr. *antispam ne funkcionira u Outlooku i dr klijentima*). U tim se drugim slučajevima čak može smatrati da je riječ o imenicama jer i na engleskome jeziku mnogi od navedenih naziva služe i kao pridjevi i kao imenice.

Najviše pojavnica imaju *antialiasing* (petstotinjak) i *antimalware* (oko 250), a najmanje *antifun*, *antirollback* i *antiexploit* (između tri i trinaest).

Pronađene su i sljedeće pridjevne polusloženice:

- *all-in-one*
- *best-buy*
- *built-in*
- *dual-boot*
- *dual-channel*
- *dual-core*
- *first-person*
- *hands-on*
- *high-end*
- *high-performance*
- *in-ear*
- *in-game*
- *low-level*
- *mid-range*
- *must-have*
- *next-gen*
- *off-topic*
- *on-demand*
- *on-line*
- *out-of-the-box*
- *over-ear*
- *plug-in*
- *quad-core*
- *real-time*
- *single-channel*
- *step-by-step*
- *third-party*

- *user-friendly*
- *zero-day*

Mnoge se potvrde mogu pronaći u dijelovima korisničkih objava koji su kopirani i zalijepljeni iz vanjskih izvora, a u domaćim se rečenicama u pravilu pojavljuju na mjestu pridjeva (npr. *quad-core procesor*).

Najviše pojava imaju *high-end* (oko 1 400) i *in-game* (oko 1 000), a najmanje *first-person*, *over-ear*, *zero-day*, *must-have* i *all-in-one* (između 60 i 75).

Zastupljene su i brojne polusloženice s brojevnom osnovom, npr. *3-pin*, *4-bit*, *6-core*, *6-pin*, *8-channel*, *8-core*. Često se pojavljuju u kopiranim i zalijepljenim nazivima sklopovlja, operativnih sustava i sl. Nešto veću čestoću od ostalih imaju polusloženice *32-bit* (s oko 500 pojava) i *64-bit* (više od 1 000 pojava).

Pronađeno je ukupno 50 žargonskih pridjeva preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe. Za razliku od imenica, tek je manji broj potvrda povezan s računalnim igrama, dok se većina primjera odnosi na općenitu uporabu računala.

5.1.1.2. Posuđenice

Posuđenice su riječi preuzete iz stranoga jezika koje su dobile manju ili veću prilagodbu domaćem jezičnom sustavu, a u hrvatskome su računalnome nazivlju i žargonu posuđenice gotovo isključivo engleskoga podrijetla (Halonja i Mihaljević 2012a: 64).

Usvojenica među računalnim nazivima u pravilu nema, a posuđenice po stupnju prilagodbe mogu biti tuđice (koje zadržavaju neka svojstva engleskoga jezika) i prilagođenice (koje su sklonidbeno, glasovno i naglasno u skladu s hrvatskim jezikom) (Halonja i Mihaljević 2012a: 64).

Mihaljević navodi tuđice *autput*, *bajt*, *megabajt*, *of-lajn*, *on-lajn*, *softver* i *tajm šering* te prilagođenice *asembler*, *bafer*, *bas*, *beč*, *čip*, *displej*, *fleg*, *flopi*, *haking*, *heking*, *hardver*, *interfeis*, *interfejs*, *interrupt*, *interapt*, *kartridž*, *kompajler*, *kontroler*, *koproesor*, *kursor*, *megačip*, *overlej*, *ploter*, *procesor*, *sekvencer*, *skener*, *spredšit*, *stek* i *šift registar* (Mihaljević 1990: 22–24). U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su svi nazivi osim *of-lajn*, *tajm šering*, *heking*, *interfeis*, *spredšit* i *šift registar*. Najviše pojava imaju *procesor* (više od 133 000),

kontroler (gotovo 14 000), *softver* (gotovo 13 500) i *hardver* (gotovo 11 000), a najmanje *on-lajn*, *overlej* i *kartridž* s tek jednom pojavnicom. *Bas* ima više od 87 000 pojavnica, no nije potvrđen u značenju *sabirnica* nego kao riječ *baš* bez dijakritika.

Halonja navodi tuđice *apdejt*, *apgrejd*, *apload*, *aploud*, *bajt*⁵⁵, *fajl*, *mejl*, *sejv* i *sajt* te prilagođenice *apdejtati*, *apgrejdati*, *mejlati* i *sejvati* (Halonja 2006: 76–77). Svi su nazivi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, pri čemu najveću čestocu imaju *fajl* (s nešto manje od 12 500 pojavnica) i *sajt* (5 200 pojavnica), a najmanje *aploud* s četiri i *apload* s tri pojavnice.

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je iznimno velik broj posuđenica, kao što je vidljivo u potpoglavlju o tvorbenoj analizi.

Od tuđica se mogu izdvojiti sljedeći primjeri naziva: *acceptati*, *archerica*, *addati*, *benčanje*, *boostić*, *browseanje*, *buildati*, *carryati*, *cloudica*, *connectan*, *craftanje*, *enablean*, *exploitati*, *fajlić*, *feedati*, *foundersica*, *gankati*, *grajndanje*, *hawkica*, *healer*, *hotfixati*, *jailbreakati*, *nastackan*, *phoenixica*, *pickan*, *quoteati*, *respawnati*, *scammati*, *syncati*, *trollanje*, *uninstallirati*, *unlockan*, *wardati*.

Neki su primjeri prilagođenica: *abjuzati*, *benčanje*, *bustati*, *emulirati*, *farmati*, *fidati*, *flešan*, *gejmati*, *hiler*, *imerzivan*, *importati*, *kempati*, *klokanje*, *logirati*, *modan*, *njubek*, *particionirati*, *rejpati*, *renderiranje*, *safirka*, *softverčić*, *startati*, *zumiran*.

Analiza posuđenica usmjerena je na žargonske, standardnojezične i razgovorne imenice, glagole i pridjeve nastale od engleskih osnova, pri čemu su iz analize isključeni nazivi nastali od pokrata (npr. *PvP-ati*) i nazivi koji ne predstavljaju postojeći engleski pojam, iako sadržavaju strane elemente (npr. *glupOS*).

U prilagođenice su svrstani pravopisno prilagođeni nazivi bez stranih glasovnih odlika (npr. *abjuzati*, *hiler*, *logirati*, *safirka*), dok su u tuđice svrstani nazivi koji imaju barem jedno od sljedećih svojstava:

- neprilagođena glasovna svojstva (npr. *jnd* u *grajndanje*)
- dvoglasje (npr. *ou* u *foundersica*) ili dvostruke suglasnike (npr. *mm* u *scammati*, *ll* u *trollanje*)
- strane znakove (npr. *y* u *carryati*, *w* u *wardati*)

⁵⁵ Potvrda *bajt* koju navodi oboje autora bit će isključena iz brojanoga prikaza.

- skupove znakova koji ukazuju na zadržavanje engleskoga izgovora riječi (npr. *oo* u *boostić*, *ck* u *unlockan*)

Ta je podjela sastavljena na temelju postojeće literature (npr. Halonja i Mihaljević 2012a: 64), no nije isključiva jer je u nekim slučajevima teško procijeniti je li riječ o tuđici ili prilagođenici. Naprimjer, naziv *supresati* prema navedenim bi pravilima bio tuđica ako je zadržan engleski izgovor, a prilagođenica ako ga korisnici izgovaraju upravo kako se piše. U ovome istraživanju nije provedena anketa koja bi pokazala kako korisnici izgovaraju takve nazive u praksi, pa sam se u tim slučajevima služila vlastitom prosudbom i mišljenjima nekolicine drugih govornika hrvatskoga jezika.

Broj tuđica i prilagođenica pronađenih u pojmovniku iz potpoglavlja o tvorbenoj analizi prikazan je u sljedećoj tablici, uz usporedbu s brojem tuđica i prilagođenica koje navode Mihaljević i Halonja u svojim analizama:

49. tablica: Pregled broja tuđica i prilagođenica iz tvorbene analize

Vrsta riječi	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Tuđice	508	/	/	3	56
Imenice	110	/	/	2	4
Glagoli	263	/	/	/	37
Pridjevi	135	/	/	1	15
Prilagođenice	380	56	45	46	71
Imenice	127	11	11	24	8
Glagoli	170	16	19	10	52
Pridjevi	83	29	15	13	11
Ukupno (imenice)	237	11	11	26	12
Ukupno (glagoli)	433	16	19	12	89
Ukupno (pridjevi)	218	29	15	14	26
Ukupno (sve vrste riječi)	888	56	45	52	183

Ukupno	989	235
---------------	------------	------------

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđen je mnogo veći broj posuđenica nego što ih navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.).

Pronađeno je više tuđica, od čega je najviše glagola (više od polovice potvrda), a najmanje imenica. Među prilagođenicama je također najviše glagola, dok imenica ima nešto više od pridjeva. Pronađen je mnogo manji broj standardnojezičnih i razgovornih potvrda, a sve pripadaju prilagođenicama.

Razlika između broja tuđica i prilagođenica u tvorbenoj analizi nije značajna jer mnogim engleskim nazivima odgovara veći broj hrvatskih posuđenica različitih stupnjeva prilagodbe, među kojima se uglavnom istodobno nalaze i tuđice i prilagođenice (npr. *abjuzati* – *abuseati*, *buildati* – *bildati*). Tuđice u takvim slučajevima nerijetko imaju više oblika, a prilagođenice samo jedan (npr. *carryati/carryjati* – *kerijati*).

Iako na prvi pogled djeluje kao da nema značajnoga odstupanja u broju tuđica i prilagođenica iz tvorbene analize, valja napomenuti da su prilagođenicama pribrojani i davno usvojeni standardnojezični i razgovorni nazivi (npr. *programirati*), kao i njihovi izvedeni oblici koji nemaju nužno izravnu istoznačnicu na engleskome jeziku (npr. *isprogramirati*). Ako se promatra samo kategorija žargonizama, u kojoj se uglavnom nalaze nazivi novijega postanka, tuđice zauzimaju gotovo tri petine ukupnih potvrda.

5.1.1.3. Pokrate

Pokrate se najčešće preuzimaju iz engleskoga jezika, dok su domaće pokrate rijetke (Mihaljević 1990: 111).

Mihaljević navodi primjere *AOP* (*automatska obrada podataka*), *EOP* (*elektronska obrada podataka*), *NI* (*ne i*) i *NILI* (*ne ili*) kao domaće analoge engleskim skraćenicama *ADP* (*Automatic Data Processing*), *EDP* (*Electronic Data Processing*), *NAND* (*not and*) i *NOR* (*not or*) (Mihaljević 1990: 111). Također navodi potvrde *A/D* (*Analogue Digital*), *ASCII* (*American Standard Code for Information Interchange*), *BCD* (*Binary Coded Decimal*), *CAD* (*Computer Aided Design*), *CAM* (*Computer Aided Manufacturing*), *CD* (*Compact Disk*), *CPU* (*Central Processing Unit*), *IBM* (*International Business Machines*), *PC* (*Personal Computer*), *PLI* (*Programming Language 1*), *RAM* (*Random Access Memory*), *ROM* (*Read*

Only Memory), *RTL (Resistor Transistor Logic)* i *TTL (Transistor Transistor Logic)* (Mihaljević 1990: 32).

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su nazivi *AOP* i *ADP* u istome značenju, *EOP* kao pokratu drukčijega značenja (*Elevation of Privilege* – vrsta sigurnosnoga napada) sa samo jednom pojavnicom. *A/D*, *CAM* i *RTL* nemaju pojavnica u korpusu, a *PLI* ima tek jednu. *BCD* nije potvrđen u značenju koje navodi Mihaljević nego kao *Boot Configuration Data*, a *TTL* je potvrđen kao *Time to Live* (trajanje mrežnoga paketa).

Halonja pruža pregled više od 130 pokrata (najvećim dijelom engleskih) sabranih s nekolicine mrežnih stranica (Halonja 2006: 36–42), a iz vlastitoga korpusa izdvaja sljedeće potvrde: *AFAIK (As Far as I Know)*, *AMR (Ako me razumiješ)*, *CU (See You)*, *HAND (Have a Nice Day)*, *HDD (Hard Disk Drive)*, *IMHO (In My Humble Opinion)*, *JPG (Joint Photographic Experts Group)*, *LOL (Laughing Out Loud)*, *LP (Lijep pozdrav)*, *PDF (Portable Document Format)* i *WYSIWYG (What You See Is What You Get)* (Halonja 2006: 77–78).

Halonja u svojem pojmovniku navodi još neke pokrate: *BMK (boli me kurac)*, *BZVZ (bez veze)*, *FPS (First-Person Shooter)*, *FRP (Fantasy Roleplay)*, *RPG (Role-Playing Game)*, *RTS (Real-Time Strategy)* (Halonja 2006: 158 – 196).

Sve su pokrate iz Halonjina (2006.) korpusa potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica, no nekolicina ima drukčije značenje. *AMR* nije pronađen u značenju *ako me razumiješ nego* kao *Anti-Materiel Rifle* (vrsta oružja u igri) i *Adaptive Multi-Rate* (format audiopodataka), a *FRP* nije prisutan kao *Fantasy Roleplay* nego kao *Factory Reset Protection* (mehanizam zaštite mobilnih uređaja).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađene su i sljedeće pokrate povezane s općenitom uporabom računala i interneta:

- *ABP (AdBlock Plus)*
- *CAPTCHA (Completely Automatic Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart)*⁵⁶
- *C/P (Copy-Paste)*
- *DDoS (Distributed Denial of Service)*
- *DIY (Do It Yourself)*
- *DNS (Domain Name System)*

⁵⁶ Pokrata je namjerno sastavljena tako da se izgovara kao engleska riječ *capture* (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/captcha>).

- **DRM** (*Digital Rights Management*)
- **GPS** (*Global Positioning System*)
- **GUI** (*Graphical User Interface*)
- **IP** (*Internet Protocol*)
- **ISP** (*Internet Service Provider*)
- **LAN** (*Local Area Network*)
- **LMB** (*Left Mouse Button*)
- **MSN** (*Microsoft Network*)
- **NFT** (*Non-Fungible Token*)
- **PST** (*Pacific Standard Time*)
- **RGB** (*Red-Green-Blue*)
- **RMB** (*Right Mouse Button*)
- **TCP** (*Transmission Control Protocol*)
- **TTL** (*Time to Live*)
- **URL** (*Uniform Resource Locator*)
- **USB** (*Universal Serial Bus*)
- **VPN** (*Virtual Private Network*)

Najviše pojavnica imaju *USB* (oko 63 400), *IP* (oko 18 800), *LAN* (oko 13 200), *DNS* (oko 7 300), *VPN* (oko 5 800) i *GPS* (oko 5 300), a najmanje *NFT* (tek osamnaest).

Pronađene su i pokrate povezane s administracijom sustava i programiranjem:

- **BCD** (*Boot Configuration Data*)
- **BIOS** (*Basic Input-Output System*)
- **CFG** (*Config*)
- **CMS** (*Content Management System*)
- **CSS** (*Cascading Style Sheets*)
- **DOS** (*Disk Operating System*)
- **KISS** (*Keep It Simple, Stupid!*)
- **PHP** (*PHP: Hypertext Preprocessor*)⁵⁷

⁵⁷ Riječ je o tzv. rekurzivnoj pokradi (<https://www.techopedia.com/definition/21636/recursive-acronym>).

- *SQL (Structured Query Language)*
- *UTF8 (UCS Transformation Format 8)*

Najviše pojavnica ima *BIOS* (oko 63 700), a najmanje *UTF8* (sedamdesetak).

Dio pokrata odnosi se na sklopovlje i formate podataka:

- *AMR (Adaptive Multi-Rate)*
- *DDR (Double Data Rate)*
- *FRP (Factory Reset Protection)*
- *GPU (Graphics Processing Unit)*
- *GTX (Giga Texel Shader Extreme)*
- *HDMI (High-Definition Multimedia Interface)*
- *HDR (High Dynamic Range)*
- *LCD (Liquid Crystal Display)*
- *LED (Light-Emitting Diode)*
- *OC (Overclocking)*
- *PWM (Pulse-Width Modulation)*
- *RPM (Revolutions per Minute)*
- *RTX (Ray Tracing Texel Extreme)*
- *SSD (Solid-State Drive)*
- *VGA (Video Graphics Array)*

Većina potvrda ima izrazito visoku čestocu. Najviše pojavnica imaju *SSD* (oko 52 300), *GTX* (više od 50 600), *OC* (oko 31 900), *GPU* (oko 21 700), *HDMI* (oko 19 000), *LCD* (oko 16 300), *VGA* (oko 16 000) i *LED* (oko 14 200), a najmanje *FRP* (tridesetak).

Nekolicina pokrata pripada tvrtkama i platformama:

- *AMD (Advanced Micro Devices)*
- *EA (Electronic Arts)*
- *FB (Facebook)*
- *HTC (High Tech Computer Corporation)*

- **MS** (*Microsoft*)
- **WD** (*Western Digital*)
- **YT** (*YouTube*)

Najviše pojava imaju *AMD* (oko 92 000), *MS* (oko 23 400), *WD* (oko 16 600) i *HTC* (oko 13 400), a najmanje *FB* (oko 4 300).

Mnoge su pokrate nazivi igara, najvećim dijelom računalnih:

- **BF** (*Battlefield*)
- **CoD** (*Call of Duty*)
- **FNV** (*Fallout: New Vegas*)
- **FUT** (*FIFA Ultimate Team*)
- **GTA** (*Grand Theft Auto*)
- **GW** (*Guild Wars*)
- **HoMM** (*Heroes of Might and Magic*)
- **LoL** (*League of Legends*)
- **MtG** (*Magic: The Gathering*)
- **MW** (*Call of Duty: Modern Warfare*)
- **NFS** (*Need for Speed*)
- **OW** (*Overwatch*)
- **PUBG** (*PlayerUnknown's Battlegrounds*)
- **WoT** (*World of Tanks*)
- **WotLK** (*WoW: Wrath of the Lich King*)
- **WoW** (*World of Warcraft*)

Najviše pojava imaju *CoD* (oko 26 900), *BF* (oko 15 600), *WoW* (oko 13 300) i *GTA* (oko 11 000), a najmanje *MtG* (pedesetak) i *FNV* (dvanaest).

Pronađen je i velik broj pokrata koje se tiču nazivlja računalnih igara kao što su žanrovi, dijelovi sučelja, detalji implementacije i sl.:

- **AMR** (*Anti-Materiel Rifle*)

- *AOE (Area of Effect)*
- *CD (Cooldown)*
- *DLC (Downloadable Content)*
- *DPS (Damage per second)*
- *(E)XP (Experience Points)*
- *HP (Hit Points; Health Points)*
- *HUD (Heads-up Display)*
- *IC (In-Character)*
- *LVL (Level)*
- *MMO (Massively Multiplayer Online)*
- *MP (Mana Points; Magic Points; Multiplayer)*
- *NPC (Non-Player Character)*
- *OOO (Out-of-Character)*
- *OP (Overpowered)*
- *P2P (Pay to Play)*
- *P2W (Pay to Win)*
- *PS (PlayStation)*
- *PSP (PlayStation Portable)*
- *PvE (Player versus Environment)*
- *PvP (Player versus Player)*
- *QTE (Quick-time Event)*
- *RNG (Random Number Generator)*

Najviše pojavnica imaju *XP* (oko 39 500), *PS* (oko 22 200) i *HP* (oko 19 800) a najmanje *QTE* (tridesetak).

U korpusu se nalaze i pokrate koje se odnose na društvene aspekte pričaonica kao što su pozdravi i izražavanje mišljenja:

- *AFK (Away from Keyboard)*
- *ASAP (As Soon as Possible)*
- *BRB (Be Right Back)*

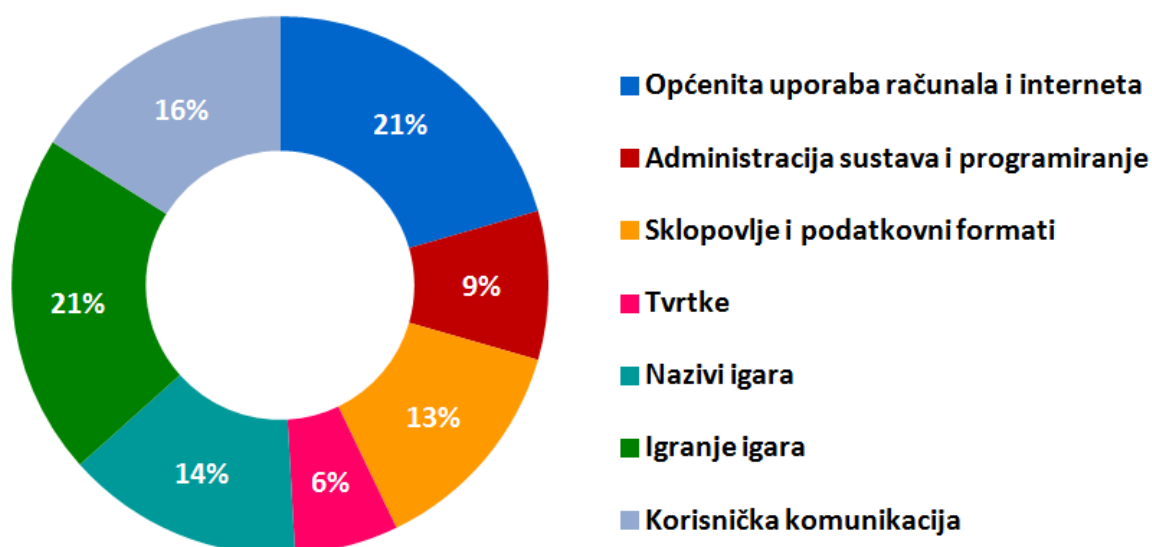
- ***BTW*** (*By the Way*)
- ***EOD*** (*End of Discussion*)
- ***FFS*** (*For Fuck's Sake*)
- ***FTW*** (*For the Win*)
- ***GG*** (*Good Game*)
- ***OTOH*** (*On the Other Hand*)
- ***PM*** (*Private Message*)
- ***QFT*** (*Quoted for Truth*)
- ***ROFL*** (*Rolling on the Floor Laughing*)
- ***SJW*** (*Social Justice Warrior*)
- ***TD*** (*Thumb Down*)
- ***THNX/THX/TNX*** (*thanks*)
- ***TYVM*** (*Thank You Very Much*)
- ***WTF*** (*What the Fuck*)
- ***WTH*** (*What the Hell*)

Najviše pojavnica ima *BTW* (oko 32 400), a najmanje *QFT* (dvadesetak), *OOO* (petnaestak), *TYVM* (sedam) i *OTOH* (četiri).

Većina pokrata ima izrazito velik broj pojavnica u korpusu, uz pojedine iznimke (npr. *EOD*, *IC*, *OOO*, *OTOH*).

Vidljiva je pojava većega broja pokrata povezanih s internetom i računalnim igrama u odnosu na pokrate koje navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.). Većina potvrda koje navode autori u istome su značenju potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica, što znači da su mnoge pokrate ostale značenjski stabilne u promatranome razdoblju.

Udio pojedinih kategorija u ukupnome broju potvrda vidljiv je na sljedećoj slici:



54. slika: Prikaz udjela tematskih kategorija pokrata u ukupnome broju korpusnih potvrda

Pronađeno je ukupno 112 pokrata, a najviše ih potječe iz područja računalnih igara, korisničke komunikacije te općenite uporabe računala i interneta.

Valja napomenuti da su navedene potvrde tek djelić pokrata koje su pronađene u korpusu *Bugovih* pričaonica, a odabrala sam ih kao uzorak koji dobro predstavlja cjelinu. Osim izdvojenih pokrata pronađen je i cijeli niz onih koje su preopćenite i ustaljene u komunikaciji izvan računalnoga konteksta (*TV, DVD, EU, HR, LAN, KN, PDV, SAD, UK* i sl.) ili označuju različite proizvođače, dijelove sklopovlja, podatkovne formate i sl. koji ne bi imali značajan doprinos analizi (*SATA, HP, ATX, OLED, IPTV, EVGA, HDTV, UPS, CMOS...*).

5.1.2. Prihvaćanje internacionalizama

Internationalizmi su riječi koje su rasprostranjene u više svjetskih jezika, a najčešće su grčkoga ili latinskoga podrijetla (Ivir 1996: 245). Određeni internacionalizam ne mora imati isto značenje u svim jezicima koji su ga prihvatili, npr. ako je prihvaćen samo dio izvornoga značenja, ako je do preuzimanja došlo preko jezika posrednika i/ili ako je naknadno došlo do promjena značenja unutar jezika primaoca (Ivir 1996: 245–246).

Halonja (2006.) ne navodi primjere prihvaćanja internacionalizama, dok Mihaljević (1990.) navodi primjere prihvaćanja imeničkih internacionalizama. U korpusu *Bugovih* pričaonica pronašla sam primjere prihvaćanja imeničkih, glagolskih i pridjevnih internacionalizama.

Imenice

Mihaljević navodi primjere *digitajzer*, *interpreter*, *kompajler*, *emitor* i *kompjutor* (Mihaljević 1990: 40), a svi su osim *emitora* potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, pri čemu *kompjutor* ima najviše pojavnica (oko 1 260), a *digitajzer* najmanje (manje od pet).

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri usvajanja imeničkih internacionalizama:

- **akcelerator** (*std.*) – računalna komponenta ili programska podrška koja pojačava izvedbu druge komponente ili računalnog sustava; potvrđen je i oblik **accelerator** (*žarg.*)

... no znam da taj problem mogu riješiti isključivanjem Akceleratora u samim postavkama Flasha...

- **aktivacija** (*std.*) – otključavanje ili stavljanje u pogon aplikacije, korisničkog računa i sl.

Probao sam, ali svaki put isto...sad sam skinuo Shade, ali nisam dobio activation key, neznam može li funkcionirati tako bez aktivacije?

- **aktualizacija** (*std.*) – posuvremenjivanje programske podrške

Odgodio je dok ne dođem doma na wi-fi i sad idem ponovno, a uređaj veli da su najnovije aktualizacije već instalirane...LOL!

- **alokacija** (*inf.*) – dodjela resursa programu, varijabli i sl.

Razlika Maxwella i Pascala je samo u tome što imaju dinamičku alokaciju taskova bez obzira na draw call/warp.

- **aplikacija** (*std.*) – računalni program posebne namjene; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **aplikacija** (*žarg.*)

Pošto je Android TV, ima li kakva aplikacija na storeu?

- **autentifikacija** (*std.*) – provjera korisnikova identiteta u svrhu utvrđivanja pristupa; potvrđen je i rjeđi oblik **autentikacija**

Što se tiče apple pay i face id, dal se autentifikacija bas mora raditi s face id ili moze i sa pinom?

- **authenticator** (žarg.) – uređaj koji generira kodove za uporabu u postupku autentifikacije; potvrđeni su i rjeđi oblici **autentikator** (std.), **autentifikator** (std.) i **autenticator** (žarg.)
Jel imas ukljucen sms protect i authenticator?
- **certifikacija**⁵⁸ (std.) – postupak službenoga utvrđivanja prihvatljivosti (uređaja ili programa) ili kvalifikacija (osobe)
Usporedna testiranja antivirusnih programa (AV) te njihova certifikacija nisu jednostavan postupak...
- **customizacija** (žarg.) – prilagodba izgleda i funkcionalnosti sustava, aplikacije, lika u igri i sl. prema željama korisnika; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **kustomizacija**
Prodaja customizacija likova igrača u MMOima je biznis koji godišnje okreće milijarde dolara...
- **deaktivacija** (std.) – otkazivanje korisničkoga računa, pretplate i sl.
Svi su piratizirani i kreće deaktivacija.
- **dealokacija** (inf.) – oduzimanje resursa programu, varijabli i sl.; obrnuto od **alokacija**
Izbacivanje elemenata, obrnuti ispis i dealokacija ne bi trebalo biti problem.
- **defragmentacija** (inf.) – preslagivanje podataka na disku s ciljem postizanja bržega pristupa
Pa onda ciscenje nepotrebnih datoteka (sto temp sto zaostaci nadogradnji), pa defragmentacija...
- **deinstalacija** (std.) – uklanjanje programske podrške s računala
Eto, na kraju pomogla kompletna deinstalacija i wipe podataka Mi Fit aplikacije, nakon ponovne čiste instalacije i Viber normalno dolazi...
- **distribucija** (std.) – inačica operativnoga sustava
Objasni točno kako se to sustav uspori na tim distribucijama.
- **deserijalizacija** (std.) – raspakiravanje podataka iz strukture namijenjene pohrani ili razmjeni; obrnuto od **serijalizacija**
Isto tako ako je riječ o stvarno kompleksnom jsonu možda je puno bolja deserijalizacija samo dijela jsona koji ti treba

⁵⁸ U Struni je za naziv *certifikacija* navedena i domaća istoznačnica *posvjedočivanje* (<http://struna.ihji.hr/naziv/certifikacija/627/#naziv>).

- **emulacija** (*std.*) – oponašanje funkcionalnosti jednoga uređaja, programa i sl. na drugome
Evo, ako nekog zanima emulacija stari(jih) konzola na Series X/S...
- **emulator** (*std.*) – sklopovlje ili programska podrška čija je namjena oponašati funkcionalnost drugog sustava
I na njega mu staviš GBA emulator i igrica ko u priči ;)
- **enkapsulacija** (*std.*) – upakiravanje podataka u metode koje njima raspoložu (u programiranju)
Jel znaš malo više o OOP osim ono auto, motor papučice, polimorfizam, enkapsulacija, nasljeđivanje.
- **fragmentacija** (*inf.*) – pojava raspršenosti podataka na disku, zbog čega im računalo sporije pristupa
Uglavnom na serverima gdje dolazi do velike fragmentacije malih fajlova, nikakav trim ne pomaže u tom slučaju, sve se jednostavno počne vući.
- **implementacija** (*std.*) – program ili dio koda koji izvodi neki zadatak
Pozdrav ekipa, imam problem s implementacijom Hierholzerovog algoritma koji koristi priority queue.
- **indikator** (*inf.*) – prikaz nekoga stanja ili obavijesti na ekranu (najčešće stanje baterije na uređaju ili statistike u igri)
Znači moram igru igrat kao cod ono treba mi posebni indikator da vidim ako sam upucao nekog, zašto forsirati debilne console kids featurse?
- **inicijalizacija** (*std.*) – više značenja: 1. pokretanje računalnog procesa; 2. postavljanje vrijednosti varijabli pri pokretanju programa
1. *Nakon valjda 5x sto sam isprobavao, napokon je prosla inicijalizacija, sve postavim is pocetka i usred instalacije Uncharted 4 –puf!*
2. *Valja li inicijalizacija svakog člana polja pointera na NULL?*
- **instalacija** (*std.*) – postupak ugradnje programske podrške u računalni sustav
Korisnici bi dobili dojam da nije pametno raditi nadogradnju jer im oduzima vrijeme koje ne žele trošiti na ponovnu instalaciju aplikacija...
- **iteracija** (*std.*) – više značenja: 1. prolazak petljom u programiranju; 2. inačica uređaja, aplikacije i sl.
1. *....sasvim svejedno da li iteracije vanjske petlje povećamo za broj duplikata...*

2. Zvao sam Mikronis i rekli su da nova **iteracija** Lenova 5 neće još vjerojatno 2 mjeseca u HR tako da ću ja vjv u DE uzet...

- **kompilacija** (std.) – postupak prevođenja koda iz višega programskog jezika na strojni kod za pokretanje na računalu
*...nekakva optimiziranja kod **kompilacije** smatram potpuno nepotrebnima za veliku većinu korisnika.*
- **konfiguracija** (std.) – popis sastavnih dijelova računalnog sklopovlja ili programske podrške; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **configuracija** (žarg.)
*Za tvoju **konfiguraciju** nebudes sa Asusicom dobio u radu nista opipljivo...*
- **limitacija** (inf.) – ograničenje izvedbe i/ili prometa uređaja ili usluge
***Limitacija** o kojoj pricas je stvar microsoftove odluke a ne performansi same konzole.*
- **moderator** (inf.) – korisnik (najčešće u pričaonici) koji ima višu razinu pristupa i privilegija
***Moderator** je zlocesta osoba koja voli davati kartone :)*
- **multiplikator** (inf.) – koeficijent (štete u igri, izvedbenih statistika i sl.)
*Najbolje je kad ti bitka bude super pa se taj **multiplikator** x3 izrazi...*
- **notifikacija** (inf.) – obavijest, najčešće na mobilnom uređaju ili mrežnoj stranici
*Ne mogu se naviknuti da za vidjeti **notifikacije** moram ići u glupi notifikacijski centar za koji moram svajpati skorz od gornjeg ruba ekrana...*
- **optimizacija** (std.) – postupak poboljšanja izvedbe računalne sastavnice ili programske podrške
*Prema svemu sudeći, izgleda da je igra prvo razvijena za konzole, pa tek onda portana na PC i bilo je premalo vremena za **optimizaciju**.*
- **personalizacija** (inf.) – prilagodba izgleda ili funkcionalnosti sustava ili aplikacije korisniku
*još jednu stvar kaj bi volio vidjet oko **personalizacije** samog izgleda windowsa je da ubace tamnu iliti dark temu...*
- **reaktivacija** (std.) – ponovno uspostavljanje korisničkog računa, usluge i sl.
***Reaktivacija** usluge se placa al to i nije nekakva velika cifra i mislim da bi bila oke za brata.*

- **reinstalacija** (*std.*) – ponovna ugradnja programske podrške u sustav
Reinstalacija lgs-a nije pomogla, kao ni čišćenje svih settingsa s tom reinstalacijom i ponovna kreacija profila za igru.
- **separator** (*inf.*) – znak za odvajanje članova liste u programiranju
...ja npr volim imati zarez za odvajanje decimala a točku za odvajanje tisuća zatim volim imati točku zarez kao list separator...
- **serijalizacija** (*std.*) – postupak prevođenja strukture podataka u oblik namijenjen pohrani ili razmjeni
A vidim da čovjeku govoriš da ne kužiš izraze lambda, serijalizacija, SOAP.
- **simulacija** (*std.*) – više značenja: 1. računalno oponašanje nekoga učinka ili rezultata; 2. vrsta računalnih igara koje oponašaju neku stvarnu aktivnost, npr. vožnju, sportove, planiranje gradova i sl.⁵⁹
1. *Mrežne igre zahtijevaju predikcijsku simulaciju na serverima za sve igrače koji se na serveru nalaze...*
2. *Evo došao mi gušt za igrat malo simulacije tipa project cars, iracing i dirt rally :)*
- **simulator** (*std.*) – programska podrška koja služi kao model nekoga uređaja ili programa
Da li ima neka app ili kao neki simulator nešto na netu koja simulira iPhone?
- **sinkronizacija** (*std.*) – usklađivanje podataka između klijenta i poslužitelja; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **sinhronizacija** (*inf.*)
Aplikacija na mobitelu isto ne sinkronizira automatski nego moraš ući u aplikaciju i refreshati da bi krenula sinkronizacija.
- **teselacija** (*std.*) – postupak podjele grafičkog sadržaja na jednostavne geometrijske oblike s ciljem poboljšanja prikaza detalja
No kada se traži malo zahtjevnija teselacija tu AMD kiksa za Nvidiom.
- **teselator** (*std.*) – jedinica sklopovlja koja služi u izračunima pri teselaciji
Jednake nemogu biti jer HD 6770 ima novi teselator pa se bolje ponasa u DX11 igrama.

⁵⁹ Pojam *simulacija* u značenju žanra računalnih igara navodi i A. Halonja u svojem pojmovniku (Halonja 2006: 198).

- **uninstalacija** (žarg.) – uklanjanje programske podrške s računala
... klikni na uninstall ili stagod vec (zaboravio, jer mi vise ne treba), i pocet ce uninstalacija...
- **validacija**⁶⁰ (std.) – postupak provjere valjanosti podataka
Serijski ključ je prošao sve microsoftove validacije i mogu update-at i raditi šta god hoću.
- **validator** (std.) – programska podrška koja provjerava ispravnost koda, podataka i sl.
...w3c validator kaze da je neispravna stranica na liniji 37 a to je ovo di pocinje tablica...
- **verifikacija**⁶¹ (std.) – postupak provjere i/ili odobrenja korisničkog računa
A bio sam se regao, na jednom isto već tjedan dana čekam potvrdu verifikacije...
- **verifikator** (std.) – programska podrška koja provjerava integritet ili pristup korisničkog računa, programa i sl.
problem je sto ti je windows jogurt (pirat) i instalirao ti se WGA verifikator, koji provjerava originalnost windowsa :)
- **virtualizacija** (std.) – emulacija različitoga sklopovlja i/ili operativnih sustava
Znači, virtualizaciju uključi u BIOS-u i kad pokreneš Virtualbox znaćeš da li sve radi kako treba...

Najviše pojavnica imaju *aplikacija* (oko 64 000), *konfiguracija* (oko 42 300), *instalacija* (oko 41 700), *optimizacija* (oko 5 000) i *simulacija* (oko 4 750), a najmanje *dealokacija* (dvadesetak), *verifikator* (deset) i *deserijalizacija* (devet).

Ustaljene imenice širega značenja u pravilu imaju veću čestoću od slabije poznatih imenica koje pripadaju užim područjima.

Uz navedene su imenice pronađeni i općeprihvaćeni standardnojezični nazivi za dijelove sklopovlja ili elektroničke sastavnice kao što su **aktuator**, **demodulator**, **kondenzator**, **programator**, **transformator** i sl. koji ne zahtijevaju posebnu analizu.

Broj pronađenih potvrda pokazuje da je preuzimanje internacionalizama relativno plodan način nastanka hrvatskih računalnih naziva, osobito standardnojezičnih.

⁶⁰ Struna navodi *ovjeravanje* kao domaću istoznačnicu (<http://struna.ihjj.hr/naziv/validacija/2436/#naziv>).

⁶¹ Struna upućuje na *potvrđivanje* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/verifikacija-objekta/49039/#naziv>) i *ovjeravanje* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/validacija/2436/#naziv>) kao domaće istoznačnice.

Glagoli

Mihaljević (1990.) ne navodi primjere, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći razgovorni internacionalizmi:

- **alocirati** (od engl. *to allocate*) – dodijeliti memorijski prostor računalnoj varijabli, nizu podataka i sl.
...u prosjeku je to zanemarivo uzevši u obzir kako lako i brzo i najmanje (fizički) aplikacije mogu alocirati ogromne količine memorije...
- **dealocirati** (od engl. *to deallocate*) – osloboditi memorijski prostor koji je prethodno bio dodijeljen varijabli, procesu i sl.
...taj element se dealocira, a onaj element prije njega postaje zadnji tj. njegov pokazivač 'sljedeća' postaje NULL...
- **realocirati** (od engl. *to reallocate*) – ponovno dodijeliti memorijski prostor
...smart će realocirati taj blok negdje drugo na disku a koliko se ja kontam to ne podrazumjeva da će se podaci zaista spasiti...
- **teselirati** (od engl. *to tessellate*) – postići bolji prikaz grafičkih detalja uporabom jednostavnih geometrijskih oblika; potvrđen je i oblik **teselirati** (žarg)
100kn više za DX11 grafiku koja zapravo nikad neće teselirati ni jednu DX11 igru u punom sjaju?

Pronađen je tek manji broj potvrda, pa se može zaključiti da prihvaćanje internacionalizama nije plodan način nastanka glagolskih računalnih naziva u hrvatskome jeziku.

Najviše pojava ima *alocirati* (480), a najmanje *teselirati* (šesnaest).

Pridjevi

Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći primjeri:

- **alociran** (*inf.*) – dodijeljen varijabli, procesu i sl. (memorijski prostor)
...sada možeš imati 16 aplikacija od kojih svaka ima alociran svoj komad od 4 gige radne memorije.

- **distribucijski** (*std.*) – koji se odnosi na više platforma i/ili aplikacija
... a što se distribucije dokumenta tiče, docx i odt ionako nisu distribucijski formati, pdf jest, i nema problema sa kompatibilnosti.
- **informacijski** (*std.*) – koji se odnosi na informacije
Nitko nije protiv promjena, pogotovo u tehnološko informacijskom sektoru koji progresivno napreduje.
- **nealociran** (*inf.*; od pridjeva *alociran*) – koji nije dodijeljen varijabli, procesu i sl. (memorijski prostor)
...samo sam onaj slobodan prostor na disku, koji nije bio ničiji (nealociran) formatirao u ntfs particiju?
- **neverificiran** (*std.*) – neprovjeren, nepotvrđen (najčešće korisnički račun)
bokyyy idi na manju nagradu posto ima neverificirani paypal a limit ti je 100\$ onda!
- **realociran** (*inf.*; od pridjeva *alociran*) – ponovno dodijeljen varijabli, procesu i sl. (memorijski prostor)
S.M.A.R.T. status OK i nema niti jedan realocirani sektor.
- **teselacijski** (*std.*) – koji se odnosi na optimizaciju prikaza grafičkih detalja uporabom jednostavnih geometrijskih oblika
Ako uzmemo u obzir da Metro nikako ne može koristiti veći teselacijski faktor, lako je zaključiti da je to promaseni argument.
- **verifikacijski** (*std.*) – koji se odnosi na provjeru integriteta podataka ili pristupa
Ja sam prije par dana dodao novu mastercard karticu u paypal i odmah ju je dodalo, nije bilo verifikacijske transakcije.
- **virtualizacijski** (*inf.*) – koji se odnosi na postupak virtualizacije
Imam praznu particiju, virtualizacijski alati? znam ali ih nisam koristio

Većina potvrda pripada području programske podrške. Nije pronađen osobito velik broj potvrda, pa se može zaključiti da je prihvaćanje pridjevskih internacionalizama donekle plodan način nastanka hrvatskih naziva.

Pronađene potvrde uglavnom nemaju velik broj pojavica u korpusu. Najviše ih imaju *informacijski* (oko 220), *virtualizacijski* (oko 90) i *distribucijski* (oko 70), a najmanje *neverificiran* (devet).

Ukupan je broj pronađenih internacionalizama vidljiv u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navodi Mihaljević:

50. tablica: Pregled broja potvrda imenica, glagola i pridjeva nastalih prihvaćanjem internacionalizama

Vrsta riječi	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)
Imenice	8	41	11	5
Glagoli	1	/	4	/
Pridjevi	/	5	4	/
Ukupno	9	46	19	5
	74			

Standardnojezični nazivi sačinjavaju više od polovice ukupnih potvrda (62 %), razgovorni 26 %, a žargonski tek 12 %.

Pronađeno je više internacionalizama nego što ih navodi Mihaljević (1990.), a standardnojezični nazivi zauzimaju nešto manje od dvije trećine potvrda. Najviše je imenica, a najmanje glagola. Prihvaćanje internacionalizama u korpusu se pokazalo plodnim kao način nastanka imeničkih i pridjevnih računalnih naziva, no ne i glagolskih.

Pronađen je mali broj žargonizama, pri čemu je riječ o tuđicama čije prilagođene inačice lako mogu postati standardnojezični nazivi (npr. *authenticator/autenticator*).

5.1.3. Terminologizacija

Najjednostavnijim riječima, terminologizacija je "prijelaz riječi ili skupine riječi iz općega jezika u naziv"⁶². Pritom se domaćoj riječi pod utjecajem strane riječi dodjeljuje novo značenje, čime nastaje *značenjska posuđenica* (npr. *miš* prema engl. *mouse*) (Halonja i Mihaljević 2012a: 65).

⁶² Citat je preuzet iz Strune (<http://struna.ihj.hr/naziv/terminologizacija/51985/#naziv>), gdje se kao prihvatljiva domaća istoznačnica navodi *ponazivljenje*. Ipak se nastavljam služiti nazivom *terminologizacija* jer je uobičajen u literaturi.

Prenamjena općejezičnih riječi za potrebe specijaliziranoga konteksta čest je terminološki postupak pri kojemu riječ iz općega jezika gubi nepreciznosti u značenju i postaje naziv jednoznačne definicije (Mihaljević 1993: 92). Takav tvorbeni način osobito dobro pokazuje dosjetljivost računalnih korisnika u stvaranju žargonizama (Halonja 2006: 78).

U engleskome je jeziku zbog njegova ustroja, okružja i relativne stabilnosti računalnoga nazivlja taj postanak naziva metaforizacijom mnogo češći nego u hrvatskome jeziku pa engleskoj metafori nerijetko odgovara doslovan prijevod na hrvatski jezik (*diagnosis – dijagnoza, mouse – miš, tree – stablo*) (Mihaljević 2003: 106–107).

Engleske se metafore u hrvatskome računalnom nazivlju mogu zamijeniti:

1. hrvatskom metaforom s istim osnovnim i prenesenim značenjem (npr. *branch – grana, head – glava, logic bomb – logička bomba*)
2. hrvatskom metaforom različita značenja (rijetkost), npr. *sleeve – košuljica*
3. hrvatskim nemetaforičkim nazivom (npr. *hardware – sklopovlje*)

(Mihaljević 2003: 107–108).

Velik se dio čovjekove komunikacije s računalnim sustavima ostvaruje naredbama, pa u računalnome nazivlju ponekad dolazi i do terminologizacije imperativa (npr. *copy – kopiraj, find – pronađi/traži, paste – zalijepi*) (Mihaljević 2003: 109–110).

Osim preuzimanjem iz općega jezika, nazivi mogu nastati i preuzimanjem iz druge struke, pri čemu može i ne mora doći do promjene u značenju (npr. *Markovljev lanac, logička vrata*) (Mihaljević 1990: 147–148). Potvrde koje navodi Mihaljević (1990.) izrazito su tehničke prirode i kao takve slabo zastupljene u korpusu *Bugovih* pričaonica, pa ću svoju analizu ograničiti samo na nazive koji su nastali terminologizacijom općejezičnih riječi.

5.1.4.1. Imenice

Mihaljević kao primjere terminologizacije navodi imenice *adresa, aplikacija, arhitektura, direktorij* i *instrukcija* (Mihaljević 1990: 57–59) koje su sve potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica u istome značenju te s relativno velikim brojem pojava.

Halonja navodi potvrde *kanta* (računalo), *keks* (memorijska kartica), *pekač* ili *pržilica* (uređaj za pohranu na CD/DVD) i *štakor* (miš) (Halonja 2006: 78 – 79). Svi su primjeri potvrđeni i u

korpusu *Bugovih* pričaonica, a pronađeni su i sljedeći primjeri naziva preuzetih iz općega jezika u računalni kontekst:

- **alatić** (*inf.*; od imenice *alat*) – računalni program posebne (najčešće uske) namjene
...možda bi se dalo pronać nekakav alatić koji nebi zaznuo imena datotekama...
- **administracija**⁶³ (*inf.*) – sučelje za upravljanje uređajem, aplikacijom i sl.
Vidjeh da ima nešto unutar administracije modema, ali to kao nije baš točno.
- **administrator** (*inf.*) – korisnik s višom razinom pristupa i privilegija u nekome sustavu
...jos kada bi se koristio Standard User Acc umjesto Administrator Acc...zastita 99%
- **asocijacija** (*inf.*) – uparivanje podataka u bazi, operativnom sustavu i sl.
Mislim da mi je i Photoshop (CS4?) isto to radio sa asocijacijom ekstenzija.
- **backlog** (*inf.*) – izvorno općejezična engleska riječ sa značenjem "popis nedovršenih zadataka"⁶⁴ koja je zatim preuzeta kao računalni naziv za *usustavljeni popis zadataka na čekanju na području implementacije programske podrške*
Ja sa cp2077 ocistio backlog, divan osjecaj sad samo nove igre kupovati.
- **biblioteka** (*std.*) – više značenja: 1. paket programskoga koda koji se može uvesti u aplikaciju; 2. zbirka digitalnih sadržaja (igara, knjiga i sl.) na korisničkome računu
1. znam da će sve raditi. nije problem instalirati neku novu biblioteku, ako je potrebno.
2. U biblioteci kupljenog accounta ima više od 50 igara.
- **botunčić** (*žarg.*) – gumb na fizičkom uređaju
Miš je robusniji, bolje leži u ruci i ima onaj botunčić za "wheel" sa gornje strane miša šta ga čini dostupnim.
- **brijač** (*žarg.*) – više značenja: 1. ljubitelj neke tehnologije, igre i sl.; 2. strastven igrač; najčešće se pojavljuje u sintagmi *solo brijač* – igrač koji igra sam
1. Eto tolko od mene, hvala, i pozdrav svim hi-fi brijačima ...:-)
2. Kad uhvatimo nekog solo brijača s dobrim skorom prebacimo ga tamo gdje je slabija ekipa.

⁶³ Nekolicina naziva (*administracija, administrator, asocijacija*) također pripada prihvaćanju internacionalizama.

⁶⁴ Naziv je nastao metaforizacijom prema engl. *back + log* (cjepanica koja se nalazila u stražnjemu dijelu ognjišta) (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/backlog>). Ujedno je riječ o preuzimanju iz engleskoga jezika bez prilagodbe, ali odlučila sam *backlog* uključiti u terminologizaciju upravo zbog zanimljive metaforizacije.

- **crvić** (*inf.*; od imenice *crv*) – vrsta računalnoga virusa
MBAM je otkrio neki crvić. U biti je virus bezopasan ali se ljudi uspaniče jer im posakriva datoteke.
- **dugmić** (*inf.*) – više značenja: 1. fizičko dugme na uređaju; 2. virtualno dugme na ekranu
 1. *Možda će ti trebati čačkalica da pritisneš dugmić i držiš ga dulje od 8sec dok je router upaljen.*
 2. *Mislim, vjerojatno bi bilo lakše da postoji neki sajt na kojem ja mogu upoređivati modele i kliknem dugmić i sajt mi pokaže najjači.*
- **fizikalac** (*žarg.*) – više značenja: 1. sustav koji se pokreće na fizičkome računalu vlasnika (umjesto u oblaku, na virtualnom stroju i sl.); 2. aplikacija (najčešće igra) koja dolazi na fizičkome instalacijskom CD-u (obrnuto od *digitalac*)
 1. *Server je virtualka ili fizikalac?*
 2. *Ja se osobno nećkam hoću li tako ili fizikalac verziju...će vidimo :)*
- **fotić** (*inf.*) – kamera mobilnoga uređaja
...po pitanju baterije i fotića nebo i zemlja razlika, a i u drugim segmentima je iPhone lošiji.
- **greška** (*std.*) – kvar u sklopovlju ili programskoj podršci (engl. *bug*)
Rađen i neki stress test CPU-a, GPU-a, HDD-a, RAM-a, nema greške.
- **greškica** (*std.*) – greška (najčešće malena) u računalnom programu (engl. *bug*)
Da li ima netko volje mi pročešljat kratki kontroler i popraviti ili makar uočiti 3 greškice koje ne mogu pronaći...
- **gumbek** (*žarg.*) – više značenja: 1. fizički gumb na uređaju, npr. za paljenje i gašenje; 2. virtualni gumb na ekranu
 1. *Napravim reset na gumbek i onda uđe normalno u windowse.*
 2. *sam da znate da sam uspio redeeat iPod 8 GB... isto tako moj frend nakon pola sata mukotrpnog stiskanja gumbeka f5 xDDD salim se ... bilo je jako tesko!!*
- **gumbić** (*inf.*) – više značenja: 1. gumb na fizičkom uređaju; 2. virtualni gumb na ekranu
 1. *Vama na amd-u je taj gumbić must have jer jebiga svaki dan par bsodova pa se bios fleša na daily bazi.*

2. Idi u aplikaciju Glazba i dolje desno imaš **gumbić PUSTI** to otvara Youtube, možeš se i prijaviti sa svojim acountom.

- **hepek** (žarg.) – općeniti pojam za dio računalnoga sučelja ili sklopovlja kojemu nije poznat naziv
*Edit: sjetio sam se da mi sa wp jos nedostaje i onaj **hepek** na tastaturi sa kojim se pomice kursor :)*
- **hladnjak** (std.) – rashladni uređaj za računalo ili računalnu sastavnicu
Pokazuje da imaju jednaku temperaturu, a to je doslovce nemouce jer 580 pulse ima hladnjak sa 480 nitro koji je bio znatno manji i losije je hladio.
- **hlađenje** (std.) – postupak spuštanja temperature računalnih sastavnica ili sustav uređaja koji obavlja taj postupak
*...a protok zraka ionako mi nije najbitnija stavka obzirom da pažljivo biram komponente i ako treba skuplje ih platim da imaju dobro **hlađenje***
- **ikonica** (std.) – sličica na ekranu (engl. icon)
Igrao sam nekih pet sati i nemam više želju ni ikonicu gledat, a kamoli igrat.
- **integracija** (std.) – povezivanje različitih programa, internetskih usluga i sl.
*Sada mi zapravo tek dolazi to da mi je aktualno i da napravim tu **integraciju** jer u zadnje vrijeme nisam se time niti bavio.*
- **iscjedak** (žarg.) – jako nekvalitetna računalna sastavnica, program i sl.; uvijek se nalazi u sintagmi s pridjevom *gnojni* ili *vaginalni*
*RX 580 je svemirski brod za ovaj gnojni **iscjedak**.*
- **iscrtavanje** (std.; od glagola *iscrtavati*) – prikaz vizualnoga sadržaja na ekranu
*Inace sve radi super brzo i jedino sto mi se ne sviđa je **iscrtavanje** karte nakon zoom in ili zoom out...*
- **ispeglanost** (žarg., od pridjeva *ispeglan*) – stupanj dovršenosti i/ili zadovoljavajuće izvedbe računalne sastavnice ili programske podrške
*A na Poco F1 nisam zadovoljan **ispeglanošću** samog OS-a.*
- **ispisivanje** (std.; od glagola *ispisivati*) – prikaz teksta na ekranu
*Jesam li ja jedini kojemu je ovi novi sistem **ispisivanja** killova u ruznoj crveno bijeloj boji bezveze.*
- **iščitavanje** (std.; od glagola *iščitavati*) – čitanje podataka koji su pohranjeni na elektroničkom uređaju

*...ti su podaci bitni za lociranje i pravilno **iščitavanje** svakog pojedinog sektora na disku.*

- **izbalansiranost** (*inf.*; od pridjeva *izbalansiran*) – uravnoteženost računala, sustava u igri i sl.

*Prvo na čemu igra šteka je malo loša **izbalansiranost** nekih elemenata...*

- **izgrađivanje** (*žarg.*; od glagola *izgrađivati*) – razvoj lika u igri odabirom i poboljšanjem različitih vještina

*Ispravite me ako griješim, ali prema onome što sam vidio u biti nema nekog posebnog **izgrađivanja** lika u klasičnom smislu.*

- **izoštavanje** (*std.*; od glagola *izoštavati*) – poboljšani prikaz vizualnoga sadržaja s većom razinom detalja; potvrđen je i mnogo rjeđi oblik **izoštrenje** sa samo nekoliko pojava

*Ovo su moje slike sa Samsunga S8 – zadovoljan jesam, ali je vidljivo digitalno **izoštavanje**.*

- **izrezivanje** (*std.*; od glagola *izrezivati*) – uklanjanje dijela digitalnog sadržaja, često s ciljem prebacivanja na drugo mjesto na računalu

*Jedino je malo čudno riješeno kopiranje i **izrezivanje** datoteka, jer se spremaju u međuspremnik...*

- **izumiranje** (*inf.*; od glagola *izumirati*) – prestanak proizvodnje nekoga proizvoda ili manjak zanimanja za njega

*Ma tema je glupa, nema nikakvog **izumiranja** pc igara...*

- **izvršavanje** (*std.*; od glagola *izvršavati*) – pokretanje i održavanje računalnoga programa

*Zato pomaže kad se baci u deep sleep i zabrani joj se bilo kakvo **izvršavanje** backgroundu.*

- **kartica** (*std.*) – vrsta sklopovlja posebne namjene (npr. *grafička kartica*)

...to je bas malo za sredinu 2021. godinu i karticu koja se smatra vec ulaz u high end gaming.

- **kompatibilnost** (*std.*) – mogućnost uporabe različitih uređaja ili programa u istom kontekstu

*Ja u pravilu držim sve eksterne driveove u exFAT formatu upravo zbog maksimalne **kompatibilnosti**.*

- **košarica** (*std.*) – popis odabranih proizvoda pri kupnji u internetskoj trgovini (engl. *shopping cart*)
Odeš na stranicu, staviš u košaricu, platiš PayPalom i pošalju ti kod na e-mail.
- **kotačić** (*std.*) – više značenja: 1. dio računalne sastavnice koji omogućuje vrtnju; 2. sličica kotača koja označuje izbornik s postavkama (engl. *settings*)
1. *Inače je to po defaultu isključeno, a za novi tab se koristi klik na kотаčić miša.*
2. *Desni gornji kut, kотаčić za postavke -> Payments -> Manage pre-approved payments...*
- **krkljanac** (*žarg.*) – velik broj igrača na istoj lokaciji u igri, što često izaziva zagušenje poslužitelja
...vrtim i ja na high settingsima otpr 60+fps ali jednostavno kad grune eksplozija ili neki krkljanac onda dolazi do framedropa..
- **jogurt** (*žarg.*) – piratizirana inačica programske podrške (najčešće računalne igre)
Izaso jogurt, codex. Skida se pa se jave dojmovi navečer!
- **jubito**⁶⁵ (*žarg.*) – mrežna stranica YouTube
U slučaju negativnog odgovora, ovaj programčić sa Jubito linka nudi slučajnim odabrom različite odgovore.
- **ključić** (*inf.*; od imenice *ključ*) – više značenja: 1. niz znakova čiji unos omogućuje pristup različitim digitalnim sadržajima (npr. igrama); 2. memorijski štapić
1. *Imam Total War: Shogun 2 steam key za trade. Tražim steam giftove ili DOTA/TF ključiće/iteme.*
2. *Svakako moraš napraviti bootabilan USB ključić, kopiranje ISO preslike na memoriju nije dovoljno.*
- **lokotić** (*std.*) – sličica lokota koja označuje nepromjenjiv ili nedostupan sadržaj (engl. *lock*), npr. zaključana tema u pričaonici, odabir u postavkama i sl.
pojavit će se lokotić i sustav ju neće izbrisat kad mu zatreba ram.
- **mamac** (*std.*) – proizvod, usluga ili reklama čija je svrha privući što više korisnika ili kupaca
Što se tiče cijene, mislio sam da je u pitanju nekakav mamac za kupce...

⁶⁵ Izraz je nastao slučajno, kao izgovorna pogreška hrvatskoga političara I. Kirina, nakon čega se brzo proširio hrvatskim medijima i ostao prihvaćen kao žargonski naziv za navedenu mrežnu stranicu (<https://www.jutarnji.hr/naslovnica/ministrov-jubito-hit-na-internetu-3271880>).

- **maska** (std.) – zaštitna i/ili dekorativna futrola za mobilni uređaj
*Dakle, meni danas iz servisa tupe da moguće da mi je zbog **maske** signal slabiji?!*
- **međudjelovanje** (std.; engl. *interference*) – utjecaj jednoga signala na drugi
*Ukoliko stvarno imaš tri antene (dvije antene, jednu antenu blizu reflektivne prepreke) može ti se događati da **međudjelovanje** antena potpuno uguši jedan kanal, a pojača drugi.*
- **mehanika** (std.) – princip rada funkcionalnosti unutar računalne igre
*Ali dobro, takav način igranja dođe sa vrmenom, kada svatiš sve **mehanike** u igri, naučiš mape, spotove onda je puno lakše igrati agresivnije...*
- **mozgalica** (std.) – više značenja: 1. vrsta računalne igre u kojoj igrač napreduje rješavanjem zagonetki; 2. zadatak unutar igre čije rješavanje zahtijeva kreativno razmišljanje
*1. No što se mene tiče, igra je odlična (jedna od najboljih u kategoriji **mozgalica**) lijepa i duga, te kao domaći proizvod vrijedi 30ak €.*
*2. Obavezna lektira, predivna grafika i bolesna priča. Solidne **mozgalice**, i osjećaj napucavanja + sve odlično izbalansirano.*
- **nadogradivost** (std.) – mogućnost buduće nadogradnje računala, sastavnice ili programske podrške
*Nekakva softwareska trajnost u smislu **nadogradivosti** operativnog sustava.*
- **nadogradnja** (std.) – postupak posuvremenjivanja programske podrške na višu inačicu ili poboljšanja računala kvalitetnijim sastavnicama
Nema odustajanja od nadogradnji na nadogradnju Windowsa.. makar do nekih 1000-ti put.
- **napajanje** (std.) – postupak dovođenja struje električnom uređaju ili sustav uređaja koji obavlja taj postupak
*I zanimljiva stvar kad ugasim komp, matična ostaje svijetlit narancaste boje i tako svijetli dok ne ugasim **napajanje**.*
- **napunjenost** (std.) – stanje opskrbljenosti baterije uređaja strujom
*Kako koji, mislim da ce prije biti da baterija mora biti na odredjenom stupnju **napunjenosti**.*
- **naštimanje** (inf.; od glagola *naštimavati*) – podešavanje postavki
*Neke stvari koje su bile u fajlu za **naštimanje** fizike su nepotrebno izbacili...*

- **neaktivnost** (std.) – izostanak korisničke uporabe računa neke internetske stranice ili usluge
Ustvari nije članarina, nego mjesečni fee za neaktivnost.
- **newbie**⁶⁶ (žarg.) – izvorno je bila riječ o općejezičnome žargonizmu za novaka⁶⁷ koji je poslije usvojen kao žargonski naziv za početnika na internetu te u računalnim igrama
Nezz možda pitam gluposti ali eto pošto sam 3D newbie imajte milosti :D
- **novčanik** (std.) – digitalna lisnica, npr. za kriptovalute
Može prijedlog novčanika za koji ne treba ime i prezime?
- **oblačić** (inf.; od imenice *oblak*) – mrežni poslužitelj za pohranu podataka
fascinantno mi je kako ljudi spremaju osobne stvari na razne oblačiće bez previše razmišljanja tko ima tome pristup.
- **orijentacija** (std.) – položaj prikaza sadržaja na ekranu (najčešće mobilnog uređaja)
Geste su super, ali jedna stvar mi smeta što se kod promjene orijentacije i njihova pozicija mijenja...
- **otpakiravanje** (std.; od glagola *otpakira(va)ti*) – otvoriti arhiviranu datoteku; potvrđen je i oblik *otpakiranje*
Možda neki drugi prijedlog za alat za otpakiravanje takvih datoteka?!?!
- **paketić** (std.) – vrsta podatkovne strukture za razmjenu podataka na mreži
uređaji koji su bliži ruteru guše wifi data promet ostalih korisnika koji su dalje od rutera pa dolazi do stalnog ponavljanja istih data paketića
- **peglanje** (žarg.; od glagola *peglati*) – ispravljanje grešaka u programu, grafičkom izgledu i sl.
Pc verzija treba vise peglanja, bolje drivere...za sad ju zaobilazim.
- **pisanje** (std.) – više značenja: 1. spremanje podataka na medij za pohranu; 2. digitalni unos teksta, najčešće tipkovnicom
1. ... u praksi teško da bi osjetio razliku osim ako ne radiš puno sa velikim fileovima pa da je važna veća sekvencijalna brzina čitanja/pisanja.
2. ...mogu dobiti preporku tipkovnice za pisanje i gejmanje?

⁶⁶ I ovdje je riječ o preuzimanju iz engleskoga jezika bez prilagodbe, no odlučila sam naziv *newbie* uključiti u terminologizaciju zbog zanimljiva podrijetla.

⁶⁷ Nejasno je podrijetlo ovoga izraza u engleskome jeziku, a prema nekim bi izvorima mogla biti riječ o žargonizmu iz vojne hijerarhije (<https://www.etymonline.com/word/newbie>).

- **podrška** (*std.*) – prisutnost ili prihvaćenost neke funkcionalnosti u sklopovlju ili programskoj podršci
Youtube nema tu podršku za kontoliranje zvuka hardverskim tipkama (barem ne na tipkovnicama koje sam ja probao).
- **poguranac** (*žarg.*) – pomoć ili poticaj koji omogućuje korisniku da brže napreduje (najčešće u igri)
Koji je najbolji real money poguranac u igri?
- **prelazak** (*inf.*) – igranje računalne igre od početka do kraja
Vjerojatno ide i treći prelazak sa nekim snagatorom koji je čisti štemer sa blunt weaponima i rukama...
- **prenosivost** (*std.*) – lakoća prenošenja mobilnoga uređaja, prijenosnoga računala i sl.
Jer je pri mobitelu najbitnija prenosivost, a kako ces ga nositi kad je takva baterija?
- **pretplatnik** (*std.*) – korisnik koji plaća ili prati neku digitalnu uslugu (*engl. subscriber*)
EA play pretplatnici to znaju, ali info za Xbosaše, ako imate Gamepass Ultimate (koji uključuje EA Play), možete skinuti Star Wars Squadrons...
- **prijelaz** (*std.*) – više značenja: 1. prebacivanje računala na drugu inačicu operativnoga sustava; 2. vidjeti **prelazak**
1. ...kažu da su sve igre spremne za win 8 jer ionako sa podrškom i prijelazom sa win7 na win8 do sad nije bilo frke.
2. Prvi normalni prijelaz 10 ak h, explore i plus svi nacini i moguci krajevi seqenci kao i kraja igre...
- **pristupnica** (*std.*) – formular za prijavu na neku internetsku stranicu ili uslugu (*engl. registration form*)
Pa registriras se i onda cekas da dobijes pristupnicu za betu.
- **profic** (*inf.*) – profesionalni igrač računalnih igara
Daleko najatraktivnija igra za gledat. Nije potrebno ni previše poznavat igru da bi znao koliko su profici dobri u njoj.
- **prohod** (*inf.*) – vodič kroz računalnu igru s opisom svih lokacija, zadataka, završetaka i sl.
...rijetko bi imao od toga koristi a i mjesecima se čekalo dal će netko možda postaviti odgovor, šifru, prohod ili pitanje...

- **prženje** (žarg.; od glagola *pržiti*) – postupak pohranjivanja podataka na CD/DVD medij
Pa jebote, kad sam instalirao K3b, stavi me u cdrom grupu, ako imam prava instalirat program za prženje onda valjda želim i pržiti.
- **raspakiravanje** (inf.; od glagola *raspakira(va)ti*) – postupak otvaranja komprimiranoga paketa digitalnog sadržaja; potvrđen je i rjeđi oblik **raspakiranje**
Stavi SS nakon raspakiravanja promodsa u folderu /ets2/mod i drugu u mod manageru kad upališ igru.
- **registracija** (std.) – postupak otvaranja korisničkoga računa, najčešće na mrežnim stranicama
...imam odrađenu registraciju pa vidim sva računala koja imaju instaliran Teamviewer i logiran, ne moram upisivati ID i lozinku.
- **robotić** (žarg.) – operativni sustav *Android* (zaštitni mu je znak ikona robota)
Moja firma odlučila otić na Tele2 pa ću dobit Samsung Galaxy j3 tako da ću na jedno vrime napustit W10P platformu i prić u omraženi robotić klub.
- **rudarenje** (std.; prema engl. (*crypto*)*mining*⁶⁸) – odnose se na postupak generiranja kriptovaluta
Svako rudarenje koje je imalo smisla je karticu doslovno jelo do 105 stupnjeva.
- **sirovina** (žarg.) – digitalni podatci (slike, zvuk i sl.) prije obrade
kasnije sirovinu editiram i komprimiram u nekom video editoru iz komercijale...
- **sličica** (std.) – prikaz na ekranu u nekome trenutku, najčešće u kontekstu računalnih igara i animacija (engl. *frame*)
Također da se neke light igre poput Hearthstonea, Heroes of the Storm i Wow vrte glatko u nekom pristojnom broju sličica.
- **sortiranje** (std.) – postupak preslagivanja jedinica u nekom nizu tako da su poredane po odabranim parametrima
Dobro, ali nakon sortiranja sigurno nisu iste vrijednosti u kolonama B3 i B5.
- **skidanje** (std.) – prebacivanje sadržaja s interneta na korisnikov uređaj
...što mi preporučate za normalo korištenje (internet surfanje, tu i tamo gledanje, te skidanje filmova i pjesama, youtube).

⁶⁸ Engleski je naziv nastao prema analogiji s izvlačenjem korisnih minerala iz Zemljine kore, postupkom koji kao i rudarenje kriptovaluta zahtijeva žrtvovanje velike količine energije da bi se dobio dragocjen, ograničen resurs (<https://www.bitstamp.net/learn/crypto-101/what-is-crypto-mining>).

- **specifikacija** (std.) – popis izvedbenih mogućnosti uređaja ili računalne sastavnice
*Gledao sam **specifikacije** i usporedbe, ali nikada nisam koristio uređaj LG, a Samsung jesam.*
- **stabilizacija** (std.) – postupak kompenzacije za trzanje kamere pri snimanju digitalnih videouradaka
*Mi9 ima bolju kameru čak i **stabilizaciju** na videu jer mu EIS radi bolje od OISa na MI8.*
- **strojčić** (žarg.; od imenice stroj) – računalo; potvrđen je i oblik **strojić**
*Top **strojčić**, jako mi je krivo što ga nisam uzeo u razmatranje prije koji mjesec kad sam sebi uizmao office PC...*
- **suigrač** (std.) – drugi igrač u igri
*Osobno ga uzimam ako meni ili nekom od **suigrača** kasnije zatreba, tako da opet to zavisi od toga je li igrač solo ili squad.*
- **testiranje** (std.) – postupak utvrđivanja ili provjere izvedbe sklopovlja ili programske podrške
*Sta je jos osim heavena dobar nacin za **testiranje** overclocka?*
- **tipkanje** (std.) – unos teksta tipkovnicom (fizičkom ili virtualnom)
*Ukratko, treba mi nova mehanicka tipkovnica za gaming i neko tu i tamo **tipkanje**...*
- **trčkalica** (žarg.; proljev) – loš, nekvalitetan proizvod
*Uglavnom, u ovom trenutku, kada se sve zbroji i oduzme dobije se **trčkalica** a ne gotov proizvod.*
- **ubojica** (žarg.) – računalo s izvrsnom izvedbom
*Ineče, kada već slažete takve super konfe, evo i od mene jedna nekvalitetna ali **ubojica** za igre :)*
- **učitavanje** (std.; od glagola učitavati) – postupak ubacivanja digitalnoga sadržaja u aktivnu memoriju i/ili njegova iscrtavanja na ekranu
*...pa se svi žale da je jako loše optimizirana (stalno padanje FPS-a, sporo **učitavanje** tekstura, igranje u 720p itd.).*
- **umnažanje** (std.; od glagola umnažati) ; potvrđen je i rjeđi oblik **umnožavanje**
*Kao da govorimo o izradi backup imagea i **umnažanja** na druga računala...*

- **zamrzavanje** (*std.*) – prestanak rada sklopovlja ili programske podrške zbog pogreške
Nakon zamrzavanja windowsa i nemogućnosti gasenja, vadjanja baterije i sl opcija restartiranja i bootanja...
- **zapinjanje** (*std.*) – kašnjenje prikaza ili izvršenja operacije (najčešće u računalnim igrama)
Dodaj jos 4gb rama, meni je puno pomoglo sa zapinjanjem i takvim stvarima, sad neam nijednog trzaja
- **zapisivanje** (*std.*) – pohranjivanje podataka na digitalni medij
A i na više mjesta sam čital da je za 4K dovoljno 6 MB/s zapisivanje.
- **znakić** (*std.*) – simbol na sučelju nekoga programa, igre i sl.
...kada postavljaš on te pita da odabereš "start up disk" klikneš onaj znakić desno sa folderom i zelenom strelicom i nađeš svoj iso...
- **zvjerčica** (*žarg.*; od imenice *zvijer*) – performantno računalo
Ako se klokne dobro postane prava zvjerčica...
- **zvjezdica** (*std.*) – znak koji ima različita značenja, od sustava rangiranja (engl. *star(s)*) do oznake najdražega sadržaja ili proizvoda (engl. *favorite*) na nekoj stranici
...to je nekako normalno u danasnje doba gdje svako sranje ima ocijenjivanje sa zvjezdicama i user reviewove.
- **žderač** (*žarg.*) – uređaj ili aplikacija s velikom potrošnjom struje, memorije i sl.
Sad sam obrisal Facebook koji je navodno veliki žderač resursa, pa ću vidjeti dalje.

Osim navedenih, pronađene su i brojne standardnojezične imenice preuzete u računalni kontekst koje ne zahtijevaju posebnu analizu, npr. **efikasnost**, **kompaktnost**, **kompleksnost**, **mobilnost**, **posjećenost**, **pouzdanost**, **prenatranost**, **preopterećenost**, **proširivost**, **uniformiranost**, **upravljivost**, **usporenost** i sl.

Terminologizacija se pokazala plodnim načinom nastanka imeničkih računalnih naziva u korpusu *Bugovih* pričaonica, a mnoge potvrde imaju relativno velik broj pojavnica. Većina primjera pripada općenitij uporabi programske podrške, računala i interneta.

Kartica ima visoku čestoću i pojavljuje se u različitim sintagmama kao što su *grafička kartica*, *mrežna kartica*, *zvučna kartica* i sl. *Hladnjak* se pojavljuje otprilike jednako često kao istoznačnica *cooler*, no oba se pojma mogu smatrati ustaljenima.

Standardnojezični nazivi *greška* i *podrška* imaju izrazito veliku čestoću i dobro su usvojeni, no standardnojezični naziv *greškica* ima malen broj pojavnica u odnosu na engleski naziv *bug*⁶⁹.

Skidanje i *testiranje* također imaju veliku čestoću. *Umnažanje* se odlikuje relativno velikim brojem pojavnica u korpusu, no njegova ih žargonska istoznačnica *kopiranje* ima više.

Dobro je usvojena i prefiksoidno-sufiksoidna tvorenica *biblioteka* (s nešto manje od 1 000 pojavnica), no engleska riječ *library* ima nešto više pojavnica u korpusu.

Imenica *košarica* u korpusu se češće pojavljuje od odgovarajućega žargonizma *cart*, što je možda uzrokovano činjenicom da brojne internetske trgovine podržavaju prikaz na hrvatskom jeziku pa je korisnicima prirodniji hrvatski pojam.

Pretplatnik se pojavljuje češće od engleske istoznačnice *subscriber*, dok je *wallet* češći od *novčanika* (koji se najviše pojavljuje u neračunalnome značenju, npr. u sintagmi *glasati novčanikom*).

Osobito su zanimljivi nazivi *ubojica*, *zvjercica* i *žderač* koji računalu pridaju svojstva živih bića.

5.1.4.2. Glagoli

Mihaljević (1990.) ne navodi potvrde, a Halonja navodi primjere *pržiti* (pohraniti podatke na CD/DVD), *skidati* (preuzeti sadržaje s interneta), *smrznuti/zalediti se* (prekinuti s radom) i *vrtjeti (se)* (obrađivati podatke ili se pomicati ukруг, npr. čvrsti disk ili ventilator) (Halonja 2006: 78–79), od kojih su svi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica.

U korpusu su pronađeni sljedeći primjeri terminologizacije glagola:

- ***adresirati*** (*std.*) – više značenja: 1. pristupati određenoj lokaciji unutar memorije; 2. posvetiti se problemu koji treba riješiti
 1. *O time ovisi kako će **adresirati** dostupnu memoriju pa se može desiti da koristi npr 50% itd ili da ne radi...*
 2. *...LOTRO ima odlične raidove i instance i da žele **adresirati** problem da postoji puno contenta koji ljudi ne rade...*
- ***arhivirati*** (*std.*) – pohraniti digitalne podatke u datoteku koja zauzima manje memorijskog prostora

⁶⁹ Pritom treba imati na umu da dio pojavnica riječi *bug* označuje časopis *Bug*, a ne programsku pogrešku.

Sad pokušavam selektirati što mi je bitnije za arhivirati sa 3. particije, jer nemam doma toliko praznog prostora (skoro 1,2 TB) na drugim PC-ima/diskovima...

- **aktivirati** (std.) – pokrenuti program, licenciju i sl.
*... odabereš pri instalaciji jezik po želji, a Windowsi će se sami **aktivirati** prvom prilikom kad daš internetski pristup laptopu...*
- **biti na izdisaju** (inf.) – približavati se kraju radnoga vijeka (uređaj)
*Przilica mi **bila na izdisaju**, dok sam przio CD / DVD zvuk je bio kao da MIG poljece :D*
- **deaktivirati** (std.) – otkazati račun na nekoj mrežnoj stranici ili servisu, licenciju programa, operativnog sustava i sl.
*Da bi stavio drugi acc kao primarni prvo moras onaj primarni **deaktivirati***
- **deklarirati** (std.) – navesti ime varijable u programskom kodu
*...citajuci sluzi kada trebamo u petljama koristiti indexe, ali zasto je to bolje nego **deklarirati** sa int, koja je razlika?*
- **fiksirati** (inf.) – ograničiti neku postavku ili statistiku na zadanu vrijednost
*Probaj **fiksirati** core na vrijednost recimo 1100 ili 1150, ne ovako – 500.*
- **filtrirati** (std.) – izdvojiti podskup rezultata po određenim parametrima pretrage (u programiranju, na mrežnim stranicama i sl.)
*Ovo s linkom i nije problem, bitno da imam te varijable koje će **filtrirati** stavke koje se prikazuju na mapi.*
- **indeksirati** (std.) – automatski analizirati sadržaj mrežne stranice i dodati je u registar pretraživača
*Ukoliko želiš site koji će tražilice uredno **indeksirati**, koje će imati vizualni identitet...*
- **integrirati** (std.) – ugraditi sastavnicu, operativni sustav i sl. u postojeće sklopovlje ili programsku podršku
*Kad jedan MS mora **integrirati** linux u svoj OS da bi privukao korisnike znaš da je vrag odnio šalu...*
- **ispeglati** (žarg.) – popraviti pogreške u programu, igri i sl.
*Cyberpunk nisam ni igrao, planirao sam na PS5 uzeti, ali cu ipak sacekati dok **ispeglaju** igru patchovima.*

- **ispolirati** (žarg.) – popraviti pogreške u programu, igri i sl.
*I oni to u 10 godina nisu uspjeli **ispolirati**, nego sami moramo modificirati game datoteke da bi igra bila imalo igriva.*
- **izbaciti** (žarg.) – poništiti korisnikovu vezu s poslužiteljem, uslugom i sl.; potvrđen je i oblik **izbacivati**
*...kad odem igrat co4, udjem u igru, za 1min me **izbaci**...*
- **izrezati** (std.) – ukloniti dio digitalnog sadržaja, često s ciljem prebacivanja istog na drugo mjesto na računalu
*Osnovno CTRL + C Kopirati CTRL + X **Izrezat** CTRL + V...*
- **izrudariti** (std.) – sakupiti određenu količinu kriptovaluta
*To je kao kladenje na dionice, **izrudaris** par coina pa prodas kada dostigne neku vrijednost, uglavnom kockanje.*
- **kampirati** (žarg.) – čekati na odabranoj lokaciji u igri s ciljem lakog ubijanja drugih igrača
*ja ne **kampiram** neko hvatam cp kao snajper između 3-4 protivnička igrača...*
- **komprimirati** (std.) – arhivirati digitalne podatke tako da zauzimaju manje memorije; potvrđen je i gotovo dvaput češći oblik **kompresirati**
*npr. HL2 i ostale igre na source engine-u sam znao **komprimirat** i do 40% originalne veličine*
- **kopirati** (std.) – umnožiti digitalne podatke
*...svaki put kad hocu s njega nešto **kopirati** na ssd u windowsima sistem kao da se zaledi na par trenutaka...*
- **kreirati** (std.) – stvoriti (datoteku, mapu i sl.)
*Koji vas vrag tjera koristiti taj čvoljavi MCT, kad je puno lakše i jednostavnije skinuti ili **kreirati** ISO, mountati ga i pokrenuti install???*
- **lupiti** (inf.) – pritisnuti tipku ili aktivirati opciju na sučelju (*lupiti screen(shot)* – napraviti sliku ekrana, *lupiti palac gore* – dati povoljnu ocjenu objavi i sl.)
*...**lupi** tu i tamo koji enter čisto da je tekst lakše pročitati.*
- **nadograditi** (std.) – podići programsku podršku na višu inačicu ili dodati kvalitetniju sastavnicu u računalo; potvrđen je i nesvršeni oblik **nadograđivati**
*Do sada sam samo **nadograđivao** OS jedno 300 puta...*

- **nadoštukati** (žarg.) – nadograditi računalo ili programsku podršku
Kupi si neki komp od oko 5k kn, sa njim ćeš moći sve igrati sljedeće 2 godine bez razmišljanja, a ako ćeš ga kasnije nadoštukati i puno duže.
- **nafrizirati** (žarg.) – poboljšati izvedbu ili izgled računala, lika u igri i sl.
*Odlicno jedva cekam dodatak, fino **nafrizirat** lika sad, i spremno cekat nove doživljaje :-p*
- **napržiti** (žarg.) – spremati veću količinu podataka na jedan CD/DVD ili spremati podatke na mnoge CD-e/DVD-e
*Ja već dvije godine koristim CDBurnerXP i **napržio** sam stotinjak medija sa njim i nikad nikakvih problema.*
- **narihtati** (žarg.; od njem. *richten*) – namjestiti, podesiti postavke; potvrđen je i oblik **nariktati**
*Po instalaciji, u njegovim postavkama u Select encoding mode, **narihtajte** window 1250 i tako dobijete nasa slova.*
- **naštancati** (žarg.) – proizvesti veliku količinu proizvoda, najčešće nekvalitetnih
*Hebiga, danas je sve samo – **naštancaj** za konzole, uzmi pare, naštancaj DLC uzmi pare...*
- **naskidati** (žarg.) – skinuti veću količinu digitalnih sadržaja s interneta
*...sve skupa žalosno, mislim da bum **naskidao** modova i opet New Vegas odigrao...*
- **nasurfati** (*se*) (*inf.*) – provesti mnogo vremena na internetskim stranicama ili posjetiti veći broj stranica odjednom
*Grundigov smart možeš dobiti za 100-200kn više, i dobar je za recimo Youtube ali da ćeš se **nasurfati** – baš i nećeš.*
- **natipkati** (*std.*) – napisati poruku
Javite se na PM koju od te dvije zelite i natipkajte steam username da vas dodam...
- **otključati** (*std.*) – omogućiti pristup računu, programskoj podršci i sl.
*Bootloader se može **otključati** samo na mobitelima kupljenim u slobodnoj prodaji.*
- **otpakirati** (*std.*) – otvoriti komprimirane podatke
*Ne znaš skinuti bios 2.1 za flash iz Windowsa, otpakirati ga, kliknuti 2 puta na **otpakirano** i pustiti minut da se flasha?*

- **pasti** (žarg.) – biti prepušten igraču nakon smrti protivnika (blago u igri)
...dolaze Ancient itemi u igru, to su ustvari jače verzije svih mogućih legendarya koji mogu pasti...
- **peglati** (žarg.) – odrađivati zadatke u igri
Jel ima tko tu na forumu da igra aktivno i da ima guild, točnije da možemo zajedno peglat?
- **podržavati** (std.) – omogućiti neku postavku, komunikaciju s drugim uređajem i sl.
Ta matična podržava ddr4 memoriju, ova sa linka je ddr4, radit će.
- **porihtati** (žarg.; od glagola *rihtati*, prema njem. *richten*) – podesiti; potvrđen je i nesvršeni oblik **porihtavati**
trebao bi u Catalyst centru porihtati da ti prikazuje sliku na dva monitora , pod Desktops & Displays
- **poskidati** (std.) – preuzeti više paketa sadržaja s interneta ili preuzimati internetski sadržaj u više navrata
Čak i antivirus može mjesečno poskidati po 250-300mb ažuriranja.
- **poštivati** (žarg.) – podesiti ili popraviti
Sad dok ne poštimaju iOS9 bit će hejta, jer po forumima se čuje svašta al svima je to izgleda ok.
- **požderati** (žarg.) – trošiti mnogo struje ili drugog resursa
Pitanje u vezi baterije; koliko vam % poždere standby?
- **preimenovati** (std.) – promijeniti naziv mape, datoteke i sl.
Njih preimenuj u originalne fileove i ubaci u mob.
- **preznojiti se** (žarg.) – raditi na najvišem kapacitetu uz porast temperature (sklopovlje)
Takodjer, nemozes ga bas natjerat da se preznoji (da "slucajno" skuris nesto) s obzirom na stedljivi procesor.
- **prosurfati** (std.) – posjetiti veći broj internetskih stranica
Malo sam prosurfao, ne postoji ni jedna dobra recenzija :D
- **raskomadati** (žarg.) – podijeliti digitalne podatke na manje cjeline
želim .avi file raskomadat u dijelove za .mp4 file da mogu staviti na youtube
- **raskopati** (žarg.) – rastaviti uređaj na dijelove
Bateriju ne mogu odspojiti jer bih morao raskopati čitav tablet...

- **raspakirati** (*std.*) – otvoriti komprimirani paket digitalnog sadržaja; potvrđen je i rjeđi oblik **raspakiravati**
Raspakiraj mod,u notepadu otvori datoteku sa imenom moda i pronadi ovaj redak...
- **razmontirati** (*žarg.*) – posložiti konfiguraciju programa, vještina u igri i sl.
znam par ljudi koji si prije log-outa skroz razmontiraju skillove i slože buffove da kada im netko pogleda profil imaju nenormalan DPS...
- **reproducirati** (*std.*; od engl. *to reproduce*) – uspješno izazvati pojavljivanje poznate pogreške u sustavu, kodu i sl.
Naravno, zbog toga je print upropasten, a problem se da reproducirati (nije slučajno) tako da opet pošaljes na print isti GCode.
- **riješiti** (*žarg.*) – poraziti ili ubiti protivnika u igri
Riješio sam prvog bossa, skužio kako trošit Soulse...
- **riktati** (*žarg.*; od njem. *richten*) – namjestiti (najčešće postavke programske podrške)
I tako sam riktao video settingse i jedino mi radi normalno na low detalje...
- **rudariti** (*std.*) – generirati kriptovalute
...rudarim tamo negdje od 3-4 mjeseca(i to nisam siguran..moram provjerit)
- **simulirati** (*std.*) – računalno oponašati neki učinak ili pojavu iz stvarnoga svijeta (najčešće u igrama i animaciji)
Prvo prebacivanje igre na SSDove "radi boljih performansi", sad eto AMDovi ne mogu simulirati amortizere...
- **sortirati** (*std.*) – poredati podatke, dokumente i sl. po odabranim parametrima
Aj preporuku aplikacije na koju mogu lagano uploadat slike i da ih se lagano može sortirati i poredati.
- **surfati** (*inf.*) – posjećivati internetske stranice
Kada surfam točkica se vidi jače, a kada se program minimizira i odem na desktop, onda se vidi slabije.
- **teksturirati** (*inf.*) – prekriti računalni 3D model teksturom; potvrđen je i rjeđi oblik **texturirati**
A meni se ne da teksturirat, evo sad cu vam dat malo rendova...
- **testirati** (*std.*) – provjeriti ispravnost aplikacije, računalne sastavnice i sl.
Ne razumijem baš zbog čega ne želiš testirati postojeću memoriju pa da onda znaš na čemu si.

- **tipkati** (*std.*) – unositi tekst tipkovnicom (fizičkom ili virtualnom)
...hrpetinu tipkam i mogu vam reć da meni osobno više odgovara mx red, mekši mi je i ugodniji za tipkat...
- **trenirati** (*std.*) – ugoditi računalni model ili neuronsku mrežu za posebnu namjenu izlaganjem odabranom skupu podataka
Hebes ti DLSS kad ce morat trenirat CNN na novim teksturama i algoritmima za god dana, a cijela mreza je closed source...
- **ubosti** (*žarg.*) – više značenja: 1. ukopčati memoriju u računalo, priključak u utor na uređaju i sl.; 2. uspješno doći do željenoga uređaja, digitalnoga sadržaja i sl.
1. *Trebalo bi eventualno nabaviti i peti powerline adapter i sa iskonovog routera u njega ubosti lan kabel...*
2. *Rударит ću ga dok ne ubodem bar jedan ili ako baš bude Cortex ili Ravencoin isplativiji.*
- **učitati** (*std.*; od glagola *čitati*) – dohvaćati podatke ili iscrtavati prikaz na ekranu; potvrđen je i oblik **učitavati**
Kad prebaciš ssd, sistem će trebati učitati drivere za onu ploču, popratni sadržaj i ostalo i peglaj.
- **uginuti** (*žarg.*) – pokvariti se, prestati s radom (računalni uređaj)
Plus što mi je sigurno i Gigabyte od ovog uginuo.
- **uglancati** (*žarg.*; od glagola *glancati*) – poboljšati vizualni dojam (najčešće računalne igre)
Ja se samo nadam da će se bar malo potruditi uglancat igru do izlaska.
- **umrtviti** (*žarg.*; od pridjeva *mrtav*) – dovesti uređaj u neuporabljivo stanje
Nisam znao da neispravna grafa može potpuno umrtvit komp.
- **upasti** (*inf.*) – odnose se na provaljivanje u tuđi korisnički račun, uređaj i sl., često s protuzakornim ciljem; potvrđen je i oblik **upadati**
Haha, hakeri. Haker koji će upasti u whatsapp servere, pronaći lokaciju tvojih podataka, probiti sve enkripcije.
- **upumpati** (*žarg.*; od glagola *pumpati*) – povećati izvedbu računalne sastavnice ili odlike lika u igri
Ja sam samo u zadnjoj misiji koja je dugačka na kraju upumpao health da me ne ubiju prije završne scene.

- **usidriti** (*std.*; prema engl. *anchor/anchored*) – zaključati prikaz neke aplikacije ili dijela sučelja na odabrano mjesto na ekranu
Isto tako ju možeš usidriti za dno ekrana gdje je i inače.
- **utapati (se)** (*inf.*) – više značenja: 1. ne uspijevati izvršiti dane zadatke (računalo ili uređaj); 2. prodati kupcu nekvalitetan proizvod
- **verificirati** (*std.*; od engl. *to verify*) – potvrditi identitet korisnika, integritet programske podrške i sl.
...zato se recimo na bitrexu moralo verificirat s ID ako ste amer i želite tradeat sa USDT.
- **zapakirati** (*std.*) – dodati podatke ili funkcionalnost u digitalni paket
Znači mogu ti u ovaj image zapakirati legit remote control klijent koji NIJE virus, tipa VNC, i onda gledat sve šta radiš i krasti ti fajlove nakon što ti podigneš windowse.

Pronađen je i veći broj žargonskih primjera glagola sa značenjem *pregledati* ili *istražiti*:

- **čačkati**
Išao malo čačkat šta mi toliko hebava fps u bf5 i gledao procese koji se odvijaju...
- **pročačkati** (od glagola *čačkati*)
Možda su izmijenjene kontrole, pročačkaj po options i provjeri.
- **pročrčkati** (od glagola *črčkati*)
...isto pročrčkaj po user.cfg fileu tek tolko da nekaj pročrčaš...
- **pronjuškati** (od glagola *njuškati*)
Moram po ebay-u pronjuškat jel ima takvih, al da su silicon..
- **proprčkati** (od glagola *prčkati*)
Malo je trebalo proprčkati po BIOS-u da sve proradi, ali Bože moj.
- **prosnifati** (od glagola *snifati*)
Hmm, još moram prosnifat malo te recievere i pojačala i kak bi bilo najbolje nekaj sklepat.
- **prošnjofati** (od glagola *šnjofati*)
Dobar link za one koji žele malo bolje prošnjofati Uru instancu.
- **prozujati** (od glagola *zujati*)
...ne znam dal radi al probaj jos malo prozujat po youtubu i googlu!

S obzirom na broj potvrda može se zaključiti da je terminologizacija plodan način nastanka glagolskih računalnih naziva. Većina potvrda pripada općenitoj uporabi računala i rada s programskom podrškom.

Glagol *kampirati* ima relativno velik broj pojavnica, no samo se mali broj njih odnosi na navedeno značenje iz računalnih igara. Razlog je vjerojatno izbjegavanje zabune s postojećim hrvatskim glagolom koji označuje boravak u prirodi.

Prosurfati i *raspakirati* imaju relativno visoku čestoću i mogu se smatrati dobro usvojenima u korisničkoj komunikaciji, kao i glagol *preimenovati* koji ima relativno veliku čestoću i mnogo više pojavnica od žargonizma *renameati*. I *učita(va)ti* ima veliku čestoću u odnosu na žargonizam *loadati*.

Upadati se u korpusu relativno često pojavljuje u općejezičnome kontekstu (npr. *upadati u oko*), no ne i u računalnome smislu *hakerati*.

Neki od glagola uređajima pridaju osobine živih bića kao što su hranjenje (*požderati*) i smrt (*biti na izdisaju, uginuti, umrtviti, utapati se*), a zanimljivi su i *raskomadati* i *razmontirati* koji impliciraju fizičko preslagivanje iako je riječ o digitalnim podacima. Isti je slučaj i sa sinonimnim nizom *čaćkati-pročaćkati-pročrčkati-pronjuškati-proprčkati-prosnifati-prošnjofati* koji daju taktilnu ili olfaktornu dimenziju postupku pregledavanja digitalnih podataka.

5.1.4.3. Pridjevi

Ni Mihaljević (1990.) ni Halonja (2006.) ne navode potvrde pridjeva nastalih terminologizacijom, a u korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su sljedeći primjeri:

- ***administracijski***⁷⁰ (*std.*) – koji se odnosi na upravljanje aplikacijom, uređajem i sl.
*Druga stvar je ako imas urednike koji ne znaju raditi sa joomla **administracijskim** suceljem ili ga ne vole.*
- ***administratorski*** (*std.*) – koji se odnosi na korisnika s višom razinom pristupa
*Po potrebi, iz **administratorskog** PowerShell-a pokrenem komandu...*
- ***aktivacijski*** (*std.*) – koji se odnosi na aktivaciju uređaja, korisničkoga računa i sl.
*Jel moram zapisati na papir svoj **aktivacijski** ključ kojeg sad imam?*

⁷⁰ *Administracijski* je ujedno primjer prihvaćanja internacionalizma, kao i neke druge potvrde.

- **automatski** (std.) – koji djeluje bez potrebe za korisničkim podešavanjem
*Nisam ni ja do pojave MIUI 12 i **automatskog** zatamnjenja ekrana nakon poziva...*
- **inženjerski** (std.) – koji se odnosi na inženjere
*mislim osnovno **inženjersko** pravilo, ono čega nema, ne može se pokvariti, čemu 3. ventilator ako nije nužan za rashladnu učinkovitost ?*
- **gladan** (žarg.) – koji troši mnogo resursa (program ili uređaj)
*Bilo bi još ljepše da se našao neki FM2 X4 procesorić kad naiđe na malo CPU **gladnije** igre...*
- **ispeglan** (žarg.) – poboljššan u izgledu ili funkcionalnosti
*...iako je i Witcher sada puno **ispeglaniji**, ali to je i očekivano s obzirom na sav feedback koji su dobili od igrača.*
- **isprojektiran** (std.) – dizajniran za neku posebnu namjenu
*Jer ipak je ATI-jeva 4xxx i 5xxx serija (možda čak i serija prije toga) **isprojektirana** za igre.*
- **izglancan** (žarg.) – slobodan od pogrešaka u kodu i/ili prikazu
*Da je bugovito je ali nisam ni očekivao **izglancanu** igru za open betu.*
- **izignoriran** (inf.) – koji je namjerno zanemaren ili blokiran u sustavu
Ne znam zašto mi je izignoriran post, ali ako netko je voljan mi predložiti bio bih zahvalan. :)
- **nadograđen** (std.) – poboljššan ili posuvremenjen podizanjem na višu inačicu
*...319 power lvl mi je lik, imam full **nadograđen** armor, te main weapon sa svim runama...*
- **nafriziran** (žarg.) – poboljššan u izgledu ili izvedbi
*Meni se čini da je serija 5xx ništa drugo nego do besvjesti **nafrizirana** serija 4xx...*
- **nakucan** (žarg.) – natipkan (najčešće računalni kod)
*Ma jede djecu, tuče pse, uvodi bugove u kod koji je u njemu **nakucan**...*
- **napržen** (žarg.) – podešen za performantniji rad
*Tako **napržen** čip zahtjeva monstruozno hlađenje da ne pregori..*
- **narihtan** (žarg.; od glagola *narihtati*, prema njem. *richten*) – namješten (najčešće borba u igri); potvrđen je i oblik **nariktan**
*i onda će staviti 0:30 sekunda njihovog internog gameplaya koji je **narihtan** do bola i pustit će preorder.*

- **naštancan** (žarg.) – proizveden u velikoj količini, često na brzinu
*...iduće serije će ići bez LG-a, no bojim se da je već do sada fini broj **naštancan** koji čeka isporuku.*
- **neotključan** (std.) – koji nema omogućene dodatne funkcionalnosti
*Taj procesor je i **neotključan** zvjerka.*
- **nepodržan** (std.) – koji ne može raditi s nekim sklopovljem ili programskom podrškom
*Jel ima netko tko je na beta kanalu, a da ima instalirano na **nepodržan** hardwer?*
- **neštedljiv** (std.) – koji rasipa resurse
*Od 4k ti počinje **neštedljivi** i5m, a za 4.5k imaš odličan laptop za igre asus x550jk.*
- **otključan** (std.) – otvoren za pristup (uređaj ili račun)
*...momak je instalirao update na otključan iphone (**otljučan** od strane t-coma) i sad mu ne pozna karticu...*
- **otpakiran** (std.) – otvoren za prikaz (arhivirana datoteka)
*Skinuo sam sam s njihove stranice taj bios i imao je 64kB **otpakiran** iz rar-a.*
- **proždrljiv** (žarg.) – koji troši veliku količinu resursa (uređaj ili program)
*S6 bi imal ok bateriju da OS nije tak **proždrljiv**, al to se sve da sredit...*
- **rudarski** (std.) – koji se odnosi na rudarenje kriptovaluta
*...bolje i to nego da stoji, ali bar meni debelo premalo dobiti za ulaganje u **rudarsku** opremu i zezanciju oko toga*
- **snajperski** (žarg.) – koji se odnosi na ubijanje drugih igrača iz daljine; potvrđen je i rjeđi oblik **sniperski**
*PS. Jedna dobra **snajperska** sa vk P, šteta za poraz.*
- **štedljiv** (std.) – koji ne konzumira veliku količinu resursa (uređaj ili program)
*Kada kažeš da H i HQ nisu **štedljivi**, da li tu misliš da mnogo troše bateriju?*
- **upržen** (žarg.) – trajno prikazan na ekranu zbog fizičkoga oštećenja (slova, obrisi slike i sl.)
*Zadnji Samsung koji sam imao je bio Note 2 i obris tipkovnice mi je bio žešće **upržen** u ekran...*
- **usidren** (std.) – zaključan za prikaz na određenome mjestu na zaslonu
*Na tasbaru mi ne piše ni HR ni EN, nema language bara, iako je u Control Panelu uključana opcija Jezična traka – **usidrena** na alatnoj traci*

- **ušminkan** (žarg.) – vizualno dotjeran (najčešće grafika u igri)
...krivi su pc igrači u prvom redu jer kupuju i prednaručuju na temelju ušminkanog trailera...
- **zblesiran** (žarg.) – prestati s radom zbog pogreške (program ili uređaj)
Sliku parice ne mogu staviti jer je ruter nakon zadnje intervencije potpuno zblesiran i telefon i internet mi ne rade.

Terminologizacija se pokazala relativno plodnim načinom nastanka pridjeva u korpusu *Bugovih* pričaonica, a većina se potvrda odnosi na općenitu uporabu računala i drugih uređaja. Pronađeno je otprilike podjednako žargonizama i standardnojezičnih naziva, pri čemu se ističu sinonimni niz *izglancan-nafriziran-ušminkan* i sinonimni par *gladan-proždrljiv*.

5.1.4.4. Zaključak

Broj pronađenih potvrda po kategorijama prikazan je u sljedećoj tablici, uz broj potvrda koje navode Mihaljević i Halonja u svojim disertacijama:

51. tablica: Pregled broja potvrda imenica, glagola i pridjeva nastalih terminologizacijom

Vrsta riječi	Broj potvrda (žarg.)	Broj potvrda (std.)	Broj potvrda (inf.)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Imenice	22	67	18	5	5
Glagoli	37	34	9	/	5
Pridjevi	14	15	1	/	/
Ukupno	73	116	28	5	10
	217			15	

Više od polovice potvrda (53 %) pripada standardnojezičnim nazivima, dok žargonski nazivi sačinjavaju 34 %, a razgovorni 13 % ukupnih potvrda.

Terminologizacija se u korpusu *Bugovih* pričaonica pokazala plodnim načinom nastanka računalnih naziva, osobito standardnojezičnih imenica. Pronađen je mnogo veći broj potvrda

nego što ih navode Halonja (2006.) i Mihaljević (1990.), a mnoge potvrde također imaju relativno veliku čestocu.

Većina potvrda pripada području općenite uporabe programske podrške i računala, uz tek manji broj povezan s računalnim igrama (*izgrađivanje, kampirati, krkljanac, mozgalica, newbie, profić, suigráč*). Ističe se i metaforizacija priče u igri kao putovanja (*prelazak, prijelaz, prohod*).

Pronađen je i veći broj glagola koji pregledu digitalnih podataka pridaju kategorije dodira i/ili mirisa, npr. *pročackati, pronjuškati, raskomadati*.

Osobito su zanimljivi primjeri naziva koji uređajima pripisuju fiziološke funkcije (*gladan, preznojiti se, požderati, proždrljiv, žderač*) i osobine živih bića (*izglančan, nafriziran, neštedljiv, štedljiv, ubojica, ušminkan, zvjerčica*) te njihov prestanak rada prikazuju kao smrt (*biti na izdisaju, uginuti, umrtviti, utapati se*).

5.1.5. Reterminologizacija

Reterminologizacija je srodna terminologizaciji, no riječ je o preuzimanju riječi ili skupine riječi iz jedne struke u drugu (npr. naziv *virus* koji je u informatiku preuzet iz medicine)⁷¹, pri čemu ti nazivi mogu biti preuzeti uz promjenu značenja (specijalizaciju) ili bez nje (Mihaljević 1993: 95).

U računalnome nazivlju izrazito je često preuzimanje naziva drugih struka bez preinake (najčešće matematičkih naziva, npr. *algebra, Markovljev lanac* i sl.), dok se preuzimanje uz pomak u značenju može podijeliti prema tome gdje je došlo do pomaka (u jeziku davaocu ili primaocu) (Mihaljević 1993: 95–96).

Mnogo su češći nazivi kod kojih do promjene značenja dolazi već u engleskome jeziku (semantičko posuđivanje), npr. računalni naziv *klon* koji je nastao prema engl. *clone* preuzetom iz biologije (Mihaljević 1993: 96).

Halonja (2006.) ne navodi primjere reterminologizacije, a Mihaljević u svojoj disertaciji navodi potvrdu *generacija* sa značenjem "računala koja koriste određenu tehnologiju" (Mihaljević 1990: 58). Potvrda je u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđena u navedenome značenju, ali u međuvremenu je došlo do širenja toga značenja na druge elektroničke uređaje.

⁷¹ Opis je preuzet iz Strune (<http://struna.ihj.hr/naziv/reterminologizacija/51987/#naziv>), gdje za razliku od *terminologizacije* za *reterminologizaciju* nema prijedloga domaće istoznačnice.

U korpusu su pronađeni i sljedeći primjeri imenica, glagola i pridjeva nastalih reterminologizacijom:

- **akceleracija**⁷² (*std.*; preuzeto iz fizike) – ubrzanje izvedbe koje se postiže specijaliziranim sklopovljem
Kako se cini RDNA2 arhitektura u Ps5 nema nikakvu amd verziju Tensor jezgri koje u Nvidiama služe za AI akceleraciju...
- **automatizacija**⁷³ (*std.*; preuzeto iz strojarstva) – uporaba programske podrške za repetitivne zadatke koji ne zahtijevaju ljudsko djelovanje
Nisu bili ekstra programeri al su znali nešto o automatizaciji taskova, regresivnom testiranju, najčešćim sigurnosnim propustima...
- **dijagnosticirati** (*std.*; preuzeto iz medicine) – automatskim pregledom utvrditi kvar na računalu, u aplikaciji i sl.
Javlja gresku, da PC nije pravilno pokrenut, ne može se dijagnosticirati problem bla bla.
- **dijagnostika** (*std.*; preuzeto iz medicine) – utvrđivanje kvarova, prisutnosti virusa i sl. u sklopovlju ili programskoj podršci
skidanjem njihove naljepnice "gubis" garanciju na "komplet" u principu, gubis besplatnu dijagnostiku kvara.
- **dječja bolest** (*inf.*; preuzeto iz medicine) – manja pogreška u programskoj podršci, uređaju i sl. za koju se očekuje da će se razriješiti s vremenom
...budem pričekal kad stignu barem mjesec dana prije instalacije da vidim dal budu stvarno radili savršeno ili bude još tu i tam koja dječja bolest...
- **generacija**⁷⁴ (*std.*; preuzeto iz antropologije) – skup uređaja (računala, sastavnica, igraćih konzola, pametnih satova i sl.) koji imaju istu inačicu sklopovlja i programske podrške
...kad sam kupovao 3600 i B450 AC nisam puno razmišljao što će biti s sljedećom generacijom procesora i kompatibilnosti s pločom...

⁷² Struna navodi i domaću istoznačnicu *ubrzanje* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/ubrzanje/7501/#naziv>).

⁷³ Struna za naziv *automatizacija* u strojarstvu navodi značenje "uređaji i instalacije koji omogućuju automatski rad pojedinih služba u strojarnici" (<http://struna.ihjj.hr/naziv/automatizacija-strojarnice/6570/#naziv>).

⁷⁴ Struna za naziv *generacija* navodi značenje "osobe iste dobi ili genealoške razine" (<http://struna.ihjj.hr/naziv/generacija/25093/#naziv>).

- **hibernacija** (*std.*; preuzeto iz biologije) – pohrana trenutnog stanja na disk pri gašenju računala u svrhu bržega nastavka rada u budućnosti
Hibernacija meni trošila od 9gb do 12gb, ovisno o instalaciji...
- **hibernirati** (*std.*; preuzeto iz biologije) – biti postavljen u neaktivno stanje (računalo, aplikacija i sl.)
Probaj greenify instalirat pa hibernirat aplikacije koje ti ne trebaju cijelo vrijeme u pozadini biti aktivne...
- **izviđanje**⁷⁵ (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – pribavljanje informacija o aktivnostima i resursima protivnika u igri
...tupana koji sa srednjacima obožavaju kempati u blizini baze bez imalo izviđanja kako bi pomogli svojim teškašima i artiljeriji.
- **kampanja** (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – niz vojnih operacija u igrama ratne tematike
Sto se igre tice, tocnije SP-a, 11 misija, samo, znao sam da je kratka kampanja, ali bas ovako to nisam.
- **međugeneracijski** (*std.*; preuzeto iz antropologije) – koji se odnosi na sklopovlje ili programsku podršku prijelaznih inačica
...koliko muzike možeš dobiti za što manje para kada se slaže cijela konfa ili još bitnije kad se radi međugeneracijski upgrade.
- **migracija** (*std.*; preuzeto iz društvenih znanosti) – prebacivanje podataka na novi sustav ili u novu inačicu
Ček nisi radio clean install nego migraciju sa hdd-a na taj ssd ?
- **misija**⁷⁶ (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – sažet opis koraka igračeve zadaće u igri
odigrao par misija....fali joj duša...ne sviđaju mi se novi likovi ni voice, fali joj glazba i ona neka draž originala.
- **neprijatelj**⁷⁷ (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – lik u igri kojim upravlja računalo ili drugi igrač kojemu je cilj poraziti igrača, najčešće u fizičkome obračunu
Neprijatelji su isti i samo mijenjaju boju, a bossevi su ili prelagani ili preteski.

⁷⁵ Naziv u svojem pregledu terminologizacije u vojnome nazivlju navodi D. Vrgoč (2022: 238).

⁷⁶ I ovaj naziv potvrđuje Vrgoč u svojem pojmovniku vojne terminologizacije i to sa značenjem "jasan i sažet iskaz zadaće i svrhe izvršenja te zadaće" (Vrgoč 2022: 240).

⁷⁷ Vrgoč navodi značenje "pojedinaac, skupina pojedinaca (organizirana ili neorganizirana), paravojna ili vojna snaga, nacija ili nacionalni savez koji je protiv naše države, naših saveza ili višenacionalnih partnera" (Vrgoč 2022: 241).

- **očistiti**⁷⁸ (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – ubiti sve neprijatelje na nekoj razini igre
Da li očistit područje od neprijatelja, naći neku skrivenu prostoriju ili nešto treće?
- **osvojiti**⁷⁹ (*std.*; preuzeto iz vojnoga nazivlja) – uspostaviti nadzor nad nekom lokacijom u igri ratne tematike
Proša sam jedino prvi puta i to ocito sa hakerom, za 8min, nisam par ljudi ubio a on vec sve 3 lokacije osvojio
- **replikacija** (*std.*; preuzeto iz biologije) – usluga posluživanja podataka iz jedne baze preko jedne ili više drugih s ciljem rasterećenja sustava
Da smanjim opterećenje centralnog servera radim transakcijsku replikaciju s pull pretplatom.

Pronađeno je ukupno 17 primjera, a od toga 12 imenica, četiri glagola i jedan pridjev. U svim je primjerima riječ o semantičkome posuđivanju, a standardnojezični nazivi sačinjavaju čak 94 % ukupnih potvrda, s tek jednim razgovornim primjerom koji sačinjava ostalih 6 % potvrda. Žargonski primjeri nisu pronađeni.

Reterminologizacija se nije pokazala osobito čestom u korpusu, a zanimljivo je da je više od polovice naziva preuzeto iz vojnoga nazivlja u nazivlje računalnih igara ratne ili natjecateljske tematike. Ostali su nazivi preuzeti u računalnu struku iz prirodnih i društvenih znanosti te uglavnom označuju postupke iz područja općenite programske podrške i uporabe računala.

5.1.6. Višečlani nazivi

Višečlani su nazivi jako čest način postanka novih standardnojezičnih naziva, a najčešće je riječ o spoju naziva i općejezične riječi (npr. *memorija s izravnim pristupom* i *tvrdi disk* koji su nastali od naziva *memorija* i *disk*) (Mihaljević 1993: 73).

Višečlani nazivi po postanku se mogu podijeliti na one koji oponašaju engleski naziv i doslovno ga prevode (npr. *command line* – *komandna linija*) te one koji ne oponašaju izvornik (npr. *bit* – *dvočlana jedinica*), dok se po broju riječi dijele na dvočlane (npr. *banka*

⁷⁸ Naziv je preuzet u prvome značenju koje navodi Vrgoč "taktička zadaća za uklanjanje svih neprijateljskih snaga i poništavanje organiziranog otpora u dodijeljenoj zoni" (Vrgoč 2022: 243).

⁷⁹ I ovaj je naziv preuzet iz vojnoga nazivlja, a Vrgoč navodi značenje "taktička zadaća za čišćenje određenog područja i stjecaja nadzora nad njim" (Vrgoč 2022: 243).

podataka), tročlane (npr. *palica za igru*), četveročlane (npr. *memorija s izravnim pristupom*) i sl. (Mihaljević 1993: 75).

Halonja (2006.) ne navodi potvrde višočlanih naziva, što je očekivano jer oni nisu odlika žargona, dok Mihaljević (1990.) pruža iscrpan popis velikoga broja imeničkih višočlanih naziva koji se dijele na osnovne (*imenica + imenica, pridjevna skupina + imenica, skraćunica + imenica* i sl.) i složene (*pridjevna skupina + imenica + prijedložna skupina, imenica + imenička skupina u genitivu + prijedložna skupina* i sl.), uz manji broj primjera ostalih tipova višočlanih naziva (npr. *pridjevna skupina*) (Mihaljević 1990: 117–142).

Višočlani nazivi koje navodi Mihaljević često su izražene tehničke prirode⁸⁰ i/ili se odnose na tehnologije koje više nisu u uporabi⁸¹ i u većini slučajeva nemaju pojavnica u korpusu *Bugovih* pričaonica, stoga ću u analizu uključiti samo nekolicinu tipova višočlanih naziva za koje su u korpusu pronađeni primjeri.

Potvrde sam tražila pretragom naziva (engl. *terms*) i višočlanih naziva (engl. *n-grams*) po atributu *word* na sučelju *Keywords Sketch Enginea*, a neke su pronađene i usputnim pregledom korpusa.

Pridjev(i) + imenica

Riječ je o najčešćemu tipu višočlanoga naziva koji ima oblik jednoga pridjeva ili više njih koji opisuju imenicu (Mihaljević 1990: 118), a u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su sljedeći primjeri koje navodi Mihaljević: *adresna sabirnica, asemblerski jezik, osobno računalo, programski jezik, programska podrška* i *tvrdi disk* (1990: 118–119).

U korpusu su pronađene i sljedeće standardnojezične potvrde pridjevnih višočlanih naziva:

- *antivirusni program*
- *desni klik*
- *grafička kartica*
- *integrirana grafika*
- *interna memorija*
- *matična ploča*

⁸⁰ Neke su od potvrda *akumulatorsko adresiranje, adresni demultipleksni krugovi* (Mihaljević 1990: 118), *analogni i izlazni međuregistar, binarno kodirano decimalno programiranje* (Mihaljević 1990: 119), *bit predznaka, lanac prioriteta* (Mihaljević 1990: 124), *vektor adrese prekida* (Mihaljević 1990: 125) i *ubrziivač aritmetike s pomičnim zarezom* (Mihaljević 1990: 127).

⁸¹ Npr. *brojač vrpce, bušilo kartica* (Mihaljević 1990: 122).

- *mrežna kartica*
- *operativni sustav*
- *plavi ekran*
- *radna memorija*
- *termalna pasta*
- *tvorničke postavke*
- *usko grlo*

Skupina *pridjev + imenica* ima najviše potvrda višestanih naziva u korpusu, pa se taj uzorak može smatrati donekle plodnim. Mnogi su nazivi dobro prihvaćeni u korisničkoj komunikaciji. Najviše pojavnica imaju *desni klik* (oko 6 900), *matična ploča* (više od 2 100), *grafička kartica* (oko 2 000), *antivirusni program* (više od 1 500), *tvorničke postavke* (oko 1 390) i *plavi ekran* (oko 1 170).

Imenica + imenica

Višestani se nazivi mogu sastojati od ulančanih imenica (npr. *čitanje i obnavljanje*) i od dviju imenica od kojih jedna dopunjuje drugu (npr. *blok dijagram*), pri čemu je drugi tip mnogo češći od prvoga (Mihaljević 1990: 120).

Od primjera koje navodi Mihaljević u korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su *blok dijagram* i *blok memorija* (Mihaljević 1990: 120), a od drugih je potvrda pronađen samo ustaljeni razgovorni naziv *web stranica* s nešto manje od 6 000 pojavnica.

Pokrata + imenica

Od primjera koje navodi Mihaljević u korpusu su potvrđeni *RAM memorija* i *ROM memorija* (Mihaljević 1990: 121), uz sljedeće nove potvrde:

- *ASCII kod*
- *DVD upisivač*
- *IP adresa*

DVD upisivač i *IP adresa* mogu se smatrati dobro usvojenima (prvi naziv ima otprilike 2 700 pojavnica, a drugi više od 1 000), dok *ASCII kod* ima samo dvadesetak pojavnica.

Imenica + imenica u genitivu

U korpusu *Bugovih* pričaonica potvrđeni su sljedeći nazivi koje navodi Mihaljević: *baza podataka*, *brzina prijenosa*, *čitač kartica* (u značenju čitača SSD kartica, ne bušenih), *dijagram toka*, *ispis teksta*, *model podataka*, *obrada podataka*, *obrada teksta* i *struktura podataka* (Mihaljević 1990: 122–124). Nisu pronađene nove potvrde.

Imenica + pridjev + pridjev + imenica

U korpusu nije potvrđen nijedan naziv koji navodi Mihaljević (1990: 131), no pronađena je potvrda *vraćanje na tvorničke postavke* (engl. *factory reset*).

S obzirom na iznimno mali broj potvrda može se zaključiti da su višечlani računalni nazivi relativno rijetki u korpusu *Bugovih* pričaonica.

Pretragom su pronađene i brojne druge sintagme velike čestote kao što su *ASUS ploča*, *instalacija Windowsa*, *kupiti laptop*, *najbolja igra*, *procesor Intel*, *raditi bez problema*, *temperatura procesora*, *verzija BIOS-a* i sl., ali pritom nije riječ o nazivima nego o običnim računalnim sintagmama.

5.1.7. Zaključak

Uz iznimku višечlanih naziva za koje korpusna pretraga nije polučila značajne rezultate, može se zaključiti da korpus *Bugovih* pričaonica obiluje različitim vrstama naziva nastalih prihvaćanjem stranih riječi i semantičkom posudbom domaćih riječi.

Broj potvrda po kategoriji⁸² terminološke analize prikazan je u sljedećoj tablici, uz usporedbu s brojem potvrda koje za iste kategorije imaju Mihaljević i Halonja:

⁸² Iz brojčanoga su prikaza isključeni višечlani nazivi i pokrate jer se ne uklapaju u format prikaza i jer nemaju značajan utjecaj na rezultat analize.

52. tablica: Broj žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih potvrda obrađenih u terminološkoj analizi

Vrsta preuzimanja	Broj potvrda (<i>žarg.</i>)	Broj potvrda (<i>std.</i>)	Broj potvrda (<i>inf.</i>)	Broj potvrda (Mihaljević 1990.)	Broj potvrda (Halonja 2006.)
Preuzimanje bez prilagodbe	155	/	/	52	24
Imenice	105	/	/	48	21
Pridjevi	50	/	/	4	3
Posuđenice	888	56	45	50	127
Imenice	237	11	11	26	12
Glagoli	433	16	19	10	89
Pridjevi	218	29	15	14	26
Prihvatanje internacionalizama	9	46	19	5	/
Imenice	8	41	11	5	/
Glagoli	1	/	4	/	/
Pridjevi	/	5	4	/	/
Terminologizacija	73	116	28	5	10
Imenice	22	67	18	5	5
Glagoli	37	34	9	/	5
Pridjevi	14	15	1	/	/
Reterminologizacija	/	16	1	1	/
Imenice	/	11	1	1	/
Glagoli	/	4	/	/	/
Pridjevi	/	1	/	/	/
Imenice (ukupno)	372	130	41	85	38
Glagoli (ukupno)	471	54	32	10	94
Pridjevi (ukupno)	282	50	20	18	29
Ukupno (sve vrste riječi)	1125	234	93	113	161
	1452			274	

Žargonizmi sačinjavaju 78 %, standardnojezični nazivi 16 %, a razgovorni nazivi 6 % ukupnoga broja analiziranih pojava. Ti su brojevi približno jednaki omjerima iz potpoglavlja o tvorbenoj analizi (75 %, 17 % i 8 %), uz manji porast broja žargonizama i pad broja standardnojezičnih i razgovornih naziva.

Najviše naziva pripada kategoriji posuđenica, dok ih najmanje ima u reterminologizaciji. Broj je žargonskih potvrda najveći i sačinjava četiri petine svih obrađenih naziva.

Među posuđenicama ima nešto više tuđica nego prilagođenica, a razlika postaje izraženija ako se tuđicama pribroje i potvrde naziva preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe.

Najviše je standardnojezičnih naziva pronađeno u kategorijama terminologizacije, reterminologizacije i prihvatanja internacionalizama, što je za te kategorije očekivano.

Općenito je pronađeno mnogo više potvrda nego što ih navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.). Iznimka su višečlani nazivi za koje Mihaljević navodi iscrpan popis, no većina tih naziva nije potvrđena u korpusu *Bugovih* pričaonica. Od ostalih su kategorija gotovo svi primjeri koje autori navode potvrđeni u značenju koje navode, što za potvrde iz Mihaljević (1990.) često nije bio slučaj u dosadašnjim poglavljinama analize. To potvrđuje zaključak da u korpusu *Bugovih* pričaonica postoji zamjetna težnja k uporabi stranih riječi.

Nazivi preuzeti iz engleskoga jezika bez prilagodbe u pravilu imaju velik broj pojava, a najvećim dijelom pripadaju području računalnih igara i općenite uporabe interneta. Za mnoge nazive iz računalnih igara ne postoje domaće istoznačnice (npr. *nerf*). Broj naziva preuzetih bez prilagodbe nije iscrpan jer nepoznavanje krajnjega oblika riječi ograničava mogućnosti korpusne pretrage.

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je i velik broj pokrata, koje su se pokazale značenjski stabilnima u promatranome razdoblju.

Prihvatanje internacionalizama pokazalo se relativno plodnim načinom nastanka računalnih naziva, osobito imeničkih. Općenitiji su nazivi (npr. *aktivacija*, *instalacija*) u pravilu ustaljeni u korpusu, dok nazivi povezani s užim područjima (npr. *inicijalizacija*) imaju manju čestocu.

Terminologizacija se pokazala plodnom pri nastanku imeničkih i glagolskih računalnih naziva, od kojih većina pripada području općenite uporabe računala i interneta. Zanimljivi su nazivi koji elektroničkim uređajima daju dimenzije živih bića (*gladan*, *uginuti* i sl.).

Reterminologizacija se pokazala rijetkom u korpusu, no zanimljivo je da je više od polovice naziva preuzeto iz vojnoga nazivlja u domenu računalnih igara.

5.2. Semantički odnosi u računalnome nazivlju i žargonu

Semantički se odnosi temelje na sličnosti ili razlikama u značenju riječi, a jedna je od mogućih definicija naziva *značenje* "pojedinačna okolnost, pojam ili stvar koja je kojoj drugoj pojedinačnoj okolnosti, pojmu ili stvari trajno pridružena i to na takav način da na nju upućuje i da umjesto nje stoji"⁸³.

Pri preuzimanju stranih riječi u značenjskoj se primarnoj prilagodbi razlikuju tri stupnja:

1. nulta prilagodba (replika zadržava sva značenja modela, npr. *e-mail*)
2. suženje broja značenja (npr. *attachment* u hrvatskome jeziku označuje samo *e-mail* poruku)
3. suženje polja značenja (npr. *rendez-vous* je u hrvatski preuzet samo kao *ljubavni sastanak*, ne susret o općemu smislu riječi)

(Sočanac 2005: 15–16).

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađen je velik broj primjera nulte značenjske prilagodbe. Riječ je o specijaliziranim nazivima iz područja internetske komunikacije, računala i računalnih igara kao što su *barbarian(ka)*, *delid(d)ati*, *flejmanje*, *griefer*, *healer/hiler*, *overclockati*, *spawnati*, *supportati* i sl.

Semantički su odnosi u koje ulaze žargonizmi i standardnojezični nazivi hiponimija – hiperonimija (podređenost – nadređenost)⁸⁴, sinonimija i antonimija⁸⁵, pri čemu se ti odnosi pojavljuju i unutar navedenih kategorija (između parova/nizova žargonizama odnosno standardnojezičnih naziva) i između njih (odnos žargonizam – standardnojezični naziv) (Halonja i Mihaljević 2012a: 75).

Sve su tri navedene vrste semantičkih odnosa potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica, a slijedi njihov pregled.

⁸³ Riječ je o jednoj od definicija koje su navedene u Struni (<http://struna.ihjj.hr/naziv/znacenje/52127/#naziv>).

⁸⁴ Struna za *hiponim* i *hiperonim* navodi domaće istoznačnice *podređeni pojam* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/podredjeni-pojam/52752/#naziv>) i *nadređeni pojam* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/nadredjeni-pojam/52753/#naziv>).

⁸⁵ Struna za *sinonim* navodi domaći naziv *istoznačnica* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/istoznacnica/52060/#naziv>), a za *antonim* naziv *suprotnica* (<http://struna.ihjj.hr/naziv/antonim/52072/#naziv>).

5.2.1. Hiponimija i hiperonimija

Riječ je o odnosu podređenosti i nadređenosti, npr. *grafulja* i *grafa* nadređene su *matroxici* ili *albatronki* (Halonja i Mihaljević 2012a: 75). Taj je odnos u korpusu *Bugovih* pričaonica osobito izražen kod žargonskih imenica, dok za standardnojezične nazive, glagole i pridjeve nisu pronađeni drugi primjeri.

Najviše je hiponima iz područja grafičkih kartica, procesora i matičnih ploča, a ima potvrda i među nazivima za računalne igre, mobilne uređaje, prijenosna računala, igraće konzole i operativne sustave.

Slijedi prikaz primjera po navedenim kategorijama.

Grafičke kartice

Pronađeni su hiperonimi *grafača* i *kartulja* te hiponimi *asrokača*, *AMD-ica*, *Asrockica*, *asusica*, *caymanuša*, *devilica*, *fantomka*, *Foundersica*, *Foxconnica*, *geforsica*, *Gigabajtica*, *Hawkica*, *phoenixica*, *Powercolorica*, *powercolorka*, *radeonka/rejdonka*, *sapphirka/safirka*, *talonka*, *VaporX-ica*, *windforceica*, *zelenkuša* i *Zotacica*.

Također su pronađeni sljedeći nazivi koji označuju vrstu arhitekture ili namjene grafičkih kartica te su istodobno i hiponimi (u odnosu na općenitije nazive *grafača* i *kartulja*) i hiperonimi (u odnosu na specifične nazive grafičkih kartica prema modelu ili proizvođaču, npr. *devilica*): *GTX-ica*, *HD-inka*, *integrirka*, *integruša*, *onboarduša*, *pasivnjača*, *RTX-ica*, *singlica*, *SOCica*, *tripleventuša*, *VTX-ica* i *FX-ica*.

Procesori

Pronađeni su hiperonim *procić*, hiponimi *athlonček/atlonček*, *athlončić*, *bulldožerček*, *celeronček*, *pentač*, *phenić*, *phenomček* i *xeončić* te dvojni nazivi *dualac*, *dvojezgraš*, *četverojezgraš*, *intelček*, *intelić*, *osmerojezgraš*, *šestojezgraš*, *trojezgraš* i *quadulja*.

Matične ploče

Kao krovni je hiperonim potvrđen samo naziv *matičnjača* koji navodi i Halonja (2006: 184). Pronađeni su i hiponimi *ABIT-ica*, *biostarka*, *Crosshair-ica*, *gigabituša*, *Meg-ica*, *nFORCE-ica* i *sniperka* i dvojni nazivi *clockerica*, *klokerka* i *OC-erka*.

Računalne igre

Pronađeni su krovni hiperonimi *igrica* (koju navodi i Halonja 2006.) i *igjica*, uz dvojni naziv *singlica*. Potvrđeni su sljedeći hiponimi koji označuju vrste žanrova računalnih igara: *akcić*, *arkadica*, *avanturica*, *cjepačina*, *horač*, *horrorčić*, *koljačina*, *jurilica*, *rpgić*, *simulacija*, *trkačina*, *ubijačina* i *vozačina*. Postoji i dodatna razina hiponima koji se odnose na pojedine igre ili serijale igara: *diablič*, *kol of djutač*, *pubgić*, *quakeulja*.

Mobilni uređaji

U ovoj je kategoriji pronađeno najviše hiperonima: *mobač*, *mobić*, *mobitelčić*, *smartfonček*, *telefonček* i *telefončić*. Od hiponima su potvrđeni *ajfonček*, *androidček*, *androidić*, *iPhonač*, *motorolica*, *samsungić* i *zenfonček*.

Igraće konzole

Pronađeni su krovni hiperonim *konzolica*, hiponim *PS3-ca* te dvojni nazivi *digitalka* i *plejka/playka/pleyka*.

Operativni sustavi

Pronađeni su hiperonimi *androidček*, *androidić* i *linuxić* te hiponim *ubuntić*.

Odnos hiponim-hiperonim relativno je dobro zastupljen u korpusu *Bugovih* pričaonica. Najviše je hiponima pronađeno za grafičke kartice, za koje je u prethodnim poglavljima ustanovljeno da pogoduju nastanku žargonskih računalnih naziva. Mogući su uzroci velik broj dostupnih modela, visoka razina korisničkoga zanimanja za računalne igre, kriptovalute i sl. te

činjenica da je *grafička kartica* na hrvatskome jeziku ženskoga roda, pa češće dolazi do prilagodbe naziva.

5.2.2. Sinonimija

Struna za sinonim navodi definicije "leksička jedinica čije je značenje jednako ili blisko značenju druge leksičke jedinice"⁸⁶ te "riječ koja ima različit izraz, a isti sadržaj kao i koja druga riječ"⁸⁷.

Dva se izraza (ili označitelja) mogu nazivati istoznačnicama ako odgovaraju istome pojmu (ili označenom), a Mihaljević u svojoj analizi istoznačnicama smatra nazive koji imaju isti pojam, istu definiciju i istu englesku istovrijednicu (Mihaljević 1990: 156).

Istoznačnice možemo podijeliti na potpune (apsolutne, prave) sinonime koji imaju ista značenja i uporabu te djelomične sinonime kod kojih je prisutno samo djelomično preklapanje u značenju i/ili uporabi. Potpuni su sinonimi u jeziku rijetki pa se u praktičnome radu pod tim pojmom podrazumijevaju djelomični sinonimi, npr. *kompjutor – računalo* ili *printer – pisac* (Halonja i Mihaljević 2012a: 75–76).

Na području nazivlja postoje tri vrste istoznačnosti:

1. između žargonskih i standardnojezičnih naziva (npr. *folder – direktorij*)
2. između žargonskih naziva (npr. *crackati – crackirati – krehati*)
3. između standardnojezičnih naziva

(Halonja i Mihaljević 2012a: 77–78).

Dok je u žargonu istoznačnost česta (i često namjerna), u standardnojezičnome je nazivlju nepoželjna (Halonja 2006: 101) i ukazuje na potrebu za jezičnim normiranjem (Halonja i Mihaljević 2012a: 78).

Valja napomenuti da se u ovoj analizi istoznačnicama smatraju i pravopisne inačice.

Sinonimija žargonizama i standardnojezičnih naziva

⁸⁶ <http://struna.ihj.hr/naziv/sinonim/52059/#naziv>

⁸⁷ <http://struna.ihj.hr/naziv/istoznacnica/52060/#naziv>

Žargonizmi i standardnojezični nazivi ne mogu ostvariti potpunu sinonimiju jer nemaju potpuno preklapanje u značenju i uporabi (Halonja i Mihaljević 2012a: 75), no ipak postoje značenjske i uporabne odlike po kojima ih možemo povezati u parove djelomičnih istoznačnica.

Sljedeća tablica sadržava primjere istoznačnosti između najčešćih standardnojezičnih i žargonskih naziva koje donose Halonja i Mihaljević (2012a: 77), uz novopronađene potvrde iz korpusa *Bugovih* pričaonica:

53. tablica: Pregled najčešćih standardnojezičnih i žargonskih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)

Standardnojezični naziv (Halonja i Mihaljević 2012a.)	Žargonski naziv(i) (Halonja i Mihaljević 2012a.)	Žargonski naziv(i) (korpus <i>Bugovih</i> pričaonica)
datoteka	fajl, file	fajlica, fajlič, filek
direktorij	folder	folderić
elektronička pošta/poruka	mail, mejl	mejlič
nadograditi	apgrejdati, upgradeati, upgrejdati	upgradati
obradnik	proc	procić
pohraniti	sejvati	savati, saveati
posuvremeniti	apdejtati, updateati, updejtati	updatati
pretplatiti se	subscribati se	subati se, subbati se, subscribeati se
preuzimati	downloadati, downloadirati, skidati	/
računalo	kanta, komp, kompač, kompić	kantica, strojček, strojčić, zvjerčica
razlučivost	reza	/
sažimati	zipati	zipirati, zippati

U korpusu *Bugovih* pričaonica pronađeni su i sljedeći primjeri istoznačnosti između standardnojezičnih i žargonskih naziva:

54. tablica: Pregled standardnojezičnih i žargonskih istoznačnica u korpusu *Bugovih* pričaonica

Standardnojezični naziv	Žargonski naziv(i)
--------------------------------	---------------------------

administrator sustava	admin ⁸⁸ , sistemac, sistemaš, sysadmin
Android	robotić
borba (u igri)	cjepačina, koljačina, krvavica
Facebook	fejs, fejsač, fejsić
programska pogreška	bagčina, bagić, bugčina, bugić
hladnjak	coolerić, hladnjačić
Instagram	instač
iskorištavati programsku pogrešku za vlastitu dobit	abjuzati ⁸⁹ , abusati, abuseati, exploitati, glitchati
Linux	linuxić
miš	mišek
monitor	montač, monitorčić
optimiziranost	ispeglanost, peglačina
pobjeda (u igri)	rasturačina, razbijačina, rokačina
podmapa/poddirektorij	podfolder
poveznica	link ⁹⁰ , linkač, linkić
program	programček, programčić, softverčić, utilsić
superračunalo	superkomp, superkompjutor
tablica (u <i>MS Excelu</i> i sličnim programima)	excelica, exceluša, ekseluša
televizor	televizorček, telkač
tipkovnica	kliketuša, klikuša, membranka, tipkalica, tipkuša
Twitter	tvitač
varati (u igri)	cheatati, haksati, haxati, pohaxati
virtualni stroj	virtualac, virtualka
zlostavljati ili provocirati	griefati, flamati, flameati, flejmati ⁹¹ , harasati, harassati, harrasati, harrassati, istrolati, istrollati, natrolati, trolati, trollati

⁸⁸ Izraz *admin* naveden je i u pojmovniku A. Halonje (2006: 156), no nije uključen u analizu sinonimije Halonje i Mihaljević (2012a.).

⁸⁹ Halonja navodi *abjuzati* u svojem pojmovniku (Halonja 2006: 155), ali u značenju *izopćiti korisnika iz internetske grupe*. Izraz ne uključuje u analizu sinonimije.

⁹⁰ I *link* je uključen u pojmovnik A. Halonje (2006: 181), ali ne i u navedenu analizu sinonimije.

⁹¹ Izraze *flameati* i *flejmati* navodi i A. Halonja (2006: 169), no ne u sklopu analize sinonimije.

Svi su žargonski nazivi koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.) potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, a nove potvrde postoje za gotovo sve navedene nazive, uz iznimke *preuzimati* i *razlučivost*.

Mnogi su novi žargonizmi umanjene, a pronađen je veći broj žargonizama na *-ić*, koji je u prethodnim poglavljima potvrđen kao plodan nastavak za nastanak žargonizama.

Najveći broj žargonskih istoznačnica imaju standardnojezični nazivi *zlostavljati/provocirati*, *računalo*, *tipkovnica* i *program*. Jako velik broj sinonima za zlostavljanje i provociranje na internetu i/ili u računalnim igrama ukazuje na to da je riječ o čestome problemu s različitim aspektima (*griefanje* je opetovano sabotiranje drugih igrača u igri, *flameanje* namjerno uzrujavanje korisnika društvenih mreža neprimjerenim komentarima i sl.).

Žargonizmi *kliketuša/klikuša* i *membranka* zanimljivi su jer sudjeluju u svim trima vrstama navedenih semantičkih odnosa. Sinonimi su standardnojezičnoga naziva *tipkovnica*, hiponimi općenitijih naziva *tipkalica* i *tipkuša* i antonimi jedan drugomu (jer označuju mehaničku odnosno membransku tipkovnicu).

Fonetski i grafijski prilagođeniji nazivi (npr. *apdejtati*, *bagić*) u pravilu su slabije česte u korpusu *Bugovih* pričaonica od manje prilagođenih naziva (npr. *updateati*, *bugić*).

Sinonimija između žargonizama

Dok je sinonimija u standardnome jeziku nepoželjna, u žargonu je smišljanje novih naziva uobičajeno, često namjerno te motivirano humorom i/ili očuvanjem zatvorenosti skupine (Halonja 2006: 101).

Halonja i Mihaljević (2012a: 77–78) donose sljedeće primjere istoznačnosti između žargonizama:

55. tablica: Pregled najčešćih žargonskih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)

Sinonimni niz	Značenje
apdejtati – updateati – updejtati	upotpuniti program ili mrežnu stranicu novim podacima ili inačicom
apgrejdati – upgradeati – upgrejdati	nadograditi sklopovlje ili programsku podršku novom inačicom

aploadati – aploudati – uploadati – uploadirati	učita(va)ti sadržaj na poslužilac
clockati – clockirati – klokati – overclockati – overclockirati	poveća(va)ti radni takt računalne sastavnice radi poboljšanja izvedbe
crackati – crackirati – kreirati	provaljivati u računalni sustav ili datoteku
deinstalirati – uninstalirati	ukloniti/uklanjati programsku podršku iz računalnoga sustava
downloadati – downloadirati – skidati	preuzeti/preuzimati sadržaje s interneta
grafa – grafurja	grafička kartica
hard – hardić – HDD	disk za pohranu podataka
mail – mejl	elektronička pošta
mama ploča – matičnjača	matična kartica
pržilica – pekač	uređaj za pohranjivanje podataka na CD ili DVD
smrznuti se – zalediti se – zaštekati – zblesirati se – zblokati se	prekinuti s radom (računalni sustav ili uređaj)

Svi su navedeni sinonimni nizovi potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, uz iznimku niza *mama ploča – matičnjača* (naziv *mama ploča* nije potvrđen u korpusu).

Pronađeni su i sljedeći primjeri sinonimnih nizova žargonskih računalnih naziva, ne uključujući sinonime koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.):

56. tablica: Pregled žargonskih istoznačnica u korpusu *Bugovih* pričaonica

Sinonimni niz	Značenje
admin – sistemac – sistemaš – sysadmin	administrator sustava
abjuzati – abusati – abuseati – exploitati – glitchati	iskorištavati programsku pogrešku za vlastitu dobit (najčešće u računalnim igrama)
bagčina – bagić – bugčina – bugić	programska pogreška
carryati – kerijati – carryjati	osigurati pobjedu svoga tima nanošenjem najveće šteta neprijateljima u igri
cheatati – haksati – haxati – pohaxati	varati u igri
coolerić – hladnjačić	hladnjak za računalo ili računalne sastavnice
customizacija – personalizacija	prilagodba sučelja ili funkcionalnosti korisnikovim željama
excelica – exceluša – ekseluša	tablica u programu <i>MS Excel</i> i sličnim programima
fajlica – fajlić – fajlek	datoteka

fejs – fejsač – fejsić	društvena mreža Facebook
griefati – flamati – flameati – flejmati – harasati – harassati – harrasati – harrassati	namjerno zlostavljati ili provocirati druge igrače u igri, korisnike društvenih mreža i sl.
ispeglan – ispolishan – izglančan	popravljen, slobodan od grešaka u izvedbi ili prikazu
kantica – strojček – strojčić – zvjerčica	računalo
kliketuša – klikuša – membranka – tipkalica – tipkuša	računalna tipkovnica
link – linkač – linkić	mrežna poveznica
montač – monitorčić	monitor
programček – programčić – softverčić – utilsić	računalni program
savati – saveati	pohraniti digitalni sadržaj (datoteku, stanje u računalnoj igri i sl.)
ragequitati – ragequittati – rejđkvitati	u velikoj ljutnji napustiti igru, društvenu mrežu i sl.
refreshati – refrešati – rifrešati	osvježiti sadržaj mrežne stranice, baze podataka i sl.
revivati – rivajvati – reviveati – revajvati	vratiti preminule likove u igri u život
subati se – subbati se – subscribeati se	pretplatiti se (najčešće na sadržaj kanala na platformi za razmjenu videosadržaja)
superkomp – superkompjutor – zvjerčica	superračunalo
supresati – suppressati – supressati	blokirati neprijateljsko djelovanje u igri opetovanim pucanjem iz daljine
swipeati – swipati – svajpati	povući prstom po dodirniku od sredine prema rubu
throttlati – throtlati – trotlati	smanjiti takt računalne sastavnice u svrhu snižavanja njezine temperature
vajnati – winati – whineati – wajnati – whinati	žaliti se ili prigovarati
virtualac – virtualka	virtualni stroj
zabugan – zbugan – izbediran – izbugiran – izglitchan – zabugiran – zbuggiran – zbugiran	u stanju prekida rada uslijed pogreške (program ili uređaj)
zipirati – zippati	sažeti/sažimati digitalni sadržaj u datoteku koja zauzima manje prostora za pohranu

Može se zaključiti da je odnos sinonimije među žargonizmima plodna i relativno česta pojava, a različiti oblici naziva nastalih od iste engleske osnove pružaju uvid u korisnički pristup prilagodbi riječi.

Gotovo su svi pronađeni primjeri pravi sinonimi nastali različitim stupnjevima jezične prilagodbe engleskih riječi (npr. *subati se-subbati se-subscribeati se, supresati-suppressati-*

supressati), dok je tek manji broj djelomičnih (npr. *kliketuša-klikuša-membranka-tipkalica-tipkuša, ispeglan-ispolishan-izglančan*).

Sinonimija između standardnojezičnih naziva

Sinonimija ima različitu ulogu ovisno o jezičnome stilu, pa je tako u književnoumjetničkome i publicističkome stilu poželjna, dok u administrativnome i znanstvenome stilu nije jer otežava standardizaciju naziva (Halonja i Mihaljević 2012a: 84–85).

Primjeri standardnojezičnih sinonima koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.)⁹² prikazani su u sljedećoj tablici, uz potvrde koje su za iste engleske nazive pronađene u korpusu *Bugovih* pričaonica pretragom na sučelju *Thesaurus*:

57. tablica: Pregled najčešćih standardnojezičnih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)

Engleski naziv	Hrvatski nazivi (Halonja i Mihaljević 2012a.)	Hrvatski nazivi (korpus <i>Bugovih</i> pričaonica)
attachment	dodatak, privitak, prilog	prilog, privitak
browser	browser, pretražnik, prebirknik, pretraživač, razglednik	preglednik
button	gumb, puce, sličica, (programska) tipka	dugme, gumb, tipka
chip	čip, integrirani krug, sklopnjak	čip

⁹² Valja napomenuti da Mihaljević (1990.) navodi iscrpan popis standardnojezičnih sinonimnih nizova za velik broj računalnih naziva preuzetih iz engleskoga jezika (*adapter, adder, address selector, alphanumeric, application, assembler, batch, bit, bootstrap, buffer, bus, byte, chip, clock, compiler, cursor, data designer, debugging, display, editor, emitter, flag, hard disc/disk, hardware, interface, interpreter, joystick, multitasking, object program, peripheral, pointer, printer, programming language, random access memory, read only memory, resolution, shift register, software, stack, utility*) (Mihaljević 1990: 160–165), no izostavljam ih iz svoje analize zbog više razloga. Prvo, većina hrvatskih naziva koje navodi Mihaljević opisne su i višerječne prirode (*interface* – "rutina za povezivanje uređaja različitih karakteristika", *multitasking* – "višezadaćna obrada" i sl.) pa zbog izrazitoga stručnog prizvuka nisu bliski jeziku prosječnoga korisnika pričaonice te se tako ne pojavljuju ni u korpusu *Bugovih* pričaonica. Drugo, riječ je o ležernim pričaonicama u kojima se većina korisnika služi neformalnim jezikom, pa su sinonimni nizovi u korpusu u pravilu isključivo žargonski. Treće, Mihaljević se služi primjerima standardnojezičnih sinonimnih nizova kao podlogom za uvod u raspravu o prihvatljivosti sinonimije i normiranju standardnojezičnih naziva, što nije u središtu moje analize.

cursor	kursor, pokazivač, značka	kursor
motherboard	matična ploča, osnovna ploča	matična ploča
port	ulaz, ulazište, port, priključak	priključak, slot, ulaz, utor
server	poslužitelj, poslužnik, posluživač, opsluživač, opslužnik, opslužitelj, poslužilac	/
site	adresište, internetske/mrežne stranice, mjesto, mjestište	lokacija, mjesto, portal, sajt, stranica, web

U korpusu je od navedenih naziva najviše sinonima pronađeno za *site* i *port*, dok za *server* nije pronađen nijedan prikladan sinonim. U rezultatima su bili nazivi poput *stranica*, *program*, *internet* i sl., no oni su tek kontekstom povezani s *browserom*.

Sketch Engine kao sinonime za *browser* navodi i konkretne preglednike (*Firefox*, *Opera*, *Chrome*), za *button* navodi i tipke na tipkovnici (*Alt*, *Ctrl*, *Enter*, *Esc*, *Shift*), a za *chip* oblik bez dijakritika *cip*, no u tim slučajevima nije riječ o pravim sinonimima navedenih engleskih riječi nego o analogiji prema kontekstu uporabe.

Zanimljivo je da sučelje *Thesaurus* za neke engleske riječi ne predlaže nazive koje navode Halonja i Mihaljević iako su ti nazivi potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica (npr. *pretraživač*, *poslužitelj*), čemu je uzrok vjerojatno razlika u čestoći između tih naziva i njihovih engleskih istoznačnica.

5.2.3. Antonimija

Antonimi su riječi čiji se odnos odlikuje značenjskom suprotnošću po jednome svojstvu, npr. *stari* – *novi* (Halonja i Mihaljević 2012a: 79).

Antonimi se mogu podijeliti s obzirom na:

1. vrstu riječi (na imeničke, pridjevne, glagolske, priložne i prijedložne)
2. tvorbu (na netvorbene ili prave, npr. *star* – *mlad*, te tvorbene ili neprave, npr. *spyware* – *antispyware*)
3. broj članova antonimnoga niza (na dvočlane, tročlane itd.)

(Halonja i Mihaljević 2012a: 79–80).

U hrvatskome računalnom žargonu i standardnojezičnome nazivlju antonimi su najčešće glagolski i tvorbeni ili nepravi, a antonimija je često prisutna u vidu namjerne jezične igre, npr. *copyright* – *copywrong* (Halonja i Mihaljević 2012a: 80).

Halonja i Mihaljević donose sljedeće primjere antonima:

- *instalirati – deinstalirati/uninstalirati*
- *enejblati – disejblati*
- *downloadati – uploadati*
- *konektati se – diskonektati se*
- *off-line – on-line*
- *software – hardware*

(Halonja i Mihaljević 2012a: 80).

Navedene su značenjske opreke potvrđene i u korpusu *Bugovih* pričaonica, kao i sljedeći primjeri (uključujući neke neračunalne):

- *aktivacija – deaktivacija – reaktivacija*
- *alocirati – dealocirati – realocirati*
- *alokacija – dealokacija*
- *aktivirati – deaktivirati*
- *banati/banirati/bannati – unbanati/unbannati*
- *baukač/fail/fejl –
brutalica/legendarka/mračina/rasturačina/razbijačina/rokačina/rokalica/topovnjača
/turbač*
- *bootabilan – nebootabilan*
- *brandiran/brendiran – nebrandiran*
- *brijač/fanboyček/fanboyček – casualac/igračić*
- *buff(ati) – nerf(ati)*
- *bugovitost/neispoliranost – ispeglanost*
- *clockati/klokati/overclockati – downclockati/throtlati/throtlati/trotlati/trotlati*
- *feedati/fidati – feedati/fidati se*
- *frontendaš – backendaš*
- *igriv – neigriv*
- *igrivost – neigrivost*
- *instalirati – deinstalirati/odinstalirati/uninstalirati – reinstalirati*
- *izbalansiranost – nebalansiranost*
- *kodiranje – dekodiranje*

- *kompatibilnost – nekompatibilnost*
- *lockan – otključan/unlockan*
- *mountati – odmountati*
- *optimiziranost – neoptimiziranost*
- *izdominirati/izrejpiti/ownati/pwnati/rastrgati/razderati – failati/suckati/sucksati/suxati*
- *responzivan – neresponzivan*
- *serijalizacija – deserijalizacija*
- *spawnati (se) – despawnati (se)*
- *sposobnjača – njubara/njubek/njubić/noobek/nubek*
- *štedljiv – neštedljiv/proždrljiv*
- *unlockati – zalockati*
- *whitelistan – blacklistan*
- *whitelistati – blacklistati*
- *zabugan/zbugan/izbediran/izbugiran/izglitchan/zabugiran/zbugiran/zbugiran – ispeglan/ispolishan/izglancan*
- *zumiranje – odzumiranje*
- *zumirati (se) – odzumirati (se)*
- *zmajček – šrotek*

Pronađen je velik broj primjera, pa se antonimija može smatrati izrazito plodnim odnosom u korpusu *Bugovih* pričaonica. Uglavnom je riječ o primjerima iz područja računalnih igara, sklopovlja te općenite uporabe programske podrške i računala.

Većina primjera pripada tzv. nepravim ili tvorbenim antonimima. Otprilike polovicu primjera sačinjavaju dvočlani parovi, no pronađeni su i različiti višečlani nizovi.

Osobito je zanimljiv glagol *feedati (se)*, koji je sam sa sobom u antonimnome odnosu. Pritom osnovni oblik *feedati* označuje često umiranje koje pogoduje protivnicima u igri, a povratni oblik *feedati se* označuje uspješno ubijanje protivnika koje pogoduje igraču.

5.2.4. Zaključak

Predmet semantičke analize bili su odnosi hiponimije i hiponimije, sinonimije te antonimije u korpusu.

Najveći je broj obrađenih naziva nastao nultom značenjskom prilagodbom, pri čemu je riječ o specijaliziranim nazivima iz područja bavljenja sklopovljem, računalnih igara i sl. (*healer, overclockati* i sl.).

Odnos hiponim-hiperonim relativno je dobro zastupljen u korpusu, a najviše hiponima potječe od naziva računalnih sastavnica (grafičkih kartica, procesora i matičnih ploča), a pronađeni su i primjeri iz područja računalnih igara, mobilnih uređaja i sl.

Svi su primjeri djelomične sinonimije između standardnojezičnih naziva i žargonizama koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.) potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, uz veći broj novih potvrda. Sinonimija je dobro zastupljena u korpusu, a velik broj sinonima za zlostavljanje i provociranje u kontekstu računalnih igara i općenite uporabe ukazuje na raširen problem.

Gotovo su svi žargonski sinonimni nizovi koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.) potvrđeni i u korpusu *Bugovih* pričaonica, kao i velik broj drugih potvrda, najvećim dijelom iz područja računalnih igara i sastavnica. Pronađeni sinonimni nizovi uglavnom sadržavaju prave sinonime koji su rezultat različitih pristupa prilagodbe engleskih riječi (npr. *revivati-rivajvati-reviveati-revavjati*), dok je djelomičnih sinonima mnogo manje (npr. *ispeglan-ispolishan-izglancan*).

U korpusu je pronađen i mali broj standardnojezičnih sinonima, npr. *priključak-slot-ulaz-utor* za *port*, no sinonimnih je potvrda manje nego što ih navode Halonja i Mihaljević (2012a.) za iste engleske riječi.

Potvrđeni su svi primjeri antonima koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.), a pronađeno je i mnogo drugih antonimnih parova i nizova, što pokazuje da je antonimija iznimno plodan značenjski odnos u korpusu.

5.3. Odnos računalnoga žargona i standardnojezičnoga nazivlja u korpusu

Funkcionalni se stil korpusa *Bugovih* pričaonica može nazvati razgovornim stilom bez težnje k pripadanju standardu. Pritom treba imati na umu da se ta neprilagođenost standardu ne može smatrati nepravilnom. Žargonizmi ne pripadaju standardnojezičnim nazivima i stoga nisu

jezične pogreške, a o pogreškama se može govoriti samo u standardnome jeziku (Hudeček i Krampus 2023: 3).

U odnosu na prethodna istraživanja Mihaljević (1990.) i Halonje (2006.), u korpusu je potvrđena većina primjera koje navodi Halonja i to u značenju koje navodi, dok s mnogim primjerima koje navodi Mihaljević to nije slučaj. Više je mogućih razloga za tu pojavu, od vrste korpusne građe do vremenskoga odmaka. Korpus *Bugovih* pričaonica sadržava razgovorne objave korisnika od kojih mnogi nisu računalni stručnjaci, pa ne čudi da nije pronađeno mnogo stručnih naziva. Također, od analize iz Mihaljević (1990.) prošlo je više od trideset godina, pa je očekivano da određen broj naziva više nije u uporabi jer označuju zastarjelu tehnologiju. S druge strane, Halonjina (2006.) je analiza novija, a razgovorna je priroda korisničkih objava prikladna za uporabu postojećih žargonizama i nastanak novih.

U korpusu je potvrđen mnogo veći broj žargonskih računalnih naziva nego standardnojezičnih, što najbolje potvrđuje činjenica da čak 75 % ukupnih potvrda iz potpoglavlja o tvorbenoj analizi pripada žargonu, dok standardnojezične potvrde zauzimaju tek 17 %, a razgovorne 8 %. Postotak standardnojezičnih naziva najveći je među pridjevima (gotovo 30 %), a najniži među glagolima (tek 5 %), dok za imenice iznosi 20 %. Ako se u obzir uzmu rezultati terminološke analize, postotak žargonskih potvrda još je veći u odnosu na druge dvije kategorije (78 %), a postotak standardnojezičnih potvrda manji (16 %).

Prihvatanje internacionalizama, terminologizacija i reterminologizacija jedini su načini postanka u kojima standardnojezični nazivi sačinjavaju veći dio potvrda od žargonskih. Žargonizmi u navedenim kategorijama zauzimaju 27 % ukupnoga broja potvrda, razgovorni nazivi 15 %, a standardnojezični 58 %.

U domaćoj se tvorbi mogu izdvojiti tvorbeni načini koji imaju drukčiji omjer žargonizama i standardnojezičnih naziva. Naprimjer, složeno-sufiksacijska tvorba, stapanje, srastanje, srašteno-sufiksacijska tvorba i kraćenje u korpusu imaju isključivo žargonske potvrde, a većina sufiksacijskih tvorenica također pripada žargonizmima. S druge strane, prefiksacija, prefiksoidizacija, slaganje i tvorba polusloženica imaju isključivo standardnojezične imeničke i pridjevne potvrde, dok u tvorbi glagola za prefiksaciju ima više žargonskih potvrda.

U odnosima hiponimije i hiperonimije u korpusu su najzastupljeniji žargonizmi, posebno iz područja sklopovlja (grafičke kartice, procesori, matične ploče) i računalnih igara. Za većinu je ustaljenih standardnojezičnih naziva koje navode Halonja i Mihaljević (2012a.) pronađen barem jedan žargonski sinonim, uz brojne druge potvrde (npr. *tipkovnica – kliketuša, tipkalisa*

i sl.). U korpusu su također potvrđeni svi žargonski sinonimni nizovi koje navode autori, kao i mnogo drugih potvrda, od kojih većina označuje događaje iz računalnih igara (*abjuzati, cheatati, harasati, haxati, revivati...*) i pojmove iz programske podrške (*bugčina, softverčić, utilsi...*). Standardnojezičnih je sinonima u korpusu *Bugovih* pričaonica manje nego što ih navode Halonja i Mihaljević (2012a.), što je očekivano s obzirom na razgovornu prirodu korpusa. Pronađeno je mnogo parova i nizova antonima, većinom nepravih (tvorbenih) antonima iz područja računalnih igara, programske podrške, sklopovlja i uporabe računala.

U svrhu određivanja raspodjele žargonskih i standardnojezičnih računalnih naziva prema tematskim područjima provedena je i analiza pojmovnika iz tvorbene i terminološke⁹³ analize. Potvrde su razvrstane po pripadnosti sljedećim tematskim kategorijama:

1. **Računalne igre** – nazivi igara i njihovih proizvođača, igračih konzola, igrača, likova, poteza i sl., npr. *abjuzati, account, blizzardovac, boost, cheaterčina, critati, elfica, falloutovski, first-person, gameplay, gejmerstvo, grindanje, haxati, igrivost, in-game, jogurt, kampirati, kanteraš, mehanika, neigriv, plejka, prijelaz, riješiti, simulacija, slot, suigrač, ulti*
2. **Procesori** – nazivi vrsta procesora i konkretnih modela, njihovih proizvođača i korisnika te postupaka izmjene procesora, npr. *athlončić, celeronček, delidati, dvojezgreni, intelaš, mikroprocesor, procić*
3. **Matične ploče** – nazivi vrsta i modela matičnih ploča, npr. *ABIT-ica, asrokača, clockERICA*
4. **Grafičke kartice** – nazivi vrsta i modela grafičkih kartica te njihovih korisnika, npr. *asusica, grafača, nvidijaš, pasivnjača, phoenixica, tripleventuša*
5. **Sklopovlje (ostalo)** – nazivi koji se odnose na računalne sastavnice a ne pripadaju u procesore, matične ploče i/ili grafičke kartice, ili se odnose na više navedenih kategorija, npr. *akcelerator, aktuator, benčanje, boost, clockanje, downclockati, dual-channel, fix, hladnjak, integrirac, plastičnjača, referentača, slot, specifikacija, throttlati, trafač, tweak, ubrzivač*
6. **Programska podrška** – nazivi koji označuju računalne programe, operativne sustave te postupke povezane sa sastavljanjem, uporabom, provjerom i izmjenama

⁹³ U tematsku su analizu uključeni pojmovnici naziva nastalih preuzimanjem engleskih riječi bez prilagodbe, prihvaćanjem internacionalizama, terminologizacijom i reterminologizacijom, dok su iz analize isključene pokrate i višečlani nazivi.

programskoga koda, npr. *aktualizacija, alokacija, antialiasing, antimalware, backendaš, bugčina, crvić, dekodiranje, dual-boot, flashanje, frontendaš, gimpáč, greška, hakiranje, kernelček, kreiranje, kriptiranje, linuxaš, memorirati, portati, pretprocesorski, skriptica, sortirati, verifikator, virtualac, zero-day*

7. **Računala (općenito)** – nazivi povezani s općenitom uporabom računala koji imaju primjenu u većini drugih kategorija, npr. *alt-tabbati, arhivirati, deinstalacija, dvoklik, fajlič, folderčić, instalacijski, ikonica, izrezivanje, izvedba, komprimirati, konfiguracijski, kućište, lapač, montač, orijentacija, porihitati, preimenovati, printskrinati, prženje, resetiranje, sejvan, serverčić, sistemac, temica, terabajtni, tipkovnica, upasti, usidren, zvjezdica, zumirati*
8. **Internet i mreže** – nazivi povezani s internetskim sadržajima i postupcima, npr. *account, add-on, antiphishing, antispam, bumpáč, e-bankarstvo, e-pošta, fejsač, forumaš, indeksirati, instač, jubito, košarica, kriptač, majnati, mejlič, mrežni, notifikacija, oblačić, oftopnjača, paketić, prosrfati, registracija, seedati, shareati, subscribean, token, tvitač, wallet, web-shop*
9. **Uređaji (općenito)** – nazivi za uređaje koji ne pripadaju ostalim kategorijama, npr. *beepati, brickati, chiefić, čitač, fotopisač, futrolica, gumbek, maska, mobić, multifunkcionalac, napajanje, playerčić, prenosivost, punjiv, samsungić, smartfonček*

Iz analize su isključeni računalni nazivi koji imaju preopćenito značenje (npr. *cancelirati, content, fanbojček, leakati, milisekundček, odznačiti, rageati, selektirati, trolčić, višeplatformski*) ili imaju značenje koje ne doprinosi navedenim kategorijama (npr. *elektrotehničar, glupOS, mikrotrzaj*).

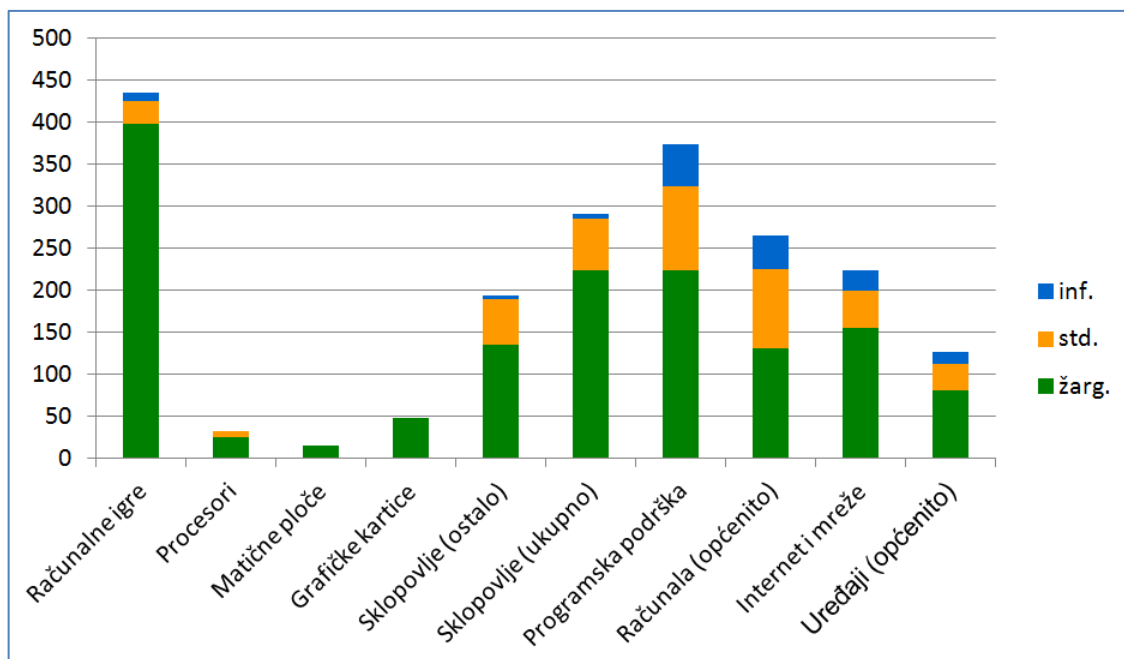
Polisemični nazivi specifičnoga značenja uključeni su u brojeve svih kategorija na koje se odnose, npr. *singlica* je i računalna igra za jednoga igrača i konfiguracija s jednom grafičkom karticom, *streamati* se odnosi i na računalne igre i na općenite internetske sadržaje.

Sljedeća tablica prikazuje rezultate tematske analize pojmovnika iz potpoglavlja o domaćoj tvorbi računalnih naziva:

58. tablica: Broj potvrda računalnih naziva iz korpusa po tematskome području

Tematsko područje	Imenice			Glagoli			Pridjevi			Ukupno		
	žarg.	std.	inf.	žarg.	std.	inf.	žarg.	std.	inf.	žarg.	std.	inf.
Računalne igre	112	20	5	221	3	3	64	5	2	397	28	10
Procesori	20	1	/	2	/	/	3	6	/	25	7	/
Matične ploče	16	/	/	/	/	/	/	/	/	16	/	/
Grafičke kartice	48	/	/	/	/	/	/	/	/	48	/	/
Sklopovlje (ostalo)	52	30	2	40	2	1	43	22	2	135	54	5
Sklopovlje (ukupno)	136	31	2	42	2	1	46	28	2	224	61	5
Programska podrška	60	52	18	96	18	14	68	30	17	224	100	49
Računala (općenito)	34	42	8	65	23	19	32	29	13	131	94	40
Internet i mreže	55	28	7	81	6	8	29	11	8	155	45	23
Uređaji (općenito)	38	18	9	22	2	2	21	12	2	81	32	13

Najveći broj potvrda pripada kategoriji računalnih igara, a one su većinom žargonizmi. Najmanje potvrda pripada nazivlju procesora, matičnih ploča, grafičkih kartica i uređaja. Najviše potvrda nakon računalnih igara imaju programska podrška i sklopovlje općenito. Prikaz ukupnoga broja analiziranih naziva vidljiv je na sljedećoj slici:



55. slika: Prikaz broja žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih potvrda po tematskoj kategoriji

Svi su nazivi iz kategorija matičnih ploča i grafičkih kartica žargonizmi, a kategorija procesora ima manje od deset standardnojezičnih potvrda. Kategorija računalnih igara ima relativno malen udio standardnojezičnih naziva, a najviše ih imaju programska podrška (27 %) i općenita uporaba računala (35 %).

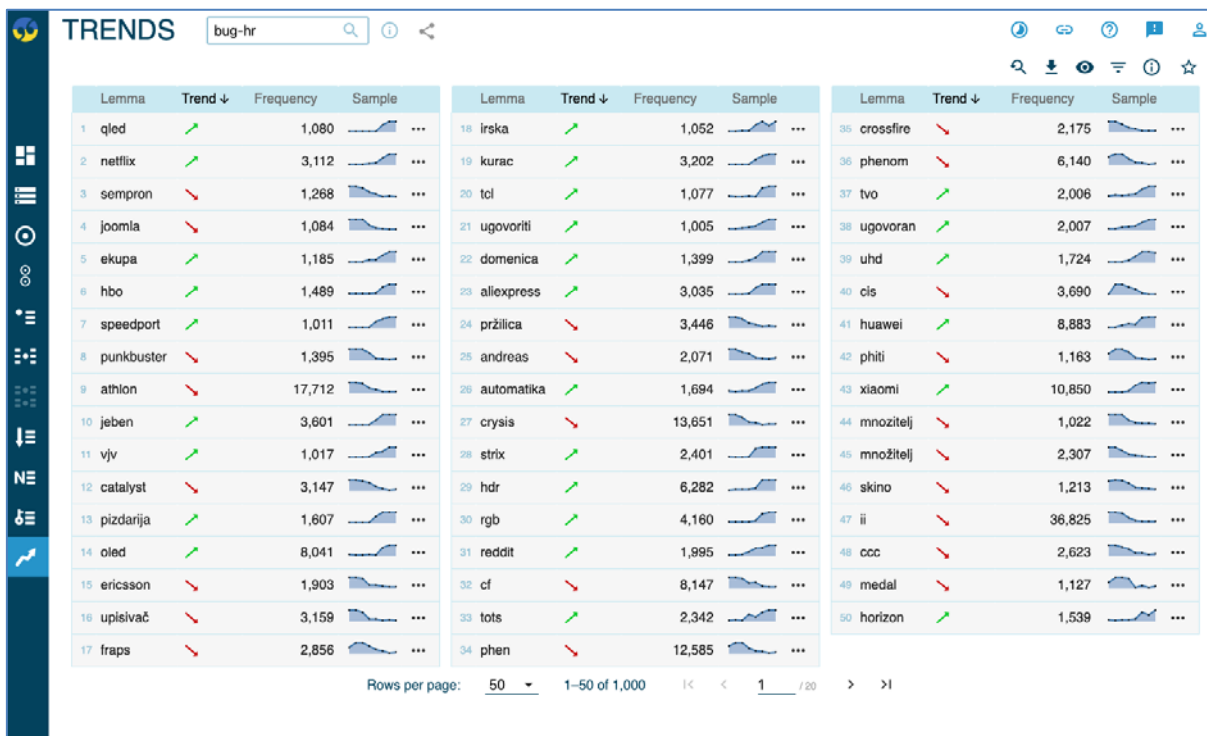
Većina standardnojezičnih naziva pronađenih u korpusu označuje općenite postupke i postavke koji su primjenjivi na brojna područja unutar programske podrške i uporabe računala (npr. *administracija*, *aktualizacija*, *deaktivacija*, *konfiguracija*, *naredba*, *preglednik*, *verifikator*), dok su specifičniji nazivi (npr. *teselacijski*) mnogo rjeđi. S druge strane, kod žargonizama je zabilježen mnogo veći broj potvrda užega značenja, kao što su *anticheat*, *brickati*, *clockerica*, *critati*, *delidati*, *grindanje*, *metagame*, *off-topic*, *throtlati*, *wardati* i sl. To ne čudi jer je većina žargonizama pronađenih u korpusu nastala upravo preuzimanjem naziva za specifične aktivnosti i pojave koje (još) nemaju hrvatskih istožnačnica.

5.4. Dijakronijska analiza

U ovome ću poglavlju ukratko predstaviti rezultate analize zastupljenosti korpusnih potvrda kroz vrijeme uporabom sučelja *Concordance* i *Trends Sketch Enginea*. Cilj je istražiti

vremenske odlike korpusa praćenjem dijakronijske zastupljenosti nekolicine računalnih naziva relativno visoke apsolutne čestote.

Sljedeća slika prikazuje pojmove koji se u promatranome petnaestogodišnjem razdoblju odlikuju najvećom stopom pada ili rasta pojava u korpusu⁹⁴:



56. slika: Prikaz pojmova s naglim padom ili rastom broja pojava u korpusu *Bugovih* pričaonica

Iako su prisutni različiti pojmovi povezani sa sklopovljem (*Athlon*, *Phenom*), mobilnim uređajima (*Huawei*, *Xiaomi*), uslugama (*Netflix*, *Aliexpress*) i sl., jedini su računalni nazivi među rezultatima *upisivač* i *pržilica*, oba sa silaznom putanjom. Sučelje *Trends* ne podržava nikakvo grupiranje podataka, stoga je rezultate u ovome slučaju bolje filtrirati regularnim izrazom.

Dijakronijsku sam analizu provela na imeničkim i glagolskim parovima žargonskih i standardnojezičnih⁹⁵ istoznačnica.

⁹⁴ Pretraga uključuje pojmove minimalne apsolutne čestote 1 000 s filtriranjem po lemi uporabom metode Mann-Kendall/Theil-Sen.

⁹⁵ U analizu je uključen i jedan razgovorni naziv, *surfati*.

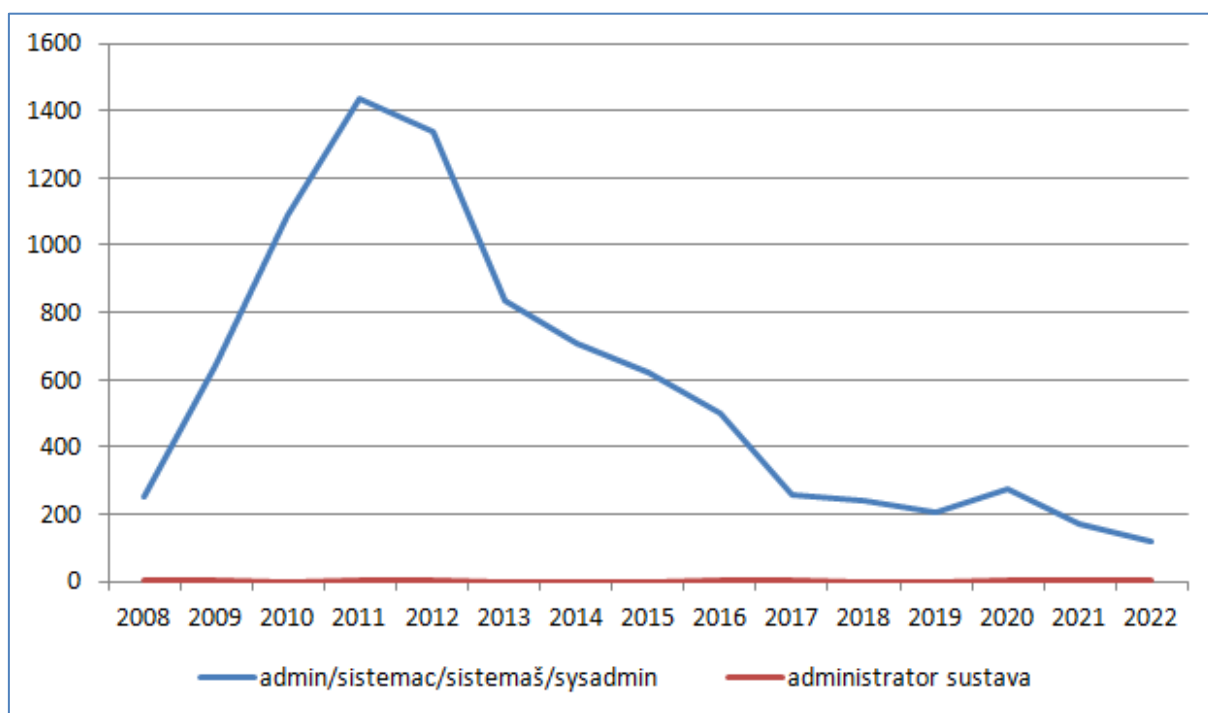
Imenice

U analizu su uključene sljedeće skupine naziva:

- *admin/sistemac/sistemaš/sysadmin* – administrator sustava
- *file/fajl* – datoteka
- *komp/kompjuter/kompjutor/kompić* – računalo
- *server* – poslužitelj

admin/sistemac/sistemaš/sysadmin – administrator sustava

Na sučelju *Trends* nije bilo rezultata ni za jedan od navedenih naziva, a rezultat pretrage na sučelju *Concordance* vidljivi su na sljedećoj slici:






57. slika: Prikaz čestoće niza *admin-sistemac-sistemaš-sysadmin* i naziva *administrator sustava* po godini

Administrator sustava ima tek dvanaest pojavnica, a za neke mu godine čestoća iznosi 0. Riječ je o nazivu jako slabe čestoće u korpusu, pa u njegovu grafu postoje tek manja odstupanja od ravne linije. S druge strane, žargonski niz *admin-sistemac-sistemaš-sysadmin* ima nešto više od 8 600 ukupnih pojavnica, od kojih se većina nalazi u prvim dvjema

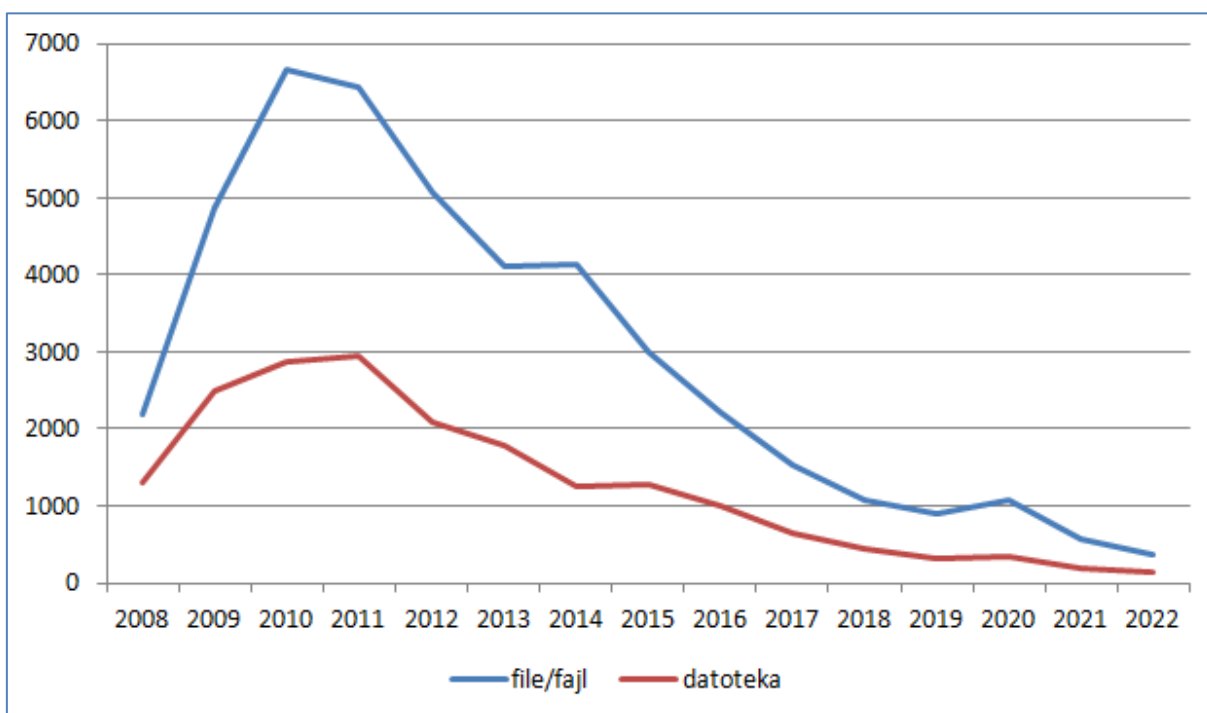
trećinama promatranoga razdoblja. Graf žargonskih naziva pokazuje silaznu putanju, no sučelje *Trends* vjerojatno ih nije označilo kao takve jer pojedinačno imaju manji broj pojavnica pa učinak nije toliko izražen.

file/fajl – datoteka

Rezultate pretrage na sučelju *Trends* i graf čestote u korpusu prikazuju sljedeće slike:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 datoteka	↘	19,035	 ...
2 file	↘	31,741	 ...
3 fajl	↘	12,404	 ...

58. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *datoteka*, *file* i *fajl* u korpusu *Bugovih* pričaonica






59. slika: Prikaz čestote para *file-fajl* i naziva *datoteka* po godini

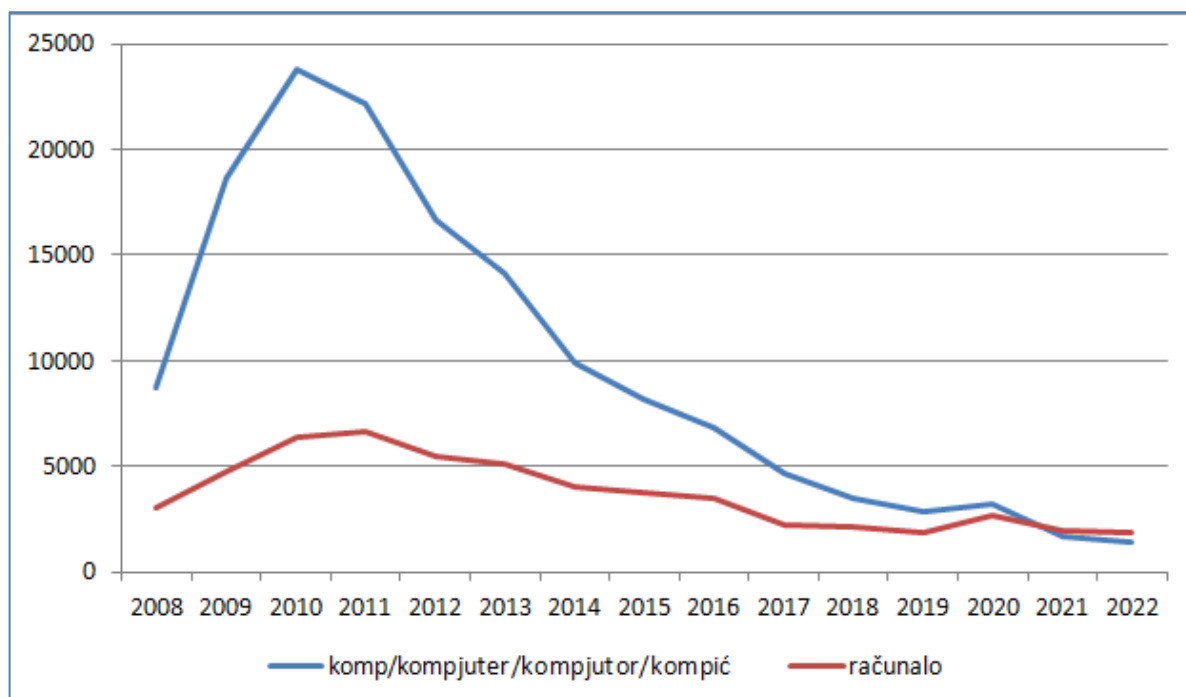
Iz rezultata je vidljivo da su i tuđice *file/fajl* i domaći naziv *datoteka* u opadanju, pri čemu *datoteka* ima (naj)strmiju silaznu putanju. *File* ima najveću čestoću u korpusu, no u posljednjoj se godini promatranoga razdoblja njegov broj pojavnica približava onome *datoteke*.

komp/kompjuter/kompjutor/kompić – računalo

Kompić i *računalo* nisu zastupljeni na sučelju *Trends*, dok su rezultati za preostale nazive i graf s pojavnicama po godini prikazani na sljedećim slikama:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 kompjuter	↘	14,262	 ...
2 kompjutor	↘	1,259	 ...
3 komp	↘	130,536	 ...

60. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *kompjuter*, *kompjutor* i *komp* u korpusu *Bugovih* pričaonica



61. slika: Prikaz čestoće niza *komp-kompjuter-kompjutor-kompić* i naziva *računalo* po godini

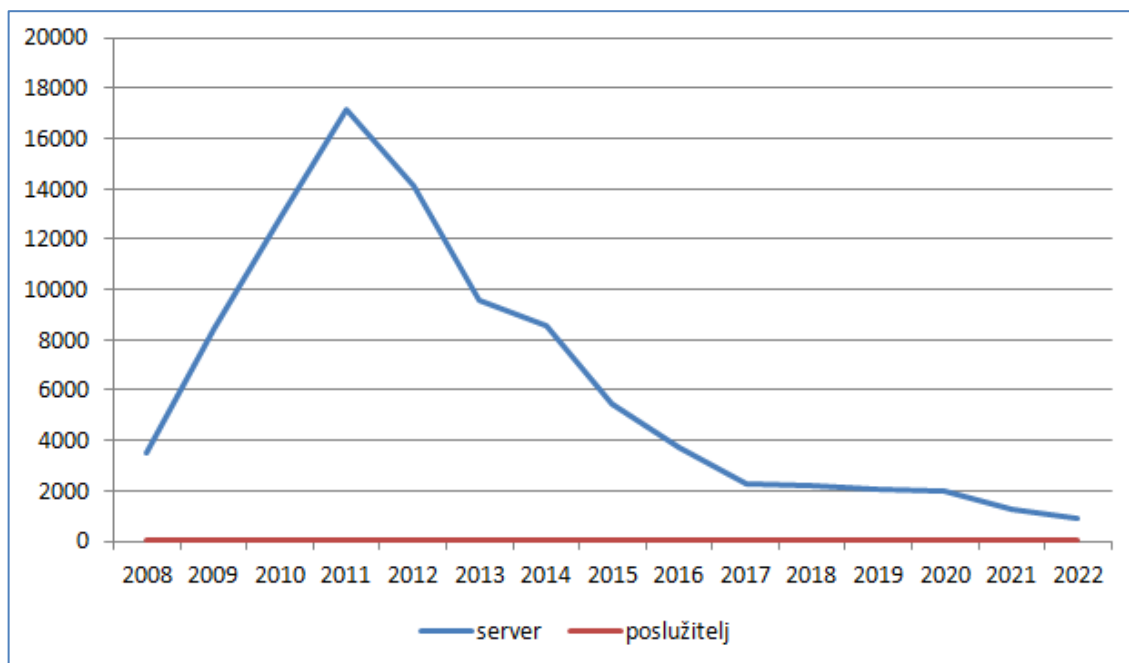
U korpusu je broj pojava žargonizama *kompjuter*, *kompjutor* i *komp* u opadanju, a u posljednjim dvjema godinama promatranoga razdoblja njihova čestota pada ispod razine čestote standardnojezičnoga naziva *računalo*. Linija koja na grafu predstavlja *računalo* ima manje oscilacije u vrijednostima, pa se može reći da je taj naziv dijakronijski stabilniji od svojih žargonskih istoznačnica. *Komp*, *kompjuter*, *kompjutor* i *kompic* imaju mnogo veći broj pojava (ukupno više od 146 000), no većina se tih pojava nalazi u prvoj polovici promatranoga razdoblja.

server – *poslužitelj*

Žargonizam *server* ima gotovo 94 000 pojava, dok ih standardnojezični naziv *poslužitelj* ima tek nešto manje od 500. Sljedeće slike prikazuju njihove rezultate pretrage:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 server		93,960	...

62. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *server* u korpusu *Bugovih* pričaonica



63. slika: Prikaz čestote naziva *server* i *poslužitelj* po godini

Graf potvrđuje da *poslužitelj* ima slabu čestoću u odnosu na naziv *server*, kojemu u drugoj polovici promatranoga razdoblja broj pojava po godini drastično opada.

Općenito se za promatrane skupine imeničkih naziva može zaključiti da im čestoća opada kroz vrijeme, što je posebno izraženo nakon prvih pet godina promatranoga razdoblja. U opadanju su i žargonizmi i njihove standardnojezične istoznačnice, što odgovara podatcima o broju pojava na razini cijeloga korpusa. U posljednjim je dvjema godinama promatranoga razdoblja broj pojava po godini najniži od osnutka *Bugovih* pričaonica. Odabranim pričaonicama s vremenom opada količina sadržaja, pa ne čudi da se to odražava i na čestoću samih naziva.





Glagoli

Analizirane su sljedeće skupine glagolskih naziva:

- *apdejtati/updejtati/updateati/updatati* – *ažurirati/posuvremeniti/posuvremenjivati*
- *brovsati/browseati/browsati* – *surfati*
- *disejblati/disableati/disablati/diseblati* – *onesposobiti/onemogućiti*
- *enableati/enejblati/enablati* – *omogućiti/osposobiti*
- *refreshati/refrešati/rifrešati/refreširati* – *osvježiti/osvježavati*
- *saveati/sejvati/savati* – *spremiti/spremati/pohraniti/pohranjivati*
- *subati/subbati/subscribeati se* – *pretplatiti se*

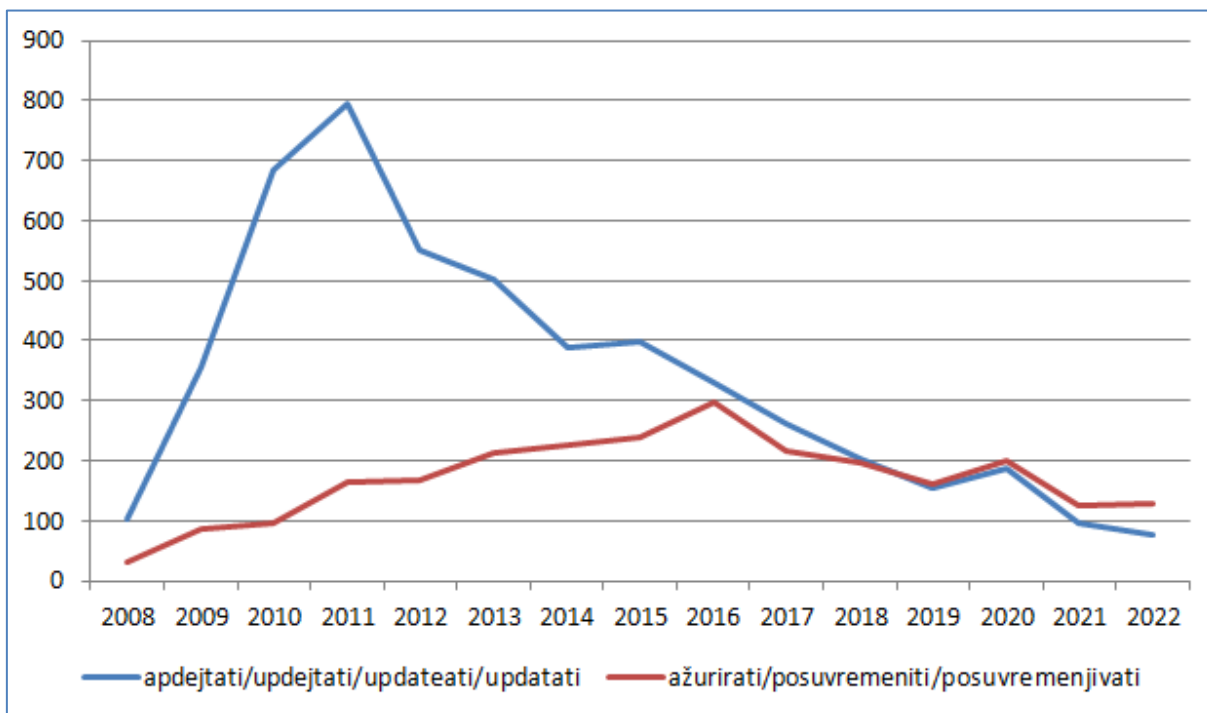
apdejtati/updejtati/updateati/updatati* – *ažurirati/posuvremeniti/posuvremenjivati

Žargonski nazivi imaju otprilike 5 000, a standardnojezični otprilike 2 500 ukupnih pojava. Sučelje *Trends* pokazuje rezultat samo za *updatati* i *ažurirati*:

	Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1	updatati		801	 ...
2	ažurirati		2,549	 ...

64. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *updatati* i *ažurirati* u korpusu *Bugovih* pričaonica

Valja napomenuti da sve standardnojezične pojavnice pripadaju glagolu *ažurirati* osim jedne (za *posuvremeniti*), dok *posuvremenjivati* nema nijednu pojavnicu. Čestoća po godinama prikazana je na sljedećoj slici:





65. slika: Prikaz čestoće nizova *apdejtati-updejtati-updateati-updatati* i *ažurirati-posuvremeniti-posuvremenjivati* po godini

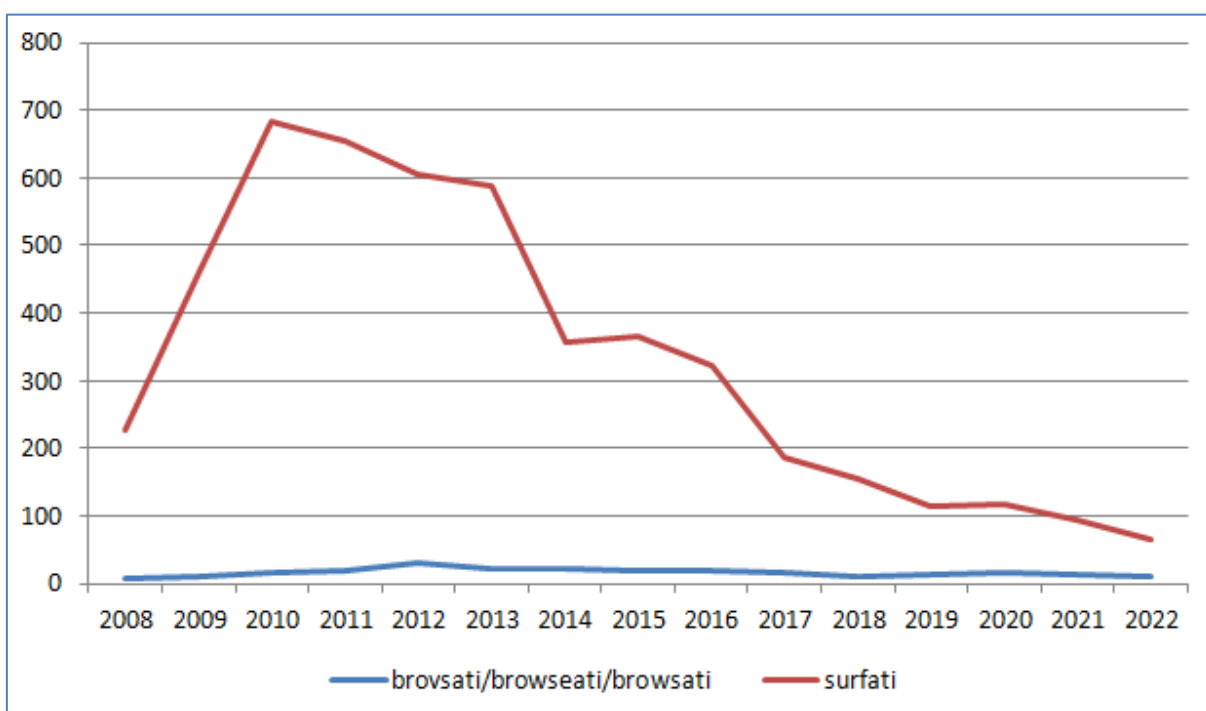
Žargonski niz ima veliku čestoću u prvoj polovici promatranoga razdoblja, no ona krajem druge polovice opada ispod razine čestoće standardnojezičnoga glagola *ažurirati*, koji vrhunac dostiže u 2016. godini.

brovsati/browseati/browsati – surfati

Razgovorni naziv *surfati* u korpusu ima gotovo 5 000 pojavnica, dok ih žargonski nazivi ukupno imaju nešto manje od 250, što je otprilike 20 puta manje. Sučelje *Trends* pokazuje rezultate samo za *surfati* i *browsati*, pri čemu je vidljivo da glagol *browseati* (kojemu pripada gotovo 95 % žargonskih pojavnica) ima uzlaznu čestoću:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 surfati	↘	4,989	 ...
2 browsati	↗	231	 ...

66. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *surfati* i *browsati* u korpusu *Bugovih* pričaonica






67. slika: Prikaz čestote niza *browsati-browseati-browsati* i naziva *surfati* po godini

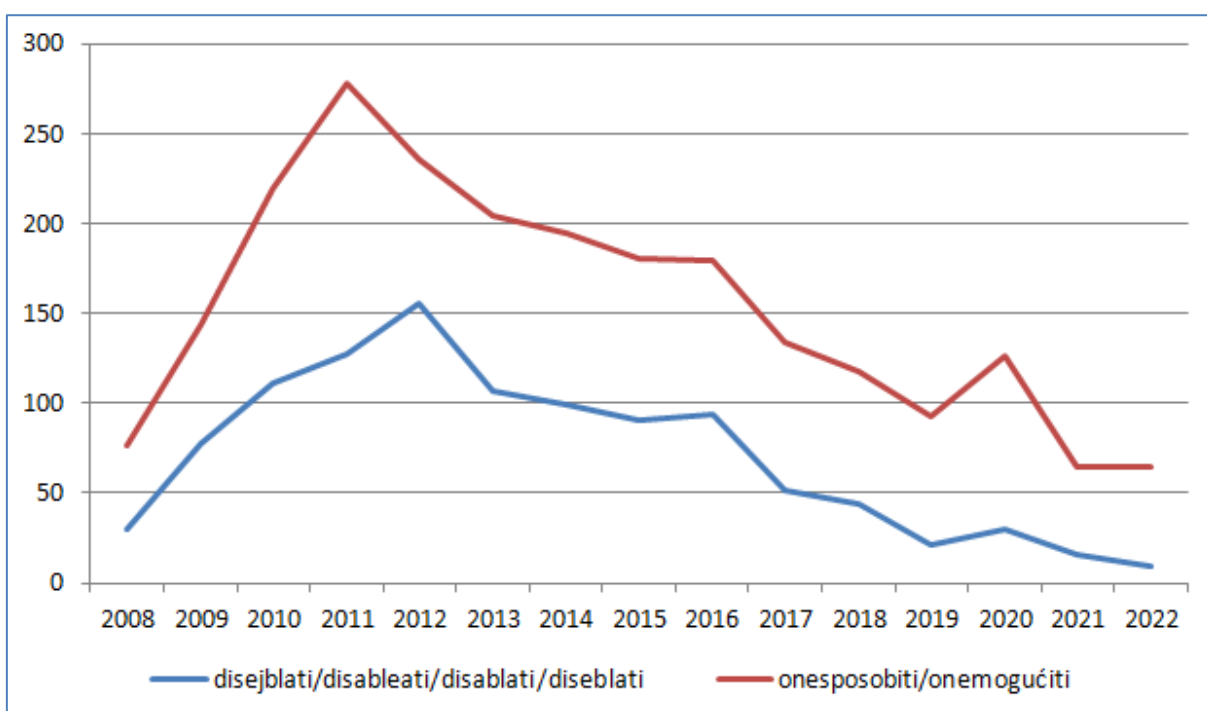
Razgovorni naziv *surfati* iskazuje opadanje čestote s vremenom, no ne postoji jedan vrhunac nakon kojega slijedi oštar pad, nego je to opadanje postepeno. Glagoli *browsati*, *browseati* i *browsati* imaju relativno stabilnu čestotu u promatranome razdoblju.

disejblati/disableati/disablati/diseblati – *onesposobiti/onemogućiti*

Žargonski niz ima otprilike 1 050 pojavnica, a standardnojezični ih par ima otprilike 2 300. Sljedeće slike prikazuju njihove rezultate pretraga na sučeljima *Trends* i *Concordance*:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 onesposobiti	↘	402	 ...
2 disejblati	↘	415	 ...
3 onemogućiti	↗	1,907	 ...

68. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *onesposobiti*, *disejblati* i *onemogućiti* u korpusu *Bugovih* pričaonica



69. slika: Prikaz čestote niza *disejblati-disableati-disablati-diseblati* i para *onesposobiti-onemogućiti* po godini

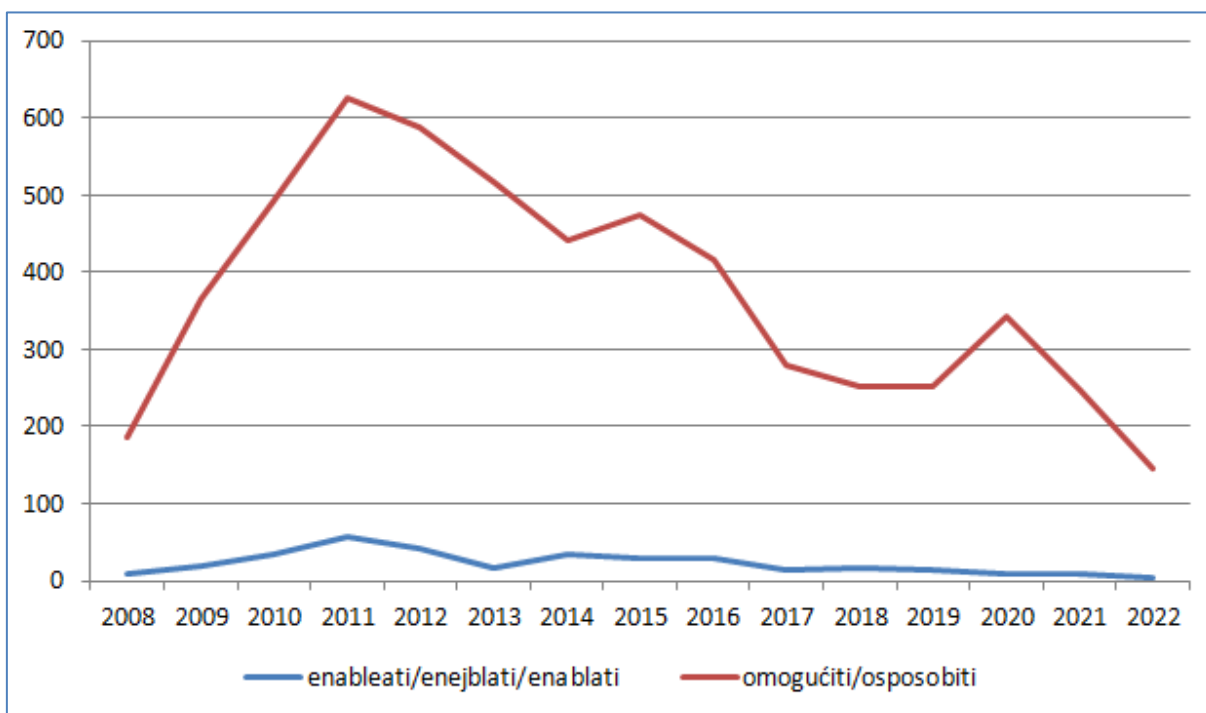
Žargonski i standardnojezični nazivi imaju grafove sličnoga oblika, što ukazuje na to da imaju sličnu raspodjelu pada i rasta čestote tijekom promatranoga razdoblja. Prisutno je postepeno opadanje broja pojavnica po godini u obje skupine, no standardnojezična skupina iskazuje uzlaznu težnju u posljednje dvije godine.

enableati/enejblati/enablati – omogućiti/osposobiti

Žargonske potvrde imaju otprilike 330 pojavnica, a standardnojezične otprilike 5 600. Sučelje *Trends* prikazuje rezultat samo za glagol *omogućiti* čija čestoća ima uzlaznu težnju. Rezultate pretrage prikazuju sljedeće slike:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 omogućiti	↗	4,194	 ...

70. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *omogućiti* u korpusu *Bugovih* pričaonica

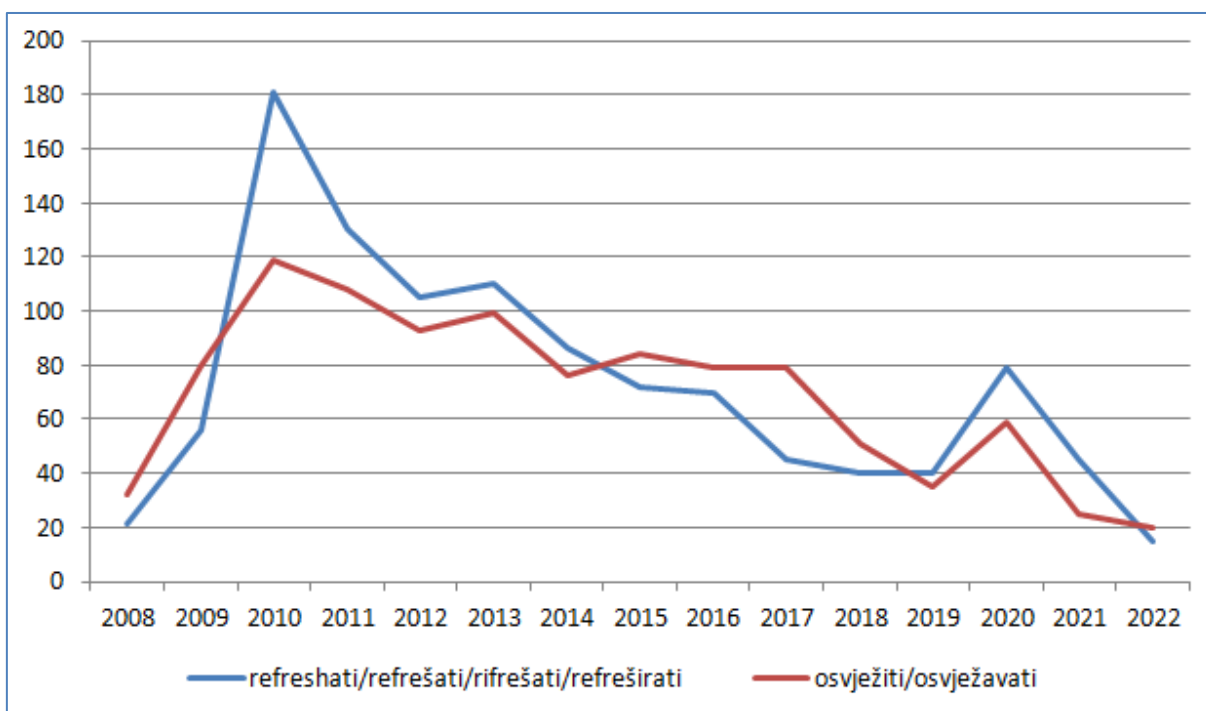


71. slika: Prikaz čestoće niza *enableati-enejblati-enablati* i para *omogućiti-osposobiti* po godini

Iako glagol *omogućiti* ima uzlaznu težnju, zajednička čestoća glagola *omogućiti* i *osposobiti* s vremenom opada, pri čemu je najniža u posljednjoj godini promatranoga razdoblja. Glagoli *enableati*, *enejblati* i *enablati* imaju mnogo manju apsolutnu čestoću i manje oscilacije u vrijednostima, no i njima je u posljednjoj godini čestoća najmanja od početka promatranoga razdoblja.

refreshati/refrešati/rifrešati/refreširati – osvježiti/osvježavati

Žargonski niz ima nešto manje od 1 100 pojavnica, a standardnojezični par nešto manje od 1 000 pojavnica. Sučelje *Trends* ne prikazuje rezultat ni za jedan od navedenih glagola, a broj pojavnica po godini prikazan je na sljedećoj slici:



72. slika: Prikaz čestoće niza *refreshati-refrešati-rifrešati-refreširati* i para *osvježiti-osvježavati* po godini

Skupine imaju približno isti broj pojavnica i jako slične linije na grafu, što pokazuje da im je čestoća rasla i padala na sličan način. Žargonski glagoli imaju nešto veće oscilacije u vrijednostima, a obje skupine u posljednjoj godini promatranoga razdoblja imaju najnižu dotada zabilježenu vrijednost.

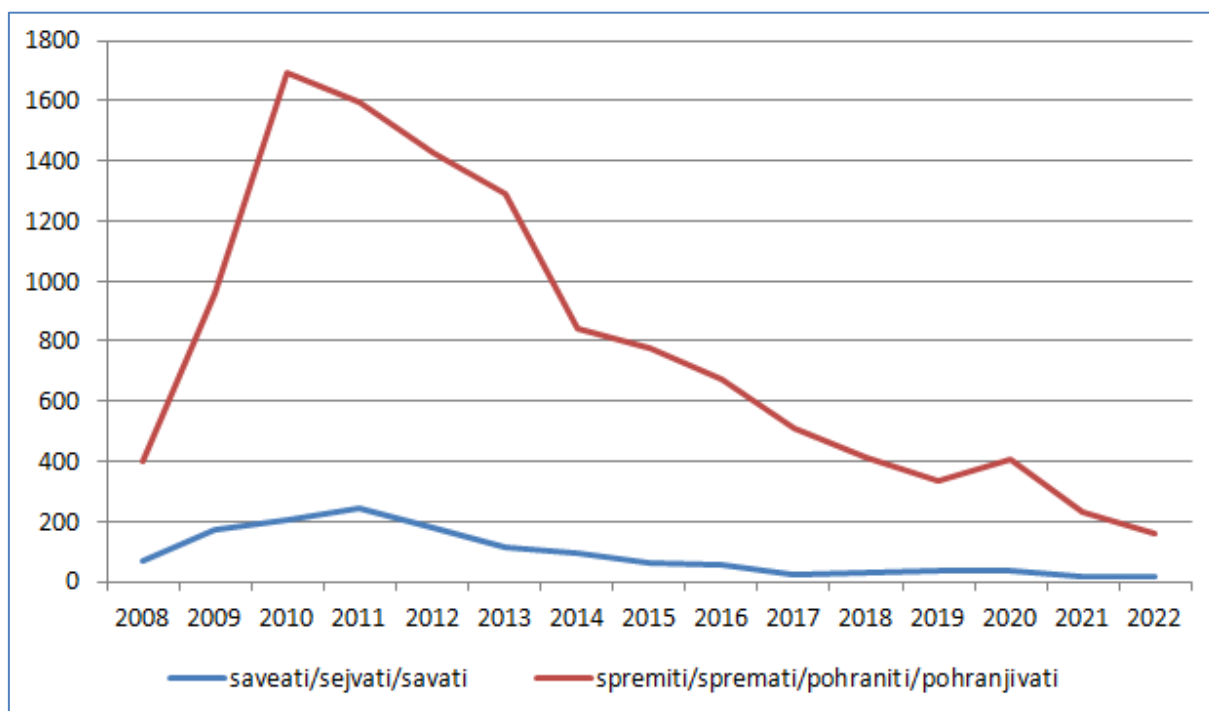
saveati/sejvati/savati – spremi/spremati/pohraniti/pohranjivati

Žargonski glagoli imaju nešto više od 1 300 pojavnica, dok ih standardnojezični imaju mnogo više, otprilike 11 700. Sučelje *Trends* za čak četiri od sedam glagola navodi silaznu putanju čestoće, što je vidljivo na sljedećoj slici:

	Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1	saveati	↘	282	...
2	sejvati	↘	1,038	...
3	spremiti	↘	6,002	...
4	spremati	↘	4,597	...

73. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *saveati*, *sejvati*, *spremiti* i *spremati* u korpusu *Bugovih* pričaonica

Graf čestote po godinama prikazan je na sljedećoj slici:




74. slika: Prikaz čestote nizova *saveati-sejvati-savati* i *spremiti-spremati-pohraniti-pohranjivati* po godini

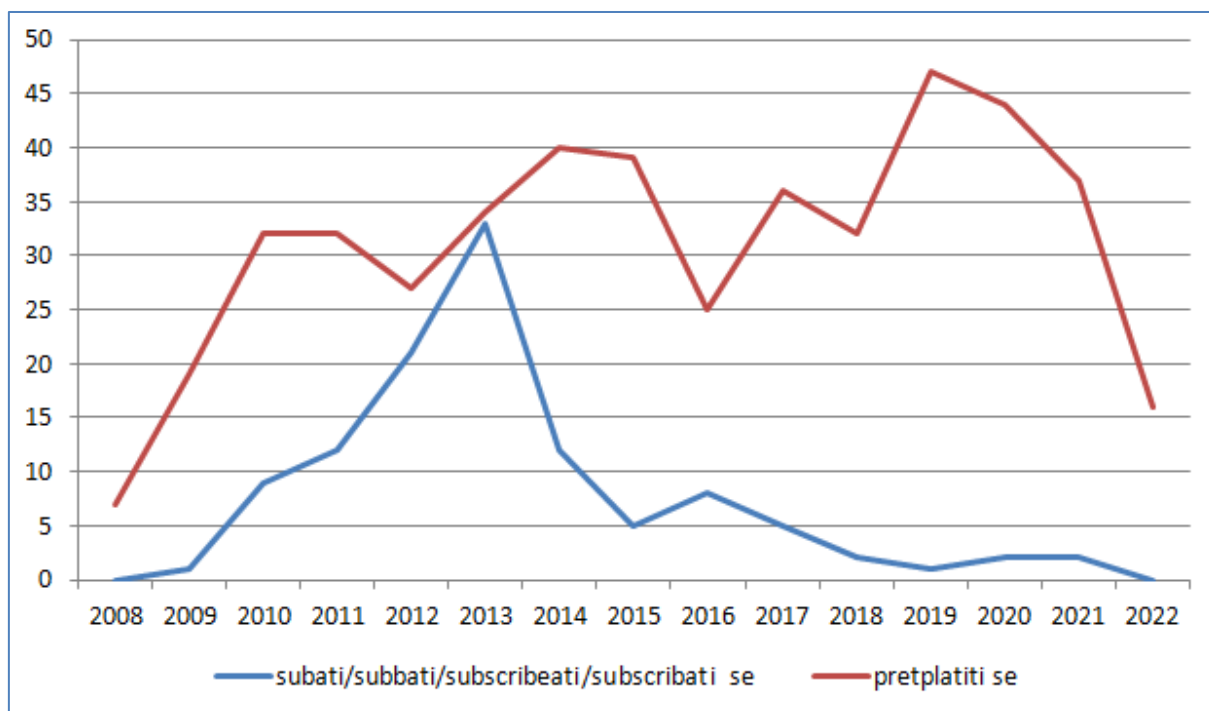
Standardnojezični glagoli imaju mnogo veći broj pojavnica u prvoj polovici promatranoga razdoblja, a čestota im u posljednjoj godini pada na najnižu zabilježenu razinu. Slična je težnja vidljiva i na grafu žargonskih glagola, iako je slabije izražena zbog manjega broja pojavnica.

subati/subbati/subscribeati se – pretplatiti se

Obje promatrane skupine imaju slabu apsolutnu čestoću. Žargonski glagoli zajedno imaju otprilike 110 pojava, dok ih standardnojezični glagol *pretplatiti se* ima nešto manje od 470. Njihovi su rezultati pretrage vidljivi na sljedećim slikama:

Lemma	Trend ↓	Frequency	Sample
1 pretplatiti	↗	467	 ...

75. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva *pretplatiti se* u korpusu *Bugovih* pričaonica



76. slika: Prikaz čestoće niza *subati-subbati-subscribeati se* i naziva *pretplatiti se* po godini

Žargonski glagoli u prvoj i posljednjoj godini promatranoga razdoblja nemaju nijednu pojavnicu, a najveću su čestoću imali 2013. godine. S druge strane, standardnojezični naziv ima više oscilacija u vrijednostima, no čestoća mu je u posljednjoj godini nešto veća nego u prvoj. Linije na grafu nemaju sličan oblik, što znači da na zastupljenost žargonske i standardnojezične skupine nisu utjecali isti uvjeti.

Standardnojezični nazivi *računalo*, *datoteka* i *ažurirati* jedini su koji u posljednjoj godini promatranoga razdoblja ne iskazuju značajan pad broja pojavnica u odnosu na prethodnu godinu, a glagoli *browsati*, *omogućiti*, *onemogućiti* i *pretplatiti se* jedini su nazivi kojima čestoća ima uzlaznu težnju.

Podatci ukazuju na zaključak da u korpusu postoji zamjetna težnja k opadanju broja pojavnica. To otežava pokušaje dijakronijske analize jer nije moguće utvrditi dolazi li do pada čestoće neke riječi zbog njezina iščezavanja iz korisničke uporabe ili je riječ o općenitome opadanju broja korisničkih objava zbog odlaska većega broja korisnika.

5.5. Zaključak

Cilj je terminološke analize bio razmotriti postanak računalnih naziva nastalih preuzimanjem stranih (engleskih) riječi bez prilagodbe, prihvaćanjem internacionalizama i preuzimanjem domaćih općejezičnih riječi ili stručnih naziva u računalno nazivlje. U analizu su također uključeni metaanaliza potpoglavlja o domaćoj tvorbi u svrhu utvrđivanja zastupljenosti tuđica i prilagođenica, razmatranje odnosa žargonskih i standardnojezičnih naziva u korpusu te dijakronijska analiza žargonskih i standardnojezičnih skupina naziva.

Analizom pojmovnika iz tvorbene analize utvrđeno je da posuđenice sačinjavaju otprilike tri petine svih naziva, s tim da tuđica ima nešto više nego posuđenica. Među njima je najviše glagola, a najmanje imenica. Broj standardnojezičnih i razgovornih potvrda mnogo je manji, a sve su prilagođenice. Mnogim engleskim nazivima odgovara veći broj hrvatskih posuđenica različitih stupnjeva prilagodbe među kojima se često istodobno nalaze i tuđice i prilagođenice (npr. *buildati* – *bildati*). Razlika u broju tuđica i prilagođenica nije jako izražena ako se u obzir uzimaju davno usvojeni standardnojezični i razgovorni nazivi te njihovi izvedeni oblici (npr. *programirati*, *isprogramirati*), no razmatranje samo kategorije žargonizama s velikim brojem naziva novijega postanka ukazuje na mnogo veći broj tuđica u odnosu na prilagođenice.

Može se pretpostaviti da riječi preuzetih iz engleskoga jezika bez prilagodbe u korpusu ima mnogo više jer nepoznavanje njihova oblika onemogućuje iscrpnu analizu. Nazive koji su preuzeti uz prilagodbu u većini je slučajeva moguće namjenski tražiti (npr. po sufiksu), no riječi čiji oblik nije unaprijed poznat mogu se pronaći samo neusmjerenim pretraživanjem

(npr. na neke od sučelja Sketch Enginea koje podržava podešavanje rijetkosti riječi) te usputnim pregledavanjem korpusa. Riječ je o vremenski zahtjevnim pristupima od kojih nijedan ne može polučiti mnogo potvrda.

U korpusu je pronađen velik broj pokrata, najviše iz područja računalnih igara i općenite uporabe računala. Većina potvrda koje navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) potvrđene su u istome značenju koje navode autori, što ukazuje na relativnu značenjsku stabilnost pokrata u promatranome razdoblju.

Prihvatanje internacionalizama u korpusu se pokazalo relativno plodnim načinom nastanka imeničkih i pridjevnih računalnih naziva, no ne i glagolskih. Gotovo dvije trećine potvrda sačinjavaju standardnojezični nazivi, a za razliku od mnogih drugih kategorija, broj je žargonskih potvrda mnogo manji.

Terminologizacija se pokazala plodnom pri nastanku računalnih naziva, osobito standardnojezičnih imenica. Pronađen je mnogo veći broj potvrda nego što ih navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.), a mnoge su potvrde relativno visoke čestote. Pronađen je veći broj naziva koji pregledu digitalnih podataka pridaju kategorije dodira i/ili mirisa (npr. *pronjuškati*), kao i onih koji uređaje prikazuju kao živa bića (*gladan, nafriziran, štedljiv, biti na izdisaju* i sl.).

Reterminologizacija se s manje od 20 ukupnih potvrda pokazala relativno neplodnim načinom postanka hrvatskih računalnih naziva, no zanimljivo je da je zabilježen velik broj potvrda preuzimanja vojnoga nazivlja u nazivlje računalnih igara (npr. strategije napada).

U korpusu *Bugovih* pričaoonica pronađen je izrazito mali broj višičlanih naziva, osobito u usporedbi s analizom Mihaljević (1990.) koja navodi iscrpan popis istih. To je u skladu s naznakama iz prethodnih dijelova analize koji ukazuju na težnju korisnika ka kraćim i žargonskim nazivima.

Prihvatanje internacionalizama, terminologizacija i reterminologizacija jedini su načini postanka računalnih naziva za koje je u korpusu pronađeno više standardnojezičnih potvrda od žargonskih, pri čemu standardnojezični nazivi sačinjavaju gotovo tri petine ukupnoga broja potvrda.

U korpusu su razmatrani značenjski odnosi hiponimije, hiperonimije, sinonimije i antonimije. Žargonski se sinonimni nizovi najčešće sastoje od pravih sinonima nastalih različitim stupnjevima prilagodbe engleskih riječi (npr. *revivati-rivajvati-reviveati-revajvati*). Najveći broj primjera odnosa hiponim-hiperonim pripada području računalnih sastavnica. Antonimija

je također potvrđena kao plodan značenjski odnos u korpusu. Valja napomenuti da je većina potvrda iz semantičke analize nastala nultom značenjskom prilagodbom, pri čemu je riječ o specijaliziranim nazivima iz računalnih igara, uporabe interneta i sl. (npr. *healer/hiler*).

Analiza pripadnosti žargonskih i standardnojezičnih računalnih naziva tematskim područjima pokazala je da najviše potvrda (najvećim dijelom žargonskih) ima kategorija računalnih igara, nakon čega slijede programska podrška i sklopovlje. Najviše standardnojezičnih potvrda imaju kategorije programske podrške i općenite uporabe računala. Većina standardnojezičnih naziva iz korpusa odnosi se na općenite pojave i aktivnosti (npr. *administracija, deaktivacija*), dok je kod žargonizama značenje češće specifično (npr. *overclockanje*).

Rezultati dijakronijske analize ukazuju na rašireno opadanje broja pojavnica većine promatranih naziva, što odgovara općenitoj težnji na razini cijeloga korpusa. Pritom nije moguće utvrditi je li čestoća neke riječi u drugoj polovici promatranoga razdoblja u padu zbog zastarijevanja ili zbog općenitoga smanjenja broja objava u pričaonicama.

Može se zaključiti da korpus *Bugovih* pričaonica ne pogoduje provedbi dijakronijske analize, no ona bi možda bila uspješnija uz dopunu korpusa građom iz drugih posjećenijih pričaonica.

6. Pogreške u Sketch Engineu

U ovome potpoglavlju želim pružiti kratak osvrt na pogreške koje nastaju pri susretu jezičnoga modela Sketch Enginea za hrvatski jezik i različitih anglizama i pravopisnih pogrešaka u korisničkim porukama iz *Bugovih* pričaonica. Pritom najčešće dolazi do pogrešnoga dodjeljivanja vrste riječi jer jezični model pokušava sve protumačiti kroz gramatiku hrvatskoga jezika. Slijede primjeri najzanimljivijih pogrešaka koje su nastale od stranih (engleskih) i domaćih pojmova.

Tuđice

Mnogi engleski pojmovi koji nisu prilagođeni hrvatskomu jeziku daju neobične rezultate u Sketch Engineu, naprimjer:

- ***devica manager*** (od sintagme *u device manageru* – odnosi se na sučelje upravljanja uređajima spojenima na računalo)
- ***Dragon aga*** (od engl. *Dragon Age* – naziv igre)
- ***parati main*** (od engl. *param main* – dio definicije funkcije u nekim programskim jezicima)
- ***privati void*** (od engl. *private void* – dio definicije funkcije u nekim programskim jezicima)
- ***refresh rata*** (od engl. *refresh rate* – stopa osvježavanja ekrana)

Pojam nenamjerno humoristična prizvuka *Dragon aga* rezultat je preslikavanja engleske riječi *age* (*doba*) u genitivni oblik turcizma *aga*, a sličan je slučaj i imenica *devica* nastala od engleske riječi *device* (*uređaj*).

Riječ *param* u engleskome je jeziku imenica (skraćeno od *parameter*), no Sketch Engine je tumači kao 1. l. jd. postojećega glagola *parati*. Isto tako, *private* je engleski pridjev, no protumačen je kao 2. l. mn. nepostojećega glagola *privati*.

Refresh rata rezultat je tumačenja engleske imenice *rate* kao genitivnoga oblika domaće imenice *rata*.

Domaće riječi

Kod određivanja vrste riječi domaćih pojmova često dolazi do grešaka u slučaju pogrešnoga pravopisa, izostavljanja dijakritika i razmaknica i sl., naprimjer:

- **hebema** (od hrv. *hebemu*)
- **mogudac** (od hrv. *sve moguće*)
- **ploka** (od hrv. *matičnoj ploči*)
- **pomoka** (od hrv. *hvala na pomoci*)

Pojam *mogudac* rezultat je pokušaja preslikavanja pojma *moguće* bez dijakritika u akuzativ množine. Neologizmi *ploka* i *pomoka* pretpostavljeni su nominativni oblici jednine imenica prema *ploči* i *pomoci*, riječima koje model Sketch Enginea tumači kao genitiv ili lokativ. U stvarnosti je riječ o *matičnoj ploči* i *pomoci* bez dijakritika. Zanimljiv je i pojam *hebema*, nastao tumačenjem usklika *hebemu* kao imenice u akuzativu ženskoga roda.

Navedene pogreške pružaju uvid u ponašanje jezičnoga modela pri susretu s elementima za čije tumačenje nije podešen. Pritom nastaju nenamjerni (i nerijetko smiješni) neologizmi, no ta pojava naglašava i ozbiljnije vidove sustava prirodnih jezika. S obzirom na to da engleske riječi sve više prodiru u leksik prosječnoga govornika hrvatskoga jezika, možda je potrebno početi osposobljavati računalne jezične modele za razumijevanje i stranih (engleskih) riječi i sintaktičkih uzoraka. Pristup automatskoga prepoznavanja stranih jezičnih elemenata u korpusu omogućio bi mnogo lakši pronalazak posuđenica i precizniju analizu preuzimanja stranih riječi i jezičnih struktura. Na taj bi način također bilo moguće pronaći i/ili predvidjeti oblike neologizama koji bi mogli biti kandidati za standardnojezične nazive.

7. Zaključak

U zaključku ću prvo sažeti rezultate svih razina analize, nakon čega slijede razmatranje početnih hipoteza u kontekstu rezultata analize te kraća rasprava o važnosti provedenoga istraživanja i mogućim smjerovima nastavka istraživanja.

Korpus *Bugovih* pričaonica obiluje odlikama koje istraživači smatraju dijelom jezika neformalne internetske komunikacije te jezika mladih, kao što su žargonizmi, psovke i vulgarizmi, uskllici i čestice, hiperbolično izražavanje, kratke i nerijetko eliptične rečenice te uporaba pokrata i emotiva (vidjeti Kovačević i Halonja 2001.; Skelin Horvat 2015.).

Na pravopisnoj su razini potvrđeni različiti stupnjevi prilagodbe engleskih naziva čiji su rezultat uglavnom posuđenice i prevedenice, dok su primjeri potpune prilagodbe hrvatskomu jeziku rijetki.

Također su česte pravopisne pogreške u pisanju *č, ć, ije i je* te velikih i malih slova. Pritom se objave dosljedno pisane svim malim slovima mogu razmatrati kao svojevrsna posebnost jezika pričaonica i programa za razmjenu poruka.

Izrazito su zastupljene i ekspresivne odlike jezika koje se ostvaruju jezičnim i izvanjezičnim elementima koji ukazuju na visoku razinu korisničke kreativnosti u samoizražavanju. Tako se ističu uporaba uzvika, usklika i čestica (nerijetko naglašenih ponavljanjem samoglasnika i/ili suglasnika), "vikanje" svim velikim slovima te dočaravanje mimike i gesta prolifichnom uporabom emotiva. Ležernu i razgovornu dimenziju poruka upotpunjuju i elementi svojstveni razgovorima u stvarnome životu kao što su *hmm* i *blabla*.

Na morfološkoj je razini potvrđen izrazito velik broj anglizama nastalih nultom ili kompromisnom transmorfemizacijom, kao i prilagodbom domaćim vezanim morfemima. Imenice koje su rezultat nulte transmorfemizacije u uporabi se najčešće sklanjaju (*token – tokena*), dok pridjevi ostaju nesklonjivi (npr. *solo igrač*).

U kategoriji broja najčešće se dodjeljuje hrvatski nastavak za množinu engleskoj osnovi u jednini (*goldi, creepovi* i sl.), no zabilježene su i mnogo rjeđe pojave pridjeljivanja domaćih nastavaka engleskim imenicama u množini (npr. *addonsi*) te usvajanja engleske imenice u množini koja se ponaša kao nesklonjiva tuđica.

Pronađen je izrazito velik broj primjera glagola nastalih dodatkom domaćih nastavaka *-ati* i *-irati*, pri čemu su glagoli sa sufiksom *-ati* brojniji i bogatiji opsegom. Većina je tih glagola nastala od engleskih osnova pa se stoga odlikuju dvovidnošću, a zabilježen je i velik broj

prefiguriranih svršenih potvrda. Kao i u slučaju imenica i pridjeva, najveći glagolskih potvrda pripada području računalnih igara.

Prezent, perfekt i futur prvi najčešća su glagolska vremena u jeziku *Bugovih* pričaonica, a relativno je čest i ekspresivno obojen aorist. Izrazito je čest imperativ, a glagolski su prilazi relativno rijetki. Morfološka se razina također odlikuje brojnim primjerima uporaba određenoga oblika pridjeva u kontekstu koji zahtijeva neodređeni.

U tvorbenoj je analizi obrađeno više od 1 400 naziva od kojih tri četvrtine pripada žargonizmima. Žargonski nazivi koje navodi Halonja (2006.) u većini su slučajeva u korpusu potvrđeni u značenju koje navodi autor, dok to nije slučaj s nazivima koje navodi Mihaljević (1990.), od kojih mnogi nisu prisutni u korpusu ili su potvrđeni u drukčijemu značenju. Među novim je potvrdama najviše glagola i imenica, a čak četiri petine njih nastalo je sufiksacijom, što odgovara dosadašnjim spoznajama o hrvatskome jeziku te zaključcima koje donose Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.). U korpusu je donekle plodna i prefiksacija, a inače neplodni tvorbeni načini stapanje, srastanje i srašteno-sufiksacijska tvorba pokazali su se prikladnima za nastanak humorističnih ili sarkastičnih okazionalizama.

Žargonske potvrde u korpusu *Bugovih* pričaonica češće imaju više pojava od svojih standardnojezičnih istoznačnica, a iznimke su standardnojezični nazivi koji su već dulje vrijeme ustaljeni u medijima i/ili u računalnoj struci (npr. *ažurirati*) te slabije prihvaćene prilagođenice (npr. *krešanje*). Pronađen je velik broj primjera sinonimnih parova i/ili nizova s članovima različitoga stupnja prilagodbe (npr. *carryjati-carryati-kerijati*), što ukazuje na korisničko kolebanje pri odabiru pristupa prilagodbi. Pritom oblici riječi slabijega stupnja prilagodbe hrvatskomu jeziku češće imaju veći broj pojava od prilagođenijih oblika iste izvorne riječi.

Na sintaktičkoj su razini zabilježena brojna odstupanja od standardnoga jezika. Pronađeni su mnogi primjeri predatribucije i predapozicije te konstrukcija *superlativ + ikad* i *sebe sama* preuzetih iz engleskoga jezika. Najizraženija je pojava prevedenica i poluprevedenica, od kojih najveći dio pripada dvočlanim poluprevedenicama koje se sastoje od jedne hrvatske i jedne engleske riječi. Mnoge se takve poluprevedenice mogu relativno lako dodatno prilagoditi hrvatskomu jeziku (*default postavke – početne postavke*), kao i većina slučajeva jukstapozicije (*Adobe program – Adobeov program*) i konstrukcije *superlativ + ikad* (*najbolja igra ikad – najbolja igra koju sam igrao*), za razliku od višečlanih i/ili značenjski složenijih poluprevedenica i tuđica (npr. *5 dps kompozicija*).

Velik broj potvrda prilagođenica pokazuje da hrvatski jezik pruža niz mogućnosti za prilagodbu (barem nepotpunu) stranih riječi, no nazivi kao što je *ragequitting* izvrsno pokazuju da pritom postoje i određena ograničenja. Dok analitička priroda engleskoga jezika pogoduje nastanku takvih kratkih, značenjski jezgrovitih i morfemski neopterećenih naziva koji su osobito česti u računalnim igrama, hrvatski kao sintetički jezik nerijetko nailazi na poteškoće u pokušaju njihova prijevoda i/ili prilagodbe. Stoga ne čudi da se igrači prirodno služe engleskim riječima bez prilagodbe ili uz prilagodbu tek na ortografskoj, fonološkoj i/ili morfološkoj, no ne i sintaktičkoj razini.

Leksička razina jezika *Bugovih* pričaonica obiluje šarolikim neračunalnim žargonizmima, dijalektizmima i vulgarizmima, pri čemu korisnici u svoje objave ubacuju i hrvatske i engleske psovke (često bez prilagodbe u odnosu na izvornik). Pronađeni su i brojni primjeri korisničke autocenzure prostota uporabom stranih ili nejezičnih znakova, a zastupljene su i umanjnice i uvećanice s ekspresivnom funkcijom.

U terminološkoj su analizi razmatrani računalni nazivi nastali preuzimanjem stranih riječi bez prilagodbe, prihvaćanjem internacionalizama i (re)terminologizacijom općejezičnih riječi i stručnih naziva. Također je provedena analiza pojmovnika naziva prikupljenih na prethodnim razinama analize u svrhu utvrđivanja zastupljenosti tuđica i posuđenica te tematske podjele naziva.

Utvrđeno je da tuđica među analiziranim nazivima ima više nego posuđenica, a ta razlika postaje mnogo izraženija ako se u obzir uzmu samo žargonizmi. Može se pretpostaviti da korpus sadržava još više engleskih riječi preuzetih bez prilagodbe, no to nije moguće potvrditi pretraživanjem u Sketch Engineu jer nije unaprijed poznat oblik tih riječi.

Prihvaćanje internacionalizama, terminologizacija i reterminologizacija pokazali su se plodnim načinima postanka standardnojezičnih naziva, koji sačinjavaju gotovo dvije trećine potvrda u tim kategorijama.

U korpusu je pronađen zanemariv broj višечlanih naziva te velik broj pokrata izrazito visoke čestće, najčešće iz područja računalnih igara te općenite uporabe računala i interneta. Većina je primjera koje navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.) potvrđena i u korpusu *Bugovih* pričaonica u značenju koje navode autori.

Analiza značenjskih odnosa hiponimije, hiperonimije, sinonimije i antonimije pokazala je da u korpusu postoji mnogo primjera navedenih odnosa, posebno između žargonizama. Mnoge potvrde pripadaju specijaliziranim nazivima (npr. iz računalnih igara, uporabe interneta) i

nastale su nultom značenjskom prilagodbom (*abjuzati, carryjati* i sl.). Pronađeni su sinonimni nizovi uglavnom tvorbeni nizovi nastali kolebanjima u pravopisnoj prilagodbi engleskih riječi (npr. *revivati-rivajvati-revajvati*).

Dijakronijska je analiza ukazala na postepeno opadanje čestoće većine promatranih računalnih naziva, što je u skladu s općenitom težnjom k opadanju broja pojavnica u korpusu. Ta pojava otežava dijakronijsku analizu jer nije moguće utvrditi ima li neka riječ slabiju čestoću jer izlazi iz uporabe ili jer su korisnici koji su se njome služili napustili pričaonicu. Mogućnosti za nastavak istraživanja uključuju prikupljanje dodatne korpusne građe iz novijih i/ili posjećenijih pričaonica, kao i dopunjavanje korpusa novim objavama iz *Bugovih* pričaonica u budućnosti.

Pri početku istraživanja postavljeno je pet hipoteza. Slijede opisi ishoda istraživanja po pojedinoj hipotezi.

H1: Žargonski su nazivi u korpusu zastupljeniji od standardnojezičnih.

Žargonski su se nazivi u korpusu pokazali mnogo brojnijima od standardnojezičnih. U tvorbenoj je analizi utvrđeno da čak 75 % pronađenih potvrda pripada upravo žargonizmima, dok je standardnojezičnih naziva bilo manje od 20 %. Postotak žargonizama među potvrdama postaje još i veći kad se uzme u obzir preuzimanje engleskih naziva bez prilagodbe.

H2: U posljednjih je desetak godina došlo do velike promjene u standardnojezičnim i žargonskim računalnim nazivima u odnosu na stanje koje bilježe prethodna istraživanja.

U tvorbenoj je analizi pronađeno više od 1 400 dosad nezabilježenih potvrda, što je otprilike 2,5 puta više u odnosu na broj potvrda koje za iste kategorije navode Mihaljević (1990.) i Halonja (2006.), što potvrđuje da je u međuvremenu došlo do postanka i/ili širenja velikoga broja računalnih naziva, osobito žargonizama iz područja računalnih igara i bavljenja računalnim sastavnicama.

Promjena među žargonizmima najvećim je dijelom kvantitativna: pronađen je velik broj dotada nezabilježenih potvrda, no većina onih koje navodi Halonja (2006.) potvrđena je upravo u značenju koje autor navodi.

Nasuprot tomu, promjena među standardnojezičnim nazivima ima i semantičku dimenziju: mnogi od domaćih naziva koje navodi Mihaljević (1990.) nisu potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica, a dio potvrđenih prisutan je u drukčijemu značenju od onoga koje navodi autorica. Za takav je ishod dijelom zaslužno iščezavanje zastarjelih tehnologija, a dijelom činjenica da korisnici u neformalnoj komunikaciji češće upotrebljavaju izvorne engleske nazive umjesto domaćih istoznačnica.

H3: Velik broj žargonizama u korpusu potječe iz područja računalnih igara.

U korpusu je pronađen izrazito velik broj žargonskih potvrda koje pripadaju području računalnih igara, a među njima je najviše glagola koji se odnose na radnje i strategije u igri te imenica izvedenih od tih glagola. Od 1 435 žargonskih naziva uključenih u analizu po tematskim područjima, više od četvrtine (28 %) pripada upravo računalnim igrama, što potvrđuje hipotezu.

H4: Tuđice su u korpusu češće od prilagođenica.

Terminološka analiza pojmovnika iz potpoglavlja o tvorbenoj analizi pokazala je da je pronađen veći broj tuđica nego prilagođenica, a razlika u broju potvrda postaje izraženija ako se tuđicama pribroje i potvrde naziva preuzetih iz engleskoga jezika bez ortografske i/ili morfološke prilagodbe.

Broj tuđica i prilagođenica u tvorbenoj je analizi približno isti ako se u obzir uzmu davno usvojeni standardnojezični i razgovorni nazivi te njihove izvedenice, od kojih mnoge nisu izravno preuzete iz engleskoga jezika nego su nastale analogijom prema postojećim posuđenicama (*isprogramirati*, *naprogramirati* i sl.). Takvi su nazivi uključeni u analizu posuđenica radi potpunosti pregleda, no smatram da ih u većini slučajeva ne možemo promatrati na isti način kao novije žargonske posuđenice koje su nastale izravno od engleskih pojmova (npr. *gankati*, *trollati*). Ako se u tvorbenoj analizi promatraju samo žargonizmi, od kojih najveći broj pripada upravo novijim posuđenicama, tada tuđice sačinjavaju gotovo tri petine potvrda posuđenica.

H5: Standardnojezično se nazivlje u korpusu češće odnosi na općenitu uporabu računala, a žargonizmi češće imaju specifično/uže značenje.

Analiza naziva po tematskim područjima pokazala je da su standardnojezični nazivi najzastupljeniji u kategorijama programske podrške, općenite uporabe računala, sklopovlja te interneta i mreža, u kojima uglavnom imaju šira značenja od žargonskih naziva (npr. *ažuriranje, dekodiranje*). S druge strane, potvrde iz područja računalnih igara i bavljenja računalnim sastavnicama velikim su dijelom žargonizmi specifična značenja (npr. *delidanje, critanje*), što pokazuje da korisnici posežu za engleskim riječima u slučajevima kad hrvatski jezik ne pruža odgovarajuću istoznačnicu za usko značenje neke aktivnosti ili pojave.

U višejezičnoj su okolini prirodni pokušaji govornika da iskoriste dostupne resurse obaju (ili svih) dostupnih jezika za ostvarivanje uspješnije komunikacije, pri čemu neizbježno dolazi do razmjene elemenata između tih jezika. Ta je razmjena često asimetrična i postoje određene granice u sadržaju koji se na taj način može usvojiti, a mogućnosti posuđivanja određene su razlikama i sličnostima jezičnih struktura između kojih se odvija ta razmjena (Field 2002: 165). Istraživanja poput analize korpusa pričaonica tako pružaju uvid u raspon strategija prilagodbe stranih riječi kojima se govornici nekoga jezika služe u pisanorazgovornoj komunikaciji.

Treba, dakako, imati na umu da jezični sustav koji ustupa previše prostora stranim jezičnim sadržajima u najgoremu slučaju postaje podskup jezika od kojega preuzima te sadržaje (Rollason 2004/2005: 10). Iako su hrvatski i ostali europski jezici daleko od toga da ih 'proguta' engleski jezik, može se reći da ih on ipak donekle "zasjenjuje" u očima govornika (Rollason 2004/2005: 11). Oslanjanje na prevelik broj posuđenica i stranih jezičnih struktura može s vremenom drastično promijeniti prirodu nekoga jezika primaoca, stoga je potrebno neprestano ispitivati prirodu jezičnih promjena u nastanku te pokušati predvidjeti iste prije nego što do njih dođe⁹⁶.

Korpusna istraživanja pričaonica mogu biti koristan pokazatelj najčešćih primjera korisničkoga kolebanja pri prilagodbi stranih riječi te pružiti podlogu za daljnja istraživanja prilagodbe anglizama iz užih računalnih područja, kao i za pristup podizanju jezične osviještenosti govornika hrvatskoga jezika. Pritom bi mogle biti korisne i ankete za

⁹⁶ B. Kryžan-Stanojević tako upozorava da "borba" jezikoslovaca za očuvanje jezične cjelovitosti započinje prekasno, tek nakon što strana riječ postane dio hrvatskoga jezičnog sustava (Kryžan-Stanojević 2001: 501).

utvrđivanje korisničkih stavova o prilagodbi izgovora novijih engleskih žargonizama pri preuzimanju u hrvatski jezik, o čemu nema mnogo iscrpnih radova.

Kao što je već navedeno, daljnji bi smjer istraživanja jezika računalnih pričaonica mogao uključivati dopunu postojećega korpusa novim objavama iz *Bugovih* pričaonica u budućnosti, kao i dodatak novih potkorpusa s građom iz drugih računalnih pričaonica na hrvatskome jeziku. S obzirom na to da trenutačni korpus ne pogoduje provedbi dijakronijske analize, dodatna bi korpusna građa iz posjećenijih pričaonica mogla poboljšati broj pojava u drugoj polovici promatranoga razdoblja i time omogućiti dijakronijsku analizu.

Još bi jedan zanimljiv smjer istraživanja bio razvoj jezičnoga modela za hrvatski jezik uz podršku prepoznavanja riječi stranoga (engleskog) podrijetla. To bi omogućilo ne samo temeljitiju analizu korpusnih pojava na hrvatskome jeziku (bez neobičnih pogrešaka do kojih može doći pri uporabi jednojezičnoga modela) nego i ciljano pretraživanje anglizama i neprilagođenih posuđenica. Na taj bi se način u korpusu novije građe moglo lako i brzo pronaći neologizme, utvrditi koje engleske riječi ulaze u jezik, koji postupci prilagodbe daju riječi koje su najbolje prihvaćene u korisničkoj komunikaciji i sl. Takvi bi uvidi pomogli jezikoslovcima utvrditi općenite težnje u jeziku s obzirom na prihvaćanje novijih naziva, kao i sastaviti prijedloge standardnojezičnih istoznačnica koje bi bile usklađenije s težnjama prosječnoga govornika nestručnjaka.

Ne smije se previdjeti ni moć jezika u konstrukciji govornikova identiteta kroz pripadnost različitim društveno-jezičnim skupinama (Skelin Horvat 2015: 71–72), što je posebno izraženo u komunikaciji preko pričaonica i društvenih mreža. Može se pretpostaviti da mnoge od žargonskih naziva zabilježenih u analizi korpusa *Bugovih* pričaonica korisnici odabiru ne samo zbog nedostatka domaćih istoznačnica, nego i zbog želje da se povežu s drugima s kojima dijele hobije kao što su igranje računalnih igara ili eksperimentiranje sa sklopovljem. U mnogim je korisničkim objavama vidljiv svojevrsan hibridni izričaj u kojemu se bez poteškoća u čitateljevu razumijevanju isprepliću hrvatske i engleske riječi, nerijetko uz dodatak emotiva za dočaravanje gesta i mimike. Zamućenje granice između jezika i izvanjezične komunikacije zbog utjecaja društvenih medija najbolje oprimjeruje činjenica da je Oxfordski rječnik za svoju riječ godine 2015. odabrao upravo piktograf: *emoji* lica sa suzama radosnicama⁹⁷.

⁹⁷ Navedeni je *emoji* odabran jer je na svjetskoj razini bio najčešće korišten *emoji* u 2015. godini (<https://languages.oup.com/word-of-the-year/2015>).

Rezultat je te mješavine jezičnih sustava i izvanjezičnih sredstava komunikacije zapanjujuć i poseban jezik koji ne bi bilo moguće, a ni poželjno, cenzurirati uvođenjem većega broja standardnojezičnih naziva ili pretjeranim uvažavanjem načela normiranja standardnoga jezika. U konačnici, može se reći da jezik *Bugovih* pričaonica oprimjeruje jedno od najdojmljivijih svojstava jezika, a to je njegov gotovo bezgraničan potencijal za zaigranost i kreativno izražavanje.

8. Literatura

1. Álvarez-Mellado, Elena. 2020. An Annotated Corpus of Emerging Anglicisms in Spanish Newspaper Headlines. U: Solorio, Tamar [et al.] (ed.). *Proceedings of The 4th Workshop on Computational Approaches to Code Switching* (str. 1–8). European Language Resources Association: Marseille.
2. Babić, Stjepan. 1996. Sufiksalna tvorba uvećanica u hrvatskome književnome jeziku. *Suvremena lingvistika* 41/42, 11–20. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.
3. Babić, Stjepan. 2000. *Tvorba riječi u hrvatskome književnome jeziku*. Zagreb: Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti.
4. Barić, Eugenija. [et al.] 2005. *Hrvatska gramatika*. Zagreb: Školska knjiga.
5. Beliaeva, Natalia. 2019. *Blending in Morphology*.
<https://oxfordre.com/linguistics/display/10.1093/acrefore/9780199384655.001.0001/acrefore-9780199384655-e-511> (26. 7. 2023.)
6. Bogunović, Irena; Ćoso, Bojana. 2013. Engleski u hrvatskome: znanstveni izričaj biomedicine i zdravstva. *Fluminensia: časopis za filološka istraživanja* 25, 177–191. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
7. Brdar, Irena. 2010. Engleske riječi u jeziku hrvatskih medija. *Lahor* 10, 217–232. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.
8. Castro, Dayvid; Souza, Ellen; De Oliveira, Adriano L. I. 2016. Discriminating between Brazilian and European Portuguese National Varieties on Twitter Texts. *5th Brazilian Conference on Intelligent Systems*. IEEE. Recife. 265–270.
9. Crystal, David. 2003. *English as a Global Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Crystal, David. 2004. *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
11. Divković, Sandra. 2018. Anglicizmi u novim medijima. Završni rad. Pula: Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli.
12. Drljača, Branka⁹⁸. 2006. Anglizmi u ekonomskome nazivlju hrvatskoga jezika i standardnojezična norma. *Fluminensia: časopis za filološka istraživanja* 18, 65–85. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.

⁹⁸ Riječ je o autorici koja je u ostalim radovima navedena kao *Drljača Margić, Branka*.

13. Drljača Margić, Branka. 2009. Latentno posuđivanje u hrvatskom i drugim jezicima – posljedice i otpori. *Rasprave: Časopis Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 35, 53–71. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
14. Drljača Margić, Branka. 2011. Leksički paralelizam: Je li opravdano govoriti o nepotrebnim posuđenicama (engleskoga podrijetla)? *Fluminensia: časopis za filološka istraživanja* 23, 53–66. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
15. Entlová, Gabriela; Malá, Eva. 2020. The occurrence of anglicisms in the Czech and Slovak lexicons. *XLinguae* 13, 140–148.
16. Ferčec, Ivanka. 2006. Neologizmi u računalnim znanostima. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 223–229). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
17. Field, Fredric. 2002. *Linguistic borrowing in bilingual contexts*. Philadelphia-Amsterdam: Benjamins Publishing Company.
18. Filipan-Žignić, Blaženka. 2007. Virtualni identiteti u *online*-komunikaciji i njihova jezična realizacija. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i identiteti* (str. 165–173). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
19. Filipović, Rudolf. 1986. *Teorija jezika u kontaktu*. Zagreb: Jugoslavenska akademija znanosti i umjetnosti / Školska knjiga.
20. Filipović, Rudolf. 1990. *Anglicizmi u hrvatskom ili srpskom jeziku: porijeklo – razvoj – značenje*. Zagreb: Jugoslavenska akademija znanosti i umjetnosti / Školska knjiga.
21. Filipović, Rudolf; Menac, Antica. 2001. Akcentuacija anglicizama u hrvatskom jeziku. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 381–383). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
22. Gjuran-Coha, Anamarija. 2005. Prevedeni i neprevedeni anglicizmi u hrvatskoj medicinskoj terminologiji. U: Granić, Jagoda (ed.). *Semantika prirodnog jezika i metajezik semantike* (str. 243–251). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
23. Godwin-Jones, Robert. 2015. Contributing, Creating, Curating: Digital Literacies for Language Learners. *Language Learning and Technology* 19(3), 8–20.
24. Greenall, Annjo. 2005. To translate or not to translate: Attitudes to English loanwords in Norwegian. U: Preisler, Bent [et al.] (ed.). *The Consequences of Mobility* (str. 212–226). Roskilde: Roskilde University.

25. Halonja, Antun. 2002. *Priprema i obrada korpusa tekstova hrvatskih pričaonica i mrežnih novina*. Magistarski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
26. Halonja, Antun. 2006. *Hrvatski računalni žargon*. Doktorski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
27. Halonja, Antun. 2008. Nacrt za rječnik hrvatskoga računalnog žargona. *Filologija* 50, 13–37. Zagreb: Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti.
28. Halonja, Antun. 2014a. *Gadgeti i widgeti: pametne spravice i male aplikacije*. *Hrvatski jezik* 1/4, 25–27. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
29. Halonja, Antun. 2014b. Umjereno oblačno računalstvo. *Hrvatski jezik* 1/3, 27–29. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
30. Halonja, Antun. 2014c. Između računalnoga nazivlja i žargona. *Hrvatski jezik* 1/1, 25–29. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
31. Halonja, Antun. 2015a. Hardver nije samo tvrdi disk. *Hrvatski jezik* 2/1, 22–24. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
32. Halonja, Antun. 2015b. Anarhija u kiberprostoru. *Hrvatski jezik* 2/1, 21–22. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
33. Halonja, Antun. 2015c. Postanak nekih računalnih imena i naziva. *Hrvatski jezik* 2/4, 24–27. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
34. Halonja, Antun; Mihaljević, Milica. 2003. Nazivlje računalnih mreža. *Rasprave Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 29, 87–101.
35. Halonja, Antun; Mihaljević, Milica. 2009. Računalni nazivi s elementom *-ware* u engleskome i hrvatskome jeziku. *Rasprave Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 35, 111–138.
36. Halonja, Antun; Mihaljević, Milica. 2012a. *Od računalnoga žargona do računalnoga nazivlja*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje / Hrvatska sveučilišna naklada.
37. Halonja, Antun; Mihaljević, Milica. 2012b. Nazivi sa sastavnicom *e-* u hrvatskome jeziku. *Rasprave Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 38/1, 55–86.
38. Hudeček, Lana. 2001. Rječnik i tvorba. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 427–431). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
39. Hudeček, Lana; Krampus, Vicko (ed.). 2023. *Rječnik novinarskoga žargona*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.

40. Hudeček, Lana; Mihaljević, Milica. 2005. Nacrt za višerazinsku kontrastivnu englesko-hrvatsku analizu. *Rasprave Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 31, 107–151.
41. Hudeček, Lana; Mihaljević, Milica. 2012. *Hrvatski terminološki priručnik*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
42. Hudeček, Lana; Mihaljević, Milica. 2020. Projekt *Hrvatsko jezikoslovno nazivlje – Jena*.
43. Ivir, Vladimir. 1996. Semantička neodređenost internacionalizama i njene posljedice za prevođenje. *Suvremena lingvistika* 41–42 (1–2), 245–254. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.
44. Kay, Gillian. 1995. English loanwords in Japanese. *World Englishes* 14, 67–76.
45. Kavgić, Aleksandar. 2013. Intended communicative effects of using borrowed English vocabulary from the point of view of the addressor: Corpus-based pragmatic analysis of a magazine column. *Jezikoslovlje* 14, 487–499. Osijek: Filozofski fakultet u Osijeku.
46. Kilgarriff, Adam; Baisa, Vít; Bušta, Jan; Jakubiček, Miloš; Kovář, Vojtěch; Michelfeit, Jan; Rychlý, Pavel; Suchomel, Vít. 2014. The Sketch Engine: ten years on. *Lexicography* 1, 7–36.
47. Kilgarriff, Adam; Bušta, Jan; Rychlý, Pavel. 2015. *DIACRAN: a framework for diachronic analysis*. https://www.sketchengine.eu/wp-content/uploads/Diacran_CL2015.pdf. (31. 7. 2023.)
48. Kilgarriff, Adam; Husák, Miloš; McAdam, Katy; Rundell, Michael; Rychlý, Pavel. 2008. GDEX: Automatically finding good dictionary examples in a corpus. Barcelona: *Proceedings of the 13th Euralex international congress*.
49. Kišić, Romana. 2016. *Anglizmi u medijima*. Diplomski rad. Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
50. Kovačević, Barbara; Halonja, Antun. 2001. Jezični problemi u komunikaciji internetom. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 497–502). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
51. Kryžan-Stanojević, Barbara. 2001. Mehanizmi obrane hrvatskoga od stranih jezičnih utjecaja. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I*, (str. 489–495). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
52. Liermann-Zeljak, Yvonne. 2013. Anglicisms in Electrical Engineering Terminology. *International Journal of Electrical and Computer Engineering Systems* 4(2), 43–53.

53. Ljubešić, Nikola; Erjavec, Tomaž. 2011. hrWaC and slWac: Compiling Web Corpora for Croatian and Slovene. U: I. Habernal, V. Matoušek (ed.) *Text, Speech and Dialogue. TSD 2011. Lecture Notes in Computer Science 6836* (str. 395–402). Berlin-Heidelberg: Springer.
54. Ljubešić, Nikola; Klubička, Filip. 2014. {bs,hr,sr}WaC – Web corpora of Bosnian, Croatian and Serbian. U: Bildhauer, Felix; Schäfer, Roland (ed.). *Proceedings of the 9th Web as Corpus Workshop* (str. 29–35). Gothenburg: Association for Computational Linguistics.
55. Matić, Daniela. 2017. Perception of the English element in the scientific register of Croatian ICT university educational material with graduate ICT students. *Jezikoslovlje 18*, 319–345. Osijek: Filozofski fakultet u Osijeku.
56. McCulloch, Gretchen. 2019. *Because Internet: Understanding the New Rules of Language*. New York: Riverhead Books.
57. McKenzie, Robert. 2010. *The Social Psychology of English as a Global Language: Attitudes, Awareness and Identity in the Japanese Context*. New York: Springer.
58. Međeral, Krešimir. 2016. Jezične bakterije – pomagači ili štetočine u jezičnome organizmu? *Hrvatski jezik 3*, 1–10. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
59. Mihaljević, Josip. 2021a. *Konceptualni okvir igrifikacije Hrvatskoga mrežnoga rječnika*. Doktorski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
60. Mihaljević, Josip. 2022. *Igrifikacija hrvatskoga mrežnog rječnika*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
61. Mihaljević, Josip; Marković, Mario. 2020. Korpus Jene – jednojezični terminološki korpus. U: Mihaljević, Milica; Hudeček, Lana; Jozić, Željko (ed.). *Hrvatsko jezikoslovno nazivlje (monografija)* (str. 110–123). Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
62. Mihaljević, Josip; Mihaljević, Milica. 2021. *Računalno nazivlje*. U: Hrvatski mrežni rječnik – Mrežnik (monografija). <http://ihjj.hr/mreznik/uploads/df9b7c19a0d1ce4afe0e9972662b8178.pdf> (1. 9. 2022.)
63. Mihaljević, Marta; Mihaljević, Milica; Stančić, Hrvoje. 2015. *Arhivistički rječnik*. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske i komunikacijske znanosti Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.
64. Mihaljević, Milica. 1990. *Lingvistička analiza računalnog nazivlja*. Doktorski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

65. Mihaljević, Milica. 1993. *Hrvatsko računalno nazivlje*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
66. Mihaljević, Milica. 2001. Tvorbeni modeli u novome hrvatskom tehničkom nazivlju. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 519–525). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
67. Mihaljević, Milica. 2003. *Kako se na hrvatskome kaze WWW?: kroatistički pogled na svijet računala*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
68. Mihaljević, Milica. 2006. Hrvatsko i englesko računalno nazivlje. *Jezik: časopis za kulturu hrvatskoga književnog jezika* 53, 41–50. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.
69. Mihaljević, Milica. 2021b. Anglizmi i pseudoanglizmi u hrvatskome jeziku. *Novorečje* 3/5, 48–64.
70. Mihaljević, Milica; Hudeček, Lana; Jozić, Željko (ed.). 2023. *Hrvatsko jezikoslovno nazivlje*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
71. Mihaljević, Milica; Ramadanović, Ermina. 2006. Razradba tvorbenih načina u nazivlju. *Rasprave Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje* 32, 193–211.
72. Mihaljević Djigunović, Jelena; Cergol, Kristina; Li, Qingmin. 2006. Utjecaj medija na nenamjerno usvajanje engleskog vokabulara. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 445–452). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
73. Milohanović, Petra. 2018. *Anglizmi u računalnome nazivlju hrvatskoga jezika*. Završni rad. Pula: Filozofski fakultet Sveučilišta Juraja Dobrile u Puli.
74. Muhvić-Dimanovski, Vesna; Skelin Horvat, Anita. 2008. Contests and nominations for new words – why are they interesting and what do they show. *Suvremena lingvistika* 65, 1–26. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.
75. Munday, Jeremy. 2005. E-mail, Emilio or Mensaje de Correo Electrónico? The Spanish Language Fight for Purity in the New Technologies. U: Anderman, Gunilla; Rogers, Margaret (ed.). *In and Out of English: For Better, For Worse (Translating Europe)* (str. 57–70). Clevedon: Multilingual Matters.
76. Nemeth-Jajić, Jadranka; Milinović, Anđela. 2012. Hrvatski jezik na mrežnim forumima. *Jezik: časopis za kulturu hrvatskoga književnog jezika* 59, 41–53. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo.

77. Nikolić-Hoyt, Anja. 2005. Hrvatski u dodiru s engleskim jezikom. U: Sočanac, Lelija [et al.] (ed.). *Hrvatski jezik u dodiru s europskim jezicima – prilagodba posuđenica* (str. 179–205). Zagreb: Nakladni zavod Globus.
78. Opačić, Nives. 2006. Mediji i hrvatski standardni jezik. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 521–532). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
79. Opačić, Nives. 2007. Ususret pidžinizaciji hrvatskoga jezika. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i identiteti* (str. 411–417). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
80. Patekar, Jakob. 2019. Prihvatljivost prevedenica kao zamjena za anglizme. *Fluminensia: časopis za filološka istraživanja* 31, 143–179. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
81. Peters, Elke. 2018. The effect of out-of-class exposure to English language media on learners' vocabulary knowledge. *ITL – International Journal of Applied Linguistics* 169(1), 142–168.
82. Peti-Stantić, Anita. 2001. Gramatička i leksička razina izražavanja ekspresivnosti u suvremenom hrvatskom jeziku. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 557–564). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
83. Peti-Stantić, Anita. 2013. Domaće je (naj)bolje. U: Kryžan-Stanojević, Barbara (ed.). *Javni jezik kao poligon jezičnih eksperimenata* (str. 39–51). Zagreb: Srednja Europa.
84. Petrović, Bernardina. Leksikografska obradba sinonima. 2001. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 565–571). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
85. Rollason, Christopher. 2004/2005. Language Borrowings in a Context of Unequal Systems: Anglicisms in French and Spanish. *Lingua Franca* 7(7) (str. 4–7), 8(1) (str. 9–15), 8(2) (str. 9–14).
86. Rüdiger, Sofia. 2018. Mixed Feelings: Attitudes towards English loanwords and their use in South Korea. *Open Linguistics* 4, 184–198.
87. Scherling, Johannes. 2013. Holistic loanword integration and loanword acceptance – A comparative study of anglicisms in German and Japanese. *AAA – Arbeiten aus Anglistik u Amerikanistik* 38(1), 37–51.

88. Schnoebelen, Tyler. 2012. Do You Smile with Your Nose? Stylistic Variation in Twitter Emoticons. *University of Pennsylvania Working Papers in Linguistics* 18, 117–125.
89. Serigos, Jacqueline. 2017. *Applying corpus and computational methods to loanword research: new approaches to Anglicisms in Spanish*. Doktorski rad. Austin: The University of Texas.
90. Skelin Horvat, Anita. 2005. O uporabi i razumijevanju stranih riječi. U: Granić, Jagoda (ed.). *Semantika prirodnog jezika i metajezik semantike* (str. 681–689). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
91. Skelin Horvat, Anita. 2009. *Hrvatski sleng kao odraz identiteta mladih*. Doktorski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
92. Skelin Horvat, Anita. 2015. Jezik adolescenata – od slenga preko kolokvijalnoga do standarda. U: Suvala, Anđa; Pandžić, Jasna (ed.). *Nestandardni hrvatski jezik prema standardnom hrvatskom jeziku: Zbornik radova 6. Simpozija učitelja i nastavnika hrvatskoga jezika* (str. 67–72). Zagreb: Agencija za odgoj i obrazovanje.
93. Sočanac, Lelija. 2005. Uvod: Teorija i metodologija. U: Sočanac, Lelija [et al.] (ed.). *Hrvatski jezik u dodiru s europskim jezicima – prilagodba posuđenica* (str. 9–17). Zagreb: Nakladni zavod Globus.
94. Starčević, Anđel. 2006. Imenice kao atributi – nove strukture u hrvatskom jeziku. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 645–656). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
95. Škifić, Sanja; Mustapić, Emilija. 2012. Anglizmi i hrvatsko računalno nazivlje kroz prizmu jezičnoga konflikta i jezične ideologije. *Jezikoslovlje* 13, 809–839. Osijek: Filozofski fakultet u Osijeku.
96. Štebih Golub, Barbara. 2016. Okazionalizmi u hrvatskome jeziku na internetu. *Slavia Centralis* IX/1, 35–47. Maribor: Filozofski fakultet Sveučilišta u Mariboru.
97. Šukalić, Đelaludina; Rizvić-Eminović, Edina; Bujak, Adnan. 2022. A corpus-based study of anglicisms across different text types of online news. *saZnanje* 3, 261–267.
98. Šeremet, Matija. 2016. *Hrvatsko računalno nazivlje*. Diplomski rad. Pula: Filozofski fakultet Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli.
99. Tošović, Branko. 2006. Aoristno *emajliranje* i *čatiranje*. U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 703–710). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.

100. Turk, Marija; Pavletić, Helena. 2001. 2001. U: Sesar, Dubravka; Vidović Bolt, Ivana (ed.). *Drugi hrvatski slavistički kongres – zbornik radova I* (str. 643–649). Zagreb: Hrvatsko filološko društvo / Filozofski fakultet.
101. Twenge, Jean; Martin, Gabrielle; Spitzberg, Brian. 2019. Trends in U.S. Adolescents' media use, 1978–2016: The rise of the digital media, the decline of TV and the (near) demise of print. *Psychology of Popular Media* 8, 329–345.
102. Vilke, Mirjana; Medved Krajnović, Marta. 2006. Govorite li hrengleski? U: Granić, Jagoda (ed.). *Jezik i mediji. Jedan jezik – više svjetova* (str. 769–778). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
103. Vrgoč, Dalibor. 2022. *Hrvatsko vojno nazivlje kroz stoljeća*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje.
104. Zergollern-Miletić, Lovorka. 2005. Očite i manje očite teškoće pri prevođenju s engleskog na hrvatski. U: Granić, Jagoda (ed.). *Semantika prirodnog jezika i metajezik semantike* (str. 815–823). Zagreb-Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.

Mrežni izvori:

1. DoTA 2 Wiki. https://dota2.fandom.com/wiki/Dota_2_Wiki (28. 7. 2023.)
2. Forum portala *Bug.hr*. <https://forum.bug.hr/forum> (27. 12. 2022.)
3. Hearthstone Wiki. https://hearthstone.fandom.com/wiki/Hearthstone_Wiki (16. 7. 2023.)
4. Hrvatski mrežni rječnik – Mrežnik. <http://ihjj.hr/mreznik/page/pojmovnik/6> (15. 1. 2023.)
5. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com> (18. 7. 2023.)
6. League of Legends Wiki. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki> (15. 6. 2023.)
7. Mrežne stranice alata Sketch Engine. <https://www.sketchengine.eu> (12. 1. 2023.)
8. O pojmu *Jubito*. (<https://www.jutarnji.hr/naslovnica/ministrov-jubito-hit-na-internetu-3271880>) (16. 7. 2023.)
9. Označavanje korpusne građe za učitavanje u Sketch Engine. <https://www.sketchengine.eu/guide/annotating-corpus-text> (13. 1. 2023.)
10. Podrijetlo i značenje pojma *backlog*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/backlog> (18. 7. 2023.)
11. Podrijetlo i značenje pojma *CAPTCHA*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/captcha> (26. 7. 2023.)

12. Podrijetlo i značenje pojma *crypto mining*. <https://www.bitstamp.net/learn/crypto-101/what-is-crypto-mining> (20. 7. 2023.)
13. Podrijetlo i značenje pojma *newbie*. <https://www.etymonline.com/word/newbie> (18. 7. 2023.)
14. Pojašnjenje pojma riječi u Sketch Engineu. https://www.sketchengine.eu/my_keywords/word (15. 1. 2023.)
15. Pojašnjenje pojma neriječi u Sketch Engineu. https://www.sketchengine.eu/my_keywords/non-word (15. 1. 2023.)
16. Pojmovnik najčešćih naziva iz računalnih igara. <https://www.dotnetgame.com/wiki> (26. 7. 2023.)
17. Popis podržanih jezika u Sketch Engineu. <https://www.sketchengine.eu/corpora-and-languages> (12. 2. 2023.)
18. Prijedlozi hrvatskih zamjena za neprilagođene strane riječi i tuđice Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje: *Bolje je hrvatski!* 2015. bolje.hr (3. 7. 2023.)
19. Razlika između emotiva (*emoticon*) i *emojija*. <https://www.britannica.com/story/whats-the-difference-between-emoji-and-emoticons> (14. 7. 2023.)
20. Riječ godine 2015. prema odabiru Oxfordskoga rječnika. <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2015> (22. 7. 2023.)
21. Struna – terminološka baza hrvatskoga strukovnog nazivlja. struna.ihjj.hr (14. 7. 2023.)
22. Techopedia. <https://www.techopedia.com> (30. 7. 2023.)
23. Usporedba provjere Mann-Kendall i regresije Akritas-Theil-Sen. <https://www.cfholbert.com/blog/mann-kendall-ats-comparison> (30. 7. 2023.)
24. World of Tanks Wiki. https://wiki.wargaming.net/en/World_of_Tanks (14. 7. 2023.)
25. Wowpedia. <https://wowpedia.fandom.com/wiki> (18. 7. 2023.)

Rječnici:

1. VRH = Jojić, Ljiljana [et al.]. 2015. *Veliki rječnik hrvatskoga standardnog jezika*. Zagreb: Školska knjiga.
2. RSR = Klaić, Bratoljub. 2007. *Rječnik stranih riječi*. Zagreb: Školska knjiga.
3. NRSR = Klaić, Bratoljub. 2012. *Novi rječnik stranih riječi*. Zagreb: Školska knjiga.

9. Prilozi

1. prilog: Popis parametara programa za dohvaćanje korisničkih objava iz *Bugovih* pričaonica (izvorni je kod programa dostupan na <https://github.com/tkarabatic/bug.hr-forum-scrapers>)

1. --subforum-list

Učinak: Dohvaća poveznice na potpričaonice s početne stranice *Bugove* pričaonice i pohranjuje ih u lokalnu datoteku.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -subforum-list`

Napomena: Uz ovaj se parametar jedino mogu upotrebljavati parametri `--csv` i `--txt-csv`. Ostali parametri nemaju učinka.

2. --thread-list, -tl

Učinak: Dohvaća poveznice na teme iz potpričaonice na navedenoj poveznici s popisa generiranoga parametrom `--subforum-list` i pohranjuje ih u lokalnu datoteku.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -tl`
`https://forum.bug.hr/forum/board/internet/3.aspx`

Napomena: Ako nije naveden parametar `-page`, bit će dohvaćene samo teme s prve stranice potpričaonice.

3. --post-list, -pl

Učinak: Dohvaća objave iz teme na navedenoj poveznici s popisa generiranoga parametrom `-tl` i pohranjuje ih u lokalnu datoteku (ili više njih, u slučaju većega broja objava).

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -pl`
`https://forum.bug.hr/forum/topic/internet/ebay-pitanja-odgovori/29179.aspx`

Napomena: Ako nije naveden parametar `-page`, bit će dohvaćene samo objave s prve stranice teme.

4. --post-list-multiple, -plm

Učinak: Dohvaća objave iz svih tema čije se poveznice nalaze u navedenoj lokalnoj datoteci generiranoj uporabom parametra `-tl`.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -plm bug_forum_sub_75_pl-`

210.txt

Napomene: Navedena lokalna datoteka mora biti u tekstnome (.txt) formatu. Parametri `-pg` i `-pge` ovdje nemaju učinka; dohvaćaju se podaci sa svih dostupnih stranica. Veći broj podataka bit će automatski podijeljen na više datoteka od kojih svaka sadržava sadržaj otprilike stotinu stranica iz teme u *Bugovih* pričaonicama.

5. `--page`, `-pg`

Učinak: Određuje stranicu od koje počinje dohvaćanje podataka u obrojčanim dijelovima *Bugovih* pričaonica.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scraper -tl`

`https://forum.bug.hr/forum/board/internet/3.aspx -pg 3`

Napomene: Početna je vrijednost parametra 1, pa ga nije potrebno navoditi ako se dohvaćaju rezultati od prve stranice nadalje. Ovaj se parametar ne može upotrebljavati zajedno s parametrom `-ts`.

6. `--page-end`, `-pge`

Učinak: Određuje posljednju stranicu za koju će biti dohvaćeni podaci u obrojčanim dijelovima *Bugovih* pričaonica.

Uporaba: `https://forum.bug.hr/forum/board/internet/3.aspx -pge 30`

Napomene: Ako je navedena vrijednost koja premašuje stvarni broj stranica u navedenom dijelu *Bugovih* pričaonica, dohvaćanje podataka prestat će s posljednjom dostupnom stranicom. Dohvaćanje svih dostupnih stranica stoga se može osigurati postavljanjem vrijednosti na neku koja je veća od najveće dostupne stranice, npr. `-pge 9999`. Ovaj se parametar ne može upotrebljavati zajedno s parametrom `-ts`. Ako se upotrebljava zajedno s parametrom `-plm`, ovaj se parametar odnosi samo na početni raspon dohvaćanja podataka i neće zaustaviti izvršavanje naknadnih iteracija dohvaćanja.

7. `--plmpid`

Učinak: Mijenja se format naziva datoteka generiranih parametrom `-plm` na način da se u naziv pohranjuje raspon jedinstvenih identifikatora objava umjesto raspona stranica. Ova je opcija korisna jer omogućuje dopunjavanje podataka o objavama dohvaćanjem nove građe u budućnosti (po identifikatorima se osigurava da nema duplikata, dok za raspon stranica to nije moguće jer je njihov sadržaj dinamičan).

Uporaba: `python bug.hr-forum-scraper -plm bug_forum_sub_75_pl-210.txt --txt-csv --plmpid`

Napomena: Ovaj se parametar može upotrebljavati samo uz parametar `-plm`. Za uporabu ovoga parametra potrebno je uključiti i `--csv` ili `--txt-csv` jer obični tekstni modus ne podržava dohvaćanje i pohranu identifikatora.

8. `--csv`

Učinak: Dohvaćeni se podatci pohranjuju u datoteku (ili datoteke) formata vrijednosti odvojenih zarezom (.csv).

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -tl`
`https://forum.bug.hr/forum/board/internet/3.aspx --csv`

Napomene: Ako se dohvaćaju podatci o temama (parametar `-tl`), svaki redak u datoteci sadržava jedinstveni identifikator teme i poveznicu na temu na stranici *Bugovih* pričaonica. Ako se dohvaćaju podatci o objavama (parametri `-pl` ili `-plm`), svaki redak sadržava jedinstveni identifikator objave, datum objave i sadržaj korisničke poruke.

9. `--txt-csv`

Učinak: Dohvaćeni se podatci pohranjuju i u tekstnom i u .csv formatu.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -tl`
`https://forum.bug.hr/forum/board/internet/3.aspx --txt-csv`

10. `--thread-id, -tid`

Učinak: Određuje identifikator teme od koje počinje dohvaćanje podataka u modusu `-plm`. Sve će prethodne teme biti preskočene.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -plm bug_forum_sub_75_pl-210.txt -tid 170220`

Napomene: Ovaj se parametar može upotrebljavati samo uz parametar `-plm`.

11. `--thread-stats, -ts`

Učinak: Generira datoteku s podacima o uzorcima tema koje pripadaju pričaonicama s navedenim identifikatorima.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scrapers -ts 102 18 93`

Napomene: Ostali parametri ovdje nemaju učinka. Iza parametra se navodi proizvoljan broj jedinstvenih identifikatora *Bugovih* pričaonica za koje se želi uzorkovati teme. Moraju postojati lokalne datoteke s podacima o objavama iz tih tema generirane parametrom `--txt-csv`. Generira se tekstna datoteka u kojoj svaki redak sadržava identifikator pričaonice i identifikatore odabranih tema odvojene znakom | (npr. `18,12102|270146|177237`). Prema trenutačnim se postavkama odabiru teme koje

imaju točno jednu datoteku s podacima, više od 20 objava, manje od 100 000 riječi i vremenski raspon veći od dva tjedna. Svrha je ovoga parametra odabrati manji uzorak tema čije se objave mogu učitati u besplatnu inačicu Sketch Enginea za potrebe isprobavanja korpusa. Ovaj se parametar ne može upotrebljavati na datotekama generiranim parametrom `--plmpid`.

12. `--zip-subforums, -zs`

Učinak: Generira komprimiranu (.zip) datoteku u koju pohranjuje tekstne datoteke s objavama iz tema koje se nalaze u datoteci generiranoj parametrom `-ts`.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scraper -zs
_bug_subforum_selected_threads_p1.txt`

Napomena: Ostali parametri ovdje nemaju učinka. Generirana se datoteka može učitati u Sketch Engine, nakon čega se odmah može pokrenuti postupak sastavljanja korpusa. Poruke u datotekama nisu označene metapodacima pa u korpusu neće biti moguće filtriranje po njima i/ili provođenje dijakronijske analize.

13. `--annotate-subforums, -as`

Učinak: Generira datoteku (ili datoteke) s podacima o objavama koji su označeni metapodacima u formatu koji odgovara Sketch Engineu.

Uporaba: `python bug.hr-forum-scraper -as 48 102 115`

Napomene: Ostali parametri ovdje nemaju učinka. Iza parametra se navodi proizvoljan broj jedinstvenih identifikatora *Bugovih* pričaonica za koje se želi anotirati podatke o objavama. Moraju postojati lokalne datoteke s podacima o objavama iz tih tema u .csv formatu. Za svaki se identifikator pričaonice generira datoteka s anotiranim objavama. Datoteke se odmah mogu učitati u Sketch Engine, a nakon sastavljanja korpusa bit će moguće filtriranje po metapodacima i provođenje dijakronijske analize.

2. prilog: Popis najčešćih postavki pretraživanja po sučelju Sketch Enginea

1. Concordance

Default attribute: lemma

Query type: lemma (ako se pretražuje poznata riječ) ili *CQL* (za traženje novih potvrda)

2. **Keywords**

A = a

Focus on: rare (0,01)

At least one alphanumeric

Only alphanumeric

Attribute: lemma (kod pretraživanja ključnih riječi ili višечlanih izraza)

Minimum frequency: 1000

Maximum frequency: 0

Maximum items: 1000

Identify keywords (ako se pretražuju ključne riječi)

Identify terms (ako se pretražuju nazivi)

Identify n-grams (ako se pretražuju višечlani izrazi)

N-gram length: 2-5 (ako se pretražuju višечlani izrazi)

3. **N-Grams**

A = a

Attribute: word (kod pretraživanja s popisa) ili lemma (kod pretraživanja bez poznavanja riječi unaprijed)

Range: 2-6 (ovisno o broju članova)

Nest n-grams

Min frequency: 4 (kod pretraživanja s popisa) ili 5000-10000 (kod pretraživanja bez poznavanja riječi unaprijed)

Additional criteria: from this list (kod pretraživanja s popisa)

4. **Thesaurus**

Part of speech: noun/verb/adjective (ovisno o vrsti riječi koja se pretražuje)

Cluster similar items

Minimum similarity between clusters: 3

Maximum thesaurus items: 1000

5. **Trends**

Structure attribute: post.year

Minimum frequency: 1000

Attributes: lemma

Method: Mann-Kendall, Theil-Sen (all)

Sort items by: Trends

Filter out non-words

6. Wordlist

A = a

Frequency min: 1

Frequency max: 0

Find: lemmas (ako se pretražuje više vrsta riječi istodobno) ili *noun/verb/adjective* (ako se pretražuje samo jedna vrsta riječi)

From this list (kod pretraživanja s popisa)

7. Text Type Analysis

Structures and text types: *doc – parent_forum_name* (za pretragu po kategorijama pričaonica), *doc – name* (za pretragu po potpričaonicama) ili *post – year* (za pretragu po godinama)

Show: Token coverage

Subcorpus (odabrati za pretragu unutar potkorpusa)

3. prilog: Primjeri osnova sintakse za pretrage CQL-om i regularnim izrazima

Kategorija	Vrsta pretrage	Sintaksa	Primjer
Sufiksacija i sufiksoidizacija	<i>regex</i>	<code>.<sufiks(oid)></code>	<code>.+ač</code>
	<i>CQL</i>	<code>[tag="<oznaka vrste riječi>.*" & lemma=".<sufiks(oid)>"]</code>	<code>[tag="N.*" & lemma=".+ač"]</code>
Prefiksacija i prefiksoidizacija	<i>regex</i>	<code><prefiks(oid)>.+</code>	<code>bez.+</code>
	<i>CQL</i>	<code>[tag="<oznaka vrste riječi>.*" & lemma="<prefiks(oid)>.+"]</code>	<code>[tag="N.*" & lemma="bez.+"]</code>
Pokrate	<i>regex</i>	<code>[A-Z]{<raspon broja slova>}</code>	<code>[A-Z]{2,4}</code>
Polusloženice	<i>regex</i>	<code>.-.+</code>	<code>/</code>
Skraćenice	<i>regex</i>	<code>.{3,4}</code>	<code>/</code>

10. Sažetak

Disertacija predstavlja postupak sastavljanja i analize korpusa temeljenoga na korisničkim objavama iz mrežnih pričaonica hrvatskoga časopisa *Bug*.

Od 19 kategorija *Bugovih* pričaonica za istraživanje je odabrano sljedećih devet: *Internet i mreže, Hardver, Softver, ICT Pro & Biznis, Razvoj, Igre, Mobiteli, Digitalije i Samogradnja*. Korisničke su objave iz odabranih pričaonica dohvaćene uporabom autoričina vlastoručno sastavljenoga programa. Prikupljeno je otprilike 3,9 milijuna korisničkih poruka iz nešto više od 140 000 pričaoničkih tema. Najranije su poruke objavljene početkom 2008., a najnovije krajem 2022. godine. Učitavanjem filtrirane i pripremljene građe u korpusni alat Sketch Engine nastao je dovršeni korpus s otprilike 3,7 milijuna poruka.

Istraživanje se sastoji od jezične i terminološke analizu. Jezična analiza razmatra promjene na pravopisnoj, morfološkoj, tvorbenoj, sintaktičkoj i leksičkoj razini, dok je terminološka analiza posvećena postanku računalnih naziva preuzimanjem engleskih naziva, prihvaćanju internacionalizama, terminologizaciji i reterminologizaciji. Terminološka analiza također razmatra višečlane nazive, semantičke odnose u korpusu, odnos žargonskih i standardnojezičnih računalnih naziva te uključuje dijakronijsku analizu korpusa.

Istraživanje pokazuje da je u posljednjih desetak godina došlo do velike promjene u odnosu na prethodna istraživanja hrvatskih računalnih naziva. Žargonizmi su u korpusu mnogo češći od standardnojezičnih naziva, a gotovo trećina žargonizama pripada području računalnih igara.

Istraživanje također ukazuje na to da standardnojezično nazivlje češće ima šire značenje, dok je značenje žargonizama češće uže. U korpusu je pronađen veći broj primjera engleskih riječi nepotpuno prilagođenih hrvatskomu jeziku nego prilagođenica.

U usporedbi s prethodnim istraživanjima, mnogi standardnojezični nazivi koje navodi Mihaljević (1990.) nisu potvrđeni u korpusu *Bugovih* pričaonica, dok je većina žargonizama koje navodi Halonja (2006.) u korpusu potvrđena u značenju koje navodi autor. Razlozi su za to razgovorna priroda korpusa i vrijeme proteklo od prethodne analize.

Dijakronijska analiza parova ustaljenih računalnih žargonizama i standardnojezičnih naziva pokazuje da većini u drugoj polovici promatranoga razdoblja opada broj pojavnica u korpusu. Ta pojava odgovara općenitoj težnji u korpusu, a smanjenje broja korisničkih objava u drugoj polovici promatranoga razdoblja onemogućuje provođenje prave dijakronijske analize.

Jedan je mogući smjer nastavka istraživanja dopunjavanje postojećega korpusa novom građom i ponovna provedba analize čestoće i dijakronijske analize. Također bi bilo korisno ispitati stavove govornika hrvatskoga jezika o prilagodbi novijih engleskih žargonizama. Još je jedna mogućnost razvoj jezičnoga modela koji bi osim hrvatskih riječi i struktura prepoznavao i engleske, što bi olakšalo pretraživanje hrvatskih riječi u korpusu i pružilo uvid u neologizme u nastanku.

Keywords: *anglicisms in Croatian; online forum language; corpus linguistics; computer terms; computer jargon*

11. Summary

The thesis outlines the procedure of assembling and analyzing a corpus based on the user forum posts on the website of Croatian computer magazine *Bug*.

Out of the 19 *Bug* forum categories available, the following 9 were selected for the research: *Internet i mreže (Internet and networks)*, *Hardver (Hardware)*, *Softver (Software)*, *ICT Pro & Biznis (ICT Pro & Business)*, *Razvoj (Development)*, *Igre (Games)*, *Mobiteli (Mobile phones)*, *Digitalije (Digital devices)*, and *Samogradnja (DIY)*. User posts were fetched from the selected fora using a computer program composed by the author herself. Approximately 3.9 million user messages were gathered from a little over 140 thousand forum topics. The earliest posts were published in early 2008, and the most recent posts were published at the end of 2022. Uploading the filtered and prepared content to the *Sketch Engine* corpus tool resulted in a finished corpus of approximately 3.7 million posts.

The research consists of linguistic analysis and term analysis. The linguistic analysis evaluates the changes at the levels of spelling, morphology, word formation, syntax, and lexis, whereas the term analysis is dedicated to the creation of computer terms by assimilating English terms, accepting international terms, terminologization, and reterminologization. The term analysis also evaluates multi-word terms, semantic relations within the corpus, the relationship between jargon and standard computer terms, in addition to a diachronic study of the corpus.

The research shows that major changes have occurred over the past 10-15 years in comparison to past research of Croatian computer terms. Jargon words appear more frequently in the corpus than standard language terms, and almost a third of jargon terms belong to computer game jargon.

The research also indicates that standard terms frequently have broader meaning, while jargon words frequently have narrower meaning. The corpus contains more examples of English words that are only partially adapted to Croatian, as opposed to English words that have undergone a full adaptation.

Compared to previous research, many standard language terms mentioned by Mihaljević (1990) have not been found in the *Bug* forum corpus, while most jargon terms mentioned by Halonja (2006) are present in the corpus in the same meaning stated by the author. The

reasons for that are the informal nature of the corpus and the time elapsed since the publication of the authors' works.

The diachronic analysis of pairs of common computer jargon and standard language terms shows a decrease in the number of corpus tokens for most of the terms. The phenomenon is in accordance with a general trend in the corpus, and the reduction of the number of user posts in the second half of the time period in the analysis precludes a true diachronic analysis.

One possible research direction includes extending the existing corpus with new material and conducting the frequency and diachronic analyses again. Surveying the attitudes of Croatian speakers to adapting newer English jargon terms would also be useful. Another possible research direction is developing a language model that would recognize both Croatian and English words and language structures, which would facilitate searching for Croatian words in the corpus and provide insight into emergent neologisms.

Ključne riječi: *anglizmi u hrvatskome jeziku; jezik internetskih pričaonica; korpusna lingvistika; računalni nazivi; računalni žargon*

12. Popis slika

1. slika: Prikaz koraka istraživačke metodologije	4
2. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju <i>Keywords Sketch Enginea</i>	5
3. slika: Prikaz pretraživanja regularnim izrazom na sučelju <i>Wordlist Sketch Enginea</i>	6
4. slika: Prikaz pretraživanja po popisu riječi na sučelju <i>Wordlist Sketch Enginea</i>	7
5. slika: Prikaz rezultata pretrage po popisu riječi na sučelju <i>Wordlist Sketch Enginea</i>	7
6. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju <i>Concordance Sketch Enginea</i>	9
7. slika: Prikaz agregacije imenice kompjutor po čestoći na sučelju <i>Concordance Sketch Enginea</i>	10
8. slika: Prikaz rezultata pretrage <i>GDEX</i> za imenicu kompjutor na sučelju <i>Concordance Sketch Enginea</i>	11
9. slika: Prikaz usporedbe imenica <i>računalo</i> i <i>komp</i> na sučelju <i>Word Sketch Difference Sketch Enginea</i>	12
10. slika: Prikaz vizualizacije konteksta imenica <i>računalo</i> i <i>komp</i> na sučelju <i>Word Sketch Difference Sketch Enginea</i>	13
11. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju <i>Thesaurus Sketch Enginea</i>	14
12. slika: Prikaz rezultata pretrage za glagol <i>overclockati</i> na sučelju <i>Thesaurus Sketch Enginea</i>	14
13. slika: Prikaz vizualizacije alatom <i>Bubble Chart</i> na sučelju <i>Thesaurus Sketch Enginea</i>	15
14. slika: Prikaz vizualizacije alatom <i>Word Cloud</i> na sučelju <i>Thesaurus Sketch Enginea</i>	16
15. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju <i>N-Grams Sketch Enginea</i>	17
16. slika: Prikaz rezultata pretrage na sučelju <i>N-Grams Sketch Enginea</i>	18
17. slika: Prikaz postavki pretrage na sučelju <i>Trends Sketch Enginea</i>	19
18. slika: Prikaz rezultata pretrage na sučelju <i>Trends Sketch Enginea</i>	20
19. slika: Prikaz izgleda sučelja <i>Text Type Analysis Sketch Enginea</i>	21
20. slika: Izgled početne stranice <i>Bugove</i> pričaonice	39
21. slika: Izgled sučelja za odabir korpusnih elemenata u <i>Sketch Engineu</i>	44
22. slika: Prikaz odabira gramatičkih modela na sučelju <i>Sketch Enginea</i>	45
23. slika: Prikaz sastavljanja korpusa <i>Bugovih</i> pričaonica	47
24. slika: Prikaz udjela sastavnica pričaonica u prikupljenoj građi.....	49
25. slika: Prikaz udjela potkorpusnih pojavnica u cjelovitome korpusu	58

26. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>ICT Pro & Biznis</i>	60
27. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Hardver</i>	62
15. tablica: Broj pojavnica po pričaonici za potkorpus <i>Softver</i>	62
28. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Softver</i>	63
29. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Samogradnja</i>	64
30. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Razvoj</i>	65
31. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Internet i mreže</i>	66
32. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Mobiteli</i>	67
33. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Digitalije</i>	68
34. slika: Prikaz udjela pojavnica pojedine pričaonice u potkorpusu <i>Igre</i>	70
35. slika: Prikaz informacija o porukama u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica na sučelju Sketch Enginea	71
36. slika: Prikaz udjela korpusnih pojavnica po godinama	72
37. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>ICT Pro & Biznis</i>	73
38. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Hardver</i>	74
39. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Softver</i>	75
40. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Samogradnja</i>	76
41. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Razvoj</i>	77
42. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Internet i mreže</i>	78
43. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Mobiteli</i>	79
44. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Digitalije</i>	80
45. slika: Prikaz udjela pojavnica po godinama za potkorpus <i>Igre</i>	81
46. slika: Prikaz primjera formata rječničkih natuknica u pojmovniku	96
47. slika: Primjeri <i>emojija</i> u <i>Bugovim</i> pričaonicama	105
48. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju imeničkih potvrda	193
49. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju glagolskih potvrda	245
50. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju pridjevnih potvrda	286
51. slika: Prikaz udjela tvorbenih načina u ukupnome broju korpusnih potvrda	290

52. slika: Prikaz udjela žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih naziva u ukupnome broju korpusnih potvrda	291
53. slika: Prikaz udjela imenica, glagola i pridjeva u ukupnome broju korpusnih potvrda ...	292
54. slika: Prikaz udjela tematskih kategorija pokrata u ukupnome broju korpusnih potvrda	341
55. slika: Prikaz broja žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih potvrda po tematskoj kategoriji.....	402
56. slika: Prikaz pojmova s naglim padom ili rastom broja pojavnica u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica.....	403
57. slika: Prikaz čestoće niza <i>admin-sistematic-sistemaš-sysadmin</i> i naziva <i>administrator sustava</i> po godini	404
58. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>datoteka, file</i> i <i>fajl</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica.....	405
59. slika: Prikaz čestoće para <i>file-fajl</i> i naziva <i>datoteka</i> po godini	405
60. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>kompjuter, kompjutor</i> i <i>komp</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	406
61. slika: Prikaz čestoće niza <i>komp-kompjuter-kompjutor-kompić</i> i naziva <i>računalo</i> po godini	406
62. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>server</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica ..	407
63. slika: Prikaz čestoće naziva <i>server</i> i <i>poslužitelj</i> po godini	407
64. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>updatati</i> i <i>ažurirati</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica.....	408
65. slika: Prikaz čestoće nizova <i>apdejtati-updejtati-updateati-updatati</i> i <i>ažurirati-posuvremeniti-posuvremenjivati</i> po godini	409
66. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>surfati</i> i <i>browsati</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica.....	410
67. slika: Prikaz čestoće niza <i>brovsati-browseati-browsati</i> i naziva <i>surfati</i> po godini	410
68. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>onesposobiti, disejblati</i> i <i>onemogućiti</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	411
69. slika: Prikaz čestoće niza <i>disejblati-disableati-disablati-diseblati</i> i para <i>onesposobiti-onemogućiti</i> po godini	411
70. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>omogućiti</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	412

71. slika: Prikaz čestoće niza <i>enableati-enejblati-enablati</i> i para <i>omogućiti-osposobiti</i> po godini	412
72. slika: Prikaz čestoće niza <i>refreshati-refrešati-rifrešati-refreširati</i> i para <i>osvježiti-osvježavati</i> po godini	413
73. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>saveati, sejvati, spremi</i> i <i>spremati</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	414
74. slika: Prikaz čestoće nizova <i>saveati-sejvati-savati</i> i <i>spremi-spremati-pohraniti-pohranjivati</i> po godini	414
75. slika: Prikaz dijakronijske zastupljenosti naziva <i>pretplatiti se</i> u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica.....	415
76. slika: Prikaz čestoće niza <i>subati-subbati-subscribeati se</i> i naziva <i>pretplatiti se</i> po godini	415

13. Popis tablica

1. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za odabrane kategorije <i>Bugovih</i> pričaonica ...	48
2. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>ICT Pro & Biznis</i>	50
3. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Hardver</i>	50
4. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Softver</i>	51
5. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Samogradnja</i>	52
6. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Razvoj</i>	53
7. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Internet i mreže</i>	53
8. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Mobiteli</i>	54
9. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Digitalije</i>	55
10. tablica: Pregled prikupljene korpusne građe za kategoriju <i>Igre</i>	55
11. tablica: Korpusna građa u brojevima – usporedba s mrežnim korpusima <i>hrWaC</i> i <i>Elexis</i>	57
12. tablica: Udjeli potkorpusnih pojava u cjelovitome korpusu	57
13. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>ICT Pro & Biznis</i>	59
14. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Hardver</i>	60
16. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Samogradnja</i>	64
17. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Razvoj</i>	64
18. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Internet i mreže</i>	65
19. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Mobiteli</i>	67
20. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Digitalije</i>	68
21. tablica: Broj pojava po pričaonici za potkorpus <i>Igre</i>	69
22. tablica: Broj pojava u cjelovitome korpusu po godinama	72
23. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>ICT Pro & Biznis</i> po godinama	73
24. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Hardver</i> po godinama	74
25. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Softver</i> po godinama.....	75
26. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Samogradnja</i> po godinama	76
27. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Razvoj</i> po godinama	77
28. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Internet i mreže</i> po godinama.....	78
29. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Mobiteli</i> po godinama	79
30. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Digitalije</i> po godinama.....	80
31. tablica: Broj pojava u potkorpusu <i>Igre</i> po godinama	81

32. tablica: Pregled 20 najčešćih imenica u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica, <i>hrWaC</i> -u i <i>Elexisu</i>	82
33. tablica: Pregled 20 najčešćih glagola u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica, <i>hrWaC</i> -u i <i>Elexisu</i>	83
34. tablica: Pregled 20 najčešćih pridjeva u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica, <i>hrWaC</i> -u i <i>Elexisu</i>	84
35. tablica: Pregled emotiva u računalnome žargonu (prema Halonja 2006.)	106
36. tablica: Pregled najčešćih emotiva u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	106
37. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po sufiksu	165
38. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po prefiksu	177
39. tablica: Pregled broja imeničkih potvrda po prefiksoidu	184
40. tablica: Ukupan broj potvrda imeničkih naziva po tvorbenome načinu	191
41. tablica: Pregled broja glagolskih potvrda po sufiksu	229
42. tablica: Pregled broja glagolskih potvrda po prefiksu	242
43. tablica: Ukupan broj potvrda glagolskih naziva po tvorbenome načinu	244
44. tablica: Pregled broja pridjevnih potvrda po sufiksu	271
45. tablica: Pregled broja pridjevnih potvrda po prefiksu	280
46. tablica: Pregled broja pridjevnih složenica po osnovi	284
47. tablica: Ukupan broj pridjevnih potvrda po tvorbenome načinu	285
48. tablica: Pregled ukupnoga broja potvrda za sve vrste riječi i tvorbene načine	287
49. tablica: Pregled broja tuđica i prilagođenica iz tvorbene analize	333
50. tablica: Pregled broja potvrda imenica, glagola i pridjeva nastalih prihvaćanjem internacionalizama	350
51. tablica: Pregled broja potvrda imenica, glagola i pridjeva nastalih terminologizacijom	374
52. tablica: Broj žargonskih, standardnojezičnih i razgovornih potvrda obrađenih u terminološkoj analizi	382
53. tablica: Pregled najčešćih standardnojezičnih i žargonskih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)	388
54. tablica: Pregled standardnojezičnih i žargonskih istoznačnica u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	388
55. tablica: Pregled najčešćih žargonskih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)	390
56. tablica: Pregled žargonskih istoznačnica u korpusu <i>Bugovih</i> pričaonica	391
57. tablica: Pregled najčešćih standardnojezičnih istoznačnica (prema Halonja i Mihaljević 2012a.)	393

58. tablica: Broj potvrda računalnih naziva iz korpusa po tematskome području.....401

14. Životopis

Tereza Karabatić rođena je 19. ožujka 1989. u Splitu. Diplomirala je hrvatski jezik i književnost te engleski jezik i književnost na Filozofskome fakultetu Sveučilišta u Splitu 2012. godine. Iste je godine upisala modul Opće lingvistike na poslijediplomskome doktorskom studiju humanističkih znanosti, također pri Filozofskome fakultetu u Splitu. 2013. godine upisala je preddiplomski studij Informacijske tehnologije pri Sveučilišnome odjelu za stručne studije Sveučilišta u Splitu i diplomirala 2016. godine. Živi u Splitu i radi na području razvoja mrežnih stranica.

Popis radova

1. Karabatić, Tereza. 2014. Verbally expressed humour in the BBC sitcom 'Allo 'Allo! and its Croatian subtitles. U: Peti-Stantić, Anita, Stanojević, Mateusz-Milan i Antunović, Goranka (ed.). *Standardni jezici i sociolekti u 21. stoljeću – Zbornik radova s međunarodnoga znanstvenoga skupa Hrvatskoga društva za primijenjenu lingvistiku održanog 18. do 20. travnja 2013. u Dubrovniku* (str. 155–175). Zagreb: Srednja Europa i Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
2. Jutronić, Dunja; Karabatić, Tereza. 2016. Translation of English feature film titles in Croatian. *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Splitu* 8, 85–103. Split: Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu.

Izjava o akademskoj čestitosti

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja Tereza Karabatić, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja doktora/doktorice znanosti u znanstvenom području Humanističkih znanosti, polje Interdisciplinarne humanističke znanosti, izjavljujem da je ova doktorska disertacija rezultat isključivo mojega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio doktorske disertacije nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ove doktorske disertacije nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 21. 8. 2023.



Potpis

Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: Tereza Karabatić

Naslov rada: Jezična i terminološka analiza korpusa računalnih pričaonica

Znanstveno područje i polje: Humanističke znanosti

Interdisciplinarne humanističke znanosti

Vrsta rada: Doktorska disertacija

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Milica Mihaljević, dr. sc., znanstvena savjetnica u trajnome zvanju

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Danica Škara, dr. sc., profesorica emerita

Tanja Brešan Ančić, dr. sc., izvanredna profesorica

Dalibor Vrgoč, dr. sc., docent

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 14. 5. 2024.

Potpis studenta/studentice: 

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.