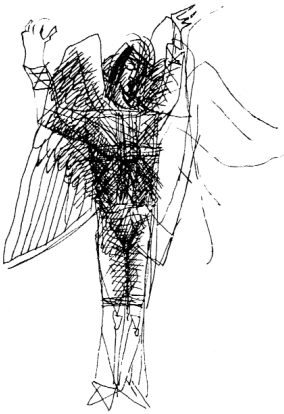


PÉTER ÁRPÁD

VIRTUÁLIS HUNGARIKUMOK

Avagy: milyen is a(z erdélyi) magyar hipertér?



Virtuális hungarikumok

■ Eltelt néhány esztendő azóta, hogy Kányádi Sándor úgy ítélte: ahhoz, hogy nyelvünkben megmaradhassunk, ahhoz, hogy megőrizhessük magyar kultúránk jellegzetességeit, „föl kell minden szellemi javainkkal hurcolkodni a [világ]há-lóra...”¹ A Magyar Művészeti Akadémia tagjává avatásakor 2001-ben tartott beszédet/interjút akár pesszimistának is minősíthetnők. Valószínű, hogy a Nagyalambfalván született költő nemcsak azoknak a „transzszilván félelmeknek” adott hangot, amelyek az erdélyi magyar (népi) kultúra „élet-integrációjának” leszűkülésétől tartottak, hanem inkább amelyek a kanonizált (magyar) kulturális értékek egyre kisebb mértékben történő implementálhatóságáról beszéltek. És valóban: joggal lehet aggódni azoknak a szokásoknak, azoknak a szellemi alkotásoknak, azoknak a tárgyi, cselekvési és mentalitásbeli elemeknek az új (mai) verbális és faktuális viselkedérendszerekben való feloldódásától, amelyek immár nem bírnak közvetlen társadalmi-gazdasági szereppel, amelyek már nem játszanak meghatározó szerepet a világ megértésében, a szociális kapcsolatok kialakításában, de a megélhetést sem segítik közvetlenül. Nagyobb jelentéstorzítás, belemagyarítás nélkül kiegészíthetjük a „szellemi javaink” szintagmát „minden digitalizálható kulturális-civilizációs entitás”-sá, hiszen manapság már nemcsak könyveket, vizuális vagy auditív (mű)alkotásokat tudunk átmenteni a virtuális térbe, hanem számtalan kulturális konstituens bináris kódolására vagyunk immár képesek, köszönhetően a digitalizációs technikák

...az internet kitűnő
raktárként
funkcionálhat a magyar
kulturális értékek
számára...

fejődésének. Immár akár egész falurészeket, pusztuló vagy éppenséggel nemrég resztaurált műemlékeket tudunk bebarangolni a *Virtuális Székelyföld* segítségével,² de – ha úgy van kedvünk – akár mi magunk is cselekvően részt vehetünk egy hipertérben zajló dalfesztiválon, de még néptáncfalalkozón is a *Second Life* nevű,³ nemzetközi – ironikusan akár „élethelyettesítők”-nek is nevezhető – webes applikáció segítségével.

Kányádi tehát úgy ítéli, hogy az internet kitűnő raktárként funkcionálhat a magyar kulturális értékek számára, amihez mi hozzáteszük azt, hogy a 3D-s animációs technológiák bővülésével még az építészeti vagy a mozgáskultúra elemeit is szervesen, *használhatóan* tölthetjük fel a webre. Kevin Miguel Sherman egyenesen azt feltételezi, hogy akár *alternatív nemzeteket* is kovácsolhatunk össze ezen a különleges világhálóhelyen, amelyben a valós életben megismert/elsajátított kulturális tényezők különleges, önálló fejlődésnek is indulhatnak.⁴ Magyarország informatizáltságát figyelembe véve⁵ nem kell aggódnunk, hiszen a netfelhasználás folyamatosan és dinamikusan növekszik, ám ha Erdély „digitalizáltságát” próbáljuk elemezni, közel sem tudunk olyan egyértelmű adatokhoz jutni.⁶ Az International Telecommunication Union (Nemzetközi Telekommunikációs Egyesület, ITU) felmérése alapján Romániában egyértelműen Erdély vezet a digitális lefedettségben (csak Bukarest, a főváros előzi meg), ám Sipos Gábor 2004-es cikke,⁷ amelyik a Romániai Magyar Demokrata Szövetség megrendelésére készült szociológiai felmérés eredményeit elemzi, megállapítja, hogy a romániai magyarok közel háromnegyede életében sosem internetezett. 2008-ra javult a helyzet: Kiss Tamás, Barna Gergő és Sólyom Zsuzsa átfogó tanulmánya⁸ azt jelzi, hogy az erdélyi magyar fiatalok közel 41 százaléka rendszeres netfelhasználó, amely átlaggal megközelítik a romániai webhasználó fiatalok százalékárányát.⁹

Természetesen ez nem jelenti azt, hogy az idősek teljesen kimaradnak ebből a virtuális pörgésből, de azt sem, hogy az erdélyi magyar nethasználók kultúradigitalizációval, netán kultúravirtualizációval töltik ki internetes szörfözésük idejét, hanem inkább azt, hogy mind Magyarországon, mind pedig az erdélyi magyarok körében erőre kap és egyre elterjedtebbé válik a virtuális világokban való viselkedés gyakorlata, amely egyértelműen azt eredményezi, hogy a netező magyarok digitális térben való cselekvéseit, esetlegesen értékteremtő viselkedéseit (de nemcsak!) is a magyar „kultúragenerálás” részeseként kell értelmezzük.

Az NRC Kft. 2011-es felmérése szerint 61 százalékos Magyarország internetlefedettsége.¹⁰ Az NRC és az ITU által regisztrált tendenciákat figyelembe véve sem Magyarország, sem pedig Románia informatizálódását nem vetette vissza számottevően a 2008-as kezdetű, „globális gazdasági válságnak” is becézett tőzspekulációs melléfogás-sorozat, amely azonban súlyosan érintette a kulturális kibontakozás számos egyéb spektrumát.¹¹ Ha ironizálni akarnánk, akkor kijelenthetnénk, hogy a 2008-as (világ)gazdasági összeomlást is a gazdaság virtuális termékekbe fektetett bizalmának növekedése tette lehetővé, azon termékekbe, amelyek – értelemszerűen – szintén virtuális terekben keringtek, cseréltek gazdát, stb. Az 1929–1933-as nagy gazdasági világválságban a túltermelés váltotta ki a termékek elértéktelenedését, árának zuhanását, visszavetvén így az érintett kultúrák materiális fejlődését, esetenként szellemi zsákutcába is lökve azokat.¹² Ezzel szemben a 2008-as világválságot inkább a virtuális banki termékek túltermelése robbantotta ki,¹³ amely Magyarországra – mint a globális piac aktív résztvevőjére – is nagy hatással volt.¹⁴

A virtuális (pontosabban: virtualizált) pénzügyi termékek megfontolatlan kezelése valószínűleg mind a „valódi”, mind pedig a digitális magyar kultúra/kultúrák változásához vezetett, esetenként elképzelhető, hogy épp a magaskultúrához való hoz-

záférési lehetőségeket korlátozza a leginkább, míg valószínű, hogy a nem pénzbefektetés alapú kulturális viselkedések zavartalanul vészelték át a tőkés világ forrongásait.

Az általában olcsó internetes előfizetések¹⁵ lehetővé teszik, hogy egy átlag 200 eurós készülékkel (általában számítógéppel) már csatlakozni lehessen az internetre, és annak számos funkciójával, applikációjával empirikus kapcsolatba kerüljünk. A „digitális empirizmust” már a Web 1.0-s felületek is lehetővé tették, a most szinte egyeduralgató Web 2.0-s, interaktív internet-interfészek meg az ember-gép interakciós módjainak szélesítését lehetővé tevő Wii, a Microsoft Kinect¹⁶ stb. pedig *valóságosan* megteremtik annak a lehetőségét, hogy ha nem is testben, de annak megnyilvánulásaiban a virtuális világok, virtuális kultúrák tevékeny résztvevői legyünk, illetve aktívan hozzájárulhassunk kultúránk virtualizálódásához, esetleg *egy virtuális magyar szubkultúra* kibontakozásához.

Természetesen nem számolunk azzal, hogy a közeljövőben a magyar kultúrának numerizálható elemeit valamelyik multimédia profilú, multinacionális cég gesztusdetektáló és -digitalizáló szerkezete fogja integrálni a világháló virtualitásába, ám – a fent idézett statisztikai adatokat is figyelembe véve – számolnunk kell ennek a bekövetkeztével. A Second Life-ban is használatos *motion capture*-technikák¹⁷ még messze állnak attól, hogy általános, otthoni felhasználók keze ügyében legyenek, főleg amiatt, hogy bonyolult és csak komoly képesítés után kezelhető *hardvert* igényelnek,¹⁸ így sem magyarországi, sem pedig a romániai magyar közösség körében történő, robbanásszerű elterjedésére nem számíthatunk mostanában.

A „szellemi javaink” azonban csak mediáltságukban, tehát vehikulumok, hordozók, „megtestesülések” révén érvényesülhetnek, és csakis akkor funkcionálhatnak kulturális konstituensekként, amennyiben akár a virtuális térben, akár a virtuális térből kiemelve, egy közösség ekként ismeri fel és használja őket.

Elvégezhető a magyar, illetve a magyar vonatkozású virtuális, webes platformok elemzése, és titáni (értsd: szinte kivitelezhetetlen) munkával statisztikát, felmérést, analízist tudnánk végezni a magyarok és a magyar vonatkozású kulturális-szellemi-civilizációs javak internetes, digitális világban való jelenlétéről, de lévén, hogy a kultúra definíciója magába foglalja a ‘valamilyen helyhez kapcsolódó’, ‘valamilyen hellyel kapcsolatban értelmezhető’ jelentésösszetevőt is,¹⁹ és mivel a hipertér-kultúrákban történő *elhelyezkedése* még nem zajlott le, illetve több gnoszeológiai, ontológiai, episztemikus problémát vet fel, mint amennyit korlátozott időben és terjedelemben tárgyalni lehet, bátorkodunk javasolni a magyar kultúra ez idáig virtualizált „szellemi javainak”, kulturális megvalósításainak – függetlenül a digitalizálás mikéntjétől (technikájától), a numerikus világba történő integrálásának procedúrájától, illetve az ott történő használatától – a magyar kultúra „analóg” elemeitől elkülönítetlen bánásmódban való részesítését.

Szerintünk a digitalizálással és a hipertérbe történő feltöltéssel nem „menekítjük” a már meglévő könyveinket, (nép)dalainkat, táncainkat, épületeinket, sajátos (magyaros) viselkedésünket,²⁰ hanem *relokáció* révén új közegbe emeljük azokat, és – adva lévén a tárgyalt magyar közösségek viszonylag elfogadható mértékű informatizálódása – tulajdonképpen lehetővé tesszük azt, hogy ezek a legtöbbször szerves közegből kiragadott, így funkciójuktól részben megfosztott kulturális konstituensek új implementációkkal gazdagodhassanak, közvetlenül gazdagítván az összmagyar kultúrát is.

„Magyar hipertérről” (egyelőre?) nem érdemes beszélni, de a magyar vonatkozású web immár számbelileg is számottevő, és hiába, hogy európai viszonylatban nem foglal el élenjáró helyet a magyarok virtuális kulturáltsága, implicit módon a digitális világba való integrációja,²¹ bátran állíthatjuk, hogy mind a rangos és sok tudo-

mányterületet lefedő Wikipédia-cikkek,²² mind az idegen nyelvű, de magyar vonatkozású információkat, értesüléseket stb. tartalmazó „hiperkönyvtárak” (virtuális vagy „analóg”) magyar kultúrát leíró szócikkeinek gazdagsága azt mondja el, hogy Kányádi hívó szava célba ért, és ha nem is menekítettük, de sikerrel *kompiláltuk*²³ kultúránk, civilizációnk sok-sok elemét. Ezt a folyamatot mi úgy értelmezzük, hogy tulajdonképpen „virtuális hungarikumokat” alkotunk, illetve magyarként bekapcsolódva a hipertéren/hipertérben zajló történésekbe, ezeket akarva-akaratlanul is, de csak a *saját*, tehát magyar kultúránk perspektívájából tudtuk értelmezni, és így ezek az *ott* tapasztaltak *általunk* mint vehikulum, mint kultúrateremtő-hordozó (a hipertér ideiglenes „lakója” által) beépülnek elsősorban a magyar „hiperkultúrába”, és innen, mindennapi tevékenységeink révén, a tradicionális térben értelmezett, kissé erőltetett szóhasználattal analógnak is nevezhető magyar kultúrába. Értelmezésünk szerint tehát minden magyar netező magyar kultúrát integrál a net hiperterébe, illetve az ott akarva-akaratlanul is eltanult kulturális gyakorlatokat foglalja bele mindennapi életvitelébe.

Amikor intencionalitással kell számolnunk, tehát amikor szándékoltan töltődnek át kulturális elemek, „szellemi javak” az analóg világból, a háromdimenziós térből a hipervilágba, a világháló hatékony értelmező diskurzusokat és alapos antropológiai vizsgálatokat még nélkülöző, illékony, éteri²⁴ közegébe, illetve *onnan ide*, akkor sem elsősorban menekítünk, hanem csak egynéhány újfajta kulturális tevékenységben gyakoroljuk magunkat. Ilyen lehet pl. a digitalizálás vagy esetenként az analóggá tétel is. Talán azért mondott Kányádi „szellemi javak”-at, mivel a hipertér a *priori* alkalmatlan tárgyi elemek és aktivitások befogadására, és mint fent is említettük, ezeknek legfeljebb széles paraméterskáláját tudja bennfoglalni. Mi ehhez csak azt fűzzük hozzá, hogy a kultúra, civilizáció (esetünkben a magyar kultúra, civilizáció, a „hungarikumok”) értelmezhetetlenek a magyar emberek nélkül, illetve ki vannak téve annak a veszélynek, hogy más kultúrák interpretánsai végezzenek ellenőrizhetetlen, tehát eleve invalid visszafejtéseket velük, és be kell látnunk azt is, hogy embereket, tudatokat (egyelőre?) sem tudunk digitalizálni, nemhogy tárgyakat vagy cselekvéseket.²⁵ Azonban ez a megállapítás nem vezet a költő felhívásának elutasításához, épp ellenkezőleg: kiegészítő értelmezésünkben arra a megállapításra jutottunk, hogy javallott minden magyar ember számára minél nagyobb, minél szélesebb körű gyakorlatot, jártasságot, képzettséget szerezni ebben az új közegben, az internet, a web digitális világában, és így minél hatékonyabban integrálni képességeit és cselekedeteit ebbe a környezetbe.

Magyar jövőt jósolni mindig hálátlan feladat volt, magyar *digitális* jövőt pedig (amely értelemszerűen szoros összefüggésben van a netmentes magyar kultúrával is) még nehezebb, így mi sem fogunk spekulációkba bocsátkozni, hiszen bármilyen pesszimista vagy optimista netlefedettség, netkulturáltsági, „webtelítettség” előrejelzésünket könnyedén felülírhatja egy meggondolatlan (vagy esetleg nagyon is meggondolt) politikai döntés, demográfiai adatok gyors módosulása, digitális (főleg kommunikációs) készülékek típusainak megjelenése vagy eltűnése stb. Egyelőre mind az emelkedő virtualizációs tendenciát mutató statisztikák, mind pedig a magyar vonatkozású netes zajlás felélenkülése optimizmusra adhat alkalmat. Am az még érvényes, hogy a hipertéren kívüli magyar vonatkozású események, magyar kulturális, szellemi, civilizációs bravúrok (ritkább esetekben: malőrök) indítanak el rengéseket a hipertérben – fordítottjáról nekünk még nincs tudomásunk. Pozitív példaként említhetjük a 2012-es londoni olimpián Magyarországot képviselő, számos érmet szerző sportolócsoport kiemelkedő teljesítményét,²⁶ amely azt eredményezte, hogy a „Hungary”, illetve a „Hungary Olympics” szavak rövid ideig vezető helyre kerüljenek a keresőlistákban,²⁷ és jelentős, Magyarországra, illetve a magyar sportkultúrára

vonatkozó méltatás szülessen – más kultúrák képviselőinek tollából is.²⁸ A sport szellemi és testi megvalósítások sorozata, és tagadhatatlan esztétikai valenciákkal rendelkezik, hasonlatossá válván a tranzisztorikus művészetekhez. Elég, ha a talaj-tornára, a szinkronúszásra, a díjlovaglásra, vívásra gondolunk, és stilizált szertartásosságuk rögtön az úgynevezett „magaskultúrába” integrálja ezeket a sportágakat, míg a futballt vagy a maratoni futást nem szépségük, hanem hatékonyságuk alapján minősítjük, de egyelőre egyik sportot sem lehet virtuális térben űzni, legfeljebb szimulálni, és úgy tűnik, hogy a magyar sportolók a virtuáliák nélkülözésével is kitűnően tudták képviselni a magyar sportkultúrát. Az ilyen eseménysorozatok rádöbenthetik a magukat a létezési hely, a beszélt nyelv, sajátos viselkedéstípusok és sajátos attitűd által meghatározó embercsoportokat, hogy az analóg, a digitálison kívüli világban is léteznek olyan kítüntetett terek és idők, amelyekben a különböző kultúrák az egységességre való törekedésen belül tudják megmutatni „civilizációs sajátosságait”. A nemzetiségre való tekintet nélkül minden olimpiai sportolóra érvényes szabályok absztrakt, nem természetesen (értsd: nem funkcionálisan) kódolt viselkedést várnak el a versenyzőktől, ennek ellenére a magyar elemzés (de mint láttuk, nem csak) vissza tudta fejtetni ezekből a koreografált, uniformizált, stilizált cselekvéssorozatokból a *magyar sajátosságokat*, tetten tudta érni a magyar (sport/versenyzés) hagyományok jellegzetességeit. Meglátásunk szerint ez az értelmezés nem erőltetett jelentéstulajdonítás során született, illetve nem (csak) sztereotípiákra alapoz, hanem olyasmiről árulkodik, amit mi is fel tudunk használni esszénkben, és pedig arról – amit már fent is jeleztünk –, hogy bármely, a magyar kultúrához kapcsolódó ember bármilyen viselkedésében, megnyilatkozásában visszakereshető a sajátos *magyarság*, minden uniformizáló, egységesítő szabályozás ellenére. Ennek a sajátosságnak az artikulálását itt nem vállaljuk, viszont feltételezzük, hogy mind a sport saját szabályai szerint működő, *nem természetes* (emiatt virtuálisként is percepiálható) világában, mind a web digitális platformján közelebről itt ki nem fejthető jellegzetességek²⁹ alapján mutatja meg magyarságát a magyar kultúrahordozó, aki épp ezen kulturális konstituenseket vehiküláló, közvetítő, egyik időből a másikba, egyik térből a másikba átmentő gesztus révén ezen magával hozott entitások folyamatos újjáteremtőjévé is válik.

Amint Kányádi ismételtlen (és költőien) megfogalmazta: korunk egyik legnagyobb kihívása az, hogy a hiperközegben teremtsük újjá a magyar kultúra sajátosságait. Érdemes megfontolni ezt az észrevételt!

■ JEGYZETEK

1. Emellett lásd a VIII. Győri Könyvszalon alkotói díjának átvételekor mondott beszédét: <http://www.hircity.hu/cgi-bin/hircity/index.cgi?view=ck&IID=619&nID=35125>, Flash formátumú videofelvétel. Letöltés: 2009. március 17., vagy a *Várnegyed* 2010. szept. 17-i számának 4. oldalát (r.a.: *Kányádi Sándor a versek soráról mesélt*).
 2. <http://virtualisszekelyfold.ro/index2.html>
 3. <http://secondlife.com/> Értelemszerű, hogy a Second Life-ot elsősorban kereskedelmi célokra fejlesztették ki, ám a kód rugalmassága megengedi az általam javasolt felhasználást is.
 4. Kevin Miguel Sherman: *An Imagined Community of Avatars? A Theoretical Interrogation of Second Life™ as Nation through the Lens of Benedict Anderson's Imagined Communities*. In Astrid Ensslin – Eben Muse (eds.): *Creating Second Lives*. Routledge, New York–London, 2011. 35–37.
 5. Hozzávetőleges adatokat olvashatunk az International Telecommunication Union weboldalán: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/cs/hungary/hungary.html>. Letöltés: 2012. aug. 23.
 6. <http://www.itu.int/osg/spu/ni/voice/documents/Background/Romania.pdf> Letöltés: 2012. aug. 23.
 7. Sipos Gábor: *Vihar előtti csőd*. <http://tech.transindex.ro/?cikk=2293>. Letöltés: 2012. aug. 23.
 8. Kiss Tamás – Barna Gergő – Sólyom Zsuzsa: *Erdélyi magyar fiatalok 2008. Közvélemény-kutatás az erdélyi magyar fiatalok társadalmi helyzetéről és elvárásairól*. Műhelytanulmányok a romániai kisebbségekről, 12. sz., Institutul pentru Studierea Problemelor Minorităților Naționale, Kvár, 2008. 119–125.
- Sajnos nem állt módunkban hasonló adatokat szerezni a felvidéki, délvidéki stb. „leszakadt részek” magyarságának webfedettségéről, esszénk ezért a magyarországi és a romániai magyarok webhasználati adataira alapozhat csak.

10. http://nrc.hu/kutatas/internet_penetracio. Letöltés: 2012. aug. 23. Ugyanakkor a romániai internetlefedettség az ország lakosainak csak 35,5 százalékát szolgálja ki: <http://www.internetworldstats.com/eu/ro.htm>. Letöltés: 2012. aug. 23.
11. Lásd pl. Vince Cable: *The Storm. The World Economic Crisis & What it Means*. Atlantic Books, London, 2010. 39–46. A szerző bemutatja a hiteladósságokat vonzó banki termékekbe „csomagoló” pénzintézetek csődjét, illetve leírja, hogy 2008 végére gyakorlatilag leálltak a nagybefektetések, fejlesztések (minden téren – értelemszerűen, kulturálisan is), illetve hogy egyes országok vezetősége (pl. az Egyesült Királyság kormánya) mielőbb próbálta tőkeinjekciókkal stabilizálni a piacot.
12. Lásd pl. Dietmar Rothermund: *The Global Impact of the Great Depression. 1929–1939*. Routledge, London–New York, 1996. A szerző valószínűsíti, hogy az európai szélsőséges nacionalista államvezetések hatalomra kerülésében is nagy szerepet játszhatott a nagy gazdasági világválság. (Rothermund 1996. 136–148.)
13. Lásd pl. Cable 2010. 164–165.
14. Itt nem végzünk részletes elemzést. Áttekintésül javasoljuk több vezető magyarországi sajtóorgánum vonatkozó cikksorozatát. Pl. <http://hvg.hu/cimke/IMF-hitel> (letöltés: 2012. aug. 23.), <http://www.vg.hu/gazdasag/makrogazdasag/novekszik-magyarorszag-csodkockazata-aggodnak-az-imf-hitel-miatt-372704> (letöltés: 2012. aug. 23.), <http://cimkezes.origo.hu/cimkek/imf-hitel/index.html?tag=IMF-hitel> (letöltés: 2012. aug. 23.) stb.
15. Pontos adatokat nem tudunk szolgáltatni, mert szezonok, illetve valutaárfolyamok változása által kondicionáltak ezek az összegek, ám a piacvezető netszolgáltatók legtöbbször olyan „csomagokat” is kidolgoznak, amelyek nem terhelik meg egy kis jövedelmű család havi költségvetését sem. Lásd pl. <http://www.t-mobile.hu/>, upc.hu, digi.hu stb.
16. Lásd pl. <http://wii.com/>, <http://www.xbox.com/en-US/KINECT> (letöltés: 2012. aug. 23.)
17. Lásd pl. http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=motion+capture&i=47255,00.asp. A mozgásdigitalizáció nem jelenti automatikusan egy cselekvés hipertérbe történő „beiktatását”. Szükséges egy olyan virtuális világ generálása is, ahol az illető mozgássorozat, gesztusrendszer vagy gyakorlat funkcionálisként receptálódhat.
18. Lásd pl. Rick Parent: *Computer Animation Complete. All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques*. Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, MA, 2010. 84–96.
19. Lásd pl. Dani Cavallaro: *Critical and Cultural Theory. Thematic variations*. The Athlone Press, London–New Brunswick, 2007. 167–169.
20. Amennyiben, természetesen, tetten érhető, differenciálható, artikulálható egy ilyen magatartás.
21. Lásd <http://www.internetworldstats.com/europa.htm>. Magyarország az ő 65,3 százalékával (2010-es adat, amely kicsit magasabb, mint az NRC Kft. által jelzett 61%, amely 2011-es) az „erős középmezőnyben” foglal helyet, a 84,1 százalékos Egyesült Királyság vagy a 82,7 százalékos Németországhoz viszonyítva.
22. A Wikipédián, a szabad enciklopédián 223 229 magyar nyelvű cikk van, míg a magyar vonatkozású, de idegen nyelvű írások mennyiségét becsülni sem merem.
23. Számítástechnikai szakszó. 'Digitális kódba történő lefordítást' jelent. Downing, Douglas A. – Michael A. Covington – Melody M. Covington (eds.): *Dictionary of Computer and Internet Terms*, Barron's Educational, New York, 2009. 103.
24. Kérjük a kedves Olvasót, nézze el nekünk ezt a poétikus, 19. századot idéző nyelvhasználatot.
25. Itt nem kezdünk vitát egyik vallással sem a lélek létezéséről, illetve nemlétezéséről.
26. <http://www.london2012.com/medals/>. Magyarország a 9. helyet foglalta el a 79 éremszerző ország között.
27. Főleg a Google, a Yahoo!, a Bing esetében figyelhettük meg a magyar vonatkozású keresések hirtelen „burjánzását”.
28. Lásd pl. <http://www.telegraph.co.uk/sport/olympics/countries/8662688/Hungary-London-2012-Olympics.html> (letöltés: 2012. aug. 23.), vagy <http://www.bbc.co.uk/sport/olympics/2012/countries/hungary> (letöltés: 2012. aug. 23.), vagy <http://www.swimmingworldmagazine.com/lane9/news/World/31520.asp> (letöltés: 2012. aug. 23.) stb.
29. Nem nyelvi, hiszen a sportolás „néma” tevékenység, a szabályrendszere is gesztusokat, tetteket ír le. Nem helyhez kötött, hiszen talán a sportban a leggyakoribb a „nemzetváltás” (ami tulajdonképpen új állampolgárságot jelent). Talán inkább az *eredethez* kapcsolható ez a nehezen leírható *nemzeti determináltság*, ám ennek fejtegetését sem javallott most elkezdni, hiszen könnyedén mítoszok vagy – ami még rosszabb – nacionalizmusok diskurzusainak csapdájába eshetünk.