

MÉSZÁROS PÉTER

Fantasy liga tagot keres!

A fantasy sport és a szimulációs sportjátékok viszonya

1. BEVEZETÉS

Egy sportszezon indulását megelőző hetekben az adott sportért rajongó közösség digitális felületeit elöntik a címben szereplő vagy ahhoz hasonló felhívások: fantasy liga tagot keres. A magyarországi NBA kosárlabda-rajongók online tereiben jellemzően október eleje ez az időszak, amikor rendszeresen, nagy mennyiségben jelennek meg a konszenzusos magyar elnevezéssel¹ nem rendelkező fantasy sporthoz, jelen példában fantasy kosárlabdához vagy NBA-fantasyhez kapcsolódó toborzó hirdetések. Ezt a mintázatot extrapolálhatjuk más sportligákra is: vagyis a fantasy sport az új szezon indulásának jellemző online szurkolói gyakorlata. Kiterjedtebb, sportrajongók online közösségi gyakorlatait vizsgáló interjúk kutatásom során szubkulturális vállalkozók (Kacsuk, 2005: 107–108) történetében is talákoztam a fantasy sporttal mint sportágak vagy sportligák követésének egy lehetséges módjával. Írásomban a téma irodalmának áttekintése mellett röviden e kutatás tapasztalatait is felvillantom.

E dolgozat egy olyan pillanatban tesz kísérletet arra, hogy média- és kultúratudományos szempontból vizsgálja a jelenséget, amikor magyar nyelvű sportközvetítésekben már megjelenik a fogalom, illetve látszanak kísérletek a magyar piacon is a szurkolói gyakorlat honosítására. 2024 szeptemberében a Magyar Kosárlabdázók Országos Szövetsége (MKOSZ) elindította hivatalos felületét a férfi és női elsőosztály küzdelmeinek követésére (Hunbasket 2024), illetve más sportágak esetében is látszanak próbálkozások.² A fantasy sport mégis elsősorban még mindig niche csoportok gyakorlata: a szélesebb közönség és a magyar szakirodalom látókörébe is legfeljebb említés szintjén került be.³

Tanulmányom a fantasy sport definiálását követően áttekinti az angol nyelvű szakirodalom belátásait, és összegzi a fantasy sport meglévő kutatási irányait, különös hangsúlyt fektetve a sportalapú (video)játékok kontextusára. A 2010-es években több összegző, áttekintő tanulmány vagy könyvrészlet jelent meg a témában angol nyelven, ezek tükrében egy olyan felosztást ajánlok az olvasó figyelmébe, amely kiemeli az alapvető különbségeket. Végül a jelenség média- és kultúratudományos értelmezési kereteit mutatom be.

2. MI IS AZ A FANTASY SPORT?

Andrew Baerg sokat hivatkozott definíciója szerint a fantasy sport egy csoportos tevékenység, ahol a résztvevők egyéni sportolókat választanak ki fantasy csapatukba egy adott sportágból, összesítik ezen sportolók tényleges, mérkőzésen alapuló statisztikai teljesítményét, majd ezt követően a verseny alapja, hogy ki állított össze sikeresebb csapatot, vagyis kinek a játékosai hozzák különböző kategóriákban a legmagasabb pontszámot (Baerg, 2009). Hasonló szempontokat emel ki Anderson és Bowman is, akik szerint a fantasy sport egy sportalapú internetes játék, amelyben nem egy fizikai térben elhelyezkedő résztvevők professzionális sportolókból álló virtuális csapatokat irányítanak egymással versengve (Anderson–Bowman, 2016: 4).

Fontos aspektus mindkét esetben a játék csoportos logikája, amelyben a résztvevők szükségszerűen egymással versengve vesznek részt valamilyen digitális interface-en keresztül.

A játék alapját tehát professzionális sportolók – pontosabban professzionális sportolók virtuális képmásai – adják, akiknek a fantasy játékosok csapataiban megjelenik statisztikailag mérhető sportteljesítménye. Egy egyszerű futballpéldára ültetve mindezt: amennyiben Szoboszlai Dominik egy válogatott mérkőzésen gólt és gólpasszt szerez, úgy ez a statisztikai adattá váló teljesítmény minden fantasy játékosnál megjelenik, aki a sportoló digitális képmását a saját fantasy ligájában a csapatában szerepelteti: annyiszor egy gól és egy gólpassz keletkezik, ahány fantasy csapatban szerepel a játékos.

A fantasy sportoknak általában nincs olyan látványos grafikus felülete, mint a népszerűbb sport-videójátékoknak (*FIFA/EA Sports FC* sorozat, *NBA 2K* sorozat stb.), ahol a játékos egy mérkőzésszimulációt követhetne. Ezek a felületek sportstatisztikák áttekinthető megjelenítésére szolgálnak, amelyeken keresztül a fantasy játékosok egy névsort, kezdőcsapatot tudnak összeállítani. Általában a játékosok arcképe az egyetlen sportligából átvett vizuális elem. Ugyanakkor a felületek gyakran alkalmasak arra, hogy egy sportközvetítés során a néző nyomon kövesse a játékosok statisztikáit. E célra természetesen található alkalmasabb felületet is, mint egy fantasysport-applikáció, arra mindenesetre rámutat a példa, hogy adatközpontú interface kapcsolódik a játékhoz.

A fantasy sportjáték történetét több különböző előzményre vezethetjük vissza. Ennek a tanulmánynak nem célja, hogy számba vegye ezeket, pusztán egyetlen történetet emelek ki – amely bár nem az első hasonló játék, de fontos mérföldkő. Daniel Okrent a Michigan Egyetemen végzett tanulmányai során találkozott azzal a statisztikai játékkal, amelyet a profi baseball-ligához kapcsolt egy oktatókból és hallgatókból álló kör, majd 1979-ben alakította ki saját formátumát New Yorkban, amely a találkozóponként szolgáló *La Rotisserie Francaise* étteremről kapta a rotisserie rendszer nevet (Pratt II, 2006). Okrent rendszere akkor vált ismertté, amikor az 1981-es MLB (Major League Baseball) sztrájk miatt a sportújságírók aktuális téma híján teret engedtek neki, hogy írjon a játékról (Spinda, 2016).

Ez a történet a médiakörnyezet azonosítása miatt fontos, amelyben a sportesemény adattá alakított nyomtatottsajtó-lenyomata a médiatér része. Ez nem vethető össze az élő eseménnyel, de még annak televíziós közvetítésével sem, viszont elengedhetetlen médiaforma egy sportliga követéséhez. Hiszen a baseball-liga – de tulajdonképpen igaz ez az összes major sport- vagy bármilyen csapatsportra épülő mediasportliga esetében – összes mérkőzésének megtekintése a szakújságírók számára is lehetetlen kihívás. Így a hozzáférhetetlen mérkőzés-mennyiség adata ennek a problémának egy újramediatizált megoldása. Ez a megoldás a sajtóból költözött tovább például a kábeltelevízió teletext szolgáltatásába vagy a szintén adatalapú web 1.0 felületekre. Hutchins és Rowe kiemeli, hogy „[a] hálózatba kapcsolt számítástechnika, a szélessávú internet és a statisztikai adatok valós idejű gyűjtése és manipulálása olyan nagy teljesítményű platformot hozott létre, amely a fantasy sportokat a barátok által tollal és papírral az asztalokon játszott, erősen lokalizált időtöltésből tömegpiaci, hálózatba kapcsolt mediasport-jelenséggé változtatta” (Hutchins–Rowe, 2012: 168).

David L Pratt II annak a kérdésnek a jogi értelmezéséről ír, hogy ezek az adatok kinek a tulajdonát is képezik, ugyanis egy MLB által 2005-ben kezdeményezett perben licenszdíjat igényeltek a játékok felületeitől; a bíróság viszont megállapította, pontosan ugyanolyan nyilvános adatnak minősülnek a mérkőzésstatisztikák az online térben, mint ha egy nyomtatott lap beszámolóiban jelennének meg, vagyis nem licenszkötelesek (Pratt II, 2006). Ez a kérdés pedig át is vezet minket a jelenségkörhöz kapcsolódó néhány jellemző dilemma áttekintéséhez.

2.1. A fantasy sportot övező dilemmák

A játékot értelmező szövegek az ezredforduló után szaporodtak meg az Egyesült Államokban, ahol a statisztikai adatokat nagy mennyiségben előállító major sportokhoz⁴ kapcsolódóan jelent meg maga a fantasy sportjáték gyakorlata is. Az amatőr és professzionális sportok különválasztására ekkor különösen érzékeny kulturális kontextusban Billings és Ruihley felhívja a fi-

gyelmet a fantasy sport játékosok és a sportolók közötti kapcsolat áru- és tulajdonviszonyaira. Az ebből következő erkölcsi aggályokról írnak, ugyanis a fantasy tevékenységek szerintük magukban hordozzák egy olyan dolog birtoklását vagy áruvá tételét, melyet korábban nem tekintettünk tulajdonnak: a játék alapját képző személyek (jelen esetben sportolók) áruvá válnak, és ebből következően dehumanizálódnak a kontextusváltás során (Billings–Ruihley, 2014: 4–5).

Először is tisztázzuk, hogy nem a sportoló, hanem a sportteljesítmény válik úgy áruvá, ahogy arra korábban nem volt példa. A szöveg keletkezése óta eltelt években az Egyesült Államokban jelentős változás zajlott le az amatőr sportolókat érintő név- és imázsasznaleti jogok értékesíthetőségében – vagyis ma már nem érinti egy játékos amatőr státuszát, ha egy cég reklámarcává válik –, így a szerzőpáros aggályainak ez az aspektusa kevésbé időszerű. Ennek ellenére érdemes egy kicsit elidőznünk Billing és Ruihley megállapításainál, különösen a médiafogyasztáson keresztül megvalósuló birtokbavétel és áruvá tétel gondolatánál. Mint korábban már hangsúlyoztam, a fantasysport-gyakorlatok résztvevői – sem a játékosok, sem a vállalkozások – nem a sportolót birtokolják, csupán egyet vagy többet a sportolók teljesítményének digitálisan sokszorosított kópiái közül. Hasonlóan, mondjuk, egy különleges poszterhez. A nyilvános sporteseményen készült fénykép jogtulajdonosa a fotográfus vagy az őt megbízó szervezet. A felvétel sokszorosítható és eladható, tehát áruvá tehető. Ám fel sem merül, hogy a fényképész a kép szereplőjét bocsátja áruba. Mindezen túllépve nem csorbul az értelmezés során felvetett probléma, miszerint valami korábban nem „jószágosított” dolog tulajdonviszonya kérdőjeleződik meg, hiszen a sportteljesítmény másolatára korábban kétségtelenül nem gondoltunk tulajdonként. Ha a sportoló ugyanis – mondjuk, egy futballista – gólt lő, akkor korábban nem lehetett kérdés, kié a gól: a csapatáé. Ám ha a gól nem csupán az eredményjelző táblára kerül fel, hanem egy góllövőlistára is, akkor már a játékos is tulajdonossá válik. Ha pedig a góllövőlistára egy ráépített játék jön létre, különösen digitális médiatérben, akkor potenciálisan végtelen másolatban potenciálisan végtelen számú fantasy ligában ugyanez a gól különböző csapatoknak ugyanúgy számba vett teljesítmény. Ha pedig a résztvevők esetlegesen fizetnek is a játékban való bentlétért, akkor e sportteljesítmény tulajdonviszonya kétségtelenül végiggondolandó szempont, egyszersmind rámutat arra, hogy a részvételi kultúra sportrajongójának szerepe mennyiféleképpen tud elmozdulni a passzív befogadó szerepéből.

Hutchins és Rowe (2012) szemléletes példa mentén írja le a fantasy sport térnyerésének egyik morális dilemmáját: egy rögbiligá kommentátorát azért kritizálták – miután egy játékost leütöttek, elvesztette az eszméletét, és levitték a pályáról –, mert panaszkodott, hogy a fantasy csapata teljesítményét negatívan befolyásolta, ahelyett, hogy aggodalmát fejezte volna ki egy olyan sportoló iránt, aki az ellenféllel való ütközés során sérült meg (Hutchins–Rowe, 2012: 170). A példa azt mutatja meg, hogy a fantasy sportok résztvevőjének nézőpontja hogyan változhat meg egy mérkőzés megtekintésekor. Egy adott sportoló (vagy kiválasztott sportolók) teljesítményébe való befektetés egy játékot hoz létre a játékban, vagyis a fantasy játékok egy további réteget adnak hozzá a televíziós sport narratív struktúrájához, amely túlmutat az eredménysonon, a csapat teljesítményén vagy a játék általános menetén. Létrejöhet egy olyan befogadói pozíció, amelynek során a néző kizárólag a neki fontos játékosok adatait követi nyomon, attól függetlenül, hogy az egyébként a csapata számára hasznos sportteljesítmény lenyomata vagy egyénieskedés-e. Ezzel együtt felülírva esetleges szurkolói attitűdjét annak is örülhet, ha csapata gólt kap egy olyan játékostól, aki fantasy csapatában szerepel. A közvetített működtető kommentár a példában a közvetített sporteseményt kollektív élménnyé vagy akár értelmezéssé tevő megszólalással szemben a fantasy sportok által felkínált individualizált narratívát érvényesít, amelyet a pályán nyújtott sportolói teljesítmény és a fantasy játékos csapatválasztási döntései közötti megfelelés hoz létre (Hutchins–Rowe, 2012: 170).

Érdemes kiegészítenünk a szerzőpáros szempontjait, mert mintha megfeledkeznének arról, hogy a kommentátor amorális mondata nem szükségszerűen a fantasy sport problematikája, sokkal inkább egy szereptévesztés. A sportújságírói etika alapján elfogulatlanságot vár-

nak el a kommentátortól, aki ennek nem tesz eleget: szurkolóként viselkedik. Ugyanakkor a problémát lefordíthatjuk úgy is, ahogy John Spinda – több szerző véleményét osztva – teszi: „az erősen bevont fantasy sport játékosok jobban törődnek azzal, hogy fantasy csapatuk nyerjen, szemben azzal, hogy mennyire vágnak kedvenc valódi csapatuk sikerére” (Lee et al., 2013; idézi: Spinda, 2016: 35). Vagyis Hutchins és Rowe kommentátora önmagában álló etikai aggály helyett inkább epítómája annak a lehetséges szurkolói figyelemeltolódásnak, amely a sport játékára épített fantasy játék logikájából következhet.

A részvétel és az érintettség miatt a szakirodalomban folyamatos vita folyik a fantasy sportokban való részvétel szerencsejáték-szerű aspektusairól (Tacon–Vainker, 2017: 9). Kifejezetten kiterjedt szakirodalommal rendelkezik az a kérdés, hogy a fantasy sport szerencsejátéknak minősül-e vagy sem (pl. Houghton–Nowlin–Walker, 2019). Ennek a jogi oldaláról ír Rippel-Szabó Péter is (2015) a témával magyar nyelven foglalkozó kevés szakszöveg egyikében. A fantasy sport akkor kerül ebbe a diskurzusba, ha egy totójátékhoz hasonlóan belépési összeg és pénzdíj kapcsolódik hozzá, amely kifejezetten a Rippel-Szabó által bemutatott „daily fantasy” forma esetében gyakori, amikor egy forduló, versenyhétvége vagy játéknap teljesítményei képezik a verseny alapját. Látnunk kell ugyanakkor, hogy a játék szerencsejáték-aspektusa mellett mind a szervezetek, mind a játékosok körében népszerűek a teljes szezon felölelő játékmódok, amelyek a választott sport követését könnyítik meg a játékosok számára, és az elkötelezett befogadói attitűdöt erősítik a sportszervezetek nézőpontjából. Mindettől függetlenül nem feledkezhetünk meg e problémáról sem.

2.2. Fantasy sport a marketing és menedzsmenttudományok látóterében

Richard Tacon és Stephen Vainker 2017-ben a fantasy sporttal és az abban való részvétellel foglalkozó tudományos folyóiratcikkek szisztematikus áttekintését végezte el. Ez alapján kifejezetten bő marketing- és menedzsmenttudományos irodalma van a témának. Szemléletesen példázza mindezt a fantasy sport kiterjedt korai ausztrál irodalma, amely azt a kérdést helyezi középpontba, hogy milyen hatásai lehetnek az Ausztrál Labdarúgó Ligára épülő fantasy bajnokság elindításának. Karg és McDonald találóan foglalják össze a médiaipar fantasy sportot övező aggodalmait, amikor 2011-ben ezt írják: „az a kérdés, hogy a fantasy sport kiegészíti-e vagy versenytársa a hagyományos sportfogyasztásnak, kritikus, mivel a hagyományos fogyasztási formák (televízió nézés vagy mérkőzések látogatása) jelentik a sportligák legfőbb bevételi forrásait” (Karg–McDonald, 2011: 2). Ezek az aggodalmak azonban itt és más médiapiacokon is rövid életűek voltak. Billings és Ruihley 2014-ben már a „game changer” kifejezéssel illette a fantasy sportot – mely fogalmat leginkább paradigmaváltó jelenségként lenne érdemes fordítanunk –, a szerzőpáros azt értette alatta, hogy a sportpiacok logikáját alapvetően írhatja át a gyakorlat (Billings–Ruihley, 2014: 1). Másképp fogalmazva: versenyelőnyt jelenthet a fantasy sport az ezt sikeresen applikáló sportligáknak más sportpiaci vállalkozásokkal szemben.

Számos kutatás indult 2000–2010 között az új iparág esetében azonosítható jelentős felhasználószám-emelkedés és az ebből következő valós vagy feltételezett gazdasági siker okán; ahogy Tacon és Vainker már említett kutatása megállapította, a fantasy sportban való részvétel sokan sokféle irányból próbálták értelmezni, de a legtöbb vizsgálat a közgazdaság- és sportmenedzsment-tudomány kérdései felől közelítő fogyasztói magatartás-kutatás volt, ennek megfelelően jellemzően kvantitatív, felmérés alapuló módszerrel vizsgálták a felhasználók motivációit, médiahasználati szokásait (Tacon–Vainker, 2017: 2). A szerzőpáros metaelemzése a fantasy sporttal foglalkozó kutatások domináns lábaként írja le a fogyasztói magatartás vizsgálatára és a viselkedéseméleti keretekre támaszkodó sportmarketingirányt (Tacon–Vainker, 2017: 15).

Anderson és Bowman arról értekeznek, hogy a fantasyjáték-tevékenységnek a sportmarketing-tudomány módszereivel történő megértése a sportligák érdeke, mivel már egy

korai, 2006-os, a fantasy sport és sportjáték vállalkozásokat képviselő szervezet, a Fantasy Sports And Gaming Association (FSTA) által közölt kutatása is rámutatott, hogy ez a digitális gyakorlat hagyományosabb sportfogyasztói magatartások esetén is nagyobb aktivitással függ össze. A játékosok más szurkolókkal összehasonlítva több mérkőzésre járnak, több mérkőzést néznek, gyakrabban látogatják a ligák honlapjait, több árucikket vásárolnak, ráadásul egy jól szegmentálható közönségréteg érhető el a fantasy sport eszközével (Anderson–Bowman, 2016: 9). Más kutatások azt is kiemelik, hogy az egyértelműen azonosítható férfidominancia ellenére is egy, a marketingesek számára kiemelten vonzó csoport érintett: fiatal, felsőfokú végzettségű szakemberek, az átlagosnál magasabb háztartási jövedelemmel (Roy–Goss, 2007).

Ebbe a logikába illeszkedik Pusztai Bertalan munkája is (2022) a Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Karán leadott szakdolgozatában.⁵ Pusztai a magyar sportmarketing-irodalom friss belátásainak tükrében illeszti be a fantasy sport gyakorlatát az online passzív sportfogyasztási szokások keretébe. Passzív sportfogyasztás alatt nem sporttevékenységet végző, hanem médiasportot befogadó szurkolói szokásokat, gyakorlatokat ért, amely témával több sportmarketing-szakember foglalkozott magyarul is az elmúlt években (pl. Kajos et al., 2017; Törőcsik–Jakopánecz, 2018; Csóka–Törőcsik, 2019; Szántó et al., 2019; Balogh–Bácsné, 2020). Feltételezhető, hogy hasonló kérdésiránnyal más gazdasági vagy sportmarketing-szakemberek figyelmét is megragadta a fantasy sport.

3. TRANZMÉDIA, RÉSZVÉTEL, REMEDIALIZÁCIÓ

Média- és kultúratudományos irányból a fantasysport-tevékenységben való részvételt a játék olyan formájaként konceptualizálták, amely médiavállalkozások közvetítésével, technológiailag megkonstruált játéktereken keresztül játszódik le (Tacon–Vainker, 2017: 12). Az iparági mérések és a tudományos kutatások a fantasy játékosok célcsoportját egyöntetűen elkötelezett fogyasztóként jellemzik. Hutchins és Rowe szerint a fantasy sport „a figyelem multiplikátora, amely maximalizálja a résztvevők által a televízióban és a sajtóban a sportra fordított figyelmet” (Hutchins–Rowe, 2012: 168). Pritchard és Funk szerint pedig a média által dominált sportfogyasztás korát vezeti be (Pritchard–Funk, 2006; idézi: Karg–McDonald, 2011: 2).

Hutchins és Rowe könyvükben (2012) a televízióból hálózati térbe terjedő sport jelenségeit vizsgálják. Meggyőzően érvelnek amellett, hogy a sport témájú játékok megjelenése kulcsfontosságú láncszem a transzmediális sportélményben, amelyet a televízió, az asztali számítógép, a táblagép és az okostelefon képernyője között vándorló tartalom és befogadó jellemez. A videojátékok példájánál maradva különösen az EA Sports címek fejlődése teszi lehetővé a fotorealisztikus megjelenítést, ezáltal pedig a játékokban való nagyobb érzékszervi elmélyülést (Hlavacska, 2023: 14). A modern sportjátékok „magukévá teszik a televíziós közvetítések esztétikai konvencióit” (Hutchins–Rowe, 2012: 153). Jól példázza a televíziós esztétika és a játékmenet közötti hosszú távú kapcsolatot, hogy az EA Sports amerikai futball sorozata John Madden nevét viseli, aki az NFL egyik ismert televíziós kommentátora (Hutchins–Rowe, 2012: 154). Hutchins és Rowe szerint a televíziós esztétika megjelenése rímel Jay Bolter és Richard Grusin remedializáció-fogalmára a sport kontextusában (1999).⁶ Más szóval a korábban alapvetően televíziós tartalomként megjelenő sport a videojáték kontextusában értelmeződik újra. A remedializációs folyamat pedig teljes egészében akkor táru fel, amikor a videojáték-esztétika visszaköszön a televízióban (Hutchins–Rowe, 2012: 151–176).

A számítógépes játékok felismerhetővé váltak a profi sport követésében és közvetítésében. Jacob Dittmer (2009) leírja a „Madden-esztétika” fokozatos megjelenését az NFL-meccsek te-

levíziós közvetítésében a pálya feletti kameraszögek használatával, amelyek hasonlítanak a játékokban kínált perspektívákra, vagyis szimbiózisban fejlődnek; ez a jelenség megfigyelhető a nemzetközi bestseller *FIFA Football* [EA Sports] és számos versenyjáték esetében is. A remedializáció legjelentősebb példái azok, amikor a televízió számára készült sport a számítógépes játékokat próbálja szimulálni (Hutchins–Rowe, 2012: 159).

De természetesen a sportközvetítés és a videojáték-esztétika összefonódását más szerzők is leírják, magyarul például Barna Péter a futball és a FIFA-sorozat kapcsán (Barna 2014).

Érdemes a gondolatmenetet kiegészíteni Hutchins és Rowe azon érveivel is, miszerint a sportjátékok online módjai már nemcsak szimulálják a versenyt és a játékot, hanem közvetlen kölcsönhatásba léphetnek a társadalmi és fizikai világgal, például valós földrajzi helyek időjárási adatai alapján változó játékidőjárás formájában (Hutchins–Rowe, 2012: 151–152). De ahogy Lomax írja, a szimulátor az egyes sportolók fontos tulajdonságaira (például gyorsaság, mozgékonyaság, passzolás, hárompontos dobás, blokkolás, védekezés) épített értékelési rendszert használ, és ezek alapján egy teljes mérkőzést lejátszik (Lomax, 2006: 386). Ezt a kialakuló minősítést felülírhatja a programot kezelő játékos képessége,⁷ de a megjelenített játékesemény mindig a processzor által kiszámított eredmény lesz. A videojáték tehát alapvetően szimulációs logikán alapul a nézők szemszögéből akkor is, ha valamilyen módon kapcsolatba próbál lépni a valósággal.

Mindemellett vizsgáljuk meg a fantasy sport és valóság kapcsolatát is. Anderson és Bowman összegzi több más szerző véleményét, miszerint „[a] fogyasztói magatartás szempontjából a fantasy sport a részvételi és a nézői sport vegyes élményét nyújtja, amely egyedülállóan különbözik a hagyományos sportfogyasztási tapasztalatoktól” (Lee et al., 2008; Lomax, 2006; idézi: Anderson–Bowman, 2016: 11–12). A fantasy sportjátékban az értékelés helyett a sportolók teljesítményének digitális képe szerepel, és dönt az eredményekről. Vagyis a játékvilág nem egy szimuláció, hanem a valóság történéseit képezi le, ülteti át, kontextualizálja újra. Mindemellett azt látjuk, hogy a játékosok lehetőségei is bővülnek. George Lomax a következő megállapítást teszi: „Valójában az idő múlásával az történt, hogy a legtöbb olyan funkció, amely a tényleges sportmenedzserek és csapatok rendelkezésére áll, beépült a fantasy sportokba (például a sportügynökök, a fizetési sapkák, a cserehatáridők, a fizetési igények és a szabadügynökség)” (Lomax, 2006: 385).

A Hutchinsnak és Rowe-nak adott interjúban az egyik nagy sportliga kommunikációs vezetője a fantasy sportban rejlő lehetőségeket optimistán egyfajta „oktatási” vagy „szurkolóművelő” eszközként írja le, amely képes lehet arra, hogy az érdeklődőkből szurkolókat képezzen: megismerteti a játékosokat, megtanítja, hogy melyik játékosnak vannak a legjobb mozdulatai, vagy ki a legjobb egy adott poszton (Hutchins–Rowe, 2012: 170–171). Ide kapcsolódik, hogy Billings és Ruihley a sportteljesítmény tulajdonviszonyaival foglalkozó gondolata kapcsán is említi a közművelődés (*public culture*) kérdését (Billings–Ruihley, 2014: 4–5).

Ezekből a példákból már látható, hogy a fantasy sport alapvetően több sport tematikájú játéknál. Egyszerre hordozza magában az alapjául szolgáló sportliga jobb megértését, valamint azt az érintettséget, amelyet Hutchins és Rowe kommentátorának példáján láthattunk, aki személyes veszteségként élte meg a sportoló sérülését. Ez az aspektus kétségtelenül a szerencsejáték mintázataihoz, annak egy remedializált változataként való értelmezéshez vezet minket, ugyanakkor jelen tanulmány célja annak az aspektusnak a kiemelése is, hogy egyszersmind egy alapvetően adó-vevő struktúrára épített televíziós tartalomhoz kínál bevonódási lehetőséget, egy más típusú befogadói szerepet. Legalább ilyen mértékben keretez újra, helyez digitális köntösbe korábbi sportsajtóműfajokat vagy akár pusztán keretes információként megjelenő mérkőzésstatisztikákat. Ezért használhatjuk minden más példánál inkább a részvételi kultúra fogalmára utaló, tehát egy kultúrripari ágazatba bevont szerepet kapó befogadói attitűdként értett részvételisport-értelmezést ennek a médiaformának az esetében.

4. A FANTASY SPORT HELYE A SPORTJÁTÉKOK RENDSZERÉBEN

Számos korai kategorizálási kísérlet esetében a fantasy játék kifejezés összemosódik nagyon különböző sportjátékokkal. Anderson és Bowman így fogalmazott: „mind a fantasysport-fogyasztók, mind a sport-videójátékosok osztoznak a játékok »fantázia« elemében abban az értelemben, hogy a való életben lehetetlen dolgot tesznek, a sportvideójátékok motívumai tehát alapot nyújthatnak a fantasy sport motívációjának megértéséhez” (Anderson–Bowman, 2016: 10). Hasonlóan gondolkodik George Lomax is, akinek a fantáziasport kategóriájába szinte minden digitális sportjáték beletartozik (2006). Érdemesebb ugyanakkor azonosítanunk e sporton alapuló játékformák különbségeit is. Az egyes típusok megjelenhetnek ugyan számítógéptől független változatban is, de a kutatók általában a ma legelterjedtebb virtuális játéktípusokat helyezik vizsgálatuk középpontjába.

Véleményem szerint John Spinda (2016) hármass felosztása segít leginkább a sportjátékok típusainak elkülönítésében – még akkor is, ha most figyelmen kívül hagyjuk a szerző azon törekvését, hogy a játékosok különböző játéktípusokhoz kapcsolódó motívációját elemezze. Ezek a következők: sportalapú szimulációs játékok, sportvideójátékok és fantasy sportok. Spinda hangsúlyozza, hogy a platformok közötti hatások megfigyelhetők, és a játékmódok, valamint az online tér használata összekötő kapocs lehet közöttük. Mindazonáltal nyilvánvaló különbségeket is láthatunk. A három játéktípust funkcionális alternatívának nevezte (Spinda, 2016).

Spinda modelljét úgy keretezem, hogy nem videójátékos formákra is használható legyen. Időbeli megjelenésük alapján elsők ebben a felosztásban a *sportalapú szimulációs játékok* – a továbbiakban szinonimaként fogom használni a magyar felhasználók körében elterjedtebb *sportmenedzser-játékok* kifejezést, ám ez csak a kortárs példákat illeszti ebbe a kategóriába –, amelyek az 1950-es és 1960-as években az Egyesült Államokban kiadott sport témájú társasjátékokon alapulnak. A számos szerző által említett klasszikus *Strat-O-Matic Baseball* (1962) asztali társasjáték tulajdonképpen a többi játéktípus őseinek is tekinthető. A szimulációk alapvetően menedzseri logikára épülve egy sportszervezet működésének biztosítására invitálják a játékost. Az autósport-játékok szemléletesen példázzák, hogy nem egy versenyautó irányítása a fontos tökéletes köröket futva, hanem ügyes pilóták és felkészült szakszemélyzet leigazolása a csapathoz, megfelelő motorerőforrások beszerzése és a mindezt fedező szponzori szerződések megkötése.⁸

Az EA Sports játékfejlesztő cég neve elválaszthatatlan a *sportvideójáték* játéktípustól, hiszen 1982-es alapítása óta kritikailag és gazdaságilag is sikeres sportvideójátékok sorát fejlesztette ki. Bár ma már több vetélytársa is akad a cégnek, elégséges referenciának tekintem csupán az ő említésüket. Ilyen játéktípusokban kap központi szerepet a minél életszerűbbre programozott, a sport kulisszáit követő grafikus környezet, a sport mozdulatait hitelesen emuláló videójáték-motor, valamint a program kezelésében ügyes játékos, aki e tudását gyakran e-sportkeretek között is mérlegre teheti.

A nyilvános *fantasy sportjátékok* képezik a felosztás harmadik elemét, amelyek először az 1970-es években jelentek meg, bár sokáig kisebb közösségek tevékenységei voltak, és széles körű használatuk az ezredforduló környékén az online felületek terjedéséhez kötődik.

Ezt a hármast (*sportalapú szimulációs játékok*, *sportvideójátékok*, *fantasy sportjátékok*) hat szempont mentén választom külön, így láthatóvá válik, hogy bizonyos elemekben kettő-kettő hasonlít ugyan egymásra, összességében mégis egymástól élesen elkülönülő játéktípusokról van szó.

A sportmenedzser- és sportvideójátékok alapja egyaránt a szimuláció, vagyis a sportolók képességének kategóriákra bontása, illetve ezen kategóriák osztályzatszerű értékelése. Így tulajdonképpen mindkét játékmód bábok versenyeként írható le. Ezzel szemben a fantasy sportjátékok teljesítmények adatait ragadják ki a verseny kontextusából, és helyezik át egy új keretbe, teszik egy új verseny alapjává. Az e-sportként is működő sportvideójátékokra jellem-

ző, hogy a szimulált bábok egyike vagy másika jobban illeszkedhet egy játéktílushoz, a játékos ügyessége így felülírhatja a bábu korlátait.⁹

Mindebből következik, hogy a ma már mindhárom típus esetében domináns digitális változatok nem is feltétlenül igénylik az online kapcsolatot, hiszen a bábok versenyét a személyi számítógép is képes leszimulálni, a nem irányított bábuk többségének döntéseit pedig általában online játékmódnál is a számítógép kalkulálja, hiszen az emberi figyelem határát túlfeszítené több karakter szimultán irányítása. Mindhárom játéktípus esetében léteznek – sőt, előbbi kettő esetében is egyre inkább terjednek – online játékmódok. Ugyanakkor míg a fantasy sport-applikációk semmilyen offline játékmódot nem tesznek lehetővé,¹⁰ addig előbbi kettő logikára épülő programok játékos vs. szoftver játékmódokat is kínálnak.

A sportvideojáték alapja a médiasportok televíziós elbeszélésmódját másoló játékelület. Megjelenhetnek olyan kameranézetek, amelyek az irányíthatóság javítása érdekében ettől eltérnek, de nem jellemzőek a közvetítéstől teljesen idegen megjelenítésmódok. Ebből az is következik, hogy a játékos irányítása alatt álló sportoló nézőpontját kínálják fel. A sportmenedzserjátékok és fantasy sportjátékok egyaránt adatközpontú felületeket tárnak a játékos elé, jellemzően a sportvezetői döntések meghozatalát segítő módon. Ilyen funkciókat több sportvideojáték is kínál, ám ezek menedzsermódjai jellemzően redukált funkciókkal rendelkeznek. Közös továbbá a sportmenedzserjátékok és a sportvideojátékok esetében, hogy edzői, csapatvezetői döntések beállítását is elősegítik a játékosok számára, míg ez az aspektus a fantasy sportjátékoknál hiányzik.

	Sportmenedzserjáték	Sportvideojáték	Fantasy sport
A játék alapvető logikája	szimuláció	szimuláció	rekontextualizált adat
Alapvetően az online térre épül	nem	nem	igen
Televíziós nézőpontot alkalmaz	nem	igen	nem
A játék narratív pozíciója a sportolóéval egyezik meg	nem	igen	nem
A játék narratív pozíciója az edzőéval egyezik meg	igen	igen	nem
A játék narratív pozíciója a csapatvezetőéval egyezik meg	igen	inkább nem	igen

[1. táblázat: A sportjátékok alapvető különbségei]

5. AZ NBA FANTASY SPORT MEGJELENÉSE A MAGYAR MÉDIATÉRBE

Tacon és Vainker metaanalízisének egyik következtetése, hogy a tanulmányoknak határozottabban kellene összpontosítaniuk a mezoszintű elemzésre. Ehhez meg kell vizsgálni azokat az online közösségeket, amelyeken keresztül az emberek jellemzően részt vesznek a fantasy sportjátékokban, ehhez pedig csoportszintű kutatási megközelítéseket kell alkalmazni. Különösen az (online és/vagy offline) etnográfiai megközelítések használatában látnak fantáziát, amelyek jól alkalmazhatók a csoportkultúrák, a közös jelentések és a társadalmi interakciók megértésére (Tacon–Vainker, 2017: 28).

Saját kutatásom fordított úton vezetett a témához: online szurkolói szokások vizsgálata során talákoztam a fantasy sport gyakorlatával. Ennek kiemelkedő szerepe a magyar majorsport-rajongók és -követők közösségében a helyi médiatörténettel magyarázható, amely az általa követett bajnoksággal összefüggésben alakult ki. Több interjúalany is említést tett az ezredforduló körüli EA-sportvideójátékokkal kapcsolatos emlékekről, de ezek helyi közösségekhez, gyermek- vagy főiskolás csoportokhoz kötődtek; nem egy rajongóközösség kapcsolódási módjának voltak az eszközei. Interjúalanyom, Szemenkei Balázs, aki később egy podcastot is indított a fantasy sport témaköréhez kapcsolódva (*Dodó Podcast* néven), inkább arról beszélt, hogy a közösségi játékgyakorlatok az angol nyelvű fórumokról inspirálódva jelentek meg a magyar fórumokon. Az NBA-vel kapcsolatos információszerzési felületet egyértelműen angol nyelvű szöveges forrásokra vezette vissza.

Az NBA pedig először meglepő módon, de a Kisalföld nevű újság sportoldalának a legkisebb méretű rovata révén vonta magára a figyelmet anno, és nem is tudom megmondani, hogy miért. Tehát a csapatok neveivel úgy nagyságrendileg tisztában voltam a '90-es években, de hát akkor még olyan óriási nagy tévézések nem voltak, nekünk nem volt DSF-ünk. Én Győrben nőttem fel, tehát ORF, az osztrák tévé volt. Nem is emlékszem, hogy ott adtak-e igazából kosármecset, NBA-mecset, úgyhogy ez leginkább a gimnázium és még inkább az egyetem volt, amikor még inkább el tudtam kezdeni érdeklődni mind a kosár, mind az NBA iránt. [...] Szóval így indult a dolog. És amikor tényleg még mélyebben tudtam foglalkozni a témával, amikor már internet volt, amikor már nba.com-ot lehetett böngészni, már highlightokat lehetett nézni. Volt olyan ismerős, akinek volt tévékártyája a gépében, és akkor mindenféle külföldi tévéadókat is lehetett nézni, az már abszolút egyetem és kollégiumi időszak, ami a 2000-es évek fordulója, és akkor teljesen belevettem magam ebbe a világba, és 2003-tól a fantasyn keresztül még inkább.¹¹

Az NBA, amely az 1990-es években vált globális termékké, rendszeres kábeltelevíziós tartalomként meglehetősen későn, szinte az online fórumokkal egy időben jutott el Magyarországra. Ráadásul az időeltolódás miatt az észak-amerikai kosárlabda-tartalmak nem elsősorban televíziós közvetítéseken keresztül jutottak el a nézőkhöz, hanem a mozgóképes tartalmak esetében is általában aszinkron formában, videón vagy vágott szekvenciákon, de gyakran csak írott médiaformákon, jellemzően pusztán eredményen keresztül. Vagyis éppen azokon az utakon, melyek remedializációja a fantasy sport médiaformában valósul meg.

Hutchinson és Rowe egy feltörekvő piacként ír a fantasy sportok piacról, ahol az elsődleges értékegységek az adatok és a valós idejű statisztikák, amelyek kiterjedt adatbázist hoznak létre (Hutchins–Rowe, 2012: 171). Ebben az összefüggésben az adatként olvasott sportesemény rezonálhat a perempiac helyspecifikus tapasztalatával. Úgy vélem, érdemes további kutatásokat végezni annak megállapítására, hogy más nagy sporttermékek és közönségük tapasztalatai mennyire hasonlítanak az NBA példájához. Egyelőre nem állapítható meg, hogy vajon a szakirodalmi mintákhoz hasonló közösségi gyakorlatok a sportvideójátékokhoz vagy a menedzserjátékokhoz kapcsolódóan nem léteznek Magyarországon, vagy csupán sa-

ját kutatásom látókörébe nem kerültek. Mindenesetre feltételezhető, hogy a sportrajongói közösség, amely nem a tömegmédiák közvetítéseinek fogyasztásán vagy a sportesemények látogatásának élményén alapul, saját logikája szerint építi fel a specifikusabb sportjátékgyakorlatokat is.

IRODALOMJEGYZÉK

- ANDERSON, Shaun M. – Bowman, Nicholas David, *The Origin of Fantasy Sports* = Nicholas BOWMAN, David – SPINDA, John S. W. – SANDERSON, Jimmy (eds.), *Fantasy Sports and the Changing Sports Media Industry – Media, Players, and Society*, Lexington Books, Lanham, 2016, 3–18.
- BAERG, Andrew, *Just a fantasy? Exploring fantasy sports*, Electronic Journal of Communication, 2009/3–4. <https://eios.org/EJCPUBLIC/019/2/019343.html> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- BALOGH Renátó – BÁCSNÉ BÁBA Éva, *A passzív sportfogyasztás komplex elemzése*, Jelenkori Társadalmi és Gazdasági Folyamatok, 2020/1–2, 37–52.
- BARNA Péter, *Labdarúgás a 21. század változó mediális közegében*, Szépirodalmi Figyelő, 2014/3, 34–42.
- BILLINGS, Andrew C. – RUIHLEY, Brody J., *The Fantasy Sport Industry – Games within games*, Routledge, London–New York, 2014.
- BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard, *A remedializáció hálózatai*, ford. BABARCI Katica, Apertúra, 2011/tavaszi, <https://www.apertura.hu/2011/tavaszi/bolter-grusin-remedializacio-halozatai/> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MA: MIT Press, Cambridge, 1999.
- BUCKINGHAM, David – BURN, Andrew, *Game Literacy in Theory and Practice*, Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 2007/3, 323–349.
- COPE, Bill – KALANTZIS, Mary (eds.), *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, Routledge, London, 2000.
- CsÓKA, L. – TÖRÖCSIK, M., *A sportfogyasztás és a sportmotivációt mérő skálák*, Marketing & Menedzsment, 2019/különszám, 77–86.
- DITTMER, Jacob, *Football's New Forms*, FlowTV, 2009.
- HLAVACSKA András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba. Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs, 2023/9, 13–22.
- HOUGHTON, David M. – NOWLIN, Edward L. – WALKER, Doug, *From fantasy to reality – The role of fantasy sports in sports betting and online gambling*, Journal of Public Policy & Marketing, 2019/3, 332–353.
- HUNBASKET, *Már lehet regisztrálni a Hunbasket fantasy league játékra*, 2024. 09. 25. https://hunbasket.hu/hir/74642/mar-lehet-regisztralni-a-hunbasket-fantasy-league-jatekra?fbclid=IwY2xjawFjV3RleHRuA2FlbQlXMAABHegm9bmTRvE-B1qEduLcuxOVe0IglW1ijMxbv1NbnvcQGO29P_sqa--Rdw_aem_DK2jHxkqSL8qwolmscJMow; letöltés (letöltés dátuma: 2025.08.20.).
- HUTCHINS, Brett – ROWE, David, *Sports Beyond Television – The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*, Routledge, New York–London, 2012.
- KACSUK Zoltán, *Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek – A (látványos) ifjúsági (szub) kultúrák brit kutatásának legújabb hulláma*, Replika, 2005. december, 91–110.
- KAJOS Attila – PRISZTÓKA Gyöngyvér – PAIC Róbert, *A nézőtéri sportfogyasztás motivációit mérő, magyar nyelvű SPEEDE-H skála validációja és néhány eredménye*, Vezetéstudomány – Budapest Management Review, 2017/10, 19–31.
- KARG, A. J. – McDONALD, H., *Fantasy sport participation as a complement to traditional sport consumption*, Sport Management Review, 2011/4, 327–346.
- LEE, J. – RUIHLEY, B. J. – BROWN, N. – BILLINGS, A. C., *The effects of fantasy football participation on team identification, team loyalty, and NFL fandom*, Journal of Sport Media, 2013/8, 207–227.
- LOMAX, R. G., *Fantasy sports: History, game types, and research* = RANEY, A. A. – BRYANT, J. (eds.), *Handbook of sports and media*, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, 2006, 383–392.
- PÓLYA Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom: Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban*, Médiakutató, 2020/1, 93–104.

- PRATT II, David L., *Fantasy Sports and the Right of Publicity: A Case for Viewing Dissemination of Player Statistics as Fair Use of the News*, Texas Wesleyan Law Review, 2006/13, 215–238.
- PRITCHARD, Mark P. – FUNK, Daniel C., *Symbiosis and Substitution in Spectator Sport*, Journal of Sport Management, 2006/20, 299–321.
- PUSZTAI Bertalan, *Online passzív sportfogyasztási szokások az amerikai major sportligák (NFL, NBA) esetében Magyarországon*, szakdolgozat, Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Kar, 2022.
- RIPPEL-SZABÓ Péter, *A Daily Fantasy Sports jogi háttéréről*, Sportsmarketing.hu, 2015.08.07. <https://sportsmarketing.hu/2015/08/07/a-daily-fantasy-sports-jogi-hattererol/> (letöltés dátuma: 2025.08.21.).
- ROY, D. P. – GOSS, B. D., *A conceptual framework of influences on fantasy sports consumption*, Marketing Management Journal, 2007/2, 96–108.
- SPINDA, John S. W., *Simulations and Fantasy Sports – The Forgotten Element* = BOWMAN, Nicholas David – SPINDA, John S. W. – SANDERSON, Jimmy (eds.), *Fantasy Sports and the Changing Sports Media Industry – Media, Players, and Society*, Lexington Books, Lanham, 2016, 19–40.
- SZÁNTÓ Richárd – KÖVES Alexandra – GÁSPÁR Judit – ESSE Bálint, *Döntések a sportban*, Akadémiai, Budapest, 2019.
- TACON, Richard – VAINKER, Stephen, *Fantasy sport: a systematic review and new research directions*, European Sport Management Quarterly, 2017/5, 558–589.
- TÖRÖCSIK Mária – JAKOPÁNECZ Eszter, *Sportfogyasztásra ható megatrendek. Trendtanulmány a sport területét befolyásoló fogyasztói magatartásváltozásokról*, kézirat, EFOP-3.6.2-16-2017-003, Pécs, PTE KTK, 2018. https://ktk.pte.hu/sites/ktk.pte.hu/files/images/szervezet/intezetek/mti/sport%20trendek_tanulmany_2018.pdf (letöltés dátuma: 2025.08.21.).

JEGYZETEK

¹ Létezik „fantáziasport” használat (Töröcsik–Jakopánecz, 2018), de Töröcsik Mária és Jakopánecz Eszter nem tematizálják a definíció kérdését, rajongói diskurzusokban pedig jellemzően inkább az angol változat honosított meg. Az angolra épülő használatot az is indokolja, hogy a korai fantasy sport fogalom több sportra épülő játéktípust integrált, e szöveg pedig épp ezek szétválasztására törekszik. Így a fantasy sport névvel jelölt jelenség a fantáziában zajló sportélmény helyett épp a médiasporthoz fordított nézői figyelmet növelő médiaformaként vizsgálja (vö. e szöveg 3. fejezetével).

² Ilyen például a labdarúgó elsőosztályra épülő *Fantasy NB1* applikáció.

³ E szöveg 2.1. és 2.2. alfejezetében térek ki a fantasy sport vizsgálatának magyar kontextusára.

⁴ Major sportok alatt a médiasporthoz vállalkozásként működő professzionális sportolókat alkalmazó szervezeteket értjük (MLB, MLS, NASCAR, NBA, NFL, NHL, NWSL, WNBA stb.).

⁵ Ezúton is köszönöm neki, hogy rendelkezésemre bocsátotta a kéziratot.

⁶ Jay Bolter és Richard Grusin remedializáció koncepciója (1999) az újmédiával kapcsolatban a konvergáló médiatartalmak jelenségének azonosítása mellett a kérdés azon aspektusára helyez hangsúlyt, hogy az újmédiában korábbi médiumok és elbeszéléstípusok rendeződnek újra (Bolter–Grusin, 2011).

⁷ Például ha gyakorlással elsajátítja, hogyan írja felül a program gyengébb értékhez kapcsolt beépített nehezítéseit.

⁸ Sportalapú szimulációs vagy menedzserjátékok valójában alapulhatnak sportvideojátékokon is. John Spinda egyik példája, amely ilyen kapcsolódási lehetőséget biztosít, a *Madden Football* „franchise mód” és egy erre a játékmódra épülő online közösség esetének leírása (Spinda, 2016: 26). Tehát a játékelmény szempontjából nagyon sokféle játékalapra épülhetnek. Sőt, kifejezetten tendencia, hogy sportvideojátékok rendelkeznek valamilyen menedzserjátékmóddal, de ezek összetettsége jellemzően nem éri el a dedikáltan sportmenedzser-játékokét – amelyek esetében egyébként gyakran a játékelményt rongja a túlzott összetettség. Megfontolható lenne tehát az az érvelés is, hogy e két játékmód a legfrissebb tendenciák szerint konvergál, de csupán az alapvető különbségek azonosításig jut el e tanulmány.

⁹ A sportmenedzser-, de különösen a sportvideojáték másféle skilleket igényel, mint a fantasy sport. Előbbi kétónél sokat számít a játékos *funkcionális írástudása*, az, hogy mennyire ügyes a játék működtetésében, mennyire rendelkezik alapvető irányításának képességével (Buckingham–Burn 2007; Cope–Kalantzis 2000; idézi: Pólya, 2020: 96). Ha nagyon jól játszik, olyan eredményeket is elérhet, ami meghaladja csapata képességeit, ezt pedig egy fantasy sport nem engedi meg. Épp ezért lehetséges e-sportként is üzni ezeket, különösen a sportvideojáték esetében.

¹⁰ Bár vannak történeti minták, ma már életszerűtlennek tűnik adatok újságcikkekkel való begyűjtése.

¹¹ Szemenkei Balázs-interjú 1.1 (02:44–06:35)