

# „Das Tor fiel zu einem psychologisch ungünstigen Zeitpunkt“ - Der Einfluss von Fantasy Sport auf die Sportrezeption

Fabian Exenberger & Markus Schäfer

## Zusammenfassung

Fantasy Sport ist ein Spiel, das zum einen mit klassischen Sportmedieninhalten um die knappe Zeit der Nutzer:innen konkurriert, zum anderen die Sportrezeption erweitern und ergänzen kann. Fantasy Fußball ist die meistgespielte Form von Fantasy Sport im europäischen Raum. Durch das Spielprinzip ergeben sich bei der klassischen Sportrezeption gerade für Sportfans eine Vielzahl neuer Kognitionsprozesse. Stehen Fantasy-Spieler jenseits der eigenen Lieblingsmannschaft(en) im virtuellen Kader, kann es bei Nutzer:innen gerade im Kontext von Vereinsrivalitäten zu kognitiven Konflikten kommen, die je nach Involvement und Ausprägung des eigenen Fantums mehr oder weniger stark ausgeprägt sein können. Basierend auf den theoretischen Überlegungen etablierter Konsistenztheorien (Festinger, 1957; Heider, 1946), die auf den Kontext der Sportrezeption übertragen werden und den empirischen Befunden der internationalen Forschung zu Fantum und Fantasy Sport, geht der Beitrag anhand von qualitativen Leitfadeninterviews und einer Online-Befragung von Fantasy Sport-Nutzer:innen in Deutschland (n=262) a) den Motiven für die Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten in Deutschland nach und fragt, b) inwieweit es Wechselwirkungen zwischen der Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten, Sportrezeption und Fantum gibt und c) wie Nutzer:innen mit aus konsistenztheoretischer Sicht potentiell konflikthafte Konstellationen umgehen. Die Ergebnisse zeigen u.a., dass Fußballspiele mit Beteiligung eines eigenen Fantasy-Spielers tendenziell als interessanter und spannender wahrgenommen werden. Gegentore gegen die eigene Lieblingsmannschaft werden tendenziell als weniger schlimm und eine Art Trost empfunden, wenn diese durch einen eigenen Fantasy-Spieler erzielt werden. Zusammenhänge sind zwischen dem Ausmaß des Fantums und der wahrgenommenen Konflikthaftigkeit zu beobachten.

## Abstract

Fantasy sport is a game that on the one hand competes with traditional sport media content for the scarce time of users, and on the other hand can expand and complement sport reception. Fantasy soccer is the most popular form of fantasy sport in Europe. The game principle result in new cognitive processes for traditional sport reception, especially for sport fans. If fantasy athletes of other teams than the favorite team(s) are part of one's own virtual team, users may experience cognitive conflicts, especially in the context of club rivalries, which may be more or less pronounced depending on user involvement and the level of fandom. Based on the theoretical assumptions of established consistency theories (Festinger, 1957; Heider, 1946), which are transferred to the context of sport (media) reception and international empirical findings on fandom and fantasy sports, the present paper uses qualitative guideline-based interviews and an online survey

---

Fabian Exenberger, B.A.  
Masterstudent am Institut für Publizistik  
Johannes-Gutenberg-Universität  
E-Mail: f.exenberger@gmx.de

Dr. Markus Schäfer  
Institut für Publizistik  
Johannes-Gutenberg-Universität  
Jakob-Welder-Weg 12, 55099 Mainz,  
Deutschland  
E-Mail: markus.schaefer@uni-mainz.de

of fantasy sports users in Germany (n=262) to investigate a) the motives for the use of fantasy soccer in Germany, b) to what extent there are interactions between the use of fantasy football, sports reception and fandom, and c) how users deal with potentially conflictual constellations from a consistency-theoretical point of view. The results show, among other things, that users tend to perceive football matches that involve own fantasy players as more interesting and exciting. Goals scored against one's own favorite team tend to be perceived as less bad and a kind of consolation if they are scored by one's own fantasy players. Associations can be observed between the extent of team identification and the perceived conflictuality.

## 1. Einleitung

Fantasy Sport ist ein Spiel, das zum einen mit klassischen Sportmedieninhalten um die knappe Zeit der Nutzer:innen konkurriert, zum anderen die klassische Sportrezeption erweitern und ergänzen kann. Die Spielformate basieren auf realen Statistiken realer Profisportler. Nutzer:innen wählen Avatare (realer) Spieler in ihr (virtuelles) Team und bekommen an jedem Spieltag Punkte, die sich an den (realen) Leistungen ihrer Spieler orientieren (Billings & Ruihley, 2014; Bowman et al., 2016; Fiedler et al., 2018; Ruihley & Hardin, 2014). Dieses Spielprinzip existiert in seinen Grundzügen bereits seit den 1960er Jahren (Esser, 1994). In den letzten Jahrzehnten hat sich Fantasy Sport weltweit zu einem Milliardenmarkt entwickelt und wurde inzwischen auf nahezu alle dominierenden Sportarten adaptiert (Lomax, 2006; Ploeg, 2017). Fantasy Fußball ist dabei die meistgespielte Form von Fantasy-Sport im europäischen Raum und hat auch in Deutschland zahlreiche kommerzielle Anbieter hervorgebracht (z.B. *Comunio*, *kickbase*, *Kicker Managerspiel*), die den Nutzer:innen kostenlose und kostenpflichtige Spielformen ermöglichen.

Internationale Studien deuten darauf hin, dass das Spielen von Fantasy Sport mit einer quantitativen Steigerung der (Sport-)Mediennutzung einhergeht (Babayigit et al., 2008; Drayer et al., 2010), die den Nutzer:innen nicht zuletzt zur Informationsbeschaffung für das Fantasy-Spiel dient (Larkin, 2015). Positive Zusammenhänge wurden auch zwischen der Nutzung von Fantasy-Sport und der Rezeption von Live-Sport im Fernsehen (Nesbit & King, 2010a) und im Stadion (Nesbit & King, 2010b) berichtet, wobei die Nutzer:innen offenbar verstärkt Spiele mit Beteiligung eigener Fantasy-Spieler rezipieren (Dwyer et al., 2013).

Durch das Spielprinzip von Fantasy Sport ergeben sich bei der klassischen Sportrezeption gerade für Sportfans eine Vielzahl neuer Kognitionsprozesse, die es aus Perspektive der Sportkommunikationsforschung zu beachten gilt (Yuksel, McDonald, Milne & Darmody, 2017). Haben klassische Sportmediennutzer:innen vormals vor allem ihre Lieblingsmannschaft(en) angefeuert, partizipieren nun mitunter auch Athleten anderer (und ggf. rivalisierender) Mannschaften von gesteigerter Aufmerksamkeit, da deren Leistungen für den Erfolg des eigenen Fantasy-Teams relevant sind. Stehen Fantasy-Spieler jenseits der eigenen Lieblingsmannschaft(en) im virtuellen Kader (bei Fantasy Sport ein durchaus übliches Szenario), könnte es bei Nutzer:innen jedoch gerade im Kontext von Vereinsrivalitäten zu kognitiven Konflikten kommen, die je nach Involvement und Ausprägung des eigenen Fantums mehr oder weniger stark ausgeprägt sein können. Haben Nutzer:innen in ihren Fantasy-Teams etwa Spieler aufgestellt, die mit ihren realen Mannschaften gegen die realen Lieblingsteams der Nutzer:innen antreten, ergeben sich für die Nutzer:innen möglicherweise kognitive Dilemmata: Einerseits streben sie den Erfolg ihrer Lieblingsteams an, andererseits den Sieg ihrer Fantasy-Teams, der durch eine gute Leistung ihrer Fantasy-Spieler wahrscheinlicher wird. Da eine hohe Punktzahl für das eigene Fantasy-Team gleichzeitig einen Misserfolg bzw. zumindest eine Schmälerung der Erfolgchancen für das Lieblingsteam bedeuten kann, stehen diese Kognitionen „Erfolg Lieblingsmannschaft“ und „Erfolg Fantasy Team“ mitunter im Widerspruch zueinander. Die Nutzer:innen könnten sich folglich in einer Situation kognitiver Dissonanz (Festinger, 1957) wiederfinden.

Die vorliegende Studie geht am Beispiel des Fantasy Fußballs in Deutschland den Fragen nach, welche Motive hinter der Nutzung von Fantasy Sport-Angeboten stehen, inwieweit das Spielen von Fantasy Sport mit der klassischen Sportrezeption von Sportmediennutzern und deren Fantum interagiert und inwieweit es Hinweise darauf gibt, wie Nutzer:innen mit potentiell konflikthaften Konstellationen umgehen. Basierend auf den theoretischen Überlegungen etablierter Konsistenztheorien (Festinger, 1957; Heider, 1946), die auf den Kontext der Sportrezeption übertragen werden sowie der empirischen Forschung zu Fantum und Fantasy Sport, die sich bislang vorwiegend auf den US-amerikanischen Raum konzentriert und dort vor allem American-Football in den Blick nimmt (u.a. Drayer et al., 2010; Dwyer et al., 2019; Dwyer & Weiner, 2017;

Farquhar & Meeds, 2007; Larkin, 2015; Nesbit & King, 2010a), stützt sich der Beitrag hierzu empirisch auf vier qualitative Leitfadeninterviews mit und eine Online-Befragung von Fantasy Sport-Nutzer:innen in Deutschland (n=262).

## 2. Fantasy Sport

Fantasy Sport wird definiert als „an interactive team management activity based on statistics accrued by athletes of real-life professional sport organizations and/or college athletics“ (Ruihley & Hardin, 2011, S. 233). Wesentliche Merkmale von Fantasy Sport sind a) der Wettbewerb gegen eine begrenzte Gruppe an Mitspieler:innen in Form einer Liga, b) das Nutzen von Statistiken, um mittels bestimmter Werte die Leistung der Fantasy Teams zu messen, sowie c) die Einarbeitung einer Vielzahl an Statistiken aus professionellen Ligen, um eine Fantasy-Saison zu erstellen aus der am Ende eine Gewinnerin oder ein Gewinner hervorgeht (Billings & Ruihley, 2014, S. 3).

Die Ursprünge des Fantasy Sports liegen im Nordamerika der 1950er Jahre (Esser, 1994). Damals entwickelte der Unternehmer Wilfred Winkenbach in den USA zunächst ein Fantasy-Golfspiel, bei dem die Schlagzahlen realer Spieler addiert wurden. Wenig später folgte ein Fantasy-Baseballspiel, bei dem ähnlich wie bei den Angeboten heute Teams aus Sportlern zusammengestellt und anhand von Statistiken mit denen der Mitspieler verglichen wurden (Esser, 1994). Im Jahr 1962 schließlich, inspiriert durch diese ersten Formate, erfand der Geschäftsmann, zu dieser Zeit zugleich Gesellschafter beim Football-Team der *Oakland Raiders*, gemeinsam mit Journalisten der *Oakland Tribune* das erste Fantasy Footballspiel, das als Prototyp der heutigen Form von Fantasy Sport gilt (Esser, 1994). Die Initiatoren entwickelten konkrete Regeln und Rahmenbedingungen, nach denen sich Spieler ein Fantasy Team aus realen Sportlern zusammenstellen und mit diesem gegen die Teams der anderen Mitspieler antreten konnten. Entscheidend für Sieg oder Niederlage waren dabei Punkte, die entsprechend real erzielter Leistungen, wie beispielsweise Touchdowns, vergeben wurden (Esser, 1994).

Dieses Grundprinzip von Fantasy Sport hat sich seit den 1960er Jahren nicht wesentlich verändert. Allerdings haben verschiedene Adaptionen mit der Zeit ein differenziertes Spektrum an Fantasy Sport-Varianten entstehen lassen, das inzwischen so gut wie alle großen Mediensportarten abdeckt.

Der amerikanische Markt wird dabei vor allem von Fantasy Baseball, Basketball, Football, Eishockey und Motorsport dominiert (Nesbit & King, 2010b), hat aber auch exotischere Varianten wie etwa Fantasy Fischen oder Fantasy Darts hervorgebracht (Billings & Ruihley, 2014). Im europäischen und auch deutschen Markt genießt der Fußball als dominante Mediensportart auch unter den Fantasy Sportarten eine Vormachtstellung (Billings & Ruihley, 2014). Grundsätzlich liegen Ruihley und Hardin (2014, S. 239) jedoch sicher nicht ganz falsch, wenn sie aufgrund der internationalen Bandbreite an Fantasy Sport-Angeboten konstatieren: „If it is a sport, then it’s likely that a fantasy league has been created to cover it“.

Bei den Nutzer:innen trifft dieses breite Angebot auf reges Interesse. Auch bedingt durch immer wieder neue Online-Formate steigt die Nutzung von Fantasy Sport in Nordamerika seit vielen Jahren an (FSGA, 2019). Fantasy Sport hat sich hier bereits zu einem Milliardenmarkt entwickelt, der im Jahr 2017 allein in den USA und Kanada mehr als 59 Millionen aktive Nutzer:innen in den Bann zog und mehr als 7,2 Milliarden US-Dollar erwirtschaftete (FSGA, 2019). Solche Dimensionen hat der Fantasy Sport im europäischen Raum bislang noch nicht erreicht, jedoch zeigen sich auch hier klare Wachstumstendenzen (Watanabe et al., 2016). Zudem gilt gerade der Fußball als die Zukunft von Fantasy Sport, da er global gesehen eine noch stärkere Bedeutung hat als American Football (Bowman, Spinda, Sanderson, & Anderson, 2016; Montague, 2010;

Ploeg, 2017). Vielleicht auch deshalb führte die UEFA im Jahr 2021 zur Fußball-Europameisterschaft sogar ein eigenes Fantasy Fußball-Angebot ein (UEFA, 2021).

Fantasy Fußball ist die meistgespielte Form von Fantasy Sport im europäischen Raum (Watanabe et al., 2016). Neben der Art der spielbaren Wettbewerbe unterscheiden sich die in Deutschland verfügbaren Angebote vor allem hinsichtlich des Prozesses der Teamauswahl, die sich in drei wesentliche Kategorien einteilen lässt. Die erste Kategorie ist der sogenannten *Draft*, wie er auch im realen Football oder Basketball etabliert ist. Dieser kann entweder im sogenannten „Snake“-Format oder als Auktion stattfinden. Ersteres Format weist jedem Team eine Position zu, die darüber bestimmt, in welcher Reihenfolge die Spieler nacheinander auf einen Pool an verfügbaren Spielern zugreifen. Die Reihenfolge wird hierbei in jeder Runde umgekehrt. Wählt eine Nutzerin oder ein Nutzer also in Runde 1 an erster Position, wird ihr oder ihm in einer Liga mit 10 Teilnehmer:innen in der zweiten Runde Position 10 zugewiesen (Billings & Ruihley, 2014). Dieses Format wird beispielsweise von Angeboten wie *Fantrax* oder dem *Premier League Fantasy Manager* angeboten (Fantrax, 2020; Premier League, 2021). In der Auktionsvariante werden die Spieler-Avatare nacheinander freigegeben und können von den Nutzer:innen ersteigert werden. Dabei haben die Teilnehmer:innen nur ein bestimmtes Gesamtbudget zur Verfügung (Billings & Ruihley, 2014).

Ähnlich funktioniert die Budgetierung bei der zweiten Kategorie, der *bewussten Auswahl mit Duplikationen*. Bei diesen Formaten, die in Deutschland zum Beispiel von den *Kicker Managerspielen* (Kicker.de, 2019b) sowie von *Fantrax* und den Daily Fantasy Sport-Formaten *Draftkings* und *Fanduel* angeboten werden, können Nutzer:innen innerhalb ihres Budgets aus allen verfügbaren Spielern der jeweiligen Wettbewerbe eine vorgegebene Anzahl an Spielern auswählen. Den Spieler-Avataren sind jeweils individuelle Marktwerte zugewiesen, die der jeweiligen Leistungsfähigkeit nachempfunden sind. Für die Auswahl ist es dabei unerheblich, ob bestimmte Spieler schon im Team anderer Mitspieler:innen stehen. Der Avatar von Robert Lewandowski beispielsweise kann so theoretisch für alle Teams einer Liga gleichzeitig auflaufen.

Die letzte Kategorie ist die *Zufallsauswahl*, angeboten z.B. von *comunio*, *kickbase* und der Matchday-Variante des *Kicker Managerspiels*. Hier werden den Teams der Nutzer:innen zu Beginn der Spielzeit eine bestimmte Anzahl an Spielern zufällig zugewiesen. Zusätzlich erhalten sie ein Startkapital, mit dem sie im Anschluss auf die restlichen auf dem Transfermarkt verfügbaren Spieler bieten können. Auch das Verkaufen zugeloster Spieler ist möglich. Entscheidender Unterschied zu den vorherigen Kategorien ist, dass es jeden Spieler-Avatar im Spiel nur einmal gibt. Zwei Teams derselben Fantasy Liga können also nicht denselben Spieler im Kader haben.

Die Bewertung der Spieler und die konkrete Punktevergabe im Fantasy Spiel basieren anhängig vom konkreten Angebot auf unterschiedlichen Faktoren. Während die meisten Angebote mittlerweile Spielstatistiken zur Bewertung heranziehen, nutzt das *Kicker Managerspiel* in einigen Varianten zusätzlich die durch das Magazin vergebenen Noten von eins bis sechs (Kicker.de, 2019a). Dabei gilt: Je besser die Noten der Spieler, desto höher die Punktzahl. Addiert werden zudem bei allen Anbietern etwaige Zusatz- bzw. Minuspunkte durch Tore, Vorlagen oder Platzverweise.

### 3. Fantasy Sport und Sportrezeption

Für die Sportkommunikationsforschung sind Fantasy Sport im Allgemeinen und Fantasy Fußball im Speziellen zum einen als reichweitenstarke Phänomene interessant, zum anderen aber auch und gerade im Hinblick darauf, inwieweit die Nutzung dieser Angebote mit dem Fantum, der klassischen Sportmediennutzung und der Sportrezeption interagiert bzw. diese verändert. Dabei sind gleich verschiedene Mechanismen denkbar, die hier aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive von Bedeutung sein können.

Ganz grundsätzlich scheint die Nutzung von Fantasy Sport mit einer gesteigerten Sportmediennutzung einherzugehen (Babayigit, Wimmer, & Wolling, 2008; Drayer, Shapiro, Dwyer, Morse, & White, 2010), die vor allem der Informationsbeschaffung und damit indirekt auch dem Erfolg im Fantasy-Spiel dient (Larkin, 2015). Ebenso zeigt sich ein positiver Zusammenhang mit der Rezeption von Live-Spielen im Fernsehen (Nesbit & King, 2010a) sowie im Stadion (Nesbit & King, 2010b). Offenbar rezipieren Fantasy Sport-Nutzer:innen dabei verstärkt und gezielt Spiele mit Beteiligung eines oder mehrerer ihrer Fantasy-Spieler (Dwyer, 2011; Dwyer & Lecrom, 2013).

Die Motive für die Nutzung von Fantasy Sport sind grundsätzlich vielfältig. In den internationalen Studien, die sich aus empirischer Perspektive mit den Nutzungsmotiven beschäftigen, zeigen sich immer wieder das Streben nach Unterhaltung und Ablenkung, nach Wettbewerb und Nervenkitzel, aber auch der Wunsch nach sozialer Interaktion als besonders wichtige Motive für die Nutzung von Fantasy Sport-Angeboten (Dwyer & Kim, 2011; Dwyer & Weiner, 2017; Farquhar & Meeds, 2007; Larkin, 2015; Lee et al., 2013). Ein besonders interessanter Befund in diesem Zusammenhang ist zudem, dass das eigene Fantasy-Team für Nutzer:innen unter Umständen als Erweiterung oder gar Ersatz für das (möglicherweise sportlich selbst schwächelnde) Lieblingsteam fungieren kann (Lee et al., 2013).

Tatsächlich scheinen die Verbindungen zwischen der Nutzung von Fantasy Sport und Fantum durchaus eng zu sein, gleichwohl die konkreten empirischen Befunde auf internationaler Ebene nicht immer in die gleiche Richtung weisen. So gibt es sowohl Hinweise darauf, dass Fantasy Sport traditionelles Fantum erweitern oder sogar verstärken kann (Dwyer, Drayer, Greenhalgh, & Lecrom, 2013; Dwyer, Larkin, Goebert, 2019), als auch Studien, die Fantasy Sport stärker als ein Substitut für klassisches Fantum sehen, das das traditionelle Fandasein zu realen Sportmannschaften verdrängt (Nesbit & King, 2010a).

Dass Fantasy Sport und klassische Sportmedienangebote mitunter um die knappe Zeit und die knappen Ressourcen der Nutzer:innen konkurrieren, lässt sich dabei leicht nachvollziehen. Treten etwa wichtige Spieler des eigenen Fantasy-Teams mit ihren realen Teams zeitgleich zur eigenen Lieblingsmannschaft an, lassen sich die verschiedenen Spiele oftmals nicht oder zumindest nicht mit der gleichen Aufmerksamkeit verfolgen. Für die Nutzer:innen selbst bleibt das nicht folgenlos. Tatsächlich berichten einige Fantasy Sport-Nutzer:innen mitunter von einem schlechten Gewissen dem eigenen Lieblingsteam gegenüber, wenn sie statt des Spiels der Lieblingsmannschaft ein anderes Spiel mit Beteiligung eigener Fantasy-Spieler rezipieren (Dwyer & Lecrom, 2013).

Nichtsdestotrotz neigen Fantasy Sport-Nutzer:innen offenbar dazu, vermehrt die Spiele mit Beteiligung ihrer Fantasy-Spieler zu verfolgen (Dwyer, 2011). Hinweise gibt es zudem auch darauf, dass sich die Rezeption der Spiele durch die Nutzung von Fantasy Sport verändert bzw. zwischen Spielen der Lieblingsmannschaft und sonstigen Spielen unter Beteiligung eigener Fantasy-Athleten unterscheidet. So stellten etwa Dwyer und Lecrom (2013) fest, dass der Fokus von Nutzer:innen bei Spielen der Lieblingsmannschaft stärker auf dem Ausgang der Partien liegt, während er bei Spielen ohne Beteiligung der Lieblingsmannschaft zur Leistung einzelner Fantasy-Spieler wandert. Und selbst ein möglicher Erfolg der eigenen Lieblingsmannschaft rückt für einige Nutzer:innen in den Hintergrund: So fanden Studien aus den USA, dass mit 41 Prozent ein durchaus beachtlicher Teil der befragten Nutzer:innen einen Sieg ihres Fantasy-Teams dem Sieg ihres Lieblingsteams vorzieht (Lee et al., 2013). Ursache hierfür könnten die wahrgenommenen Einflussmöglichkeiten sein, die eine Attribution des Erfolgs des jeweiligen Teams auf die eigene Person, die eigenen Entscheidungen und die eigenen Fähigkeiten erlauben. Dies scheint für die Nutzer:innen beim Fantasy Sport-Team grundsätzlich leichter möglich als bei der realen Lieblingsmannschaft, besteht hier doch im Gegensatz zur Lieblingsmannschaft die Möglichkeit, das eigene Team selbst zu verwalten und z.B. eine konkrete Aufstel-

lung vorzunehmen, die den Ausgang der Fantasy-Partie mitbestimmt (Dwyer & Drayer, 2010; Dwyer & Lecrom, 2013; Dwyer et al., 2019). So wie es dieser Nutzer für den Fantasy Football beschreibt: „I’m a fan of the Eagles. I love to see them win. But what did I have to do with that? [...] I didn’t influence the outcome in any possible way. [...] But in fantasy, it’s different, because if you win [...] you say, ‘I won; these were my decisions’” (Yuksel et al., 2017; S. 203).

Aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht besonders spannend sind die theoretischen Mechanismen, die hinter möglichen Veränderungen der Sportrezeption durch das Spielen von Fantasy Sport stehen. Von besonderer Bedeutung sind hier zum einen das Konzept der *parasozialen Interaktion*, zum anderen der insbesondere durch die sozialpsychologische Forschung gut ausgearbeitete Bereich der *Konsistenztheorien*.

Im Gegensatz zu gewöhnlichen sozialen (face-to-face) Interaktionen finden parasoziale Interaktion medienvermittelt und tendenziell unidirektional zwischen Rezipient:innen und Medienakteuren statt (Hartmann, 2004; 2017). Die Grundidee dabei ist, dass in der Interaktionssituation zwischen Rezipient:innen und Medienakteur (hier z.B. (TV-)Zuschauer:in und Sportler:in in einer TV-Übertragung) gewissermaßen eine von den Rezipient:innen konstruierte Interaktion vorliegt. Wie in der normalen sozialen Interaktion wissen beide Parteien (grundsätzlich) von der Existenz der jeweils anderen. Betrachtet man die Möglichkeit der beiden, miteinander zu agieren oder aufeinander zu reagieren, ergeben sich hingegen entscheidende Unterschiede (Hartmann, 2017). Die Rezipient:innen reagieren zwar unter Umständen auf das Verhalten der Medienakteure (konkret z.B. durch Freude oder Jubel nach einem erzielten Tor vor dem Fernseher). Den Medienakteuren wiederum ist es jedoch nicht möglich oder zumindest erschwert, diese Reaktion wahrzunehmen oder selbst darauf zu reagieren (Hartmann, Schramm & Klimmt, 2004). Wollte ein Medienakteur sein Handeln auf die Rezipient:innen ausrichten, könnte er dies folglich nur auf der Grundlage von Mutmaßungen (konkret z.B. ein Torjubel in Richtung der TV-Kamera). Bei den Rezipient:innen kann dennoch das Gefühl entstehen, es handle sich um eine normale soziale Interaktion. Da eine wirkliche Wechselseitigkeit des Kommunikationsprozesses jedoch nicht gegeben ist, wird diese als parasoziale Interaktion bezeichnet, wobei durch wiederholte parasoziale Interaktionen mittelfristig parasoziale Beziehungen entstehen können (Hartmann, 2017).

Dass sich die Nutzung von Fantasy Sport-Angeboten auf die bekanntermaßen besonders relevanten parasozialen Interaktionen (und in der Folge möglicherweise auch Beziehungen) zwischen Rezipient:innen und Sportler:innen (Hartmann, 2004) auswirken und diese unter Umständen verstärken kann, ist durchaus plausibel – und könnte wiederum mit einer veränderten Sportrezeption einhergehen. Es gibt inzwischen zum einen empirische Hinweise darauf, dass sich Fantasy Sport-Nutzer:innen intensiver mit Spielern beschäftigen, die in ihrem Fantasy-Team stehen, was intensivere parasoziale Interaktionen wahrscheinlicher macht (u.a. Babayigit et al., 2008; Dwyer, 2011; Dwyer & Lecrom, 2013). Zum anderen ist bekannt, dass sich intrinsisch und extrinsisch motivierte Sportrezeption durchaus unterscheiden und unterschiedliche Reaktionen hervorrufen können (Hartmann, 2004). Ein leidenschaftlicher Fan, der ein Spiel aus Interesse und Faszination am Fußball rezipiert, wird auf ein Tor von Mannschaft A anders reagieren als jemand, der eine Wette auf Mannschaft B abgeschlossen hat. Ähnliches gilt für die Rezeptionssituation eines Fantasy Sport-Nutzers: Partizipiert im Spiel ein Spieler des eigenen Fantasy-Teams, dürfte der Nutzer extrinsisch motiviert sein, dass dieser Spieler erfolgreich abschneidet und der Nutzer selbst mit Punkten belohnt wird. Der eigene Erfolg (im Fantasy-Spiel) ist hier also eng mit dem (realen) Erfolg des Sportlers verknüpft.

Auch aus diesem Grund kann eine Tormeldung während der Bundesliga-Konferenz auch ohne Beteiligung der eigenen Lieblingsmannschaft bei Fantasy Sport-Nutzer:innen zu kognitiven und affektiven Reaktionen

führen, die vielleicht ansonsten nur Tore oder Gegentore für die jeweiligen Lieblingsmannschaften hervorgerufen. Trifft der eigene Fantasy-Spieler allerdings gegen das eigene Lieblingsteam, ergibt sich hieraus für die Nutzer:innen eine möglicherweise konflikthafte Situation. Zwar ist das Tor des Spielers ein Erfolg für das Fantasy-Team, aber gleichzeitig eben auch ein Misserfolg für das eigene Lieblingsteam. Hierdurch könnten sich die Nutzer:innen in der beschriebenen Konstellation in einem kognitiv dissonanten bzw. unbalancierten Zustand befinden, wie ihn gängige Konsistenztheorien bei widerstreitenden Kognitionen vorhersagen. Konsistenztheorien gehen davon aus, dass Personen danach streben, ihre Kognitionen, also z.B. Vorstellungen, Meinungen, Einstellungen und Verhaltenswahrnehmungen, konsistent und widerspruchsfrei zu ordnen. Hintergrund dieses Bestrebens ist die Annahme, dass Widersprüche und Inkonsistenzen zu Spannungen führen, die als unangenehm empfunden werden. Treten solche Spannungen dennoch auf, entsteht das Bedürfnis, diese abzubauen und somit wieder innere Konsistenz herzustellen (Bonfadelli & Friemel, 2015; Raab et al., 2016).

Eine der bekanntesten Konsistenztheorien ist die Theorie der kognitiven Dissonanz (Festinger, 1957), die annimmt, dass zwischen den Kognitionen eines Menschen dissonante, also unstimmige bzw. widersprüchliche oder konsonante, also stimmige bzw. harmonische Beziehungen bestehen können, wobei Menschen ein stimmiges Gleichgewicht innerhalb ihres kognitiven Systems anstreben (Peus, Frey, & Stöger, 2016). Eine konsonante Beziehung ergibt sich, wenn zwei Kognitionen miteinander vereinbar sind, wohingegen eine dissonante Beziehung vorliegt, wenn sich die beiden Kognitionen ausschließen. Treten Dissonanzen auf, mündet dies in dem Versuch, diese zu beseitigen (Festinger, 1957). Die Balancetheorie (Heider, 1946) wiederum nimmt an, dass Menschen Einstellungen zu Personen oder Sachverhalten haben, die nicht starr nebeneinander her existieren, sondern sich wechselseitig beeinflussen (Bonfadelli & Friemel, 2015). Heider (1946) konzeptualisierte dies u.a. in einer Dreiecksbeziehung, bei der eine wahrnehmende Person mit zwei weiteren Elementen in Beziehung steht (z.B. Personen, aber auch nicht personale Entitäten wie konkrete Objekte, Einstellungen, Situationen usw.). Bei den Beziehungen kann es sich sowohl um Gefühlsbeziehungen (sentiment relations; also z.B.: Person A ist mir sympathisch/unsympathisch) als auch um Zugehörigkeitsbeziehung (unit relations; also z.B.: ich bin mit Person A verwandt/nicht verwandt) handeln, wobei die Beziehungen entweder positive oder negative Valenz aufweisen können. Das Verhältnis der Beziehungen zwischen den Elementen bestimmt, ob sich die vorhandene Struktur in einem balancierten oder unbalancierten Zustand befindet. Balancierte Strukturen sind nach den Annahmen der Theorie stabiler als unbalancierte und werden darüber hinaus als angenehmer empfunden. In der Folge werden unbalancierte Strukturen daher meist so ergänzt, dass balancierte entstehen (Klauer, 2006; Raab, Unger, & Unger, 2016).

Für das Verhältnis von Fantasy Sport und Sportrezeption lassen sich aus den allgemeinen Annahmen der Konsistenztheorien verschiedene praktische Implikationen ableiten. So lässt sich etwa vermuten, dass dissonante Kognitionen bzw. unbalancierte Beziehungen, die das Verhältnis von Lieblingsmannschaft und Fantasy Team betreffen, von den Nutzer:innen als tendenziell unangenehm empfunden werden und sie daher bestrebt sein sollten, die Kognitionen bzw. Beziehungen in Einklang zu bringen. Tatsächlich sind solche potentiell dissonanten Szenarien alles andere als unwahrscheinlich. Rezipiert eine Person etwa das Spiel ihrer Lieblingsmannschaft gegen eine Mannschaft, in der ein für ihr Fantasy-Team wichtiger Spieler aufläuft, ergeben sich potentiell konflikthafte Konstellationen, die kognitiv gelöst werden müssen. Einerseits hegt die Person den intrinsischen Wunsch nach einem Sieg ihrer Lieblingsmannschaft, andererseits besteht ebenso eine extrinsische Motivation für den Erfolg des Fantasy-Spielers, da dieser mit dem eigenen Erfolg im Fantasy-Spiel verknüpft ist. Diese Kognitionen widersprechen sich in dieser Konstellation aber unter Umständen, da sich das eine mitunter aus dem Gegenteil des anderen ergibt. Dies kann von den Nutzer:innen als unangenehm empfunden werden und Handlungsdruck erzeugen.



Um diese Spannungen zu umgehen bzw. ggf. aufzulösen, bestehen für die Nutzer:innen verschiedene Optionen. So könnte die betroffene Person beispielsweise ihre Lieblingsmannschaft ändern, was allerdings, je nach Ausprägung des Fantums, mehr oder weniger unwahrscheinlich erscheint. Denkbar wäre jedoch, dass gehäufte Wiederholungen solcher Konstellationen zu einem schleichenden Prozess eines Dealignments gegenüber der Lieblingsmannschaft führen, wie er zumindest in Ansätzen auf internationaler Ebene in einigen Studien zu beobachten ist (Lee et al., 2013; Nesbit & King, 2010). Eine (ggf. bessere) Möglichkeit um gegenzusteuern, ohne implizit oder explizit die Beziehung zur Lieblingsmannschaft infrage zu stellen, bietet freilich das Fantasy Team, das sich in fast allen Formaten persönlich zusammenstellen lässt. Nutzer:innen könnten somit von Anfang an eine mögliche Dissonanz vermeiden, z.B. in dem sie gezielt Fantasy-Spieler der eigenen Lieblingsmannschaft wählen.

Eine weitere Möglichkeit im Sinne der Konsistenztheorien besteht jedoch auch darin, die Fakten an die bestehenden Kognitionen anzupassen. Tatsächlich zeigen erste empirische Befunde auf internationaler Ebene, dass solche Konstellationen bei den Nutzer:innen zwar in der Tat Unbehagen erzeugen können, die Tatsache, dass Fantasy-Spieler auf Kosten der eigenen Lieblingsmannschaft punkten, mitunter aber auch im Sinne einer „Glück im Unglück“-Mentalität umgedeutet wird, wie es dieses Beispiel aus dem American Football verdeutlicht: „It is such a strange feeling to cheer against the Colts, but I suppose if anyone is going to score against them, it might as well be my fantasy player“ (Dwyer & Lecrom, 2013).

Yuksel et al. (2017) unterscheiden acht Szenarien bzw. Strategien, um einem Konflikt zwischen Fantasy-Team und Lieblingsmannschaft zu vermeiden bzw. zu lösen, wobei sie zwischen Anpassungen in der konkreten Rezeptionssituation und der Spielerauswahl im Fantasy Sport-Spiel differenzieren. Ein für die Nutzer:innen ideales Szenario in der konkreten Rezeptionssituation stellt dabei die win-win Situation dar, dass die eigenen Fantasy-Spieler, die gegen das eigene Lieblingsteam antreten, zwar selbst viele Punkte erzielen, die Lieblingsmannschaft aber dennoch siegreich bleibt. Weitere Szenarien gehen davon aus, dass sich die Unterstützung der Nutzer:innen in der konkreten Rezeptionssituation weg von einer Mannschaft hin zu einzelnen Spielern verlagert (grundsätzliche Interessensverschiebung), die Unterstützung für das Lieblingsteam nur noch konsequent ausgelebt wird, wenn das Lieblingsteam ein Spiel ohne Beteiligung von Fantasy-Spielern bestreitet (zeitweise Interessensverschiebung), oder sich grundsätzlich hin zu Mannschaften entwickelt, die für die Nutzer:innen am erfolgsversprechendsten sind (erfolgsorientierte Interessensverschiebung).

Bei der Spielerauswahl besteht zum einen die Möglichkeit, strategisch Spieler zu verpflichten, bei denen sich keine potenziellen Konflikte ergeben können (sichere Auswahl) oder direkt Spieler der eigenen Lieblingsmannschaft unter Vertrag zu nehmen (konvergente Auswahl). Zum anderen könnten Nutzer:innen die gegenteilige Strategie verfolgen, bei der Auswahl bewusst auf Spieler der Lieblingsmannschaft zu verzichten, um im Falle von Nichterfolg eine weitere Verstärkung der negativen Gefühle zu vermeiden (divergente Auswahl) oder aber völlig losgelöst von Sympathien rein rationale Entscheidungen im Hinblick auf das Fantasy Sport-Spiel zu treffen, die ausschließlich auf Leistung und Logik beruhen (neutrale Auswahl).

Welche konkreten Strategien zum Einsatz kommen, hängt dabei offenbar auch vom Fokus und der Stärke des jeweiligen Fantums ab. So finden sich u.a. empirische Hinweise darauf, dass die Stärke der Identifikation mit Lieblings- oder Fantasy-Team einen erheblichen Einfluss auf die Entscheidung haben kann, welche Spieler ausgewählt werden (Lee et al., 2013; Spinda & Havard, 2016). Tendenziell deuten die verfügbaren Befunde aber auch darauf hin, dass die Beziehungen zu den Lieblingsteams bei Sportfans in vielen Fällen so gefestigt scheinen, dass sie kurzfristige Erfolgsanreize überdauern (Dwyer & Drayer, 2010; Dwyer & Lecrom, 2013).

Alles in allem muss jedoch konstatiert werden, dass es weiterer Forschung zum Zusammenhang von Fantasy Sport und Sportrezeption bedarf. Gerade mit Blick auf Fantasy Fußball und Deutschland im Speziellen ist das Feld des Fantasy Sports und seiner möglichen Implikationen für die Sportrezeption bislang kaum erforscht. Mitgedacht werden muss zudem, dass die Befunde aus dem nordamerikanischen Raum möglicherweise nur bedingt auf Europa und den (Fantasy-)Fußball übertragbar sind. Dies liegt sowohl an der Unterschiedlichkeit der untersuchten (Fantasy-) Sportarten, Sport- und Mediensysteme als auch an unterschiedlichen Traditionen und Routinen der Sportrezeption und des Fantasy Sports selbst. So ist etwa beim American Football, Hauptgegenstand der amerikanischen Forschung, schon seit Jahrzehnten eine kleinteilige Zerlegung des Spiels in verschiedene Statistiken zu beobachten, die eng in die Sportübertragungen eingebunden ist, während dies beim Fußball trotz ähnlich gelagerter Entwicklungen in den vergangenen Jahren in diesem Maße noch nicht der Fall ist. Zudem hat Fantasy-Sport in den USA eine deutlich längere Historie und trotz der beobachtbaren Tendenzen auch nach wie vor größere soziokulturelle Bedeutung als in vielen europäischen Ländern.

Nichtsdestotrotz lohnt es sich angesichts der bestehenden Forschungslücken auch und gerade deshalb, sich vertieft mit dem schnellwachsenden Bereich des Fantasy Sports in Deutschland zu beschäftigen und hier insbesondere den Fantasy Fußball als seine bedeutendste Erscheinungsform in den Blick zu rücken. Vor dem Hintergrund der hier vorgestellten theoretischen Überlegungen und empirischen Befunde stehen daher im vorliegenden Beitrag drei konkrete Forschungsfragen besonders im Fokus:

FF1: Was sind die Motive für die Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten in Deutschland?

FF2: Inwieweit gibt es Wechselwirkungen zwischen der Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten, Sportrezeption und Fantum?

FF3: Wie gehen Nutzer:innen mit aus konsistenztheoretischer Sicht potentiell konflikthafte Konstellationen um?

#### 4. Methode

Der vorliegende Beitrag geht den Forschungsfragen mit Hilfe einer Online-Befragung von Nutzer:innen von Fantasy Fußball-Angeboten in Deutschland auf den Grund. Die Online-Befragung fand im Zeitraum zwischen dem 4. Dezember 2019 und dem 27. Februar 2020 statt. Der Link zum Fragebogen wurde sowohl über einschlägige Chat- und Social-Media-Gruppen als auch in bekannten deutschen Fußballforen (z.B. *transfermarkt.de*) und den gängigen Vereinsforen der Mannschaften der 1. Fußball-Bundesliga verbreitet. Voraussetzung für die Teilnahme an der Befragung war, dass die Befragten zum Zeitpunkt der Befragung schon einmal aktiv an einem Fantasy Fußball-Spiel teilgenommen hatten.

Das durchschnittliche Alter der Befragten ( $n=262$ ) lag bei 26 Jahren, wobei der jüngste Teilnehmer 17 und der älteste 56 Jahre alt war. Darüber hinaus wies die Stichprobe mit einem Anteil von 97 Prozent einen extrem hohen Anteil an männlichen Befragten auf. Die Befragten nutzten Fantasy Fußball-Angebote im Mittel seit 5.4 Jahren, wobei der Medianwert mit 4 Jahren geringer ausfiel. Die meisten Befragten hatten dabei Erfahrung mit *kickbase* (71%), gefolgt von *comunio* (47%) und dem *Kicker Managerspiel* (37%).

Der Fragebogen umfasste Fragen zu den Motiven der Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten, zum Fantum, zur sportbezogenen Mediennutzung sowie der Rezeption von Fußball in Abhängigkeit von der Fantasy Sport-Nutzung. Die Nutzungsmotive wurden dabei mit der *Motivational Scale for Fantasy Football Participation* (MSFFP; Dwyer & Kim, 2011; 7-stufige Skala, 1=Motiv gering ausgeprägt, 7=Motiv hochausgeprägt) erfasst, die hierfür auf die Nutzung von Fantasy Fußball adaptiert wurde. Das Fantum wurde in Anlehnung an die *Sport Spectator Identification Scale* nach Wann und Branscombe (1993) bzw. deren Abwandlung durch

Beyer (2006, S. 122) erhoben. Zusätzlich erfasst wurde mit Blick auf die Konsistenztheoretischen Annahmen das allgemeine individuelle Konsistenzstreben der Nutzer:innen (von Collani & Blank, 2013).

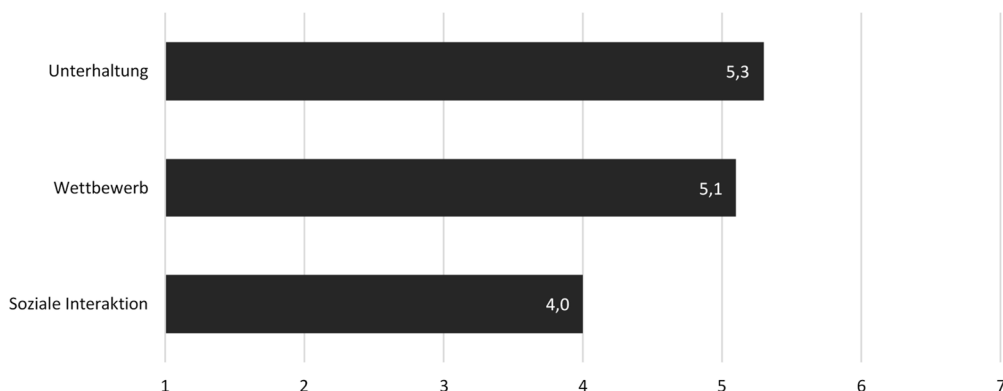
In Ergänzung zum internationalen Forschungsstand wurden zur Fragebogenentwicklung und Vertiefung und Erweiterung der quantitativen Befunde vier qualitative Leitfadeninterviews mit Fantasy Fußball-Nutzer:innen durchgeführt. Die Gespräche wurden mündlich-persönlich vor Ort bzw. via Videotelefonie geführt, dauerten zwischen 25 und 40 Minuten und wurden mit Hilfe eines digitalen Aufnahmegerätes aufgezeichnet und anschließend transkribiert. Methodische Grundlage der Analyse war die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2016), die verschiedene Auswertungsstufen sowie deduktive und induktive Herangehensweisen bei der Kategorienbildung kombiniert. Die Interviews dienten zum einen ausgehend vom internationalen Forschungsstand als ein Indikator für die Relevanz bestimmter Themen und Aspekte für den Fantasy-Fußball, zum anderen als Möglichkeit, auch bisher in der Literatur nicht beachtete Sachverhalte in den Online-Fragebogen einzubeziehen. Darüber hinaus werden sie in diesem Beitrag auch inhaltlich herangezogen, um die quantitativen Ergebnisse noch besser einzuordnen, zu vertiefen und zu erweitern. Bei der Ergebnisdarstellung werden wir hierauf an geeigneter Stelle Bezug nehmen.

## 5. Ergebnisse

### 5.1. Nutzungsmotive und Anschlusskommunikation

Im Hinblick auf die Nutzungsmotive der Fantasy Fußball-Nutzer:innen zeigen sich in der Online-Befragung durchaus ähnliche Muster wie beim Fantasy Sport im nordamerikanischen Raum. So stellt Unterhaltung ( $M = 5.3$ ,  $SD = 1.1$ ) auch für die befragten Nutzer:innen das wichtigste Nutzungsmotiv dar. Relevante Motive sind zudem auch der Wettbewerb ( $M = 5.1$ ,  $SD = 1.4$ ) sowie die soziale Interaktion ( $M = 4.0$ ,  $SD = 1.4$ ), die als Motiv bei den Befragten gegenüber den beiden anderen jedoch tendenziell nachrangig zu sein scheint (Abbildung 1).

Abbildung 5: Nutzungsmotive für Fantasy-Sport



Anmerkung:  $n=262$ ; Adaptierte Version der Motivational Scale for Fantasy Football Participation (MSFFP; Dwyer & Kim, 2011); Die Ausprägung der drei Motive wird mit jeweils vier Items auf einer 7-stufigen bipolaren Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = „Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = „Stimme voll und ganz zu“ erfasst. Die Darstellung zeigt die Stärke der Motive im arithmetischen Mittel (1=Motiv gering ausgeprägt, 7=Motiv stark ausgeprägt).

Gleichwohl deutet sich an, dass die Nutzer:innen sich durchaus intensiv mit anderen Mitspieler:innen über das Fantasy-Spiel austauschen. Jeweils 84 Prozent der befragten Nutzer:innen geben an, dies vor allem im persönlichen Gespräch und/oder über Messenger-Dienste wie *WhatsApp* zu tun (Tab 1). Foren (44 %), im Spiel integrierte Chat- oder Kommentarfunktionen (21 %), Telefon oder Videochat (13 %) sowie Onlinechats (8 %) werden dagegen für den Austausch unter den Mitspieler:innen von einem deutlich kleineren Anteil der Fantasy-Mitspieler:innen genutzt (Tabelle 1).

Tabelle 1: Kommunikationswege für den Austausch mit Mitspieler:innen (n=262; Anteil in %)

Genutzter Kommunikationsweg	%
Persönliches Gespräch	84
Messenger-Dienste	84
Foren	44
Fantasy Anbieter	21
Telefon/Videochat	13
Onlinechat	8

## 5.2. Einflüsse auf die Sportrezeption

Dass das Spielen von Fantasy Fußball-Angeboten grundsätzlich als unterhaltsam empfunden wird und für Nutzer:innen auch bei der klassischen Sportrezeption einen Mehrwert darstellen kann, der die Rezeption gerade dann erweitert, wenn individuell kein enger Bezug zu den am Spiel beteiligten Mannschaften besteht, wird auch in den qualitativen Interviews deutlich. Mehrere Nutzer vergleichen den Charakter von Fantasy Sport in diesem Zusammenhang mit Sportwetten:

„So beim Sportschau gucken, dass man dann so dachte: ‚Ah wie viele Tore hat der gemacht? Wie nice! Ist ja auch irgendwie cool, dass dann was funktioniert hat. [...] [D]as hat mich auf jeden Fall beim Verfolgen der Bundesliga schon beschäftigt [...]. [I]st wie wenn man wettet. Ist halt lustig, macht mehr Spaß und gerade bei Sachen die man eigentlich neutral gucken würde, hat man dann ja eigentlich so ne eigene...was womit man vielleicht mitfiebert oder wofür man hofft.“ (IV 1, S. 9).

Dieses „neutrale Mitfiebern“ scheint sich bei den Gesprächspartnern tendenziell weg von den Vereinen hin zu den individuellen Spielern zu entwickeln. Allerdings kann diese Sympathie für einen Spieler des eigenen Fantasy-Teams durch das Verfolgen der Spiele wiederum unter Umständen durchaus auch auf die betreffenden Vereine ausstrahlen und ggf. sogar die Sichtweise auf eine Mannschaft grundsätzlich verändern, wie es etwa dieser Nutzer beschreibt:

„Also ich freu mich schon, wenn, weiß ich nicht, Sabitzer viele Punkte macht, auch wenn ich vielleicht mit dem Verein selber auch wenig zu tun habe. Also ich kann das ganz gut voneinander trennen, dass auch Vereine, die ich eigentlich irgendwie so nicht leiden kann oder für die ich wenig Interesse zeige...wenn dann die *comunio*-Spieler treffen, dass du plötzlich ne andere Verbundenheit auch zu dem Verein bekommst.“ (IV 3, S. 6).

Tatsächlich gibt es auch in der Online-Befragung Hinweise darauf, dass das Spielen von Fantasy Fußball-Angeboten die Sportrezeption beeinflusst und verändert. Spiele mit Beteiligung eines eigenen Fantasy-Spie-

lers empfinden die Befragten als tendenziell spannender ( $M = 6.1, SD = 1.5$ ).<sup>1</sup> Auch verfolgen die Nutzer:innen nach eigenen Angaben gezielt und verstärkt Spiele, wenn dort einer ihrer Fantasy-Spieler involviert ist ( $M = 4.8, SD = 1.9$ )<sup>2</sup>.

Wie auch zuvor in einigen internationalen Studien beobachtet, zeigt sich zudem, dass die Nutzer:innen es tendenziell als Trost ( $M = 5.0, SD = 2.0$ )<sup>3</sup> bzw. als weniger schlimm ( $M = 4.5, SD = 2.1$ )<sup>4</sup> empfinden, wenn ein eigener Fantasy-Spieler für ein Gegentor der Lieblingsmannschaft verantwortlich ist. Auch in den qualitativen Interviews zeigen sich diese Tendenzen:

„Das ist so ein kleiner Trost. Das ist so wie wenn man gegen seine eigene Mannschaft wettet. So quasi...ja, auf der einen Seite Kacke, aber zumindest habe ich dann halt die Fantasy Punkte mitgenommen. Von dem her das entschädigt so ein klein bisschen.“ (IV 4, S. 8).

Ein interessanter Befund ist hier zudem, dass sich gerade passioniertere Fans offenbar auch umgekehrt mitunter nicht nur über Gegentore für die eigene Lieblingsmannschaft ärgern, sondern auch darüber, dass diese Tore, wenn schon notwendig, nicht vom eigenen Fantasy-Spieler erzielt worden sind:

„Es hat dann schon vielleicht was Tröstliches oder so ne kleine... es könnte auf jeden Fall schlimmer sein. [...] Vielleicht [...] würde ich mich - wenn jetzt zum Beispiel der Stürmerkollege [...] drei Tore oder so gemacht hätte - würde ich mich dann ärgern, dass nicht zumindest dann noch der Spieler, den ich habe die Tore gemacht hat.“ (IV 1, S. 10).

In einem solchen Fall könnte für den Fan also nicht nur der Trost ausbleiben, den der Fantasy Fußball Nutzer:innen im Idealfall grundsätzlich bieten kann, sondern der bestehende situative Ärger über ein Gegentor für die eigene Lieblingsmannschaft *durch* das Fantasy Spiel sogar noch weiter verstärkt werden. In der Tat macht die vergleichsweise große Standardabweichung bei den Einschätzungen solcher Situationen auch in der Online-Befragung bereits deutlich, dass hier mit Blick auf das Empfinden zwischen den Nutzer:innen große Unterschiede existieren dürften. Diese lassen sich zum Teil mit der Ausprägung des jeweiligen Fantums erklären (Tabelle 2). Je ausgeprägter die Teamidentifikation der Befragten, als desto schlimmer empfinden sie ein Gegentor, auch wenn dieses Tor durch einen Fantasy-Spieler erzielt wird ( $r = -.171, p = .009$ ) und desto weniger Trost empfinden sie bei einem solchen Gegentor ( $r = -.149, p = .023$ ).

---

<sup>1</sup> Aussage: „Spiele ohne Beteiligung meiner Lieblingsmannschaft sind spannender, wenn Fantasy Spieler von mir involviert sind.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu

<sup>2</sup> Aussage: „Ich schaue mir Spiele ohne meine Lieblingsmannschaft an, da Fantasy Spieler von mir involviert sind.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu

<sup>3</sup> Aussage: „Wenn meine Lieblingsmannschaft ein Tor kassiert, ist es ein Trost, wenn der Torschütze einer meiner Fantasy Spieler ist.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu.

<sup>4</sup> Aussage: „Wenn meine Lieblingsmannschaft ein Tor kassiert, ist es für mich weniger schlimm, falls der Torschütze einer meiner Fantasy Spieler ist.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu.

Tabelle 2: Zusammenhang zwischen Fantum und Sportrezeption bzw. Fantasy-Sport-Handeln

Item	r
<i>Sportrezeption</i>	
Empfinden eines Gegentors für Lieblingsteam durch eigenen Fantasy-Spieler als Trost	-.149*
Empfinden eines Gegentors für Lieblingsteam durch eigenen Fantasy-Spielers als weniger schlimm	-.171**
Empfinden von Unwohlsein, wenn eigener Fantasy-Team-Spieler gegen Lieblingsteam antritt	.191**
<i>Fantasy-Sport-Handeln</i>	
Bevorzugte Auswahl eines Spielers des Lieblingsteams bei der Kaderzusammenstellung des Fantasy-Teams	.337***
Gezielte Vermeidung eines Spielers des Rivalenteams bei der Kaderzusammenstellung des Fantasy-Teams	.279***
Anmerkung: Bivariate Korrelationen, Pearson's r; n = 234 – 262; * p < .05; ** p < .01; *** p < .001	

Hinsichtlich der Stärke der empfundenen Konflikthaftigkeit in Konstellationen, bei denen Spieler aus dem eigenen Fantasy Team gegen die eigene Lieblingsmannschaft antreten, gibt es in der Online-Befragung große Unterschiede zwischen den Befragten. Im Mittel lässt sich hier lediglich eine leichte Tendenz in Richtung einer Wahrnehmung solcher Situationen als potentiell konflikthaft feststellen. Während einige Nutzer:innen angeben, dass sie sich unwohl fühlen, wenn einer ihrer Fantasy Spieler gegen ihre Lieblingsmannschaft spielt, scheint das für andere kaum von Bedeutung zu sein.<sup>5</sup> (M = 3.9, SD = 2.2). Interessanterweise zeigt sich hier jedoch entgegen der Erwartungen, die man aufgrund der Annahmen der Konsistenztheorien hätte haben können, kein Zusammenhang zwischen dem allgemeinen individuellen Konsistenzstreben der Nutzer:innen und dem Empfinden von Unwohlsein in der beschriebenen Konstellation (r = -.002, n.s.). Wesentlich wichtiger für das Empfinden scheint hier wiederum das Fantum zu sein: Je ausgeprägter die Verbundenheit mit dem eigenen Verein, desto unwohler fühlen sich die Befragten, wenn Lieblingsmannschaft und eigene Fantasy-Spieler aufeinandertreffen (r = .191, p < .01).

### 5.3. Handlungsrelevanz des Konsistenzempfindens für die Fantasy Sport-Nutzung

Die potentielle Konflikthaftigkeit solcher Situationen gerade für solche Nutzer:innen von Fantasy Fußball-Angeboten, die gleichzeitig auch intensiv mit einem realen Verein mitfiebern, wird auch in den qualitativen Interviews an mehreren Stellen deutlich:

„Das hatte ich jetzt schon öfter und dann ist es so ein bisschen zweischneidiges Schwert. Also ich freu mich dann über die Punkte, die der Spieler macht, aber die Wut...okay Wut ist vielleicht zu stark...das negative Gefühl in irgendeiner Weise, das er grade gegen die Mannschaft trifft, für die man eigentlich mitfiebert, ist schon größer. [...] Weil man versetzt sich selber ja in so einen Konflikt. Dass man auf der einen Seite in der *comunio*-Liga weiterkommen möchte und auf der anderen Seite aber eigentlich möchte, dass seine Mannschaft gewinnt. Ich denke, das ist der Konflikt, der da in einem vorgeht und das ist schon anders, als wenn irgendein Spieler trifft. Weil man ja in

<sup>5</sup> Aussage: „Ich fühle mich unwohl, wenn einer meiner Fantasy Spieler gegen meine Lieblingsmannschaft spielt.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu.

erster Linie vielleicht auch die Punkte haben möchte. Ist bestimmt auch schon mal vorgekommen, dass ich die Spieler nur deswegen verkauft hab.“ (IV3, S. 6).

Die vom Nutzer hier beschriebenen Konsequenzen dieses Konflikts für sein eigenes Handeln im Fantasy Spiel stehen dabei durchaus in Einklang mit den konsistenztheoretischen Überlegungen zu möglichen Vermeidungsstrategien hinsichtlich der (künftigen) Entstehung solcher kognitiven Konflikte. Tatsächlich könnte hier sogar angenommen werden, dass Nutzer:innen schon bei der Kaderzusammenstellung (oder wie hier im Beispiel im weiteren Verlauf der Kaderanpassung) tendenziell Spieler der eigenen Lieblingsmannschaft bevorzugen. In der Online-Befragung zeigt sich in dieser Frage jedoch keine klare Tendenz. Die individuelle Herangehensweise der Befragten scheint sehr unterschiedlich, der beobachtete Mittelwert liegt in der Skalenmitte, die Standardabweichung ist groß ( $M = 3.69$ ,  $SD = 1.98$ ).<sup>6</sup> Ähnliches gilt für etwaige Verpflichtungen von Spielern der eigenen Rivalenmannschaft, wobei die Befragten hier im Mittel noch stärker als beim Lieblingsverein dazu neigen, ihre Auswahlentscheidung nicht von der Vereinszugehörigkeit abhängig zu machen ( $M = 2.93$ ,  $SD = 2.24$ ).<sup>7</sup> Ein signifikanter Zusammenhang zeigt sich jedoch auch hier zwischen Fantum und der Auswahlentscheidung (Tabelle 2). Je ausgeprägter das eigene Fantum, desto stärker neigen die Nutzer:innen dazu, im Fantasy-Spiel bevorzugt Spieler des eigenen Vereins auszuwählen ( $r = .337$ ,  $p < .001$ ) bzw. einen Spieler des Rivalenteams nicht für das eigenen Fantasy-Team zu verpflichten ( $r = .279$ ,  $p < .001$ ). Zumindest im Falle der vier Interviewten, die allesamt mehr oder weniger passioniert jeweils einem bestimmten Fußballverein anhängen, zeigt sich interessanterweise zudem mehr oder wenig einhellig, dass zwar das Fantasy-Spiel von den Nutzer:innen als individuell beeinflussbar und daher potentiell aussagekräftiger für das eigene Handeln und das eigene Selbstbild eingeschätzt wird, im Zweifelsfall das über viele Jahre gewachsene eigene Fantum jedoch weitreichendere Folgen für die persönliche Gemütslage hat:

„Ich glaube für mein Ego hat mein Fantasy Team eine höhere Bedeutung, einfach weil ich es ja zusammengestellt habe. Mein Lieblingsteam, ob es gut oder schlecht spielt...habe ich ja gar keinen Einfluss drauf. Und beim Fantasy Team, das hab ich ja zusammengestellt, da geht's dann darum, dass ich ja so ein toller Scout bin. Aber davon abgesehen, von diesem kleinen Egoboost, der da dann kommt, ist es mir doch am Ende des Tages deutlich lieber, dass mein Lieblingsteam gewinnt, als dass ich ein paar Fantasy-Punkte hole. Also das bleibt ein nettes und ein cooles Spiel, aber im Endeffekt überwiegt natürlich die Freude über den realen Sport.“ (IV 4, S. 8-9).

## 6. Fazit

Die Ergebnisse deuten auf Wechselwirkungen zwischen der Fantasy Sport-Nutzung, dem Fantum, und der Sportrezeption hin. Fußballspiele mit Beteiligung eines eigenen Fantasy-Spielers werden von den Befragten tendenziell als interessanter und spannender empfunden, Gegentore gegen die eigene Lieblingsmannschaft von den Befragten tendenziell als weniger schlimm und eine Art Trost, wenn diese durch einen eigenen Fantasy-Spieler erzielt werden. Eine wichtige Rolle scheint hierbei jedoch das eigene Fantum zu spielen.

<sup>6</sup> Aussage: „Ich verpflichte bevorzugt Fantasy Spieler meiner Lieblingsmannschaft.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu.

<sup>7</sup> Aussage: „Dass ein Spieler beim Erzrivalen meiner Lieblingsmannschaft spielt, ist ein Grund für mich, ihn nicht als Fantasy Spieler zu verpflichten.“; 7-stufige Antwortskala mit den Extrempunkten „1“ = Stimme überhaupt nicht zu“ bis „7“ = Stimme voll und ganz zu.

Während weniger passionierte Fans Gegentore stärker als „Glück im Unglück“ und damit auch als weniger gravierend empfinden, scheint diese Tatsache für leidenschaftlichere Fans weniger abmildernde Konsequenzen mit sich zu bringen. Und auch insgesamt scheinen sich passioniertere Fans in Konstellationen, bei denen Lieblingsmannschaft und eigene Fantasy-Spieler aufeinandertreffen, tendenziell unwohler zu fühlen. Als Mechanismus zur Vermeidung kognitiver Konflikte könnte das Auswahlverhalten bei der Kaderzusammenstellung zum Tragen kommen, bei dem solche Szenarien bereits im Vorfeld, gewissermaßen präventiv zur Rezeptionssituation, verhindert werden können. Interessanterweise zeigen sich hier jedoch allgemein keine klaren Tendenzen im Hinblick darauf, inwieweit Nutzer:innen auf dem Transfermarkt gezielt zu Spielern der eigenen Lieblingsmannschaft greifen oder Spieler des Rivalenteams vermeiden. Insgesamt lassen die Befunde hier darauf schließen, dass solche Überlegungen bei der Auswahl der Spieler für die Nutzer:innen weder dominant, noch komplett abwegig sind. Zudem erweist sich auch hier erneut das Fantum als wichtiger Einflussfaktor: Offenbar werden von passionierteren Fans nicht nur Spieler des eigenen Lieblingsvereins bei der Zusammenstellung der Fantasy-Kader tendenziell stärker bevorzugt, sondern auch Spieler des eigenen Rivalenteams tendenziell seltener unter Vertrag genommen – möglicherweise eben auch deshalb, um ein Gefühl des Unwohlseins im Hinblick auf potentielle Interessenkonflikte im Falle eines Erfolgs des Rivalenteams bzw. der eigenen Fantasy-Spieler auf Kosten des eigenen Lieblingsteams zu umgehen, das von eingefleischteren Fans stärker empfunden wird.

Die vergleichsweise großen Standardabweichungen bei den Antworten könnte zudem ein Hinweis darauf sein, dass hier – auch, aber eben nicht nur in Abhängigkeit vom Fantum – gleich verschiedene Adaptionsstrategien aufeinandertreffen, wie sie z.B. Yuksel et al. (2017) beschreiben. Während die einen in der Tat dazu neigen könnten, bei der Teamzusammenstellung gezielt zu Spielern des Lieblingsteams zu greifen bzw. die des Rivalenteams zu vermeiden, um während der Sportrezeption nicht in konflikthafte Situationen zu geraten, handeln andere womöglich gerade deshalb genau umgekehrt, weil sie im Falle einer Niederlage des Lieblingsteams bzw. eines Siegs des Rivalenteams nicht auch noch gleichzeitig im Fantasy Fußball Schiffbruch erleiden wollen. Auf diese Weise könnten Nutzer:innen das Fantasy-Spiel dafür nutzen, positives Empfinden aus Erfolgen des Rivalen zu ziehen und so den eigenen Ärger über dessen Erfolg abzumildern, während Misserfolge des eigenen Lieblingsteams sich nicht zwingend auch im Fantasy-Spiel niederschlagen müssen. Für wieder andere dürfte aber bei der Auswahl der Erfolg des eigenen Fantasy-Teams an erster Stelle stehen und die Auswahl vor allem spieleigenen Erfolgslogiken folgen – insbesondere dann, wenn das eigene Fantum geringer ausgeprägt ist.

Bei der vorliegenden Untersuchung sind selbstredend einige Limitationen zu beachten. Zum einen handelt es sich bei der Stichprobe der Online-Befragung um ein Convenience Sample, Untersuchungen mit repräsentativen Stichproben wären hier zu bevorzugen. Im Sample selbst sind Nutzer:innen bestimmter Fantasy Fußball-Angebote stärker vertreten als andere, aufgrund der Unterschiede im Detail hinsichtlich der Spielmodi kann folglich nicht ausgeschlossen werden, dass hieraus gewisse Verzerrungen resultieren, gleichwohl das allgemeine Spielprinzip zwischen den Angeboten weitgehend identisch ist. Die qualitativen Auswertungen wiederum ergänzen und erweitern die quantitativen Befunde, stützen sich jedoch auf nur vier Interviews. Gleichwohl sich bereits in diesen Interviews gewisse Tendenzen identifizieren lassen, wäre eine Ausweitung der qualitativen Erhebung für die Zukunft durchaus sinnvoll und wünschenswert.

Fantasy Fußball (in Deutschland) selbst ist nach wie vor ein nahezu unbeachtetes Thema im wissenschaftlichen Diskurs. Verglichen mit der amerikanischen Forschung zu Fantasy Football, besteht hier eine beachtliche Diskrepanz, was der zunehmenden Nutzung und wachsenden Bedeutung des Phänomens Fantasy Sport im europäischen Raum und in Deutschland im Speziellen kaum gerecht wird. Gerade weil das Fantum hier



eine besonders wichtige Rolle zu spielen scheint und sich Fantum zwischen Sportarten und Kulturen durchaus unterscheiden kann, wäre es zum einen sinnvoll, weitere Forschung zu Fantasy Fußball im nationalen und internationalen Kontext zu forcieren, zum anderen aber auch, den Forschungsstand für die Zukunft durch sowohl international vergleichende als auch sportartenübergreifende Untersuchungen zu erweitern. Mehr Aufmerksamkeit sollte in Zukunft auch in Deutschland einem möglichen (ggf. schleichenden) Dealignment der Teambindung durch die Nutzung von Fantasy Fußball-Angeboten gewidmet werden. Hierzu wären längsschnittliche Untersuchungsanlagen hilfreich (für den verwandten Bereich der Tippspiele siehe hierzu z.B. Schäfer et al., 2018), die jedoch auch mit einem größeren organisatorischen Aufwand verbunden sind. Die gerade in Nordamerika zum Teil beobachteten Entwicklungen einer Verlagerung des Fantums weg von Mannschaften hin zu einzelnen Spielern, scheint durchaus beachtenswert, zumal sich in Medien- und Mannschaftssportarten auch durch die zunehmende Bedeutung von Social Media und die individuellen medialen Reichweiten einzelner Sportler eine Verschiebung der Machtverhältnisse zugunsten der Spieler andeutet. Durch die mögliche Teilhabe am Privatleben sind für die Fans deutlich mehr Interaktionen möglich. Mitunter könnte dies in noch stärkeren (parasozialen) Beziehungen zu bestimmten Spielern münden, die auch durch das Spielen von Fantasy Sport-Angebote nochmals verstärkt werden könnten. Die Interaktion von Social Media Nutzung und der Nutzung von Fantasy Sport-Angeboten, scheint daher ein spannender Forschungsbereich zu sein, dem in Zukunft noch mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden sollte.

## Literatur

- Babayigit, G., Hage, S., Rotter, T., Schroeter, S., & Wolling, J. (2008). Being Hoeneß, Calmund, Assauer...Die Nutzung des Online-Fußballmanagers Comunio aus dynamisch-transaktionaler Perspektive. In T. Quandt, J. Wimmer, & J. Wolling (Hrsg.), *Die Computerspieler* (S. 279–296). VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-91848-8\\_16](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-91848-8_16)
- Beyer, T., & Benkenstein, M. (2006). *Determinanten der Sportrezeption: Erklärungsmodell und kausalanalytische Validierung am Beispiel der Fußballbundesliga*. Deutscher Universitäts-Verlag. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-8350-9125-2>
- Billings, A. C., & Ruihley, B. J. (2014). *The fantasy sport industry: Games within games*. Routledge. <https://www.routledge.com/The-Fantasy-Sport-Industry-Games-within-Games/Billings-Ruihley/p/book/9781138898714>
- Bonfadelli, H., & Friemel, T. N. (2015). *Medienwirkungsforschung*. UVK Verlagsgesellschaft. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838542478>
- Bowman, N. D., Spinda, J. S. W., Sanderson, J., & Anderson, S. M. (2016). Projecting the next round: Scouting the future of fantasy sports. In N. D. Bowman (Hrsg.), *Fantasy sports and the changing sports media industry: Media, players, and society* (S. 287–298). Lexington Books.
- Drayer, J., Shapiro, S. L., Dwyer, B., Morse, A. L., & White, J. (2010). The effects of fantasy football participation on NFL consumption: A qualitative analysis. *Sport Management Review*, 13(2), 129–141. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2009.02.001>
- Dwyer, B. (2011). Divided loyalty? An analysis of fantasy football involvement and fan loyalty to individual National Football League (NFL) teams. *Journal of Sport Management*, 25(5), 445–457. <https://doi.org/10.1123/jsm.25.5.445>
- Dwyer, B., & Drayer, J. (2010). Fantasy sport consumer segmentation: an investigation into the differing consumption modes of fantasy football participants. *Sport Marketing Quarterly*, 19, 207–216. <https://ssrn.com/abstract=2457119>

- Dwyer, B., Drayer, J., Greenhalgh, G., & Lecrom, C. W. (2013). Substitute or complement? Fantasy football and NFL fandom. *Marketing Management Journal*, 23(2), 71–85.
- Dwyer, B., & Kim, Y. (2011). For love or money: Developing and validating a motivational scale for fantasy football participation. *Journal of Sport Management*, 25(1), 70–83.
- Dwyer, B., Larkin, B., & Goebert, C. (2019). Measuring fantasy team and favorite team interactivity through implicit association. *Communication & Sport*, 7(6), 811–838. <https://doi.org/10.1177/2167479518804482>
- Dwyer, B., & LeCrom, C. W. (2013). Is fantasy trumping reality? The redefined National Football League experience of novice fantasy football participants. *Journal of Contemporary Athletics*, 7(3), 119–139.
- Dwyer, B., & Weiner, J. (2017). A new player in the game: Examining differences in motives and consumption between traditional, hybrid, and daily fantasy sport users. *Sport Marketing Quarterly*, 26, 140–152.
- Esser, L. (1994). The birth of fantasy football. *Fantasy Football Index Magazine*. <https://fantasyindex.com/resources/the-birth-of-fantasy-football>
- Fantrax. (2020). *EPL*. <https://www.fantrax.com/fantasy/games/season-long/epl>
- Farquhar, L. K., & Meeds, R. (2007). Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1208–1228. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00370.x>
- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford University Press.
- Fiedler, I., Ante, L., & Steinmetz, F. (2018). *Die Konvergenz von Gaming und Gambling*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-22749-4>
- Fantasy Sports & Gaming Association (FSGA). (2019). *Media Kit*. <https://thefsga.org/wp-content/uploads/2019/08/2018-19-Press-Kit-1.pdf>
- Hartmann, T. (2004). Parasoziale Interaktionen und Beziehungen mit Sportstars. In H. Schramm (Hrsg.), *Die Rezeption des Sports in den Medien* (S. 97–120). Halem.
- Hartmann, T. (2017). *Parasoziale Interaktion und Beziehungen*. Nomos.
- Hartmann, T., Schramm, H., & Klimmt, C. (2004). Personenorientierte Medienrezeption: Ein Zwei-Ebenen-Modell parasozialer Interaktionen. *Publizistik*, 49(1), 25–47. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11616-004-0003-6>
- Havard, C., & Spinda, J. S. W. (2016). I wouldn't pick them to save my season": The impact of rivalry on fantasy football. In N. D. Bowman (Hrsg.), *Fantasy sports and the changing sports media industry: Media, players, and society* (S. 63–79). Lexington Books.
- Heider, F. (1946). Attitudes and cognitive organization. *The Journal of Psychology*, 21(1), 107–112. <https://doi.org/10.1080/00223980.1946.9917275>
- Kicker.de (2019a). *Die Classic-Spielregeln*. <https://www.kicker.de/752745/artikel/die-classic-spielregeln/classic-1bl-spielregeln>
- Kicker.de (2019b). *Die Pro-Spielregeln*. <https://www.kicker.de/752758/artikel/die-pro-spielregeln/pro-spielregeln>
- Klauer, K. C. (2006). Kognitive Balance und Konsistenz. In H.-W. Bierhoff, D. Frey, & J. Bengel (Hrsg.), *Handbuch der Sozialpsychologie und Kommunikationspsychologie* (S. 380–387). Hogrefe.
- Kuckartz, U. (2016). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Beltz Juventa.
- Larkin, B. (2015). An examination of fantasy sport participation motives and substitution versus attendance intention. *Sport Marketing Quarterly*, 24(2), 120.
- Lee, J., Ruihley, B. J., Brown, N., & Billings, A. C. (2013). The effects of fantasy football participation on team identification, team loyalty and NFL fandom. *Journal of Sports Media*, 8(1), 207–227. <https://doi.org/10.1353/jsm.2013.0008>

- Lee, S., Seo, W. J., & Green, B. C. (2013). Understanding why people play fantasy sport: Development of the Fantasy Sport Motivation Inventory (FanSMI). *European Sport Management Quarterly*, 13(2), 166–199. <https://doi.org/10.1080/16184742.2012.752855>
- Lomax, R. G. (2006). Fantasy sports: history, game types, and research. In A. A. Raney & J. Bryant, (Hrsg.) *Handbook of Sports and Media* (S. 383–392). Routledge. [https://doi.org/10.4324/9780203873670\\_chapter\\_23](https://doi.org/10.4324/9780203873670_chapter_23)
- Nesbit, T. M., & King, K. A. (2010a). The impact of fantasy sports on television viewership. *Journal of Media Economics*, 23(1), 24–41. <https://doi.org/10.1080/08997761003590721>
- Nesbit, T. M., & King, K. A. (2010b). The impact of fantasy football participation on NFL attendance. *Atlantic Economic Journal*, 38(1), 95–108.
- Montague, J. (2010). The rise and rise of fantasy sports. *CNN: Football Fanzone*. <http://edition.cnn.com/2010/SPORT/football/01/06/fantasy.football.moneyball.sabermetrics/index.html>
- Peus, C., Frey, D., & Stöger, H. (2006). Theorie der kognitiven Dissonanz. In H.-W. Bierhoff, D. Frey, & J. Bengel (Hrsg.), *Handbuch der Sozialpsychologie und Kommunikationspsychologie* (S. 373–379). Hogrefe.
- Pløeg, A. J. (2017). Going global: Fantasy sports gameplay paradigms, fan identities and cultural implications in an international context. *European Journal of Cultural Studies*, 20(6), 724–743. <https://doi.org/10.1177/1367549417732995>
- Premier League. (2021). *Rules*. <https://draft.premierleague.com/help>
- Raab, G., Unger, A., & Unger, F. (2016). Die Theorie kognitiver Dissonanz. In G. Raab, A. Unger, & F. Unger (Hrsg.), *Marktpsychologie* (S. 47–72). Springer Fachmedien. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-8349-6314-7\\_4](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-8349-6314-7_4)
- Ruihley, B. J., & Hardin, R. L. (2011). Message boards and the fantasy sport experience. *International Journal of Sport Communication*, 4(2), 233–252. <https://doi.org/10.1123/ijsc.4.2.233>
- Ruihley, B. J., & Hardin, R. L. (2014). Fantasy sport: More than a game. In A. Billings & M. Hardin (Hrsg.), *Routledge Handbook of Sport and New Media* (S. 237–247). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203114711-33/fantasy-sport-game-brody-ruihley-robin-hardin>
- Schäfer, M., Haßler, J., Weber, D., Belinga Belinga, G., & Himmelreich, S. (2018). Von Fußballexperten und Fußballlaien: Die Bedeutung der Mediennutzung für Tippstrategien und Tipperfolg bei Online-Tippspielen am Beispiel der Fußballeuropameisterschaft 2016. In H. Schramm, C. Schallhorn, H. Ihle, & J.-U. Nieland (Hrsg.), *Großer Sport, große Show, große Wirkung? Empirische Analysen zu Olympischen Spielen und Fußballgroßereignissen* (S. 169–195). Halem.
- UEFA. (2021). *EURO 2020 Fantasy football: all you need to know and how to play*. <https://www.uefa.com/uefaeuro-2020/news/0269-124292412238-1a0c1b4ca507-1000--fantasy-all-you-need-to-know/>
- von Collani, G. & Blank, H. (2013). Konsistenzstreben. *Zusammenstellung sozialwissenschaftlicher Items und Skalen (ZIS)*. <https://doi.org/10.6102/zis48>
- Wann, D. L., & Branscombe, N. R. (1993). Sport fans: Measuring degree of identification with their team. *International Journal of Sport Psychology*, 24(1), 1–17.
- Watanabe, N. M., Yan, G., & Wicker, P. (2016). Fantasy sports across the pond. In N. D. Bowman (Hrsg.), *Fantasy sports and the changing sports media industry: Media, players, and society* (S. 41–60). Lexington Books.

Yuksel, M., McDonald, M. A., Milne, G. R., & Darmody, A. (2017). The paradoxical relationship between fantasy football and NFL consumption: Conflict development and consumer coping mechanisms. *Sport Management Review*, 20(2), 198–210. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2016.07.001>