

Énekes András Előd

Virtuális sportközönség és a technika (ön)feltárulkozása*

A tömegrendezvényekre és a globális sportéletre is vonatkozó, pandémia miatti tiltás után a leghamarabb újraindult futballbajnokságokban tapasztalhattuk, hogy labda pattogása mellett legfeljebb a játékosok kiáltásait s az edzők utasításait hallhatjuk. Azon túl, hogy ez korábban hozzáférhetetlennek tűnő közelségbe hozta a taktikai versengést, 2020 nyarán televíziós nézők millióinak változtatta meg a legrangosabb mérkőzésekhez való viszonyát, hiszen több tízezer ember morajlása, a szurkolók keltette atmoszféra hiányában egy alsóbb osztályban rendezett, falusi mérkőzés lecsupaszított hangulata szűrődik át a képernyőn.

Az újraindulás előtt nem sokkal azonban a világ két legnépszerűbb labdarúgóklubját, a globális piacon egyeduralkodónak számító Real Madridot és a Barcelonát is felvonultató spanyol liga bejelentette, hogy egy olyan megoldással fog visszatérni a televíziós képernyőkre, mely megtörné a koronavírus-járvány miatti üres stadionok csöndjét, ami viszont gazdaságilag fontosabb: a csökkenő nézettséget akadályozná meg, hiszen – a vírus előtt is dominánsnak számító, de immár szinte – az egyedüli bevételi forráslehetőség, a tévés közvetítésekből befolyó jogdíj ezen is múlik. A La Liga előljárói a norvég számítógépes játékfejlesztővel, az EA Sports-szal működtek együtt, hogy a legnépszerűbb futballjáték, a FIFA20 virtuális közönségének hangmintáit használhassák a közvetítések alatt. 2020. június 11-én, a Sevilla és a Real Betis városi rangadóján debütált a rendszer, melynek effektjei a korábban felvett stadionhangulattal vegyültek, s a szoftver intelligenciáját kihasználva automatikusan¹ reagáltak az eseményekre, míg a totálkamera képén a lelátók üres sorait a hazai csapat színeivel megegyező, valós embertömeget imitáló amorf minta töltötte meg. Már a német Bundesligában is próbálkoztak hasonlóval június elején, a hónap közepén induló angol Premier League, a világ legnézettebb bajnoksága pedig már eleve a spanyolhoz hasonló technikával indult újra, mintegy feláldozva a mediatizált meccshangulat oltárán a sportközvetítések eredeti célkitűzését, a valós körülményekről való tudósítást. A virtuális közönség beépülése az élő sportesemények közvetítésébe számos technikatörténeti, kommunikáció-, médiatudományi és esztétikai problémát vet fel, melyek egyszerre újszerű és már jól ismert értelmezési irányokat nyitnak meg eddig nem látott kontextusban és mintázatokban.

A tömegmédiá hagyományos témái – rovatai – közül a sportról szóló tudósítások a digitális korban megtartották az 1800-as évek utolsó harmadától strukturálódó formai és tartalmi jellemzőiket, ahol az igazság a gólok számában, a centiméterekben, majd

* A tanulmány a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Hivatal – NKFIH K 132092 azonosító számú, *Biopoétika a 20-21. századi magyar irodalomban* című OTKA-pályázat támogatásával készült.

1 A játékhelyzetek olvasását csak részben bízták a játékban is használt mesterséges intelligenciára, egyelőre szükség van ugyanis emberi ágensre: futballhoz értő dj-eket, producereket kértek fel, hogy az éppen aktuális hangmintákat váltogassák és beágyazzák a közvetítés audiosávjába.

a pontos nézőszámokban mérhető módon tárult az olvasók és a nézők elé. Megkerülhetetlen természetesen a technikai fejlődéssel bővülő eszköztár: az ismétlések és a lassítások, az egyre több szögből és egyre nagyobb teljesítményű kamerákkal felvett televíziós közvetítések olyan észleleti totalitást alakítottak ki az időközben több milliárd fő fölé nőtt közönségben, amely a mérkőzések valóságáról, az események megtörténtségéről immár megkérdőjelezhetetlen bizonyítékokkal szolgált.

Technikaként hivatkoztam a digitális közönség megjelenésére az élő közvetítésekben, ám ez a megjelölés már-már tautologikus, de mindenképp önaffirmatív, hiszen nem feledkezhetünk meg a kézhezálló, napjainkban adottnak tételezett optikai médiumokról. Martin Heidegger *Kérdés a technika nyomán* című írásában a modern technika lényegére kérdezett rá, annak metafizikai hagyományát és veszélyeit felvázolva. A bölcseleti gondolatmenete szerint a technika lényege éppen hogy nem valami technikai, hanem az ember és a természeti törvények viszonyának megváltozásában keresendő. Amíg a kézműves technikák és a poiésis is a feltárás egy módja, vagyis olyasmi, ami az igazság területére² vezet bennünket, addig a modern erőgéptechnika már nem a megalkotó, hanem a természetet kihívó feltárás egy módzata. Heidegger terminológiájában a feltárás (entbergen) és az állítvány³ (Gestell) kiemelt szerepet kap, melyek az el-nem-rejtettség tartományába emelik az akár instrumentálisan, akár antropológiailag értett technikát. Fontos észrevenni azonban, hogy ennek a heideggeri feltárásnak a szem előtt lévősége, így teljesülése sem egyértelmű manapság, hiszen amíg a technikaként értett eszköz betölti funkcióját, rejtve marad előttünk, illetve megfordítva, éppen az eszköz defektje az, ami tanúságot tehet az eszköz utalásösszefüggéseiről, éppen a defektben jelentkezik a világ.⁴ Heidegger az utasszállító repülőgépet hozza példának, mely ha nincs megfelelően előkészítve a repülésre, kézhezállósága éppen akkor tárul fel, vagyis az eszközt az teszi mint eszközt feltűnővé, ha nem áll rendelkezésre.

A digitális közönséget ebből a szempontból tekinthetjük a technikai defekt egyfajta módzataként, Heidegger alapján feltárulkozásként, hiszen az eddig is (techno)mediatizált fogyasztásunkat leplezi le, ám nem egy vihar miatti adásszünet nyilvánvalóságával, hanem a képernyőn megszokott, a valódiságról bizonyágot adó embertömeg hiányával. A helyzet különösségét fokozza, hogy valós időben, a stadionon belül nem élnek a technikai megoldásokkal (legfeljebb szponzorok óriásreklámjai kerülnek a lelátókra), így a játékosok az üres, néma stadionban küzdenek egymással a labdáért. A néző szükségszerűen szembenéz a technikával, tanúja lesz önleplezésének, ám mindez nem jelenti azt, hogy elfordulna tőle, hiszen a digitális közönségmoraj éppen a „kihívó” állítvány, vagyis a feltárás egy módja. A kezdeti idegenség nagyon gyorsan otthonos környezetté válik, a kritikus nézőből szemlélő lesz, aki elfogadja az új összefüggérendszer, majd újra belemerül a játékba.

2 Martin Heidegger, *Kérdés a technika nyomán*, ford. Geréby György = *A későújkori józansága*, II., szerk. Tillmann J. A., Göncöl, Budapest, 2004, 111–133.

3 Heidegger fordíthatóságának problematikusságát jól mutatja, hogy számos alakban előfordult már a hazai recepcióban, én a Kulcsár-Szabó Zoltán által használt „állítvány” kifejezés mellett maradok.

4 Kulcsár-Szabó Zoltán, *Fel nem robbant bombák, őrjöngő ráció, józan készenlét. Heidegger és a technika = Uő., Szinonimiák. Közeledések Heideggerhez*, Ráció, Budapest, 2016, 41–91.

Ahogy már utaltam rá, a nézettségért küzdő médiavállalatok a piaci verseny sajtószerűsegeihez igazodva már hosszú ideje egymást felülmúlva dolgoznak azon, hogy potenciális közönségük a képernyőn keresztül a lehető legjobb minőségben, a lehető legtöbb szögből tudja követni a stadionokban zajló sporteseményeket. A szolgáltatók azonban igen hamar belátták a technikai médiumok korlátait, a személyesség és a helyszíni szurkolás illúziójának fölkelése helyett fókuszukat máshová helyezték; a többletkínálat vonzó opcióját ajánlották föl, kezdve az egyre több kameraképpel, az ismétlésekkel, majd a szuperlassításokkal és a valós idejű statisztikákkal, melyek mind kifinomultabb grafikai megoldásokkal és specializáltabb mutatókkal fokozták a televíziós közönség kényelmét. De akár úgy is fogalmazhatunk, hogy a mediatisztált sportfogyasztás részévé vált a digitális korszak legfőbb jellemzőjének, a dataizmusnak, vagyis annak az információ- és adatüzemű világképnek, melyet az élet mérhetőségének és számszerűsíthetőségének hite ural.⁵ Az így megteremtett vizualizált adatalapú kényelem odáig terjedt, hogy a személyes jelenlét helyett a közvetítések tűnhetnek valóságosabbnak, s amikor több év tévés meccsnézés után az emberek ellátogatnak egy élő eseményre, könnyen megeshet, hogy a történések gyorsasága, a lelátón elfoglalt pozíció korlátozott perspektívája, a visszajátzások hiánya és a stadion atmoszférája idegenséggel tölti el őket.

Hans Ulrich Gumbrecht *In Praise of Athletic Beauty* című, még a digitális forradalom közepén, 2006-ban (német fordításban *Lob de Sports* címmel 2005-ben) megjelent kötete a sporttematikájú humántudományos diskurzusnak az egyik legfontosabb esztétikai állásfoglalása a személyes jelenlét, illetve a sport ideologizált olvasatoktól megszabadítani igyekvő, élményszerű befogadása mellett. Gumbrecht lazább szövésszerű szövege személyes történetek, tapasztalatok és esszéisztikus betétek dialektikájában beszél a sportot követő és abba belefeledkező néző perspektívájából. Az olyan fogalmak, mint az epifánia és a faszcináció visszatérő elemei ennek a szövegvilágnak, a helyszínen való bevonódás a sporteseményekbe Gumbrecht érvelésében mindennél előrébb való, annak ellenére, hogy a sportteljesítmények elbeszélhetőségének utólagossága miatt sokszor a retrospektív távlat az, ami megképezi, egyben megszépíti azokat az értéktartományokat, melyekről maga a szerző is beszél. „A sport az otlétról szól számára, ahol a dolgok történnek és a formákat hús-vér testek teremtik, valós jelenlét közepette valós időben”⁶ – szól egy részlet a bevezetőből, melynek narratív struktúrája éppen a visszaemlékezés köré épül. Gumbrecht beszédpozíciója és érvei izgalmas módon csúsznak el egymás mellett, ám a szöveg épp azon a ponton számol be olyan konkrét, természettudományos alapokon nyugvó megfigyelésről, mely különösen kapcsolódik a szurkolók nélküli sportesemények jelenkori problémaköréhez. A szurkolók és a játékosok egymásra ható érzelmi állapotáról írt fejezetében olvashatjuk: „A nézők azok után a momentumok után vágyódnak, amikor az egyesített

5 Fontos előzményalakzatként kell számolnunk a rekord fogalmával, hiszen a számszerűsíthetőség, a rekordok megdöntése már a globalizáció hajnalán megszülető modern sport egyik legfontosabb jellemzője volt. Az egységesített szabályrendszerű sportágak különböző versenyein a pontos eredményeket immár feljegyezték, melyek összehasonlíthatókká váltak időbeli és térbeli akadályok nélkül.

6 Hans Ulrich Gumbrecht, *In Praise of Athletic Beauty*, Belknap Press, Cambridge, 2006, 14. [saját fordítás]

fizikai energiáik kapcsolódnak a játékosok energiáival, azokat mintegy megnövelve. Abban a pillanatban a különbség a tömeg és a játékosok között mintha eltűnne. Ez a kapcsolódás, minden spiritualitás nélkül, fizikai realitás is lehet.⁷ Az akkoriban felfedezett tükörsejteket említi itt, melyek valódi biológiai bázisként szolgálhatnak ennek a jelenségnek a magyarázatához. A tükörneuronok olyan mozgató – motoros – idegsejtek, melyek nemcsak akkor sülnek ki, ha a tulajdonosuk maga mozog, hanem akkor is, ha az illető csak megfigyeli az adott mozgást. Ezen neuronok felfedezői azt feltételezték, hogy a fő feladatuk „lefordítani” a másik ember viselkedését az idegsejtek nyelvére, s ezzel lehetővé tenni annak értelmezését.⁸

A tükörneuronok körüli kutatások a kétezres évek elején voltak a legaktívabbak, s ugyan az utóbbi húsz évben sem alakult ki egységes tudományos álláspont velük kapcsolatban, létezésüket már számos kísérlet bizonyította. A neurológusok, biológusok és viselkedéskutatók mellett a humántudományok képviselői is előszeretettel foglalkoztak a jelenséggel, a filmtudomány például a kinesztezikus empátiát próbálta magyarázni vele, vagyis azt, hogy miért érzünk együtt azokkal a szereplőkkel, akik megpróbáltatásokon mennek keresztül, vagy épp miért aktívabb az agyunk, amikor olyan táncmozdulatokat látunk a vásznon, melyeket mi is megcsináltunk már életünk korábbi szakaszában. Azt még a vizuális kultúrával és filmekkel foglalkozó kutatók sem vitatják, hogy ez a kinetikus beleérzés akkor működik legjobban, amikor a kérdéses tevékenységet végző egyén egy légtérben tartózkodik a megfigyelővel – aki jelen esetben egyben megfigyelt is.⁹ Ezek a tanulságok fedezetet nyújtanak Gumbrecht sugallatának, ráadásul a sporteseményeken való személyes jelenlét a legtöbb esetben nem öncélú dimenzió; a játékosok mérkőzés utáni nyilatkozataiból és a sportsajtóból is ismerősek lehetnek fordulatok, miszerint a közönség volt a futballmeccsen a hazai csapat tizenkettedik játékosa. Eredendően a pályán történő akciók a kiváltói a nézők kinesztezikus empátiájának, tehát a bevonódás biokémiai aktusként is leírható, az így megképződő moraj, az adott játéksituációkra adott verbális reakciók a szervezett szurkoláson, a rigmusokon és éneklésen kívül is olyan hangulatot teremtenek, melyben a játékosok a tétet magasabbnak élik meg, következésképp akcióik, erő kifejtésük is intenzívebbé válik. Néző és játszó kölcsönösen kiegészíti egymást az arénában, az érzelmi-hangulati összetevők ilyesfajta körkörös egymásba csatlakozásai olyan sajátos hullámzást eredményeznek, mely meghatározza a mérkőzések menetét és partikuláris jellegét.

A koronavírus-járvány miatt kiürült stadionok a Gumbrecht által vázolt viszonyrendszert képtelenek színre vinni, s még ha nem is tűnnek kevésbé intenzívnek vagy szórakoztatónak a legrangosabb mérkőzések, az üres tér szükségszerűen hatással van a játék menetére. A szurkolók hiányából fakadó változások vizsgálata azonban nem csupán ennek az írásnak, hanem a sporttudományos publikációknak is meghaladja a kapacitását, hiszen az érzelmi-hangulati konstituensek a legtöbb esetben statisztikailag kimutathatatlanok. Ami jelen írás számára alkalmasabb kiindulópont lehet, az

7 Uo., 216. [saját fordítás]

8 Pesthy Orsolya, *Egymás megértésének a titka? Mit tudnak valójában a tükörneuronok?*, *Mindset Pszichológia*, 2017. 08. 16. <https://mindsetpszichologia.hu/egymas-megertesenek-a-titka-mit-tudnak-valojaban-a-tukorneuronok>

9 Robin Curtis, *Kiterjesztett empátia. Mozgás, tükörneuronok és Érzékelés*, *Metropolis*, 2017/3., 73.

ennek a hiánynak a betöltése a képernyőn, a már említett igyekezet a megszokott stadionhangulat visszaadására. Amíg a valóságban a játékosok üres stadionokban küzdenek egymással, gyökeresen megváltozott körülmények között, a közvetítések a nézők komfortérzete, egyúttal saját gazdasági biztonságuk érdekében a legtöbb esetben lemondtak a lecsupaszított, de referenciális mérkőzéshangulat visszaadásáról.

A virtuális közönség létjogosultsága hamar nyilvánvalóvá vált, az angol Premier League első két mérkőzésének statisztikái az újraindulást követően árulkodóak: a televízió nézők közel 75 százaléka nem kapcsolta ki a mesterséges hangeffekteket a Sky Sports csatornáján.¹⁰

Hiába oszlottak meg a vélemények, amikor híre kelt a – már használatban lévő technológiák hibridizációjából létrejövő – virtuális közönségnek, a képernyő előtt ülő nézők választásából újabb igazolást nyert az a Marshall McLuhantól eredeztetett médiaelméleti megfontolás, mely nem a tartalomra, hanem a hordozóra helyezte a hangsúlyt, és érthetjük úgy is a jelenséget, hogy a médiatechnológiák által kiterjesztett központi idegrendszerünk az utóbbi pár évtizedben habituálódott a nem helyszíni sportfogyasztás mediális összetettségéhez. A közönség túlnyomó többsége nem akar alkalmazkodni a megváltozott feltételrendszerhez, a visszhangzó, üres arénák audiális tapasztalata többé nem elégíti ki az igényeket, a televízióhoz köthető észleleti totalitás, vagyis a kép és a hangélmény egysége nem csupán gazdasági, hanem fiziológiai kényszer is. A médium tradíciója ebben az összefüggésben az emberi percepció tradíciója is.

Azáltal, hogy a legtöbb nyugat-európai sportcsatorna fölkinálja a választás lehetőségét a televízió nézőknek,¹¹ a virtuális közönség jelensége egy újabb megközelítésmódot tesz lehetővé. Amikor a néző és a játék (illetve a játékosok) kapcsolatát tárgyaljuk, a magas színvonalú szolgáltatásokért fizető fogyasztó viszonyát is értelmeznünk kell a profitot maximalizáló s közönségét készségesen kiszolgáló médiavállalatokkal (melyeket akár érthetjük a mindenkor hatalomként is), vagyis a pszichopolitikai kérdésirány is releváns lehet a vizsgálódás során. A hatalom és a tudás eljárásai Foucault értelmezése szerint az élet feletti fennhatóságot, az élet folyamatai feletti ellenőrzést és módosítást hozták el már a 18. század folyamán, miközben a nyugati ember megtanulta, hogy van teste, van várható életkora, egyéni és kollektív egészsége. Mindezen megfigyelések egy világvárvány idején különösen aktuálissá válnak, csakúgy, mint a nemzeti kormányok korlátozó, tiltó rendelkezései, melyek óhatatlanul is Foucault fegyverező hatalmára irányítják a figyelmet, s melyek látványossá teszik a biopolitikai működésmódot. Byung-Chul Han, dél-koreai származású kultúrteoretikus az utóbbi tíz évben munkássága egyik kiindulópontjává tette Foucault terminológiáját

10 Matt Hughes, *Sky's fake crowd noise with chanting and celebrations from FIFA 20 video game wins the restart with 75 per cent of fans choosing to watch the Premier League with the new soundtrack*, Daily Mail, 2020.06.18. <https://www.dailymail.co.uk/sport/football/article-8436219/Three-quarters-fans-choose-watch-Premier-League-when-return-fake-crowd-noise.html>

11 Talán még izgalmasabb kérdéseket vet föl az a gyakorlat, mely Magyarországon is tapasztalható, vagyis a hazai sportcsatornák eleve a virtuális közönség hanggal veszik át a közvetítéseket az angol, a spanyol vagy a német bajnokságból, ezáltal a hazai nézőknek nem adatik meg a választás lehetősége. Ebben az értelemben országunkban az itt tárgyalt pszichopolitikai alávetettség helyett egy sokkal direkter, virtuális médiaerőszaknak vannak kitéve a televízió előtt ülők.

és gondolkodását, de bizonyos pontokon annak felülvizsgálatát próbálja meg elvégezni. *Pszichopolitika* című, 2017-ben megjelent művében a neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák viszonyát vizsgálja, s arra a következtetésre jut, hogy a digitalizmus és a Big Data korában a foucault-i biopolitika immár használhatatlan. „A biopolitikának, amely a népesség statisztikáját használja, nincs hozzáférése a pszichikáihoz. Nem szolgáltat adatokat a népesség pszichoprogramjához.”¹² Han szerint napjaink hatalomgyakorlási technikája az egyén korlátlan szabadságának illúzióját teremti meg, mellyel valójában önkizsákmányolásra sarkallja az embereket. Ez a technika „nem közvetlenül keríti hatalmába az egyént. Inkább úgy intézi, hogy az egyén magától hasson úgy önmagára, hogy leképeződjön benne az uralmi összefüggés, miközben azt szabadságként értelmezi. Az önoptimalizálás és az alávetettség, a szabadság és a kizsákmányolás itt egybeesnek.”¹³ A technika megalkotói számítástechnikai szakemberek, alkalmazói pedig globális világvállalatok – a labdarúgó ligák és a közvetítői díjakat fizető médiabirodalmak, vagyis korunk meghatározó ágenciái, akik a világ legnézettebb sportjának körülményeit igyekeznek átalakítani, otthonossá tenni a közönség számára, s ezt minden jel szerint sikeresen teszik. Miről árulkodik ez, ha nem az egyén önként vállalt alávetettségéről?

A pszichopolitikai aspektus azonban nem csupán a nézők, hanem a sportolók oldaláról is vizsgálható. A vírushelyzet miatt megváltozott körülmények 2020-ban több példát szolgáltatott arra is, hogy mi történik akkor, amikor a játékosok szerződéseit és érdekeit felülrírja a fennálló rendszert működtető média. Az egyik ilyen példa az észak-amerikai profi kosárlabdaliga (NBA) 2019/20-as szezonjának rájátszása, melyet az ideiglenes leállás után egy ún. buborékban, az orlandói Disney World szórakoztatóközpontban fejeztek be nézők nélkül. A vészmegoldás komoly többletkiadással, fokozott övintézkedéssel járt, melynek értelmében a csapatok be voltak zárva a luxuskörülményekkel ellátott komplexumba. Az edzéseken és a mérkőzéseken kívül lehetőségük volt különböző szabadidős tevékenységekre, így golfozhattak, bowlingozhattak vagy akár horgászhattak is, ám családjukkal több héten keresztül közvetlenül nem érintkezhetek. Az önként vállalt buborékban azonban több esetben is felszínre került, hogy amíg a médiavállalatok és a liga módot találtak a világ legnépszerűbb kosárlabdatornájának lebonyolítására, addig a tartalmat szolgáltató sportolók alávetettsége még nagyobb mértékben nőtt. A Los Angeles Clippers klasszis irányítója, Paul George több mérkőzésen át tartó rossz teljesítménye után őszintén beszélt a riportereknek arról, hogy szorongással és depresszióval küzd a buborékban.¹⁴ George nyilatkozata után a Clippers edzője is megszólalt, hangsúlyozva, hogy a fennálló körülmények nem normálisak, majd védelmébe vette egyik legjobb játékosát, akivel leült hosszan beszélgetni magánéleti és egyéb témákban, a minden napjukat behálózó kosárlabda helyett. George a csapat pszichológusának szolgáltatásait is igénybe vette, ez pedig nem egyedülálló eset a buborék lakói közt.

12 Byung-Chul Han, *Pszichopolitika. A neoliberalizmus és az új hatalomtechnikák*, Typotex, Budapest, 2020, 33.

13 Uo., 41.

14 Ohm Youngmisuk, *Clippers' Paul George says he dealt with anxiety, depression inside NBA bubble*, ESPN 2020.08.26. https://www.espn.com/nba/story/_/id/29743235/clippers-paul-george-says-dealt-anxiety-depression-bubble

Hasonlóan ellentmondásos helyzetbe kényszerítette a Premier League labdarúgóit az angol liga 2021 januárjában, amikor a vírus újabb hulláma és az országban megugró fertőzésszámok miatt új protokollt vezetett be: a játékosokat arra kérték, hogy gólöröm közben tartsák be a szociális távolságtartás szabályait, azaz bő másfél méternyire ünnepeljék találatukat csapattársaikkal. A döntés értelmetlenségéről a játékosok és a menedzserek is beszéltek, kiemelve olyan magától értetődő szempontokat, miszerint kétnaponta tesztelik a klub összes dolgozóját, tehát eleve kicsi az esély, hogy valamelyik játékos aktív fertőzőtként lépjen pályára, továbbá a játék dinamikájával és a gólszerzés ritka, de érzelmileg tetőpontot jelentő intenzitásával összeegyeztethetetlen a távolságtartás.¹⁵ A helyszíni szurkolók nélkül játszó labdarúgók pályán mutatott viselkedését is szabályozza ezzel a liga, sterilizálva a játék ösztönös természetét, megfosztva érzelmi összetevőitől. A gesztus mögött meghúzódó motivációk kevésbé a játékosok egészségének megóvásáról, mintsem a mérkőzéseket a televízió révén követő nézők önoptimalizációjáról szólnak. Ha a kedvenc futballszárjaik a kulcsfontosságú góljaik után is csak egymástól távol ünnepelnek, úgy a mérkőzéseket a képernyőkön követő nézők körében a szociális távolságtartás elfogadottabb normává léphet elő. A hatalom által előírt, a mindennapokban követendő viselkedésforma a sportközvetítéseken keresztül egy új, megemelt jelentésréteggel bővül ki ebben a pszichopolitikai összefüggésben.

Visszakanyarodva az eredeti probléma, a virtuális közönség létmódjához, technikai mibenlétéhez, további érvek szólnak annak transzgresszív természete, valamint a technikára (vagy épp afelől) kérdezés felülvizsgálatának jogossága mellett. A digitálisan létrehozott közönséghang (és -látvány) egyfajta kiegészítő hiányként tárul elénk, ha a derridai szupplementaritás logikája felől közelítünk a jelenséghez. Eszerint a dolgok lényege sosem tárul fel pozitív értelemben, hanem mindig egy hiánymechanizmus során történik meg: „a pótlék ökonómiája egyszerre kiszolgáltat minket az erők különbségének és játékának, valamint megóv ezektől”.¹⁶ A televízión keresztül látott szurkolói tömegek a stadionban önmagában is egy hiánnyal, a saját hiánnyukkal szembesít, ám amikor a helyszíni közönség is eltűnik a képernyőkről, a pótlékjelleg feltárja magát, „fenyegetővé” válik, ám ez a fenyegetettség, minthogy „nem jelenlét és nem is hiány”, egy elcsúszó köztesség. Olyan köztesség, mely a médiumok szintjén is értelmezhető, melyben pontosan nem is el-, hanem összecúszást észlelhetünk. A digitális közönséghang alapját az a FIFA20 számítógépes játék szolgáltatja, melynek metonimikus jelöltje a Nemzetközi Labdarúgó Szövetség [Federation International Football Association], vagyis a hús-vér labdarúgás legnagyobb szervezete a világon. A spanyol bajnokságban használt rendszer debütálása után a videójátékot gyártó Electronic Arts hangmérnöke, Paul Boechler úgy fogalmazott, hogy mivel több ezer hangmintát rögzítettek korábban a játék kedvéért különböző stadionokban, ők most csak visszaadják ezeket.¹⁷ Ezen a ponton az eredetiség és a másolat viszonya már nem

15 Dan Roan, *Covid-19 and football. Should players be hugging?* BBC, 2021.01.13. <https://www.bbc.com/sport/football/55646757>

16 Jacques Derrida, *Grammatológia*, ford. Marsó Paula, Typotext, Budapest, 2014, 178.

17 Pete Jenson, *LaLiga could continue to use artificial crowd noise and digital fans even when supporters start to return to grounds after „overwhelmingly positive response”*, Daily Mail, 2020. 06. 29. <https://www.dailymail.co.uk/sport/football/article-8470195/La-Liga-use-artificial-crowd-noise-digital-fans-supporters-start-return.html>

tűnik releváns kérdésnek, vagyis a baudrillard-i hiperrealitás is feltűnhet az értelmezői horizonton, ha a jelenség médiaelméleti, posztmodern filozófiai megalapozottságát keressük. A valóság, az igazság foszlányai egyre kevésbé szárazhatók szét a közvetítések során, miközben egyre elevebbé és (hiper)realisabbá válnak a képernyőn történtek. A formák és műfajok egymásba csúszása az ágenciák kibogozhatatlanságával is jár: a nézők egyre kevésbé érdekeltek az auditív és optikai technikák, illetve a fizikalitás viszonyrendszerének problematizálásában, már nem tudjuk az emberi teljesítményt annak testi dimenziójában megérteni, így a televízióban látott, statisztikai adatokkal is alátámasztott sportolói kiválóság és a megteremtett atmoszféra az egyéni átélhetőség faktorát nem veszi figyelembe – míg a kétezres évek sporttal kapcsolatos médiaszövegeiben ez a szempont érvényben volt, gondoljunk például a Guy Ritchie rendezte 2008-as Nike reklámszpotra, melyben egy fiktív amatőr játékos fejkamerájának köszönhetően pár perc alatt kvázi-belső nézőpontból juthatunk el a labdarúgás legmagasabb szintjéig.¹⁸

A virtuális közönség megvalósulási formái közül a legelterjedtebb a digitális közönségmoraj – tehát a spanyol bajnokságban bevezetett, a lelátókon amorf mintaként mozgó vizuális sík ötletét a legtöbb közvetítés nem használja, ami magyarázható azzal is, hogy az eredeti mérkőzéshangulat visszaadásánál az elsődleges feladat az auditív dimenzió megteremtése volt, ez pedig a meccshangulat megidézésén túl a ritmussal és a zeneiséggel is összefüggésbe hozható. Ha elfogadjuk a Gumbrecht által affirmált és a stadionokat rendszeresen látogató szurkolók élményeiből eredő állítást, mely szerint a mérkőzések a helyszíni közönség és a játékosok kölcsönhatásából nyerik intenzitásukat, mindez a játék tempójáról is elmondható. A digitális közönségmoraj esetében azonban a kapcsolat a két összetevő között nem létezik, ezért a filmekben használt nondiegetikus filmzene példájára az események hangulatához illő hanghatásokat hallhat a néző. A leválasztottság így egy valós időben változó, esztétikailag megkomponált jelenséget hoz létre.

Technikatörténeti szempontból fontos mérföldkő a virtuális közönség megjelenése, ami egyben etikai kérdéseket is felvet. Ez a hibrid műfajú médiatermék egy előre várható helyre érkezett: létrejött a technológiai fejlődéssel, a sport egyre sűrűbb mediatiszáltságával, virtuális műfajokban való jelenlétével és az élő mérkőzések iránti médiaérdeklődéssel csupán idő kérdése volt.

18 Vö. Barna Péter, *Labdarúgás a 21. század megváltozott mediális közegében*, Szépirodalmi Figyelő 2014/3., 38–39.