

Questi sono solamente degli esempi sui giocatori riguardo la potenza della rete di **Football Manager**, ma ciò si può applicare anche a chi fa l'osservatore di mestiere? A quanto pare sì: l'ex allenatore dello **Shangai** e dello **Zenit San Pietroburgo**, **Andrè Villas-Boas**, ha ammesso di usare il database del titolo per scovare giovani dal grande potenziale quando era un osservatore e non un allenatore a pieno titolo. Come citato da **Miles Jacobson**, direttore di **Sports Interactive**, lo scouting ha una parte fondamentale nel calcio odierno, prendendo come esempio la mossa dell'**Udinese**, che ai tempi acquistò **Alexis Sanchez** per 50.000 euro dal **Colo Colo** per poi rivenderlo al **Barcellona** per 26 milioni di euro.

Ma **Football Manager** può aiutare anche in altri modi, oltre a servire come eccellente strumento di *scouting*: **Ole Gunnar Solskjær**, ex stella del **Manchester United** e attuale allenatore del **Molde**, ha citato il gioco come grande aiuto per la transizione da giocatore a mister. Il norvegese è da tempo fan del titolo, grazie alla passione trasmessagli da **Jordi Cruyff**, figlio del leggendario giocatore olandese. Ma non è l'unico ad avere una passione per il titolo: anche stelle odierne come **Antoine Griezmann** e **Paul Pogba** hanno espresso il loro amore per **Football Manager**, non lesinando particolarità interessanti, come la preferenza che sembrava avere [Pogba per la casacca del Chelsea](#) quando giocava ancora nella **Juventus**.



Eppure, forse le storie più importanti sotto il punto di vista manageriale, restano quelle di [Vugar Huseynzade](#), che da 21enne ha guidato la panchina dell'**FC Baku** per due stagioni, riuscendo anche a qualificarsi per la fase a gironi dell'**Europa League**. Senza dimenticare le storie di [Paul Wandless](#), che da cassiere in un supermercato inglese è arrivato ad allenare il **Bjerkreim IL**, squadra della sesta divisione norvegese. Oppure la recente storia di [Kevin "Lollujo" Chapman](#), allenatore "virtuale" del **Nuneaton**, squadra che disputa l'equivalente inglese del campionato di Eccellenza.

Tutto ciò potrebbe anche dare il là alla partenza di **Football Manager** come e-sport, grazie anche al recente torneo organizzato da [Bidstack](#), che mette in palio 15.000 sterline e la possibilità di allenare

le leggende del **Norwich** contro le leggende dell'**Inter**, torneo che ha visto la partecipazione dell'italiano **Filippo Ballarini**, purtroppo [fermatosi agli ottavi di finale](#).

Chissà, magari queste storie potrebbero gettare le basi per il primo vero allenatore formato dal gioco. Vista [la collaborazione che vige dal 2015 tra Sports Interactive e Prozone](#) (ora **STATS**), società che analizza le statistiche dei giocatori in campo, **Football Manager** ha tutte le carte in tavola per diventare non solo un gioco, ma un vero e proprio strumento tecnologico per l'analisi statistica e per lo scouting calcistico. Con buona pace del signor Haddington, che, anni e anni fa, [si è visto rispondere picche dal West Ham United](#), poco dopo l'esonero di Harry Redknapp.

[L'impatto dei calcistici sul calcio reale](#)

Ottenere un realismo sempre maggiore in una simulazione sportiva è uno dei pallini degli sviluppatori di videogame sin dagli albori: ogni anno i risultati sono sempre migliori nei vari generi e discipline, e il gioco del calcio è uno degli sport nel quale sono stati certamente raggiunti traguardi ragguardevoli.

Serie come **Fifa** e **Pro Evolution Soccer** sono ormai le più consolidate: da più di due decenni **Electronic Arts** e **Konami** si contendono il titolo di miglior calcistico dell'anno, lasciando a **Football Manager** spesso il titolo di miglior gestionale.

La serie **FIFA** ha venduto più di 150 milioni di copie in tutto il mondo, risultando a oggi il più vasto franchise videoludico di genere sportivo della storia, e superando il diretto concorrente giapponese, le cui vendite si attestano comunque attorno al centinaio di milioni, stando ai dati più recenti: il manageriale di **Addictive Games** è invece uno dei più venduti su piattaforma **PC**.



Ma non sono soltanto i giocatori e gli appassionati di calcio a decretare il successo dei calcistici: **Zlatan Ibrahimovic** ha dichiarato che, a inizio carriera, era capace di giocare a certi titoli anche per 10 ore di fila e di aver spesso individuato su console soluzioni che ha poi applicato sul campo, metodo che, secondo il difensore tedesco **Mats Hummels**, applicherebbero anche altri colleghi. L'allenatore **Alex Wenger** definisce "giocatore da Playstation" lo stesso **Leo Messi**, il quale è anche un utente della piattaforma Sony, come testimonia l'ex compagno di squadra **Victor Vázquez** che nelle giovanili lo vedeva giocare per almeno tre ore di fila, nelle pause. Non si potrà dar torto allora ad **Andrea Pirlo** quando afferma che «dopo la ruota, la PlayStation è la migliore invenzione di tutti i tempi», arrivando a sintetizzare in positivo con il nome della console Sony il modo di impostare e vedere il calcio di **Josep Guardiola** nella sua carriera di allenatore.

Un fan dei gestionali pare essere invece il centrocampista francese **Paul Pogba**, avvistato ad allenare il Chelsea in **Football Manager** durante la Coppa del Mondo 2014.

The screenshot displays the 'Tactics' screen in Football Manager. The central table lists players with their attributes and performance metrics:

POSITION/ROLE/DUTY	IMP	ROLE ABILITY	RDS	PLAYER	TAC FAMI	CONSHIP	MO... POSITION	++LAST 9 GAMES	APPS	GLS	AV. R...
GK	100%	★★★★★	★★★★★	Mathew Ryan	98%	100%	GK	7.44	14	0	7.11
DCR	100%	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	88%	100%	D (RC)	7.56	15	0	7.25
DC	100%	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	86%	100%	D (C)	7.46	12	0	7.41
DC/L	100%	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	84%	100%	D (C)	7.46	14	1	7.15
WBR	100%	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	86%	100%	D/WB/M (AM) (R)	7.24	13	1	7.32
WBL	100%	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	80%	100%	D/WB (L)	7.48	4	1	7.65
MCR	100%	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	84%	100%	M (AM) (RC)	7.26	14	3	7.25
MCL	100%	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	89%	100%	M (AM) (C)	7.14	6 (6)	1	6.96
AMC	100%	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	90%	100%	M (RL), AM (RL) (C)	5.88	12 (2)	2	7.16
STR	100%	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	90%	100%	▲ ST (C)	7.14	9 (1)	4	7.05
STCL	100%	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	89%	100%	▲ ST (C)	7.14	14 (1)	11	7.45
S1	100%	100%	99%	Bingouou Kamara	100%	99%	GK	6.67	1	0	7.40
S2	100%	100%	100%	Reece Oxford	100%	100%	D (C), DM	7.26	3	0	7.60
S3	100%	96%	100%	Jake Livermore	96%	100%	DM, M (C)	7.18	1 (6)	1	7.10
S4	100%	95%	100%	Fran Villa	95%	100%	M (AM) (C)	7.18	3 (2)	1	7.18
S5	100%	100%	100%	Harry Arter	100%	100%	M (C)	6.70	8 (3)	0	6.81
S6	100%	100%	99%	Kuki	100%	99%	AM (C), ST (C)	6.72	1 (6)	3	6.96
S7	100%	100%	100%	Patrick Bamford	100%	100%	AM (R), ST (C)	6.94	6 (3)	4	7.24
S8	100%	100%	99%	Will Mannion	100%	99%	GK	7.08	-	-	-
S9	100%	100%	99%	Harry Maguire	100%	99%	D (C)	7.02	1 (2)	0	7.55
S10	100%	100%	99%	Ellis Barkworth	100%	99%	D (C), DM, M (C)	6.70	0 (1)	0	6.70
S11	100%	100%	100%	Andrew Robertson	100%	100%	D/WB (L)	7.50	11	0	7.38
S12	100%	100%	100%	Callum Paterson	100%	100%	D/WB/M (AM) (R)	7.18	2	0	7.70
S13	100%	100%	99%	Marius Henriksen	100%	99%	DM, M (AM) (C)	7.42	1 (7)	1	7.16
S14	100%	100%	99%	Ben Hinchcliffe	100%	99%	▲ ST (C)	6.94	0 (2)	0	6.75

Ma questo forte impatto dei videogame nel calcio non si ferma ai soli giocatori, anzi, un'influenza significativa si registra proprio fuori dal campo. Società come **Opta**, azienda leader mondiale nella raccolta ed elaborazione in diretta di dati sportivi, hanno dovuto la loro crescita anche al successo di titoli come **Football Manager**, che dei dati in ambito calcistico ha fatto la spina dorsale del gioco, e la cui popolarità è cresciuta in parallelo al sempre maggior uso dei numeri nel calcio. Le stesse società hanno negli anni formato analisti e scout di dati che sono passati poi a lavorare per importanti squadre di calcio, e società di analisi come **ProZone** hanno cominciato addirittura a combinare i propri dati con quelli di **Football Manager** per i propri programmi di scouting.

Ovviamente l'impatto non poteva non estendersi anche al pubblico del calcio giocato: **Pro Evolution Soccer** ha contribuito ad aumentare il numero degli appassionati di questo sport in Giappone mentre la serie **Fifa** ha fatto proseliti con un impatto positivo sul soccer americano, portando in parallelo la crescita del franchising con quella dello sport negli **Stati Uniti**. [Da un sondaggio è emerso](#) che gli americani che si definiscono tifosi di calcio sono cresciuti costantemente dal 2009 a oggi, soprattutto

nella fascia tra i 12 e i 17 anni, periodo in cui è aumentata anche la popolarità di *Fifa*. L'aumento degli appassionati di calcio negli Stati Uniti è stato di ben il 35% soltanto dal 2010 al 2012, raggiungendo i 2,6 milioni di persone. Oltre un terzo degli utenti che hanno acquistato *Fifa* si è appassionata al calcio dopo aver giocato alla sua trasposizione videoludica e a giovarne è stato anche lo sport in Tv che, secondo una ricerca **Nielsen**, ha visto accrescere da 5 a 12 il numero di canali USA che mandano in onda partite di calcio e ha portato i fan statunitensi della Premier League a circa 30 milioni.



Se in Germania si sperimenta già da qualche anno [Helix](#), simulatore nel quale i calciatori sono sottoposti a un trainer cognitivo di stampo videoludico per svilupparne le “funzioni decisionali”, significa che il rapporto tra calcio e videogame è destinato a durare, e chissà che non diventi sempre più rilevante.