

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 shows the Football Manager 2017 interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Inbox', 'Squad', 'Schedule', 'Competitions', 'Under 23s', 'Under 18s', 'Tactics', 'Team Report', 'Staff', 'Training', 'Scouting', 'Transfers', 'Club', 'Board', and 'Finances'. The main area is titled 'Tactics' and shows a 'Mac Attack' formation. The player selection table is as follows:

POSITION/ROLE/DUTY	INF	ROLE	ABILITY	ROS	PLAYER	TAC FAMI	CONSHIP	MO...	POSITION	LAST 3 GAMES	APPS	GLS	AV. R...
GK	DEF	Goalkeeper	★★★★★	★★★★★	Matthew Ryan	100%	98%	100%	GK	7.14	14	0	7.11
DCR	DEF	Central Defender	★★★★★	★★★★★	Chancel Mbemba	100%	88%	100%	D (RC)	7.56	15	0	7.25
DC	DEF	Central Defender	★★★★★	★★★★★	Tiago Iori	100%	86%	100%	D (C)	7.46	12	0	7.41
DCL	DEF	Defensive Centre Back	★★★★★	★★★★★	Curtis Davies	100%	84%	100%	D (C)	7.46	14	1	7.15
WBR	DEF	Wing Back	★★★★★	★★★★★	Ahmed Elmohamady	100%	86%	100%	D/WB/M/AM (R)	7.24	13	1	7.32
WBL	DEF	Wing Back	★★★★★	★★★★★	Josh Tymon	100%	80%	100%	D/WB (L)	7.48	4	1	7.65
MCR	DEF	Box To Box Midfielder	★★★★★	★★★★★	Moussa Sissoko	100%	84%	100%	M/AM (RC)	7.26	14	3	7.25
MCL	DEF	Deep Lying Playmaker	★★★★★	★★★★★	Ryan Mason	100%	89%	100%	M/AM (C)	7.14	6 (6)	1	6.96
AMC	DEF	Attacking Midfielder	★★★★★	★★★★★	Robert Snodgrass	100%	90%	100%	M (RL), AM (RLC)	6.88	12 (2)	2	7.16
STR	DEF	Complete Forward	★★★★★	★★★★★	Abel Hernández	100%	90%	100%	ST (C)	7.14	9 (1)	4	7.05
STL	DEF	Advanced Forward	★★★★★	★★★★★	Leigh Griffiths	100%	89%	100%	ST (C)	7.34	14 (1)	11	7.45
S1	DEF		★★★★★	★★★★★	Bingourou Kamara	100%	100%	99%	GK	6.57	1	0	7.40
S2	DEF		★★★★★	★★★★★	Reece Oxford	100%	100%	100%	D (C), DM	7.36	3	0	7.60
S3	DEF		★★★★★	★★★★★	Jake Livermore	100%	96%	100%	DM, M (C)	7.18	1 (6)	1	7.10
S4	DEF		★★★★★	★★★★★	Fran Vialba	100%	95%	100%	M/AM (C)	7.18	3 (2)	1	7.18
S5	DEF		★★★★★	★★★★★	Harry Arter	100%	100%	100%	M (C)	6.70	8 (3)	0	6.81
S6	DEF		★★★★★	★★★★★	Kuki	100%	100%	99%	AM (C), ST (C)	6.72	1 (6)	3	6.96
S7	DEF		★★★★★	★★★★★	Patrick Bamford	100%	100%	100%	AM (R), ST (C)	6.94	6 (3)	4	7.24
S8	DEF		★★★★★	★★★★★	Will Mannion	100%	100%	99%	GK	7.08	-	-	-
S9	DEF		★★★★★	★★★★★	Ellis Barkworth	100%	100%	99%	D (C)	7.02	1 (2)	0	7.55
S10	DEF		★★★★★	★★★★★	Andrew Robertson	100%	100%	100%	D (C), DM, M (C)	6.70	0 (1)	0	6.70
S11	DEF		★★★★★	★★★★★	Callum Paterson	100%	100%	100%	D/WB (L)	7.50	11	0	7.38
S12	DEF		★★★★★	★★★★★	Markus Henriksen	100%	100%	99%	D/WB/M/AM (R)	7.18	2	0	7.70
S13	DEF		★★★★★	★★★★★	Ben Hinchcliffe	100%	100%	99%	DM, M/AM (C)	7.42	1 (7)	1	7.16
S14	DEF		★★★★★	★★★★★		100%	100%	99%	ST (C)	6.94	0 (2)	0	6.75

The tactical diagram on the right shows a 4-2-3-1 formation with players like Griffiths, Snodgrass, Mason, Sissoko, Iori, Davies, Elmohamady, Kamara, Oxford, Livermore, Vialba, Arter, Kuki, Bamford, Mannion, Barkworth, Robertson, Paterson, Henriksen, and Hinchcliffe.

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.

[GameCompass - I Calcistici \(02x07\)](#)

Ogni anno gli appassionati di tutto il mondo attendono con ansia l'uscita della nuova edizione di FIFA e PES: al solito, è scattata la competizione fra quale sia il migliore, e i nostri **Gero Micciché**, **Vincenzo Zambuto** e **Marcello Ribuffo** ne hanno parlato in questa puntata dedicata al gioco più bello del mondo, decretando il vincitore tra **FIFA 18** e **PES 2018** e condendo il tutto con uno speciale sull'impatto del calcio virtuale sul calcio reale e l'immane top finale dove sono stati scelti i 5 migliori giochi calcistici di sempre.