

BIBLIOMANIE

LETTERATURE, STORIOGRAFIE, SEMIOTICHE

ISSN 2280-8833 numero 32, gennaio/aprile 2013

Stefano Cavallini, *Calcio reale e Calcio virtuale*

In questo articolo parlerò del rapporto tra lo sport – in maniera particolare il calcio – e l'universo videoludico dei vari giochi per computer, xbox, playstation e simili piattaforme digitali per l'intrattenimento, oggi diffuse in tutti i salotti quasi al pari delle televisioni. Sono bandiere della tendenza che sostituisce la realtà con un'altra realtà iperrealista dai contorni perfetti e dai colori scientificamente ideali.

Lo schermo è il grande protagonista del nostro secolo. Non più quello panciuto e opaco dei primi apparecchi tv, ma quello piatto, brillante e interattivo degli ultimi modelli. Non più una scelta limitata di canali come altrettante linee guida del pensiero, ma una totale interconnessione tra i più diversi argomenti, in cui il sé si crea ogni giorno improvvisando. Come nell'architettura moderna, il pensiero si sta evolvendo, passando dalla solida, ma immobile pesantezza di un muro di cemento, alla leggera versatilità del vetro, il carbonio, l'acciaio, le materie plastiche trasparenti. Si va, realmente e metaforicamente, verso una realtà senza muri, spessore e opposizioni visive, in cui la capacità di creare collegamenti e sostenere più fronti di pensiero contemporaneamente, ci costerà forse la profondità analitica, ma ci aprirà nuove prospettive, come vedersi la schiena grazie a un riflesso riflesso. Internet ne è un esempio, una quantità infinita di informazioni su ogni cosa esistente, ma dalla vita breve e incerta come il volo di una farfalla. In questo contesto i videogiochi acquistano sempre più importanza, sia per la loro qualità grafica e narrativa che li rende simili a vere esperienze di vita (sempre più sceneggiatori passano dal settore cinematografico a quello videoludico), sia per la loro capacità di imitare la realtà.

I giochi di calcio e in generale di sport sono sicuramente i più realistici, perché non raccontano una storia, non danno spazio a divagazioni fantastiche o elementi fantascientifici. Al massimo vi è una tendenza all'esagerazione e alla spettacolarità. Non vi è evoluzione dei personaggi, perché il giocatore è il personaggio principale. Come Dio che ci osserva, come l'aviatore, l'alieno, lo scalatore, il punto di vista, lo sguardo d'insieme socratico che vede il noi-termiti dall'alto, come il dottor Manhattan che compatisce l'impotenza fisica di Ozymandias (il re dei re) in Watchmen, l'utente-spettatore guarda le piccole silhouettes colorate muoversi nel mare di pixels verdi e vi si identifica nell'attimo in cui la palla oltrepassa la linea di porta, ma è solamente strumento di massificazione, di diffusione del prodotto, viva pubblicità di carne.

Ma entriamo nel dettaglio e vediamo nello specifico alcune caratteristiche del gioco del calcio, per poi confrontarle con quelle del gioco di calcio più venduto e più valido degli ultimi tempi, cioè "Fifa". Iniziamo con una veloce introduzione storica, come fundamenta per

BIBLIOMANIE

LETTERATURE, STORIOGRAFIE, SEMIOTICHE

l'edificio di inchiostro che, punto per punto, andremo a costruire col lettore.