Come Football Manager ha cambiato il calcio

In passato vi abbiamo accennato dell'impatto dei giochi di calcio sullo sport vero e proprio: per esempio, calciatori come **Cristiano Ronaldo** studiano le proprie mosse su ***Fifa***. Ma il titolo di **Eletronic Arts** non è l'unico nel genere a vantare un uso a livello professionistico. Infatti ***Football Manager*** viene usato sempre di più dagli addetti ai lavori, sia per quanto riguarda lo *scouting*, che per il cosiddetto *match analysing*.

Partiamo dagli scout, settore dove il titolo di **Sports Interactive** eccelle: ogni anno si segnalano giovani dal grande talento, i cosiddetti *wonderkid*, e non potrebbe essere altrimenti, visti gli oltre 1.300 scout che tengono d'occhio 2.200 squadre in 51 nazioni, per un totale di oltre 650.000 giocatori visionati. Per far capire la grandezza della rete di scouting di ***Football Manager***, basti pensare che un club di prima fascia e di grande disponibilità economica come il **Manchester City** impiega solamente 40 scout in tutto il mondo!
Risulta incredibile la grande efficacia della rete nel prevedere l'impatto di giovani calciatori nella realtà: giocatori come **Paul Pogba**, **Kylian Mbappè**, e l'italiano **Gianluigi Donnarumma** venivano segnalati come *wonderkid* già dalla loro permanenza nei settori giovanili delle squadre, o in club minori: tra gli esempi massimi abbiamo la storia di **Robert Lewandowski**, attuale bomber del **Bayern Monaco**, che in ***Football Manager 2010*** poteva essere acquistato per poche migliaia di euro dal **Lech Poznan**. O come non parlare di **Roberto Firmino**, uno dei protagonisti dell'ultima disfatta romanista, scoperto in Brasile da Lutz Pfannenstiel, scout dell'Hoffenheim. E ancora l'incredibile storia di **Jon McLeish**, figlio di **Alex McLeish**, attuale allenatore della nazionale scozzese, e al tempo, mister dei **Glasgow Rangers**: il figlio, che nel gioco allenava il **Barcellona**, era particolarmente impressionato dai risultati ottenuti da un giovane ragazzo argentino della squadra B, talmente tanto da consigliarne l'acquisto al padre. **Jon** era convinto che questo giocatore sarebbe diventato il migliore al mondo, ma **Alex** gli diede solamente una pacca sulla spalla, sottovalutando così il consiglio del figlio su un certo **Lionel Messi**...

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

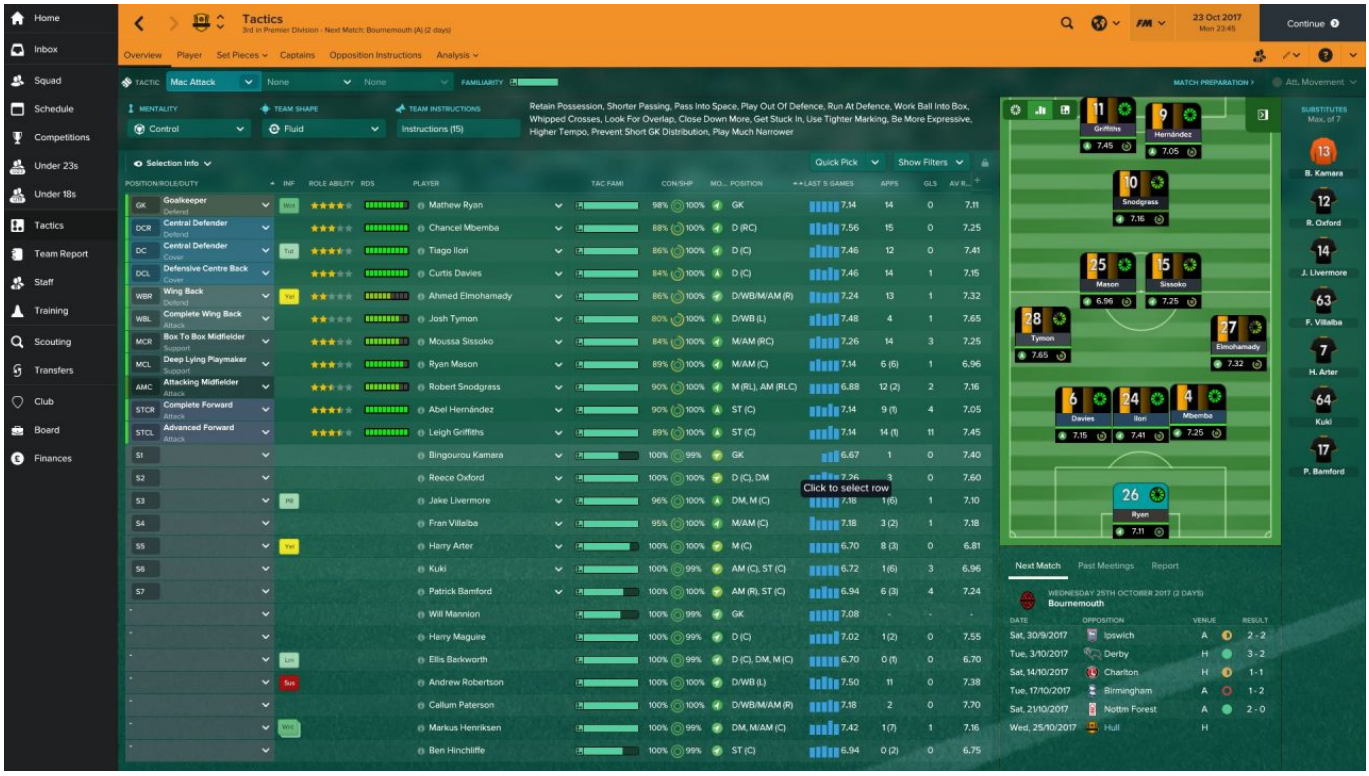
le leggende del **Norwich** contro le leggende dell'**Inter**, torneo che ha visto la partecipazione dell'italiano **Filippo Ballarini**, purtroppo fermatosi agli ottavi di finale.

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.



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 e destinato a durare, e chissà che non diventi sempre più rilevante.