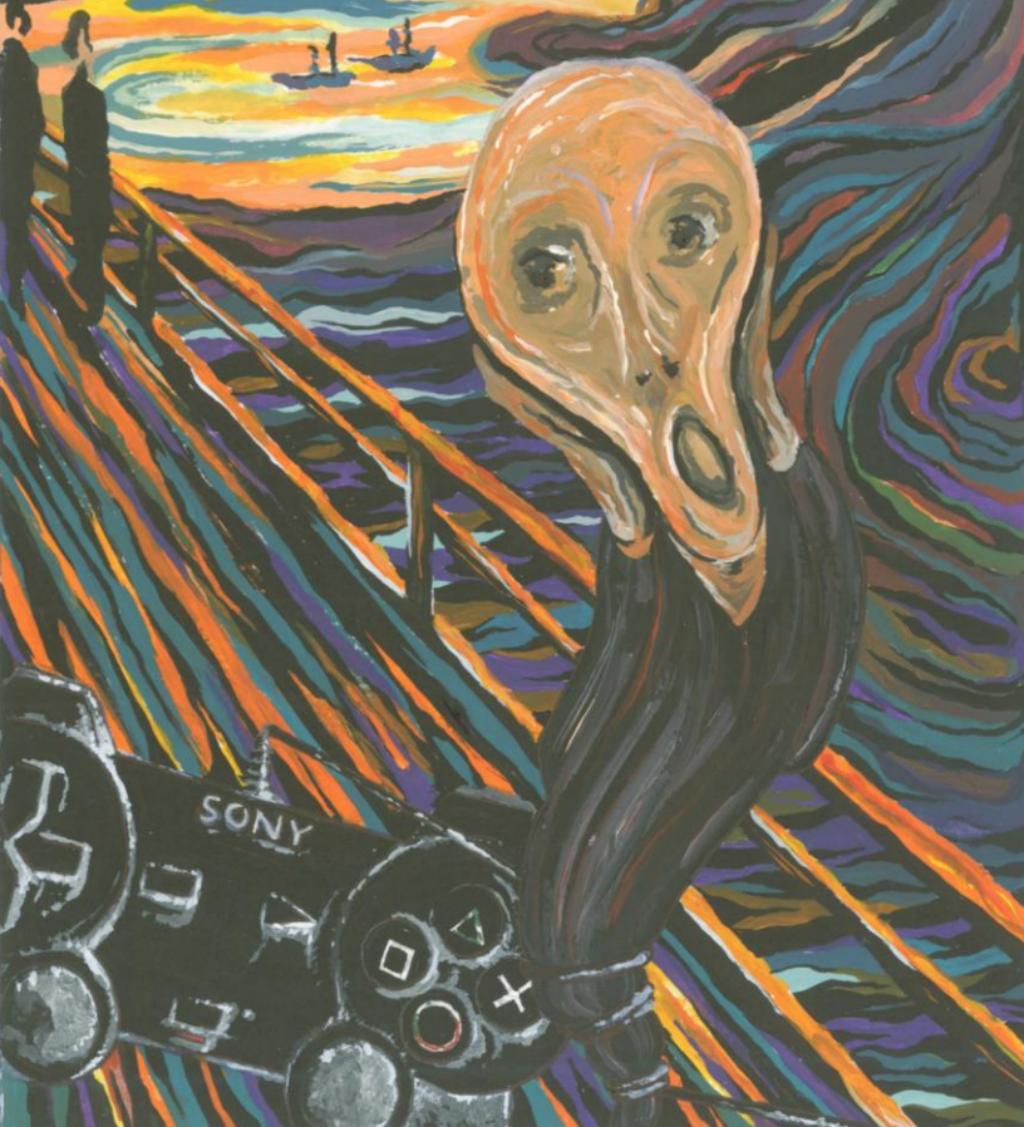


Francesco Scarpetti

La colpa è del joypad

Malati di calcio ma comodi sul divano



A tutti i romantici calcistici e non

Ideato e scritto nel mese di maggio 2007 quando esisteva anche FIFA.
Ma faceva cacare.

Disegno in copertina a cura di Cinzia Fantini

Una piccola introduzione

Sono probabilmente malato di calcio e di tutto ciò che gira intorno ad un pallone. Trovo un piacere innato nel colpire un SuperTele, palleggiare con un Tango, creare fantastiche traiettorie con un Roteiro...

Amo tifare per le mie squadre del cuore e per altre decine di *club* che si rincorrono nella mia continua ricerca dell'estetica “romantica-calcistica”: passaggi e lanci millimetrici, acrobazie stilisticamente perfette e goal all’incrocio dei pali; pallonetti al limite della pazzia e punizioni alla Roberto Baggio.

E mentre cammino ascoltando in cuffia *L.A. Woman* dei mitici Doors mi trovo improvvisamente in una delle piazze più belle del mondo e c’è una piccola palla che mi sta proprio per arrivare tra i piedi. In quel momento Piazza del Campo mi sembra Wembley e non esito un attimo: scatto in profondità palla al piede e colpisco la sfera con un effetto alla David Beckham. Non c’è nessuna porta e i tifosi sono pochi ma il goal è stato fantastico.

Non esistono spiegazioni certe a questo fenomeno sportivo che unisce i popoli e crea cruente discussioni anche tra i due amici più amici che io possa conoscere. Sinceramente non posso sapere con esattezza quante partite di calcio ho visto, ho giocato, ho sognato di giocare ed ho simulato di giocare. Probabilmente milioni e milioni di chilometri percorsi all'interno di grandi e piccole arene calcistiche mi hanno permesso di amare questo sport più di ogni altro: sono un calciatore dilettante e penso di avere una certa propensione per il soccer. Ma più che giocatore mi sento un vero e proprio innamorato del calcio.

La colpa è del joypad

Malati di calcio ma comodi sul divano

La sera si può uscire per una birra, andare al cinema, a ballare, a teatro o semplicemente girovagare senza una meta precisa assaporando mille e mille posti differenti... ma ci si può anche dedicare ad un match alla playstation. E si gioca *al calcio*, più precisamente a Pro Evolution Soccer, via play e con un bel gruppo di amici.

Nasce così la sfida. C'è competizione. Il piatto è molto prelibato.

Serata a tema: Real Madrid vs Arsenal.

La prima partita della serata è un avvincente sfida internazionale tra il Real Madrid e l'Arsenal. I sei partecipanti formano le due equipe: Occi, Legno e Nano guidano la squadra inglese mentre Isse, Botta e Rondello dirigono i bianchi di Spagna.

Dopo un secondo e mezzo c'è già chi fa capire che la partita sarà molto combattuta ed al primo affondo l'Arsenal di Titì Henry va in vantaggio. Legno esulta ed irride gli avversari e il Nano gli fa eco. Occi se la ride mentre Isse impreca contro i fatiscenti (secondo personale giudizio) compagni di squadra Rondello e Botta. La sfida entra ben presto nel clou.

Rapidi capovolgimenti di fronte si susseguono ma Henry è una spina nel fianco della difesa madrilena. Ci pensa Isse al 41' pt a limitare un po' la sua verve con un'entrata sconsiderata prevista da quasi tutti i giocatori, giocatori comodamente seduti sul divano di sala.

Finisce il primo tempo e rapide battute di scherno ci portano alla seconda frazione di gioco.

Il divano è incandescente e le sigarette sono più o meno tutte accese. L'attenzione è massima ma una leggerezza del Nano permette a Isse di segnare a porta vuota. Ronaldo ha firmato il pareggio. Esplode la felicità tra i compagni del Real ed i tre trainers si stringono rispettivamente la mano puntando determinati alla vittoria.

Il gioco ci ha effettivamente e totalmente presi: sembra di essere lì a calpestare il fantastico prato del Bernabeu. E non è realtà virtuale, è il nostro trasporto emotivo mischiato bene con la passione che abbiamo per questo sport meraviglioso. Il tramite è l'uso combinato di playstation e Pro Evolution Soccer.

Ogni tanto capita di essere talmente risucchiati da quel gioco e da quella consolle che se ti fermi un attimo a pensare e riesci ad estraniarti un po' dalla situazione calcistica pensi: "ma noi siamo veramente malati!"

Malati sì, ma comodi sul nostro divano stasera andiamo in onda a San Siro.

Stadi perfetti, giocatori con mille caratteristiche tecniche simili alla realtà, campi verdissimi dove solo immaginare di giocare a calcio crea una bella sensazione.

Probabilmente non esiste una spiegazione logica e razionale a questo fenomeno di massa: il grande connubio tra la consolle per videogiochi Playstation ed il gioco del calcio Pro Evolution Soccer.

Grazie Alvaro.

Ricordo di aver iniziato ad appassionarmi alla playstation nel lontano 1999, dopo aver per anni coscienziosamente rifiutato di piazzarmi davanti ad uno schermo alla ricerca del divertimento. Per me il divertimento era sinonimo di sguardi intriganti con le ragazze, serate in giro con gli amici e scherzi goliardici da fare a chiunque e con l'aiuto dei miei prodi amici. Ma tutto stava per cambiare o meglio, si stava per aggiungere alla lista dei divertimenti questo "pericoloso" gioco da divano.

In quel periodo Alvaro si era rotto un piede (naturalmente giocando a calcio) e più o meno per un mese iniziammo a frequentare la sua casa per fargli

compagnia e per fare quattro risate insieme: non è il massimo avere un piede ingessato a luglio ed il nostro spirito solidale di gruppo ci spingeva ad aiutarlo nella fase della convalescenza. Ma c'era di più. In quella casa ed in particolare nella stanza di Alvaro c'era l'origine di questa malattia che ormai ha colpito milioni di ragazzi italiani e non.

Il gioco era abbastanza brutto ma talmente divertente che presto contagiò me ed il mio gruppo di amici. Ero invincibile con il Bayer Monaco dei vari Scholl, Effenberg e Salihamiczic. Tutto ebbe inizio in un caldo pomeriggio del luglio 1999...

Dopo una partenza in punta di piedi, la casa dell'amico Alvaro divenne per quel mese e mezzo di piede ingessato un ritrovo culturale sulle varie dinamiche del calcio moderno: c'era chi sosteneva il motto "squadra vincente non si cambia" e chi giocava con uno speculare e talvolta spettacolare 3-4-3. Alcuni iniziavano subito a dubitare delle facoltà psichiche del direttore di gara ed altri cercavano di zimbellare il portiere avversario con pallonetti da ogni parte del rettangolo di gioco. Il nostro amore nei confronti di questo gioco da divano stava pian piano prendendo piede, anzi, calcio.

I primi passi ed il Belgio pluricampione del mondo.

Appena il gruppo capì la potenza del gioco abbinato a questa consolle, divenne primaria l'esigenza di acquistare una playstation e di trovare un luogo dove poter giocare liberamente e senza limiti temporali. Io e Ciba acquistammo una playstation ciascuno on line via iBazar (*babbo* di Ebay) e ricordo con grande commozione il giorno in cui andammo a Sinalunga (paese della Valdichiana posto tra Siena ed Arezzo) a definire l'acquisto della mia consolle. Ma la playstation regina di quel periodo era quella del Ciba. Acquistata da un ragazzo di Siena, questa consolle si differenziava da tutte quelle che ho visto fino ad ora per un adesivo attaccato ad hoc sulla parte superiore della stessa: alcuni alieni erano qui raffigurati grazie a quell'adesivo pensato proprio per la forma rettangolare, con vano cd centrale, della playstation. Che fosse un messaggio per noi futuri mostri della consolle? Ancora oggi questa domanda mi affascina e rimane senza risposta...

Così iniziarono le grandi sfide estive e tra un bagno al fiume ed i mille amori della stagione più bella dell'anno, la playstation e Winning Eleven (antenato di Pro Evolution Soccer con software in giapponese...) si

ritagliarono un bello spazio alla voce "divertimenti ludicissimi".

La consolle di Ciba macinò chilometri e chilometri tra Coppa Campioni, campionati nazionali e Coppa del Mondo. Senza esagerare penso che in quel periodo il Belgio diventò campione del mondo per sette o otto volte di fila.

L'uso e l'abuso.

Appena acquistata la consolle funzionava discretamente nonostante il grande adesivo alieno. Ma l'uso si trasformò ben presto in abuso. La nostra giornata estiva tipo era molto rilassata visto che più o meno tutti noi eravamo studenti in attesa di capire cosa ci avrebbe riservato il futuro: tarda sveglia mattutina, pomeriggi al mare, al fiume o tutti insieme in piscina e serate a ballare oppure in birreria. Ma quando le luci del divertimento si spegnevano, si accendeva la playstation e la nottata era servita. Dopo qualche settimana di studio, il gruppo play si delineò più precisamente ed io, Ciba, Spina e Fleo diventammo i re dell'abuso da consolle. Nottate e nottate di sfide portarono la play del Ciba al collasso tecnico e spesso il macchinoso marchingegno del nostro divertimento calcistico si *"piantava"* e non ci

faceva giocare. All'inizio gli stop erano abbastanza sporadici ma quando iniziarono a diventare via via più frequenti, i giocatori si ingegnavano in mille soluzioni affinché lo show andasse avanti. Cazzotti al lettore, pulizie mirate verso la testina che doveva leggere il cd del gioco, consolle messa per traverso, all'incontrario, con il ventilatore accanto per farla meglio raffreddare e così via. Ma alla fine riuscivamo quasi sempre ad avere la meglio nei confronti del nostro bisogno di sfida. E della playstation nemica.

Una doverosa precisazione.

Il calcio è sempre stato un grande fattore di aggregazione: basti pensare ai gruppi organizzati di tifosi che colorano tutte le domeniche i nostri stadi ed alle migliaia di squadre professionalistiche, dilettantistiche ed amatoriali che ogni weekend si sfidano in tutte le parti del nostro bel paese.

Per me ed i miei amici questo sport ha sempre occupato un posto di primo piano nella nostra vita di gruppo. Match più o meno seri ci hanno accompagnato dall'età prescolare a quella lavorativa, partite da vedere in tv ed allo stadio ci accompagneranno, credo, per sempre.

L'uso combinato di playstation e Pro Evolution Soccer è stata la ciliegina sulla torta del nostro bisogno innato di vedere una palla rotolare e spingerla nella porta avversaria.

La conquista della meta avversaria è un primordiale istinto che ha sempre contraddistinto la natura umana. Conquistare i territori limitrofi a discapito di popolazioni più deboli; cacciare animali per il nutrimento della propria tribù e per la lavorazione delle loro pelli; conquistare la donna amata. Fare goal ed irridere l'avversario.

Il kit del giocatore.

Dialogo tra due giocatori che hanno organizzato una partitella tra amici.

Il Biondo - "Ok, ci vediamo alle 19 al campo sportivo.
Ma quanti siamo?"

Isse - "Ci si dovrebbe fare ad essere sette contro sette".

Il Biondo - "Ma i portieri ci sono?"

Isse - "Volanti"

Il Biondo - "Bene, a dopo".

E' sempre stato un problema spinoso quello di trovare due persone che volessero fare i portieri a tempo pieno per tutta la durata dell'incontro...

Arrivo a casa e preparo il kit del giocatore di calcio: sottomaglia a pelle per sudare in modo intelligente, casacca originale del Real Madrid con il numero 23 del mitico David Beckham (acquistata al Santiago Bernabeu durante il pellegrinaggio sportivo che mi ha portato a visitare Madrid), pantaloncini neri dell'Inter con numero 19 (appartenuti con poca probabilità a Paulo Sousa) e calzettoni del F.C. Nizza acquistati nella medesima città e calzati a metà polpaccio in pieno stile Francesco Totti. Felpa nera e scarpe da calcio in mano da mettere ai piedi appena arrivati al campo sportivo.

Più o meno tutti i partecipanti indossano maglie sgargianti: si va dalla maglia numero 10 del Napoli di Beto fino alla shirt numero 9 della nazionale austriaca di Vastic, passando per un Poborski (numero 8 della nazionale della Repubblica Ceca) e un pantaloncino della nazionale italiana griffato con il numero 4 di Demetrio Albertini. Il pallone è buono e le porte da calcio a sette sono già state sistematiche all'interno del ristretto rettangolo di gioco. L'arbitro non c'è e ci fidiamo ciecamente l'un l'altro riguardo all'eticità del nostro comportamento calcistico. Si gioca.

Quello che ho brevemente descritto nelle righe soprastanti è più o meno la preparazione per una partita di calcio reale tra amici.

Ed ecco qua il kit da calcio per giocare virtualmente a San Siro la finale di Coppa Campioni tra il Barcellona di Ronaldinho e l'Inter di Marco Materazzi.

I giocatori sono otto e la sfida sarà quattro contro quattro. *Strumentazione* d'obbligo: playstation, Pro Evolution Soccer 6, otto joypad¹, due multipad², tre posacenere, una decina di birre...e la sfida può iniziare. Ogni joypad è contrassegnato da un numero e da un colore differente: per esempio il giocatore Legno è solitamente contraddistinto dal numero 1 con il cursore di colore Blu mentre Rondello preferisce il joypad 3 di colore Viola.

Il capitano di ciascuna squadra è scelto casualmente ed è lui che gestisce la formazione iniziale: può tenere conto dei consigli dei suoi compagni di squadra oppure esercitare un pieno potere assoluto e dittatoriale mandando in campo i giocatori che preferisce. Ma attenzione, appena la partita ha inizio ogni giocatore può fermare il gioco grazie al suo joypad e modificare la formazione. Solitamente viene raggiunto un compromesso perché l'obiettivo è vincere e vincere bene per prendersi gioco degli sconfitti di turno.

¹ Il joypad è il joystick della Playstation.

² Il multipad è il congegno che permette a più giocatori contemporaneamente di far parte del gioco. La playstation è concepita per due giocatori e grazie al multipad si arriva fino ad otto giocatori simultaneamente.

Il massimo sfottò: dose! dose!! dose!!!

La competizione sportiva che si crea di fronte all'uso di gruppo di playstation e Pro Evolution Soccer è abbastanza paragonabile alla competizione reale che nasce dalla sfida tra due squadre di calcio.

Nella realtà i giocatori si sfidano sul rettangolo di gioco e cercano di avere la meglio negli scontri diretti contro l'avversario di turno abbinando grinta e doti tecniche, scaltrezza ed attenzione alle mosse del nemico.

Quando una squadra sta vincendo il match, i tifosi, estasiati dalla supremazia del proprio team, inneggiano sfottò nei confronti dei tifosi nemici e della squadra avversaria che sta perdendo. La *presa in giro*, nota ai più con l'eufemismo di *presa per il culo*, è secondo me l'espressione migliore della sana rivalità calcistica.

Ah, vorrei sempre ricordare che il calcio è uno sport, un passatempo, una passione... ed i tifosi sono, secondo la mia opinione, i pittori contemporanei di questo magnifico sport.

Come succede allo stadio così succede sul divano di casa dove si è appena conclusa la stracittadina della capitale tra Roma e Lazio. Tremenda batosta per i biancocelesti che hanno perso per 5-1 concludendo la partita in nove per le espulsioni di Stendardo e Pandev. Gli allenatori giallorossi Legno, Rondejo e Isse

esultano smoderatamente ad ogni rete pronunciando le peggio frasi nei confronti dei “dosati” di turno Stefy, Occi e Botta.

E’ molto interessante notare che chi perde in maniera netta ed evidente non risponde assolutamente agli sfottò (naturalmente fino a che non diventano troppo pesanti...) ma cerca subito di avere la rivincita sul campo. In questo caso la concentrazione e l’attenzione degli sconfitti è totale mentre chi ha vinto il match precedente cercherà di dare il colpo di grazia definitivo ai *dosati*.

Il termine “dose” viene pronunciato nei confronti di chi ha perso un match con tre o più goal di scarto ed è il peggiore sfottò che si può urlare agli sconfitti. Spesso e volentieri questo termine viene utilizzato in maniera ripetuta per tre o quattro volte per sottolineare la supremazia dei vincitori e l’incapacità degli sconfitti.

Gli sfottò che fanno tendenza.

Tra le tante frasi o parole ad effetto che vengono pronunciate nei confronti di chi ha perso un playstation match, ne vorrei ricordare alcune:

1 – “*di calcio te non c’hai mai capito niente né sul campo* (quello reale) *né alla play!*”;

- 2 – "dose! dose!! dose!!!" (ripetuto più volte e con tono di voce crescente);
- 3 – "i polli sono stati spennati" oppure "che pensavi di vincere, pollastrini?!" ;
- 4 – "con un maggiore allenamento potreste ottenere migliori risultati. Forse." ;
- 5 – "di chi è la colpa di questa sconfitta??? Del joypad o dell'arbitro???" ;

Chi perde bene: giocare in piedi ed in mutande...o indossare la t-shirt con raffigurato un pollo...

Raramente si verificano débâcle eclatanti mentre è molto più frequente che qualche giocatore vada incontro alla cosiddetta "serata storta", durante la quale riesce a perdere la quasi totalità degli incontri disputati alla consolle.

Conosco due amici che si sfidano spesso a Pro Evolution Soccer e che hanno fatto stampare in una t-shirt un grosso pollo. La maglia viene indossata dallo sconfitto di turno e se le sconfitte si susseguono il pollo viene indossato per varie sere consecutive. Al mio gruppo di amici sono venute in mente varie tipologie di prese in giro e la migliore che io ricordi

vide protagonisti il sottoscritto ed il fedele compagno di tante sconfitte Occi.

Ecco un'abbastanza precisa ricostruzione di quella drammatica nottata di playstation.

La serata non stava decollando. Il bar era semideserto ed i più non avevo buone idee (ludiche) da proporre. Prende la parola Isse che invita la piccola popolazione del borgo ad una sfida calcistica da divano. Legno, Botta e Occi accettano la sfida.

Lo stadio è gremito in ogni ordine di posto e i bagarini hanno fatto affari d'oro nelle vicinanze dello stadio. Arsenal e Real Madrid stanno per darsi battaglia allo Stadio Olimpico di Roma per aggiudicarsi la Coppa delle Coppe. La serata è piacevole ma il clima è molto teso.

Occi e Botta guidano le Merengues³ mentre Isse e Legno dirigono i Gunners⁴.

Si capisce subito che la sfida sarà lunga e molto combattuta.

Nella prima partita l'Arsenal si impone con un perentorio 3-1 e nel replay match sono ancora gli inglesi a vincere per 2-0.

³ Le *Merengues* sono i giocatori del Real Madrid.

⁴ I *Gunners* sono i giocatori dell'Arsenal.

Occi e Botta non si danno pace, cambiano schemi e giocatori ma l'Arsenal è ben organizzato ed il solito Henry è immarcabile.

Verso le 22.30 inizia la terza partita. Il Real non si può permettere passi falsi anche perché gli sfottò inglesi si fanno sempre più insistenti.

La partita inizia con un Real Madrid molto compatto a centrocampo che tiene bene di fronte agli attacchi dei londinesi. Al 20' del primo tempo l'Arsenal è in vantaggio per 3-0. La partita termina a favore dei Gunners per 5-1. Gli allenatori Occi e Botta chiedono una pausa di riflessione ai vincitori. La pausa viene concessa.

Ricapitolando ci sono stati tre incontri ed il Real non è ancora riuscito a vincere. Reti subite 10, reti realizzate 2. La serata era una di quelle incredibilmente storte. Ma andiamo avanti.

Gli allenatori Legno e Isse decidono che, per manifesta superiorità, continueranno a sfidare Occi e Botta solamente se quest'ultimi giocheranno in piedi ed in mutande il prossimo match. La sfida-sfottò viene immediatamente accettata.

Non continuo nella ricostruzione della serata perché mi ritengo un buon giocatore di Pro Evolution Soccer, ma aggiungo solamente che quando la serata è storta... rimane storta o peggiora ulteriormente!

Polli in t-shirt, giocatori in mutande come se fosse un poker milionario, sfottò al limite della sopportazione umana. Chissà se chi ha creato consolle e gioco si sarebbe mai immaginato tutto questo.

Probabilmente sì.

Non sono solo

Passeggiando per Siena dopo una mattinata di studio intenso, mi fermo a mangiare in uno dei miei pub preferiti. Entro all'interno del locale, saluto gli amici dello staff e prendo un menù per ordinare qualcosa di goloso ma che non appesantisca troppo il mio pomeriggio didattico, il tutto annaffiato da una fresca pinta di Guinness.

Non ci credo. Ma allora è vero, non sono solo.

Di fianco ai menù ci sono diversi opuscoli, fogli e pubblicità varie; ma la mia attenzione è catturata da un foglio rosa con sopra scritto:

**1° TORNEO
PRO EVOLUTION SOCCER 6
te la senti di sfidare il prossimo???**

Incredibile. Fantastico. Ma tutto vero.

Il torneo è organizzato su tre giorni con orario 15-19.30 presso il pub in questione ed è patrocinato dal locale stesso, da una palestra e da un negozio di videogiochi. I giocatori si contenderanno tre premi e l'iscrizione al torneo costa 10 €.

Segno tangibilissimo di una malattia nuova che sta prendendo veramente piede: l'uso combinato di playstation e Pro Evolution Soccer.

La parola al Dott. Offside, specialista in medicina dello sport da divano: "*di questa nuova patologia non conosciamo ancora le cause ma possiamo circoscrivere i sintomi più frequenti: giocare, competere e vincere*".

London 2007: la patologia è mondiale.

Dopo un break pomeridiano in un pub a base di BLT sandwiches e una buona pinta di brown ale, io e la mia compagna di viaggio Gianna ci avviamo a piedi verso la stazione underground di Hammersmith. Sono più o meno le sei del pomeriggio e la metropolitana pullula di gente. Dopo alcune fermate un ragazzo con caratteristiche fisiche *visibilmente inglesi* sui trentacinque anni si trova a sedere accanto alla mia amica e di fronte a me. Ha in mano una consolle portatile per videogiochi e Gianna mi fa notare che sta giocando *al calcio*. Incuriosito da questa cosa devo

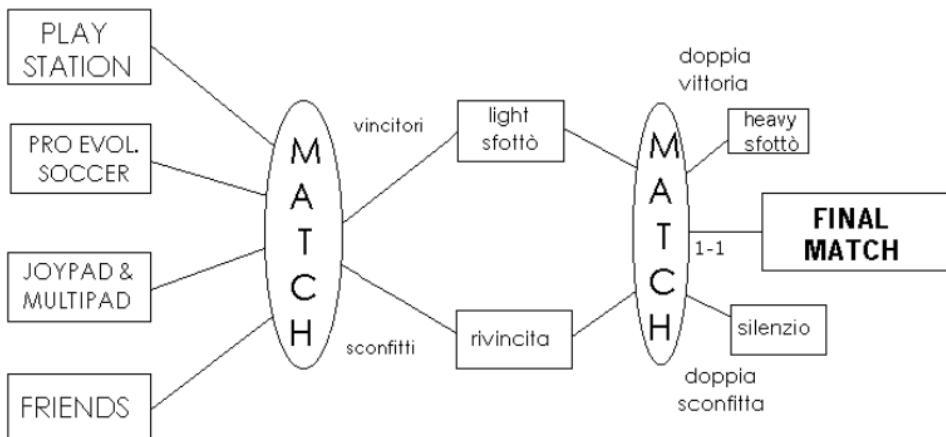
trovare un modo non invasivo per vedere a cosa di preciso stia giocando prima di scendere dalla *tube*⁵ (o prima che scenda lui!). Mi alzo in piedi per allungare la mia schiena intorpidita e faccio cadere il mio sguardo verso la consolle.

Che naturalmente stava "mandando" Pro Evolution Soccer. Good strike, great goal...please.

...let's go...Play!

Serata tipo "al meglio delle 3".

Ecco lo schema di una tipica serata "al meglio delle tre", cioè quando due squadre ed i rispettivi allenatori si sfidano su un massimo di tre gare.



⁵ La metropolitana di Londra.

Gli attori sono rappresentati sulla sinistra dello schema: playstation, Pro Evolution Soccer, joypad&multipad e gli allenatori (che ho chiamato *friends*).

La prima partita determina subito vincitori e sconfitti. I vincitori utilizzeranno i primi sfottò, i cosiddetti *light sfottò* in quanto la serata di play è appena iniziata e gli slanci di entusiasmo potrebbero essere fatali nel caso in cui si determini un risultato finale opposto all'esito del primo match. Gli sconfitti non si perdono d'animo e dichiarano battaglia nella rivincita che si apprestano a giocare.

A questo punto si possono verificare due eventi ben distinti.

CASO 1 – I vincitori del primo match si aggiudicano anche la seconda partita: gli sfottò si trasformano da *light* in *heavy* e gli allenatori vincenti si prendono gioco degli sconfitti. La serata al meglio delle tre si è conclusa sul perentorio risultato di 2-0; sulle spalle degli sconfitti pesa molto la sconfitta ed il silenzio accoglie la loro serata no.

CASO 2 – la situazione di equilibrio viene ristabilita grazie alla vittoria della squadra che aveva perso il primo match: senza troppo rumore si passa al final match che determinerà i vincitori delle serata. Siamo sul risultato di 1-1 ed il terzo match sarà decisivo.

E' in questo caso che la vittoria finale scatenerà emozioni forti, nel bene o nel male, nella vittoria o nella sconfitta.

Spesso e volentieri la serata "*al meglio delle tre*" continua per tutta la nottata e posso dire con orgoglio di aver partecipato, assieme ad altri allenatori del mio calibro, anche a serate "*al meglio delle venti, trenta, forse quaranta...*": è questo il caso di quando la sfida tra i due team è sempre e talmente avvincente da incollare i partecipanti al video per ore ed ore.

Il fattore *evento contingente* : l'uso della play e di *PES*⁶ durante Europei e Mondiali di calcio.

Manifestazioni calcistiche come gli Europei ed i Mondiali di calcio sono delle vere e proprie leccornie per i golosi di calcio. Questi eventi, oltre a rappresentare un momento di incontro tra culture e popoli diversi sotto variegati punti di vista, vedono confrontarsi sul campo i migliori giocatori di tutto il mondo.

Tutti i giorni, per un intero mese, partite e partite soddisfano il bisogno di grande e spettacolare calcio:

⁶ PES è l'abbreviazione di Pro Evolution Soccer.

durante queste manifestazioni vengono spesso meno tattiche e calcoli, si gioca per la vittoria e tanti match sono così appassionanti da togliere il fiato.

Il caso Germania 2006.

Gli ultimi mondiali, quelli di Germania⁷, sono stati vinti dalla nostra nazionale e tutto il Paese ha seguito in massa il percorso dorato degli azzurri. Dopotutto non dimentichiamo che l'Italia è una repubblica fondata sul calcio...

Naturalmente il fascino dei mondiali non poteva non colpire anche noi professionisti della *football consolle*.

Appena conosciuti gli abbinamenti relativi agli otto gironi mondiali, l'amico Spina venne incaricato dal *Consiglio Play* di creare le squadre mancanti per poter disputare il nostro mondiale da divano⁸. Grazie al gioco, alle mille variegate opzioni presenti nel suo software (che prevedono gironi e possibilità di giocare tornei tipo il Mondiale), ed al certosino lavoro del nostro super esperto di calcio internazionale, eravamo pronti per disputare il nostro mondiale, anzi, i nostri

⁷ Ricordo che questo saggio è stato ideato e scritto nel maggio 2007.

⁸ All'epoca infatti il gioco non prevedeva tutte le squadre della terra ma solo una piccola parte ed alcuni campionati nazionali.

mondiali. E con un mese di vantaggio rispetto al torneo reale. Fu un successo.

Il Brasile del ct Legno campione del mondo 2006.

Appena pronte tutte le equipe partecipanti al mondiale 2006 era necessario saggiare subito le nostre abilità simulando il torneo: fasi eliminatorie a gironi, sedicesimi, ottavi, quarti di finale, semifinali e finali.

Di comune accordo decidemmo che ognuno di noi avrebbe guidato una squadra giocando singolarmente e gli altri, a turno, avrebbero sfidato il singolo ct con le squadre che nessuno aveva scelto di allenare.

Un esempio. L'Italia era inserita nel gruppo D con Repubblica Ceca, Stati Uniti e Ghana. Nel software del gioco erano presenti tutte le squadre di questo girone tranne il Ghana, ma Spina aveva svolto il suo compito in maniera eccellente (vedi paragrafo precedente). L'amico Isse sceglie gli azzurri e gli altri partecipanti si alternano a coppie per sfidarlo.

I giocatori/allenatori presenti per il nostro primo mondiale erano i seguenti: Rondello guidava l'Argentina, Ramma i padroni di casa della Germania, il già citato Isse l'Italia, Botta era il ct dell'Inghilterra

mentre Legno e Spina avevano scelto rispettivamente Brasile e Olanda.

Dalle prime sfide si capì subito che il torneo sarebbe stato lungo e difficile ed erano molte le squadre partite per la terra dei *land* con l'intento di portare a casa la Coppa del Mondo virtuale.

Come detto, la squadra scelta da ogni giocatore sfidava una coppia secondo precise regole stipulate tra i partecipanti prima del fischio di inizio della partita inaugurale⁹. E non vi dico quanto filo da torcere dette la Costarica di Legno e Rondello alla Germania di kaiser Ramma...

Considerando che iniziammo le nostre sfide mondiali più o meno nel mese di maggio, ci fu tempo per organizzare per lo meno una decina di mondiali di cui non vi parlerò qui, limitandomi a dire in questa sede che il primo fu vinto dal Brasile e l'ultimo (casualità o no lo lascio decidere al lettore) dall'Italia.

Quando iniziò il mondiale (quello reale) la giornata tipo del nostro gruppo di amici era così delineata: la mattina ed il pomeriggio ognuno di noi era lavoro ed i più fortunati (me compreso) riuscivano a vedere il match delle 16. Alle 18 eravamo più o meno tutti

⁹ La partita inaugurale del mondiale è sempre giocata dalla nazionale del paese che ospita la manifestazione. Nel caso di Germania 2006 la prima partita venne disputata tra la Germania e la Costarica.

davanti alla tv per la seconda partita della giornata. Cena e poi tutti a casa di Isse a vedere la super sfida serale. E dopo??? E dopo andava avanti il nostro mondiale, quello che tutti noi abbiamo sognato di giocare almeno una volta nella vita.

Conclusioni...

...in porta.

Qual è la massima goduria del gioco del calcio? A mio modesto giudizio è il fare goal, il trafiggere la squadra avversaria con una conclusione liftata ad effetto che faccia impazzire di gioia compagni di squadra, allenatore, dirigenti e soprattutto i tifosi.

Grazie a questa spettacolare sinergia tra la consolle e Pro Evolution Soccer è possibile provare l'emozione di siglare una rete comodamente seduti su un divano ed esplodere di felicità. Non è come segnare dal vivo, ma l'emozione della conclusione in porta è veramente reale.

Ho visto persone (me compreso) che dopo un goal realizzato *in consolle* corrono per la casa urlando e sfottendo gli avversari.

Ho visto allenatori da salotto che si abbracciano vicendevolmente dopo una grande azione conclusa con una stupenda rete *al volo*¹⁰.

Togliendo il *probabilmente*, siamo malati di calcio.

¹⁰ *Tirare al volo* significa calciare il pallone senza che prima questo abbia toccato la superficie di gioco.

Conclusioni.

Il calcio di oggi non è molto romantico. Più o meno una decina di squadre si dividono le vittorie in tutte le manifestazioni calcistiche più importanti ed una miriade di piccoli club si trovano spesso ingoiate in mille difficoltà. L'oligarchia europea legata alle grandi squadre ha sicuramente tolto fascino a questo stupendo sport di squadra.

Il fatto che in tutto il mondo sia dilagata la moda di questo gioco è a mio giudizio una risposta ad un calcio che difficilmente riesce ad entusiasmare (la *Premier League* inglese ed ultimamente la *Liga Spagnola* sono dei felici casi a parte) e che troppo spesso ci propone partite troppo tattiche a discapito di match ricchi di emozioni.

Ma alla Play gioco io e faccio come mi pare e piace.

Per noi malati/amanti di calcio l'emozione di andare allo stadio e magari di giocare in qualche campo di periferia non ha prezzo...per tutto il resto, e vi assicuro che non è poco, c'è Playstation e Pro Evolution Soccer.

*E non dimentichiamoci mai
che il calcio è un gioco serio...*



Francesco Scarpetti
francescoscarpetti.wordpress.com
[@FrankScarpetti](https://twitter.com/FrankScarpetti)