

Breve storia dei videogiochi di calcio

Un problema di simulazione

Indice

1 - Introduzione

2- Tv e calcio

3- I videogiochi di calcio

3.1 - Seduti in tribuna

3.2 - I play da solo

3.3 - Popi Bonnici's Sons

Introduzione

Il gioco è un aspetto importantissimo di ogni cultura, attraverso il quale l'uomo ha saputo costruire nell'arco della sua evoluzione modelli della propria vita psicologica. E' quindi una manifestazione umana, una estensione dell'organismo, al pari dell'arte e della tecnologia.

Giocare presuppone una attività cognitiva che viene impiegata in un sistema creato in funzione della nostra vita interna. Vuol dire realizzare, o meglio simulare un mondo che appartiene alla nostra esistenza.

I giochi olimpici, i giochi d'azzardo, i giochi da tavolo, i giochi di ruolo, i videogiochi, appartengono alla nostra esperienza umana, alla nostra società che in essi viene rappresentata. Marshall McLuhan, oltre ad definire giustamente i giochi come dei media di comunicazione interpersonale, in un passo del suo libro (1996:243) dice: “ I giochi devono trasmettere un eco della vita di ogni giorno”.

Questo studio vuole sentire un particolare eco, vale a dire approfondire un particolare problema di simulazione.

Ma cosa intendiamo per simulazione?

Il problema è vasto e complesso, ma per circoscriverlo diciamo che la simulazione ha a che fare con l'artificiale, con la virtualizzazione culturale; nel senso che quello che l'uomo simula non è la realtà fenomenica nella sua esistenza oggettuale, ma l'effetto che produce su di noi questa realtà; quindi qualunque oggetto simulato non è altro che un artefatto dotato di una realtà seconda, cosicché non appartenendo più a natura diventa artificiale; ed è probabile che col tempo appartenga di fatto ad un nuovo ordine naturale. All'interno di una prospettiva evoluzionistica è ingenuo considerare la natura un sistema chiuso, arroccato, monolitico, perché bisogna tenere conto della dinamicità degli elementi che la formano. Capire l'artificiale, perciò anche le nuove tecnologie, implica la conoscenza del nostro stato di natura.

Ebbene, in seguito ci occuperemo dei videogiochi di calcio. Un tema particolare, circoscritto, che tiene conto sia della più moderna forma d'intrattenimento ludica, i giochi elettronici, sia di un suo genere specifico che nel corso della sua storia ha visto proporre varie soluzioni riguardo la simulazione.

Tv e calcio

“Lo sport contemporaneo è già televisione, è l’evento che si fa televisione”

Furio Colombo

Durante la stagione calcistica, i palinsesti delle reti televisive italiane straripano di trasmissioni ad essa dedicata: processi, moviole, mercato, polemiche, gol, classifica, scandali, partite, coppe, ipertrofizzano i nostri televisori. In occasione dei mondiali di calcio poi il fenomeno raggiunge proporzioni allarmanti e si manifesta in tutta la sua potenza.

Il medium televisivo per la sua natura fredda¹ si fonda sulla partecipazione attiva/passiva di noi spettatori; i suoi programmi vivono in base allo Share, all’Auditel (stime riguardanti la popolazione dei telespettatori), dunque non sorprende che lo sport per la sua continua attrattiva storica sia fortemente adatto agli scopi della televisione.

In generale tutti gli eventi sportivi sono un media-event come sostiene lo studioso americano Elihu Katz: “la trasmissione diretta di un evento programmato, incorniciato nel tempo e nello spazio, che presenta una personalità o un gruppo rilevante, dotato di un forte significato drammatico o rituale, e di una forza di norma sociale, tende a rendere quasi obbligatoria la visione”.

In questi anni il calcio è diventato in Europa il nostro media-event.

Il 16 Giugno del 1954 per la prima volta in Euro Visione la quinta edizione della coppa Rimet in Svizzera è raccontata televisivamente. Vendere i diritti televisivi ha fatto incassare alla F.I.F.A.² all’epoca ben 65 milioni di lire. Una cifra esorbitante destinata a salire di anno in anno fino ad arrivare a 100 miliardi per l’edizione americana del campionato del mondo, e a crescere in maniera esponenziale sia per l’ultimo campionato del mondo disputatosi in Francia che, immaginiamo, per quelli che verranno.

Bisogna rendersi conto che gli introiti televisivi per la F.I.F.A sono stati talmente decisivi sin dall’inizio da “costringerla” a modificare periodicamente il suo regolamento sportivo³ (ennesimo esempio perfetto di come l’introduzione di un medium in un sistema ,a prescindere dal suo valore d’uso, ridefinisca in toto le sue regole).

I dati riportati sopra vogliono mettere soltanto l’accento sulla portata del fenomeno, per sottolineare come la crescita dell’interesse economico

¹ Seconda la definizione di Marshall McLuhan (1997: 328)

² Federation International Football Association

³ Allargamento dei gironi nelle coppe; I nomi sulle magliette; Vietare il passaggio all’indietro al portiere; Posticipare le partite ecc...

avvenuta in questi anni attorno al calcio non ha fatto altro che rafforzare il sodalizio tv-calcio sotto la benedizione degli sponsor.

A proposito scrive Umberto Eco:” Nelle riprese calcistiche appariva un pallone marrone, spesso invisibile, perché quello era il pallone vero con cui giocavano i calciatori: è solo dopo che il pallone è diventato a scacchi bianchi e neri, e gli stadi si sono trasformati in muraglie di pubblicità. A quel punto i ruoli hanno cominciato ad invertirsi. La tv non è andata a riprendere un gioco che esisteva per conto proprio, era il gioco ad essere messo in scena perché la tv lo riprendesse”.

La descrizione di U. Eco fotografa molto bene il cambiamento economico avvenuto nel calcio con l'ingresso della televisione, un cambiamento che ha anche inciso sull'evoluzione visiva di questo spettacolo.

Le telecamere in principio erano 3, posizionate due dietro le porte ed una nella tribuna centrale⁴. La figura del regista non esisteva, il servizio veniva confezionato dalla collaborazione del giornalista con gli operatori: la narrazione televisiva dell'evento sportivo era solo a i suoi inizi.

“ *Il che cosa seguire*, la narrazione, prima dipendeva dalle scelte singole dello spettatore, mentre oggi i telespettatori non guardano la partita, ma il racconto visivo e parlato della partita” fa notare il giornalista Luciano Minerva.

Esistono dunque vari tipi di narrazione televisiva: da quella semplice senza stacchi degli anni '50-'60, più aderente alla realtà vista dallo spettatore dal vivo; a quella sofisticata dovuta all'aumento di telecamere in ogni parte del campo⁵ e dotata di replay ed di rallenti che fanno delle immagini televisive uno spettacolo più complesso ed autonomo rispetto all'azione reale. Tanto che esistono dibattiti⁶ sulla moderna regia televisiva delle partite di calcio, in cui si cercano di confrontare le varie scelte adottate in cabina. Per fare un esempio, gli inglesi preferiscono mostrare le partite in totale o campo lungo accentuando l'oggettività del gioco, mentre i sudamericani preferiscono i campi stretti per risaltare di più le individualità. Ovviamente a giustificare queste scelte visive a monte ci sono anche modi diversi di concepire il calcio, o meglio varie simulazioni che si riferiscono a modelli calcistici differenti.

Da quando Maradona ha segnato di mano, in Mexico '86, illudendo qualunque partecipante umano attivo in quello stadio, dall'arbitro al tifoso della curva, non solo ha fatto vincere la sua squadra ma ha fatto complici i telespettatori di un segreto inconfessabile. Un segreto che sveglia il telespettatore dal gioco della simulazione, un segreto che gli dà all'improvviso un ruolo di cui non era a conoscenza, che lo differenzia dallo spettatore vero dello stadio. Quel gol di mano, “quel bug nel sistema”, è stato un bagliore, che in un istante ci ha fatto capire il destino di noi telespettatori.

Di questo destino ne fanno parte anche i videogiocatori.

⁴ La prima partita che andò in onda in Italia fu Juventus-Milan, il 5 Febbraio 1950.

⁵ Siamo arrivati a 14 telecamere

⁶ Come quello tenutosi a Verona prima dei Mondiali del '90

I Videogiochi di calcio

Il primo videogioco ad entrare nelle case è stato *Pong* creato da Nolan Bushnell, fondatore dell'Atari. Era la fine degli anni '70 e si trattava di una simulazione sportiva, una specie di ping-pong, in cui si fronteggiavano ai lati dello schermo due barrette luminose su cui rimbalzava la palla.

Prima ancora di diventare il capostipite di tutti i giochi per console⁷ e homecomputer, *Pong* è stato anche il primo videogioco da sala di successo. J.C Hertz lo ricorda così: " *Pong* era un gioco monolitico con le manopole, e i curiosi del bar reagivano come le scimmie del 2001" .

Dopo *Pong* ogni genere di sport è stato simulato, ma non tutti hanno riscosso successo, giacché non tutti gli sport sono adatti ad essere simulati. Fino all'era dei 16 bit la storia dei giochi di squadra con più di due giocatori come basketball, football americano o calcio è stata costellata da autentici fallimenti (salvo qualche eccezione), mentre gli sport individuali come il golf o le discipline olimpiche hanno avuto grande fortuna.

La ragione è da ricercarsi nella predisposizione connaturata di queste attività sportive al medium videogioco, il quale è in grado di mettere in primo piano l'interattività del singolo, la soggettività, tramite la "protesi" del Joystick, una caratteristica difficilmente applicabile per gli sport televisivi per eccellenza, quelli che prima abbiamo definito media-event. Alla base di questo fallimento c'è anche una motivazione tecnologica dovuta alle scarse potenzialità hardware delle macchine da gioco, che non permettevano la gestione di un numero elevato di sprites in un unico screen.

Tenendo presente le ere video ludiche⁸:

L'era Atari	[1977-1983]
L'era 8 bit	[1983-1989]
(Commodore 64, Zx Spectrum, Nintendo, Sega Master System, Pc Engine..)	
L'era 16 bit	[1990-1995]
(Amiga, Atari st, Super Nintendo, Sega Megadrive)	
L'era Next generation	[1995-1999]
(Play Station, Nintendo 64, Pc Pentium)	

⁷ Computer senza tastiera dedicato al divertimento

⁸ Divise in base al processore delle macchine per cui erano implementati i giochi

Possiamo iniziare a parlare dei videogiochi di calcio raggruppandoli a seconda della loro impostazione visiva, per capire meglio quali soluzioni sono state adottate nel tempo.

Seduti in tribuna

La visuale centrale permette di seguire l'evolversi della partita in maniera orizzontale, da porta a porta, assicurando una buona visione anche in profondità. Oltre ad essere la più diffusa, è anche stata utilizzata fin dalla prima diretta televisiva, e la ritroviamo identica nei primi giochi di calcio per computer.

Tra i molti titoli che possiamo includere in questa categoria, il migliore risulta essere sicuramente *International Soccer*, programmato da Andrew Spencer nel 1983: il titolo era la diretta evoluzione di *Artic Soccer*, un gioco di calcio molto arcade⁹.

La partita era giocata da 11 spilungoni definiti da grossi pixel che rincorrevano un pallone minuscolo. Piccola nota, I giocatori avrebbero dovuto essere 22, ma nessuno se ne è mai accorto. Dopo tutto molto divertente, ma con il calcio aveva poco a che fare.

Nel 1988 esce una versione di *International Soccer* pirata e si chiama *Emilyn Hughes International Soccer*. L'aspetto interessante è che al gioco di Andrew Spencer è stato aggiunto il replay e che si può azionare in qualunque momento del gioco.

In nuce c'è già una forte tendenza, quasi originaria, alla televisione, ma data la scarsità dei mezzi tecnici si cerca di sperimentare nuove strade.

I Play da solo

A parte lo stravagante *Peter Shilton's Handball Maradona* giocato tutto dal punto di vista del portiere, confezionato dalla Argus Press, nel 1989 abbiamo l'esempio supremo di come non poteva essere realizzato un gioco di calcio, un' autentica utopia: *I Play 3d Soccer*.

Il papà di questa creatura ludica è Francesco Carlà, al tempo a capo della Simulmondo, una tra le prime importanti software house italiane.

Se prima abbiamo elencato i motivi per cui non si poteva realizzare (o non si potrà per le vicissitudini televisive..) un gioco di calcio in soggettiva, trattato come uno sport individuale, in questo software

⁹ Arcade è un termine anglosassone con cui si indicavano i vecchi videogiochi delle sale giochi. Oggi viene usato per definire quei giochi che offrono un altissimo grado di divertimento, che hanno delle "vite", e che mettono a dura prova il sistema nervoso del videogiocatore. Esempio: *Super Mario Bros*, *Sonic* ecc..

abbiamo l'applicazione forzata di questa impossibilità. E fa sorridere pensare che a capo del progetto c'è proprio F.Carlà che nel suo libro *Space Invaders* scrive :” [...] Non tutti gli sport sono adatti ad essere simulati.[...]Gli sport di un solo giocatore sembrano fatti apposta per le versioni software[...] Disastrosa la situazione degli sport televisivi per eccellenza: il calcio ed il football americano, tanto adatti alle riprese televisive quanto poco lo sono alla simulazione”

I Play 3d Soccer ti permetteva di scegliere quale giocatore impersonificare, dopodiché durante la fase di gioco, il personaggio scelto si vedeva sempre di spalle, fisso, in un campo disegnato con la grafica vettoriale.

Una recensore al tempo scrisse : “ Si nota una certa difficoltà nella partecipazione alla manovra..”.

In effetti entrare in possesso della palla era un incubo, era come simulare di giocare a calcio con una video camera, con l'aggravante che la definizione dell'immagine non era certo la stessa.

Il gioco di Carlà era stato programmato in modo nichilista ed aveva come unico ideale l'originalità nella simulazione, rispetto a quei giochi che abusavano della prospettiva centrale. Ma quello che era stato dimenticato nel codice del gioco era la giocabilità: il cuore di ogni videogioco.

Nel 1991 uscì per il Commodore Amiga il seguito *FootballChamp* e ebbe anche due riconoscimenti da parte di due diverse riviste specializzate nel settore¹⁰ (al tempo molto magnanime con il software italiano).

In una delle due recensioni, prima del voto finale, il redattore concludeva:

“ Comunque c'è da dire che Football Champ è uno di quei giochi che richiedono un certo tempo per riuscire ad avere una buona padronanza, noi purtroppo non ci siamo riusciti a farlo nelle poche ore a disposizione prima della chiusura del numero..”

E dopo 8 anni neanche i più avvezzi videogiocatori possono dire di esserci riusciti.

L'age d'or

Alla fine degli anni '80 iniziano ad esserci i primi miglioramenti efficaci nelle simulazioni calcistiche, come l'introduzione dell'*after-touch*, una tecnica particolare che permetteva di decidere la traiettoria del pallone un istante dopo averlo tirato.

¹⁰ *The Games Machine* e *K* dell'Ottobre del 1991

Il primo gioco ad adottarlo è *Microprose soccer* della Sensible Software per computer a 8bit. La novità non è solo questa, la partita viene seguita dall'alto usando la cosiddetta prospettiva “a volo d'uccello” o sarebbe meglio dire a strapiombo.

Vorrei soffermarmi un attimo su questa scelta visiva che ha il pregio di non imparentarsi costringitivamente ai modelli televisivi usuali (ritorna l'ideale di *I Play 3D Soccer*) e contemporaneamente permette una giocabilità enorme.

Nel '89 *Kick-off* per Commodore Amiga, il “capolavoro violento”¹¹ di Dino Dini, mantiene questa scelta prospettica, in più includendo il primo sistema di dribbling simulato ed altre tecniche innovative.

Con *Kick-off* il problema della simulazione calcistica viene risolto facendo risaltare l'aspetto ludico del calcio praticato, non il suo aspetto cosmetico, come succede oggi per i giochi di nuova generazione.

La distanza soggetto (videogiocatore) oggetto (il gioco visualizzato sullo schermo) era talmente enfatizzata nella sua perpendicolarità da suscitare un fascino enorme; gli omini erano minuscoli e facevano intravedere solo due elementi: la testa ed i piedi e la loro conformità corporea si poteva solo immaginare; lo scrolling¹² del gioco era verticale e la resa spaziale, dovuta dal rapporto tra i giocatori lillipuzziani ed il campo di gioco era perfettamente simulata.

Quando si giocava a *Kick-off* tutto era ridotto all'essenziale (tiro, piedi, passaggio, testa, campo, porta, gol), una esperienza di pura azione, movimento.

Nessun videogioco dopo *Kick-off* (tranne forse *Sensible Soccer* di John Hare) ha saputo vitalizzare l'esperienza calcistica interattiva in modo così originale e divertente. E cosa ancora più importante, le indubbie influenze televisive, il replay ed una certa composizione oggettiva dell'immagine, che ricorda per certi versi le regie inglesi, sono state soltanto un corollario all'esperienza video-ludica, non la hanno fondata.

Popi Bonnici's Sons

Con l'evoluzione dei microprocessori le macchine da gioco si fanno sempre più potenti e la tendenza originaria verso il mezzo televisivo comincia a concretizzarsi.

Le case Software iniziano ad avvantaggiarsi della coscienza televisiva insita in ogni videogiocatore.

Nel 1995 esce per la prima volta *Fifa Soccer* della Electronic Arts, un calcio spettacolare dal punto di vista cosmetico, ma lento e poco giocabile.

¹¹ Definizione di Francesco Carlà (1996:267)

¹² Parola che definisce l'andamento del gioco sullo schermo

L'anno dopo arriva nei negozi *Fifa 96* il primo titolo ad applicare la motion capture¹³ ed una dozzina di inquadrature che coincidono perfettamente con le riprese effettuate a bordo campo nelle partite ufficiali. Tanto per non evitare fraintendimenti con una partita di calcio vista in tv viene aggiunta anche la telecronaca¹⁴.

Inutile dire che l'omologazione tra evento televisivo e la partita di calcio sul proprio computer diventa così totale, a discapito della giocabilità.

Addirittura in *Viva football* della Virgin Interactive c'è la possibilità di giocare con delle nazionali vecchie, come ad esempio il glorioso Brasile di Pelé, e fin qui niente di strano, la cosa che meravaglia è che il nostro schermo a colori per l'occasione diventa in bianco/nero. Il nostro monitor si trasforma in un televisore degli anni '60! Anche l'introduzione della motion blending¹⁵, di cui si avvantaggiano gli ultimi giochi di calcio, è sfruttata per inseguire, simulare l'evento della partita di calcio televisiva.

La natura del calcio odierno include l'artificio mediatico, di questo bisogna prenderne atto.

Si mira a riprodurre l'effetto (parola legata al trucco, alla finzione, all'artificiale), ma non un effetto qualunque, bensì l'effetto commerciale, quello capace di ingoiare la massa e non stupisce che, joystick alla mano, il videogiocatore di questi prodotti sia prima di tutto un telespettatore. Anzi si dà per scontato che lo sia.

La giocabilità diventa un fattore secondario salvo rare eccezioni¹⁶, in videogiochi strutturati pedissequamente all'impianto narrativo televisivo.

In conclusione bisogna sottolineare che nell'ambito della storia dei videogiochi di calcio è stato decisivo l'ingresso della televisione nel mondo calcistico, avvenuta circa venti anni prima la nascita del videogioco. Forse la simulazione calcistica del videogioco ha conosciuto sempre e solo quella, non sa dell'esistenza di un calcio senza televisione.

Bibliografia

¹³ Una tecnica d'animazione che rende più fluido il movimento dei giocatori in campo. Derivata dall'applicazione di fotocellule su di un giocatore vero per registrarne i movimenti fondamentali (tiro, rovesciata, corsa...), consente animazioni poligonali in 3D molto realistiche.

¹⁴ Nella versione italiana di *Actua Soccer 2* il commento della telecronaca è affidato a due reali telecronisti di una famosa rete privata

¹⁵ Evoluzione diretta della motion capture, con la motion blending si usa il computer per colmare le animazioni intermedie tra due movimenti specifici del calciatore. Con la motion capture questo non era possibile, perciò rendeva il movimento dei giocatori, nei suoi cambiamenti, più scattoso.

¹⁶ Una tra queste è la serie di *International Super Star Soccer* della Konami

- Cappucci, Pier Luigi
1993 *Realtà del virtuale-* Rappresentazioni tecnologiche,
comunicazione, arte- Ed. Club, Bologna
- Carlà, Francesco
1996 *Space Invaders - la vera storia dei videogames-*,
Castelvecchi, Roma
- Hertz, J.C
1998 *Il Popolo dei Joystick*, Feltrinelli, Milano
- Minerva, Luciano
1990 *Il Pallone nella Rete*, Nuova Eri, Roma
- McLuhan, Marshall
1996 *Gli strumenti del comunicare*, Est, Milano
- Simonelli, Giorgio & Ferrarotti Alessia
1995 *I media nel Pallone*, Ed. Guerini e Associati, Milano