

La simulazione calcistica: il caso di FIFA

Matteo Genovesi

Pubblicato: 28 dicembre 2020

The Football Simulation: the Case of FIFA

The FIFA series occupies an important position in the panorama of football-themed sports video games. Over the years, the Californian company EA Sports has expanded the ludic offerings of its series, including an increasing number of licenses with players and teams from all over the world, technically perfecting the audio-visual apparatus and adding various game modes to give users a simulation more and more like real football. The simulation concept is also the main theme of this essay: based on the insights of important exponents in the academic field of game studies and beyond (such as Gonzalo Frasca, Aki Jarvinen, Gianfranco Pecchinenda, Seth Giddings and others), the article will focus on simulation within the video games of the FIFA series and will identify three possible declinations: the techno-ludic simulation, the receptive simulation and the temporal simulation. The essay aims to demonstrate that these declinations, although linked to different semantic cores, are concretely related to offer a playful, receptive and socio-cultural experience parallel to that of real football. The union of the aforementioned declinations will lead in conclusion to the precise definition of football simulation.

Keyword: simulation; football; Fifa; Internet; e-Sports.

Matteo Genovesi: Independent researcher (Italy)

✉ mattjean@hotmail.it

Matteo Genovesi has obtained a Ph.D. in “Studi Storico-Artistici e Audiovisivi” at the University of Udine, where from 2015 to 2019 he made a research project focused on seriality and interactive narrative in video games, conveyed in the writing of his book *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra Editing S.r.l., Rome 2020. He has participated as a speaker at various national and international conferences. He taught the historical-theoretical aspects of videogame language and new media at the University of Salento and in various courses of work-school alternation in Udine. He is currently a contract teacher in Friuli-Venezia Giulia, where he teaches Game Writing and Film Criticism.

Introduzione

La serie di *FIFA*¹ (EA Sports 1993-in corso) rappresenta ormai una realtà consolidata nello scenario videoludico contemporaneo. La società statunitense di Electronic Arts ha infatti stabilito una prassi distributiva a cadenza annuale di ogni suo nuovo titolo a tema calcistico, con i costanti obiettivi di ampliare/perfezionare l'offerta ludica e aggiornare le licenze con le squadre di molti campionati mondiali (Price 2015).

Questa produzione serializzata nel corso degli anni è stata distribuita per innumerevoli piattaforme di gioco, ed ha attraversato degli incisivi cambiamenti riguardanti l'intero medium videoludico, sia da un punto di vista tecnologico sia industriale. Grazie ai costanti confronti con tali mutamenti, che verranno sottolineati nel corso del saggio, questa serie calcistica ha sempre cercato di evidenziare una simulazione virtuale capace non solo di mutuare il gioco del calcio, ma anche di seguire parallelamente alcune prassi di fruizione legate a questo sport.

Prendendo spunto dagli studi di vari ricercatori incentrati principalmente ma non esclusivamente nell'interdisciplinare ambito accademico dei game studies, il presente saggio individuerà tre declinazioni simulative dei videogiochi calcistici realizzati da EA Sports: la *simulazione tecno-ludica*; la *simulazione ricettiva*; la *simulazione temporale*. Come ci sarà modo di argomentare nella presente trattazione, nonostante la teorica distinzione analitica di queste declinazioni, utili altresì per evidenziare alcune tendenze culturali del settore videoludico contemporaneo, la loro concreta sovrapposibilità consentirà di individuare e definire la *simulazione calcistica*.

Il concetto di simulazione e il suo rapporto con la realtà conta una serie millenaria di studi nelle più varieghe discipline: tra le tantissime altre ricerche iniziate dai tempi del dualismo platonico del pensiero, il rapporto tra simulazione e realtà è stato discusso recentemente in campo filosofico con focalizzazione sulle scienze applicate da DeLanda (2015), e in tempi meno recenti ma comunque pur sempre attuali in ottica sociologica, teologica, artistica e metafisica dal percorso intellettuale di Baudrillard (1981, 1995). In estrema sintesi, Baudrillard in particolare ha elaborato la sua produzione saggistica sulla nozione di simulacro, ovvero una rappresentazione simulata della realtà che non ha bisogno di referenti diretti per funzionare e si concretizza in una condizione d'esistenza paradossalmente iper-reale. L'autore francese nel corso delle sue opere oscilla tra considerazioni positive e negative sul concetto di simulazione, evidenziando comunque la genesi riproduttiva alla base simulacrale: per quanto iper-reale e pur convogliando in una condizione d'esistenza autonoma, infatti, ogni simulacro si basa sulla riproduzione di un elemento afferente alla realtà percepita con i nostri sensi.

Sulla base dei sopra citati studi di Baudrillard, Crawford argomenta in seguito che la simulazione calcistica creata annualmente da EA Sports intende riprodurre in modo più fedele possibile lo sport su cui si basa, rappresentandolo come una versione virtuale sempre più simulacrale e iper-reale grazie a un continuo dialogismo con il suo tessuto socioculturale (2015). Infatti, a differenza di quello che si potrebbe pensare facendo riferimento alle considerazioni più negative sui simulacri avanzate da Baudrillard, che evidenzia spesso la loro pericolosità intrinseca in quanto potenziali sostituti della realtà, la versione simulata del calcio non vuole sostituirsi alla sua controparte reale, bensì affiancarla con interscambi sempre più rilevanti.

Prima di approfondire ulteriormente ed evidenziare le tre declinazioni simulative su cui si basa *FIFA*, è doveroso soffermarsi sull'etimologia della simulazione contestualizzandola nel campo specifico dei game studies, visto che, come del resto sostiene Pecchinenda, "i videogiochi sono una particolare forma di strutturazione della simulazione" (2014: Pos. 92).² Inoltre, come scrive Giddings, "il complicato termine *simulazione* conduce a domandarsi cosa sono effettivamente i videogiochi, e in quali modi articolano le idee, i processi, e i fenomeni tra i loro mondi virtuali e il mondo reale" (2014: 260, corsivo dell'autore, traduzione mia).

Una prima riflessione utile in tal senso proviene da un manuale di game design, in cui gli autori sostengono che una simulazione virtuale si basa su un sistema computazionale articolato su determinati aspetti della realtà

1. La dicitura *FIFA* in questo saggio farà globalizzante riferimento all'intera serie. In alcuni casi verranno debitamente specificati dei capitoli in particolare.

2. Il volume di Pecchinenda è stato consultato in versione digitale su Amazon Kindle: la posizione della citazione tiene conto della visualizzazione tramite Desktop, con la grandezza dei caratteri impostata a 3/5.

(Addinall et al. 1982: 10). Questa iniziale affermazione richiede delle dovute specificazioni: come infatti sottolinea Wolf, non c'è obbligatoriamente bisogno di concreti referenti nel mondo esterno per elaborare una simulazione, che può basarsi sia su costrutti reali sia su costrutti immaginari, oppure sulla possibile combinazione tra i due (1999: 280). Salen e Zimmerman, inoltre, argomentano che anche i videogiochi basati su contesti immaginari conservano comunque delle implicite referenze alla realtà per modellare una simulazione costantemente coerente nei suoi principi regolatori ed esistenziali (2003: 415-6). Per simulare, dunque, è necessario un esplicito o implicito processo di mutazione di alcuni aspetti della realtà ordinaria all'interno del contesto videoludico, in cui la fruizione dell'utente si correla sempre ai canoni esistenziali stabiliti a monte dalla simulazione stessa. Per comprendere cosa significa etimologicamente simulare nel contesto videoludico, è possibile fare riferimento alle ricerche di Frasca, il quale sostiene che:

simulare equivale a riprodurre un sistema (originario) per mezzo di un sistema secondario che conserva alcuni comportamenti del primo. Il termine chiave è comportamento. La simulazione non conserva solo le caratteristiche – generalmente audiovisive – dell'oggetto di origine, ma ripropone anche un *modello del suo comportamento*. Il modello reagisce ad alcuni stimoli (input di dati, pressione dei tasti, movimenti dell'interfaccia) sulla base di precise condizioni (Frasca 2003: 223, corsivo dell'autore, traduzione mia).

Con queste parole, Frasca sottintende che una qualsiasi simulazione di un contesto reale implica un adattamento articolato su un modello comportamentale sistemico. Järvinen precisa inoltre che il sistema di riferimento per ogni simulazione videoludica si basa su tre assi: il sistema secondario, che deve cercare di traslare “il comportamento del sistema di riferimento della simulazione” (2005: 49); la rappresentazione, ovvero “il livello di segni che rappresenta il sistema con immagini animate e suoni” (Ibidem); l'interfaccia, cioè “gli schemi di input che consentono al giocatore l'accesso al sistema per mezzo della rappresentazione e, quindi, l'accesso alla simulazione stessa” (Ibidem). Queste osservazioni implicano che la realtà originaria dalla quale dipende la correlata simulazione viene necessariamente mutuata in base alle risorse tecnologiche a disposizione degli sviluppatori. Osservando il modello comportamentale della simulazione inoltre è possibile affiancare la fondamentale nozione di *gameplay*, ovvero il rapporto tra un “sistema formalizzato e chiuso, composto di regole vincolanti che ne strutturano in modo inequivocabile la fruizione” (Salvador 2013: 99), e un atto in cui “è l'intervento del giocatore che modifica l'universo di gioco dall'interno” (Ivi: 100) ad assumere rilevanza. Il sistema (secondario) dunque è alla base del *game*, inteso come insieme mutuato, strutturato e regolato, mentre l'atto è alla base del *play*, inteso come insieme di azioni eseguibili entro i limiti delle regole consentite dal sistema, che nel caso specifico di *FIFA* mutua le regole del calcio.

Fatte queste doverose premesse terminologiche, il saggio presenterà nei successivi tre paragrafi le altrettante declinazioni della *simulazione calcistica*, che verrà definita nelle conclusioni.

1 La simulazione tecno-ludica

La serie sviluppata da EA Sports nasce con *FIFA International Soccer* nel 1993, inserendosi in un periodo di grande importanza per l'evoluzione estetica del medium videoludico grazie all'avvento della terza dimensione, ovvero quella della profondità prospettica, che si aggiunge all'altezza e alla lunghezza già standardizzate in precedenza. Nonostante alcuni sporadici esperimenti negli anni Ottanta, è infatti a partire dagli anni Novanta che diventano sempre più costanti i videogiochi sviluppati per essere fruiti lungo tre dimensioni, conducendo la storia videoludica a entrare in quella che Fulco definisce “fase tridimensionale” (2005: 108).

Il primo capitolo di *FIFA* offre la possibilità di scegliere tra 49 squadre nazionali ed è basato su una visuale isometrica in cui ogni utente può controllare alternativamente tutti i calciatori, con la possibilità di muoverli in quattro direzioni effettuando passaggi, tiri, e alcuni interventi difensivi. Ogni partita viene poi accompagnata da effetti sonori che richiamano la presenza del pubblico sugli spalti, visibile quando l'azione si sposta ai margini del campo.

Un salto tecnologicamente importante avviene un paio di anni dopo con *FIFA Soccer 96* (EA Sports 1995), che per la prima volta nella serie implementa un apposito motore grafico in modo da gestire tridimensionalmen-

te i movimenti dei calciatori e inserisce la telecronaca a corredo delle partite, aspetto sul quale il saggio si soffermerà nel prossimo paragrafo.

Per adesso, è necessario sottolineare che i primi titoli della serie, pubblicati poco dopo all'arrivo della terza dimensione nel medium videoludico, evidenziano tutta la volontà di rappresentare più realisticamente possibile le prassi performative dello sport calcistico.

Partendo dal 1993, *FIFA* ha sempre cercato di perfezionare il gameplay fino ai giorni nostri: la progressiva evoluzione tecnologica non ha soltanto condotto la serie a notevoli implementazioni grafiche e sonore, rendendo sempre più verosimile la rappresentazione del sistema secondario alla base della simulazione, ma è arrivata ad aumentare costantemente il rapporto tra meccaniche e dinamiche ludiche. Per comprendere tale relazione occorre sinteticamente considerare una procedura di game design: prendendo come esempio il classico *Breakout* (Atari 1976), in cui è necessario usare una piattaforma per lanciare una pallina su dei mattoni per distruggerli, Salen e Zimmerman evidenziano che nonostante la presenza di due soli input/meccaniche per spostare la piattaforma, precisamente a sinistra o a destra, la pallina può assumere traiettorie/dinamiche imprevedibili, col risultato che ogni nuova partita è sempre diversa dalla precedente (2003: 312-19). Un videogioco sviluppato agli albori dell'industria videoludica come *Breakout* evidenzia già che a un numero ristretto di meccaniche con cui controllare la piattaforma corrispondono tanti e variegati movimenti dinamici della pallina. Il rapporto tra meccaniche basilari costanti e dinamiche ludiche variegata rappresenta un tratto embrionale del medium videoludico, la cui costante evoluzione ludica (e narrativa) nel corso degli anni provoca un costante aumento di meccaniche, a cui corrisponde un sempre più ingente numero di dinamiche.³

Tornando a *FIFA* qui in esame, con il passare degli anni sono state inserite molte meccaniche in modo da variegare il più possibile l'approccio tattico alle partite, garantendo di conseguenza un numero di dinamiche sempre più elevato. Questo rapporto progressivamente ingente, unito all'affinamento tecnologico, ha permesso ai videogiochi della serie di essere più dinamici ludicamente e più realistici tecnicamente di anno in anno.⁴ A partire dai pochi tasti con cui era possibile muoversi ed effettuare azioni negli anni Novanta, nel corso dei decenni sono aumentate le possibilità di movimento diagonali, così come le possibilità di effettuare dribbling e manovre difensive più elaborate, oltre a una sempre più cospicua gamma di scelte tattiche eseguibili prima dell'inizio di ogni partita. Aumentano quindi le potenziali combinazioni di tasti utilizzabili, che portano a un sensibilissimo aumento di azioni eseguibili.

È comunque lecito sottolineare che la rappresentazione virtuale richiede un adattamento di determinate regole sulla base della matrice virtuale di *FIFA*: come sottoscrive Adams, i videogiochi sportivi devono necessariamente considerare determinati aspetti degli sport su cui si basano, mutuandoli all'interno della testualità videoludica e lasciando in disparte altri aspetti (2010). Un esempio di mutazione nel caso dei videogiochi calcistici è quello relativo al minutaggio delle partite, che in ogni capitolo della serie è predefinito tra i dieci e i quindici minuti invece dei novanta tipici di una partita reale. Un abbassamento così radicale del minutaggio non deve sorprendere, dal momento che la riproduzione virtuale di un gioco reale implica una nuova contestualizzazione delle prassi ludiche, a cui segue un differente approccio da parte dell'utente (Bartel 2018). La temporalità delle partite è solo una delle tante caratteristiche che vengono ridefinite sulla base del contesto virtuale integrante a ogni annuale titolo della serie. Come argomenta Sicart, *FIFA* è ontologicamente una traslazione informatica del calcio tradizionale dove ogni decisione presa dall'arbitro nella realtà è traslata virtualmente da algoritmi flessibili, ma non tanto quanto l'infinita delle interpretazioni umane, e in cui ogni utente deve imparare a comprendere tale traslazione abituandosi alle meccaniche ludiche (2013). Rimane dello stesso avviso anche Bogost, il quale, concentrandosi sui videogiochi sportivi in toto, ne parla come variazioni virtuali che possono intaccare molteplici aspetti degli sport rappresentati a seconda dei singoli casi (2013). Situazioni improvvise come le interpretazioni arbitrali, l'infinita varietà di movimenti dei calciatori e i loro rapporti sociali sui reali campi da gioco, al giorno d'oggi non sono ancora totalmente integrabili nelle

3. I rapporti tra meccaniche e dinamiche nei videogiochi possono infatti riguardare anche i processi narrativi legati alle azioni e alle scelte dell'utente durante la fruizione: per una disamina approfondita, mi permetto di rimandare al mio volume *Serial Games: Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, Idra Editing S.r.l., Roma 2020.

4. Una strumentazione che incentiva notevolmente il realismo grafico dei volti e dei movimenti dei calciatori è il motion capture: utilizzata da Ea Sports a partire dal 2003, prevede l'applicazione sul corpo di numerosi sensori che servono per registrare e trasferire in digitale i movimenti delle persone.

versioni virtuali del calcio. Vari videogiochi sportivi, e specialmente quelli afferenti a *FIFA*, cercano quindi di integrare con maggiore accuratezza possibile determinate regole pur adattandole al contesto virtuale, sfruttando al contempo le risorse tecnologiche per evidenziare una rappresentazione audiovisiva sempre più vicina allo statuto esistenziale reale.

Ne consegue che il calcio virtuale proposto da *FIFA* conserva tanti ma non tutti gli aspetti dello sport su cui si basa. Se da un lato la sua matrice reale implica la presenza di undici calciatori per squadra chiamati a giocare con grande coordinazione tattica, dall'altro lato la diramazione virtuale si basa su un singolo utente che controlla un'intera squadra selezionando il calciatore più vicino alla palla, mentre tutti gli altri atleti virtuali si muovono sulla base della loro intelligenza artificiale.⁵ Dal momento che il calcio è un gioco di squadra, l'utente è chiamato a controllare un'intera squadra sulla base di un gameplay che nel corso degli anni è stato sempre più ampliato, permettendo così l'inserimento di nuove meccaniche e la correlata sperimentazione di dinamiche d'azione più variegata, che rendono sempre più necessaria la gestione coordinata dei calciatori per raggiungere ogni vittoria. Seppur con interazioni diverse dovute alla concreta differenza tra la disputa di una partita reale e di una partita virtuale, viene comunque sottolineata l'esigenza di coordinazione tattica per riuscire a vincere. La serie, quindi, non ricerca soltanto una rappresentazione audiovisiva più dettagliata possibile, ma anche una mutazione ludica che si regge su un gameplay sempre più variegato, ovvero un sistema predisposto ad accogliere una gamma ingente di dinamiche da parte degli utenti.

Di conseguenza, la *simulazione tecno-ludica* sussiste quando un sistema secondario sorretto da un adeguato apparato tecnologico mutua le prassi performative del calcio reale grazie a delle meccaniche predisposte alla sperimentazione di moltissime dinamiche ludiche.

2 La simulazione ricettiva

Osservando i vari capitoli della serie, è possibile notare che nel corso degli anni la rappresentazione audiovisiva non ricerca solo la verosimiglianza con le dinamiche del calcio giocato, ma anche con la trasmissione televisiva delle partite. Come sottolinea Castiglioni, questa volontà rappresentativa non riguarda solo i videogiochi di calcio, bensì anche quelli ispirati ad altri sport, che spesso cercano di simulare un'esperienza ricettiva vicina a quella esperibile in TV (2008). L'importanza degli elementi audiovisivi non strettamente legati alla pratica ludica è stata poi al centro degli studi di Conway sul caso specifico di *FIFA 08* (EA Sports 2007), che lo ha portato a evidenziare una simbiotica vicinanza con la fruizione calcistica in televisione (2009).

Se all'inizio della serie ogni partita è infatti accompagnata dai soli suoni del pubblico sugli spalti, a partire dal già citato *FIFA Soccer 96* viene implementata la telecronaca, che nel corso del tempo riceve un progressivo ampliamento grazie alla registrazione di elevate tracce vocali, pur essendo ancora lontana dalla totalizzante emulazione di una telecronaca dinamica in tempo reale al giorno d'oggi. Per realizzare questa parte sonora vengono coinvolti telecronisti televisivi esperti che registrano molti commenti. La serie viene infatti distribuita in molte zone del mondo, e le telecronache sono disponibili in varie lingue.

Ciò evidenzia che la rappresentazione su cui si regge il sistema della simulazione non vuole soltanto mutuare le dinamiche ludiche del calcio, ma ricreare anche le modalità di trasmissione e ricezione dei contenuti in linea con il medium televisivo. Come scrive Bourdieu, il calcio professionistico non va considerato solo come una pratica sportiva ma anche come una forma di spettacolo, e più precisamente uno "spettacolo televisivo" (1998: 16, traduzione mia). Le prassi di trasmissione in TV delle partite hanno sempre rappresentato un punto molto importante per *FIFA*, tanto quanto le mutazioni delle prassi performative calcistiche espresse nel precedente paragrafo. Come infatti affermano Poisot e Song, il realismo nei videogiochi calcistici è considerabile un "realismo dal punto di vista televisivo" (2009: 118, traduzione mia). Conclusioni simili vengono evidenziate anche da Plymire, che enfatizza la rimediatazione delle trasmissioni televisive a carattere sportivo da parte dei videogiochi incentrati sui più vari sport (2009). La vicinanza tra il settore videoludico e quello televisivo nel caso specifico di *FIFA* affonda infatti le radici nel concetto di rimediatazione inizialmente teorizzato da Bolter e

5. Negli ultimi anni, l'utente può anche controllare direttamente più di un calciatore durante le manovre difensive (per esempio quando è necessario effettuare una doppia marcatura su un avversario) e i movimenti del portiere. Ciò nonostante, alcuni comportamenti dei calciatori virtuali restano pur sempre gestiti dall'intelligenza artificiale.

Grusin, i quali sostengono che ogni medium, oltre a possedere uniche e peculiari specificità, mutua alcune proprietà di altri settori d'intrattenimento sancendo un costante processo di interscambio linguistico (1999). Se da un lato *FIFA* ha sempre cercato di porre attenzione alle trasmissioni televisive delle partite, dall'altro lato la TV ha sempre evidenziato di mutuare al suo interno determinati elementi grafici delle versioni videoludiche del calcio: come scrive Stein, infatti, "la televisione e i videogiochi sportivi sono legati in un ciclo di interscambi, ognuno dei quali costruito sugli avanzamenti e le innovazioni dell'altro" (2013: 116, traduzione mia). Nel caso specifico dei titoli calcistici, Stein racconta un interessante aneddoto: quando alcuni sviluppatori di EA Sports si recarono nella sede di ESPN per comprendere nei dettagli la regia delle partite televisive, rimasero sorpresi nel momento in cui la stessa ESPN chiese loro come integrare le prassi videoludiche nelle trasmissioni televisive (Ivi: 130). L'autore fa in seguito l'esempio di quelle trasmissioni sportive che, focalizzandosi su particolari replay, utilizzano degli indicatori sulla testa dei calciatori simili a quelli visibili nell'interfaccia dei videogiochi (Ivi: 130-1). C'è quindi un costante dialogismo intermediale tra la TV e i videogiochi sportivi come del resto conferma il produttore Jaramillo, affermando la volontà di "sfocare quella linea di demarcazione tra giocare in campo, essere allo stadio e guardare la TV. È quasi una miscela di queste esperienze" (cit. in Price 2015: 78, traduzione mia). Queste parole evidenziano che la rappresentazione audiovisiva è comunque indissolubilmente legata alla rappresentazione dell'apparato informativo che accompagna la fruizione dell'utente.

Qui entra in causa l'interfaccia, intesa non solo per il suo scopo semantico primordiale di consentire una mediazione continuativa tra un sistema e un fruitore, ma anche in quanto insieme di informazioni visive che compongono lo spazio rappresentante: questa porzione spaziale contiene gli elementi dell'interfaccia visibili solo dall'utente, e va distinta dallo spazio rappresentato, che indica invece quella porzione ambientale in cui si muovono i personaggi di qualsiasi videogioco (Colombo, Eugeni 1996; Meneghelli 2007: 107-48).

Nel caso di *FIFA*, ogni capitolo evidenzia la sua natura virtuale nello spazio rappresentante a causa di necessari indicatori che servono all'utente per effettuare precise dinamiche d'azione, come per esempio la presenza di un radar ai margini del campo visivo o i già menzionati segnali di spunta sopra la testa di ogni calciatore controllato direttamente.⁶

Tali indicatori si inseriscono in un contesto rappresentativo che cerca di emulare le prassi delle trasmissioni televisive in diretta delle partite calcistiche. Oltre alla già menzionata telecronaca per la parte sonora, infatti, ci sono alcuni elementi grafici nell'interfaccia che hanno una funzione informativa: variegiate scritte in sovrimpressione per informare gli utenti sul risultato e sul minutaggio; il punto di vista predefinito della telecamera, che a partire dalla fine degli anni Novanta si posiziona in zone che richiamano le inquadrature visibili durante una partita reale in televisione; i replay alla fine di ogni azione da gol. Del resto, come scrive Bittanti, ogni videogioco può accorpare e rimediare "codici linguistici di espressioni medialità e artistiche – dalla letteratura alla musica, dal cinema alla televisione, dal fumetto al teatro – senza tuttavia indentificarsi con nessuno di questi in particolare" (2008: 7). Il medium videoludico è infatti embrionalmente polimorfo, visto che la sua identità è legata a determinate caratteristiche peculiari così come ad altre forme espressive mutate da altri settori d'intrattenimento.

La correlazione ricettiva che sussiste tra il medium televisivo e quello videoludico in tal caso specifico implica che *FIFA* può essere considerata una serie non solo predisposta a essere giocata, ma anche ad essere vista. Grazie all'affinamento costante della *simulazione tecno-ludica*, che ha reso sempre più verosimili le partite virtuali, ma anche grazie all'attenzione rivolta all'apparato legato alla fruizione del calcio, la serie di *FIFA* negli ultimi anni ha un posto di rilievo nel mondo degli e-Sports, che meriterebbero un corposo capitolo a parte: ai fini del prosieguo del presente saggio, è quanto meno importante evidenziare che l'esistenza sempre più massiva di eventi professionistici legati a *FIFA* rappresenta un emblematico esempio di quanto i videogiochi della serie simulino anche le prassi ricettive del calcio. Specialmente a partire dagli anni Dieci EA Sports organizza vari tornei in tutto il mondo in cui si sfidano i giocatori migliori, seguiti in loco e a distanza da tantissime persone che tifano in diretta come se si trovassero di fronte alla loro squadra del cuore. In tal caso viene ricercata un'esperienza ricettiva simile a quella esperibile in uno stadio, che comunque non smarrisce

6. Nello specifico, il primo capitolo della serie mostrava solo degli indicatori a corredo delle dinamiche ludiche, come le barre di caricamento del tiro o una freccia indicante la posizione dei compagni di squadra non inclusi dalla telecamera. *FIFA Soccer 95* (EA Sports 1994) ha affiancato il timer, che poi è stato completato dall'indicazione costante del punteggio da *FIFA Soccer 96*. Il radar è stato implementato a partire da *FIFA 98* (EA Sports 1997).

completamente il richiamo alla fruizione in televisione, visto che le prassi di trasmissione televisiva vengono mantenute e in certi casi coadiuvate dalla presenza di telecronisti esperti chiamati in occasione dei confronti più importanti. Come illustrano Crawford e Gosling, i giocatori professionisti e gli appassionati costituiscono una forma di spettacolo parallela alla pratica e alla ricezione del calcio tradizionale, che si regge non solo sulla mutazione della pratica sportiva ma anche sulle sue modalità di trasmissione e ricezione (2009).

Quindi, la *simulazione ricettiva* si basa su un apparato rappresentativo in cui lo spazio rappresentante evidenzia un'interfaccia che, con specifici fini informativi, emula visivamente le trasmissioni in TV delle partite calcistiche, coadiuvate sonoramente dal coinvolgimento di telecronisti esperti.

Inoltre, il medium televisivo tanto ricercato dalla *simulazione ricettiva* nasce e si sviluppa con le trasmissioni in diretta mantenendo una predisposizione alla "cultura della simultaneità" (Menduni 2007: 15-16). La simultaneità riguarda anche i più recenti canali ufficiali online che mostrano in diretta streaming le partite, come per esempio DAZN o Now TV: nonostante il radicale mutamento tecnologico nelle modalità di trasmissione rispetto a quelle meno recenti afferenti al medium televisivo, le prassi con cui vengono mostrate le partite in diretta online ricalcano le prassi delle trasmissioni televisive tradizionali. Come ci sarà modo di approfondire nel prossimo paragrafo incentrato sulla *simulazione temporale*, la simultaneità tra gli eventi del calcio reale e del calcio virtuale rappresenta un tassello importante su cui si basa l'operato di EA Sports.

3 La simulazione temporale

FIFA è storicamente una serie che, oltre alla simulazione delle dinamiche ludiche del calcio e delle sue modalità di trasmissione/ricezione, ha affiancato anche la simulazione del contesto temporale entro cui si svolgono le partite nel corso delle stagioni calcistiche. A partire dai titoli di inizio millennio, infatti, sono ravvisabili varie modalità di gioco costruite appositamente per simulare determinati eventi contestuali ai campi virtuali con la necessità di gestire delle risorse.

Una modalità citabile sotto questo punto di vista è, per esempio, la *Carriera Allenatore*, che ha sempre cercato di simulare la gestione tattica ed economica di una squadra a libera scelta. Costantemente amplificata fino ai giorni nostri, in questa modalità non è soltanto necessario pianificare/giocare le partite, ma anche gestire il mercato e i fondi a disposizione della propria rosa nel corso degli anni virtuali, in cui è possibile spostarsi velocemente a ogni data utile per la disputa di una partita o per le sessioni di calciomercato. La *Carriera Allenatore*, da sempre incentrata sulla gestione delle risorse e sulle competizioni nei campi virtuali, può essere considerata come l'antesignana di *Ultimate Team*, una modalità online implementata per la prima volta nel 2009 e attualmente diventata una delle principali fonti di reddito per EA Sports.⁷ *Ultimate Team* verrà descritta in seguito, visto che occorre una doverosa premessa.

A partire in particolare dagli anni Zero, Internet assume un'importanza molto rilevante per il settore videoludico. Piattaforme casalinghe come Playstation 2 di Sony e Xbox di Microsoft, rilasciate rispettivamente nel 2000 e 2001, consentono alle persone di sfidarsi a distanza, sancendo anche sulle console domestiche un privilegio fino a quel tempo riservato agli utenti abituati a giocare su PC. Negli anni successivi nascono anche vari mercati digitali online in cui poter acquistare videogiochi e contenuti aggiuntivi, come Steam, Xbox Live e PlayStation Network: tali mercati rappresentano un radicale cambiamento nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi. Se fino agli anni Novanta un videogioco veniva prodotto e immesso sul mercato senza più avere la possibilità di essere modificato dagli sviluppatori, a partire dagli anni Duemila i soprascritti mercati online cambiano completamente lo scenario. Gli sviluppatori possono infatti utilizzare queste piattaforme per pubblicare correzioni a un titolo già uscito con l'obiettivo di limarne i difetti, ma soprattutto possono rilasciare nuovi contenuti con lo scopo di innalzarne la longevità. Questo cambiamento, come argomentano Sotamaa e Stenros, sancisce uno spostamento dal paradigma del videogioco concepito come un prodotto unitario fino al videogioco concepito come un servizio costantemente aggiornato (2009). *FIFA Football 2004* (EA Sports 2003) è stato il primo titolo della serie a implementare il multiplayer online, segnando l'inizio di una costante

7. Nell'anno fiscale conclusosi nel 2019, ben il 28% dei ricavi totali di EA Sports sono legati alle micro-transazioni degli utenti sulla modalità specifica di *Ultimate Team*: il report è interamente visualizzabile al seguente link (<https://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0000712515/05b54489-fd92-4ddd-8ad6-ed47c6395c12.pdf>).

dedizione a modalità predisposte per essere giocate in Rete: come illustra Paul, l'avvento di Internet nel nuovo millennio ha avuto un impatto radicale anche nei processi di produzione e fruizione dei videogiochi sportivi, enfatizzando per l'appunto il loro ruolo in quanto servizi (2013).

Nel corso del tempo, *FIFA* ha attraversato in maniera incisiva il mutato scenario in ambito videoludico dovuto alla diffusione dei mercati online, passando dallo stato di prodotto a quello di totalizzante servizio: infatti, se negli anni Novanta la pubblicazione annuale di ogni titolo calcistico rappresentava per gli sviluppatori la fine dei lavori in vista dell'organizzazione delle risorse sul capitolo successivo, a partire dagli anni Duemila la pubblicazione di ogni titolo calcistico rappresenta invece una tappa di un continuativo work in progress. EA Sports continua non solo la standardizzata pubblicazione annuale di ogni nuovo capitolo, ma affianca dei costanti aggiornamenti mirati a risolvere eventuali problematiche sfuggite agli occhi dei tester sull'ultimo capitolo commercializzato, aggiungendoci nuovi contenuti legati a qualche evento importante nella diramazione reale del calcio. Fino a qualche anno fa, per esempio, c'era la modalità Matchday, che chiedeva agli utenti di prendere parte a un incontro avvenuto negli immediati giorni precedenti e terminato in maniera rocambolesca, con l'obiettivo di ripetere l'impresa reale o di sovvertirla con un risultato differente. La pubblicazione di contenuti rinnovati evidenzia un tratto assodato per una serie come *FIFA*, ovvero che il calcio reale, con i suoi costanti cambiamenti dovuti alle sessioni di mercato e con lo svolgimento dei tornei nazionali e continentali, rappresenta la base dell'operato di EA Sports, intenta a ricercare una simulazione temporalmente al passo con gli eventi sportivi.

Come illustrato da uno sviluppatore durante la *Game Developers Conference 2015*, è importante che i nuovi contenuti vengano generati rapidamente tenendo in considerazione tutti i giornalieri cambiamenti nel calcio reale, come per esempio i trasferimenti nelle sessioni di mercato o l'aggiornamento costante delle abilità dei calciatori sulla base delle loro prestazioni nei vari campionati (Dhillon 2015). *FIFA* è infatti una produzione serializzata, in cui il parallelismo tra la produzione e il consumo diventa un tassello importante, come lo è già per ogni settore dell'industria culturale che può includere la pubblicazione a cadenza periodica dei contenuti (Allen 2014; Cardini 2004: 25-26; Dall'Asta 2009: 13-21).

La modalità più emblematica per riflettere sulla costante pubblicazione contenutistica è proprio la già nominata Ultimate Team: distribuita all'inizio come contenuto aggiuntivo di *FIFA 09* (EA Sports 2008) e integrata all'uscita di ogni altro titolo della serie successivo, questa modalità è rapidamente cresciuta anno dopo anno, ricevendo nel corso del tempo vari aggiornamenti strutturali che comunque non ne hanno mai rivoluzionato le origini. Lo scopo di Ultimate Team è sempre stato quello di creare la propria squadra dei sogni collezionando i calciatori preferiti rappresentati sotto forma di carte virtuali trovabili in appositi pacchetti, a loro volta acquistabili con crediti virtuali o soldi reali. I calciatori trovati nei pacchetti o acquistati possono essere rivenduti, scartati o inseriti in una rosa tenendo conto dell'intesa tra loro sulla base della nazionalità e del campionato di provenienza, e tale rosa può essere utilizzata per disputare partite online contro altri utenti in tutto il mondo. Negli ultimi anni, ogni fine settimana gli appassionati di Ultimate Team hanno la possibilità di scontrarsi nella FUT Champions Weekend League, che prevede di svolgere fino a un massimo di trenta partite con premi sempre più ricchi a seconda del numero di vittorie ottenute. I calciatori più famosi, così come i pacchetti con maggiori probabilità di trovarli, costano infatti grandi quantità di crediti, e se alcuni anni fa l'unico modo per ottenere crediti era quello di giocare molte partite, nell'ultimo triennio EA Sports ha affiancato vari eventi giornalieri/settimanali/mensili che possono donare premi cospicui. Ogni giorno, ogni settimana e ogni mese ci sono infatti nuovi obiettivi che variano i requisiti necessari per raggiungerli sulla base di alcune azioni riconducibili alle partite avvenute nel medesimo arco temporale: segnare dei gol con particolari movimenti; segnare con calciatori di una certa nazionalità; vincere con almeno due gol di scarto e tantissimi altri.

Al giorno d'oggi Ultimate Team è la modalità che più di ogni altra segue i cambiamenti e gli eventi del calcio reale nel corso di ogni stagione calcistica: per esempio, ogni mercoledì EA Sports pubblica la squadra della settimana, ovvero una rosa formata dalle versioni potenziate di calciatori che nell'ultimo turno di campionato si sono distinti per ottime prestazioni. Accanto al rilascio settimanale standard, negli ultimi anni EA Sports ha affiancato anche altri contenuti aggiuntivi, come la pubblicazione di carte ancora più potenziate dei calciatori sulla base delle loro prestazioni alla fine di ogni stagione.⁸

8. A dimostrazione del parallelismo temporale tra il calcio reale e quello virtuale, all'interno di Ultimate Team in *FIFA 20* (EA Sports 2019) non sono state rilasciate come da prassi le carte tots ("team of the season"), bensì le carte totsf ("team of the season so far");

Il work in progress alla base dello sviluppo contenutistico degli ultimi capitoli di *FIFA*, reso possibile dall'avvento dei videogiochi in quanto servizi, è quindi coadiuvato dalla struttura di una modalità come Ultimate Team, che predilige la simultaneità tra gli eventi calcistici e la pubblicazione di nuovi contenuti da parte di EA Sports.

L'iter produttivo serializzato degli sviluppatori, favorito dalla struttura della modalità, serve per incentivare gli utenti a un ritorno ciclico al gioco, favorendone una fruizione temporalmente dilatata lungo vari mesi. Nell'ambito videoludico la dilatazione assume importanza rilevante perché consente di provocare una continua sensazione di gratificazione ritardata (Johnson 2006: 25-57). Chiaramente, il ritardo dev'essere comunque sostenuto da altre gratificazioni metaforicamente posizionate su una scala d'intensità crescente: come infatti scrive Papale, è importante "offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano" (2013: 147). In Ultimate Team, il futuro è rappresentato dalle varie competizioni attinenti al calcio reale, che offrono l'opportunità agli sviluppatori di creare nuove carte sulla base delle prestazioni dei calciatori reali, così come l'opportunità per gli utenti di migliorare le proprie rose con atleti dalle statistiche potenziate. Questa modalità rappresenta un corollario della gratificazione ritardata nel genere videoludico sportivo: infatti, anche se una persona fortunata trova subito i calciatori migliori nei pacchetti, è comunque stimolata a migliorare la propria squadra sulla base delle versioni potenziate in uscita lungo tutto il corso della stagione calcistica.

Nonostante la sua potenziale infinitezza, Ultimate Team è una modalità legata alla simultaneità degli eventi calcistici nel corso delle stagioni: ogni titolo della serie esce infatti a fine estate, poco dopo l'inizio dei principali campionati, i quali finiscono a ridosso dell'estate successiva per lasciare spazio alle competizioni tra le nazionali. Nel calcio reale, ogni nuova stagione ricomincia con tutte le squadre a zero punti in classifica. Ultimate Team segue questa linea, visto che tra un titolo della serie e il successivo non è possibile trasferire i crediti accumulati: gli utenti sono dunque chiamati a ricominciare da zero proprio come gli atleti impegnati sui reali campi di calcio. Nonostante la possibilità concreta di continuare a giocare a Ultimate Team su un titolo della serie già uscito in precedenza, la stragrande maggioranza dell'utenza tende a spostarsi sul capitolo più recente in commercio, accettando quindi la perdita dei contenuti maturati in precedenza e manifestando la volontà di ricominciare a creare nuove rose. La nuova creazione/gestione di squadre passa dagli aggiornamenti contenutistici da parte di EA Sports, che a quel punto investe tutte le attenzioni sul titolo più recente con eventi virtuali che seguono quelli reali, lasciando quindi da parte i capitoli precedenti. Come infatti argomenta il già citato Paul, lo spostamento di EA Sports dalla creazione di prodotti alla creazione di servizi conduce la compagnia a rinnovare modalità online sul titolo più recente della serie, stimolando gli appassionati utenti ad acquistare annualmente ogni nuovo capitolo in modo da ricevere gli aggiornamenti legati alla controparte reale del calcio (2013).

Per rendersi conto dei numeri, è possibile prendere come indice di riferimento la quantità di trasferimenti live presenti nel mercato virtuale di Ultimate Team: le prime due figure nella pagina successiva sono focalizzate su *FIFA 19* (EA Sports 2018) in due momenti differenti, mentre la terza figura riguarda *FIFA 20*.

la pandemia da Coronavirus che si è abbattuta sul mondo intero ha infatti bloccato i maggiori campionati di calcio durante la primavera 2020, per poi portare alcune federazioni a interrompere i tornei o posticiparne la chiusura in tarda estate. In questo scenario improvviso e complesso, EA Sports ha deciso comunque di pubblicare nella tarda primavera del 2020 le carte di chiusura stagionale tenendo in considerazione le prestazioni dei calciatori a partire da settembre 2019 fino allo scoppio della pandemia.

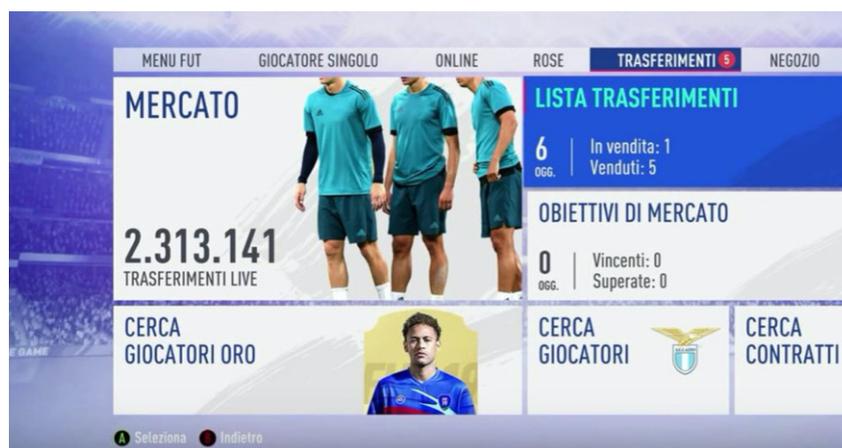


Figura 1. Foto scattata dal mio menù di Ultimate Team su FIFA 19 nel mese di dicembre 2018, ovvero a distanza di tre mesi dal rilascio del soprascritto capitolo della serie. Nel riquadro più grande, in alto a sinistra, è possibile notare l'ingente quantità di trasferimenti nel mercato virtuale, che indica una mole enorme di pacchetti aperti dagli utenti.

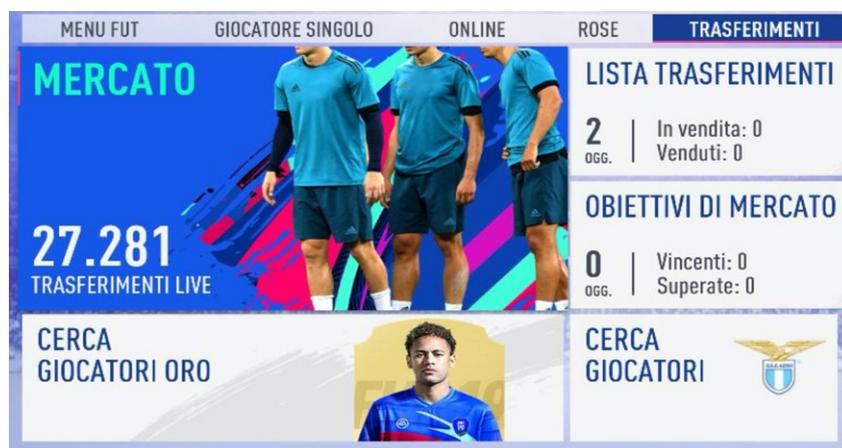


Figura 2. Foto scattata dal mio menù di Ultimate Team su FIFA 19 nel mese di dicembre 2019, ovvero in un periodo in cui FIFA 20 è disponibile da tre mesi. L'abbassamento radicale di trasferimenti sul mercato virtuale indica una quantità parecchio inferiore di pacchetti aperti rispetto allo stesso periodo dell'annata precedente a causa dell'uscita di FIFA 20, su cui si trasferiscono anche tutte le attenzioni degli sviluppatori.



Figura 3. Foto del menù di Ultimate Team su FIFA 20 scattata da un utente anonimo nel mese di dicembre 2019. L'ingente quantità di trasferimenti sul mercato virtuale evidenzia l'annuale spostamento dell'utenza verso il più recente titolo della serie.

Tutto ciò dimostra che la gratificazione, per quanto dilatata, dev'essere comunque racchiusa entro i limiti dei mesi che compongono il ciclo vitale di ogni nuovo titolo della serie. L'emblema è proprio la modalità di Ultimate Team, che si articola lungo una temporalità parallela a quella reale grazie alla presenza di un servizio online predisposto ad accogliere continui aggiornamenti e contenuti sul più recente capitolo calcistico di EA Sports.

Dunque, la *simulazione temporale* si basa sull'assetto strutturale di modalità di gioco online predisposte a ricevere costanti aggiornamenti che seguono simultaneamente gli avvenimenti del calcio reale, rappresentandoli sotto forma di contestualizzati eventi virtuali.

Conclusioni

Le tre declinazioni simulative individuate nel corso del saggio hanno richiesto uno sguardo analitico rivolto a componenti sistemiche, rappresentative e strutturali differenti nella serie di *FIFA*. La *simulazione tecno-ludica* è legata principalmente al gameplay, ovvero al rapporto tra meccaniche e dinamiche ludiche all'interno di spazi rappresentati che tendono a mutuare ogni dettaglio delle partite calcistiche reali; la *simulazione ricettiva* è legata alle componenti informative che popolano lo spazio rappresentante; la *simulazione temporale* infine è legata a modalità strutturalmente aperte a costanti aggiornamenti, legati a loro volta agli sviluppi dei campionati reali.

Gli iniziali riferimenti alla testualità videoludica hanno consentito all'analisi svolta in questa sede di includere le prassi della fruizione e della cultura sociale legata allo sport del calcio, che vive in archi temporali ben definiti. Questo progressivo spostamento analitico ha tenuto conto di cambiamenti esterni a *FIFA* e riguardanti il medium videoludico in toto, con cui i titoli della serie si sono sempre dovuti confrontare. Come accennato nell'introduzione, inoltre, le tre declinazioni simulative non devono essere considerate separatamente, vista la loro parallela coesistenza, che può essere spiegata attraverso il concreto esempio dei già citati eventi di e-Sports.

Così come nel calcio tradizionale solo una bassa percentuale degli atleti praticanti giunge a giocare nei campionati più importanti grazie alla loro maggiore abilità tecnico-tattica, anche nel calcio virtuale uno stretto numero di utenti arriva a competere nei tornei professionistici di e-Sports. Questi tornei hanno trovato terreno fertile in particolare nell'ultimo decennio, quando la *simulazione tecno-ludica* della serie, legata a sua volta all'evoluzione estetica e tecnologica del medium, è stata particolarmente elaborata grazie all'inserimento di numerose nuove meccaniche, a cui si sono correlate dinamiche sempre più variegate. Quest'ultime implicano una massiccia dose di tempo per essere totalmente comprese e sfruttate durante le partite, tempo che i così detti pro-players investono maggiormente rispetto all'utenza comune. I tornei, come già menzionato nel terzo

paragrafo, si predispongono a una fruizione simile a quella ricettiva televisiva e a quella dello stadio: se da un lato infatti è possibile notare sugli schermi tutte le informazioni in sovrapposizione e sentire le telecronache in diretta dei commentatori proprio come nelle partite trasmesse in TV, dall'altro lato la presenza del pubblico su degli appositi spalti rammenta la fruizione tipica negli stadi.⁹

La vicinanza tra la ricezione reale e quella virtuale non deve sorprendere, considerato che l'ambito videoludico e le federazioni sportive riflettono il complesso ecosistema culturale del calcio, veicolato in contesti differenti ma con prassi spesso accomunanti (Brookey, Oates 2015).

È importante sottolineare che il pubblico negli eventi virtualmente sportivi è presente non perché appositamente chiamato da EA Sports, ma perché è fedelmente legato a determinati pro-players seguiti online su piattaforme come YouTube e Twitch. Utilizzando una metodologia etnografica, Hinck evidenzia che i siti online in cui è possibile seguire delle partite virtuali incoraggiano una nuova modalità di visione parallela al calcio in televisione, che può provocare forme di passione e tifo nei confronti di determinati professionisti emotivamente intense tanto quanto quelle riscontrabili negli stadi (2019). I tornei nazionali, continentali o mondiali di e-Sports inerenti a *FIFA* oggi si basano quasi totalmente su Ultimate Team, ovvero l'emblema della simultaneità performativa e parallela a quella del calcio reale. I pro-players si sfidano utilizzando le loro squadre create nel corso della stagione, in giornate spesso coincidenti con quelle in cui avvengono le manifestazioni calcistiche più importanti, per poi concludersi a ridosso dell'estate proprio come accade per i principali campionati. Ogni torneo è ancorato al più recente titolo della serie, ovvero a quello costantemente aggiornato online in base agli eventi reali. Ed è infatti proprio a partire dagli incontri online che vengono selezionati gli utenti più meritevoli, i quali possono anche essere ufficialmente riconosciuti come sportivi dalla nazione di provenienza e legati a determinati club per cui tifano nella diramazione reale del calcio.

Questa estrema sintesi degli e-Sports evidenzia che le tre declinazioni simulative, seppur in teoria distinguibili, si legano in un processo indissolubile che convoglia nella più totalizzante *simulazione calcistica*, la cui imminente definizione tiene necessariamente conto del periodo attuale in cui viene fornita, visto che una declinazione come quella temporale, per esempio, non sarebbe stata implementabile all'inizio degli anni Novanta. I videogiochi calcistici possono infatti accogliere nel corso del tempo nuove declinazioni finalizzate al perfezionamento e all'arricchimento costante di elementi contenutistici riguardanti le pratiche del calcio reale, così come quelle gestionali e quelle legate alla ricezione socioculturale dello sport. Con l'arrivo delle nuove piattaforme di gioco domestiche targate Microsoft e Sony nel novembre 2020, la serie di *FIFA* potrà per l'appunto includere nel prossimo futuro vari perfezionamenti delle declinazioni simulative già individuate, o magari presentare altre declinazioni potenzialmente capaci di limare ancora di più quella linea sottile che separa il calcio reale da quello virtuale.

A prescindere dai potenziali scenari futuri, oggi la *simulazione calcistica* è la risultante dell'integrazione di componenti sistemiche che mutuano virtualmente le dinamiche ludiche dello sport reale, così come di componenti rappresentative che emulano le prassi audiovisive delle trasmissioni televisive in diretta, e infine di componenti strutturali che predispongono delle modalità online per accogliere con costanti parallelismi temporali il contesto socioculturale del calcio.

Bibliografia

Adams, Ernest (2010). *Fundamentals of Game Design*. Berkley, CA: New Riders.

Addinall, Eric, Henry Eddington e Fred Percival (1982). *A Handbook of Game Design*. Londra: Kogan Page Limited.

Allen, Rob (2014). "Pause Who you Read This. Disruption and the Victorian Serial Novel." In *Serialization in Popular Culture*, a cura di ID e This Van Den Berg, 57-82. Abingdon UK/New York: Routledge (consultato in versione elettronica: Amazon Kindle).

9. È doveroso precisare che nel periodo in cui sto ultimando il saggio, ovvero a novembre 2020, vari campionati sono ripartiti a porte chiuse (o al massimo con entrate ridotte a poche persone distanziate), mentre gli eventi di e-Sports vengono svolti soltanto online a causa della pandemia da Coronavirus.

- Bartel, Christopher (2018). "Ontology and Transmedial Games." In *The Aesthetics of Videogames*, a cura di Jon Robson e Grant Tavinor, 16-29. Abingdon UK/New York: Routledge (consultato in versione elettronica: Amazon Kindle).
- Baudrillard, Jean (2008 [1981]). *Simulacri e impostura. Bestie, Bearbourg, apparenze e altri oggetti*. Milano: Pgreco.
- Baudrillard, Jean (2008 [1995]). *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Bittanti, Matteo (2008). "Introduzione." In *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di ID, 7-14. Roma: Meltemi.
- Bogost, Ian (2013). "What are Sports Videogames?." In *Sports Videogames*, a cura di Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch e Abe Stein, 50-66. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Bolter, Jay e Richard Grusin (1999). *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA: The MIT Press.
- Bourdieu, Pierre (1998). "the state, economics and sport." In *France and the 1998 World Cup: The National Impact of a World Sporting Event*, a cura di Hugh Dauncey e Geoff Hare, 15-21. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Brookey, Robert Alan e Thomas P. Oates (2015). "Introduction." In *Playing to Win: Sports, Video Games, and the Culture of Play*, a cura di ID, 1-18. Bloomington: Indiana University Press.
- Cardini, Daniela (2004). *La lunga serialità televisiva*. Roma: Carocci.
- Castiglioni, Luca (2008). "Road movie/racing game. Incontri/scontri tra cinema e videogiochi." In *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, 139-166. Roma: Meltemi.
- Colombo, Franco ed Ruggero Eugeni (1996). *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*. Roma: Carocci.
- Conway, Steven Craig (2009). "Starting at 'Start': An Exploration of the Nondiegetic in Soccer Video Games." *Sociology of Sport Journal* 2009, 26, 67-88. <https://doi.org/10.1123/ssj.26.1.67>
- Crawford, Garry e Victoria K. Gosling (2009). "More than a game: sports-themed video games & player narratives." *Sociology of sport journal*, Giugno 2009: 50-66. 10.1123/ssj.26.1.50
- Crawford, Garry (2015). "Is it in the Game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming and sports videogames." *Games and Culture*, Volume 10 Issue 6, Novembre 2015: 571-592. <https://doi.org/10.1177/1555412014566235>
- Dall'Asta, Monica (2009). *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*. Genova: Le Mani.
- DeLanda, Manuel (2015). *Philosophy and Simulation: The Emergence of Synthetic Reason*. Londra/New York/Nuova Dehli/Oxford/Sydney: Bloomsbury.
- Dhillon, Gurdarshan (2015). "How FIFA Delivers Live Content to Users Fast!". *Game Developers Conference 2015*, <https://www.gdcvault.com/play/1022045/How-FIFA-Delivers-Live-Content> (ultimo accesso: 11-11-2020).
- Frasca, Gonzalo (2003). "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*, a cura di Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 221-235. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Fulco, Ivan (2005). "La sindrome di Stendhal. Evoluzione dell'esperienza videoludica nel passaggio tra rappresentazione bidimensionale a rappresentazione tridimensionale." In *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, a cura di Matteo Bittanti, 97-117. Milano: Costa & Nolan.
- Genovesi, Matteo (2020). *Serial Games: Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*. Roma: Idra Editing S.r.l.
- Giddings, Seth (2014). "Simulation." In *The Routledge Companion to Video Game Studies*, a cura di Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 259-266. Abingdon UK/New York: Routledge.

- Hinck, Ashley (2019). "Shifting patterns of football fandom and digital media cultures. YouTube, *Fifa* videogames and AFC Wimbledon." In *Digital Football Cultures. Fandom, Identities and Resistance*, a cura di Garry Crawford e Stefan Lawrence, 104-121. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Järvinen, Aki (2005). "Elementi di simulazione nei videogiochi. Sistema, rappresentazione e interfaccia in Grand Theft Auto: Vice City." In *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, a cura di Matteo Bittanti, 41-61. Milano: Costa & Nolan.
- Johnson, Steven (2006 [2005]). *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*. Milano: Mondadori.
- Menduni, Enrico (2007). *I media digitali: Tecnologie, linguaggi, usi sociali*. Bari: Laterza.
- Meneghelli, Agatha (2007). *Dentro lo schermo: immersione e interattività nei god games*. Milano: Unicopli.
- Paul, Christopher A. (2013). "It's in the Game? Shifting Scene with Online Play." In *Sports Videogames*, a cura di Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch e Abe Stein, 137-155. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Papale, Luca (2013). *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*. Roma: Universitalia.
- Pecchinenda, Gianfranco (ed. 2014). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game*". Bari: Laterza (consultato in versione elettronica: Amazon Kindle).
- Plymire, Darcy (2009). "Remediating football for the posthuman future: Embodiment and subjectivity in sports videogames." *Sociology of Sport Journal*, Marzo, 26 (1): 17-30. 10.1123/ssj.26.1.17
- Poisot, J-E, Song, A (2009). "Fifa09 et l'art subtil du commentaire sportif." In *Les cahiers du jeu vidéo, N° 2 : Football stories*, a cura di William Audureau, 116-125. Parigi: Pix'n Love Editions.
- Price, Lee (2015). *FIFA Football: The Story Behind The Video Game Sensation*. Staffordshire: Bennion Kearny.
- Salen Tekinbas Katie ed Eric Zimmerman (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press (consultato in versione elettronica: ebook PDF).
- Sicart, Miguel (2013). "A Tale of Two Games. Football and FIFA 12." In *Sports Videogames*, a cura di Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch e Abe Stein, 32-48. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Sotamaa, Olli e Jaakko Stenros (2009). "Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm." *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24201.pdf> (ultimo accesso: 11-11-2020)
- Stein, Abe (2013). "Playing the Game on Television." In *Sports Videogames*, a cura di Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch e ID, 115-137. Abingdon UK/New York: Routledge.
- Wolf, Mark J. P. (1999). "Subjunctive documentary: computer imaging and simulation." In *Collecting Visible Evidence*, a cura di Jane Gaines e Michael Renov, 274-291. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ludografia

- Breakout* (Atari 1976)
- FIFA 97* (EA Sports 1996)
- FIFA 98* (EA Sports 1997)
- FIFA 08* (EA Sports 2007)
- FIFA 09* (EA Sports 2008)
- FIFA 19* (EA Sports 2020)
- FIFA 20* (EA Sports 2019)
- FIFA Football 2004* (EA Sports 2003)

FIFA International Soccer (EA Sports 1993)

FIFA Soccer 95 (EA Sports 1994)

FIFA Soccer 96 (EA Sports 1995)

FIFA serie (EA Sports 1993- in corso)