

I lettori che desiderano
informazioni sui volumi
pubblicati dalla casa editrice
possono rivolgersi direttamente a:

Carocci editore

via Sardegna 50,

00187 Roma,

telefono 06 42 81 84 17,

fax 06 42 74 79 31

Visitateci sul nostro sito Internet:

<http://www.carocci.it>

Nicola Porro

SOCIOLOGIA DEL CALCIO



Carocci editore

I^a edizione, marzo 2008

© copyright 2008 by Carocci editore S.p.A., Roma

Finito di stampare nel marzo 2008

per i tipi delle Arti Grafiche Editoriali Srl, Urbino

ISBN 978-88-430-4483-2

Riproduzione vietata ai sensi di legge

(art. 171 della legge 22 aprile 1941, n. 633)

Senza regolare autorizzazione,

è vietato riprodurre questo volume

anche parzialmente e con qualsiasi mezzo,

compresa la fotocopia, anche per uso interno

o didattico.

Indice

1.	Storie di calcio	9
	Introduzione	9
	Football e/o calcio	10
	In livrea sulle rive dell'Arno	15
	Un passo nella modernità	21
	Lo scisma e la diffusione	25
	Dai <i>folkgames</i> ai moderni giochi di squadra	30
	L'evangelizzazione del calcio	36
	Gestazione e nascita del calcio italiano	38
	Fra decolonizzazione e globalizzazione	43
2.	Uno spettacolo e i suoi pubblici	51
	Il racconto dei media	51
	Il bisturi digitale	56
	Fuga dagli stadi e teletifosi	60
	Verso una mutazione genetica?	68
	Un sistema in frantumi	74
	L'invenzione dell'appartenenza	76
3.	Quando il gioco fa paura	81
	Calcio e violenza: una questione controversa	81
	Atleti, spettatori, emozioni	85
	Con gli occhi della paura	91
	Un fenomeno di allarme sociale	97
	Una vicenda esemplare: la storia del bambino che non era morto	104

4.	Emozioni e fatturati	109
	L'aziendalizzazione della passione	109
	La polvere e l'altare: giocatori, dirigenze, procuratori	115
	Il gioco degli scandali	120
	Orizzonte Superlega?	126
	Si salverà il calcio italiano?	130
	Riferimenti bibliografici	133

Storie di calcio

Introduzione

Il calcio ha cessato da tempo di rappresentare soltanto un gioco, fosse pure il gioco “più bello del mondo”. Le dimensioni planetarie del suo successo ne fanno un fenomeno sociale che il tradizionale sistema sportivo, plasmato sul modello amatoriale decoubertiniano, stenta a contenere. Rappresentazioni suggestive ce lo descrivono come l’idiotma universale nel tempo della globalizzazione o come una riedizione delle religioni civili che costruirono l’identità dei moderni Stati-nazione. Senza ricorrere all’enfasi, non c’è dubbio che il calcio costituisca nelle società di massa contemporanee un vero e proprio sistema culturale. Esso agisce al crocevia di altri sistemi – la comunicazione, l’economia, la politica –, ma insieme appare dotato di caratteri propri che non consentono di ridurlo a uno dei tanti nodi che compongono la sconfinata rete dell’intrattenimento spettacolare nell’età della dittatura mediatica.

L’Italia, che per prestigio sportivo e volume di fatturato può essere considerata una delle grandi potenze del pallone, coltiva nei confronti del calcio un vezzo lessicale. Quello di essere il solo paese calcisticamente sviluppato a denominare il gioco in riferimento alla propria tradizione nazionale (il calcio fiorentino) senza concessioni all’etimologia britannica e alle sue derivazioni (*football*, *fussball*, *futbol* ecc.). Non si tratta di una pura curiosità. Questa rivendicazione identitaria si affianca alla gelosa difesa delle tante varianti del football giocato ancora vive nell’universo mondo della globalizzazione. A segnalare nel calcio la compresenza di una sorta di *mission* planetaria e insieme di tenaci persistenze culturali. Il calcio ci appare pertanto una sorta di perfetta rappresentazione del paradigma *glocal*, il neologismo coniato per associare globale e locale, universalismo e particolarismo, interessi omologanti e identità individualizzanti (Robertson, 1992).

L'analisi delle principali tendenze del sistema-calcio contemporaneo esige una ricostruzione della sua genesi. Essa non sarà condotta con lo scrupolo cronachistico degli storici né con l'acribia metodologica degli archivisti. Si preoccuperà piuttosto di individuare gli elementi sociologici del "problema calcio" e di isolare quelle tematiche salienti che possono aiutare una lettura aggiornata del fenomeno e delle sue trasformazioni.

Football e/o calcio

Il campanilismo linguistico italiano fornisce un contributo di chiarezza. Con il termine "calcio" gli italofoni possono immediatamente differenziare la versione più popolare del football da tutte le numerose varianti nazionali o addirittura subnazionali che costringono altre aree linguistiche ad aggettivazioni di località o a vere e proprie torsioni semantiche. In quanto religione civile, il football di ascendenza britannica e ottocentesca prevede una serie di culti ammessi. Fra questi, lo spettacolare e violento football americano, la variante *Australian rules*, il football canadese e il più antico e illustre football gaelico. A rigore, anche il rugby non si è mai completamente emancipato dalla comune matrice. In area britannica, Rugby Union e Rugby League preservano e coltivano gelosamente l'appartenenza del continente rugbistico al pianeta del football.

La filosofia del football si è incarnata nel tempo in istituzioni specializzate, generate tra la fine del XIX e gli inizi del XX secolo dalla progressiva differenziazione fra competizioni appartenenti alla comune tipologia dei giochi di squadra. Pratiche derivanti dagli antichi giochi di villaggio comunitari, i *folkgames*, si erano via via trasformate in giochi competitivi a elevato tasso di codificazione, regolazione e strutturazione organizzativa. Un contributo decisivo alla ricostruzione critica del processo di sportivizzazione di questi giochi viene alla sociologia dalle intuizioni di Norbert Elias e della cosiddetta "Scuola configurazionale britannica" (Elias, Dunning, 1986). Per la sociologia storica, questa transizione coincide con una delle fasi cruciali della *sportivizzazione* e rappresenta anche un paradigma della complessiva civilizzazione dell'Occidente. Organismi sovranazionali come la FIFA o la UEFA e, prima di esse, le federazioni calcistiche nazionali appartenenti a più o meno tutti i paesi del mondo (la FIFA ha più paesi aderenti di quanti ne possa vantare l'ONU) costituiscono l'esito storico di un doppio processo. Da un lato, di *sportivizzazione* in senso sociologico, cioè di risposta organizzativa all'espansione di una domanda so-

ziale e alla diffusione della passione popolare per il calcio e, conseguentemente, delle sue varie subculture. Dall'altro, nell'accezione adottata dagli storici, di vera e propria *istituzionalizzazione* delle discipline. La sportivizzazione del calcio è comunemente fatta risalire all'età vittoriana e alla Gran Bretagna della seconda metà dell'Ottocento. Presteremo perciò particolare attenzione a questa fase genetica e alle sue caratteristiche. Prima, però, occorre abbozzare uno scenario di lunga durata, ricostruendo i più antichi percorsi che conducono alla stagione del calcio moderno e isolando alcuni elementi sociologici che ci aiuteranno a meglio comprendere sia le novità sia le persistenze presenti nella rivoluzione calcistica dell'età vittoriana.

Nell'America centrale, in età precolombiana, è documentata l'esistenza di giochi con la palla, ai quali – specialmente in ambiente maya – sarebbero state associate pratiche religiose di varia natura. Sembra, in effetti, che si trattasse di competizioni fra squadre di ridotte dimensioni e che le tecniche di gioco richiamassero il nostro basket o la pallavolo assai più che non il moderno football.

Anche fra gli antichi greci e i romani erano sicuramente diffuse pratiche sportive o parasportive basate sull'impiego di una palla, alcune delle quali prevedevano il ricorso ai piedi. Cicerone riferisce di uno sventurato colpito da un pallone mentre un barbiere lo stava radendo e morto per le conseguenze dell'incidente. L'*barpastum* romano, probabilmente apparentabile al rugby o al football americano, sembra importato dalla Grecia, dove la tradizione della competizione con la palla (*sferomakia*) si sarebbe evoluta nella pratica agonistica chiamata *episkyros* o *pheninda*. L'*barpastum* romano veniva giocato su terreno sabbioso, cosa che lascia immaginare che non si facesse ricorso a rimbalzi e che la velocità non fosse fra le sue caratteristiche principali. Ne parlano il commediografo Antifane (IV secolo a.C.) e, più tardi, Clemente di Alessandria (II-III secolo d.C.).

Pur depurandone la genealogia dalla retorica etnocentrica e da ricostruzioni strumentali – i cinesi avrebbero inventato quasi tutto – non c'è dubbio che il precedente più interessante vada rintracciato in ambiente cinese. Un remoto antenato del moderno football sarebbe stato ideato all'alba della civilizzazione niente meno che dal mitico Huangdi, l'"imperatore giallo". In realtà, abbiamo notizia di acrobati e giocolieri che, durante l'impero di mezzo (2.000 anni or sono), si esibivano a pagamento in prestazioni di abilità che è difficile associare alla nostra idea di sport competitivo. In epoca Han, fra il 206 a.C. e il 220 d.C., si praticava invece il *cuju*, traducibile alla lettera come "spingere il pallone con il piede". Un manuale di addestramento militare dell'epoca descrive un gioco in cui una palla di pelle, che nella

versione aristocratica veniva foderata di stoffe preziose, viene calciata attraverso un foro. Il campo di gioco, quadrangolare, avrebbe avuto lati di circa 9 metri. La “parete della palla”, vale a dire il campo di gioco a forma di gabbia con un foro al centro, sembra alludere alla città-palazzo, al tempio degli antenati ed estensivamente all’idea della terra quadrata.

In principio era il *cuju*?

Nel *cuju* cinese ogni squadra era composta da sei giocatori e la correttezza della competizione era garantita da un arbitro e da un assistente. Un’epigrafe del I secolo d.C. illustra il significato simbolico del gioco. «La palla è rotonda, la parete (che delimita il campo) quadrata». Le diverse forme geometriche alludono alle forze cosmiche, *yin* e *yang*, e alla loro armonia: la palla è sferica come la luna e il cielo della cosmogonia cinese, ma il campo è quadrangolare, come nella rappresentazione cinese della Terra. I contendenti sono dodici, come le lune che scandiscono i mesi. Il gioco esalta l’armonia e insieme quella dinamica di cooperazione e tensione che costituisce il tratto distintivo e costitutivo dei giochi di squadra. È grazie alla presenza dell’avversario che la competizione è possibile, l’opposizione dialettica delle squadre in competizione genera armonia. Molta enfasi è attribuita alla regolarità della competizione come espressione di regole interiorizzate dai giocatori, consapevoli di celebrare un rito comunitario ispirato all’etica confuciana. Il maestro confuciano Liu Xin, vissuto nel I secolo dell’era cristiana, esalta il gioco come strumento per rinforzare la coesione dei reparti militari. Li You, di poco successivo, assegna al gioco un esplicito significato pedagogico, facendone «lo specchio dell’universo, della vita e dell’ordine sociale», allegoria dell’equità e della giustizia. Tra il IX e il X secolo, alla fine della dinastia Tang (618-906), sembra si cominciasse a utilizzare palloni a camera d’aria, che permettevano i rimbalzi e quindi inedite modalità di gioco.

Nella Cina dell’epoca Tang è sicuramente venuta meno la funzione strumentale, di addestramento militare, e il gioco si è secolarizzato, perdendo le originarie allusioni cosmogoniche e la valenza etico-pedagogica a favore del puro divertimento. È anche testimoniata una progressiva differenziazione fra il gioco di squadra (a dieci), praticato nella tradizionale “gabbia” a dimensioni fisse e con regole rigorose, e un gioco individuale, basato sull’abilità nell’evitare il contatto della palla con il terreno, come nella moderna pallavolo, ma usando solo i piedi. Secondo le narrazioni pervenute, saremmo in presenza di una sorta di antesignano dei contemporanei giochi *free style*, come il *footbag* o l’*backy sack*. A partire dal XIII secolo si fanno più numerose e precise le testimonianze relative alle successive rielaborazioni del *cuju*. Una sua variante giapponese, il *kemari*, è documentata presso la corte imperiale di Kyoto sin dal VII secolo. I giocatori si collocano in cerchio e si lanciano con i piedi una palla che non deve mai toccare terra. Estinto nella prima

metà dell'Ottocento, viene occasionalmente riesumato con finalità di intrattenimento turistico.

Ancora in Cina, un'incisione in legno del 1322 illustra una partita che si gioca in un campo delimitato da pali (come nel rugby), alti circa 10 metri e mezzo e distanti fra loro 3 metri. Fra due stecche orizzontali, poste quasi alla sommità dei pali, è stesa una rete (*wangzi*). Al centro è ritagliato il *fen-gliuyan*, l'"occhio che sporge". Centrandolo, si conseguivano i punti (*qiu-men*).

Agli inizi degli anni duemila, si sono tenute esibizioni di *cuju* – per esempio a Zibo, nella provincia di Shandong – e il distretto di Linzi ha ufficialmente rivendicato il titolo di patria del football. Si tratta di eventi e rivendicazioni strettamente legati alla ripresa di protagonismo della Cina nella stagione della globalizzazione. L'assegnazione dei Giochi olimpici a Pechino per il 2008 costituisce l'evento simbolo di questo processo e il recupero del *cuju* può essere considerato un perfetto esempio di sviluppo complementare e di osmosi fra globalizzazione ed emergenze localistiche.

Giochi con la palla praticati in contesti esotici sono documentati un po' a tutte le latitudini. Alla fine del XVI secolo navigatori britannici vennero in contatto con popolazioni di eschimesi della Groenlandia, gli Inuit, che erano dediti a un gioco di squadra con la palla. Ancora in ambiente inuit è documentato un gioco sul ghiaccio, chiamato *aq-saqtuk*. Esso aveva inizio con le due squadre che si fronteggiavano dislocandosi in apertura del gioco lungo linee parallele. La palla doveva essere calciata tentando di superare la linea avversaria, secondo il modello dei giochi territoriali, che prevedono la simbolica invasione dello spazio presidiato in difesa dagli avversari. Sin dalle prime fasi della colonizzazione del Nordamerica sono raccontati giochi con la palla praticati dalle popolazioni native, come il *Pabsaheman* in Virginia. Nella regione australiana del Victoria si giocava il *Marn Grook*, competizione a squadre che prevedeva l'impiego di una palla da calcio, fabbricata con pelle di opossum. I giocatori potevano contendersela saltando per afferrarla al volo, motivo tramandato secoli dopo al cosiddetto *Australian rules football*.

Più abbondanti e dettagliate sono naturalmente le informazioni che possediamo circa i giochi con la palla in età medioevale e nella fase della modernità incipiente. In Europa occidentale la fine del carnevale era celebrata con giochi con la palla le cui ascendenze sono controverse. In età imperiale nei territori sottoposti alla dominazione romana si può immaginare un'influenza dell'*harpastum*, magari contaminato con esperienze locali. Certamente in Bretagna, Normandia e Piccardia, territori oggi a sovranità francese, si giocava la *soule*. È

perciò opinione diffusa fra gli storici che la conquista normanna (XI secolo) abbia rappresentato il veicolo di trasmissione alle Isole britanniche di questo genere di giochi. La *soule*, le cui regole richiamano più il rugby del calcio, fu codificata in maniera abbastanza rigorosa a partire dalla stagione a cavallo fra XIV e XV secolo. Conservò a lungo vasta popolarità in area francofona, spegnendosi soltanto nel XIX secolo. Un tentativo di riproporla al grande pubblico, in occasione dei Mondiali di calcio del 1998, fallì miseramente.

La *soule* e le sue varianti, come pure le manifestazioni simil-calcistiche associate al carnevale o ad altre ricorrenze, appartengono prevalentemente a contesti sociali urbani e presentano, quale più quale meno, forme di codificazione e regolamentazione che le apparentano ai moderni giochi di squadra.

Del tutto diverso è il caso dei *folkgames* rurali britannici, spesso identificati con il *mob football*, che era però caratteristico dei contesti urbani. Si trattava, come vedremo fra poco, di giochi di villaggio in cui non era definito nemmeno il numero dei giocatori. Il contenuto del gioco era semplice e fortemente simbolico. Una vescica di maiale o altri oggetti dovevano materialmente violare lo spazio difeso dalla "folla" avversaria, si trattasse di raggiungere le pietre miliari che delimitavano i confini del villaggio vicino o la balconata della parrocchia rivale. La tradizione orale britannica racconta anche di un antico e sanguinario rituale in cui a rotolare fra i giocatori sarebbe stata la testa degli invasori danesi (*Dane's head*). Meno controverso, in città come nelle campagne, è il carattere di rito di transizione fra licenziosità carnevalizia e rigore quaresimale che il *mob football* rivestiva.

Nel XII secolo il martedì grasso era celebrato dai giovani di Londra con tornei a squadre per le strade, cui partecipavano gruppi organizzati di artigiani o addirittura bande provenienti da altre località. Tutti erano sostenuti da vere e proprie tifoserie che invadevano con cavalli, carri, campanacci e coreografie gli spazi cittadini, disturbando la quiete pubblica. Le cronache parlano genericamente di «giochi con la palla» e non precisano se il pallone, o qualche suo surrogato, venisse calciato o colpito in altre maniere.

Nel 1314 il lord Mayor fu costretto a bandire queste esibizioni da strada, sotto minaccia di arresto per i trasgressori, nel tentativo di mettere sotto controllo l'ordine pubblico. Non sappiamo se l'editto abbia sortito gli effetti sperati, ma il decreto firmato da Nicholas de Farndone e redatto, come d'uso all'epoca, in lingua francese, costituisce il primo riferimento ufficiale al football rinvenibile nel contesto europeo. Una testimonianza giudiziaria di sette anni dopo descrive più precisamente il ricorso ai piedi per calciare (*kicking*) il pallone.

Nel 1363, Edoardo III emana un atto pubblico per regolamentare le pratiche di gioco consentite e nell'elenco il football è per la prima volta esplicitamente distinto da altri giochi di squadra come l'*handball* e l'*hockey*. In sostanza, quella che si delinea è una duplice opposizione: fra gioco con le mani (handball) e gioco che fa ricorso ai piedi (football); fra giochi che ricorrono a bastoni e vietano il contatto diretto con la palla (hockey) e giochi che lo prevedono (handball e football). Qualche decennio più tardi, nel 1409, Enrico IV vieta l'usanza di estorcere denaro per finanziare l'allestimento di partite di *football*. Una cronaca in latino della fine del XV secolo descrive con relativa precisione tecnica – viene raccontato l'impiego del dribbling durante un'azione di gioco – una partita di *kicking game* svoltasi a Cawston, nella contea di Nottingham.

Quella che si intravede pare, insomma, una prima differenziazione tipologica, che in qualche modo annuncia quella specializzazione dei giochi sportivi destinata a svilupparsi pienamente soltanto quattro o cinquecento anni dopo con la vera e propria sportivizzazione delle pratiche popolari.

Tra la fine del XV secolo e l'età contemporanea si moltiplicano, soprattutto ma non esclusivamente nel contesto britannico, esempi di variazioni sul tema legate ai giochi di palla con i piedi. Troviamo danze ispirate alle movenze del football, ordinazioni di scarponi da gioco da parte di re Enrico VIII (1526) e persino l'accenno, in un poema di Philip Sidney del 1580, a una versione del football a uso delle gentildonne inglesi. Fra Cinquecento e Seicento entrano nel linguaggio comune parole come *goal*, riferite ai punti segnati nel cosiddetto *Cornish Hurling* attraverso procedure simili a quelle dei rigori calcistici. Nel corso del XVII secolo letterati come John Day e Michael Drayton ricorrono a locuzioni calcistiche, come *scoring a goal*, che dovevano evidentemente essere di uso comune e non incompatibili con i codici stilistici della poetica del tempo. Intanto, ancora nel 1608, la municipalità di Manchester deve minacciare severe sanzioni per i responsabili dei danni provocati da più o meno improvvisati giocatori di football nel cuore della città.

In livrea sulle rive dell'Arno

È la comunità fiorentina medievale che battezza *calcio* quel gioco praticato (prevalentemente ma non esclusivamente) con i piedi e che secoli dopo prenderà il nome di football, adottando una diversa genealogia. Il conte Giovanni Bardi fu autore nel 1580 di un *Discorso sopra*

Il giuoco del Calcio Fiorentino che costituisce la principale fonte documentaria in materia e insieme rappresenta forse la prima forma di codificazione ufficiale di un gioco di squadra con la palla. Piero Bini ci ha tramandato con un volume da lui composto nel 1688 un'illustrazione attendibile del campo e delle posizioni assunte dai giocatori all'inizio del gioco. Le regole del gioco si sono trasformate nel tempo, ma a partire dalla fine del Trecento non sono state apportate variazioni significative (Bredekamp, 1995).

E per premio una vitella chianina

Le partite, della durata di cinquanta minuti, si disputano su terreno sabbioso a perimetro rettangolare, come nell'*harpastum* romano. Come nel calcio moderno, il campo è diviso in due da una linea bianca. Il campo è delimitato da una palizzata e ai due lati distanti del campo campeggia una rete. Nella versione classica, ogni squadra schiera ventisette *Calcianti*, differenziati per ruoli come nel calcio moderno. Nella fattispecie: quattro *Datori Indietro* (portieri), tre *Datori Innanzi* (terzini), cinque *Sconciatori* (mediani), quindici *Innanzi* o *Corridori* (attaccanti). La rete di fondo è sovrastata al centro dalla tenda del *Capitano* e dell'*Alfiere*, preposti a vigilare sul corretto comportamento dei propri giocatori e sul pacifico svolgimento della partita. Il *Giudice Arbitro* è assistito da sei *Segnalinee* e da un *Giudice Commissario* fuori del campo. Il vero *dominus* del gioco è però il *Maestro di Campo*, che dispone di ampi poteri per disciplinare la contesa in caso di risse o disordini. Il gioco ha inizio con un lancio del *Pallaio* accompagnato dai colpi a salve delle colubrine. I calcianti devono raggiungere il fondo campo avversario depositando il pallone nella rete. È permesso usare i pugni, dare violente spallate agli avversari e colpire a calci nei contrasti. Ammessi anche colpi sotto la cintura. Molto scarsa è insomma l'interdizione della violenza in campo, ma se il tiro conclusivo sorpassa la rete o viene deviato dai difensori la squadra attaccante subisce una penalità di mezza *caccia*. Ogni volta che viene segnata una caccia le squadre cambiano campo. Il premio tradizionalmente assegnato alla squadra vincitrice è una vitella chianina. Un premio tutt'altro che simbolico, data la straordinaria qualità della carne fornita dall'animale e il suo valore commerciale.

Come sempre nei casi di dubbia paternità, occorre diffidare delle rivendicazioni municipalistiche. È più che probabile che il toscano "calcio in livrea" e le prime rivisitazioni dei *folk games* britannici nella forma del moderno football, almeno quattro secoli dopo, posseggano qualche remota ascendenza comune, forse nell'*harpastum* romano.

Difficile e forse di poca utilità pronunciarsi sulla primogenitura, dato che calcio fiorentino e football britannico sono giochi diversi, sicuramente frutto di differenti contaminazioni rispetto ai modelli originali. A differenza del football britannico, che non ha mai conosciuto impieghi militari, a Firenze è documentato l'impiego del calcio come pratica di addestramento delle milizie territoriali.

Alle differenze tecniche e regolamentari bisogna poi aggiungere un profilo sociologico radicalmente diverso. I *folkgames* rappresentano pratiche plebee, rurali o caratteristiche del primo proletariato urbano. Il football britannico, nella sua versione *soccer*, differenziandosi dal rugby e dagli altri giochi di squadra, ritroverà questo *imprinting* popolare o addirittura sottoproletario allontanandosi progressivamente dall'ambiente socialmente esclusivo delle scuole di élite che lo avevano originariamente promosso a disciplina regolamentata. Il *mob football* è un "gioco di folla", cui non è estranea una vena di dissacrazione dell'ordine sociale o, quanto meno, delle gerarchie cittadine. La sua associazione ai riti di carnevale – il gioco veniva praticato nel periodo compreso tra l'Epifania e la Quaresima – autorizza a inserirlo nel contesto di quel rovesciamento del mondo che il carnevale assume in chiave allegorica, come valvola di sfogo che permette di sovvertire per un giorno o due la piramide sociale. Un gioco praticato con i piedi doveva apparire intrinsecamente dissacratorio, in quanto perfetta esemplificazione del mondo rovesciato.

Gli storici non escludono che anche in riva all'Arno il calcio abbia avuto origine da competizioni poco strutturate, sviluppate per le strade e le piazze della città e praticate da bande giovanili non molto dissimili da quelle che animavano il *mob football* britannico.

Molto più rapidamente, però, il gioco fu a Firenze fatto proprio dall'aristocrazia, che lo adottò come uno dei suoi passatempi preferiti. Le partite erano tutt'altro che improvvisate. Esistevano regole rigorose, l'organizzazione degli incontri era meticolosa e prevedeva l'allestimento di scenari sontuosi nelle principali piazze della città. I giocatori (*Calcianti*) dovevano avere almeno 18 anni e non più di 45. Quasi tutti appartenevano alle grandi famiglie locali. Sarebbero stati calcianti in gioventù numerosi rampolli dei Medici, il duca di Mantova Vincenzo Gonzaga, il principe di Condé e persino futuri pontefici come Giulio de' Medici (Clemente VII), Alessandro de' Medici (Leone XI) e Maffeo Barberini (Urbano VIII).

Durante la competizione i contendenti indossavano sfarzose divise, denominate *livree*. In vista delle partite, la scelta dei giocatori era laboriosa. Nella versione plebea del gioco, gli idonei venivano asse-

gnati alle squadre in competizione direttamente sul campo. Le partite ufficiali erano invece meticolosamente preparate dagli stati maggiori delle consorterie aristocratiche.

Gli incontri si disputavano usualmente nei giorni di carnevale, ma le ricostruzioni di cui siamo in possesso escluderebbero un'interpretazione degli eventi in chiave liberatoria e dissacratoria, come nel caso del *mob football* britannico. La manifestazione presentava, al contrario, marcati elementi ritualistici e addirittura protocollari e si svolgeva in un'atmosfera che prevedeva momenti solenni, come la sfilata in costume dei giocatori, dei quartieri e delle corporazioni di appartenenza. Le partite potevano peraltro svolgersi in occasione di ricorrenze o di eventi particolari, a sottolinearne l'eccezionalità. È il caso di nozze dinastiche, visite di sovrani, celebrazioni di vittorie militari che scandivano il tempo comune della municipalità fiorentina.

Nel 1521 i calcianti si esibiscono in trasferta, nel cortile del Belvedere del Vaticano, alla presenza di papa Leone X che dalla torre del Borgia segue ogni istante dell'incontro. Nel 1570 nuova esibizione a Roma, questa volta alle Terme di Diocleziano, in occasione della nomina a granduca di Cosimo I de' Medici. Cinque anni più tardi, la comunità fiorentina di Lione organizza con grande successo una partita di calcio in onore di re Enrico III. Memorabile la partita disputata nel 1584 quale omaggio a Eleonora de' Medici e Vincenzo I Gonzaga. Si tratta di un evento *no stop*, inaugurato da una corrida e giocato con modalità solenni. I giocatori fanno sfoggio di livree sontuose e ogni punto (*caccia*) viene celebrato con colpi di cannone. Sono allestiti intermezzi artistico-gastronomici in cui le squadre recitano un madrigale durante un convivio all'aperto cui partecipa il pubblico. La partita si protrae fino a notte. Si stimano quarantamila spettatori, una cifra sbalorditiva date le dimensioni demografiche della città del tempo. Le spese avrebbero superato la cifra da capogiro di seimila scudi.

L'epoca d'oro del calcio fiorentino è probabilmente il XVI secolo. L'evento più memorabile, tanto da divenire oggetto nel tempo di ossequiose rievocazioni, venne giocato il 17 febbraio 1530, mentre la città era sottoposta all'assedio che le sarebbe costato la libertà e avrebbe segnato la fine della Repubblica. L'intento provocatorio sta nella scelta del campo di gara. La piazza scelta è quella di Santa Croce, vale a dire la più visibile dalle colline che ospitavano le truppe imperiali assedianti. Le quali sembra abbiano reagito alla provocazione sparando palle di cannone che mancarono il bersaglio contribuendo ad arricchire il già ricco repertorio sarcastico dei fiorentini.

Nel 1680 una partita di calcio in maschera – i giocatori avevano sostituito le tradizionali livree gentilizie con costumi da contadini – davanti a Santa Maria Novella è interrotta per le turbolenze della folla. Lo spirito di carnevale e la passione del gioco si mescolano ridimensionando il profilo sportivo dell'evento. Un anno dopo la canonica partita di carnevale è funestata dal duello che vede l'uccisione di Francesco Gerini per mano di Filippo Piero Strozzi. Nel 1691 la spettacolare partita allestita da Piero Bini per le nozze di Anna Maria Luisa de' Medici e Giovanni Guglielmo di Neuburg, cui assistono ventimila spettatori, è solo il pretesto per una scenografia mitologica e una grandiosa parata che precede il gran ballo a Palazzo Pitti.

Di fatto, la contaminazione dei generi denuncia la crisi del tradizionale agonismo gentilizio, anche se solo nel Settecento le partite, almeno quelle caratterizzate dalla solennità e dall'ufficialità dell'antico gioco aristocratico, perderanno popolarità. L'ultima competizione svoltasi con le modalità classiche si tenne nel gennaio del 1739 in Piazza Santa Croce. Più di un secolo dopo, negli anni a cavallo fra il XIX ed il XX secolo, si cercò di riproporre l'antico calcio fiorentino attraverso due rievocazioni, che peraltro non ebbero seguito. Solo nel maggio 1930, per ricordare l'assedio di quattro secoli prima e il sacrificio di Francesco Ferrucci, consentendone una rivisitazione in chiave nazionalistica, fu allestita una solenne rievocazione. Il fascismo, peraltro, aveva lungamente quanto vanamente tentato di contrastare la diffusione del football, inteso come sport di importazione britannica. Alla fine degli anni venti il gerarca Augusto Turati si era addirittura fatto promotore di un nuovo gioco di squadra, denominato "volata", che mescolando elementi di calcio, rugby e pallamano si candidava a contendere al calcio il primato di popolarità, proclamandosi patriotticamente erede dell'*harpastum* romano. Il tentativo ebbe vita breve e la rivalutazione del calcio fiorentino agli inizi degli anni trenta va considerata una radicale inversione di rotta, con la quale il regime adottava il calcio, ne rivendicava l'italianità e si candidava a farne strumento di propaganda nazionalistica, come avverrà puntualmente in occasione dei Mondiali (allora Coppa Rimet) del 1934 e 1938.

Una fra le poche caratteristiche che avvicinano il calcio in livrea ai *folkgames* britannici riguarda la variabilità del campo di gara. Si giocava praticamente ovunque fosse materialmente possibile, senza far ricorso a impianti specializzati. I campi di gioco preferiti erano le grandi piazze cittadine: Santo Spirito, Santa Croce, Santa Maria Novella. Si giocava però anche in prossimità di Porta a Prato e sono testimoniate partite svoltesi addirittura sulla superficie ghiac-

ciata dell'Arno, come nel 1491 e più tardi nel rigidissimo inverno del 1604-05.

Il calcio fiorentino si giocava anche in forme meno solenni, fra squadre che impiegavano un numero ridotto di giocatori. Queste manifestazioni estemporanee, come nel *mob football* britannico, finirono presto nel mirino degli amministratori locali, preoccupati del disturbo alla quiete pubblica.

Le cronache cittadine testimoniano dell'intreccio tra fortune del calcio fiorentino e trasformazione del sistema urbano nella stagione che precede l'età rinascimentale. Nel secolo XIV Firenze cessa di articolare il territorio cittadino in sestieri e adotta una ripartizione urbanistica in quartieri, più o meno identica a quella ancora in vigore.

I quartieri vennero denominati in riferimento alla Chiesa principale e ulteriormente divisi in quattro zone, dotate di simboli, stendardi e denominazioni proprie. Ancora oggi, in occasione dell'annuale rievocazione del giorno di San Giovanni, con incontri a eliminazione diretta e finale, si confrontano le squadre dei Bianchi di Santo Spirito, degli Azzurri di Santa Croce, dei Rossi di Santa Maria Novella e dei Verdi di San Giovanni, nell'ormai consueto scenario di Piazza Santa Croce.

Le elaboratissime coreografie che precedevano, accompagnavano e seguivano l'evento sportivo costituivano una sorta di narrazione sociale in cui si rendevano visibili l'organizzazione della comunità, le sue gerarchie di potere, la sua composizione professionale. Centrale era il ruolo delle Corporazioni delle Arti e Mestieri, eredi delle antiche *scholae* di età romana e nerbo politico e identitario della Repubblica fiorentina. Le Corporazioni erano state riordinate nel XIII secolo, accogliendo teoricamente tutti i cittadini occupati. In base a successive evoluzioni si pervenne alla distinzione fra Arti maggiori e Arti minori, entrambe rigidamente gerarchizzate. Solo la più prestigiosa fra le Arti maggiori, quella dei giudici e dei notai, poteva eleggere il proconsole. L'attribuzione di status riconosciuta alle altre corporazioni professionali getta luce sulla vocazione all'ordine borghese che informa la stagione repubblicana: gli artigiani della tessitura (Arte dei mercatanti o di Calimala, dal nome della via del commercio), gli operatori del cambio e del prestito (Arte del cambio), i lanaioli, i setaioli, i medici e gli speciali, i pellicciai (*vaiai*). Appartenevano alle Arti minori, anch'esse ordinate per rango, le corporazioni dei macellai (*beccai*), dei calzolai, dei fabbri, dei maestri della pietra e del legno, dei linaioli e rigattieri, dei vinattieri, degli albergatori, dei commercianti di olio e pizzicagnoli, dei conciatori, dei fabbricanti di armi e corazze, dei chiavaioli e dei fornai. Le corporazioni fiorentine di età repub-

blicana costituiscono attori sociali primari nella costruzione del simbolismo calcistico.

Un passo nella modernità

L'esito di questo lungo itinerario temporale e delle trasformazioni che lo scandiscono sarà il cosiddetto "football moderno", il cui luogo d'elezione è la Gran Bretagna vittoriana.

Prima di pervenire alla sua forma contemporanea, definendo regole del gioco, individuando spazi specializzati per la pratica e delineando un doppio regime regolamentare – quello affidato alla codificazione normativa e quello orientato a tattiche e strategie per la competizione – il calcio aveva rischiato più volte, come si è già accennato, di essere represso e soppresso.

Fra il 1324 e il 1667 il football britannico è messo al bando da ben trenta fra editti reali e leggi locali. Ciò dimostra tanto la vigilanza delle autorità quanto, indirettamente, la crescente popolarità e la diffusione territoriale del gioco.

Dovranno però trascorrere quasi due secoli perché esso venisse socialmente addomesticato. Il laboratorio che riuscirà a uniformare le regole del gioco, permettendo così l'estensione del raggio delle competizioni e omologandone progressivamente le stesse manifestazioni tecniche, sarà rappresentato dalle *public schools* britanniche. L'espressione inglese non deve ingannare il lettore italiano o dell'Europa continentale: le scuole "pubbliche" nella Gran Bretagna vittoriana sono in realtà istituzioni private, spesso con caratteristiche elitarie. Le classi comprendevano dieci allievi, con un *tutor* che li accompagnava anche nei momenti di gioco. Di qui la composizione a undici delle squadre di football. È in questo contesto che l'eredità dei *folkgames* rurali, rivisitata nella forma del calcio di strada urbano, il *mob football*, comincia ad assumere il profilo di un moderno gioco di squadra. Un gioco tecnico, rigorosamente regolamentato e destinato a uno sviluppo per diffusione, in cui gli studenti frequentanti le *public schools* assumono nelle comunità di provenienza le vesti di evangelisti e propagatori. È anche la tradizionale rivalità fra *public schools* che impone presto di standardizzare regole, tecniche e procedure allo scopo di rendere possibile la competizione. Un primo passaggio cruciale è costituito dalla differenziazione fra giochi in cui la palla viene soltanto *calciata* e giochi in cui può essere *portata* o *trasferita correndo*. La possibilità di fare ricorso alle mani viene nel calcio riservata al portiere, estremo difensore della squadra.

 Quando parliamo di football

Numerosi giochi di squadra implicano il ricorso a una palla, di diverse dimensioni e sezione circolare od ovale (rugby). Non tutti però prevedono che la competizione si svolga su un campo i cui spazi siano contesi dalle squadre. La pallavolo, ad esempio, impone una precisa demarcazione dei campi e della dislocazione delle squadre. La possibilità di attaccare il territorio avversario e l'obbligo di difendere il proprio è invece comune a tutte le varianti storiche del football e ad altri giochi con la palla (basket, hockey, pallanuoto, polo ecc.). Questo aspetto configura il calcio come un gioco di tipo "territoriale", particolarmente idoneo a evocare i simbolismi della guerra, della difesa e della conquista e dove è previsto il contatto fisico fra giocatori. I punti (goal, reti), come le mete nel rugby, premiano la capacità di una squadra di violare il territorio degli avversari facendo varcare al pallone una linea che unisce i pali della porta avversaria. Si genera così una dialettica attacco-difesa che ha alimentato nel tempo numerose alternative tattiche di gioco e infinite variazioni delle tattiche stesse. A differenza del rugby, il calcio esige che – con l'eccezione del portiere – i giocatori tocchino la palla in azione solo con i piedi o con la testa. A differenza del rugby è consentito passare il pallone in avanti. Il prevalente ricorso ai piedi ha suggerito ad alcuni studiosi di applicare al calcio la metafora del mondo rovesciato. In origine, del resto, l'espressione *football* evidenzia come tratto identificativo il ricorso ai piedi, che connota immediatamente il gioco, erede dei *folkgames* rurali, in opposizione al codice aristocratico dei giochi a cavallo, da cui avrà origine il polo, e alle pratiche, come lo stesso polo e le diverse varianti dell'hockey, che prevedono l'impiego di mazze o bastoni per colpire la palla. Il gioco prevede anche la controversa regola del fuorigioco (*offside*), più volte modificata nel tempo, ma ispirata all'intento di limitare la piena libertà di movimento dei giocatori sul campo. Si tratta di un esempio fra i più convincenti della teoria di Dunning e Sheard (1979) sul carattere del calcio come allegoria del controllo sociale. L'arbitro e i suoi collaboratori (guardalinee) presiedono alla vigilanza sullo spazio di gioco, esercitando in qualche caso un decisivo potere discrezionale sulla validità delle azioni in svolgimento.

Una caratteristica che accomuna il calcio al rugby, al basket, all'hockey e alla pallanuoto – differenziandoli dalla pallavolo, dal baseball o dal cricket – è che la vittoria viene assegnata alla squadra che segna più punti entro un tempo preventivamente definito. Nel caso del calcio, due tempi di quarantacinque minuti, che in alcune forme a eliminazione diretta possono, in caso di pareggio, preludere ad altre modalità (due tempi supplementari di quindici minuti, rigori, *golden goal* ecc.).

Si consuma così progressivamente la divaricazione del football originario nelle specialità che in Italia denominiamo "calcio" e "rugby". Una distinzione le cui significative implicazioni sociali, pedagogiche e

persino politico-culturali vanno richiamate nuovamente. È il Winchester College che attorno al 1840 organizza la prima esibizione documentata di un gioco condotto con regole simili a quelle che saranno codificate una ventina d'anni dopo, sancendo appunto la formale differenziazione con il rugby. L'esperimento di Winchester ha anche una tradizione colta: nel 1519 l'illustre maestro William Horman, decano accademico di Eton e Winchester, aveva descritto la bellezza del football in un testo in latino dal titolo di *Vulgaria*. Ancora un allievo di Eton, Richard Mulcaster, era stato in quegli anni appassionato promotore di un calcio sottratto alla caotica informalità del *mob football*. Nel XVII secolo troviamo accurate descrizioni del gioco nei lavori di David Wedderburn, docente ad Aberdeen, e di Francis Willughby, autore di un pionieristico *Book of Sports*, pubblicato nel 1660. Persino regole tecniche peculiari del gioco del calcio, come il fuorigioco, vengono via via definite e perfezionate a cavallo fra XVIII e XIX secolo nel contesto delle *public schools*.

In questa stagione di stato nascente, è insomma ancora difficile associare il calcio a una precipua vocazione popolare o proletaria. Del resto, sino alla metà dell'Ottocento le condizioni materiali della classe lavoratrice britannica, come ci sono descritte dalla narrativa del tempo e dalla denuncia dei critici sociali, appaiono difficilmente compatibili con la passione sportiva. Si lavorava sino a dodici ore al giorno per sei giornate a settimana ed era diffusissimo il lavoro minorile anche in età molto precoce. Di fronte al declino del calcio di strada, le *public schools* costituivano perciò l'unica possibile incubatrice sociale del nuovo sport e della sua incipiente istituzionalizzazione. Esaltare la competitività e l'efficienza, sia quella fisica degli individui sia quella orientata al risultato, generata da un'intelligente elaborazione delle tattiche di gioco, diviene un imperativo con chiari intenti pedagogici. La filosofia del gioco, così fortemente ispirata all'etica vittoriana, è però condizionata da una serie di vincoli pratici.

Ai tempi della regina Vittoria

Il lungo regno della regina Vittoria coincide con una fase di grande espansione economica e di crescente prestigio politico e militare dell'Impero britannico. Cronologicamente, l'età vittoriana ha inizio nel 1837, quando la diciottenne regina sale al trono, e si protrae per sessantatré anni sino alla sua morte, nel 1901.

La giovane Vittoria riceve un'educazione ispirata a principi liberali. Questa matrice non sarà sufficiente a evitare la progressiva involuzione in senso

conservatore del suo pensiero, in parte dovuta all'influenza del marito Alberto di Sassonia Coburgo, da cui ebbe nove figli. Dopo il 1841, quando cade il governo progressista di lord Melbourne, la regina si orienta a posizioni apertamente conservatrici. Con il tempo, tuttavia, la popolarità della sovrana si estende abbracciando tutti gli strati sociali. Agli occhi dei sudditi appare un esempio di rigore morale, di dedizione alla patria e alla famiglia, di senso dello Stato. L'età vittoriana va però intesa come una più generale categoria socio-politica, in cui l'esempio della regina alimenta una pedagogia sociale che ridefinisce via via le relazioni fra le classi sociali, le gerarchie, i diritti e i doveri dei sudditi. Rientra in questa prospettiva la stessa funzione dello sport, che proprio nella seconda metà dell'Ottocento si identifica in quel complesso fenomeno definito "sportivizzazione". L'etica e la pedagogia vittoriana saranno alla base di molti tratti costitutivi il movimento sportivo britannico: la funzione educativa dell'interiorizzazione delle regole, l'esaltazione della competizione regolata, una sapiente strategia dei premi e delle sanzioni, l'esaltazione dell'amatorialità distintiva delle pratiche contrapposta al professionismo riservato ai ceti meno abbienti. Lo stesso movimento olimpico, costituito alla fine del secolo, presenta un profilo culturale e simbolico molto influenzato dalla stagione vittoriana.

Nei college di Rugby, Marlborough e Cheltenham il pallone, quasi sempre una vescica di maiale gonfiata che sarà successivamente ricoperta di cuoio, viene trattenuto e trasferito manualmente, anticipando le regole del rugby. Eton, Harrow, Westminster e Charterhouse adottano invece il gioco calciato e le tecniche del dribbling, che saranno mutate dal calcio. Si tratta di opzioni che il più delle volte derivano da ragioni pratiche, come l'ampiezza degli spazi disponibili e le caratteristiche del terreno. Attorno ai primi anni quaranta del XIX secolo, Rugby perfeziona la tecnica di corsa con il pallone e i primi club, come il Barnes, fondato nel 1839, e il Guy's Hospital Football, costituito nel 1843, si caratterizzano per l'adozione di regole assai più affini a quelle che saranno fatte proprie dal rugby. Lo sviluppo del sistema ferroviario favorì lo scambio di esperienze e la maggiore facilità di contatto fra squadre impose a sua volta una crescente omologazione delle regole. Nel 1845 Rugby stila il primo regolamento organico del gioco. Richard Lindon e William Gilbert, calzolari di Rugby, avrebbero inventato nel 1851 la prima palla di gomma, di forma ovale, che venne presentata solennemente in occasione della Fiera di Londra e successivamente perfezionata. Quattro anni dopo l'americano Charles Goodyear brevettò il pallone sferico vulcanizzato, una delle attrazioni dell'Esibizione universale di Parigi.

Lo scisma e la diffusione

Le prime regole del calcio furono stilate in forma compiuta solo nel 1848, all'Università di Cambridge, con l'accordo di altre quattro prestigiose sedi universitarie: Eton, Harrow, Winchester e Shrewsbury. I rappresentanti di Rugby, intanto, rifiutando di limitare al solo portiere l'uso delle mani e pronunciandosi per una tipologia di gioco più basata sulla forza fisica, avevano promosso quello che possiamo definire il primo "scisma" del football. Trascorreranno però ancora quindici anni perché, nell'ottobre 1863, avesse vita a Londra la Football Association britannica. Nel 1886 le Federazioni britanniche diedero a loro volta origine all'International Football Association Board, che fu incaricato di redigere un regolamento propedeutico allo svolgimento di un campionato nazionale. Nel 1888-89 si svolse il primo campionato inglese, la cui formula non subirà nel tempo trasformazioni radicali.

Il gioco si diffonderà e radicherà in maniera complessivamente assai rapida, anche se per qualche decennio ancora il football conserverà una capacità di insediamento assai maggiore in alcuni contesti sociali e territoriali rispetto ad altri. In questa transizione si delinea quel cambio di paradigma sociale che tanto interesserà storici e sociologi. Il calcio conquista velocemente la classe lavoratrice e si afferma soprattutto nei contesti urbani e industriali. Il rugby rimane appannaggio delle scuole d'élite, ma si radica in subculture territoriali e professionali dove più significativa è la tradizione dell'amatorialità distintiva. Sul piano della codificazione regolamentare, il primo tentativo di uniformare le norme del calcio risale al 1857, quando a Sheffield prende vita un club, promosso da ex allievi della Harrow School, che definisce le cosiddette "regole di Sheffield". Con qualche non trascurabile differenza, sino agli anni settanta del XIX secolo rimangono però in vigore anche le regole di Cambridge, che permettono un parziale uso delle mani e ignorano il fuorigioco.

La seconda metà dell'Ottocento segna un processo di internazionalizzazione che, di fatto, coincide ancora con la diffusione del gioco in alcuni paesi dell'Europa continentale. Gli apostoli del calcio europeo sono commercianti o imprenditori britannici o semplici lavoratori migranti. Lo sviluppo delle reti ferroviarie nazionali rappresenterà anche in questo caso il principale vettore di diffusione, favorendo la mobilità dei giocatori e dei primi tifosi. Esperienze disegnate sull'*imprinting* britannico vengono parzialmente adattate a diversi contesti nazionali e persino subnazionali, favorendo un più rapido acclimatamento anche in aree geografiche e culturali limitrofe. Esempio è

TABELLA I

Data di costituzione delle principali federazioni sportive in quattro paesi europei

Disciplina	Gran Bretagna	Germania	Francia	Italia
<i>Calcio</i>	1863	1900	1919	1898
Ginnastica	1880	1861	1873	1869
Atletica	1879	1888	1887	1898
Ciclismo	1878	1884	1881	1885
Nuoto	1869	1887	1889	1899
Canottaggio	1879	1883	1890	1888
Tennis	1886	1902	1889	1895

Fonte: Giuntini, Rossi (1990).

proprio il caso italiano, dove è l'azione congiunta della borghesia imprenditoriale britannica e dell'influenza svizzera a favorire il radicamento del gioco. Gli storici (Pivato, 1991; Papa, Panico, 1993) hanno ricostruito la complessa genesi del calcio italiano, descrivendone differenti modalità e tipologie di diffusione. Pivato (1992) ha anche ben illustrato il passaggio di testimone come sport leader fra l'antico gioco del pallone e il calcio. Bromberger (1999) ha studiato la dimensione etnologica che contraddistingue l'insediamento del calcio nelle culture popolari.

Si può disporre di una migliore localizzazione nel tempo e nello spazio della fase di primo sviluppo del movimento calcistico assumendo come indicatore la fondazione nei quattro maggiori paesi dell'Occidente europeo di una vera e propria federazione calcistica. La TAB. I mette a confronto, secondo il cosiddetto "modello rostowiano" adottato da Giuntini e Rossi (1990), la data di costituzione della federazione e consente allo stesso tempo una comparazione diacronica con l'istituzionalizzazione delle altre sei discipline sportive generate dalla stagione della sportivizzazione a cavallo fra XIX e XX secolo.

Fra i grandi paesi del continente l'Italia è dunque la prima, seppure a distanza di ben trentacinque anni, a far proprio il modello burocratico e organizzativo che costituisce l'epilogo della fase nascente del calcio britannico. Analizzando le informazioni per colonna, balza anche agli occhi come il calcio sia la prima specialità tecnica generata dall'ondata ottocentesca della sportivizzazione a essere in Gran Bretagna codificata e organizzativamente strutturata.

Nella diffusione del gioco svolge un ruolo non secondario il cosiddetto "calcio dei moli". Quello giocato dai marinai britannici nei porti che li ospitavano, con poco o nessun coinvolgimento degli spettatori nativi. Nei paesi dell'America latina, però, saranno sufficienti le

esibizioni dei marittimi britannici sui campi improvvisati nelle banchine per indurre imitazione a vasto raggio. Saranno anzi la gestualità derivata dalla cultura del movimento sudamericana e dalla stessa tradizione della danza a generare, più vistosamente nel caso brasiliano, una prima combinazione tecnico-espressiva inedita rispetto al paradigma originale. Nel contesto italiano, viceversa, la ricezione del nuovo gioco da parte delle antiche società ginniche produrrà sino agli anni trenta una miscela ispirata a una massiccia fisicità.

Nel 1904 si costituisce la FIFA, Fédération Internationale de Football Association, cui aderiscono in origine le associazioni calcistiche di Francia, Belgio, Danimarca, Paesi Bassi, Spagna, Svezia e Svizzera. Il primo presidente è il francese Robert Guérin, che darà un forte impulso all'internazionalizzazione del gioco. Significativamente, essa nasce per impulso di appassionati dell'Europa continentale, fra i quali sono i francesi ad assumere un ruolo leader (non a caso in lingua francese è la denominazione adottata), dopo che analoghi tentativi, condotti dalla English Football Association, erano miseramente naufragati. Si intravede in questo passaggio un elemento sociologicamente saliente. Mentre inizia la sua marcia trionfale a scala planetaria, pare quasi che il movimento calcistico voglia affrancarsi dall'*imprinting* britannico. Rifiuta, insomma, di assumere il calcio come pura ricezione del modello britannico e dell'etica vittoriana che lo sottende.

Il rapporto fra i maestri d'Oltremarica e gli sviluppi del calcio continentale rimarrà problematico e in buona misura critico sino alla Seconda guerra mondiale. La FIFA rappresenta insomma un esempio interessante di globalizzazione organizzativa che intreccia dinamiche culturali e logiche conflittuali importanti.

Il football, le sue lingue e i suoi dialetti

Il calcio e il rugby delle origini, nella loro iniziale coincidenza e nella loro progressiva differenziazione, possono essere paragonati a una grande lingua classica estinta che continua a fecondare lingue nazionali e dialetti. Un po' come il latino delle origini, trasformandosi nel corso dell'espansione politica dell'Impero romano e contaminandosi con un grande numero di idiomi locali, dà vita a numerose e variegata lingue nazionali.

Il football *Australian rules* è il prodotto di una singolare miscela etno-culturale. Nel 1858, a Melbourne, Tom Wills, già allievo a Rugby e giocatore di cricket, ne definisce le regole ispirandosi al modello britannico ma anche al calcio gaelico e all'indigeno *Marn Grook*. Il primo incontro ufficiale si tiene a Melbourne nel 1866. Attraverso variazioni e contaminazioni successive si perviene alla forma contemporanea, anche se gli studiosi australiani so-

stengono che le “regole australiane” siano state elaborate prima ancora della ufficializzazione del regolamento britannico del football.

Il calcio gaelico contemporaneo, molto popolare in Irlanda, discende da un gioco con la palla, il *caid*, da secoli praticato con particolare successo nella contea di Kerry. Si tratta di uno sport caratterizzato da due diverse matrici – in campo delimitato o in aperta campagna, come nei *folkgames* rurali – e da una marcata propensione al contatto, anche violento, fra giocatori. Come nel caso australiano, non vige il ricorso al fuorigioco. Il calcio gaelico, le cui regole vengono formalizzate nel 1887, insieme ad altre specialità tradizionali irlandesi assumerà nel corso del XIX secolo un profilo nazionalistico e antibritannico associandosi simbolicamente al movimento indipendentista. Nel 1884 si era fra l'altro costituita la Gaelic Athletic Association, che rifiutava programmaticamente tutti i giochi di importazione britannica, a cominciare dal calcio e dal rugby, pur radicato nel prestigioso Trinity College di Dublino.

Anche in USA e Canada si producono sin dai primi dell'Ottocento esempi di giochi di squadra praticati in college e università. È documentato un match svoltosi a Montreal nel 1865 fra una squadra di ufficiali britannici e una composta da civili del luogo. Sempre a Montreal, nel 1868, si costituisce un Montreal Football Club, il primo del genere in Nordamerica. Un anno dopo negli USA si incontrano due squadre di studenti di Princeton e Rutgers, applicando le regole britanniche dell'epoca. Con il tempo prevarrà però il cosiddetto “codice McGill”, che rende il gioco americano molto più prossimo al rugby. Una parabola analoga interesserà anche il football canadese. Al di là di una dettagliata casistica tecnica, il dato saliente è costituito dal progressivo prevalere in area anglosassone extraeuropea di modalità di gioco caratterizzate da due elementi salienti: la maggiore prossimità al paradigma rugbistico (uso delle mani, accettazione di un limitato ricorso alla forza) e la tenace difesa di prerogative locali che concorrono a rendere più variegato il panorama del football.

L'*imprinting* legato all'amatorialità distintiva del rugby delle origini conduce al cuore dell'identità sociologica che distingue calcio e rugby. Esempio è la questione del professionismo per i giocatori di élite. Nel 1886 si costituisce l'International Rugby Football Board e quattro anni dopo la Rugby Football Union mette al bando il professionismo. Il provvedimento si attira l'accusa di operare una discriminazione sociale a danno dei lavoratori, per i quali era impossibile sobbarcarsi i costi della pratica di alto livello. Diverso è sin dalle origini l'atteggiamento delle associazioni calcistiche, più sensibili alle ragioni di pubblico e praticanti di estrazione operaia. Epicentro di questo conflitto cruciale nella definizione dei due paradigmi sono le aree più industrializzate della Gran Bretagna e le città operaie del Nord e della Scozia, dove anche i dirigenti del rugby devono fare i conti con forme di professionismo strisciante.

Di diretta derivazione dal calcio a undici sono le diverse varianti affermatesi con alterni successi nella seconda metà del Novecento. La più nota è sicuramente il calcio a cinque, giocato in campi aperti o al coperto, spesso

utilizzando terreni da basket, e che pure comprende non poche varianti locali. Di particolare rilevanza il *Minivoetbal* fiammingo, il *Papi fut* dell'America centrale, praticato utilizzando esclusivamente campi di basket *outdoor*, e l'italiano *calcetto*. Esiste anche una versione a sei, giocata nell'America del Nord esclusivamente al coperto e trapiantata in Sudamerica con il nome di *fútbol rápido*. In Italia, attorno agli anni novanta, si sperimenta anche una modalità a otto giocatori, denominata *calciotto*, che avrà vita breve. A proposito di queste versioni a ranghi ridotti e praticate su spazi limitati, va evidenziato come esse conoscano una duplice e differenziata modalità di insediamento. Da un lato, il calcio a cinque evolve nelle forme classiche della sportivizzazione: costituzione di club dedicati, istituzione di campionati e sedi di organizzazione di eventi e gestione di programmi. Dall'altro, si afferma una pratica di intrattenimento, che interessa prevalentemente praticanti amatoriali, spesso persone di mezza età per le quali il gioco appare un'opportunità di preservare l'esperienza agonistica, ma anche di socializzare e svolgere un'attività rilassante il cui impatto tecnico può essere modulato in relazione all'età, alla condizione fisica e alle motivazioni del praticante. In quest'ultima accezione, la fortuna del calcio a cinque si associa alla cultura dello sport per tutti più che alla variante tecnico-agonistica del calcio a undici.

Il programma paralimpico prevede tre varianti. A cinque (per atleti con deficit visivo), a sette, riservato ad atleti con deficit motorio causato da danni cerebrali, e con l'impiego di carrozzine elettriche.

Con meno successo del *beach volley*, si è affermato in molte spiagge un *beach soccer*. Esistono anche esempi di contaminazione fra le due specialità, come il *footvolley*, esibizione preferita da vecchie glorie calcistiche brasiliane in cerca di ingaggi. Ed esistono bizzarri esempi di contaminazione, come nel caso dello *street football* o del *bossaball*, che mescola addirittura calcio, pallavolo, esibizioni ginniche e virtuosismi da acquapark.

Altre tipologie eclettiche di gioco sono costituite dal *Rush goalie*, che attribuisce un ruolo attivo al portiere, o dal *fouling football*, che permette qualunque intervento sugli avversari, ha un numero variabile di giocatori e riproduce alcune modalità tradizionali dei *folkgames* e del *mob football* delle origini.

La rassegna sarebbe incompleta se non si ricordassero le filiazioni ludiche che non prevedono lo svolgimento degli incontri sul campo, dai giochi da tavola come il subbuteo e il calcio da tavolo al fantacalcio.

Consumata la diaspora del rugby, la denominazione football si fa essa stessa ambigua. Nell'area linguistica anglosassone si tenderà a battezzare come football il gioco localmente più popolare. Succede perciò, ad esempio, che negli USA o in Australia il termine indichi automaticamente il football americano o la versione *Australian rules* del gioco. Frequente è il ricorso alla dizione *soccer*, che deriva da un'abbreviazione gergale della parola *association*, vale a dire il gioco praticato

dalla Football Association, in opposizione al modello della Rugby Union. Dei quarantacinque paesi anglofoni affiliati alla FIFA, però, solo tre – Canada, Samoa e USA – adottano ufficialmente la denominazione *soccer*.

Una trattazione a parte meriterebbe il singolare itinerario del calcio femminile, quasi un fenomeno carsico che riemerge in concomitanza con situazioni di accelerato mutamento sociale o culturale. Si sostiene spesso, ad esempio, che la femminilizzazione del calcio, sia in termini di composizione per genere delle tifoserie sia di praticanti, costituisca un fenomeno storicamente recente e indicativo di un mutamento culturale nel sistema sportivo tradizionale. Ciò è allo stesso tempo vero e falso. È vero perché l'ampiezza della diffusione e le fortune spettacolari del calcio femminile rappresentano una dinamica che si può datare, in un contesto come quello italiano, a cavallo fra gli anni sessanta e i settanta. È falso se si sottintende che si tratta di un fenomeno del tutto inedito. In realtà, già a fine Ottocento si hanno testimonianze, in Gran Bretagna ma anche in aree continentali, di incontri disputati fra giocatrici intabarrate alla presenza di spettatori perplessi se non apertamente ostili o scandalizzati. Come per il resto delle attività sportive, a rappresentare uno spartiacque culturale è la Grande guerra. In tutti i paesi belligeranti le donne sono chiamate a sostituire gli uomini al fronte nelle fabbriche, negli uffici, nel lavoro dei campi. Si sperimentano così inedite relazioni sociali e le donne prendono coscienza dei loro diritti. Nel dopoguerra, si assisterà quasi ovunque in Europa a un vero e proprio boom della pratica sportiva femminile che interessa anche il calcio. L'entusiasmo sembra però raffreddarsi negli anni trenta, tanto che sino alla metà dei sessanta non si sentirà più parlare di campionati o tornei femminili. In Italia il primo campionato nazionale si celebra in un anno denso di valenze simboliche: il 1968.

Dai *folkgames* ai moderni giochi di squadra

Due discepoli di Elias e autorevoli esponenti della cosiddetta "Scuola di Leicester", Eric Dunning e Kenneth Sheard (1979), hanno indagato la formazione, in età vittoriana, dei moderni giochi di squadra come esito della trasformazione degli antichi giochi comunitari di villaggio e come prodotto del processo sociologico che abbiamo convenuto di definire *sportivizzazione*.

La loro ricerca attiene specificamente alla differenziazione fra football e rugby e già nel titolo richiama alcuni illustri protagonisti

del movimento rugbistico britannico. L'analisi dedicata alle proprietà strutturali dei giochi di squadra sportivizzati si attaglia però perfettamente al moderno calcio e ci offre una panoramica sintetica e insieme precisa della metamorfosi che interessa gli originari giochi rurali nella direzione delle competizioni di squadra contemporanee (TAB. 2).

La sinossi proposta da Dunning e Sheard descrive le tendenze che stanno all'origine di tutti i moderni giochi di squadra occidentali. Si tratta di un contributo squisitamente sociologico, in base al quale la sportivizzazione non è rappresentata – secondo l'orientamento prevalente fra gli storici – come pura e semplice istituzionalizzazione delle discipline, la cui traiettoria può essere ricostruita evidenziando una precisa periodizzazione, per esempio relativa allo svolgimento del primo campionato nazionale, alla costituzione della prima federazione di specialità o all'adesione agli organismi internazionali di settore (modello rostowiano). Per i due sociologi britannici, allievi di Elias e animatori della cosiddetta "Scuola configurazionale", si tratta invece di individuare le connessioni tra formazione delle istituzioni portanti della modernità (lo Stato-nazione e il sistema industriale prima di tutto) e sportivizzazione. Forse non è casuale che il lavoro sulle origini dei giochi di squadra in Gran Bretagna sia sostanzialmente coevo di quello prodotto da Allen Guttmann (1978) e ispirato alla descrizione delle transizioni che, per passaggi successivi, avrebbero portato alla nascita dello sport moderno.

Guttmann indaga sette processi-chiave, che non è difficile rintracciare nella genesi del calcio contemporaneo e che si pongono in sintonia con l'approccio di Dunning e Sheard.

Il primo tratto distintivo, quello che Guttmann chiama «secolarizzazione», richiama la progressiva emancipazione delle pratiche sportive dai contesti propri della religiosità devozionale e della ritualità consuetudinaria rurale. I *folkgames* possono evolvere nella forma dei giochi di squadra sportivizzati solo quando l'evento sportivo diviene autonomo rispetto al calendario liturgico e cessa di esser funzionale a occasioni celebrative. La corsa dei ceri di Gubbio o il trasporto della macchina di Santa Rosa a Viterbo sono pratiche comunitarie che impongono un severo impegno tecnico, muscolare e organizzativo, ma che non potremmo ricondurre alla categoria di sport competitivo di squadra. Viceversa, le competizioni fra villaggi limitrofi basate sulla contesa per il possesso di un pallone o di qualche suo surrogato transiteranno senza rimpianti fra XVIII e XIX secolo nella forma sociale del gioco sportivizzato di squadra.

Questo processo, tuttavia, implica quella che Guttmann chiama «specializzazione» del gioco. L'organizzazione precisa via via finalità,

TABELLA 2

Le proprietà strutturali dei *folkgames* e degli sport moderni

<i>Folkgames</i>	Sport moderni
1. Organizzazione diffusa, informale, inserita nella struttura sociale locale.	Organizzazione altamente specializzata e formale, istituzionalmente differenziata a vari livelli (locale, regionale, nazionale, internazionale).
2. Regole consuetudinarie, semplici e non scritte, legittimate dalla tradizione.	Regole formali, elaborate in forma scritta, codificate e legittimate con mezzi razional-burocratici.
3. Modelli di gioco fluttuanti, che evolvono nel lungo periodo per passaggi soggettivamente impercettibili.	I mutamenti sono oggetto di procedure istituzionali e seguono canali razional-burocratici.
4. Variazioni locali di regole del gioco, dimensioni e forma del pallone ecc.	Standardizzazione nazionale e internazionale di regole del gioco, dimensioni e forma del pallone ecc.
5. Non sono fissati limiti circa l'ambito spaziale, la durata della competizione e il numero dei partecipanti.	Si gioca su un campo di dimensioni predefinite, dai confini rigorosamente fissati, entro limiti di tempo precisi e con un numero prestabilito di giocatori, in numero eguale per entrambe le parti.
6. Forte influenza sul modello di gioco delle differenze naturali e sociali.	Attraverso regole formali si tende a minimizzare l'influenza delle differenze. Si affermano norme di eguaglianza e stili di comportamento.
7. Bassa differenziazione dei ruoli (divisione del lavoro) fra i giocatori.	Elevata differenziazione dei ruoli (divisione del lavoro) fra i giocatori.
8. Labile distinzione fra i ruoli di giocatore e di spettatore.	Rigida distinzione fra i ruoli di giocatore e di spettatore.
9. Bassa differenziazione strutturale: si mescolano molti elementi del gioco.	Alta differenziazione strutturale: calciare, portare e lanciare il pallone, usare bastoni o altri attrezzi divengono funzioni specializzate e regolate.
10. Controllo sociale informale esercitato dai giocatori stessi nel contesto dell'azione di gioco.	Controllo sociale formale esercitato da ufficiali di gara esterni al gioco, incaricati e riconosciuti da istituzioni centrali e autorizzati, in presenza di infrazioni delle regole, a fermare il gioco e a imporre sanzioni commisurate alla gravità del fallo.
11. Elevata tolleranza nei confronti della violenza fisica; spontaneità emotiva; scarse limitazioni.	Scarsa tolleranza nei confronti della violenza fisica; elevato controllo dell'emotività; rigorose limitazioni.
12. Si produce una forma relativamente spontanea e aperta di <i>eccitazione gradevole</i> al combattimento.	Si produce una forma controllata e sublimata di <i>eccitazione gradevole</i> al combattimento.

TABELLA 2 (segue)

Folkgames	Sport moderni
13. Enfasi sulla forza fisica a discapito dell'abilità.	Enfasi sull'abilità a discapito della forza fisica.
14. Forte pressione comunitaria sui partecipanti. L'identità individuale è subordinata a quella di gruppo. Prova di appartenenza comunitaria.	La partecipazione è frutto di una scelta soggettiva. L'identità individuale prevale su quella di gruppo. Prova di appartenenza a un sistema specializzato, caratterizzato da regole e abilità peculiari.
15. Solo contesti localmente significativi. Distribuzione delle abilità fra le squadre relativamente equa. Nessuna risonanza nazionale e nessun beneficio economico.	I contesti nazionali e internazionali prevalgono su quelli locali. Giocatori e squadre di eccellenza. Possibilità di conseguire notorietà a scala nazionale e internazionale. Tendenza alla monetizzazione dello sport.

Fonte: Dunning, Sheard (1979).

logiche di azione e strutture di rappresentanza. È così possibile trasferire allo sport uno degli imperativi della nascente società industriale: la divisione del lavoro (riga 7). Ed è anche incoraggiata, per questa via, la crescente differenziazione tecnica e regolamentare (riga 1 e riga 5) fra giochi di squadra originariamente indistinti, come il calcio e il rugby. È effetto della tendenza alla specializzazione anche la definizione, anzi la *codificazione*, degli spazi di gioco, del numero dei giocatori e dei tempi di gara, la possibilità di impiegare strumenti-protesi, come il bastone nell'hockey o nel polo (riga 9). Cresce anche la separazione tra la figura del giocatore e quella dello spettatore (riga 8), che nei giochi comunitari rurali antecedenti al XIX secolo è spesso confusa. Il prevalere di una dimensione competitiva a raggio prima nazionale (i campionati a base territoriale, quasi sempre coincidenti con i confini politici dei nuovi Stati-nazione), poi a scala internazionale, accelera allo stesso tempo la secolarizzazione dei giochi di squadra – nel senso che lo sport si configura sempre più come *religione civile* ispirata alla filosofia della patria sportiva e alle ragioni della competizione simbolica fra Stati – e la loro specializzazione (riga 15). Nascono le squadre di eccellenza, che in molti casi operano come rinforzo identitario dell'appartenenza locale (i club urbani) o del sentimento patriottico (le selezioni nazionali).

Un altro passaggio cruciale è rappresentato, per Guttman come per Dunning e Sheard, dalla sempre più marcata tendenza alla *razionalizzazione*, intesa come sviluppo di procedure astratte, precise, esat-

tamente calcolate. La transizione dai giochi di villaggio rurali e comunitari in genere ai moderni giochi di squadra produce la regolazione e, allo stesso tempo, il disciplinamento delle pratiche. Le antiche regole consuetudinarie, quasi sempre affidate alla tradizione orale, cedono il passo a norme e regolamenti scritti, in qualche caso minuziosi e stringenti (riga 2), esattamente come avviene nella contemporanea costituzione del sistema normativo degli Stati nazione. Le istituzioni pubbliche includono, ad esempio, la figura di amministratore imparziale della giustizia, il giudice funzionario statale. Analogamente, nello sport regolamentato, si delinea il profilo dell'arbitro e poi quello delle istituzioni sportive preposte al governo regolamentare del sistema (riga 10). Nulla sfugge alla logica della progressiva *standardizzazione* di regole, misure, premi e sanzioni. Attorno al peso e alla forma geometrica dei palloni impiegati nelle varie specialità (riga 4) si sviluppano controversie e negoziazioni degne delle più spinose transazioni diplomatiche. La razionalizzazione e, contestualmente, la *burocratizzazione* cui i giochi di squadra sono sottoposti in età vittoriana lasciano trasparire alcuni elementi ricorrenti. Fra questi, una crescente insofferenza verso il ricorso alla violenza nelle pratiche di gioco e il tentativo di contenere l'emotività che le accompagna (riga 11). La stessa eccitazione indotta dalla competizione-combattimento (riga 12) deve essere compatibile con le regole del gioco sociale e perciò depurata dall'aggressività e da eccessi di animosità. Si iscrive in questo contesto la differenziazione fra calcio e rugby, che secondo Elias e i suoi collaboratori si sarebbe connotata in età vittoriana di forti valenze sociopolitiche. La diffusione del calcio sarà incoraggiata presso la classe operaia e lo stesso sottoproletariato urbano come strumento della civilizzazione. Un gioco, insomma, che insegna a esorcizzare la violenza e a imporre codici disciplinari, come il divieto di toccare il pallone con le mani, inculcando rigorose regole del gioco in strati sociali giudicati poco familiarizzati con le norme e potenzialmente appartenenti alle "classi pericolose". Il rugby, al contrario, pur apparentemente più rude e meno regolamentato, fungerà da esercizio ideale per i rampolli delle classi privilegiate, precocemente socializzati alle norme dell'etica pubblica e bisognosi, caso mai, di essere stimolati alla competizione e al coraggio.

L'abilità del giocatore è comunque privilegiata rispetto alla forza fisica (riga 13) e, come nei postulati della cultura individualistica, non deve essere completamente assorbita dalla comunità-squadra (riga 14). I processi di burocratizzazione, allo stesso tempo, rinviano alle logiche già descritte della specializzazione e disegnano procedure amministrative che dovranno presiedere a eventuali modifiche delle re-

gole (riga 3). Un altro aspetto della massima importanza riguarda l'affermazione, tipicamente moderna, del *principio di eguaglianza* all'interno dell'etica sportiva del *fair play* e delle regole che ne conseguono (riga 6). L'introduzione delle categorie di peso, che progressivamente interesserà numerose specialità individuali, è un esempio di procedura che mira a parificare le opportunità fra contendenti. Ma anche nei giochi di squadra si svilupperà precocemente la distinzione fra categorie di età, così come persisteranno a lungo autentici tabù nei confronti della pratica femminile, che solo alla fine del xx secolo sarà estesa a quasi tutti i giochi di squadra.

Rispetto al modello di Guttmann, le categorie di *quantificazione* e di *record* appaiono meno visibili nella formazione dei moderni giochi di squadra, come il calcio. In un certo senso, però, esse riemergono di continuo in quanto definizione di risultati certi e misurabili (in goal, in punti classifica, in graduatorie dei marcatori, nei sempre più numerosi e cervellotici *ranking* internazionali) e costruzione di gerarchie tecnico-competitive affidate agli albi d'oro di campionati nazionali e tornei internazionali. Quando nel 1970 il Brasile conquistò il terzo titolo mondiale per squadre nazionali, aggiudicandosi definitivamente la Coppa Rimet – poi trasformata in Coppa del mondo –, il suo successo fu chiaramente costruito nell'immaginario popolare come il conseguimento di uno straordinario record collettivo, realizzato da differenti generazioni di campioni e capace di rompere l'unità drammaturgica dell'evento in rapporto all'unità aristotelica di luogo, di tempo e di azione. Quella che Guttmann, a proposito del record, aveva descritto come una moderna forma di immortalità.

Il lavoro di Dunning e Sheard può però costituire un utile riferimento per un'analisi a più vasto raggio. I due studiosi cercano di delineare il significato sociale che assumono nell'Inghilterra vittoriana la nascita, la formalizzazione e la popolarizzazione dei giochi di squadra. Alcuni dei quali, pur essendosi anch'essi originati dall'*imprinting* dei vecchi *folkgames* rurali, rimarranno pratiche confinate al contesto britannico o, al più, all'area anglosassone e al Commonwealth. Altri, come il calcio e il rugby, conosceranno nell'arco di pochi decenni una diffusione quasi planetaria. E il calcio, in particolare, sarà destinato a divenire già a metà del xx secolo lo sport più seguito nel mondo, il più commercialmente appetibile e insieme il più capace di suscitare emozioni e dinamiche di identificazione, combinandosi e contaminandosi con infinite culture e subculture nazionali e locali. Qualche studioso sosterrà addirittura che la parabola del calcio, dall'incubatrice dei giochi rurali di villaggio sino ai trionfi mediatici della tele-

visione satellitare, costituisca un vero e proprio apologo della globalizzazione, dopo aver rappresentato un secolo prima uno dei più importanti territori simbolici della nazionalizzazione.

L'evangelizzazione del calcio

Nell'intenzione degli autori, la storia sociale del calcio illumina una serie di problematiche cruciali nella stagione in cui si coniugano sportivizzazione, nazionalizzazione e industrializzazione dell'Occidente. L'ottica privilegiata è dichiaratamente quella del caso britannico, ma le riflessioni di Elias e poi di Dunning e Sheard e di altri esponenti della scuola sociologica di Leicester possono, entro certi limiti, essere estese ad altri contesti nazionali. Il calcio viene così usato come una narrazione collettiva che riguarda la formazione del controllo sociale sulla violenza da parte degli apparati dello Stato, la costituzione delle *nazioni sportive*, il ruolo delle istituzioni educative nell'affermazione di un certo paradigma della civilizzazione attraverso la promozione pedagogicamente orientata delle discipline sportive e specialmente dei giochi di squadra.

Sotto il profilo dell'ispirazione intellettuale, è esplicito il riferimento alla ricerca di Johann Huizinga sul gioco (1938) e agli studi successivi di Stone (1956) e di Rigauer (1969). Largamente dominante è però il richiamo alla teoria sulla civiltà delle buone maniere elaborata da Norbert Elias (1978). Per suo tramite si istituisce un nesso significativo fra civilizzazione e sportivizzazione, con particolare riferimento al controllo della violenza.

Nell'approccio di Dunning e Sheard, la vicenda ha un ideale punto di partenza attorno alla metà dell'Ottocento, quando l'Impero britannico comincia a fare dello sport – e soprattutto dei giochi sportivizzati di squadra – una sorta di vangelo da esportazione, sorretto da quella che, senza troppa ironia, sarà chiamata la filosofia della cristianità muscolare.

L'epicentro della diffusione dei nuovi giochi sportivizzati, il laboratorio in cui si precisano i contenuti pedagogici e gli stessi strumenti tecnici dell'evangelizzazione, sono come detto le *public schools* della stagione vittoriana. È anche questo il luogo in cui si consuma il divorzio fra calcio e rugby e dove quest'ultimo viene eretto a modello pedagogico nella formazione del *gentleman*. Per i cultori dello sport vittoriano, del resto, *rugby is a ruffian's sport played by gentlemen and soccer is a gentlemen's sport played by ruffians* ("il rugby è uno sport

da gentaglia giocato da gentiluomini, il calcio è uno sport da gentiluomini giocato da gentaglia”).

La differenziazione classista fra calcio e rugby, che non impedì peraltro al rugby di differenziarsi rapidamente in due strutture organizzative (una riservata ai *gentlemen*, una, di natura plebea, aperta ai *ruffians*) illumina un processo sociale assai più ampio rispetto a quello che conduce alla codificazione e alla istituzionalizzazione delle discipline di squadra. È però opportuno non smarrire la specificità britannica dell'analisi dei sociologi configurazionali. Quella che Dunning e Sheard chiamano *amateur domination* nell'ambito dello sport rappresenta, in effetti, un costrutto che si applica specificamente al caso britannico in età vittoriana e che interessa le relazioni sociali, l'economia e la politica nella stagione della cosiddetta “seconda nazionalizzazione”. Un itinerario e un esito che non si riscontrano con la medesima evidenza nell'Europa continentale della seconda metà del XIX secolo, soprattutto in paesi come la Germania e l'Italia. Queste due potenze continentali sono all'epoca ancora alle prese con la costruzione dello Stato unitario e perciò ancora impegnate nella prima nazionalizzazione. E compaiono sulla scena dell'industrializzazione come paesi in relativo ritardo (*second comer*), dove la dialettica di classe e gli stessi antagonismi sociali che ne derivano non presentano certo i tratti del caso britannico.

Vanno anche segnalate alcune obiezioni che gli stessi analisti britannici hanno rivolto alla ricerca di Dunning e Sheard. Nemmeno nel caso britannico il calcio si sarebbe così precocemente e profondamente identificato come lo sport del proletariato industriale urbano né il rugby avrebbe reclutato adepti quasi esclusivamente fra i ceti socialmente più favoriti. Il successo di entrambi rinvierebbe piuttosto alla loro capacità di eccitare il sentimento di appartenenza comunitaria, nella forma del localismo sportivo. La competizione fra squadre appartenenti alla stessa città o alla stessa area territoriale, in particolare, ha esaltato sin dalle origini i giochi di squadra. Nella sola area metropolitana londinese sorgono decine di club che sembrano reclutare spettatori e alimentare passioni in contrapposizione ai rivali locali. Ancora oggi, la massima divisione calcistica inglese vede in competizione ben sette squadre londinesi. La stessa rivalità fra Manchester United e Manchester City, fuori dalla capitale, è addirittura proverbiale.

Anche l'analisi dell'amatorialità distintiva, che porterebbe a differenziare il paradigma socioculturale del calcio da quello del rugby, appare per molti versi opinabile. È intuitivo che il professionismo sportivo si rivolga prevalentemente ai giochi sportivizzati più frequentati dai ceti popolari. Anche il rugby britannico conosce però molto

presto una “contaminazione” con il professionismo indotta proprio dalle fortune del gioco e dalla necessità di garantirne la spettacolarità. A pochi anni dalla fondazione della Rugby League è già evidente la separazione fra società orientate all’alta prestazione e alla competizione campionistica e circoli orientati essenzialmente a offrire opportunità di gioco e occasioni di socialità ai propri aderenti, anche a prescindere dal livello agonistico e dalla qualità tecnica delle prestazioni. Anche quello del rugby delle origini, a un’analisi ravvicinata, appare un movimento attraversato da linee di fratture significative, a loro volta espressive della società britannica del tempo. È l’opposizione fra Nord e Sud, fra ceti mercantili urbani e possidenti terrieri, fra società generate nel contesto delle selettive *public schools* e club di classe media o addirittura di configurazione *working class*.

Al di là dei processi di istituzionalizzazione che interessano la disciplina sportiva nella sua forma organizzata (la *sportivizzazione* descritta dalla sociologia di Leicester), interessa la diffusione del gioco come pratica spettacolare e intrattenimento di massa. La vocazione universalistica e cosmopolitica del calcio si manifesta già nella stagione della sua divulgazione fuori della madrepatria britannica. Già nel 1872 i lavoratori della South Western Railway impegnati nella costruzione della rete ferroviaria francese organizzano partite a Le Havre. Nel 1874 marinai britannici si esibiscono in incontri sulle spiagge brasiliane. Spedizionieri e operatori portuali inglesi introducono il gioco a Oporto e a Bilbao nei primi anni novanta del Novecento. A evangelizzare gli indigeni ci pensano anche i rampolli della buona borghesia britannica inviati a completare gli studi nelle scuole di élite svizzere. E sono a loro volta imprenditori svizzeri a creare i primi club calcistici a Barcellona, Marsiglia e in altre città del Mediterraneo dove curano le loro attività. In Francia, dove più forte sarà la concorrenza del rugby, autentica religione sociale delle regioni occidentali, il calcio rimarrà a lungo relegato nelle aree marittime del Mediterraneo. Fra gli anni settanta e gli ottanta il calcio si diffonde nei paesi a più stretto contatto con un’economia britannica che attraversa una stagione di grazia ed esprime una forte impronta espansiva. Nel 1870 nasce ad Harlem il primo club olandese, nel 1876 si costituisce a Copenhagen la prima società danese e quattro anni dopo prende vita ad Anversa il primo club belga. L’area di lingua tedesca e l’Europa centrale vengono conquistate alla passione calcistica negli anni ottanta, anche se in Germania non mancano episodi anteriori. L’Ungheria, la Croazia e la Russia si convertono più tardi, fra gli anni novanta e la fine del secolo.

Gestazione e nascita del calcio italiano

In Italia, come documentano fra gli altri Grozio (1990) e Papa e Panico (1993), è inizialmente la Federazione Ginnastica, incubatrice del sistema sportivo nazionale, a promuovere la ricezione del gioco. Questo *imprinting* ginnastico, secondo alcuni studiosi, spiegherebbe anche alcuni tratti peculiari e alcune caratteristiche tecniche del calcio italiano delle origini, come il ricorso alla prestanza fisica e una certa muscolarità che poco concedono a più sofisticate tecniche di gioco. La diffusione interessa quasi esclusivamente le aree settentrionali, mentre diverse città portuali (Genova, Livorno, Napoli e Palermo) hanno conosciuto già a metà degli anni settanta del XIX secolo la socializzazione pedatoria a opera dei marinai e degli operatori commerciali britannici. Torino, una delle patrie del calcio italiano, è invece influenzata dall'esperienza svizzera. Da Vienna e da Trieste, ancora austriaca, si irradia il contagio che interesserà il Triveneto.

Quasi tutte le storie del calcio italiano identificano l'eroe pioniere nella figura di Edoardo Bosio, un ragioniere torinese appassionato di canottaggio, che si trasferisce per alcuni anni in Inghilterra apprendendo i rudimenti del gioco. A ventitré anni, nel 1887, ritorna a Torino dove dà vita a una specie di polisportiva, che pratica calcio (in inverno) e canottaggio nella bella stagione. Quattro anni dopo, la società si fonde con la cosiddetta "squadra dei Nobili", che ha fra i promotori il duca degli Abruzzi e altri aristocratici sedotti dal nuovo gioco inglese. Nasce così uno dei primi club specializzati, l'Internazionale di Torino. Accoglie figli della nobiltà sabauda insieme ad appassionati di canottaggio e ai dipendenti di un'azienda di prodotti ottici. Si gioca nella storica Piazza d'Armi, al Parco del Valentino e poi nel vecchio impianto denominato Stadium. Nel 1894 viene fondato il Football Club Torinese, che nel 1900 assorbirà l'Internazionale Football Club. Tre anni dopo è la Reale Società Ginnastica Torino, la più antica società sportiva d'Italia (fondata nel 1844), a istituire una "Sezione calcio".

Fra i caratteri propri del nascente movimento calcistico italiano c'è dunque una significativa compresenza di diverse influenze, prime fra tutte quella britannica nelle città portuali e quella svizzera nelle città industriali del Nord. L'*imprinting* ginnastico orienta a lungo il profilo tecnico del gioco e favorisce la selezione di un certo tipo di giocatore (Ghirelli, 1967; Lanfranchi, 1992). Lontano dall'*humus* vittoriano e dalle sue pretese pedagogiche, il calcio italiano nasce e si sviluppa senza identificare una specifica fisionomia sociale. La genesi "interclassista" dell'Internazionale di Torino è addirittura paradigma-

tica da questo punto di vista. Solo molti anni dopo, nei decenni dell'industrializzazione massiccia e dell'urbanizzazione che accompagneranno il boom degli anni cinquanta e sessanta del Novecento, il calcio italiano si radicherà preferibilmente – ma non esclusivamente – nel tessuto operaio delle città del Nord, pur conservando caratteri più genericamente popolari nel resto del paese.

Vi è piuttosto da sottolineare come la promozione del calcio in Italia sia opera, almeno sino alla Grande guerra, di ambienti socialmente eterogenei ma tendenzialmente ispirati a una visione riformatrice del sistema politico. In particolare, è evidente nel disegno giolittiano l'intenzione di favorire una complessiva modernizzazione del paese che, nelle intenzioni, si associa al processo di industrializzazione. È il paradigma politico-culturale che si riconosce, gramscianamente, nel modello britannico: investimenti nell'economia industriale del Nord, promozione di una classe borghese che sappia farsi classe imprenditoriale, democrazia protetta ma garantita da un ceto politico liberale capace di tenere a bada tanto le tentazioni militaristiche (modello prussiano) quanto le pulsioni democratico-nazionalistiche insite nell'idea garibaldina (modello francese). Il calcio, gioco inglese per definizione, promosso da élite cosmopolitiche e maturato nell'*humus* della nascente borghesia industriale del Nord, si inserisce in quella *lotta per l'egemonia* e assume i caratteri di un subsistema culturale perfettamente coerente con la filosofia politica del riformismo giolittiano (Porro, 1995).

Se si osserva la sequenza cronologica degli insediamenti calcistici nazionali, è senza dubbio Genova la città che più precocemente adotta il nuovo sport. È la città dove si sviluppa il calcio dei moli e dove la borghesia britannica prova a trapiantare le proprie attività preferite: il cricket, con scarso successo, e il calcio, che invece attecchirà rigogliosamente. Nel 1893, sponsor il consolato britannico, nasce addirittura un Genoa Cricket and Athletic Club, destinato a trasformarsi presto in quel Genoa Cricket and Football Club che va considerato a tutti gli effetti la prima società calcistica italiana. Come altrove in Italia, sono le società ginnastiche a promuovere inizialmente la costituzione di autonome sezioni calcio. Lo fanno la Ginnastica Sampierdarenese nel 1899 e la Società Andrea Doria, che in una prima fase rifiuta di aderire alla Federazione Italiana del Football per militare nei campionati calcistici della Federazione Ginnastica. La vicinanza con la Francia facilita l'internazionalizzazione. Già nel 1903 il Genoa si esibisce con successo a Nizza.

Un altro polo di diffusione del calcio italiano delle origini è il Piemonte, dove il successo del gioco contagia la provincia, a cominciare

da Vercelli, che nel 1903 darà vita a uno straordinario club calcistico, anch'esso gemmato da una più antica società ginnastica.

A Torino sono alunni ed ex alunni del Liceo "Massimo D'Azeglio" a fondare nel 1897 lo Sport Club Juventus, presieduto da Eugenio Canfani. La società bianconera assume i colori sociali per un caso curioso, che però illustra bene l'ascendenza culturale del gioco nella sua stagione pionieristica. La prima divisa da gioco consiste in una semplice camicia bianca abbinata a pantaloni neri. Due anni dopo gli juventini si danno un colore sociale più personalizzato: maglia rosa corredata da cravatta e berretto, come si conviene a praticanti attenti agli stilemi del decoro sociale del tempo. Peccato che la scelta del rosa suscitò ironia e sollecitò l'adozione di una diversa uniforme, giudicata più virile. Ci si rivolge alla madre patria inglese, a una ditta di Nottingham che nel 1903, in assenza di più precise indicazioni, rifornisce i giocatori torinesi dello stesso abbigliamento adottato da quelli del Notts County. Maglia a strisce bianche e nere con pantaloncini neri. L'immaginario simbolico del cromatismo juventino ne resterà fissato per sempre.

Il Torino Football Club si costituisce alla fine del 1906 dalla fusione tra il Football Club Torinese e una componente dissidente della Juventus. Fra i promotori figurano gli svizzeri Hans Schoenbrod, designato primo presidente del club, e Alfred Dick, un appassionato del gioco trapiantato da anni a Torino. Inizia così la storica sfida con i rivali juventini e con la Pro Vercelli. I *torinisti* si insediano al velodromo Umberto I e solo negli anni venti diverranno titolari di uno dei templi del calcio nazionale: lo stadio Filadelfia.

Il calcio piemontese, rispetto al modello genovese, appare dunque sin dagli esordi una variante più assonante con il paradigma britannico delle origini. Ne sono promotori educatori e studenti delle scuole superiori, ma si avverte anche l'influenza di leadership svizzere.

Il primo regolamento calcistico italiano, un po' pedissequamente ricalcato su quello britannico, vede però la luce nel 1895 a Udine. Un anno dopo Francesco Gabrielli scrive il primo manuale italiano dedicato al gioco e alle sue tecniche.

Sempre nel 1896 si celebra a Treviso il primo torneo calcistico, organizzato dalla Federazione Ginnastica. Il dualismo organizzativo fra il ramo calcistico di quest'ultima e la Federazione Italiana del Football – fondata nel 1898 – si protrarrà per un decennio, sino al 1907.

Il torneo promosso dai ginnasti è vinto dalla Società Udinese di Scherma e Ginnastica, dopo una sequenza di incontri *no stop* che la

oppongono alle squadre di Treviso e Ferrara. Per premio un gonfalone in seta di modesto valore commerciale.

Se l'area geografica del Nord-Est è calcisticamente dominata dal paradigma ginnico, sono però le squadre piemontesi e genovesi a dar vita, a partire dal 1898, alle prime competizioni a forte impronta municipalistica. La formula rimane quella degli scontri in sequenza. Nel torneo del 6 marzo 1898 al velodromo di Torino si svolgono tre partite nell'arco di due ore e un quarto. Vi assistono, a tutela dell'ordine pubblico, tre guardie municipali.

Il 16 marzo dello stesso anno si costituisce a Torino la Federazione Italiana del Football. A presiederla è chiamato l'ingegner Mario Vicary e vi aderiscono il Football Club Torinese, l'Internazionale, la Società Ginnastica Torinese e il Genoa. Le quattro società danno vita nel mese di maggio, ancora al velodromo di Torino, al primo campionato nazionale. Si svolge in una sola giornata, è dedicato patriotticamente al duca degli Abruzzi e si conclude con la vittoria dei genovesi. Solo nel 1909 l'organizzazione assumerà la denominazione che ancora conserva di Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC). Nel 1913 nasce il campionato nazionale articolato in due gironi territoriali (Nord e Centro-Sud) e vinto dalla Pro Vercelli. Come in altri paesi europei, diffusione del calcio e sviluppo della rete ferroviaria sono processi che interagiscono positivamente. Non a caso, le fortune del pallone elastico declinano più rapidamente nei centri serviti dalla ferrovia a favore del calcio, mentre i territori della provincia interna, non ancora collegati alle reti nazionali, preserveranno più a lungo le antiche passioni sportive.

La Prima guerra mondiale impone una lunga interruzione del campionato, dal 1916 al 1919. La ripresa postbellica sarà difficile. Il campionato 1921-22 vede l'assegnazione di due titoli nazionali, per via del mancato accordo fra la FIGC e un'organizzazione concorrente, la Confederazione Calcistica Italiana (CCI). Nel 1929 debutta anche in Italia il girone unico nazionale con andata e ritorno e viene istituita la serie B. Il primo campionato di serie A interessa 16 squadre. Nel 1935 nasce anche la Coppa Italia, aperta a club delle due serie maggiori, che nella prima edizione è vinta dal Torino. Proprio in occasione dell'ultimo campionato giocato alla vigilia della Seconda guerra mondiale, quello della stagione 1939-40, si afferma la numerazione delle maglie dei giocatori. La guerra non è ancora finita che il calcio italiano riprende la sua marcia. Nel 1945-46 la serie A si sdoppia: c'è un girone dell'Alta Italia con 14 squadre, tutte appartenute alla serie A prebellica, e un girone centromeridionale che raccoglie 11 squadre di serie A e B. Il girone unico nazionale ritorna

solo nel 1946-47, con venti squadre partecipanti, numero che rimarrà invariato sino al 1951-52.

Fra decolonizzazione e globalizzazione

La diffusione del calcio a raggio mondiale segue in una prima fase le direttrici militari e commerciali del colonialismo e dell'imperialismo di fine Ottocento. Bisognerà però aspettare la decolonizzazione del secondo dopoguerra e gli anni settanta del Novecento per celebrare l'avvento dei paesi africani nell'arena competitiva globalizzata. Ne è alfiere il Marocco, che nel 1970 conquista il diritto a disputare in Messico la fase finale dei Mondiali. L'evento simbolo è però rappresentato dalla vittoria dell'Algeria sulla Germania, in occasione dei Mondiali di Spagna del 1982. Il Camerun sarà fra i protagonisti dei Mondiali italiani del 1990. L'Asia sarà più refrattaria a farsi sedurre dal gioco, almeno sino agli anni sessanta del xx secolo. Anche qui, l'evento simbolo del riscatto del calcio asiatico sarà la vittoria della Corea del Nord contro l'Italia, ai Mondiali del 1966.

Dopo l'Europa la seconda patria del calcio è però l'America latina. Il calcio vi arriva attraverso i moli delle grandi città portuali e affascina progressivamente una popolazione che tende a interpretare il gioco in chiave estetica, esaltando la fisicità armonica del gesto. Soprattutto il Brasile diverrà la patria di uno spettacolo allegro, che privilegia il divertimento dei giocatori ed eccita la fantasia degli spettatori producendo quella contaminazione con la tradizione musicale che darà vita all'idea di calcio danzato, *bailado*.

Questa transizione di modello da pratica agonistica a festa, a rito collettivo ha generato qualche stereotipo che mal si concilia con i successi competitivi dei calciatori brasiliani. Barba (2007, p. 45) sostiene che abbia prodotto «la sua stereotipizzazione come calcio “sensuale”, artistico, libero, trasgressivo. Non una mera imitazione, e neppure un “tradimento”, perché il calcio brasiliano – come ogni aspetto della cultura, come ogni individuo – mescola in realtà memoria, impressioni, radici, volontà, desiderio di cambiamento». Il calcio brasiliano adora i virtuosismi tecnici individuali, l'arte del palleggio e del dribbling. Dovrà però scontare, per oltre mezzo secolo, la superiorità tattica del calcio europeo, espressione di una cultura sociale orientata al risultato e più influenzata dagli imperativi produttivi dell'industrialismo di epoca fordista. Sarà la militanza dei maggiori campioni nei grandi club professionistici dell'Europa occidentale a colmare progressivamente questo *gap*.

Il Brasile è comunque la nazionale che ha vinto più titoli mondiali (1958, 1962, 1970, 1994, 2002) e ha rappresentato il vivaio di intere generazioni di campioni leggendari, dal grande Pelé a Ronaldinho.

In questo senso, la tradizionale rivalità fra argentini e brasiliani è anche espressione di differenti contesti socioculturali. L'Argentina, paese dominato dall'incontro fra due comunità etnico-linguistiche prevalenti, quella di origine spagnola e quella italiana, è apparso una sorta di appendice europea nello scenario sudamericano. I suoi grandi club, come il Boca Juniors e il River Plate, hanno praticato per decenni un gioco ispirato al paradigma europeo. Argentino sarà il genio tecnicamente eclettico di Maradona, l'unico campione che nell'immaginario calcistico mondiale rivaleggia con il mito di Pelé.

La prima potenza calcistica sudamericana ad affacciarsi sullo scenario internazionale, vincendo la Coppa Rimet nella prima edizione del 1930 e di nuovo in Brasile contro i favoriti locali, alla ripresa postbellica del 1950, è però l'Uruguay. La tradizione nazionale presenta alcune analogie con la scuola italiana e di origine italiana sono molti pionieri del gioco, che già negli anni trenta daranno vita alla prima trasmigrazione oltre Oceano, alimentando il fenomeno degli oriundi. Quello uruguaiano è un gioco duro, al limite della fallosità, orientato alla difesa, ispirato alla grinta, la *garra*. In un certo senso, i club come il grande Peñarol anticipano l'idea del libero con l'adozione di un cosiddetto "centromediano metodista", arretrato ma capace di rilanciare l'azione a centrocampo.

Ogni paese, ogni cultura nazionale trasmette qualcosa e interpreta con le proprie caratteristiche quella sorta di canovaccio testuale che è rappresentato da una partita di calcio.

Le *scuole* calcistiche, a parere di antropologi e storici, riflettono anche tratti specifici delle mentalità nazionali.

Le squadre britanniche, che non hanno mai unificato le federazioni nazionali dando vita al caso unico di un paese rappresentato da quattro selezioni calcistiche (lo stesso accade per altri giochi di squadra), hanno dominato la stagione iniziale della storia calcistica mondiale. Si devono alla madre patria britannica l'ideazione delle tattiche di gioco, la rigorosa selezione dei giocatori in relazione alle caratteristiche fisiche più idonee allo sviluppo del gioco, il perfezionamento delle modalità di colpire il pallone. Ed è britannica l'opzione professionistica che segnerà un primo spartiacque fra il calcio e altri giochi di squadra eredi della cultura dell'amatorialità distintiva. Gli addetti ai lavori associavano, almeno sino alla metà dei settanta, il calcio britannico alla fisicità, al ricorso frequente al gioco aereo a scapito della tecnica individuale, a una rigorosa applicazione del 4-4-2, con il

centrocampo in linea e l'attacco affidato all'incursione di ali rapide e versate nella pratica del dribbling. In area torreggiavano centravanti atletici e di alta statura, sempre pronti allo stacco aereo e al colpo di testa. La crescente internazionalizzazione e l'ingaggio di tecnici stranieri ha progressivamente alterato la fisionomia originaria a favore di un gioco più tecnicamente sofisticato.

Ci sono eventi che segnano un passaggio d'epoca. Nella storia del calcio contemporaneo uno di questi è l'incontro fra Inghilterra e Ungheria, svoltosi a Londra, stadio di Wembley, il 25 novembre 1953. I maestri inglesi vengono sconfitti in casa per 6 a 3 da quella Ungheria, già finalista mondiale nel 1938, che contenderà alla Germania un anno dopo, ancora una volta senza fortuna, la Coppa Rimet. È la fine di un'era, l'eccezione inglese si consuma simbolicamente nell'arco di una sola partita e l'impatto con il gioco danubiano, interpretato al meglio dai giocatori della Honved, che fornisce la maggior parte dei nazionali magiari, risulta devastante per i britannici. Gli ungheresi giocano, del resto, un calcio fantasioso e potente e vantano stelle di prima grandezza come Puskàs (esule dall'Ungheria dopo i fatti del 1956 e destinato ai trionfi del Real Madrid), il mediano Bozsik, gli attaccanti Kocsis e Hidegkuti e quel Kubala che, emigrato a Barcellona, costituirà un'altra stella di prima grandezza della diaspora magiara.

A rompere l'egemonia britannica, affermando un paradigma calcistico alternativo e vincente, è anche quella scuola italiana che fra i cinquanta e i sessanta si perfeziona nei grandi club del Nord a opera di tecnici capaci di intuizioni originali, da Gipo Viani a Nereo Rocco all'argentino Helenio Herrera. Sono i teorici del catenaccio e contropiede: difese arcigne che lasciano libero un giocatore esonerato da marcature. Davanti a lui due marcatori puri e un fluidificante, generalmente mancino; il centrocampo è imperniato su due mediani di rottura, anche se spesso uno dei due è un centrocampista polivalente, capace di ricoprire più ruoli nel corso di una partita. Davanti a questi o al loro fianco, in posizione centrale, agisce il regista, che ha il compito di organizzare l'intera manovra. La fase di offesa, che nasce dalle aperture o dalle incursioni palla al piede del regista, si sviluppa intorno ad un'ala (solitamente destra), una punta centrale e una seconda punta di raccordo che svia sul fronte d'attacco. È una stagione che vede il calcio italiano primeggiare a livello di club, attrarre moltissimi campioni stranieri e tuttavia arrancare nelle competizioni per squadre nazionali. I difensori italiani sono considerati in assoluto i migliori del mondo, ma non mancano fantasisti di grande talento, come Mario Corso, Sandro Mazzola e Gianni Rivera, cui si affianca un bomber come Gigi Riva.

Gli italiani si specializzano in un gioco utilitaristico, che prevede una perfetta conoscenza delle caratteristiche degli avversari e la conseguente capacità di adattare con versatilità le tattiche di gioco alle situazioni contingenti. Le marcature sono strette e attente, a uomo, e si inventa la figura del *libero*, un difensore che esonerato dal controllo di un singolo avversario può coprire la difesa nelle situazioni critiche. Per i nostalgici del calcio romantico, questa combinazione tattica, denominata “catenaccio”, sembrava rendere il gioco meno spettacolare e affidare i destini dell'incontro a improvvisi rovesciamenti di fronte (contropiede), premiando l'opportunismo e il tempismo più del merito tecnico o della superiorità atletica. Negli anni ottanta la filosofia del catenaccio e contropiede si contaminerà con le influenze del calcio totale di ispirazione olandese (Papa, Panico, 2000). Il ciclo vincente del Milan di Arrigo Sacchi si associa a questa stagione, che segna anche, con il Mundial spagnolo del 1982, una ripresa di competitività della nazionale azzurra. Per i cultori della storia delle mentalità caratteri e trasformazioni nel tempo del calcio italiano riflettono tratti antropologici della cultura sociale. L'arte dell'arrangiarsi, un senso pratico che non disdegna l'opportunismo, la prontezza nel volgere a proprio favore una momentanea difficoltà dell'avversario. L'Italia prebellica abbondava di retorica virilistica, esaltando nazionalisticamente il coraggio e l'aggressività in perfetta sintonia sia con i codici propagandistici del fascismo sia con lo stile gladiatorio che discendeva dalla tradizione dell'atletismo ginnico delle origini. Per usare metafore zoologiche, gli azzurri vengono dipinti come “leoni” (l'onorevole sconfitta subita nel 1938 a Londra contro i maestri inglesi alimenta il mito dei “leoni di Highbury”), ma con gli sviluppi del difensivismo postbellico si afferma piuttosto l'immagine degli scorpioni, insuperabili nel colpire l'avversario non appena se ne manifesti la possibilità più che signori incontrastati e possenti del campo.

Dietro l'Italia quattro volte campione (1934, 1938, 1982, 2006), solo la Germania può vantare in Europa tre titoli mondiali per squadre nazionali (1954, 1974, 1990). Eppure pochi commentatori si azzardano a parlare di scuola tedesca. In effetti, le squadre e i giocatori tedeschi si segnalano per il perfezionamento di abilità coltivate in altri contesti più che per caratteri innovativi. Come gli italiani, prediligono il gioco difensivo esaltandolo con la prestanza fisica e attribuendo alle difese il compito di alimentare da lontano il gioco con il ricorso a terzini avanzati. Negli anni settanta brilla fra i club europei, a contendere il primato agli olandesi, la stella del Bayern di Monaco e dei suoi alfieri, il *Kaiser* Franz Beckenbauer e Gerd Müller, un attaccante dotato di straordinarie doti di tempismo e opportunismo.

L'Olanda è un'altra fra le patrie elettive del calcio. Il profeta del suo calcio totale è l'allenatore dell'Ajax Rinus Michels, ma a impersonare icasticamente la rivoluzione del calcio olandese è soprattutto il capitano dell'Ajax e mezzala regista della nazionale arancione, Johan Crujff. Prima nel psv Eindhoven, poi nell'Ajax e nella nazionale si afferma un gioco rivoluzionario. Ogni giocatore è in grado di ricoprire qualsiasi ruolo e di interpretare qualsiasi disposizione tattica. Difensori proiettati in area di rigore scambiano il ruolo con attaccanti pronti a coprire eventuali buchi difensivi. Il portiere aiuta l'azione di attacco rilanciando ben oltre l'area di sua competenza. Gli olandesi impongono agli avversari novanta minuti di gioco continuo, divengono maestri del controllo di palla (la "melina"), sviluppano tattiche ad assetto variabile che sanno variare in corso d'opera, facendo affidamento sul talento tecnico coltivato con addestramento incessante. Le ali Rep e Rensebrink, il difensore Krol e l'attaccante Neeskens interpretano con creatività, al fianco del grande Crujff, la rivoluzione color arancione. Sono gli anni in cui l'Ajax si aggiudica tre consecutive Coppe dei Campioni, mentre la nazionale olandese perde nel 1974 il titolo mondiale contro la Germania padrona di casa. Solo nel 1988, quando il calcio totale olandese ha ceduto lo scettro alla contaminazione italiana, l'allenatore Michels conquisterà un meritato titolo europeo alla testa di una nuova leva di campioni. L'ultima del magico ventennio olandese. Qualche commentatore si è spinto a paragonare il calcio olandese degli anni settanta alla rivoluzione culturale del '68. Un grande cambio di paradigma che rovesciava le rappresentazioni consolidate e incrinava antiche certezze. Al di là delle suggestioni evocative, non c'è dubbio che di una vera rivoluzione tecnica si sia trattato trasferendo nel calcio quella visione del mondo anticonformista che affiora sovente nella cultura sociale di un paese piccolo ma aperto al mondo, come i Paesi Bassi.

È difficile parlare di una scuola spagnola, essendo il prestigio calcistico del paese affidato soprattutto all'epopea dei grandi club, come il Real Madrid e il Barcelona, sempre identificati in grandi tecnici, allenatori e giocatori internazionali. Grande agonismo, controllo della palla, inclinazione offensiva ma ritmi non sempre elevati sono le caratteristiche storiche dei maggiori club spagnoli e di una nazionale che non ha mai saputo raggiungere grandissimi traguardi internazionali.

È invece interessante e originale l'esperienza portoghese, una sorta di combinazione fra calcio europeo e influenze brasiliane. Gioco tecnicamente raffinato, palloni radenti e conclusioni affidate all'estro individuale costituiscono le caratteristiche salienti del calcio lusitano. Il cui limite ricorrente sta invece nella scarsità di realizzatori, che i

grandi club come il Benfica importano da altri paesi. Unica eccezione, fra i sessanta e i settanta, quell'Eusebio che per qualche anno sembrò contendere ai campioni brasiliani il titolo di miglior centravanti mondiale.

L'ultima realtà nazionale ad affermarsi sullo scenario internazionale, con il trionfo dei Mondiali 1998, è quella del "calcio champagne" francese, di cui Michel Platini rappresenta l'eroe. Gioco brioso, attacchi incisivi ispirati da un centrocampista di alto profilo tecnico sono i tratti salienti del calcio francese. Solo tardivamente, d'altronde, il calcio soppianta nel cuore degli sportivi il rugby. L'epopea della nazionale che fra il 1998 e il 2006 conquista un titolo mondiale, uno europeo (strappato avventurosamente all'Italia) e un secondo posto mondiale (questa volta perdendo avventurosamente con la solita Italia) racconta la storia di una trasformazione culturale nell'età della globalizzazione che ha attratto l'interesse di non pochi studiosi.

A partire dagli anni novanta comincia invece il declino delle squadre slave e balcaniche. La tradizione est-europea, fondata su un gioco non veloce ma elegante e talvolta fantasioso, senza però timore del contatto fisico, declina con la crisi sociale che interessa la maggior parte dell'area con la fine del comunismo. I maggiori talenti emigrano verso i club occidentali e i vivai di alto livello si impoveriscono rapidamente. In forte declino negli ultimi anni, le squadre slave, grazie ad una innata eleganza nei movimenti e bravura nei fondamentali generalmente diffuse tra i propri giocatori, hanno sempre messo in mostra un calcio fatto di tecnica e fantasia, ma anche di duri contatti fisici. Una caratteristica del calcio orientale è il ricorso ai giocatori giudicati migliori o più in forma, con scarsa attenzione per i ruoli e una generale trascuratezza difensiva. Campioni della ex Jugoslavia, come Džajić e Savicević, come il trequartista romeno Hagi, come l'attaccante bulgaro Stoichkov o i croati Suker e Boban appartengono tuttavia al pantheon del calcio europeo postbellico, pur in assenza di grandi risultati per le squadre di club e per le stesse selezioni nazionali.

Storicamente, si possono individuare alcuni fenomeni particolarmente significativi della globalizzazione in versione pedatoria. Sono gli oriundi sudamericani, negli anni trenta, a trasformare il calcio italiano, rendendolo meno arcigno e più spettacolare e favorendo indirettamente il successo di una scuola di attaccanti in maglia azzurra, fra i quali primeggiano Meazza e Piola. Sarà la massiccia migrazione verso i club maggiori dell'Europa occidentale a favorire sin dagli anni cinquanta, e con maggiore intensità a partire dagli ottanta, la spettacolarizzazione del calcio europeo. Scuole calcistiche e filosofie del gioco continueranno a rappresentare un background tecnico e cultu-

rale che incrocia mentalità sociali e stili di vita. È però indubbio che lo scambio ineguale fra paesi ricchi e vivai del Terzo mondo, la costante intensificazione delle opportunità di confronto internazionale, la costituzione di una compagnia di ventura composta dai grandi tecnici cosmopoliti e soprattutto la diffusione della televisione satellitare, mentre dilatano la platea del pubblico a scala planetaria, omologano contemporaneamente gusti del pubblico e tecniche di gioco. Con alcuni elementi dominati. Grandi club professionistici e selezioni nazionali si convertono tutti, via via, a una rigorosa preparazione atletica dei giocatori, chiamati a sopportare intere partite di gioco giocato a elevata velocità e calendari agonistici massacranti. Di qui la strategia della panchina lunga, con l'acquisizione di un vasto parco giocatori di sufficiente livello tecnico interscambiabili o comunque impiegabili secondo le esigenze del programma stagionale e le circostanze specifiche. Il gioco si fa più spettacolare perché più rapido, la disposizione tattica delle squadre in campo si accorcia e consente un'insistente azione di *pressing* nella metà campo avversaria. I grandi club dispongono di psicologi capaci di motivare e sostenere gli atleti, valorizzando risorse un tempo trascurate. I grandi allenatori si configurano sempre più come leader carismatici, portatori di un'idea del gioco che coincide con una rappresentazione della vita. Il Milan di Sacchi a cavallo fra gli ottanta e i novanta, come il Porto e poi il Chelsea di Mourinho quindici anni dopo, interpretano un sistema di significati e, a loro modo, di valori che non sono riducibili a pure tecniche di gioco. Le dissertazioni di un tecnico come Capello sulla centralità del gruppo squadra, applicata alla Juventus o al Real Madrid, sembrano attingere ai classici della psicologia sociale più che ai manuali di tecnica calcistica.

Muta nel tempo anche la selezione dei giocatori sulla base delle stesse caratteristiche fisico-anatomiche. Il calciatore che si affaccia al XXI secolo è mediamente più alto e atletico rispetto alle precedenti leve anagrafiche. Un difensore di non straordinaria caratura tecnica, ma di imponente statura e di potente stacco aereo, come l'italiano Materazzi, risulterà decisivo nella finale mondiale 2006, quasi a esemplificare questa transizione morfologica.

In breve: il calcio diviene nella seconda metà del Novecento, anche grazie all'innovazione tecnologica che interessa il sistema dei media, lo spettacolo principe dell'intrattenimento televisivo planetario. I protagonisti assoluti di questa metamorfosi sono i grandi club professionistici, che identificano non solo carriere agonistiche e tecniche di gioco, ma anche significati, valori, ideologie. Nella transizione il calcio si modifica, espande la propria influenza sociale, acquista nel-

l'immaginario collettivo un primato non contestabile malgrado un relativo declino dei praticanti, mobilita interessi commerciali smisurati. Non perde tuttavia una propria capacità di sviluppare trame narrative autonome e di affascinare platee sterminate e anonime. Attrahendo anche, però, intellettuali, artisti, scrittori soggiogati dalla sua straordinaria attitudine a evocare emozioni, generare mitologie, produrre simboli e metafore capaci di mescolare codici arcaici e suggestioni post-moderne. La sociologia può trovare nella propria cassetta degli attrezzi qualche strumento utile a cogliere senso e direzione di questa transizione culturale.

Uno spettacolo e i suoi pubblici

Il racconto dei media

Il calcio, prima di ogni altra cosa, è uno spettacolo. Uno spettacolo di straordinaria versatilità e che più di qualunque altro genere concorrente ha beneficiato della rivoluzione mediatica del tardo Novecento e soprattutto delle trasformazioni del mezzo televisivo.

Michael Real (1998, p. 14, trad. dell'autore) ha sintetizzato con efficacia la principale trasformazione che nell'arco di un secolo ha interessato il rapporto fra sport e mezzi di comunicazione di massa: «il mondo degli sport nell'età dei mass media è stato trasformato dalla partecipazione amatoriale (con finalità) ricreative del diciannovesimo secolo alla tecnologia e agli interessi centrati sullo spettatore della fine del ventesimo secolo».

Dal punto di vista di Real, insomma, lo sport contemporaneo – e con esso il calcio – si è andato progressivamente trasformando in un genere di consumo. Ciò malgrado l'enorme diffusione delle attività sportive o fisico-motorie prodottasi nel corso del Novecento, la loro popolarizzazione ed espansione a tutti gli strati sociali. I protagonisti di questa metamorfosi sono stati i mezzi di comunicazione di massa. Lo sviluppo delle tecnologie elettroniche e della televisione satellitare, fra la fine del xx e l'inizio del XXI secolo, ha segnato un'accelerazione imponente del fenomeno. La categoria stessa di sport spettacolo sarebbe difficilmente comprensibile a prescindere dal ruolo sociale esercitato dai grandi media. Lo sport che per le sue caratteristiche ha maggiormente beneficiato dell'irruzione del sistema della comunicazione, è sicuramente il calcio. Sport televisivo per eccellenza, si è conquistato nella seconda metà del Novecento un primato di ascolto e di attenzione sociale difficile da scalzare. Qualunque rilevazione statistica relativa ai dati sull'audience lo conferma. Una finale della Coppa del mondo per squadre nazionali o il match conclusivo della Cham-

pions' League registrano indici di ascolto che fanno stimare ad alcuni miliardi il pubblico degli spettatori televisivi. Con quali ritorni in termini commerciali, legati alla cessione dei diritti televisivi, alle inserzioni pubblicitarie e alle sponsorizzazioni, è facile immaginare.

Uno spettacolo così telegenico, associandosi alla capacità del calcio e in genere degli sport di squadra di suscitare l'identificazione del pubblico, è divenuto una specie di *bene comune*. Intendendo estensivamente con questa definizione qualcosa che appartiene intensamente al proprio pubblico, fino a costituire un'abitudine e un riferimento esistenziale per centinaia di milioni di persone in tutto il mondo. La chiacchiera sportiva che nei luoghi di incontro pubblico domina tanta parte della settimana rappresenta un fenomeno sempre presente nella vita quotidiana. In qualche modo, il calcio induce in milioni di persone una specie di dipendenza. Come avviene per altri beni comuni, si pensi al consumo dell'acqua o dell'elettricità, ci accorgiamo di dipenderne solo in circostanze eccezionali, quando ne siamo accidentalmente privati. Le regole del gioco televisivo e gli interessi collegati hanno addirittura finito per abolirne la ciclicità stagionale. Il calcio si consuma ormai in ogni momento dell'anno, come quei prodotti pregiati coltivati in serra che pochi saprebbero ricondurre all'andamento ciclico dell'agricoltura. Ci si è dovuti inventare il calcio estivo per ridurre le patologie da astinenza dal gioco. La sospensione, il rinvio o l'annullamento di una partita di campionato, magari disposti per ragioni di ordine pubblico o per motivi disciplinari, diviene oggetto di titoli da prima pagina anche sui quotidiani non sportivi. Può causare reazioni di piazza e alimentare interminabili diatribe televisive.

Questo fenomeno ha cambiato il pubblico del calcio, lo ha diversificato e ha accentuato il bisogno di protagonismo delle tifoserie. Esse considerano ogni evento trasmesso dalle produzioni televisive come un'opportunità per esibire umori, colori, sentimenti, bisogni. La narrazione spettacolare del calcio nell'età dell'egemonia televisiva non può prescindere da una componente espressiva. Le curve raccontano se stesse attraverso scenografie accuratamente allestite, slogan, colori, suoni e striscioni. In questo modo, nel linguaggio della sociologia, contribuiscono a *produrre il significato* dell'evento sportivo. Il protagonismo scenico dei tifosi allo stadio, la sua stessa ricercata teatralità, si collocano senza contraddizioni in relazione diretta con la smisurata crescita di un pubblico di spettatori a distanza, esclusivamente televisivo. Già Zillmann (1979) e più tardi Guttman (1986) ci hanno spiegato come questo processo abbia generato nel tempo quella trasformazione del modello sportivo osservata da Real. Il calcio televisivo contemporaneo è davvero il prodotto di un matrimonio di interesse

fra nuove tecnologie e commercializzazione. Il suo impatto sociale è di portata incomparabile con qualunque precedente che riguardi tanto la storia dello sport quanto quella dei media.

È necessario, per una corretta analisi del rapporto fra calcio e sistema della comunicazione sociale, risalire nel tempo a tutte le manifestazioni del sistema mediatico che hanno interessato tale relazione. La stampa, la radio, lo stesso cinema e gli strumenti più recenti messi a disposizione dalla rivoluzione telematica hanno tutti concorso e concorrono a costruire il complesso sistema del *mediacalcio*. Si tratta però di mezzi che esigono modalità di impiego e linguaggi comunicativi specifici. Una riflessione dedicata al calcio-spettacolo contemporaneo privilegia di necessità l'impatto dominante della televisione, o meglio di quella *neotelevisione* generata dalla rivoluzione del digitale e del satellite a cavallo fra XX e XXI secolo. Non si deve però perdere di vista la traiettoria disegnata dai mutamenti del sistema della comunicazione novecentesco. La radiofonia, in particolare, ha reso possibile sin dagli anni venti e trenta la prima sperimentazione di una narrazione calcistica destinata a pubblici virtualmente sconfinati. L'Italia del primo Novecento è stato uno dei laboratori di questa sperimentazione, esattamente come era accaduto per l'uso del mezzo radiofonico a fini di propaganda politica operato negli stessi anni dal fascismo (Giobbe, 1998).

Per sola voce. La radio e il suo profeta

Nel marzo 2007, nel centenario della nascita, le Poste italiane gli hanno addirittura dedicato un francobollo. A lui, Nicolò Carosio (1907-84), l'inventore della radiocronaca calcistica e primo cronista sportivo della radiofonia italiana. Il francobollo lo ritrae con il volto scarno e l'immane borsalino sul capo, proteso verso un microfono. Sullo sfondo un campo di calcio è sovrastato da cerchi concentrici che evocano le onde della vecchia radio. La sua voce caratteristica, pastosa e capace di trasmettere emozioni improvvise, ne aveva fatto un divo della radiofonia. Di madre inglese, nei primi anni trenta si era entusiasmato alle chiacchierate radiofoniche di Herbert Chapman, un allenatore britannico che si vantava di avere inventato il cosiddetto "Sistema" o WM. Nel marzo 1928 Giuseppe Sabelli Fioretti ed Enrico Sargentini avevano azzardato un pionieristico tentativo di radiocronaca dell'incontro Italia-Ungheria. Ma è Carosio che nel 1933, simulando una cronaca del derby Torino-Juventus, convince l'ente radiofonico di Stato, l'EIAR, ad avviare la sperimentazione. L'anno dopo l'Italia ospita la Coppa del Mondo, allora Coppa Rimet. È la svolta: le radiocronache di Carosio infiammano il paese e ne accelerano la conversione calcistica. Abituati all'uso propagandi-

sticamente efficace della radio da parte di Mussolini, gli italiani stavolta si organizzano per seguire un grande evento sportivo. Di radio nelle abitazioni ce ne sono ancora poche, ma la voce di Carosio arriva nelle case del fascio, negli oratori, nei circoli sportivi, nei bar e dagli altoparlanti installati agli angoli delle strade. Sembra incredibile, ma un programma per voce sola riesce a mobilitare attenzione e passione per un evento a prevalente contenuto visuale come una partita di calcio. Carosio fa scuola anche con la fantasia che gli consente di animare partite un po' monotone. La radiocronaca calcistica è un'invenzione tutta italiana che sarà presto imitata ovunque. Carosio racconterà agli italiani oltre mille partite. Fino al 1954 cronache solo radiofoniche, dopo soprattutto commento televisivo. La radio rimarrà però il vero amore e lo strumento più congeniale. Non si adattò mai completamente al mezzo televisivo. In un certo senso, Carosio è il perfetto interprete delle potenzialità della radiofonia, come dimostrerà trent'anni dopo il successo di *Tutto il calcio minuto per minuto* e di programmi simili fioriti in era già televisiva. Programmi che consentono di seguire tanti eventi in simultanea, utilizzando strumenti mobili come una radio a transistor o ascoltando le cronache mentre si guida. La calcistizzazione della società italiana è in gran parte un prodotto della radiofonia e del suo profeta. Personaggio capace di invenzioni lessicali memorabili, come il «quasi goal». O pronto a concludere la cronaca di una partita giocata in inverno a latitudini nordiche con un liberatorio «adesso dedichiamoci a un whiskaccio». Le sue cronache erano peraltro sobrie, tecnicamente precise, sintatticamente inappuntabili. Non imitò mai, negli anni del fascismo imperante, uno stile comunicativo littorio, stentoreo e aggressivo. La radiocronaca della partita Inghilterra-Italia del 14 novembre 1934 è però un classico della radiofonia sportiva, con quel commosso omaggio finale ai «leoni di Highbury» che come un'epigrafe consegnerà l'evento alla storia del calcio. Né in tempi più recenti si adattò all'enfasi della radiocronaca di effetto, gridata come nel prototipo sudamericano, fatto proprio più tardi dai cronisti delle televisioni commerciali.

Carosio non ha avuto autentici eredi. Enrico Ameri, uno delle storiche voci narranti di *Tutto il calcio minuto per minuto*, sarà un cronista puro, impeccabile e poco incline alla valutazione. Il colto e sofisticato Sandro Ciotti, al contrario, concederà molto più del maestro al commento critico e alla divagazione eccentrica. Nando Martellini e Bruno Pizzul apparterranno alla generazione degli onesti e puntuali commentatori, già formatisi alla scuola della comunicazione televisiva. Fra i radiocronisti più giovani, Riccardo Cucchi è sicuramente debitore di Ciotti e di Ameri. Fabio Caressa, il telecronista che ha commentato per Sky il Mondiale del 2006, è l'esponente di punta della generazione *pay TV*.

Solo la televisione, però, ha saputo interagire così direttamente, massicciamente e profondamente con lo spettacolo calcistico. Solo la televisione ha prodotto una concreta segmentazione dei pubblici calci-

stici e più in generale delle modalità di consumo dello sport. Non è esagerato affermare che il calcio ha offerto attori e testi a uno strumento che era il solo capace di dilatare quasi all'infinito la loro rappresentazione e di fornirgli canali di distribuzione adeguati alla vendibilità del prodotto (Russo, 2004a). Le grandi reti televisive, soprattutto quelle commerciali, non esitano a organizzare direttamente eventi calcistici "di complemento", come i tornei del calcio estivo. È un modo per sedare le sindromi di astinenza dei tifosi più accaniti e per saggiare la risposta del pubblico meno fidelizzato in vista degli investimenti successivi. Nemmeno mancano esempi di fusione fra proprietà di club e di *networks* televisivi. La berlusconizzazione del calcio, preludio alla calcistizzazione della politica italiana, si fonda fra gli ottanta e i novanta sulla creazione di una simbiosi inedita per l'Italia. La filiera imprenditoriale Fininvest-Publitalia-Mediaset ingloba organicamente il sistema-Milan e i successi calcistici conferiscono una straordinaria legittimazione simbolica alla strategia politico-aziendale del gruppo. Un caso estremo, che non è però privo di riscontri in altri contesti nazionali. Negli anni novanta un'emittente a pagamento, la francese Canal Plus, controlla contemporaneamente due squadre leader nei rispettivi paesi: in Francia il Paris Saint-Germain, in Svizzera il Servette. Osserva ancora Russo che l'invasione di campo da parte della televisione si manifesta in forme diverse e complementari. Suggerisce modifiche regolamentari: l'effimera fortuna del *golden goal* doveva servire a rendere più emozionanti e concentrati nel tempo i supplementari. Il calcio estivo sperimenta incontri con tempi di durata ridotta. Mette a disposizione tecnologie capaci di garantire decisioni arbitrali imparziali, come la moviola, o di perfezionare la fruizione di singoli episodi, come il *replay*. Il risultato è controverso. Russo parla di una perdita dell'aura dell'evento, una volta depurato di quel fattore legato alla opinabilità della decisione arbitrale. Tutti ricordano, ad esempio, le polemiche che seguirono l'espulsione di Zidane dopo la testata a Materazzi nel corso della finale di Coppa del mondo del 2006. Esse si concentrarono proprio sul sospetto che l'episodio, sfuggito al direttore di gara, ma che risulterà decisivo per l'esito dell'incontro, fosse stato indebitamente segnalato dai mezzi elettronici. La dominanza della televisione rende ragione del fatto che il calendario calcistico, che presiede a campionati nazionali e a tornei internazionali, sia diventato nel tempo sempre più congestionato. E insieme sempre più condizionato dalle strategie di cattura dell'audience televisiva. Tanto che la nozione di calendario sportivo si sarebbe ormai sovrapposta a quella di palinsesto televisivo.

Il bisturi digitale

Nessuna forma di intrattenimento televisivo è così sensibile alla manipolazione da parte di una regia e di una produzione come nel caso del racconto di un evento sportivo. Una partita di calcio rappresenta un'esemplificazione perfetta di come produttori, responsabili dei palinsesti, giornalisti, registi, tecnici e operatori, commentatori con ruoli specializzati e differenziati siano in grado non solo di raccontare, ma di costruire un evento. L'allestimento delle riprese assomiglia sempre più alla gestione di una sceneggiatura cinematografica anziché alla preparazione della registrazione di un evento dotato di un'autonoma trama narrativa. La dislocazione di giornalisti e commentatori nelle aree strategiche della competizione (tribuna riservata, bordo campo, spogliatoio) richiama il giornalismo di guerra più che le originarie cronache sportive. L'impiego delle sempre più numerose telecamere dislocate in ogni dove, del satellite e di tecnologie dedicate consentono repliche, rallentamenti, enfatici primi piani, virtuosismi della moviola. Spot suggestivi ad alto contenuto emozionale, ricalcati sul modello della pubblicità commerciale, agiscono come veri e propri *trailers* dell'evento. Né mancano medaglioni documentari, minibiografie di campioni, schede informative di ogni tipo a corredo della cronaca dell'incontro. La regia televisiva riesce a conferire un'aureola di drammaticità e sacralità a momenti come l'esecuzione degli inni nazionali. L'apparato delle informazioni statistiche proposte dal *display* è imponente e continuamente aggiornato, a trasmettere l'idea di misteriosi saperi capaci di controllare totalmente e in tempo reale l'evento. Capaci, insomma, di scientificizzarlo, o quanto meno di simulare un totale controllo delle informazioni.

Anche questo è, in realtà, un esercizio di *fiction* telesportiva: il calcio si presta meno del basket o del baseball, le discipline che hanno inaugurato in televisione l'anatomia statistico-descrittiva dell'evento sportivo, alla rigorosa quantificazione dei dati. La sensazione è tuttavia quella di una narrazione che, per essere rielaborata suggestivamente, non perde però il contatto con l'evidenza empirica dei fatti. Il dopopartita appartiene invece a pieno titolo al genere dei *talk shows*, con tanto di commentatori più o meno imparziali, di primedonne, di apparizioni e sparizioni a sorpresa. Nello stesso tempo, ogni incontro importante sarà analizzato in diretta televisiva attraverso una conferenza stampa che ricalca una delle più classiche e collaudate modalità del giornalismo televisivo. Una partita di calcio in televisione è insomma il prodotto elaborato di una strategia di comunicazione molto sofisticata e basata sulla gestione simultanea di una quantità di infor-

mazioni e di stimoli emozionali. L'impiego delle tecnologie digitali ha moltiplicato a dismisura questa opportunità. Non manca tuttavia chi teme, come Vladimir Dimitrijevic (2000), che la magia del calcio possa venire compromessa da un abuso di tecnologia. Per lo scrittore serbo la televisione ha perso l'intensità della radio. La simultaneità fra emissione e ricezione, quando mette in gioco ciò che è visto e non solo immaginato, distruggerebbe quella che chiama la possibilità di ri-creare l'evento. Limitando la possibilità per lo spettatore di creare con la fantasia, il racconto verrebbe ucciso. Per essere sostituito da una fibrillazione sequenziale di episodi, selezionati da una regia. Come se avessimo sostituito il cuore con il tracciato di un elettrocardiogramma.

La maggior parte dei ricercatori ritiene però, al contrario di Dimitrijevic, che, la cosiddetta "neotelevisione" non abbia in realtà privato lo spettatore del diritto alla fantasia e della risorsa emozionale. D'accordo con Dimitrijevic, pensa però che la rivoluzione tecnologica abbia accresciuto soprattutto il potere delle produzioni non solo di narrare ma, in un certo senso, di costruire l'evento calcistico. Ricorrendo a tecniche e linguaggi, strumenti specializzati e strategie di programmazione che disegnano un mix di codici comunicativi multipli. Nessuna narrazione televisiva come quella calcistica attinge a tante modalità specifiche della comunicazione giornalistica componendole, sovrapponendole e contaminandole.

L'avvento della televisione digitale e della *pay TV* nelle sue differenti modalità di offerta commerciale, anche sotto questo profilo, ha ulteriormente moltiplicato le opportunità già coltivate dalla vecchia televisione analogica a contenuto generalista.

La digitalizzazione del prodotto televisivo consente non solo di moltiplicare gli angoli di osservazione dell'evento, ma anche di personalizzare la fruizione dello spettacolo. I canali interattivi ci permettono di seguire in simultanea più fasi dello stesso evento o di concentrarci su quello che in quel dato momento attira la nostra attenzione. I canali sportivi a pagamento permettono di registrare in diretta la partita, di tornare su singoli episodi ricomponendo a nostro gradimento la trama del match, di riposizionarsi in tempo reale sugli svolgimenti suggestivi, di memorizzare in canali dedicati (*i my channels*) gli incontri che vogliamo archiviare. Nasce la *self TV* e, con essa, il consumo del racconto sportivo si personalizza. Il calcio del futuro narrato dalla nuova TV sarà sempre più rappresentato da un bricolage di sequenze selezionate dallo spettatore consumatore. L'esperienza della neotelevisione non rischia perciò soltanto di pregiudicare la possibilità di costruire la storia con il ricorso alla fantasia, che per Dimi-

trijevic costituiva la grande risorsa offerta dalla radiocronaca. Rischia anche di dar vita a infinite personali variazioni sul tema, pregiudicando quella condivisione dell'evento che è invece prerogativa del pubblico fisicamente presente allo stadio. In qualche modo viene meno la socialità del tifo, ulteriormente separando un pubblico televisivo *specializzato* da un pubblico allo stadio *partecipe*. Quella che Russo chiama «frammentazione dell'esperienza» è il prezzo pagato alla neotelevisione in cambio di un indiscutibile miglioramento della qualità tecnica del prodotto. Drammatizzazione narrativa dell'evento e maniacale perfezionamento della qualità tecnica del prodotto costituiscono il binomio inscindibile della televisizzazione del calcio. La prima si associa alla progressiva espansione dell'audience sportiva e segnatamente calcistica, affondando radici nelle vecchie reti generaliste. Il secondo fenomeno, il perfezionamento tecnologico dell'offerta spettacolare, va direttamente ricondotto all'avvento del satellite e della TV digitale.

Il successo di questa strategia comunicativa, confermato dai dati d'ascolto, dalla crescita costante degli abbonamenti ai canali sportivi della *pay TV*, dalle fortune delle partite prepagate (*pay per view*) e indirettamente dal calo degli spettatori paganti ai campi di calcio, si basa sulla sovrapposizione di due elementi apparentemente incompatibili.

Da un lato, la drammatizzazione del racconto e l'enfaticizzazione dell'identità costituiscono un sostrato culturale arcaico e fortemente intriso di componenti emotive che attingono a materiali culturali arcaici. Evocano il simbolismo della guerra, la difesa del territorio, l'opposizione primaria amico-nemico. Eccitano sentimenti di appartenenza al clan e alimentano in qualche caso autentici spiriti animali, come la xenofobia. Ostentano, seppure non deliberatamente, il simbolismo dei totem, la memoria e l'istinto di vendetta.

Dall'altro, la potenza delle tecnologie consente una raffinata operazione di depotenziamento dell'emotività. Una partita mozzafiato potrà essere vissuta come una sequenza irripetibile di scariche di adrenalina e contemporaneamente essere sottoposta al bisturi elettronico maneggiato dai chirurghi della produzione. Il ricorso al *ralenti*, alla moviola, al *replay* e a tutti i più sofisticati strumenti del mestiere consentono una specie di vivisezione del racconto.

Questa sovrapposizione e identificazione di arcaico e postmoderno non è semplicemente l'immagine del calcio nell'età della televisione matura. È il calcio nell'età della televisione matura. Uno spettacolo che sembra in grado di fare dell'evento sportivo un prodotto *sui generis*, ispirato a tecniche e procedure proprie della *fiction*. Ciò non ha impedito che si sviluppasse attorno alla tematica calcistica un'autono-

ma produzione televisiva e cinematografica. Al punto che è possibile parlare del racconto di ambientazione calcistica come di un vero e proprio genere.

Il calcio narrato: il cinema

La produzione cinematografica dedicata al calcio può essere ricondotta a due filoni principali. Uno si concentra sui gruppi di *ultras* o di *hooligans* ricostruendone il contesto culturale e traendo spunto da vicende di cronaca per sviluppare autonome trame narrative. Si tratta di film influenzati dal modello del cinema verità e in qualche caso sviluppati in chiave drammatica. L'altro filone, più ispirato al classico racconto sportivo hollywoodiano, tende all'uso metaforico della storia e quasi sempre prevede il classico finale a lieto fine.

Fra gli esempi del primo caso occupa un posto di preminenza la produzione britannica. Una prima citazione è per *Hooligans* (1995), diretto da Philip Davis. Quattro agenti di polizia si infiltrano in un gruppo di *hooligans* di una squadra di seconda categoria. Uno di loro finirà per farsi coinvolgere in un pestaggio. David Evans ha invece realizzato *Febbre a 90°* (1997), trasposizione cinematografica dell'omonimo romanzo di Nick Hornby. La storia intreccia le vicende private di un professore tifoso dell'Arsenal e la cronaca calcistica dell'emozionante campionato 1988-89. Lexi Alexander ha diretto nel 2005 *Green Street* (*Hooligans* nella versione italiana). È una storia di violenza che propone un'efficace radiografia di una banda di *hooligans* sostenitori del West Ham United. Anche in questo caso, una radiografia senza indulgenze della subcultura delle tifoserie aggressive convive con una simpatia di fondo per gli "ultimi guerrieri". La produzione italiana segnala *Ultrà* (1991), racconto drammatico di una trasferta di tifosi romanisti, diretto da Ricky Tognazzi e interpretato da Claudio Amendola. Più macchiattistico *Eccezzziunale... veramente* di Carlo Vanzina (1982), in cui Diego Abatantuono interpreta uno scatenato capotifoso milanista. Del 2006 la seconda parte del film omonimo, ancora diretto da Vanzina e interpretato da un più maturo Abatantuono.

Appartiene al secondo filone un film di azione come *Fuga per la vittoria* (1981), che racconta la storia di un'avventurosa sfida fra giocatori tedeschi e prigionieri alleati nella Parigi del 1943 occupata dalle truppe naziste. Il film, diretto da John Huston, si vale di una partecipazione straordinaria del grande Pelé.

Da segnalare altre pellicole che rinviano garbatamente al tema della globalizzazione e del calcio come passione planetaria e linguaggio transculturale. *La coppa* (1999), premiatissimo film australiano diretto da Khyentse Norbu, racconta la divorante passione per il calcio di un novizio ospite di un monastero buddista. Il quale riuscirà addirittura a convincere l'abate all'acquisto di un televisore per poter seguire la finale dei Mondiali di calcio del 1998. Con *Sognando Beckham* (2002) il regista Gurinder Chadra propo-

ne la storia di una ragazzina angloindiana, di religione sikh, che sogna di diventare calciatrice professionista, riuscendo alla fine a vincere una difficile battaglia familiare. *Goal!* (2006), diretto da Danny Cannon, racconta la passione che spinge un giovane giocatore messicano sino alla Premier League britannica.

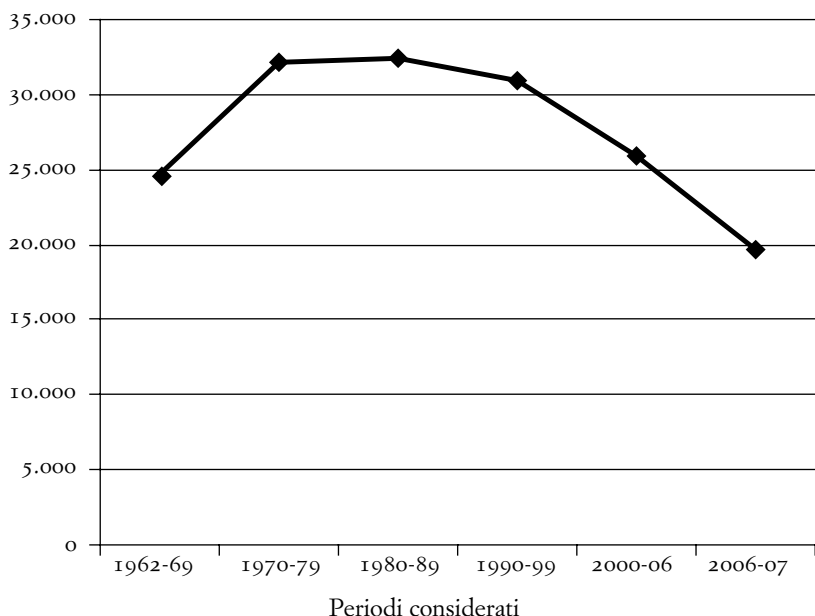
La fruizione televisiva del grande calcio, resa sempre più sofisticata dalle strategie delle produzioni televisive e dalle risorse tecnologiche della digitalizzazione, ha modificato in radice il modo di vivere l'esperienza sportiva da parte degli stessi tifosi. Milioni di abbonati al calcio Sky o i consumatori di schede prepagate secondo la modalità *pay per view* non hanno mai messo materialmente piede in uno stadio.

Fuga dagli stadi e teletifosi

La fuga del pubblico dagli stadi calcistici non è un fenomeno esclusivamente italiano. Un po' tutti i paesi europei interessati dall'avvento della *pay TV* hanno conosciuto questo processo. In Italia più che altrove, però, la tendenza si è consolidata ed è cresciuta con una velocità e un'ampiezza sconosciuta agli altri contesti nazionali. Alla televisizzazione dell'offerta si sono infatti accompagnati gli effetti della costante crescita del costo di biglietti e abbonamenti, insieme alla disaffezione indotta dagli scandali, che neppure il titolo mondiale conquistato dagli azzurri nel luglio 2006 è riuscito pienamente a compensare.

Anche nella sempre citata Gran Bretagna, peraltro, la politica di investimenti sulla sicurezza e la qualità logistica degli stadi, dettata anche da ragioni di ordine pubblico, aveva provocato, fra il 1989 e il 2006, una crescita del costo dei biglietti di almeno sei volte. Ciò ha comportato una trasformazione sociale del pubblico frequentante, con l'espulsione dei ceti meno abbienti. Il fenomeno ha assunto proporzioni tali da suscitare reazioni nell'opinione pubblica. Al punto che per il campionato 2006-07 i club della massima serie, la Premier League, hanno dovuto, con l'eccezione di Liverpool e Manchester, attuare una netta inversione di tendenza, congelando o addirittura abbassando i prezzi di ingressi e abbonamenti. Il Wigan ha inaugurato il prezzo unico per tutti gli abbonamenti, fissandolo a 250 sterline, circa il 39% in meno di quanto si pagava l'anno precedente, quando si andava dalle 340 alle 410 sterline per un biglietto annuale, a se-

FIGURA 1
Media di spettatori presenti allo stadio per incontri di serie A per periodi di tempo considerati



Fonte: Lega Calcio (2007).

conda del posto. Le grandi società londinesi, Arsenal e Chelsea, hanno conservato i vecchi costi: abbonamenti variabili fra le 885 e le 1.825 sterline nel primo caso, fra le 530 e le 1.150 nel secondo. Quasi tutti i grandi club hanno registrato un aumento significativo degli abbonamenti.

Nel caso italiano, ad allontanare le famiglie dagli stadi è anche il ripetersi di episodi di violenza che generano una diffusa sensazione di insicurezza. Senza trascurare l'inadeguatezza strutturale di molti impianti, spesso scomodi e poco accoglienti e perciò meno capaci di fronteggiare la concorrenza dell'offerta televisiva. La fuga dagli stadi italiani può essere documentata con dovizia di dati statistici (FIG. 1).

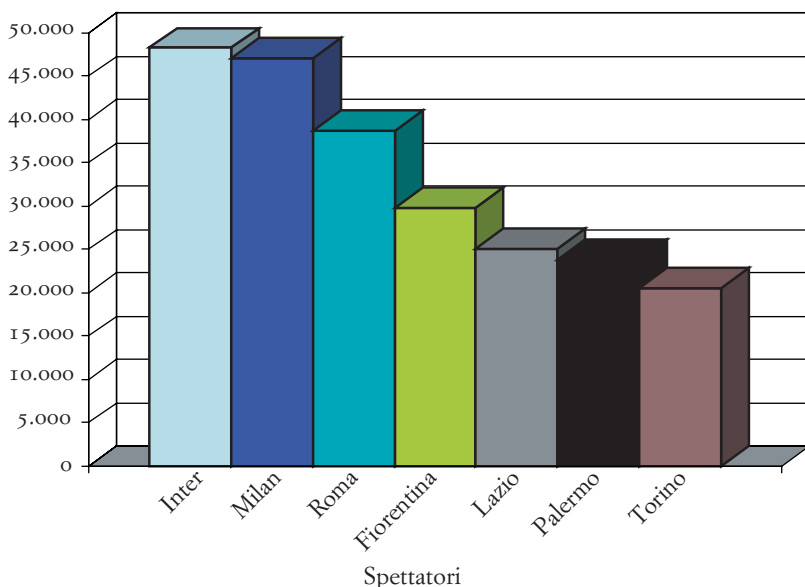
Secondo la Lega Calcio (cfr. "la Repubblica" del 25 giugno 2007) l'emorragia di spettatori, iniziata negli anni ottanta, ha assunto dimensioni impressionanti nel campionato di serie A 2006-07. Il primo campionato giocato all'indomani di tre eventi cruciali e di

segno diverso: lo scandalo esploso nella primavera 2006, che ha investito alcuni fra i maggiori club professionistici nazionali; la vittoria della nazionale italiana ai Mondiali di Germania; l'accelerazione impressa all'ulteriore televisizzazione dell'offerta spettacolare grazie alla diffusione della *pay per view* e in particolare della carte prepagate.

Secondo dati ufficiali la media di spettatori paganti agli incontri del massimo campionato segna nel tempo una curva che tocca l'apice agli inizi degli anni ottanta per poi cominciare un declino che si trasforma in picchiata nei primi anni duemila. Fra il 1962 e il 1969 la media di spettatori a partita di serie A era di 24.711. Siamo negli anni dei grandi successi internazionali dei club italiani e della persistente crisi della nazionale. Una tendenza che si modifica a partire dal 1970, quando gli azzurri sono protagonisti dell'emozionante semifinale messicana con la Germania, per cedere poi al Brasile nella finale di Città del Messico. Va anche ricordato che siamo nel periodo in cui prende consistenza la motorizzazione del paese, che permette virtualmente a tutti di seguire la propria squadra in trasferta. Una maggiore disponibilità di reddito e l'affermarsi di nuovi stili di vita concorrono a incoraggiare la partecipazione attiva dei tifosi alla vita dei club. Negli anni settanta la media degli spettatori paganti raggiunge i 32.120, dato che si conferma nel decennio successivo su valori quasi perfettamente sovrapponibili: 32.422. È il ventennio che conosce come evento simbolo la vittoria del Mundial spagnolo (1982) e che si conclude con i primi trionfi del Milan in versione Berlusconi, che sotto la regia di Arrigo Sacchi trapianta in Italia i principi del calcio totale olandese, con la sua forte componente di spettacolarità.

Segnali di crisi si registrano già negli anni novanta. Fra il 1990 e il 1999 la media degli spettatori presenti e paganti scende a 30.994. La tendenza appare chiaramente collegata alla prima fase di insediamento della modalità *pay TV*, che fa del calcio la propria offerta privilegiata. Sono gli anni della diarchia di Stream e Telepiù, destinata presto a essere sostituita dall'egemonia di Sky e dalla nascita della *pay per view*, nei formati Mediaset e La7. Fra il 2000 e il 2006 la diaspora acquista dimensioni massicce. Il pubblico agli stadi non supera una media di 25.859 presenze, che precipitano a 19.711 nel fatidico anno 2006-07. Già nella stagione 2005-06, peraltro, i club di serie A italiani avevano perso 323.000 spettatori paganti e 55.000 abbonati. Gambaro (2004) ha usato come indicatore empirico di questa metamorfosi il tasso di saturazione degli impianti. Già nel 2001 i posti occupati negli stadi italiani raggiungevano a stento il 58%, contro il

FIGURA 2
L'anno della crisi. Media di spettatori allo stadio per incontri di serie A 2006-07
relativa a squadre con valore superiore alla media (19.711)



Fonte: Lega Calcio (2007).

74% di quelli francesi, il 73% dei tedeschi e addirittura il 90% degli impianti britannici, che hanno però dimensioni mediamente più piccole e prevedono solo posti numerati.

Se si osserva l'andamento della presenza di spettatori paganti agli incontri delle squadre di serie A, si può differenziare l'intero lotto delle società in tre blocchi.

Il primo interessa le sette squadre di eccellenza che superano il valore medio del campionato (19.711 presenze a partita). La FIG. 2 evidenzia la graduatoria, la quale non tiene conto della Juventus, retrocessa in B. Solo Inter e Milan si avvicinano, senza raggiungerle, alle cinquantamila presenze. La Roma non raggiunge le 39.000, le altre società si collocano fra i quasi 30.000 della Fiorentina e i 20.576 del Torino.

Un secondo blocco è composto dai sei club (Sampdoria, Catania, Udinese, Reggina, Atalanta e Messina) che presentano valori inferiori al dato statistico medio, ma superiore ai diecimila presenti a incontro.

Ben cinque società, infine, si attestano su valori inferiori ai 10.000 spettatori. Sono Livorno, Siena, Ascoli, Chievo ed Empoli. Quest'ultimo, con appena 5.351 spettatori paganti.

La crisi riguarda tanto i biglietti materialmente staccati al botteghino, quanto gli abbonamenti, che rappresentano un indicatore significativo della fidelizzazione delle tifoserie.

Dopo il ciclone del 2006, il Milan superava a stento i 30.000 abbonati (nel 1991-92 si era raggiunta la cifra record di 71.895) contro gli oltre 50.000 dell'anno precedente. La Lazio, che nel 2003 aveva raggiunto quota 41.279 e nel 2005-06 si era attestata a 18.607 abbonamenti, segnalava un vero e proprio tracollo: poco più di 5.000 prelezioni. La Fiorentina dimezzava gli abbonati, scendendo a 11.000, anche se la cancellazione della squalifica del campo avrebbe consentito qualche recupero successivo. Meno attendibili i dati relativi alla Juventus, la cui flessione può essere spiegata come effetto della retrocessione subita a seguito dello scandalo che aveva coinvolto la sua dirigenza.

La stessa Inter, che aveva passato indenne la bufera giudiziaria risultando l'obiettivo beneficiaria dello scandalo, perde quasi diecimila abbonamenti rispetto all'anno precedente e presenta valori vicini a quelli dei rivali milanisti. La Roma, da stime ufficiose, risultava ai primi di settembre 2006 sotto i 20.000 abbonati contro i 25.118 dell'anno precedente e i ben 46.281 del 2001, l'anno successivo allo scudetto. In prevedibile controtendenza solo le neopromosse Catania e Torino, ma colpiva il forte calo della Sampdoria e stupivano le difficoltà del Palermo, pur beneficiato da una fortunata campagna acquisti. I dati vanno certamente contestualizzati: la retrocessione della Juventus sottrae al valore complessivo l'apporto della squadra leader negli anni precedenti. Ciò si riflette automaticamente anche sui dati relativi a tutte le altre formazioni.

Pur con questi distinguo, va ricordato come la crisi fosse già chiaramente avvertita nel biennio precedente. A uno sguardo d'insieme, la disaffezione del pubblico sembra perciò legata principalmente all'irruzione sul mercato del consumo televisivo di un'offerta più organizzata, accattivante e anche economicamente competitiva. Con l'effetto di accelerare un'ulteriore metamorfosi del sistema.

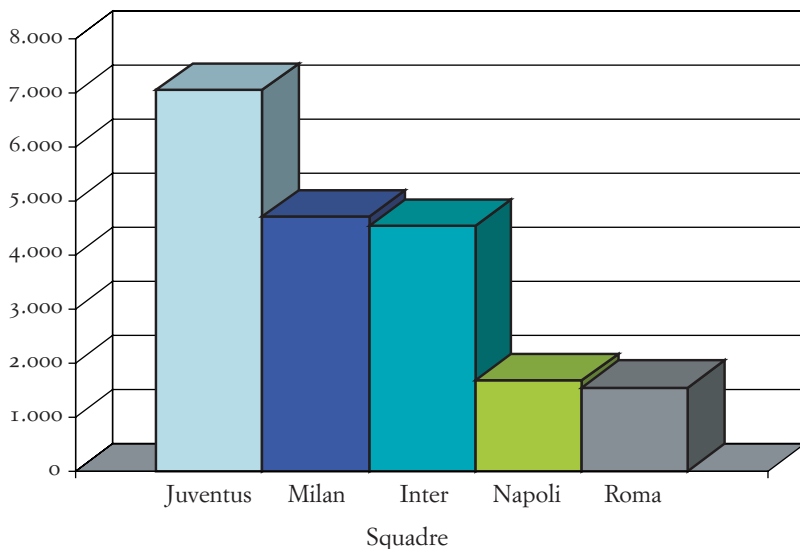
Le cifre che si sono sin qui analizzate comportano conseguenze di grande rilevanza per i bilanci dei club e per l'intera struttura societaria. Una previsione attendibile stimava per la stagione 2006-07 della serie A una perdita di 16 milioni di euro negli introiti da pubblico pagante, con una flessione del 17% rispetto all'anno precedente. Il

decremento è quasi esattamente lo stesso registrato nel 2005-06 rispetto al campionato precedente, a ulteriore dimostrazione che la disaffezione degli appassionati ha origini non riducibili alla momentanea indignazione per lo scandalo o alle conseguenze della retrocessione di una primadonna come la Juventus.

Qualche commentatore si è spinto a ipotizzare che la crisi di immagine, di partecipazione e di credibilità etica dello sport nazionale presenti cause che non sono tutte riconducibili alla crisi morale di Calciopoli, al deteriorarsi del rapporto qualità-prezzo dell'offerta, alla concorrenza vincente delle neotelevisioni. Per certi aspetti, argomentano alcuni analisti meno inclini al pessimismo, la crisi potrebbe essere il portato paradossale di una diversificazione e di una maturazione qualitativa delle preferenze del pubblico sportivo. Nel 2006 per la prima volta il numero dei praticanti nuoto ha superato in Italia quello dei calciatori. La domanda di sport e in genere di pratica fisico-motoria si è estesa e si è differenziata in Italia negli ultimi venti anni, malgrado alcuni segnali di involuzione legati all'invecchiamento della popolazione e a una cultura della sedentarietà non sufficientemente contrastata dalle istituzioni educative e dalle famiglie. Ci si potrebbe pertanto domandare se la crisi di *appeal* del calcio non costituisca in fondo una tendenza fisiologica in un sistema sportivo maturo. L'indagine Sportfans, condotta sul tifo calcistico dall'agenzia StageUp fra l'ottobre 2006 e il gennaio 2007 su un campione rappresentativo di popolazione di età compresa fra i 14 e i 64 anni, non fornisce una risposta univoca. I dati si riferiscono all'appartenenza calcistica relativa ai maggiori club calcistici e sono rappresentati graficamente nella FIG. 3.

I dati censiti segnalano che Juventus, Milan, Inter, Napoli e Roma continuano a godere ciascuno del sostegno di oltre un milione di tifosi. Insieme i cinque club più popolari della serie A intercettano la passione sportiva di quasi venti milioni di cittadini. La Juventus, malgrado le disavventure in cui era incorsa proprio nel periodo dell'indagine, sveltava ancora su tutte le altre squadre con oltre sette milioni di fan. Milan e Inter superavano i quattro milioni e mezzo. Napoli e Roma si collocavano ciascuna oltre il milione e mezzo. Fiorentina, Lazio, Cagliari e Palermo potevano vantare oltre mezzo milione di sostenitori affezionati. Torino e Catania superavano i 300.000. Le rimanenti cinque squadre analizzate (Sampdoria, Reggina, Genoa, Atalanta e Udinese) erano tutte sopra i 145.000 sostenitori. Complessivamente quasi ventitré milioni e mezzo di italiani dichiarano perciò di professare un'appartenenza calcistica. Queste cifre ridimensionano

FIGURA 3
Società che vantano oltre un milione di fan



Fonte: Indagine Sportfans (2007).

stime passate, elaborate però con procedure assai più impressionistiche: fece epoca nei primi anni novanta il “sondaggio del benzinaio”, basato sulla compilazione di schede fornite dai gestori di una nota marca di benzina agli automobilisti durante il rifornimento e ritualmente abbinate a un concorso a premi.

Se invece ci riferiamo a dati più scientificamente affidabili, il confronto va fatto con la rilevazione condotta nel 1987 dalla Sipra, esattamente venti anni prima del sondaggio StageUp. I tifosi risultarono ammontare allora, per le stesse fasce d'età, a ventidue milioni. Solo cinque dei quali frequentatori abituali degli stadi. Anche la composizione demografica dei tifosi non risulta a distanza di tempo rivoluzionata. Il pubblico rimane composto in larga prevalenza da maschi, malgrado una crescita significativa dell'interesse da parte delle donne. La composizione socioeconomica pare quasi inalterata, confermando il carattere interclassista della passione calcistica. Gli appassionati sono percentualmente più numerosi nei piccoli centri urbani, ma i grandi numeri dei tifosi da stadio sono ovviamente dati dalle città maggiori, sedi dei club più prestigiosi.

Geografia del tifo dopo la tempesta

A un anno dal grande scandalo, un sondaggio condotto dalla Demos per il quotidiano "la Repubblica" nell'aprile 2007 su un campione di popolazione di età superiore ai 15 anni (1.329 interviste telefoniche) rivela dati interessanti. La credibilità del sistema-calcio, minato dalle vicende dell'anno precedente, risulta molto bassa: l'88% degli intervistati dichiara di non riporvi fiducia. L'83%, inoltre, confessa di ritenere non garantita la sicurezza degli stadi. Erano il 4% in meno due anni prima. Eppure il 45.6% del campione si dichiara tifoso con una lieve crescita percentuale rispetto al 2005. In quota di composizione crescono soprattutto i tifosi che si considerano militanti: sono il 19.8%, cioè oltre i due quinti dei generici tifosi. Non solo. Aumenta l'interesse femminile, visto che le donne costituiscono ormai un terzo del totale dei tifosi. La propensione al tifo calcistico diminuisce al crescere dell'età. Se il 58.3% dei giovani sotto i 25 anni si considerano tifosi, il valore scende progressivamente sino al 37.9 degli ultrasessantacinquenni. Smentendo gli stereotipi, la passione sportiva sembra salire all'aumento del livello di istruzione. Quasi sovrapponibili i valori relativi alle aree territoriali, anche se i meridionali presentano una quota interna di tifosi militanti più elevata dei settentrionali. I dati sull'appartenenza calcistica non presentano sorprese. In testa, malgrado tutto, rimane la Vecchia Signora, che però scende in percentuale dal 32.4% di due anni prima al 27.7. Crescono invece Milan (22.6%), Inter (16.1%), Napoli (8.5%), Roma (7.2%) e Lazio (3.2%). Interessante osservare che il declino numerico della tifoseria juventina è compensato da una crescita dei fan militanti. L'indagine conferma anche come le tradizionali rivalità fra tifoserie attive si rifletta nel sentimento diffuso dei sostenitori. Il risentimento si polarizza, ad esempio, fra juventini e interisti, giudicati questi ultimi dai rivali i beneficiari parassitari di Calciopoli. Si attenua la vecchia rivalità fra bianconeri e milanisti e cresce in generale l'antipatia verso l'Inter.

La comparazione temporale sembrerebbe smentire le previsioni più pessimistiche sui destini della passione calcistica. Malgrado il sondaggio di StageUp si riferisca alla stagione 2006-07, una delle più critiche per il movimento calcistico italiano, il numero dei tifosi aumenta rispetto a venti anni prima. L'ipotizzata decalcistizzazione della passione sportiva degli italiani pare tutta da dimostrare. O meglio: essa sembra riguardare assai più la pratica che non il tifo, facendo del calcio italiano un caso esemplare di conferma dell'affermazione di Real da cui abbiamo preso le mosse. Rispetto a venti anni prima, infatti, più italiani svolgono attività sportive o fisico-motorie. Cresce perciò la quota di composizione degli "attivi" e cresce in valori assoluti e percentuali il numero di cittadini che praticano sport diversi dal calcio. Cambiamenti che riguardano mutamenti negli stili di vita, nelle prefe-

renze e nella stessa rappresentazione dello sport. Capaci forse di segnalare una modernizzazione del modello sportivo italiano. Ma il cuore rimane prigioniero della magia del calcio ed è obiettivamente difficile trovare conferma all'ipotesi di un incipiente e irreversibile declino della passione calcistica. Non c'è invece alcun dubbio, riconsiderando l'insieme delle informazioni fornite, che è già profondamente cambiata la tipologia di consumo del calcio. Un cambiamento che, per l'effetto congiunto dell'avvento delle neotelevisioni e della progressiva diserzione dagli stadi, può essere descritto come una mutazione genetica.

Verso una mutazione genetica?

La diserzione dagli stadi e la crescente televisizzazione del prodotto calcistico si accompagnano a un altro fenomeno che interessa l'osservazione sociologica. Si tratta della diversificazione o segmentazione dei pubblici calcistici. Un fenomeno che diviene visibile a partire dalla metà degli anni novanta e che segue l'avvento del calcio televisivo a pagamento.

Per comprendere meglio il senso e la direzione di questa metamorfosi occorre riflettere sulle caratteristiche specifiche del calcio come bene di consumo commerciale. I tifosi non sono infatti equiparabili a consumatori di tipo tradizionale e una partita di calcio costituisce un bene del tutto speciale (Porro, 2006).

Il tifoso non è soltanto un consumatore di eventi, per quanto qualitativamente pregiati. Non è insomma assimilabile a un appassionato di cinema o di musica lirica. Quando si reca a uno stadio o anche quando si consegna fra le mura domestiche in attesa di una partita trasmessa da Sky, celebra un rito di conferma che affonda radici in un vissuto interiore molto profondo. La passione, il senso di appartenenza a una comunità, la fedeltà alla squadra del cuore ne costituiscono gli ingredienti essenziali. Essi possono essere definiti come "beni immateriali" che il tifoso rinnova ogni volta. Il tifoso può cambiare opinioni politiche, professione, condizioni economiche, gusti e stili di vita, ma non l'appartenenza alla squadra del cuore. Fuor di retorica, essa costituisce realmente una "fede". Anzi: è più frequente imbattersi in casi di conversione religiosa che di cambiamento dell'appartenenza calcistica.

Bromberger (1992) ha colto bene un ingrediente che spiega le fortune dello spettacolo calcistico e insieme la sua vocazione televisiva. Il calcio associa l'intensità emotiva data dall'incertezza sul risulta-

to («la palla è rotonda») e la resa drammaturgica del teatro o del cinema. Una partita di calcio esalta la classica trilogia aristotelica. Come il teatro antico, possiede unità di luogo, di tempo e di azione. Costituisce insomma l'evento ideale per generare "comunione" fra chi gioca e chi assiste.

Va osservato per inciso come il calcio rappresenti lo sport che, per queste sue caratteristiche, ha maggiormente affascinato gli scrittori, consentendo la produzione di una vasta gamma di generi e di sottogeneri narrativi, dalla letteratura alta alla più dozzinale produzione di faceti *instant books*.

Il calcio narrato: i libri

Quello calcistico è ormai un genere affermato nelle sedi editoriali. Soltanto nel 2006, l'anno di Calciopoli e del Mondiale di Germania, le librerie *on line* propongono un catalogo di oltre cento nuovi titoli. Volumi d'occasione, reportage fotografici e le immancabili esternazioni di Francesco Totti. A seguire un prevedibile *Che cosa ho veramente detto a Zidane*, di Marco Materazzi, che anticipa la biografia del nostro (*Una vita da guerriero*, Mondadori, Milano 2007).

Per chi voglia esplorare la cultura calcistica è certamente più utile, fra i titoli usciti nell'anno del Mondiale, il volume di Emanuela Audisio nelle "Strade blu" della Mondadori, *Il ventre di Maradona. Storie di campioni che hanno prestato il corpo allo sport*. Della stessa collana la *Guida alla coppa del mondo per tifosi dotati di cervello*. È un'antologia di testi dedicati a ciascuna delle trentadue nazionali qualificate ai Mondiali e firmati da altrettanti romanzieri e giornalisti. Fra questi figurano autori del calibro di Henning Mankell, Geoff Dyer, Dave Eggers e Nick Hornby.

Fra romanzi e racconti dedicati al calcio e opere di ambientazione calcistica è comunque possibile stilare un repertorio che non teme confronti, per qualità e quantità, con quelli di altre discipline sportive.

Selezionando fra i maggiori autori internazionali, spiccano alcuni titoli degli anni novanta. Fra questi *I furiosi della domenica*, di Bill Buford, che Longanesi propone in versione italiana nel 1992. Nel periodo si incontra anche il nome di Manuel Vázquez Montalbán, antesignano del poliziesco sportivo, con il romanzo *Il centravanti è stato assassinato verso sera*, edito dalla Feltrinelli nel 1993. Dello scrittore argentino Osvaldo Soriano vanno segnalati *Pensare con i piedi* (Einaudi, Torino 1995) e *Futbol. Storie di calcio* (ivi, 1998). Nel 1997 esce *Splendori e miserie del gioco del calcio* (Sperling & Kupfer, Milano) dell'uruguayano Eduardo Galeano. Feltrinelli pubblica nel 2000 *Prima del calcio di rigore*, di Peter Handke. Sempre nel 2000 escono in traduzione italiana per i tipi della Passigli gli *Undici racconti sul calcio* di Camilo José Cela. Nello stesso anno vengono pubblicati dalla Tea l'edizione italiana di *Fedeli alla tribù*, a firma di John King. Lo scrittore inglese è auto-

re di altri due romanzi, *Cacciatori di teste* (Tea due, Milano 2002) e *Fuori casa* (Tea due, Milano 2003) che con *Fedeli alla tribù* compongono una trilogia dedicata al football. Ancora nel 2000 Adelphi pubblica *La vita è un pallone rotondo*, un racconto calcistico che lo scrittore serbo Vladimir Dimitrijevic intreccia con le vicende politiche del suo paese. Esce in edizione italiana nel 2001 il drammatico *La fede dei nostri padri* di Alan Edge. Einaudi propone nel 2002 in versione italiana il volume dell'autore spagnolo Javier Marías, *Selvaggi e sentimentali. Parole sul calcio*. Ancora nel 2002 Einaudi manda in stampa *Questa pazza fede. L'Italia raccontata attraverso il calcio* dello scrittore inglese, ma veronese di adozione, Tim Parks. Il calcio è una metafora del Brasile in *Futebol* (Baldini e Castoldi, Milano 2003) di Alex Bellos. Del 2006 è il *Baghdad Football Club* (Isbn editori, Milano) con cui il giornalista britannico Simon Freeman racconta vent'anni di storia irachena attraverso la lente dello sport più popolare. Merita una citazione a parte l'antologia di "grandi" che hanno scritto di calcio, *Cuentos de futbol* (Mondadori, Milano 2006), a cura di Pierpaolo Marchetti.

La letteratura italiana si distingue per una produzione poetica che si può far risalire alle cinque poesie di Umberto Saba sul gioco del calcio (1934) e a quelle successive di Vittorio Sereni, Gaio Fratini, Mario Luzi e Roberto Roversi, sino alla raccolta di Fernando Acitelli *La solitudine dell'ala destra*, del 1997. Limina pubblica nel 2006 una raccolta di "resoconti dagli stadi italiani" scritti da Alfonso Gatto. Si tratta di una sorprendente raccolta di articoli composti fra il 1974 e il 1976 e ristampati a cura di Filippo Trotta, nipote del poeta, con il titolo *La palla al balzo. Un poeta allo stadio*.

Oltre alle brillanti peregrinazioni giornalistiche di Gianni Brera, incursioni in argomento calcistico portano firme illustri, da Italo Calvino a Pier Paolo Pasolini e Alessandro Baricco.

La produzione propriamente narrativa può vantare titoli di buon valore. È del 1977 la ricostruzione narrativa che propone Giovanni Arpino della spedizione italiana ai Mondiali di Germania del 1974 con *Azzurro tenebra*. Del 1994 *I furiosi* di Nanni Balestrini, ripubblicato dieci anni dopo da Derive Approdi. Nel 2000 Manlio Cancogni pubblica *Il mister* (Fazi, Roma), ambientato nella Roma del 1932. Il giornalista e scrittore Darwin Pastorin è autore di *Le partite non finiscono mai. Storie di calcio fuori dal campo* (Feltrinelli, Milano 1999), di *Tempi supplementari. Partite vinte, partite perse* (ivi, 2002) e di *Lettera a mio figlio sul calcio* (Mondadori, Milano 2002). Nella produzione nazionale vale la pena segnalare anche *A undici metri dalla fine* (ivi, 2002), di Gianluca Favetto, e *Fùtbol bailado*, di Alberto Garlini (Sironi, Milano 2004). Il racconto ricostruisce una partita giocata nel 1975 a cui prese parte Pasolini e ne fa lo spunto per seguire la carriera calcistica di Francesco, prima giocatore di serie A poi allenatore in provincia, tracciando un ritratto dell'Italia alla fine dei settanta. Nello Governato, ex giocatore della Lazio e dirigente sportivo, ha probabilmente inaugurato nel 1975 con Giampaolo Ormezzano il giallo calcistico italiano con *Un caso da gol* (SEI, Torino). Dello stesso autore altri due racconti di ambientazione calcistica: *Sporco amore* (Limina Edizioni, Arezzo 2002) e *Gioco sporco* (Rizzoli, Milano 2004).

Si inserisce nel genere *Domenica nera* (Piemme, Milano 2006) di Claudio Paglieri. Da segnalare anche la più recente incursione del sociologo Pippo Russo nella narrativa calcistica. *Il mio nome è Nedo Ludi* (Baldini Castoldi Dalai, Milano 2006) ricostruisce con ironica fantasia gli anni della rivoluzione tecnica indotta dal modello Sacchi.

Una menzione speciale meritano le ricostruzioni biografiche, a cavallo fra narrativa e saggistica, dedicate a campioni del calcio italiano e non solo. È il caso di Edmondo Berselli e del suo fortunato *Il più mancino dei tiri* (il Mulino, Bologna 1995), dedicato a Mario Corso, “il piede sinistro di Dio”, ripubblicato con una postfazione nel 2006. Per i tipi di Limina vanno ricordate due belle biografie che l'autore, Nando dalla Chiesa, sviluppa con sensibilità sociologica. Sono *La farfalla granata. La meravigliosa e malinconica storia di Gigi Meroni, il calciatore artista* (1995) e *Capitano, mio capitano. La leggenda di Armando Picchi, livornese nerazzurro* (1999). Lo stesso editore aveva anche proposto nel 1996 una biografia di Pasolini attraverso la sua passione calcistica, *Quando giocava Pasolini. Calci, corse e parole di un poeta*, a firma del giornalista Valerio Piccioni. Nella stessa collana da segnalare di Carlo D'Amicis, *Ho visto un re. Luciano Re Cecconi, l'eroe biancoazzurro che giocava alla morte ed è morto per gioco* (1999). Ancora Nello Governato ha scritto una bella biografia romanzata del campione austriaco Sindelar, *La partita dell'addio. Matthias Sindelar, il campione che non si piegò a Hitler* (Mondadori, Milano 2007). Per Limina dalla Chiesa ha ricostruito narrativamente *La partita del secolo. Storia di Italia Germania 4-3* (2001). Un'altra emozionante ricostruzione di un grande evento calcistico, la finale Brasile-Uruguay dei Mondiali 1950, è nel libro di Pastorin, *L'ultima parata di Moacyr Barbosa* (Mondadori, Milano 2005).

La componente teatrale dello spettacolo calcistico è quasi fisiologicamente esaltata dal commento mediatico e dalla sua inclinazione alla retorica. A quante partite del secolo ci è capitato di assistere nel corso della nostra limitata esistenza? La vocazione alla spettacolarizzazione e alla drammatizzazione presenta anche un effetto di ritorno importante per i pubblici calcistici. Ne esalta il bisogno di identità, il riconoscersi in un sentimento e in un'appartenenza comuni. Ma non deprime l'altro bisogno fondamentale che presiede alle nostre relazioni sociali: quello di differenziarci. Il tifo sportivo mette in atto un processo che ricorda quello della moda. Ciascuno di noi sa di doversi uniformare a certi codici di abbigliamento per essere accettato senza creare disorientamento dagli *altri* con cui quotidianamente interagiamo. Posso travestirmi da Batman a Carnevale o indossare una tenuta da jogging per correre la domenica mattina. Certamente dovrò adottare un altro abbigliamento durante il servizio di contabile a uno sportello bancario. Mentre adattiamo i nostri stili esteriori alle aspet-

tative altrui, non rinunciamo però a chiedere all'offerta commerciale dell'abbigliamento strumenti per aiutarci a personalizzare la nostra immagine. Chi può si affida al gusto dei creatori di *griffes* e a costosissimi capi esclusivi. Tutti cerchiamo almeno di distinguerci valorizzando quello che ci piace o che riteniamo ci renda più esteticamente accettabili.

Lo spettacolo calcistico consente perfettamente di attivare questa doppia relazione di identità e differenziazione. Possiamo, ad esempio, differenziare le appartenenze senza violare il patto di fedeltà con la squadra del cuore. Tranne qualche snob e qualche patito della provocazione, tutti tifiamo per gli azzurri quando affrontano un'altra squadra nazionale. Pochi giorni dopo ci divideremo di nuovo in interisti o romanisti. Senza rinunciare al tifo per la Ternana e al più appassionato sostegno per i pulcini della San Pio x dove gioca un figlio o un nipotino. Il calcio consente insomma appartenenze multiple che concorrono alla differenziazione. Riflette anche, a suo modo, una specie di etica meritocratica. Il campione è tale per qualità e talento non comuni, ma la scalata al successo non è negata a nessuno, come insegna l'epopea di tanti campioni di umilissime origini. La competizione è (o dovrebbe essere) ad armi pari, ma la fortuna vi svolge un ruolo importante, come nella vita. Il calcio è vissuto dunque come un gioco di indole democratica, dove il risultato a sorpresa è più frequente che in altre discipline di squadra. Possiede anche una chiara analogia con la cultura del lavoro propria della modernità industriale: mansioni d'équipe, divisione dei compiti, importanza del "fare squadra". È anche meno moralista di altri giochi sportivi: in sintonia con il senso comune popolare concede all'astuzia, all'abilità malandrina, alla capacità di simulare.

Il pubblico di uno stadio si differenzia, all'interno di una stessa tifoseria, anche per altri motivi. Già la scelta dei posti descrive la geografia sociale e le differenti possibilità di reddito della comunità. Allo spettatore delle tribune viene assegnato un posto numerato che lo identifica, mentre il popolo delle curve si ammassa e quasi si fonde negli spazi plebei. Sono proverbiali le controversie fra tifosi sostenitori di questo o quel giocatore, specie se concorrenti per uno stesso ruolo. Le scelte tattiche del mister possono essere oggetto di dispute di sapore teologico per intere stagioni. Il calcio che occupa la scena nella stagione dello sport mediatizzato si esalta e si differenzia in rapporto a bisogni di identità e alle modalità che meglio li esprimono. La fede nella squadra del cuore non genera né uniformità né conformismo. Offre una riserva di significato, una opportunità di riconoscimento.

In base alle convenienze, rappresentate da un'offerta di mercato più appetibile, ciascuno di noi decide più volte nel corso della propria vita di consumatore di cambiare marca di automobile o di abbandonare un detersivo, un tipo di cellulare o una marca di whisky in favore di un prodotto concorrente. Anche i consumi culturali, come nel caso dell'appassionato di cinema o di musica lirica, pur più persistenti e sofisticati, non si sottraggono del tutto a questa logica. Gli economisti definiscono questa condizione come possibilità di uscita, *exit*. Questa possibilità regola il mercato e, attraverso la concorrenza, dovrebbe migliorare qualità e costi dell'offerta commerciale.

Nel caso di beni immateriali, come le emozioni suscitate dal gioco sportivo ed esaltate dall'appartenenza, non c'è possibilità di *exit*. Rivolgersi alla concorrenza, spostando su un'altra squadra le proprie preferenze, significa trasformarsi in un traditore, costituisce una colpa morale che può attirare un vero e proprio stigma. L'impossibilità di rivolgersi alla concorrenza è un aspetto cruciale che presenta ricadute immediate sul comportamento del cliente tifoso. Le tifoserie deluse, non disponendo di un'effettiva possibilità di condizionare altrimenti il mercato calcistico, sono in grado di attivare soltanto la strategia della protesta, o *voice*.

La silenziosa fuga dagli stadi, che si rende tangibile fra i novanta e i duemila, può essere interpretata come un'espressione di protesta (*voice*). Si disertano le curve della propria squadra, ma non si cambiano colori societari. Un elemento *exit* è piuttosto presente nella crescente fortuna della fruizione televisiva a pagamento a scapito della presenza fisica negli stadi. È come se un numero crescente di appassionati decidesse di ripiegare nel ruolo, meno emotivamente coinvolgente ma più confortevole e rassicurante, dell'utente della televisione a pagamento. Una minoranza di tifosi militanti dà invece alla strategia della *voice* una dimensione più aggressiva. La protesta si indirizza in genere alle dirigenze societarie. Non è un caso che, nel quindicennio della colonizzazione televisiva, fra i primi novanta e la metà del primo decennio del nuovo secolo, la contestazione delle tifoserie organizzate investa sempre più fragorosamente, con poche eccezioni, le presidenze dei club. Così, la delegittimazione delle dirigenze sembra essere direttamente proporzionale alla teatralità con cui i tifosi espressivi esibiscono la propria lealtà ai colori sociali.

La protesta delle tifoserie si rivolge alla gestione patrimoniale dei club, alle scelte tecniche di dirigenze e allenatori, ai veri o presunti intralazzi di manager professionali che hanno reciso da tempo i vincoli di appartenenza sentimentale alla società. Sono del resto innume-

revoli i casi di presidenti o amministratori di club che transitano, in base a offerte più vantaggiose, da una società a un'altra, magari tradizionalmente rivale.

La contestazione che infiamma gli stadi e i circoli mescola istanze moralizzatrici, che saranno potentemente alimentate dalla sequenza di scandali culminati nella primavera del 2006 e grossolanamente denominata "Calciopoli", con la nostalgia per il gioco tradizionale e con qualche meno nobile tentativo di condizionare le dirigenze sino ai limiti dell'estorsione.

La guerra dichiarata dal movimento ultrà al "calcio moderno", costituisce l'altra faccia della silenziosa fuga dagli stadi del tradizionale pubblico calcistico. Liguori e Smargiasse (2003), in un saggio dedicato alla rivoluzione del calcio spettacolo dal punto di vista delle tifoserie, invece di *calcio moderno* usano la più convincente espressione *neocalcio*. La precisazione è utile a dissipare un velo di retorica che può rendere meno nitida l'interpretazione del fenomeno. Non cambia, tuttavia, la sostanza della questione che è riconducibile a una complessiva crisi di legittimità del sistema calcio.

Un sistema in frantumi

Nel tempo del *mediacalcio* quello che si consuma è una specie di divorzio fra i club, o meglio le loro dirigenze, e le tifoserie. Ciò è l'effetto di una sorta di circolo vizioso. I bilanci delle società sono ormai in massima parte condizionati dall'andamento del mercato dei diritti televisivi e dalla negoziazione che riguarda la spartizione fra i club di queste risorse. È questa, d'altronde, la vera posta in gioco che viene alla luce scorrendo gli atti dell'inchiesta su Calciopoli. Si scopre che per le società i tifosi rappresentano spesso un problema più che una risorsa.

Tutti subiscono le prepotenze e le minacce di gruppi di facinorosi e di capoclan capaci di controllare reti non trascurabili di tifoserie organizzate. Spesso però le dirigenze societarie faticano a ribellarsi all'illegalità, come testimoniano clamorose indagini giudiziarie, come quella che riguarda ambienti degli ultrà laziali. C'è però un management professionale dei club che sembra confondere indebitamente le attività criminali di pochi e la passione sportiva di tanti. Il rapporto fra dirigenze e tifoserie si è fatto così in molti casi schizofrenico ed è venuto meno il reciproco riconoscimento di ruolo e di autorità fra i due attori. L'incomunicabilità e la reciproca insofferenza fra tifoserie fidelizzate e burocrazie professionali di club non aiuta a superare

l'impasse messa in evidenza dalla crisi dei primi anni duemila. La generale contrazione percentuale dei proventi da botteghino e l'avvento della televisione a pagamento hanno privato i tifosi di potere contrattuale agli occhi delle dirigenze di club. La vita e le fortune delle società dipendono ormai dalle convenienze dei broadcasting televisivi molto più che dalla generosità dei tifosi.

Inoltre, le stesse trasformazioni che la televisione a pagamento ha indotto nelle modalità di consumo del calcio hanno prodotto una differenziazione interna delle tifoserie.

Con l'espulsione dagli stadi di parte delle tifoserie tradizionali e la radicalizzazione antagonista dei circoli superstiti, si è prodotta una nuova segmentazione in seno alle società. Le tifoserie hanno preso a rappresentarsi come le vestali dei colori sociali, in costante e pregiudiziale conflitto con ogni dirigenza. Il management dei club si è trasformato in strutture autoreferenziali, insofferenti al confronto e governate da logiche di pura gestione commerciale. Questa frattura è allo stesso tempo la causa e il prodotto della sotterranea mutazione genetica del sistema.

Szymanski (2001) ha introdotto fra i ricercatori un'ulteriore distinzione fra pubblico sportivo *committed* e pubblico *uncommitted*. Il primo sarebbe composto dagli spettatori più propensi a presenziare alle partite sul campo e a partecipare in qualche forma alla vita delle società o delle organizzazioni dei tifosi.

Gli *uncommitted* rappresenterebbero, invece, una classica utenza commerciale, più interessata all'intrattenimento e a una fruizione piacevole degli eventi. Per Szymanski, essi trarrebbero il proprio *utile* di consumatori dalla qualità dello spettacolo e dall'incertezza del risultato. Va notato per inciso che la possibile manipolazione del risultato, alterando l'imprevedibilità del match, genera reazioni particolarmente negative nel pubblico *uncommitted*, più vicino tipologicamente al consumatore di cinema o di musica lirica che al tifoso da stadio.

È però dubbio che questo schema di analisi, mutuato dall'esperienza nordamericana, sia facilmente applicabile al calcio italiano e, più in generale, al modello sportivo europeo. Come ha osservato Giocoli (2006), la distinzione di Szymanski risponde a una filosofia della fruizione dell'evento sportivo, e segnatamente calcistico, che rimane estranea al contesto italiano ed europeo. Fra gli effetti innovativi della *pay TV* c'è stato sicuramente un massiccio ampliamento delle tifoserie *uncommitted*, che si sono affezionate al consumo di calcio televisivo senza sognarsi di mettere mai piede fisicamente in uno stadio. La maggioranza dei tifosi e la quasi totalità dei tifosi delle squadre mino-

ri continua però ad appartenere alla tribù dei *committed*. Sono quei “veri” tifosi capaci di sobbarcarsi transumanze autostradali o ferroviarie di centinaia di chilometri per sostenere la squadra del cuore impegnata in una trasferta impossibile. Del tutto insensibili alle ragioni del divario tecnico e della tutela dell’equilibrio competitivo. Quella dei tifosi tradizionali è per definizione una “fede” e risponde a specifiche categorie comportamentali, che la razionalità economica e la stessa tradizionale etica sportiva faticano ad esplorare.

Non si può escludere, peraltro, che in Italia, come nel resto dell’Europa calcistica, si stia profilando una figura intermedia fra quella dello spettatore *committed* e quella dell’*uncommitted*. Potremmo denominarlo il *teletifoso*. Questi non va assimilato a un orso domestico, pigramente allungato davanti a un televisore debitamente sintonizzato sul canale riservato alla squadra del cuore. La tendenza emergente, che le politiche promozionali delle TV a pagamento sembrano entro certi limiti favorire, è alla costituzione di pubblici a distanza, raccolti in sedi societarie o in bar, in circoli o ritrovi di vario genere. Ambienti capaci di generare un surrogato dell’atmosfera dello stadio limitando le spese e preservando la pace televisiva fra le mura di casa. Questo genere di pubblico utente associa alcuni tratti delle vecchie tifoserie *committed* – il rituale comunitario del gruppo – ad elementi più caratterizzanti il pubblico *uncommitted*, come l’attenzione alla qualità del gioco esaltata dall’impiego di tecnologie dedicate. I *teletifosi* e gli stessi *uncommitted* possono anche sviluppare forme di mobilitazione anomale rispetto al modello. Qualche commentatore ha osservato, ad esempio, come i successi della nazionale italiana nei mondiali di Germania fossero festeggiati nelle strade più dai pubblici televisivi galvanizzati, dalla “gente comune”, che non dalle tradizionali tifoserie di club. Un certo numero di interviste televisive, condotte a Roma nei luoghi dell’apoteosi del 10 luglio 2006, sembrerebbe confermarlo. Da una parte i *committed*, pur nell’euforia del momento, confessavano di non aver raggiunto l’esaltazione emotiva prodotta dal successo in campionato della squadra del cuore. I tifosi non “militanti”, viceversa, giudicavano irripetibili e ineguagliabili le sensazioni provate per la vittoria italiana ai Mondiali.

L’invenzione dell’appartenenza

Uno studioso come Benedict Anderson (1983), occupandosi della formazione delle ideologie nazionalistiche in età moderna, ha coniato negli anni ottanta l’espressione *comunità immaginata*.

Una comunità immaginata

Secondo la teoria di Anderson, una comunità immaginata si distingue da una comunità effettiva perché non si fonda su relazioni personali dirette, faccia a faccia, fra i suoi appartenenti. All'origine delle ideologie nazionalistiche vi sarebbe proprio la percezione di essere parte di una comunità di affini. L'affinità sarebbe data dal possesso di una lingua comune, di memorie condivise, di un senso del destino che in qualche modo associa esistenze individuali e una sorta di missione di cui tutti sono depositari. Quando Manzoni, in pieno Ottocento romantico, definisce l'Italia, ancora politicamente divisa, «una d'arme, di lingua, d'altar» propone un perfetto esempio di comunità immaginata. La comunità è perciò un'immagine mentale che non corrisponde a un'esperienza reale. Se parliamo di una nazione, di una Chiesa o di un movimento politico possiamo escludere che ciascun componente conosca tutti, o anche solo una parte significativa, degli altri appartenenti alla comunità. Eppure questo sentimento di appartenenza possiede, come insegna la storia delle Chiese, delle sette, dei partiti e dei movimenti nazionalistici contemporanei, una forte capacità di mobilitare e di orientare i singoli all'azione, sino al sacrificio della vita o della libertà. Quasi sempre una comunità immaginata, in presenza di circostanze favorevoli, riesce a dar vita a forme di azione collettiva quando scatta un meccanismo dominato dalla relazione antagonistica fra amico e nemico. In altre parole, il senso di appartenenza a una comunità di affini, uniti da un destino comune, si genera quando la comunità è indotta a rappresentare la propria identità in contrasto con quella di un'altra comunità o di un potere che la opprime o la sfida. L'idea di nazione tedesca si forma, ad esempio, ai primi dell'Ottocento in opposizione a quella francese durante gli anni dell'egemonia napoleonica e dell'occupazione militare del paese da parte delle truppe dell'Imperatore. Analogamente, l'enfasi nazionalistica e patriottica del Risorgimento italiano si rivolge all'opposizione con la lingua e la cultura tedesca (impropriamente) identificate con la dominazione austriaca. Un elemento essenziale nella produzione della comunità immaginata è l'identificazione con un territorio materialmente percepito (i confini della patria). L'idea di destino comune, la rappresentazione oppositiva amico-nemico, la territorializzazione e l'evocazione di miti costituiscono i quattro tratti caratterizzanti una comunità immaginata.

Le tifoserie si percepiscono come una comunità che presenta allo stesso tempo i tratti propri della comunità immaginata e caratteristiche che sono invece tipiche di gruppi in cui prevalgono relazioni faccia a faccia e in cui è possibile sviluppare materialmente azioni comuni. I tifosi tendono a riconoscersi anche in assenza di contatti personali. In quanto juventini, interisti o romanisti si “appartiene” a una comunità di affini. In quanto membri di un circolo o di un gruppo

ultrà si “sperimenta” concretamente questa appartenenza. Nei termini dell'appartenenza immaginata, si partecipa di sentimenti, evocazioni mitologiche, narrazioni epiche che riguardano vicende nella maggior parte dei casi trasmesse dalla tradizione orale. Non solo: la comunità immaginata eredita e riproduce un complesso sistema di relazioni sociali basate sull'opposizione fondamentale amico-nemico. Esistono sistemi di alleanze, di ostilità e pregiudizio che risalgono alla cosiddetta equazione del beduino: l'amico del mio amico è mio amico, il nemico del mio amico è mio nemico, l'amico del mio nemico è mio nemico, il nemico del mio nemico è mio amico. Di qui i gemellaggi fra tifoserie diverse o, viceversa, la pregiudiziale e irriducibile ostilità nei confronti di determinate squadre e dei loro sostenitori (Colombo, De Luca, 1996).

«Voi esistete in quanto noi vi odiamo» è il messaggio, riportato da Tim Parks, che un tifoso veronese invia per posta elettronica a un ultrà vicentino. Un caso esemplare di opposizione irriducibile è infatti quello che presiede alla filosofia del derby. Due squadre di una stessa città o comunque appartenenti a territori contigui sono sempre in fiera opposizione fra loro. In passato si tendeva a interpretare questa rivalità anche come manifestazione di differenze di classe e della storia sociale delle città. La tifoseria romanista era giudicata espressione diretta dei “romani de Roma”, dei ceti popolari e di una subcultura politica prevalentemente orientata a sinistra. La Lazio, viceversa, presentava un sistema composito. Era allo stesso tempo la squadra degli immigrati, i “burini”, e degli ambienti privilegiati, i “pariolini” il cui cuore batteva a destra. Pochi torinesi di antiche radici urbane tifavano Juventus, che era invece la squadra della famiglia Agnelli e insieme del proletariato industriale in massima parte immigrato. Gli esempi potrebbero continuare a lungo e riguardare anche contesti nazionali diversi da quello italiano. Gli stadi di Barcellona sono stati per decenni teatro di scontri calcistici (e non solo) che opponevano il Barça, simbolo dell'autonomismo catalano, all'Espanyol sostenuto dagli immigrati provenienti dalle regioni povere della Spagna. A Glasgow il tifo per i Rangers piuttosto che per il Celtic contrassegnava rigorosamente l'appartenenza alla comunità cattolica (il Celtic) e a quella protestante (il Rangers). Tutte le grandi città dell'America Latina conoscono un'antica e talvolta drammatica conflittualità fra tifoserie, spesso connotata dal punto di vista di appartenenze extracalcistiche. Le origini nazionali delle comunità immigrate a Buenos Aires, l'estrazione sociale e le preferenze politiche a Rio o a San Paolo del Brasile.

Negli ultimi decenni del Novecento l'identificabilità sociale si è quasi ovunque indebolita sin quasi a svanire. Non paradossalmente, è però cresciuto il tasso di antagonismo e la stessa propensione alla violenza. Le forze dell'ordine considerano ad altissimo rischio i derby e predispongono accurati monitoraggi preventivi delle tifoserie e dei loro movimenti. Ma anche gli incontri fra squadre "nemiche", seppure provenienti da sedi lontane, sono accuratamente sorvegliati per prevenire, non sempre con successo, episodi di violenza. Le forze dell'ordine hanno imparato a fare i conti con la logica del beduino e con le sue pericolose implicazioni.

A scatenare gli incidenti in campo è però spesso una dinamica legata a uno dei tratti che meglio connotano la comunità immaginata quando si identifica materialmente in gruppi umani in carne e ossa. È la difesa del territorio, che per alcuni etologi evoca il comportamento del gruppo animale. Il branco, promosso a comunità di fede e di destino, presidia le sue curve e non tollera violazioni dei propri spazi. L'ostentazione di simboli di appartenenza, come bandiere, striscioni, gagliardetti, equipaggiamenti paramilitari con i colori della squadra, costituisce un modo per presidiare simbolicamente il territorio. Ne fa una "piccola patria". Abbiamo a che fare con una rielaborazione di simboli totemici arcaici, come del resto nel caso delle bandiere esposte dai reparti militari, piantate dagli alpinisti sulla sommità di una vetta conquistata o sbandierate dalle contrade in occasione del Palio di Siena. Anche in questo caso, una possibile spiegazione delle recrudescenze di violenza negli stadi è da ascrivere al ruolo della televisione e alla moltiplicazione della sua offerta. Il mezzo televisivo eccita il narcisismo e l'esibizionismo delle tifoserie, che si manifestano nella maggior parte dei casi in forma incruenta, generando coreografie fantasiose e veri e propri allestimenti scenici con tanto di canti, cori, striscioni e ostentazione di bandiere. In qualche caso, la competizione simbolica degenera in scontro fisico. E questi scontri sono talvolta preordinati, come dimostra l'uso di passamontagna o mascheramenti che dovrebbero evitare il riconoscimento, ma anche esaltare il mimetismo della guerra, così televisivamente appetibile.

Quando il gioco fa paura

Calcio e violenza: una questione controversa

L'analisi delle nuove tifoserie calcistiche, delle loro trasformazioni e del processo di differenziazione che le ha interessate, principalmente per effetto della rivoluzione televisiva iniziata negli anni novanta, ci conduce ad affrontare una delle questioni cruciali dello sport contemporaneo e del calcio in particolare. È il tema controverso del rapporto con la violenza.

Le ragioni stesse che hanno fatto del calcio uno spettacolo così popolare a tutte le latitudini coincidono del resto con i motivi che lo rendono particolarmente vulnerabile al rischio della violenza. Il calcio è uno sport di squadra che si associa immediatamente al sentimento di appartenere a un gruppo-comunità e alla rappresentazione del conflitto. Un conflitto che un severo sistema di regole ha cercato, sin dall'epoca vittoriana che segna l'inizio della codificazione del football britannico, di depurare da ogni elemento di violenza esplicita. Con il risultato che una partita di calcio costituisce, secondo la già ricordata interpretazione di Elias, la più perfetta esemplificazione di come l'aggressività possa essere socialmente controllata. Il calcio, insomma stilizza e miniaturizza la guerra. La riproduce su piccola scala e la depura, per quanto possibile, degli elementi che la civilizzazione ha trasformato in tabù: il sangue e la morte.

Le origini postfeudali del football e la sua regolamentazione in età moderna tracciano un percorso storico istruttivo da questo punto di vista. Descrivono infatti un processo che conferisce a un gioco di squadra la possibilità di simulare la guerra in maniera incruenta e all'interno di norme rigorose. In questo modo civilizzano i giochi di villaggio medievali e democratizzano il calcio urbano rinascimentale.

Il calcio, come del resto il rugby e il basket, la pallanuoto e l'hockey, possiede allo scopo una risorsa preziosa. Essa consiste in quella

territorialità che alimenta l'immaginario dei giocatori e del pubblico. È la capacità di violare un territorio presidiato da avversari e di difendere contemporaneamente quello a noi assegnato. Dinamica che si materializza in infinite azioni di gioco giocato, ma che riveste un preciso significato simbolico. Le azioni di gioco, inoltre, prevedono il contatto fisico fra giocatori, come non avviene in altri giochi di squadra tipo la pallavolo. Anche questo aspetto può eccitare l'emotività degli spettatori, soprattutto se il fallo commesso da un giocatore avversario sembra minacciare l'integrità fisica di un proprio beniamino. In un certo senso, nel clima di comunione psicologica fra pubblico e atleti (fusalità), è come se il corpo del giocatore fosse percepito come un corpo collettivo.

Vanno anche considerate le traiettorie storico-sociali della diffusione e popolarizzazione del gioco del calcio. Già nell'Ottocento la passione calcistica contagia in Gran Bretagna la classe operaia inurbata e fa leva sul municipalismo, alimentando l'opposizione noi/loro. Questo tratto caratterizzante lo ritroveremo sintomaticamente in tutte le principali esperienze internazionali. Anche in Italia, il tifo diviene un fenomeno di massa quando si associa alla formazione delle grandi città industriali del Nord. Divenendo il passatempo preferito dei ceti popolari e anche un veicolo che favorisce l'identificazione degli immigrati con la comunità ospite. Si diventa juventini o milanisti prima di essere a pieno titolo accolti nella città in cui ci si è trapiantati. In qualche modo, l'appartenenza calcistica sembra addirittura favorire questi processi di integrazione e identificazione. La diffusione del calcio, almeno in Europa, si accompagna anche a processi politici importanti che vanno sotto il nome di nazionalizzazione. Antichi stati nazionali, come la Gran Bretagna, trovano nella superiorità calcistica una conferma della propria potenza e di una presunta missione imperiale. Paesi di nazionalizzazione tardiva, come la Germania e l'Italia, individueranno nei successi delle proprie nazionali (soprattutto nella prima metà del Novecento) e, più tardi, dei maggiori club professionistici un poderoso elemento simbolico di tipo patriottico, non estraneo in qualche occasione a manifestazioni di nazionalismo aggressivo.

Fra gli ingredienti che spiegano la presa del calcio presso pubblici non specializzati c'è anche la sua relativa semplicità. Uno spettatore generico può godere lo spettacolo offerto da una partita attingendo a un bagaglio di competenze tecniche e regolamentari molto modesto. A differenza di discipline molto tecniche, inevitabilmente più selettive e meno emotivamente coinvolgenti, il calcio è spettacolo di ispirazione plebea, sanguigno ed esposto a contaminazioni con aspetti deterio-

ri della cultura di massa. Il ricorso a un gergo minaccioso e talvolta truculento da parte delle tifoserie, ad esempio, appartiene a una sorta di folklore verbale quasi sempre innocuo. Non c'è dubbio però che esso sarebbe impensabile non solo in un'esibizione di pattinaggio artistico o in un concorso di equitazione ma anche in molti altri giochi di squadra. E non c'è dubbio che l'ammiccamento espressivo alla violenza sia rivelatore di un retroterra psicologico.

Nel tempo, infatti, i vari giochi di squadra hanno sviluppato codici comportamentali specifici. Il rugby, ad esempio, esalta il ricorso alla forza fisica ma contemporaneamente prescrive il rispetto rigoroso della lealtà e delle regole. Il calcio soffre invece di una sorta di schizofrenia latente. Le sue regole sono molto rigide e prescrittive, ma i suoi codici comportamentali sono relativamente permissivi. La destrezza e l'opportunismo sono riconosciuti dal pubblico come qualità intrinseche al gioco. Il celebre goal segnato con la mano da Maradona in una finale di Coppa del mondo è stato oggetto di ammirazione per la prontezza e le capacità dissimulatorie del campione argentino più che oggetto di sanzione morale. Un giocatore capace di simulare con successo un fallo da rigore non è considerato un imbrogliatore, bensì uno che ha "conquistato" un'opportunità per la propria squadra. Esistono scuole calcio in cui si insegna ai giovani allievi a cadere teatralizzando l'episodio per condizionare il giudizio dell'arbitro. Tutto questo appartiene alla costituzione materiale del calcio e ne esprime anche la capacità di tenere insieme subculture e codici comportamentali molto vari e assai diversi rispetto all'originario *imprinting* calvinistico e vittoriano. Sono aspetti della sua precoce globalizzazione, ma anche potenziali focolai di reazione e risentimento. I tifosi della squadra danneggiata dal comportamento scorretto di un giocatore della squadra avversaria possono abbandonarsi a manifestazioni aggressive, specie se la posta in gioco è molto alta e i controlli non abbastanza rigorosi. In molti casi, si costruisce nel tempo una memoria delle offese ricevute, che i tifosi si sentiranno in dovere di vendicare alla prima occasione.

In circostanze eccezionali, questa miscela di umori, di allusioni, di sentimenti può provocare cortocircuiti emotivi capaci di scatenare episodi di violenza efferata. La presenza di spettatori violenti non costituisce insomma una prerogativa del calcio, ma lo spettatore violento è una possibilità relativamente ricorrente nelle manifestazioni calcistiche.

Non solo. Il calcio è fra i pochi sport in cui è documentabile il ricorso a forme preordinate di violenza da parte di gruppi organizzati, in qualche caso ispirate a motivazioni extrasportive. Alcuni studio-

si parlano esplicitamente della violenza calcistica organizzata come di una modalità di azione strategica con finalità di intimidazione razzistica, di esaltazione nazionalistica o di generica intolleranza nei confronti di presunti “nemici”.

Il calcio, d'altronde, è l'unico gioco sportivo di squadra ad aver dato il nome a una vera e propria guerra, quella combattuta fra Honduras e Salvador nelle cento ore che intercorrono fra il 14 e il 18 luglio 1969.

La prima guerra del football e altre guerre fra poveri

La prima guerra calcistica combattuta non metaforicamente fra eserciti contrapposti si è svolta nel luglio 1969 in America centrale, è durata cento ore e ha avuto inizio con una partita di calcio disputata a El Salvador il 27 giugno 1969 e valida per le qualificazioni ai Mondiali del Messico del 1970. La storia di questa breve guerra fra due piccoli Stati confinanti, Salvador e Honduras, è stata magistralmente raccontata da Ryszard Kapuscinski (2002) in un libro reportage intitolato *La prima guerra del football e altre guerre fra poveri*. Si tratta di una raccolta di racconti di viaggio che compone un libro a metà fra saggio e romanzo, dedicato al tema della guerra. La guerra, o meglio le guerre, come tragica lente di ingrandimento che consente di osservare realtà sociali sconosciute o dimenticate. Kapuscinski descrive i conflitti tribali in Congo e in Ghana, la lotta contro l'apartheid in Sudafrica, le vicende dell'Algeria minacciata dal fondamentalismo. Dedicata però un'attenzione particolare alla breve guerra fra Honduras e Salvador. Una guerra che riguarda i poveri, i piccoli Stati e i piccoli paesi. La sfida calcistica non rappresenta un semplice pretesto. Kapuscinski intuisce anzi come l'evento sportivo costituisca un elemento cruciale della storia di questa strana guerra. Da un lato, perché il calcio permette di accendere l'immaginario nazionalistico dei due popoli, conferendo teatralità simbolica a un conflitto antico. Esso ha a che fare con le velleità espansionistiche del Salvador, staterello del Pacifico che vorrebbe conquistare ai danni del vicino Honduras un accesso strategico sull'Atlantico, divenendo così una piccola potenza a cavallo dei due oceani. Dall'altro lato, c'è una ragione che attiene a una cinica strategia comunicativa. L'evento sportivo possiede un impatto mediatico e principalmente televisivo che “buca lo schermo” dell'attenzione mondiale come non sarebbero riusciti a fare nessun pronunciamento diplomatico e nessuna iniziativa politica dei due governi interessati. La vicenda trova eco in tutto il mondo e giungerà alla fine a una sua precaria soluzione.

Tutto comincia effettivamente sul campo di gara, in uno stadio circondato dai militari del Salvador, padrone di casa. Ai bordi del terreno di gioco si schierano le truppe di élite della Guardia Nacional con i mitra spianati. L'inno dell'Honduras è accolto da un pandemonio di grida e di fischi, mentre la bandiera del paese ospite viene data alle fiamme in un delirio di esaltazione

nazionalistica. Il Salvador vince per tre a zero e subito dopo l'incontro la squadra dell'Honduras è riportata in aeroporto a bordo di un carro armato. Poche ore dopo la frontiera tra i due paesi viene chiusa e hanno inizio scaramucce che culmineranno due settimane più tardi con una vera e propria mobilitazione degli eserciti e l'avvio dei combattimenti.

Kapuscinski ritiene che la guerra sarebbe stata difficilmente evitata, ma afferra subito che una partita di calcio possa rappresentare «una scheggia della storia». Quella fra Honduras e Salvador gli appare davvero come la prima guerra del football. Una guerra breve, senza un vincitore apparente, ma che si rivela utile ai governi di entrambi i paesi in conflitto. Per quattro giorni Honduras e Salvador occupano con le loro vicende le prime pagine dei giornali di tutto il mondo. La guerra del calcio mette in moto la diplomazia internazionale. Le potenze interessate troveranno una soluzione al conflitto.

Con il conflitto combattuto nel 1969 in America centrale il calcio cessa così di rappresentare un gioco di simulazione civilizzata della guerra per divenire il primo episodio di una guerra vera, raccontata e amplificata dal sistema planetario dei media. Poco importa che, alla fine, sientino quasi seimila morti e decine di migliaia di feriti. Come annota Kapuscinski «i piccoli Stati del Terzo, del Quarto e di tutti gli altri mondi possono sperare di suscitare qualche interesse solo quando decidono di spargere sangue».

Atleti, spettatori, emozioni

Uno dei massimi studiosi contemporanei del fenomeno sportivo, lo statunitense Allen Guttman (1986, 2002, 2005), si è sforzato di dilatare l'orizzonte della riflessione sulla violenza e di individuarne l'origine utilizzando chiavi di lettura non banali e non moralistiche. La premessa del suo ragionamento è che gli atleti e gli spettatori di eventi sportivi possono far ricorso a manifestazioni di violenza solo se esiste un contesto culturale che in qualche modo lo permette. Senza una cultura sociale di riferimento più o meno tollerante nei confronti della violenza è impensabile che questa si sviluppi nella nicchia rappresentata da un sottosistema sociale come lo sport di competizione.

Bisogna poi distinguere fra il generico spettatore e il tifoso. Quest'ultimo, che Guttman chiama il *fan*, può essere definito come un «consumatore emozionalmente coinvolto» di eventi sportivi. Esattamente come Szymanski distingueva fra tifosi *committed* e *uncommitted* in relazione al consumo televisivo di sport spettacolo, Guttman sostiene che quasi tutte le discipline sportive attirino l'attenzione e suscitino la passione di tipi molto diversi di spettatori. Abbiamo osservato come questa distinzione possa apparire problematica se ci rife-

riamo agli appassionati di calcio italiani ed europei in genere. Essi appaiono quasi sempre emozionalmente coinvolti nelle sorti di incontri che riguardano la loro squadra e, a differenza del pubblico televisivo nordamericano, è difficile localizzare un tipo di spettatore calcistico interessato alle pure manifestazioni tecniche del gioco. È vero tuttavia che il livello di coinvolgimento emozionale può variare significativamente fra gruppi di spettatori e singoli tifosi. Ed è possibile che in situazioni specifiche un forte coinvolgimento emotivo possa abbassare la soglia di resistenza al comportamento violento o, quanto meno, autorizzare un'indulgenza che non si manifesterebbe in altre circostanze della vita quotidiana.

È ben noto, del resto, come la cosiddetta "civilizzazione" abbia indotto una progressiva e radicale trasformazione della sensibilità sociale alla violenza. L'antichità offre infiniti e documentati episodi di contiguità o di contaminazione fra spettacolo sportivo e violenza. Questa contaminazione prende *forma espressiva* quando l'ostentazione della forza, della brutalità, della sofferenza o persino della morte del soccombente, come nei giochi del circo romano, sono parte costitutiva dello spettacolo sportivo. Prevale la *forma strumentale*, quando non si ricerca deliberatamente l'eccitazione del sadismo, bensì si tollera il ricorso, da parte dei contendenti, a pratiche più o meno aggressive, ignorando o non applicando regole e sanzioni.

Norbert Elias (1978), il tante volte citato teorico della civilizzazione, sostiene che proprio l'orrore per il sangue differenzia i pubblici sportivi contemporanei da quelli che assistevano agli incontri fra gladiatori o affollavano le piazze in occasione delle esecuzioni capitali sino al XVIII secolo. Il tabù del sangue spiegherebbe anche perché l'opinione pubblica civilizzata consideri pubblico sportivo quello che assiste alle corse dei cavalli o dei cani e non gli appassionati dei combattimenti di galli.

Sotto la scorza della civilizzazione e dietro lo schermo di quella che Elias chiamava la «società delle buone maniere», le pulsioni aggressive dell'umanità contemporanea sono state rimosse ma non cancellate. Si pensi al successo del cinema horror o alle massicce dosi di violenza presenti nella produzione cinematografica e televisiva. In sostanza, la nostra cultura sociale è civilizzata ma non insensibile al sotterraneo richiamo della violenza. La violenza circola sotto la superficie della cultura diffusa e basta un nulla per scatenarla. Quante volte abbiamo letto di automobilisti capaci di aggredire a colpi di crick chi li abbia provocati con un sorpasso azzardato? E a quanti casi di tentati linciaggi di piccoli ladruncoli ci capita di assistere frequentando gli autobus di una grande città? Gli esempi sarebbero infiniti e do-

rebbero comprendere anche episodi di ricorso alla violenza particolarmente gravi perché commessi da appartenenti alle istituzioni.

Guttmann ha dunque gioco facile quando sostiene che in tema di violenza è impossibile isolare il contesto sportivo e trattarne separatamente, come se si trattasse di una fenomenologia a se stante o di una ripugnante sopravvivenza del passato. Esistono inoltre settori del pubblico calcistico, come i famigerati *hooligans* (non solo britannici), che fanno del ricorso alla violenza un tratto distintivo della loro stessa identità di tifosi (Pearson, 1982; Porro, 2005). Essi amano rappresentarsi come portatori di una controcultura e fanno propri gli stili delle minoranze devianti. Si tratta tuttavia di una controcultura che, a differenza dei gruppi rivoluzionari, non esprime un'opposizione consapevole all'ordine sociale dominante, pur adottando spesso simboli e gergo dell'estremismo politico. Analogamente, gli *hooligans* non vanno confusi con le più tradizionali bande di teppisti inclini al vandalismo gratuito e al consumo di alcol ed eccitanti. Le bande di *hooligans* si riconoscono piuttosto in una combinazione di tutti questi elementi il cui collante è una rappresentazione aggressiva della passione calcistica. L'associazione con la violenza li fa sentire come guerrieri di una fede che interpreta il tifo come un combattimento. Esso per un verso viene sviluppato entro precise regole del gioco e spazi riservati. È la guerra simulata e civilizzata sostenuta dai giocatori in campo. Per un altro, è combattuto materialmente dalla gang, pronta ad aggredire dovunque tifoserie avversarie, polizia e qualche volta inermi cittadini.

Non casualmente, il linguaggio delle bande di tifosi violenti è carico di aggressività gratuita e ricorrente è l'evocazione del sangue nei loro codici comunicativi. Siamo in presenza di stili di comportamento che, stando alle cronache del tempo, ricalcano esattamente quelli della plebe urbana che affollava arene e ippodromi nell'età romana quattordici o quindici secoli prima che prendesse forma la società delle buone maniere.

Quelli cattivi: gli *hooligans*

Il fenomeno delle tifoserie violente, denominato *hooliganism*, fa la sua comparsa in Inghilterra fra il 1880 e il 1885. Per la prima volta vengono registrati dalla polizia episodi di violenza fra gruppi di tifosi che usano armi improprie e fanno sospettare piani preordinati di provocazione. L'origine del termine è controversa. Il dialetto irlandese usa la parola *booley* come sinonimo di "baldoria". Per alcuni farebbe riferimento a una famiglia di malavitosi

irlandesi trapiantata a Londra. Per altri deriverebbe dalla banda *Hooley*, localizzata nella zona di Islington a Londra. Solo nel 1898 il termine *hooliganism* compare in un verbale della polizia londinese. Solo dopo parecchi decenni si assiste però, negli anni cinquanta del xx secolo, a una recrudescenza di fatti vandalici e di violenza da parte di bande giovanili, come i Mods e i Rockers, che presto si intreccia con la violenza calcistica (Cohen, 1971; 1972). Nel decennio successivo si produce una contaminazione di genere fra tifoserie violente e gruppi ribelli, come gli Skinhead, gli Herbert o i Rude Boys.

Nello stesso periodo, anche in Sudamerica si registra una proliferazione di scontri fisici fra bande di tifosi organizzati.

Si comincia a parlare di *football firm* o *hooligan firm*, a indicare bande di teppisti che provocano deliberatamente scontri con opposte tifoserie, preferibilmente lontano dagli stadi e dai controlli di polizia. Alcuni gruppi fanno ricorso a simbolismi bellici e a stili di combattimento mutuati dall'estremismo politico, soprattutto di matrice neonazista o razzista. Con il tempo la denominazione *hooligan* si è andata sempre più associando all'universo delle tifoserie calcistiche violente e, in particolare, a gruppi attivi in Nordeuropa e principalmente in Gran Bretagna. Rispetto al movimento ultrà, più presente in Italia e nell'Europa latina (una parziale eccezione è rappresentata dalle tifoserie violente francesi), l'*hooliganism* appare meno strutturato organizzativamente e meno gerarchico. Ciò lo rende più pericoloso, perché ostacola la possibilità di istituire rapporti di vigilanza e, ove occorra, di negoziazione, da parte delle dirigenze di club e delle forze dell'ordine. Gli *hooligans* britannici, olandesi o scandinavi, inoltre, precludono qualsiasi partecipazione attiva alle donne, che è invece consentita dai gruppi ultrà. Un altro elemento distintivo consiste nella rappresentazione dell'avversario. Gli *hooligans* nordeuropei non fanno alcuna distinzione fra le tifoserie avversarie e giudicano ogni incontro una possibile occasione di combattimento. Gli ultrà, al contrario, tendono a intessere complicate relazioni di alleanza e ostilità con altre tifoserie.

I sociologi si sono occupati sin dalla fine dei sessanta del fenomeno *hooliganism* nell'area britannica. Ian Taylor (1969) ne parla come di un movimento di resistenza calcistica. Lo stesso autore (1987) ha analizzato i drammi calcistici degli anni ottanta, muovendo da un'analisi del mutamento nella composizione di classe. Da segnalare, oltre ai lavori classici di Marsh (1980), la ricerca di Robins (1984) sui tifosi aggressivi e soprattutto la trilogia sociologica di Williams, Dunning e Murphy (1988, 1989, 1991). È anche di grande interesse la lettura del *Rapporto Taylor* del 1990, redatto su committenza governativa per contribuire a un'efficace strategia di risposta al dilagare della violenza. La parabola degli anni novanta è ben radiografata dai contributi di Rogan Taylor (Taylor, Ward, 1990; Taylor, 1992), di Kerr (1994), di Ward (1996) e di Giulianotti e Armstrong (1997). Un aggiornamento dell'intera problematica è stato tentato, a cavallo fra i novanta e gli anni duemila, da De Biasi (1997) e da Armstrong (1998), con un'attenzione privilegiata al declino del ciclo di violenza e alla ridefinizione delle identità sociali del tifo.

Non mancano purtroppo episodi in cui dalle parole, dai canti e dagli striscioni si è passati alla violenza preordinata, anche lontano dai campi di gara. Incendiare un pullman di supporter avversari durante una sosta in autostrada o accoltellare degli sconosciuti inermi in una stazione ferroviaria solo perché indossano una sciarpa dai colori della squadra rivale, costituiscono per Guttman comportamenti criminali non classificabili come violenza sportiva, anche se commessi da tifosi. Per usare categorie sociologiche, saremmo qui in presenza di fenomeni di aggressività *anomica*, per i quali la passione sportiva costituisce un puro pretesto. Questa constatazione descrive, ma non spiega, il fenomeno ed esige un'analisi più circoscritta e più concentrata sulla *breve durata*. È il caso del tifo calcistico a dominanza aggressiva in un paese come l'Italia, nel ventennio che intercorre fra la metà degli anni ottanta e i primi duemila.

L'evento di riferimento è rappresentato dalla tragedia dello stadio Heysel di Bruxelles, dove nel maggio 1985, in occasione della finale di Coppa dei campioni fra il Liverpool e la Juventus di Torino, persero la vita trentanove tifosi italiani. Al di là delle analisi relative alle responsabilità materiali e alle ragioni contingenti, la vicenda fu sottoposta a numerose riflessioni di tipo sociologico. La maggior parte delle quali sottolineava gli elementi simbolici dell'aggressione portata dai tifosi violenti del Liverpool, autodenominatisi *animals*, ai sostenitori juventini.

Qualche osservatore si spinse a descrivere una dinamica di tragica teatralizzazione dello scontro fra due paradigmi culturali e sociali. Da una parte, l'inerte tifoseria torinese, famigliole piccolo-borghesi colpevoli soltanto di aver sbagliato l'accesso ai posti in tribuna, finendo involontariamente a ridosso delle curve occupate dagli *hooligans*. Dall'altra, un'orda di teppisti invasati, per lo più disoccupati o operai a basso reddito provenienti dalle periferie povere dell'Inghilterra nord-occidentale, gonfi di birra, avvezzi allo scontro fisico e animati da una forma primordiale e aggressiva di risentimento sociale.

Non mancò neppure chi deplorò la dirigenza della Juventus per aver scoraggiato dal partecipare alla trasferta le tifoserie aggressive della squadra. L'argomento non manca di ragioni. Se, di fronte all'inerzia e allo scarso coraggio dimostrati dalla polizia belga, gli *animals* del Liverpool fossero stati militarmente contrastati dai plotoni da combattimento delle curve bianconere, il bilancio dei morti e dei feriti sarebbe risultato probabilmente meno pesante e sicuramente più equamente ripartito.

Assumendo questo punto di vista, che non è privo di una sua coerenza pratica, si scivola però senza accorgersene in una rappresentazione dell'evento sportivo che costituisce davvero la "prosecu-

zione della guerra” o un suo surrogato. E che in casi estremi può addirittura preludere alla guerra vera, come nel caso del conflitto fra Honduras e Salvador del luglio 1969.

La tragedia dell'Heysel presenta un macabro bilancio in vite umane che non è tuttavia il più pesante fra quelli che hanno interessato il gioco del calcio nel xx secolo. Nella seconda metà degli anni ottanta la Gran Bretagna è stata teatro di due altre tragedie calcistiche, quella di Bradford nell'*annus horribilis* 1985, e quella di Sheffield quattro anni dopo.

Nero britannico

Il calcio inglese conosce, oltre al massacro dell'Heysel, altre due vicende tragiche che causano decine di morti fra il 1985 e il 1989.

L'11 maggio 1985, pochi giorni prima della carneficina dell'Heysel, allo stadio di Bradford si erano avuti cinquantasei morti e oltre duecento feriti per l'incendio sviluppatosi in una tribuna di legno durante un incontro di terza divisione fra Bradford City e Lincoln City.

Nel 1989 a Sheffield si consuma la strage dello stadio di Hillsborough in cui trovano la morte novantasei persone. Ancora una volta, i tifosi del Liverpool sono fra i protagonisti, ma questa volta dalla parte delle vittime. In quel caso si trattò però di un micidiale concorso di circostanze che, complice una errata gestione della sicurezza, provocò la tragedia senza chiamare direttamente in causa le responsabilità delle tifoserie. Anche la strage di Hillsborough ha però contribuito a circondare il mondo del calcio britannico di un'aura sinistra. E ha anche alimentato un vero e proprio culto della memoria che è caratteristico della subcultura delle tifoserie organizzate. Ogni anno il 15 aprile, anniversario del massacro, i tifosi del Liverpool, che avevano pagato il tributo di sangue più alto nell'incidente di Sheffield, ricordano i loro caduti con una cerimonia alla curva *Kop* dello stadio di Anfield Road. L'orologio che sovrasta la curva è sempre fermo alle 15.06, ora del fischio di sospensione di quella tragica finale della Football Association Cup fra Liverpool e Nottingham Forest, disputata in campo neutro e mai portata a termine.

Nel marzo 1985, e ancora in Inghilterra, gruppi di tifosi violenti avevano letteralmente messo a ferro e fuoco la cittadina di Luton, uno dei sobborghi meridionali di Londra. Al termine del derby della South London con i rivali del Millwall, valido per i quarti di finale della Football Association Cup, i tifosi ospiti, sovraccitati ed esasperati per la sconfitta, avevano invaso il campo e divelto settecento sedili per lanciaarli contro avversari e forze dell'ordine. Gli scontri erano

poi dilagati nelle strade adiacenti lo stadio, dove le bande di tifosi del Luton, i cosiddetti *Men in Gear*, furono sovraffatti dalle gang avversarie. I fatti di Luton imposero alle autorità britanniche una radicale inversione di tendenza nei confronti dell'*hooliganism*, dando il via a una dura stretta repressiva. Questa sintetica cronistoria aiuta a comprendere anche gli sviluppi del rapporto fra calcio e tifoserie violente. Una fase storica, con la micidiale sequenza di fatti che funestano il 1985, e un'area di antiche tradizioni calcistiche, l'Inghilterra, ne costituiscono l'epicentro temporale e spaziale.

Si spiega così perché alla fine degli ottanta la Gran Bretagna divenga il laboratorio di politiche di contrasto della violenza calcistica sempre più severe, ma anche di un tentativo di progressiva riconversione dell'intero modello calcistico. Gli effetti della conversione del modello calcistico avviata in Gran Bretagna alla fine degli ottanta si renderanno evidenti, nel bene e nel male, già pochi anni dopo. Da un lato, la pace calcistica ritrovata anche attraverso norme rigorose in materia di contrasto del vandalismo e dell'abuso di alcol, il lento ritorno allo stadio delle famiglie espulse dalla violenza, massicci investimenti sulla qualità degli impianti e le misure di sicurezza, maggiore responsabilizzazione dei club nella gestione dell'ordine dentro gli stadi, i tentativi di addomesticare le tifoserie ribelli coinvolgendole nella gestione degli interessi societari tramite la concessione del *merchandising* e altre opportunità. Dall'altro, come si è visto, un vertiginoso aumento dei prezzi che produce l'espulsione dagli stadi dei ceti meno abbienti e la più marcata differenziazione dei pubblici conosciuta in Gran Bretagna dai tempi della differenziazione fra football e rugby. Anche nell'area britannica la diffusione di *pay TV* e *pay per view* fa il resto.

Con gli occhi della paura

La rivoluzione calcistica inglese indotta dai terribili episodi che costellano la seconda metà degli anni ottanta, insieme allo choc rappresentato dalla tragedia dell'Heysel spiegano anche il rinnovato interesse della ricerca sociale al fenomeno calcio. In area britannica e nella stessa Europa continentale gli studiosi si concentrano adesso su un problema che il dilagare della violenza e dell'insicurezza tende a trasformare in una questione di allarme sociale. Anche i ricercatori italiani fanno la loro parte, sebbene all'epoca l'oggetto di analisi non presenti, o non presenti ancora, la drammaticità del caso britannico.

In Italia l'unico precedente prebellico di una certa gravità risale al 1925, quando alla stazione di Torino, città che aveva ospitato lo spargimento per lo scudetto fra Genoa e Bologna, si assiste a una sparatoria fra gruppi di facinorosi. Fra i cinquanta e i sessanta si segnalano soprattutto invasioni di campo, manifestazioni di aggressività non preordinate ma vissute come protesta verso decisioni arbitrali o scorretti comportamenti in campo. Nel 1955, un incontro Napoli-Bologna si conclude con un centinaio di feriti e cariche di polizia. Nel decennio, i tifosi di Inter, Juventus e Milan sono i primi a dar vita a gruppi di sostenitori organizzati.

Un possibile punto di partenza per ricostruire il salto di qualità che interessa le tifoserie italiane può essere individuato, del resto, proprio nella accelerata modernizzazione che interessa il paese fra la fine degli anni cinquanta e i sessanta. In quegli anni si sviluppa la motorizzazione privata di massa e prende forma una rete autostradale fra le più estese d'Europa. Condizioni che, a partire dai primi anni sessanta, moltiplicano la mobilità dei tifosi, favorendo la creazione di gruppi organizzati che gestiscono il sostegno in campo alla squadra del cuore, preparano le trasferte domenicali da una città all'altra, negoziano favori con le società. Sino agli anni ottanta, gli episodi di violenza sono rari, rigorosamente localizzati nello stadio e sempre di tipo *reattivo*: qualche rissa per un goal annullato, qualche improvvisata invasione di campo per un rigore negato. Nel 1979 la morte di un tifoso della Lazio, colpito accidentalmente al cuore da un mortaretto sparato da tifosi della Roma durante il derby della capitale, costituisce ancora un evento sconvolgente per l'opinione pubblica e i media. Già a metà degli anni ottanta, però, si registrano casi, sempre più frequenti e più gravi, di violenza *preordinata*, sviluppata con modalità paramilitari e quasi sempre lontano dal campo di gara. Si formano nuclei orientati alla provocazione dei rivali e capaci di programmare con largo anticipo spedizioni punitive e vendette di gruppo. Fra il 1989 e il 1994 si sviluppa una prima azione legislativa di contrasto che culmina con le leggi straordinarie varate nel gennaio 1995, dopo che a Genova un giovane tifoso della squadra locale, Vincenzo Spagnolo, era stato ucciso a coltellate da un appartenente a un commando di sostenitori del Milan, a chilometri di distanza dallo stadio (Vincenti, 2000). A cavallo fra i novanta e gli anni duemila, anche per effetto delle norme più severe introdotte sul controllo delle armi, si assiste a una nuova inversione di tendenza. Diminuiscono gli incidenti lontano dai campi, ma negli stadi cresce il ricorso a codici comunicativi aggressivi sino alla truculenza, con largo impiego di linguaggi e coreografie mutuati dall'estremismo politico.

L'ulteriore stretta repressiva, varata dal Parlamento nel 2003 a seguito di un'ondata di episodi di guerriglia da stadio, si combina con una sorta di radicalizzazione del tifo violento. Ciò ha per effetto una sempre più nitida differenziazione fra le bande aggressive di *hooligans* e le più vaste tribù degli ultrà (Balestri, Roversi, 1999; Balestri, Viganò, 2004). Prima la fase delle mobilitazioni pacifiche, di massa, ispirate e organizzate dai partiti di opposizione o dai sindacati operai. Poi, fra la fine degli anni sessanta e i primi settanta, soprattutto ad opera di nuovi attori collettivi (studenti, giovani operai), la moltiplicazione di azioni reattive, contro le "provocazioni" di avversari o la repressione della polizia. Infine, l'emergere di bande radicali fanatizzate che teorizzano la violenza come strumento di azione antisistema, approdando nei casi estremi alla pratica del terrorismo. Qualche ricercatore si spinge a ricordare come i primi seri episodi di violenza calcistica si verificchino in Italia esattamente nella fase storica che vede l'esaurirsi del ciclo di protesta politico degli anni settanta. Rimangono però diverse le opinioni sulla possibilità di istituire fra queste dinamiche una qualche relazione causale che vada al di là del ricorso, da parte delle tifoserie calcistiche, a slogan, simboli e codici comunicativi mutuati dall'estremismo politico. Un mimetismo espressivo che probabilmente, nella maggior parte dei casi, esalta il gusto della provocazione più che manifestare la consapevole adesione a un'ideologia.

Il malessere che attraversa il calcio di club italiano a partire dalla metà dei novanta e che trova espressione in episodi di violenza, ma anche in vicende come quella che nel 2004 porta alla sospensione del derby romano (cfr. *infra*), mette in luce una sequenza di aspetti cruciali fra loro collegati.

Il primo riguarda la *crisi di legittimità* che investe le dirigenze dei club. Il grande business dei diritti televisivi prodotti dalla *pay tv* a partire dalla fine dei novanta, la costituzione dei club professionistici in società per azioni e le sponsorizzazioni rendono percentualmente irrilevante nel bilancio dei club il contributo di abbonati e spettatori paganti. Si sviluppa un management professionale, che applica alle società criteri aziendali. Si allenta il legame tradizionale fra club e tifosi e le frange violente che proliferano ai margini delle tifoserie espressive diventano incontrollabili e quasi del tutto sottratte alle possibilità di controllo delle dirigenze di club. Le quali, peraltro, o chiudono gli occhi o cercano di sottrarsi a qualsiasi responsabilità.

Come esito di questo fenomeno, le tifoserie violente si organizzano sempre più autonomamente rispetto al tradizionale associazionismo di club. Le dirigenze, un tempo venerate, sono adesso oggetto di

minacce e ricatti di ogni tipo, talvolta al limite dell'estorsione. Nelle situazioni critiche, esse preferiscono venire a patti con i tifosi più turbolenti, concedendo stock di biglietti gratuiti, finanziando trasferte e garantendo una sorta di impunità, anziché contrastare e denunciare le insorgenze criminali. In qualche caso, le tifoserie aggressive, sobillate da gruppi di potere interni alle stesse dirigenze, intervengono nel gioco degli equilibri fra lobby di società. Come gli spettatori dell'ippodromo romano, diventano massa di manovra per le trame dei comandanti pretoriani o di aspiranti imperatori.

Si rinforza fra le tifoserie quella visione del mondo di tipo tribale che abbiamo chiamato "filosofia del beduino". Già negli anni ottanta, come si è accennato, prende così forma un complicato sistema di alleanze, gemellaggi o rivalità irriducibili fra tifoserie di club diversi, producendo situazioni a rischio differenziato per l'ordine pubblico. Queste mappe dell'odio possiedono persistenza nel tempo. A dodici anni dall'assassinio Spagnolo, in occasione della prima giornata del campionato di serie A 2007-08, che prevede l'incontro Genoa-Milan allo stadio di Marassi, il prefetto di Genova deve interdire l'accesso allo stadio ai tifosi milanisti. Negli anni novanta, il successo delle Coppe europee e lo sviluppo dei voli *low cost* inducono una crescente mobilità internazionale delle tifoserie, producendo fenomeni di imitazione e omologazione e generando alleanze e rivalità fra tifoserie addirittura a scala sovranazionale.

Influiscono anche in maniera importante le politiche di contrasto della violenza da parte delle legislazioni nazionali, dei corpi di polizia e/o delle società. Combinandosi, questi processi influenzano in maniera documentabile la propensione all'uso della forza nei gruppi violenti.

Anatomie del tifo calcistico

Chi voglia conoscere meglio il linguaggio, la cultura e le manifestazioni espressive delle nuove tifoserie calcistiche può rivolgersi a una letteratura ormai abbastanza sviluppata. In Italia vanno considerati quasi dei classici gli studi di Dal Lago (1990), Dal Lago e Moscati (1992), Triani (1994), De Biasi (1998), Balestri, Roversi (1999), Balestri, Viganò (2004), Marchi (1994a, 1994b, 1994c) e i lavori del compianto Antonio Roversi (1988, 1990, 1992). Fra i contributi più interessanti dei primi anni duemila vanno segnalati quello di Benfante e Brunello (2001) sulla curva sud veneziana, il lavoro di Patané Garsia (2004), dedicato agli ultrà romanisti, e quello di Abbatantuono (2006) sui giovani fan della Juventus. Altrettanto istruttivo è dedicare un po' di tempo alla navigazione per la miriade di siti web delle varie comunità ul-

trà. Bacci (2007), ricostruendo la vittoria italiana ai Mondiali di Germania, tenta un'incursione nel tifo per la nazionale azzurra, abbastanza trascurato dalla letteratura.

Le dinamiche sopra descritte aiutano a comprendere le differenze che sono progressivamente maturate in seno al generico universo dei tifosi, non solo in relazione al tipo di consumo di spettacolo, ma anche in rapporto al ricorso alla violenza. Almeno nel caso italiano questo processo conduce a una netta differenziazione fra il sottosistema delle bande di *hooligans* e quello rappresentato dai gruppi ultrà.

Questi ultimi fanno ampio ricorso a forme espressive e a riti comunitari di tipo carnevalesco che rinforzano l'identità del gruppo. Al di là delle concessioni a un linguaggio colorito, talvolta aggressivo e ancora influenzato dalle modalità espressive del radicalismo politico, gli ultrà italiani hanno maturato, sin dalla metà dei novanta, un atteggiamento nei confronti della violenza che li differenzia dai gruppi *hooligans* nordeuropei. La stessa denominazione di ultrà è stata rivendicata come tratto identificativo rispetto ai gruppi violenti. Il termine compare nel 1971 fra la tifoseria sampdoriana, rimanda ai fedeli del re di Francia e ai gruppi politicamente radicali del dopo '68. Esalta, insomma, l'elemento della lealtà e dell'intransigenza anziché quello della pura aggressività, come nel caso degli *hooligans*. Il rifiuto delle armi è stato ribadito più volte e in maniera esplicita. «Basta lame, basta infami» è lo slogan che accompagna la mobilitazione dopo l'assassinio di Vincenzo Spagnolo nel 1995. L'appello al disarmo si associa tuttavia a un codice comunicativo tipico delle comunità rette dal principio di omertà. Gli "infami" sono identificati, come nel linguaggio della malavita, con i collaborazionisti, i confidenti veri o presunti della polizia. Nel codice del movimento ultrà il rifiuto contestuale della violenza e del collaborazionismo serve a prendere le distanze dalla deriva nell'*hooliganism* di alcuni gruppi e, insieme, a confermare il carattere antagonistico nei confronti di un ordine costituito che minaccerebbe l'autonomia e la libertà di movimento delle vere tifoserie. Questa rappresentazione solo in pochi casi si tinge di esplicite coloriture politiche, con una prevalenza del radicalismo di destra. Si alimenta però di una visione cospiratoria del conflitto che opporrebbe i difensori del calcio come fenomeno popolare ai mercanti del calcio spettacolo. Con il manifesto stilato nel 2002 dai leader ultrà questa filosofia del tifo tende a identificarsi con una vera e propria missione. Nostalgia per il calcio povero dell'Italia postbellica con i suoi incontaminati valori (forse mai esistito nella realtà storica), qualche velleità

di critica sociologica e un pizzico di paranoia ne costituiscono gli ingredienti. Gli ultrà, protagonisti della contestazione al neocalcio, definito in mancanza di meglio “calcio moderno”, si mobilitano contro il controllo affaristico del sistema sportivo e le degenerazioni del calcio-spettacolo, indotte principalmente dall'avvento della *pay tv*. Amano anche restituire vitalità a tradizioni che appartengono alla memoria popolare. È il caso della consuetudine di salutare l'ingresso in campo della squadra con il lancio di petardi, fumogeni e mortaretti. Una tradizione che i tifosi napoletani mutuano dall'ambiente di riferimento e trasmettono presto agli altri gruppi. Tutti i gruppi ultrà presentano connotati culturali comunitaristici e neotribalistici. Il senso di appartenenza a un gruppo sorretto da una missione e l'identificazione con i suoi miti e i suoi riti costituiscono i tratti imprescindibili della subcultura ultrà. Tutte le tribù individuano il nemico principale nei grandi broadcasting televisivi e nell'alta dirigenza delle società. Alcune accompagnano la critica ad azioni solidaristiche e antirazzistiche (Mondiali antirazzisti di Montecchio, Progetto Ultrà, reti di *self help* locale ecc.) e coltivano la memoria collettiva recuperando testimonianze e allestendo iniziative.

Quando il tifo è politicamente corretto

Nei primi anni duemila la demarcazione fra comportamenti e stili di tifo si fa più netta ed esplicita. Nel 2002 nasce in Italia un coordinamento denominato *Movimento Ultrà*, che si propone di combattere su due fronti la battaglia per i diritti dei tifosi.

Da un lato, contesta l'inasprimento legislativo e si oppone al neocalcio e all'egemonia della *pay tv*. Dall'altro, cerca di arginare la deriva violenta e lo stile paramilitare dei gruppi di *hooligans*.

Il movimento avanza proprie proposte: azione preventiva, ricorso a strategie di mediazione dei conflitti, valorizzazione delle tifoserie non violente come risorsa per garantire la vita democratica dei club e tutelare la tradizione popolare del calcio. Viene anche promossa una campagna di comunicazione che vorrebbe informare sulle iniziative umanitarie e solidaristiche promosse dai gruppi ultrà, spesso coinvolgendo come *testimonial* giocatori di grande popolarità. Si ricorda l'impegno contro la violenza e la criminalità organizzata e a favore dei giovani residenti nei quartieri a rischio di molte città.

Un impegno contro la violenza che però convive, non senza ambiguità, con il reiterato principio di autodifesa: dalle minacce di gruppi rivali, dall'attentato culturale all'identità degli ultrà, dalle presunte persecuzioni poliziesche ecc.

Un profeta degli ultrà politicamente corretti può essere considerato Mark Perryman, l'ideatore di *Philosophy Football* e di campagne contro il razzismo e la violenza che hanno contribuito a bonificare il calcio britannico. In Germania esperienze analoghe hanno generato il *Fan Projekt*, orientato ad attività di formazione, prevenzione e animazione culturale presso i giovani e le tifoserie organizzate. In Italia il modello è stato recepito dal *Progetto Ultrà*, sviluppato in collaborazione con la UISP a Bologna e poi in altre città. Il progetto si è via via caratterizzato per la lotta alla violenza e alle manifestazioni di razzismo negli stadi, per la documentazione raccolta sulla cultura popolare del tifo in Italia e in Europa (l'Archivio del Tifo) e la sua diffusione, per la collaborazione con reti transnazionali come il FARE (Football Against Racism in Europe) e per l'organizzazione di un grande evento annuale come i Mondiali antirazzisti. Da segnalare anche l'esperienza di cooperazione con finalità civiche dei diversi gruppi ultrà genovesi (Coccia P., 2004).

Un fenomeno di allarme sociale

Diverso è il profilo delle cosiddette “tifoserie *hooligan*”. Gli *hooligans* non disdegnano, infatti, l'uso programmato e sistematico della violenza. Non di rado simpatizzano per movimenti xenofobi o nazionalistici, dai quali mutuano slogan e buona parte del corredo simbolico. In Gran Bretagna già fra i settanta e gli ottanta sono documentati casi di infiltrazione a scopo di propaganda nelle tifoserie calcistiche da parte del National Front. Questo movimento radicale di estrema destra, come gruppi naziskin attivi nell'Europa centrale e settentrionale e formazioni paramilitari operanti nell'area ex-jugoslava, si è sistematicamente servito di gruppi *hooligan* come testa di ponte per il proselitismo politico.

Anche in Italia prendono piede, alla fine dei novanta, modalità organizzative e codici comunicativi di tipo paramilitare che si rifanno al prototipo delle bande fasciste o neonaziste (Tassinari, 2001). Alcuni commentatori hanno cominciato a temere un emergente fenomeno di “calcio-squadrismo”. A differenza dei precedenti britannici o balcanici, più che di una sistematica opera di infiltrazione organizzata da parte dell'estremismo politico, si può parlare della convergenza di gruppi di tifosi inclini alla violenza e di movimenti ideologicamente caratterizzati. Gli uni come gli altri reclutano adepti in aree di gioventù anomica, poco permeate di cultura democratica ma non necessariamente coincidenti con gli ambienti della marginalità sociale. Rispetto al *football hooliganism* britannico, questi gruppi non hanno ra-

dici nella *rough working class*, la vecchia classe operaia partorita dalla deindustrializzazione, intrisa di maschilismo e incline ad abusare di alcol ed eccitanti. Sintomaticamente, le bande violente si sviluppano soprattutto in contesti urbani terziari, come Roma e Milano, nei cui stadi emblemi fascisti e neonazisti si mescolano spesso ai colori sociali delle squadre cittadine. A differenza dei gruppi xenofobi serbi e croati negli anni delle guerre balcaniche, non presentano però connotati nazionalistici di tipo tradizionale. Le tifoserie delle città industriali del nord, a elevata concentrazione di immigrati, come Brescia e Verona, adottano piuttosto slogan e simboli della Lega di Bossi. Ovunque si moltiplicano sugli spalti manifestazioni di xenofobia sconfinanti nel razzismo e nell'antisemitismo.

Quello che accomuna le tifoserie violente italiane a quelle britanniche, spagnole, tedesche, olandesi e francesi è invece la rappresentazione dello stadio come l'approdo fisico e simbolico di una comunità costituitasi altrove, si tratti dei pub di Liverpool o dei centri sociali della periferia di Milano. La curva degli stadi diviene il teatro in cui va in scena uno psicodramma allestito altrove, per conferire visibilità e spettacolarità a identità depresse e insofferenti. Lo stesso ricorso alla violenza appartiene in qualche caso a forme di riti di iniziazione il cui superamento consente l'accesso a confraternite di sedicenti eletti, sempre molto chiuse e settarie. Armstrong (1998) sostiene, peraltro, che anche l'*hooliganism* britannico sta sperimentando un processo di dilatazione della base sociale di reclutamento che ne sta modificando l'originale profilo sociologico, avvicinandolo sempre di più a quello dei paesi continentali.

La violenza calcistica fa le sue vittime anche fra i frequentanti gli stadi italiani. Come il pacifico tifoso laziale Vincenzo Paparelli, centrato al cuore da un razzo sparato dagli spalti avversari durante il derby Roma-Lazio del 1979. Come Nazareno Filippini, tifoso dell'Ascoli caduto dopo uno scontro con tifosi interisti nel 1988. Come il romanista Antonio De Falchi, aggredito e ucciso l'anno successivo dopo una zuffa con ultrà milanisti nelle vicinanze dello stadio Meazza. Come il già ricordato fan genoano Vincenzo Spagnolo, accoltellato nel 1995 prima della partita Genoa-Milan. Come il tifoso messinese Antonino Currò, colpito a morte da una bomba carta durante la partita Messina-Catania nel 2001. Come Sergio Ercolano, che perde la vita il 20 settembre 2003 durante gli incidenti che esplodono in occasione del derby campano di Coppa Italia fra Avellino e Napoli.

In termini assoluti, a partire dal campionato 2003-04 si assiste in Italia a una riduzione del numero e della gravità degli incidenti occorsi negli stadi delle quattro serie calcistiche maggiori (Tagliente,

2004). Ciò è l'effetto di misure repressive più severe, varate nell'aprile 2003 e applicate dalla polizia più energicamente che in passato. Diminuiscono anche gli episodi di violenza preordinati che hanno per teatro luoghi molto distanti dagli stadi. Un effetto di ritorno è dato, però, dalla contemporanea crescita degli incidenti nelle immediate vicinanze degli stadi, fra cui quelli gravissimi che si verificano il 2 febbraio 2007 in prossimità dello stadio di Catania al termine del derby siciliano Catania-Palermo. Negli incidenti perde la vita l'ispettore di polizia Filippo Raciti. Solo otto giorni prima un dirigente sportivo della Sanmartinese, Ermanno Licursi, era morto in circostanze non chiare dopo essersi prodigato a sedare una rissa scoppiata al termine di una partita di terza categoria in cui era stata impegnata la sua squadra. Nel paese si diffonde l'impressione di una repentina recrudescenza della violenza calcistica.

Nel febbraio 2007 per la prima volta il campionato di calcio verrà sospeso dalle autorità sportive con il sostegno del neonato ministero dello Sport. La settimana successiva, esaurito lo stop, molti stadi rimangono tuttavia semivuoti. Non è l'effetto di una protesta delle tifoserie contro la nuova spirale di violenza che minaccia gli stadi o contro il giro di vite deciso dalle autorità. Né la responsabilità va attribuita al costo crescente di ingressi e abbonamenti o alla persistente scomodità degli impianti. In realtà, magistratura e forze dell'ordine hanno finalmente deciso di dare effettiva e piena applicazione al cosiddetto "decreto Pisanu" dell'agosto 2005. C'è stato bisogno di un caduto della polizia per ricordare che gli stadi sono ancora per la maggior parte fuori norma, che la legge vieta da anni di introdurre nelle curve striscioni inneggianti alla violenza e al razzismo, che è vietato portare negli impianti sportivi oggetti contundenti di qualunque tipo. Per alcune settimane l'attenzione nazionale è concentrata sulla questione dei tornelli e dei biglietti nominativi.

L'omicidio Raciti induce un ulteriore inasprimento delle regole. Passano da trentasei a quarantotto ore i termini per l'arresto in flagranza di reato. Si rende possibile il giudizio per direttissima per tutti coloro che vagabondano vicino allo stadio con razzi e fuochi d'artificio. Vengono aumentate le pene per i responsabili di violenza o resistenza a pubblico ufficiale. Il divieto di accedere ad eventi sportivi per chi sia stato riconosciuto colpevole di episodi di violenza è innalzato a sette anni. Misure la cui efficacia sarà sottoposta a un'impetuosa verifica nell'autunno successivo. L'11 novembre 2007 un agente di polizia, forse per un tragico equivoco, uccide in un autogrill vicino Arezzo il tifoso laziale Gabriele Sandri, che sta raggiungendo Milano per assistere a Inter-Lazio. Poche ore dopo, malgrado la sospensione

del match, si scatena l'inferno dentro e attorno molti stadi. Atalanta-Milan e Taranto-Massese vengono interrotte. A Roma orde di tifosi violenti danno vita a episodi di autentica guerriglia urbana, con assalti al CONI e a caserme di polizia.

Chi invoca soluzioni facili e definitive alle periodiche insorgenze della violenza calcistica non può perciò farsi eccessive illusioni. I dati contraddittori che abbiamo esaminato in relazione al caso italiano esigono strategie combinate, che chiamino in causa i decisori politici, ma anche le società, i club e le forze dell'ordine. Agli studiosi di scienze sociali spetta, invece, di bandire indebite generalizzazioni che ridurrebbero un fenomeno multiforme come il tifo sportivo a un esclusivo problema di ordine pubblico. Gli sviluppi del fenomeno sembrano rendere inutilizzabile nella stessa Gran Bretagna il vecchio modello di analisi dei sociologi britannici, che facevano del tifo violento un'eccentrica appendice del conflitto di classe e ne rimarcavano i caratteri subculturali, come l'exasperato municipalismo, l'abuso di alcol come ostentazione di virtù virili e l'inclinazione al maschilismo aggressivo (Marsh *et al.*, 1980). Abbiamo anche osservato, però, come la violenza sia spesso il prodotto di una consapevole strategia e non un puro cortocircuito o una reazione improvvisa a eventi imprevedibili. Nello specifico italiano è piuttosto da sottolineare come, in una prospettiva di lungo periodo, alcuni caratteri espressivi delle tifoserie aggressive segnalino un'involuzione culturale preoccupante. Negli anni delle migrazioni interne, fra i cinquanta e i sessanta, gli inurbati meridionali nelle grandi città industriali del Nord si "riconoscevano" come tifosi del Milan o della Juventus prima di essere accolti come cittadini milanesi o torinesi. L'appartenenza calcistica agiva, insomma, come esperienza di socializzazione anticipatoria, orientata all'inclusione e tendenzialmente aliena da forme di violenza che non si manifestasse come reazione estemporanea a episodi di calcio giocato. Quaranta anni dopo, mentre si fanno imponenti i flussi migratori dall'Europa Orientale e dal Terzo mondo, le curve degli stadi hanno finito per rappresentare un possibile luogo di condensazione di umori razzistici e di rappresentazioni inquietanti dell'Altro. Se l'appartenenza sportiva esprimeva cinquant'anni prima una domanda di inclusione, agli inizi del 2000 sembra venire esibita come bandiera dell'esclusione. L'enfasi sull'identità della comunità dei tifosi, che nel caso degli ultrà esprime la ribellione per la commercializzazione del calcio, descrive anche una autorappresentazione come comunità fortezza, rassicurante per i membri ma insieme vulnerabile e non priva di elementi di ambiguità.

Per analizzare il nesso che lega sport e violenza la teoria sociale ha fatto ricorso, ancora una volta, al contributo di Norbert Elias e alla teoria sociologia della civilizzazione. Negli anni che precedono la Seconda guerra mondiale, Elias propone un'interpretazione critica della cosiddetta "civilizzazione occidentale". Lo studioso tedesco ricorda come essa abbia prodotto i grandiosi progressi scientifici e tecnici dell'età moderna, abbia ingentilito i costumi, consentito la democratizzazione, riconosciuto i diritti dell'individuo e affermato il primato dell'Occidente. Ispirandosi alle opere sociali di Freud, Elias sottolinea tuttavia come la civilizzazione esiga un processo di interiorizzazione delle norme collettive e di repressione delle pulsioni istintuali che ha accresciuto il controllo sugli individui, dato vita a istituzioni totalitarie e generato sofferenze sociali diffuse. Questo processo, funzionale alla formazione dello Stato-nazione e dei suoi sistemi di controllo, al sorgere della "civiltà delle buone maniere", al disciplinamento imposto dalla cultura industriale e all'esaltazione dell'individualismo, costituisce l'essenza dello sport della modernità. Per Elias, lo sport, e soprattutto i giochi di squadra come il calcio, divengono perciò oggetto di un'attenzione sociologica privilegiata.

In questa chiave di lettura, sport come il calcio si distinguono dal modello agonistico classico, infinitamente meno costrittivo, proprio perché elaborano regole minuziose con lo scopo di esorcizzare la violenza. Una massiccia dose di violenza era invece tollerata e ricorrente nello sport antico. I giochi del circo romano erano anzi principalmente espressione di una forma di spettacolarizzazione della violenza. La regolazione disciplinare delle competizioni era in genere molto meno rigorosa prima dell'età moderna. Come è possibile spiegare, allora, l'apparente recrudescenza della violenza, dentro e fuori i campi di gara, che caratterizza lo spettacolo sportivo contemporaneo? Alcuni sostenitori della teoria di Elias, per cominciare, contestano questa affermazione. A loro parere, la tendenza dominante – se osservata lungo un arco temporale significativo – non sarebbe affatto a una crescita della violenza. Eventi come il massacro dell'Heysel, ad esempio, hanno non pochi precedenti nei primi decenni del Novecento. Sarebbe dunque l'immensa potenza dei media contemporanei a conferire loro un'enfasi particolare, facendo leva su quella repulsione per il sangue e su quell'etica del *fair play* che costituiscono elementi essenziali della civilizzazione. L'attenzione dei sociologi e degli psicologi andrebbe perciò dedicata non a esorcizzare ipocritamente la violenza sportiva, bensì a indagare quanto i grandi media e le loro forme narrative possano indurre anche nello sport comportamenti violenti o persino criminali (Rowe, 1999; Zillmann, Bryant, 1999).

Altri studiosi della stessa scuola non negano, invece, una certa obiettiva dilatazione dei comportamenti aggressivi di spettatori e di atleti. Essi ipotizzano, però, una specie di “deragliamenti temporanei” del processo di civilizzazione. Varrebbe per la violenza nello sport quello che avviene per le categorie della vergogna e del pudore a partire dal XVI secolo, con la fine della promiscuità dei sessi e delle generazioni (e talvolta delle specie animali) nella vita privata. Dall’età vittoriana in poi l’espressione pubblica dei sentimenti e delle emozioni comincia a essere fortemente stigmatizzata, insieme a quegli stili di vita che evocano la presenza della sessualità nella vita quotidiana. Nascono i bagni privati e le camere da letto. Vengono sanzionati comportamenti in passato relativamente tollerati anche dalle istituzioni religiose, dalla sessualità prematrimoniale alla masturbazione. Nell’età vittoriana, analizzata da Elias come la stagione in cui prende forma la civilizzazione repressiva, si sviluppano inediti tabù. Il pianto è inibito come sconveniente all’uomo adulto. Nasce una ferrea pedagogia del *self control*. L’esibizione della nudità viene esorcizzata e – con ciò stesso – progressivamente circondata di morbosità. Non casualmente, osservano Elias e Dunning (1986), è proprio l’età vittoriana a promuovere, nel corso dell’Ottocento, la sportivizzazione occidentale. Fenomeno che si accompagna alla definizione di un sistema sempre più rigoroso di regole e tabù. Questa logica regolativa e sottilmente repressiva presenta implicazioni politiche e sociali. È esemplare il caso della differenziazione fra football e rugby.

Da una parte, il calcio diviene il gioco delle proibizioni: non si tocca il pallone con le mani, è vietato il contatto fra giocatori. Le sanzioni evocano il linguaggio carcerario: rigore, punizione ecc. Un gioco riservato in origine alle classi sociali subalterne, potenzialmente “pericolose” perché per definizione prive della socializzazione alle buone maniere, patrimonio esclusivo degli appartenenti alle classi dominanti.

Dall’altra, il rugby, apparentemente più rude, è in effetti più permissivo verso l’uso della forza fisica e dell’aggressività. Una formazione rugbistica serve a esaltare il coraggio e la propensione al rischio, rivolgendosi a giocatori che sono allievi delle accademie militari o delle scuole d’élite, ritenuti già in possesso delle norme fondamentali che presiedono alla civilizzazione. L’uso strategico della forza, dell’aggressività e della violenza attraverso le regole sportive, insomma, diviene contemporaneamente parte di un progetto pedagogico e di un concreto sistema di controllo.

La storia sociale del Novecento è costellata di deragliamenti temporanei rispetto ai tabù che riguardano il pudore, la violenza o i con-

trolli emozionali. Dall'invenzione dello *strip tease* all'affermarsi del topless sulle spiagge, dalla violenza dentro o attorno agli stadi alla spettacolarizzazione delle emozioni attraverso il *format* televisivo del Grande Fratello, dalla commercializzazione della pornografia al cinema *pulp*. Tutte manifestazioni che, secondo questa teoria, non contraddicono l'idea forza della civilizzazione, proprio perché elaborate e vissute come "trasgressione controllata e compatibile", a segnalare proprio la forza e la persistenza del controllo sociale interiorizzato, indotto dalla civilizzazione (Porro, 2001).

L'*hooliganism* calcistico non farebbe insomma che rivelare la sopravvivenza di impulsi presociali che la civilizzazione non avrebbe ancora sottomesso e addomesticato. Tesi che presenta significativi punti di contatto con l'analisi dei sociobiologi (Morris, 1981), per i quali alcune manifestazioni di aggressività nel calcio contemporaneo andrebbero ricondotte all'eredità filogenetica della specie, alla nostalgia del branco animale.

Più pessimistico è il punto di vista di Wolfgang Sofsky (2001), che collega le diverse forme della violenza contemporanea alla trasformazione della *folla in massa*, sottolineandone il carattere sistematico e organizzato. Ciò che inquieta non è l'aggressione di un gruppo di tifosi violenti ai danni di un individuo isolato, reo soltanto di indossare una sciarpa dai colori della squadra rivale. Quello che turba è che un gruppo organizzato abbia deliberatamente *cercato* un capro espiatorio, si sia *preparato* ad aggredirlo, abbia *celebrato* consapevolmente un rituale di sangue e ad esso abbia *conferito un significato* collettivo. Anche la violenza sportiva può essere così ricondotta all'opposizione primordiale amico-nemico. A rendere i campi di sterminio e la bomba atomica infinitamente più terrificanti dei più terrificanti massacri della storia premoderna non è la gravità dei loro effetti, bensì la loro scientificità, l'incontro con la razionalità industriale, il carattere predeterminato e consapevole dell'azione, la trasformazione del nemico in una massa anonima meritevole di annientamento. Come Auschwitz e Hiroshima hanno trasformato il genocidio nel prodotto di una pianificazione industriale, l'accoltellamento di un tifoso inerme da parte di un branco di *hooligans* trasforma l'assassinio in un rito tribale (Salvini, 1988). Hannah Arendt ci ha insegnato che la «banalità del male» non consente di riscattare il male. La violenza non è il prodotto di un deficit di modernità o di un deragliamento temporaneo della civilizzazione, perché essa è intrinseca alla modernità e quindi alla tipologia di sport che la modernità ha costruito e rappresentato.

Per Zygmunt Bauman (2004) la violenza costituisce una «possibi-

lità immanente» della modernità, non un suo portato necessario. La colloca in un tempo storico che genera insieme creatività e distruttività. L'apparente futilità della violenza sportiva può costituire, in una simile prospettiva, un'esemplificazione quanto mai efficace della riflessione di Bauman.

Hans Peter Dürr (1988) contesta in radice la teoria della civilizzazione, giudicata espressione tipica di un'ideologia eurocentrica. Per questo critico di Elias, le strutture mentali e i sistemi emozionali non mutano con il mutare delle condizioni sociali e del progresso tecnico. Ogni società deve elaborare norme e controlli per arginare la violenza e la crudeltà. Non esistono deragliamenti della civilizzazione né eredità biologiche che possano spiegare l'aggressività improvvisamente riemergente nelle condotte individuali e collettive. Esiste una condizione umana che mescola continuamente natura e cultura e che non si fa comprimere in quei modelli intellettuali con cui l'Occidente cerca di elaborare i propri lutti ed esorcizzare le proprie colpe.

La cronaca tende a banalizzare la violenza calcistica, riducendola a problema di ordine pubblico. Le grandi teorie rischiano di proporre soltanto una fuga per la tangente. La sociologia, in quanto scienza delle connessioni, può solo sforzarsi di sviluppare strumenti più adeguati di analisi. Occorre uscire dal generico e imparare a distinguere. Da un lato, c'è la violenza che riguarda i praticanti, gli atleti e la concreta manifestazione dell'aggressività sui campi di gara. Dall'altro, forse più sfuggente, c'è la violenza degli spettatori, delle tifoserie e dei fan. Occorre imparare a distinguere se vogliamo evitare letture approssimative del fenomeno. Non possiamo accontentarci di *descrivere*, dobbiamo sforzarci di *spiegare*.

Guai inoltre a confondere l'allarme sociale che accompagna il racconto calcistico con l'insieme del fenomeno sportivo. Insieme, bisogna privilegiare alcune direttrici di analisi. Fra queste il rapporto fra pratica, passione sportiva e culture sociali di riferimento (sport come sistema culturale); l'influenza della narrazione mediatica, indagando lo sport come sistema di comunicazione; le trasformazioni che interessano lo sport nel suo insieme.

Una vicenda esemplare: la storia del bambino che non era morto

Se c'è un episodio che consente di ricostruire il rapporto fra circuito dei media, emotività di massa e produzione dell'immaginario, questo è avvenuto in uno stadio di calcio. Ed è avvenuto in Italia, allo stadio

Olimpico di Roma, il 21 marzo 2004 in occasione del derby della capitale. Lazio e Roma hanno concluso il primo tempo a reti inviolate. Sugli spalti fra i settantamila spettatori regna un nervosismo palpabile. I giallorossi occupano il secondo posto in classifica e non disperano di riagganciare la capolista Milan. Per la Lazio può essere la partita del riscatto. Nessuna delle due può permettersi distrazioni contro i tradizionali rivali. Il nervosismo serpeggia anche nelle dirigenze societarie. Entrambe attraversano un momento critico. Indebitate fino al collo, rischiano di essere espulse dal salotto buono del calcio di club. Il secondo tempo ha inizio alle 21.35, ma il pubblico sembra distratto e del tutto disinteressato allo svolgersi delle azioni in campo. Dopo un paio di minuti le curve cominciano a invocare la sospensione della partita. È un coro che accomuna le opposte tifoserie e che presto acquista veemenza e aggressività. I tifosi, sia laziali sia romanisti, adesso scandiscono a gran voce: «Assassini».

C'è un baccano infernale. Tutti sono in piedi ma pochi comprendono le ragioni di tanta confusione. I giocatori in campo sono privi di informazioni e comprensibilmente smarriti. L'atmosfera si fa surreale, va in scena un evento imprevisto e vagamente kafkiano. A un massimo di eccitazione corrisponde un *black out* di conoscenze che rende difficile decidere il da farsi. Il passaparola racconta di un bambino di parte romanista che prima della partita, nelle vicinanze dell'Olimpico, sarebbe stato investito da una volante della polizia accorsa per dare manforte agli agenti aggrediti da gruppi di *hooligans*. Sugli spalti si sparge la notizia che il bambino sarebbe morto in ospedale. Di qui la reazione emotiva del pubblico e la protesta delle tifoserie che si indirizza rabbiosamente contro le forze dell'ordine. L'arbitro Rosetti è costretto a sospendere la partita, mentre i tifosi intensificano i cori e ritirano gli striscioni dalle due curve. Si apprende che la notizia della presunta morte del piccolo tifoso sarebbe stata data dal cronista di Sky che cura la diretta dall'Olimpico, rimbalzando in pochi secondi via cellulare fra le tifoserie allo stadio. Le smentite trasmesse prontamente dagli altoparlanti non convincono nessuno. La tensione sale. Non serve a nulla nemmeno l'intervento del capo ufficio stampa della questura che al direttore di gara smentisce ufficialmente la notizia. Qualcuno ricorda il precedente dell'assassinio Spagnolo nel 1995, quando la partita Genoa-Milan si disputò regolarmente dopo che allo stadio erano state diffuse dagli altoparlanti notizie falsamente rassicuranti.

Intanto sono trascorsi venti minuti dall'inizio della ripresa e il gioco è fermo. Nessuno sa bene cosa fare. Tre tifosi romanisti, ripresi dalle telecamere, riescono a raggiungere il campo e a entrare in con-

tatto con il capitano giallorosso Totti. L'attaccante viene promosso sul campo intermediario della difficile situazione. Dopo un concitato colloquio con i tifosi, è lui a comunicare le informazioni raccolte agli allenatori, all'arbitro e agli altri giocatori. Il questore di Roma, Cavaliere, e il prefetto Serra smentiscono nuovamente e solennemente all'arbitro la notizia dell'incidente. In campo, la squadra laziale manifesta qualche incertezza sul da farsi. I romanisti, sotto la pressione della curva Sud, rifiutano di riprendere il gioco. Per ironia della sorte, proprio la Roma si era trovata due volte negli ultimi anni a fronteggiare situazioni simili. L'11 settembre 2001, a poche ore dall'attentato alle Torri Gemelle, era scesa in campo per l'incontro di Champions con il Real Madrid. L'11 marzo 2004, mentre ancora si contavano le vittime dell'attacco terroristico di Madrid, aveva regolarmente disputato in trasferta la partita di Coppa UEFA con gli spagnoli del Villareal. La logica degli sponsor e le ferree regole del calendario sportivo erano prevalse in entrambi i casi. Stavolta però è diverso. I fatti, veri o presunti, si sarebbero svolti a ridosso del campo di gara, poco prima dell'inizio del derby. La pressione dei tifosi è insostenibile.

Alle 22.00 Rosetti chiama al cellulare il presidente della Lega Calcio Galliani, che a sua volta ha già sentito i dirigenti romanisti e l'allenatore Capello. Da Galliani viene il via libera alla definitiva sospensione dell'incontro. Il pubblico comincia a sfollare. Il problema è adesso evitare il contatto fra gruppi di romanisti esagitati e forze di polizia. Gli agenti non riescono a evitare l'impatto. Alla fine si conteranno centottanta feriti, decine di fermi e danni all'impianto stimati in centinaia di migliaia di euro.

Il racconto della strana notte dell'Olimpico fornisce uno spaccato del sistema culturale e delle reti relazionali che sottostanno agli eventi del calcio spettacolo. Costituisce perciò un possibile corollario della riflessione che si è proposta. Mentre i display aggiornano in tempo reale gli spettatori allo stadio e quelli televisivi con i dati relativi al possesso di palla e alla percentuale di tiri in porta, può apparire incredibile che un fatto inventato di sana pianta abbia provocato conseguenze tanto gravi. In realtà, proprio il sistema della comunicazione gioca un ruolo decisivo. A scatenare la rivolta delle tifoserie è la notizia incautamente riferita da un cronista televisivo. I telefoni cellulari la fanno immediatamente ribalzare sugli spalti dell'Olimpico. "L'ha detto la televisione" e il passaparola acquista immediatamente la forma dell'evidenza. Nessuno sembra credere alle smentite ufficiali. A nessuno viene in mente che i massimi responsabili della sicurezza non possano impunemente mentire circa fatti facilmente riscontrabili. Per i tifosi si tratta invece di dichiarazioni strumentali, fatte per guada-

gnare tempo e coprire le presunte responsabilità degli agenti. L'autorità riconosciuta è solo quella della televisione, che a sua volta rilancia il passaparola delle curve. Si innesca un circolo vizioso che drammatizza l'intera vicenda e porta alla luce una diffidenza antica verso le divise, l'autorità legale, il potere genericamente inteso. Il retroterra psicologico che alimenta le tribù del calcio innesca una reazione violenta. La natura del fatto, l'immaginaria morte di un bambino, aggiunge drammaticità ed emotività.

I tre tifosi che scavalcano le recinzioni e si rivolgono direttamente a capitano Totti sanno probabilmente di esporsi a responsabilità legalmente perseguibili. Infatti, denunciati (e poi assolti) per violenza privata, intimidazione e violazione della legge sull'invasione di campo, si giustificheranno invocando la buona fede e presunte ragioni di forza maggiore. I loro profili sono sorprendenti: abbiamo a che fare con personaggi che nulla hanno a che spartire con l'immagine stereotipata del capotifoso abbruttito e scalmanato. Sono persone istruite, socialmente inserite, che però nel momento più critico della serata individuano una sola autorità legittimata: quella del giocatore più popolare. Il quale si fa persuadere e contribuisce a persuadere gli altri attori in campo: arbitro e giocatori. Non basta. L'arbitro decide la sospensione definitiva del match per autorizzazione del presidente della Lega Calcio, la cui autorità in materia di ordine pubblico è obiettivamente controversa. Quella che va in scena allo stadio Olimpico nella notte del 21 marzo 2004 è in sostanza una radicale sovversione dell'ordine costituito. Il sistema del calcio spettacolo per una notte si rende autonomo dalle istituzioni dello Stato. In nome di una verità televisiva, frutto di un cortocircuito comunicativo, decide di delegittimare le catene di comando e di imporre un proprio ordine sociale. L'immaginaria uccisione di una vittima innocente fornisce alla rivoluzione l'icona del capro espiatorio. L'individuazione di un nemico comune, identificato nelle forze dell'ordine, è spontanea. Le tribù rivali stringono un tacito patto che legittima l'azione sovversiva in nome del popolo delle curve. L'occasione del derby sembra conferire particolare solennità all'evento. Merita però di sottolineare qualche aspetto che distingue da altri esempi la produzione di una leggenda metropolitana *sui generis* come quella dell'immaginaria uccisione del piccolo tifoso. Intanto, si tratta di una generazione fantastica che non produce stabilizzazione e rinforzo dell'ordine, bensì la sua delegittimazione e destabilizzazione. Inoltre, la diceria acquista credibilità grazie all'interazione che si produce fra modalità arcaiche di comunicazione, tipiche delle comunità ristrette (il passaparola), e tecnologie evolute, come la televisione a pagamento e la telefonia mobile. I tifosi in campo chiedono a Totti

di fidarsi delle loro parole: «Ci ha telefonato la mamma del bambino. È tutto vero...». Infine, l'invasione di campo da parte dei tre capotifosi romanisti e il contatto che istituiscono con il più carismatico degli attori in campo trasmette una sensazione di assoluta eccezionalità. I portavoce delle tifoserie hanno varcato il *limes* simbolico che separa il mondo degli dei da quello dei comuni mortali. E parlano con l'incarnazione di un mito, quel capitano Totti al quale viene affidata la funzione sciamanica di fare da mediatore fra potenze occulte, come l'invisibile ma onnipotente presidente della Lega, e la comunità immaginata dei tifosi. La trasgressione attribuisce materialità, visibilità alla diceria e in qualche modo la conferma.

La vicenda, analiticamente ricostruita da Marchi (2005), appare davvero esemplare. Aiuta a situare l'universo culturale del calcio e dei suoi pubblici nella sua giusta cornice. Quella di un fenomeno che come pochi altri associa elementi di arcaicità e tribalismo, come la dominanza della comunicazione primaria, la credulità, il bisogno di leader e mediatori carismatici, la diffidenza per l'ordine istituzionale della modernità, la propensione all'emotività, il simbolismo della morte e l'evocazione del capro espiatorio. E che, nello stesso tempo, si rispecchia nel sistema delle tecnologie postmoderne e, a suo modo, se ne serve con efficacia. Per una notte, al posto di uno spettacolo sportivo, va in onda un dramma sociale che rovescia le regole del gioco e porta alla ribalta protagonisti inattesi. La televisione satellitare lo replicherà su milioni di schermi. Con una doppia soddisfazione per i protagonisti. Aver conquistato per una notte un'*audience* di massa e aver rovinato lo spettacolo ai disprezzati, sedentari teletifosi.

Emozioni e fatturati

L'aziendalizzazione della passione

L'avvento di nuove modalità di fruizione dello spettacolo calcistico, come la *pay TV* e la *pay per view*, insieme alle trasformazioni che hanno interessato tra la fine degli ottanta e primi duemila il mercato del calcio professionistico, hanno prodotto effetti così rilevanti da autorizzarci a parlare di mutazione genetica.

Si è affermato un nuovo management professionale, il rapporto fra tifoserie organizzate e società è entrato in tensione, i pubblici si sono differenziati.

Lo scandalo che scuote il calcio professionistico nel corso dell'anno critico 2006, in questa prospettiva, ha almeno il merito di far emergere non solo la generica metamorfosi del sistema, ma la presenza di attori sociali nuovi o radicalmente trasformati rispetto al passato. Le sentenze della giustizia sportiva e la stessa iniziativa della magistratura ordinaria documentano episodi reiterati di corruzione, di manipolazione delle designazioni arbitrali, di intimidazione ai danni di direttori di gara non compiacenti. Illeciti che hanno tutelato reti di interessi organizzati e alterato il regolare svolgimento dei campionati.

Lo scandalo illustra dunque un aspetto cruciale del calcio professionistico: il suo appartenere a uno strutturato, esteso e consistente sistema di interessi economici. La vicenda che mortifica milioni di tifosi e destabilizza le dirigenze di grandi club nell'anno dell'inatteso trionfo mondiale della nazionale rappresenta l'epilogo di processi innescati fra la metà e la fine degli anni novanta. I principali dei quali sono la trasformazione del mercato dei giocatori professionisti, che ha per evento simbolo la sentenza Bosman del 1995, e il contemporaneo avvento nel mercato televisivo dell'offerta a pagamento (Blanpain, Inston, 1996; Porro, 1997, 2004; Porro, Russo, 2000, 2004).

La bomba Bosman

Con una sentenza destinata a grandi ripercussioni, la Corte di giustizia europea si pronunciò nel 1995 accogliendo l'istanza del giocatore Jean-Marc Bosman. L'atleta belga, militante in una squadra di Liegi appartenente alla prima divisione, rivendicava il proprio diritto, in quanto calciatore professionista cittadino di un paese UE, a trasferirsi da un club all'altro alla scadenza del contratto di lavoro senza dover sottostare a oneri o penali. Il suo contratto era scaduto da tempo, ma gli era stato impossibile trasferirsi a un club francese, il Dunkerque, che intendeva ingaggiarlo. La società belga cui apparteneva aveva infatti preteso un risarcimento economico che né il giocatore né la squadra francese si dichiararono disposti a corrispondere.

I legali di Bosman, che era stato nel frattempo escluso dalla prima squadra, si appellarono al principio della libera circolazione dei lavoratori e all'articolo 39 del Trattato di Roma. La Corte di Lussemburgo diede loro ragione, affermando che i diritti comunitari in materia di commercio e lavoro andavano applicati senza discriminazioni anche agli sportivi professionisti cittadini della UE. La sentenza inibì alle leghe calcistiche nazionali e alla stessa UEFA la possibilità di limitare il numero dei calciatori stranieri se cittadini comunitari e in regola con le norme contrattuali. In questo modo, venne meno la norma per cui nei tornei internazionali (Champions League, Coppa delle coppe, Coppa UEFA) fosse possibile impegnare non oltre tre giocatori di paesi diversi da quello del club. Malgrado alcuni interventi correttivi approvati nell'aprile del 2005 dalle 52 federazioni aderenti alla UEFA, la sentenza ha rivoluzionato gli equilibri del mercato dei giocatori professionisti, innescando un processo di ampia portata per le società e per l'intero sistema calcistico europeo.

La ricostruzione giudiziaria dello scandalo esploso in Italia nel 2006 e giornalmisticamente battezzato "Calciopoli" dimostra che la vicenda non è riducibile a carenze di vigilanza delle istituzioni federali o a episodi di manipolazione gravi ma occasionali. Più che di calcio deviato occorre parlare di un sistema di controllo e di influenza che per circa quindici anni ha assolto, almeno in Italia, funzioni improprie di regolazione del calcio professionistico. Va ricordato che lo scandalo coinvolge tre società che, fra il 1992 e il 2006, si erano aggiudicate (prescindendo dai due titoli revocati per via amministrativa alla Juventus) quattordici dei quindici scudetti assegnati: sette la Juventus, sei il Milan e uno la Lazio. Le quattro squadre condannate forniranno qualcosa come tredici giocatori alla nazionale italiana laureatasi campione del mondo nel luglio 2006 e dodici ad altre nazionali per-

TABELLA 3

Patrimonio al 2005 e fatturato 2005 e 2006 dei dieci maggiori club calcistici europei (in mln di euro)

	Consistenza patrimoniale in mln € al 2005	Fatturato	
		Incassi 2004-05	Incassi 2005-06
Manchester United	1.098	246	243
Real Madrid	810	276	292
AC Milan	737	234	239
Arsenal	673	171	192
Bayern Monaco	616	190	205
Juventus	550	229	251
Chelsea	406	220	221
Inter	403	177	207
Barcelona	352	208	259
Liverpool	296	181	176
Totale stimato	5.941	2.132	2.285

Fonte: Deloitte, Touche, in "Forbes", giugno 2005 (stima in mln di dollari ricalcolata in euro); "El País", 2006; Deloitte per "Football Money League", 2007.

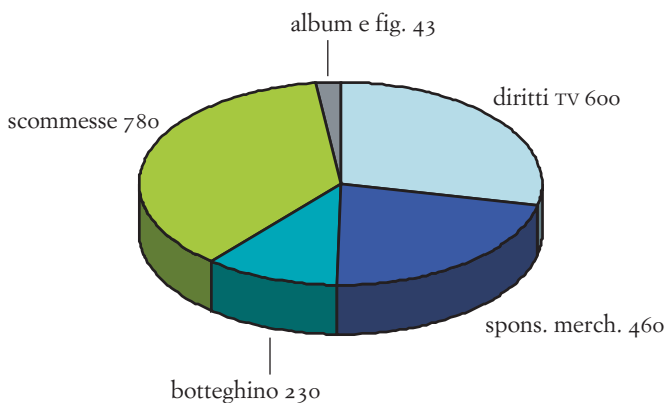
venute alla fase finale del torneo. La finale del 9 luglio aveva visto scendere contemporaneamente in campo otto campioni juventini (cinque con l'Italia, tre con la Francia).

Il primo dato su cui è utile soffermarci riguarda perciò la consistenza economica di quella élite del calcio professionistico europeo cui appartengono le quattro società coinvolte nello scandalo. Stime attendibili permettono di gettare uno sguardo sulla rilevanza patrimoniale, i bilanci e gli incassi dei grandi club professionistici del Vecchio Continente nel biennio in cui matura lo scandalo (TAB. 3).

Alla vigilia di calciopoli, il solo calcio professionistico italiano vale cinque miliardi di euro (Montanari, Silvestri, 2006), il 20% in più rispetto alle stime prodotte da Nomisma (2003) solo tre anni prima. Nel decennio 1995-2004 i ricavi complessivi per i club sono cresciuti del 216%, soprattutto grazie ai proventi generati dalla cessione dei diritti televisivi. Questi, che nel 1993-94 superavano di poco i 93 milioni di euro, erano già saliti a oltre 550 milioni di euro nel 2000-01. Il calcio televisivo occupa uno spazio costante nei programmi di prima o seconda serata. Già nel 2003-04 i venticinque programmi televisivi con la maggior *audience* erano rappresentati da partite di calcio (Ascari, 2004).

Se si calcolano soltanto i club calcistici della serie A italiani per il campionato 2005-06, aggregando le diverse voci dei loro budget, si raggiungono i due miliardi e 113 milioni di euro di fatturato. Una

FIGURA 4
Composizione del budget aggregato dei club di calcio italiani di serie A 2005-06
(valori in mln di euro)



Fonte: StageUp (2006).

cifra che, secondo il *Global Insight 2006* (cfr. l'insero "Affari & Finanza" del 27 febbraio 2006) supererebbe il prodotto interno lordo di 54 Stati nazionali.

La crescita del potenziale commerciale del grande calcio aveva indotto il governo italiano, già alla fine dei novanta, a consentire la possibilità per i club professionistici di costituirsi in società per azioni. Nel tempo, erano poi seguiti generosi interventi finanziari e fiscali. Rielaborando i dati forniti dagli stessi club e relativi al campionato 2005-06, scopriamo che circa 600 milioni di euro provengono dalla cessione dei diritti televisivi ai maggiori *networks* (reti in chiaro, satellite e digitale terrestre), 460 da sponsor e attività di *merchandising*, 230 dal "botteghino" (che comprende biglietti venduti per le singole partite e abbonamenti), 780 dai proventi di totocalcio e scommesse, 43 da attività editoriali, concentrate nel settore album e figurine (FIG. 4).

Tutti i grandi club coinvolti nello scandalo, Juventus, Milan, Lazio e Fiorentina, sono stati potentemente interessati dalla commercializzazione televisiva del prodotto calcistico (Porro, 2006). Nel campionato 2005-06, quello della grande crisi, la Juventus cattura da sola un quinto di tutte le risorse derivanti dalla cessione dei diritti televisivi, che concorre così alla composizione del suo bilancio per quasi il 55%. Per la Lazio, che incassa dai diritti televisivi 44 milioni su un budget complessivo di 75, si sfiora il 60%. Se si escludono dal com-

puto gli incassi da botteghino, i bilanci di Juventus, Milan e Lazio dipendono per quote comprese fra il 75 e l'80% dai diritti televisivi. Fra le società incriminate solo la Fiorentina si colloca al di sotto del 40%. La concorrenza dell'offerta televisiva ha contribuito a far lievitare gli utili e a modificare gli equilibri economici e di potere fra le società. Alla RAI, finanziata dal canone, e alle reti generaliste finanziate dalla pubblicità, che propongono la tradizionale emissione in chiaro, si sono aggiunti il satellite, gestito dal circuito Sky con modalità *pay TV* attraverso abbonamento, e il digitale terrestre, che permette l'acquisto di singoli eventi tramite carte prepagate. La negoziazione dei diritti società per società, introdotta nel 1999 al posto della precedente contrattazione collettiva, ha ulteriormente favorito i club maggiori.

Lo scandalo esploso nella primavera 2006 interessa società che avevano concentrato una quota consistente delle risorse a disposizione dell'intero calcio professionistico. I quattro club finiti nell'occhio del ciclone presentano profili e storie organizzative diversi (Porro, 2002). Si pensi, per fare l'esempio più lampante, all'opposizione fra il modello dinastico-imprenditoriale, incarnato dal connubio tra famiglia Agnelli e Juventus, e quello del Milan di Berlusconi, che caratterizza la lotta per l'egemonia sul calcio italiano alla fine degli ottanta. Già dieci anni dopo si era però delineato come modello vincente quello che assimilava i club professionistici a grandi aziende d'intrattenimento. Adriano Galliani, uomo di fiducia di Berlusconi chiamato a presidiare due capisaldi del suo impero – il grande sport commerciale e l'offerta televisiva del calcio intrattenimento – ha riassunto efficacemente in un'intervista concessa a Maurizio Crosetti (*Il gran cerimoniaire del matrimonio tra il calcio e la tv*, in "Affari & Finanza", 29 maggio 2006, p. 9) questa filosofia: «Le squadre sono aziende. La cosa più vicina al calcio è una *major* che produce film. La partita è una pellicola che dura novanta minuti. Lo stadio è la sala cinematografica. Lo sfruttamento TV è pressoché analogo a quello di un film. Attorno al film vanno poi create attività collaterali. I miei modelli di sviluppo sono la Warner e la Walt Disney. In quel senso io sviluppo il Milan. Quando acquistammo la società, nel 1986, la biglietteria rappresentava il 90% del fatturato. Oggi il mix è 60% diritti TV, 25% sponsorizzazioni e attività commerciali, 15% biglietteria. L'85% va conquistato come in una qualunque altra azienda».

Il richiamo all'azienda è eloquente. Significa omologare le società calcistiche a soggetti produttivi, la cui *mission* coincide con il pro-

TABELLA 4

Profilo cronologico dei campionati di serie A 1984-2006 ed eventi che hanno prodotto conseguenze significative nel sistema calcio

Campionato	Squadra vincitrice	Eventi significativi
1984-85	Verona	
1985-86	Juventus	
1986-87	Napoli	Publitalia acquisisce il controllo del Milan
1987-88	Milan	Primo scudetto dell'era Berlusconi
1988-89	Inter	
1989-90	Napoli	
1990-91	Sampdoria	
1991-92	Milan	
1992-93	Milan	
1993-94	Milan	
1994-95	Juventus	Sentenza Bosman Televisione a pagamento
1995-96	Milan	Primo "decreto spalmaperdite"
1996-97	Juventus	Riconoscimento del fine di lucro per i club e possibilità di costituzione in S.p.A.
1997-98	Juventus	
1998-99	Milan	
1999-2000	Lazio	Abolizione contrattazione collettiva dei diritti TV
2000-01	Roma	
2001-02	Juventus	
2002-03	Juventus	Dalla fusione di Stream e Telepiù nasce il gigante Sky (satellite)
2003-04	Milan	Nuove norme spalmadebiti, contestazione UE
2004-05	Juventus*	
2005-06	Juventus**	"Calciopoli" e ripristino contrattazione collettiva dei diritti TV

* Titolo non assegnato a seguito della sentenza d'appello 2006.

** Titolo revocato e assegnato all'Inter a seguito della sentenza d'appello 2006.

fitto. Del tutto coerente con questa visione è anche la nozione di "sviluppo" proposta da Galliani. Un club professionistico sviluppato non può che relegare ai margini la percentuale di introiti proveniente dal botteghino. E con essa l'ingombrante presenza delle tifoserie. Galliani introduce anche un'ardita equazione fra cinema e calcio che però trascura un dettaglio non trascurabile. Le emozioni che lo sport trasmette non sono infatti il prodotto di operazioni costruite artificialmente fra le pareti di uno studio cinematografico. Il fascino del calcio consiste al contrario nella capacità di valorizzare come risorse l'incertezza e l'imprevedibilità del risultato. Senza considerare l'uso insidioso che operatori spregiudicati potrebbero fare di questo ragionamento. Se infatti l'incertezza competitiva finisse per essere percepita come un puro rischio aziendale, la manipolazione dei risultati po-

trebbe apparire una risposta spregiudicata ma coerente con l'esigenza di massimizzare gli investimenti minimizzando i rischi.

L'aziendalizzazione del grande calcio impone la logica ferrea del massimo utile (Bergantini, 2006). Ai *broadcasters* televisivi interessa il bacino d'utenza delle società, cioè il potenziale di spettatori calamitato dalle squadre. Le risorse vengono conseguentemente concentrate a favore dei club più forti, con il risultato che questi possono moltiplicare gli investimenti nel mercato dei giocatori, rendendo impossibile competere alle altre società. Le squadre di provincia hanno inesorabilmente perso competitività e l'élite calcistica è divenuta sempre più ristretta. Il fenomeno ha riguardato diversi contesti nazionali, ma nessuno nelle dimensioni che ha conosciuto l'Italia.

A partire dal campionato 1994-95, che può essere considerato il primo dell'era della televisione a pagamento, lo scudetto, se non si considerano le revoche inflitte alla Juventus dalla giustizia sportiva nel 2006, è andato per dieci volte su dodici a due soli club, la stessa Juventus e il Milan. Nel decennio compreso fra il campionato 1984-85 e il 1993-94, viceversa, ben sei squadre si erano fregiate del titolo di campione d'Italia. La TAB. 4 radiografa l'andamento dei campionati nell'arco del ventennio che inaugura la colonizzazione televisiva del calcio professionistico e le trasformazioni che vi hanno fatto seguito.

La polvere e l'altare: giocatori, dirigenze, procuratori

Il quadro che si delinea pare abbastanza chiaro. La televisione a pagamento è divenuta l'attore economico egemone del settore e i club hanno accresciuto progressivamente la componente puramente finanziaria delle loro attività. Le dirigenze societarie si sono specializzate in questo tipo di gestione e si sono selezionate in relazione alla capacità di negoziare risorse e contrattare favori con diversi sottosistemi, come quello commerciale e quello politico. specularmente, si è andato deteriorando il rapporto con le tifoserie tradizionali.

La grande circolazione di denaro non ha però reso più forte e più autonomo il sistema calcio nel suo insieme. Anzi, la lobby dei grandi club professionistici ha dovuto più volte far ricorso a pressioni politiche per evitare la bancarotta finanziaria. Nel 2004, una drammatica crisi da indebitamento impone una rateizzazione straordinaria dei versamenti dovuti all'erario. Si scopre che, per quanto possa apparire paradossale, a introiti miliardari possono corrispondere montagne di passività. Bilanci in rosso, forzate ricapitalizzazioni, patrimoni fami-

gliari dilapidati, decreti “salvacalcio” o “spalmaperdite” estorti ai governi di turno, plusvalenze misteriose, ricorso ai più fantasiosi artifici contabili appartengono del resto alla storia del calcio professionistico. E non è senza significato che imprenditori protagonisti di autentici crac industriali fossero contemporaneamente titolari di importanti club della massima serie, dalla Lazio di Cragnotti al Parma di Tanzi. La crisi del 2004 porta alla luce che in soli sei anni le società di serie A avevano moltiplicato le perdite di quasi cinque volte: dai 220 milioni di euro della stagione 1997-98 al miliardo del 2003-04. Si fa fronte al dissesto inserendo nei bilanci le plusvalenze generate dalla compravendita di giocatori. Un artificio che rende più difficile risanare le finanze dei club. I quali, fidando su un incremento costante dei diritti televisivi, avevano dato il via a una crescita ingovernabile dei guadagni dei giocatori. Gli stipendi dei giocatori cresceranno del 453% fra i primi anni novanta e il 2003-04, fino a pesare sul fatturato dei maggiori club italiani per il 75% contro il 64% di quelli francesi, il 55% degli spagnoli e appena il 46% dei tedeschi. Il campionato di serie A 2005-06, secondo stime del “Sole-24 ore”, si era aperto con società indebitate al lordo per un miliardo e mezzo e al netto per quattrocento milioni di euro. Nello stesso anno su 579 giocatori di serie A 139 (24%) guadagnavano oltre un milione all’anno, senza computare i premi partita.

Prodighe di emolumenti, le società italiane si caratterizzano anche per l’ampiezza del parco giocatori. Sono mediamente trentotto gli atleti a disposizione di un club italiano di serie A, molti dei quali scarsamente utilizzati.

Vincolando i propri bilanci a un costo che è difficile comprimere, tanti soldi per tanti giocatori, i club hanno introdotto rigidità gestionali che ne hanno riprodotto nel tempo l’indebitamento. *Broadcasters* televisivi e banche sono divenuti così i veri padroni del sistema.

Il declino del potere contrattuale dei club ha finito per inquinare lo stesso mercato dei calciatori. Dalle inchieste sullo scandalo esploso nel 2006 affiorano non casualmente attori nuovi e l’interesse dei magistrati si concentra sul ruolo di lobby professionali che controllano ingaggi e contratti. Singolarmente elevato è il numero di figli d’arte, legati per via dinastica alle grandi famiglie del calcio di club, della finanza e persino della politica. Nel mirino della giustizia sportiva e della magistratura ordinaria entrano società di intermediazione e procuratori che rappresentano centinaia di giocatori professionisti appartenenti a club in competizione. È comprensibile chiedersi se questa singolare situazione non possa dare adito a illeciti di varia natura. Tanto più che gli affari delle società d’intermediazione sembrano fio-

renti, specie se comparati alla permanente crisi economica dei club. Dalle inchieste condotte tanto dalla magistratura sportiva quanto da quella ordinaria nel 2006 emergerà un panorama inquietante, dove alla competizione palese fra squadre che si confrontano sul campo di gara si sovrappone quella occulta fra lobby e cordate capaci di variabili alleanze. Una società in particolare, la onnipresente Gea World, solleciterà l'attenzione degli inquirenti. All'epoca essa costituiva già da anni la società leader nel settore dell'intermediazione calcistica, amministrando le procure di circa duecento calciatori fra serie A e C/2, compresi non pochi nazionali e allenatori di grande prestigio.

I nuovi poteri calcistici: il caso Gea World

La società, costituita nel 2001 attraverso la fusione fra la General Athletic di Andrea Cragnotti e Francesca Tanzi (figli degli allora proprietari di Lazio e Parma) e la Football Management di Alessandro Moggi, figlio del più famoso Luciano, si occupava un po' di tutto: organizzazione di eventi, diritti d'immagine, coperture assicurative e convenzioni.

A rotazione, in un complicato vortice di poltrone, compaiono figure rappresentative del calcio professionistico e dei suoi addentellati extracalcistici. Accusata a più riprese da società concorrenti e singoli procuratori di abuso di posizione dominante e di poter perciò influenzare partite e risultati, nonché sotto tiro per il potenziale conflitto d'interessi derivante dalle relazioni di parentela fra manager intermediari e dirigenti di società, nel marzo 2002 la Gea World era stata oggetto di un'inchiesta della Federcalcio. L'indagine, affidata a dieci saggi, si era conclusa stabilendo che la società operava «legittimamente e senza commettere violazioni regolamentari». Di diverso avviso l'Agenzia garante della Concorrenza e del Mercato, che nella sua *Indagine conoscitiva sul calcio professionistico*, conclusasi il 24 maggio 2006, osserverà che, in contrasto con le norme FIFA, «le previsioni [del Regolamento agenti FIGC] sono suscettibili di condizionare in maniera significativa la condotta degli agenti di calciatori sul mercato, così da ostacolare le opportunità di confronto concorrenziale tra gli operatori e da favorire comportamenti collusivi». Appena due giorni dopo la Procura di Roma, competente su questioni connesse agli scandali del calcio, deciderà l'iscrizione nel registro degli indagati di alcuni titolari della società. Nel febbraio 2007 verrà avanzata richiesta di rinvio a giudizio per Luciano Moggi, il figlio Alessandro e altri responsabili della Gea World finiti sotto inchiesta. Fra le accuse l'associazione per delinquere finalizzata all'illecita concorrenza tramite minacce e violenza privata. Nel mirino dei PM le pressioni esercitate su numerosi giocatori perché si affidassero alle cure della società e il tentativo di monopolizzare le procure alterando il mercato dei giocatori e il corretto svolgimento del campionato.

Il regime delle lobby disegnato dalle sentenze sembra dominato dalla regola dell'omertà: tutti sapevano ma nessuno osava ribellarsi. Al punto che i danneggiati, cioè i club medi o minori, preferiranno nella maggior parte dei casi dar vita a loro volta a piccoli protettorati anziché ingaggiare una battaglia per la bonifica del sistema.

Assistiamo, così, al sovrapporsi di due processi distinti e complementari. Da un parte i grandi club tendono ad assumere sempre più il profilo di aziende dell'intrattenimento le cui fortune dipendono in massima parte dal mercato dei diritti televisivi (Coccia, 1999). Dall'altra si sviluppano lobby che possono influire sulla ripartizione delle risorse, condizionare le carriere dei giocatori, fare da tramite con sistemi di interesse più vasti. In breve, concorrere a forme di regolazione occulta del "neocalcio".

Le quattro società travolte dalla bufera della primavera 2006 e dai successivi sviluppi della vicenda in sede di giustizia ordinaria si attengono all'ovvio criterio di salvare il salvabile. Si può parlare, di fronte all'evidenza dei fatti contestati, di una strategia di riduzione del danno che mira a contenere le conseguenze economiche delle sentenze, difendendo o puntellando leadership deboli o ancora in fase di accreditamento. Principi del Foro entrano in azione per una lunga negoziazione che porterà a una sostanziosa riduzione delle penalità inflitte alle società e ai loro dirigenti. Vengono mobilitati esperti di comunicazione per riconquistare la fiducia dei tifosi, accreditando l'intenzione di voltare pagina e promuovendo nuove dirigenze. Soprattutto nel caso della Juventus la sensazione è che la crisi sia servita anche a ridefinire gerarchie interne ed equilibri di potere dopo la lunga dittatura della triade Giraud-Moggi-Bettega.

Nel suo insieme, lo scandalo sembra confermare la denuncia delle tifoserie ultrà. Mette in evidenza, ad esempio, come i dirigenti delle società si percepiscano essenzialmente come gli amministratori di un mero marchio aziendale, il cui sfruttamento commerciale viene affidato a professionisti privi di qualunque appartenenza affettiva alla società. Difficile stupirsi se, in una logica del genere, prendono forma sistemi sotterranei di alleanze che a loro volta producono la "posizione dominante" esercitata da questa o quella lobby affaristica (Liguori, Napolitano, 2004). Con il rischio che ciò possa riprodurre nel tempo abusi e comportamenti collusivi, alterando l'equilibrio competitivo dei campionati (Szymanski, 2003; Caruso, 2005). Alla luce delle sentenze, la posizione dominante si traduceva nel controllo dei gangli neurali della rete (designazioni arbitrali, incarichi federali, mercato dei giocatori) a danno dei soggetti più deboli, come le squadre di

provincia. Le quali, ci spiegano i magistrati, non di rado preferivano scendere a patti con i padroni del vapore anziché denunciarne gli abusi.

Tutto ciò aiuta a chiarire il paradosso della coesistenza di proventi da capogiro e vertiginosi dissesti. A dispetto del volume commerciale generato dai diritti televisivi, il grande calcio è divenuto un sistema finanziariamente fragile e politicamente assistito. I profitti si sono persi nei dedali dell'intermediazione, mentre le perdite dei club si moltiplicavano in attesa di provvidenze di Stato di dubbia legittimità.

C'è piuttosto da chiedersi come mai sopravvivano personaggi così autolesionisti da candidarsi ancora alla guida dei club italiani.

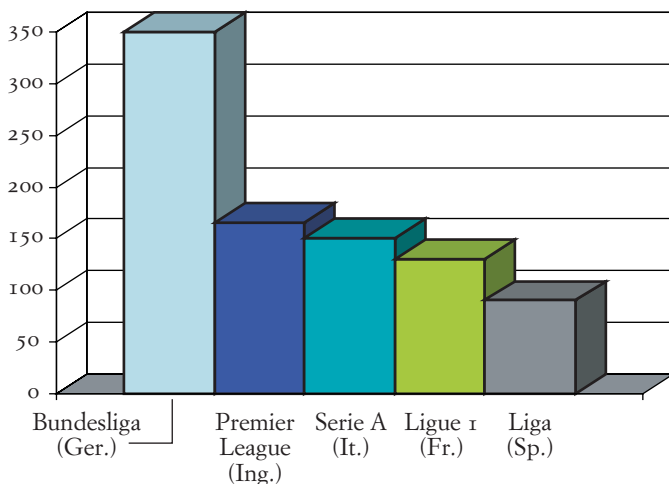
Probabilmente, la molla è rappresentata dal desiderio di acquisire una visibilità e uno status di fronte alla comunità. Ricoprire cariche in una società calcistica conserva insomma, malgrado gli oneri, i rischi economici e la disaffezione delle tifoserie, un proprio *appeal*. Ciò soprattutto nelle città di provincia, dove il presidente della società di calcio è spesso l'unico personaggio capace di competere in popolarità con il sindaco. La popolarità acquisita per meriti sportivi fa parte di una strategia di comunicazione per leader o aspiranti leader locali. Il controllo di un club può anche costituire una forma di scambio politico e il suo costo essere percepito da un imprenditore come contropartita per guadagnare credito nei confronti dell'amministrazione in carica. Questa combinazione di vanità, opportunismo e dilettantismo gestionale presenta ovviamente rischi finanziari. I quali peraltro sono stati spesso accollati per via fiscale all'intera collettività. Le tifoserie sono state cacciate dagli stadi, ridimensionando drasticamente i proventi del botteghino. I padroni delle tv hanno dettato le loro condizioni, sfruttando capacità negoziali ignote alle dirigenze dei club. Queste ultime, a loro volta, non hanno neppure saputo esplorare opportunità complementari rispetto alla cessione dei diritti tv. Pochi passi in avanti sono stati fatti, ad esempio, sulla strada della gestione imprenditoriale con finalità commerciali e/o sociali delle imponenti e sottoutilizzate volumetrie degli stadi. Le uniche misure finanziarie assunte sono consistite nell'aumento del prezzo dei biglietti, con esiti persino controproducenti, data l'esiguità degli spettatori interessati ai posti più costosi. Sponsorizzazioni e *merchandising* hanno fornito una resa commerciale modesta. In Italia, ad esempio, nessuna società si è avventurata sulla strada del Manchester United, il club inglese che ha promosso la costituzione di una società di tifosi cui ha affidato l'esclusiva per la produzione e la vendita di *merchandising*.

Il gioco degli scandali

Ancora una volta, la comparazione internazionale è impietosa nel mostrare il declino della capacità di attrazione del calcio spettacolo italiano e anche la scarsa qualità professionale del suo management. Secondo le stime di StageUp (2006), alla vigilia del campionato 2006-07, il primo dopo lo scandalo, la Bundesliga tedesca scavalcava per la prima volta la serie A italiana in termini di fatturato. Il dato è certamente condizionato dalla retrocessione della Juventus, ma rivela anche la maggiore capacità dei tedeschi nel gestire con profitto le sponsorizzazioni. Si vedano le FIGG. 5-9, che mettono a confronto la composizione dei fatturati delle cinque principali leghe europee.

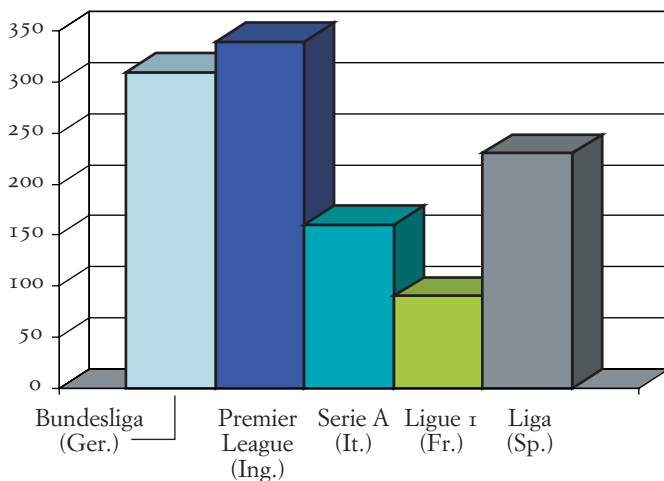
La ricerca condotta da StageUp per il “Sole-24 ore” fornisce altre informazioni interessanti. Il campionato più ricco rimane quello inglese, grazie al valore prodotto dalla biglietteria, che incide per un terzo sul fatturato della Premier League contro un 25% della Liga spagnola e appena un 10% della serie A italiana, e dal *merchandising*. Nella commercializzazione dei diritti TV, invece, sono più bravi i francesi della Ligue 1, che adottano la contrattazione collettiva (Canal+ e Tps), come fanno del resto la Bundesliga (Arena Sport e Premiere) e

FIGURA 5
Ricavi da sponsor in mln di euro delle cinque principali leghe nazionali europee per il 2006-07



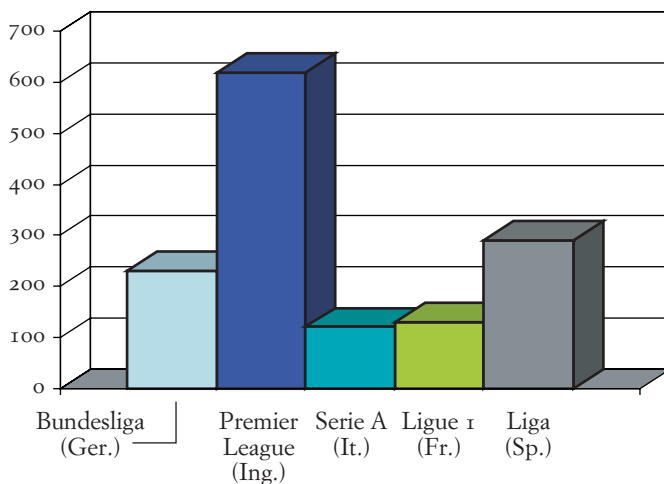
Fonte: StageUp (2006).

FIGURA 6
Ricavi da merchandising in mln di euro delle cinque principali leghe nazionali europee per il 2006-07



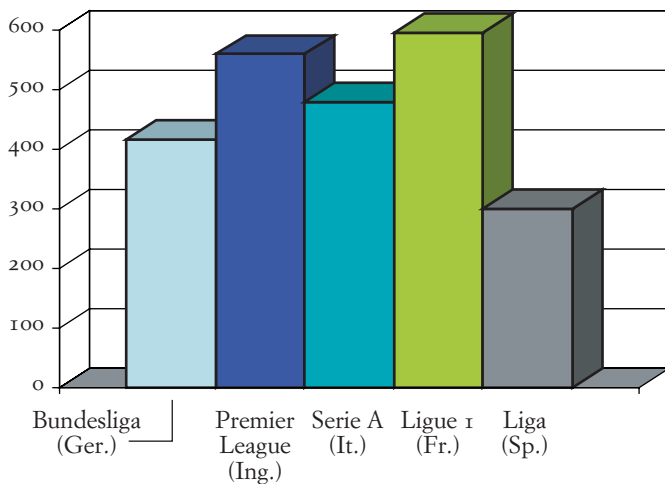
Fonte: StageUp (2006).

FIGURA 7
Ricavi da biglietteria in mln di euro delle cinque principali leghe nazionali europee per il 2006-07



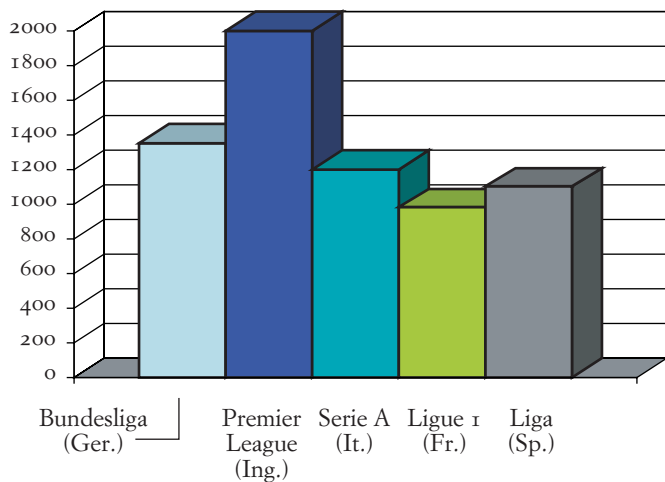
Fonte: StageUp (2006).

FIGURA 8
 Ricavi da diritti TV in mln di euro delle cinque principali leghe nazionali europee per il 2006-07



Fonte: StageUp (2006).

FIGURA 9
 Fatturato totale in mln di euro delle cinque principali leghe nazionali europee per il 2006-07



Fonte: StageUp (2006).

la Premier League (BSkyB). Significativamente, i campionati che sfruttano meno la cessione dei diritti sono quello italiano e quello spagnolo (Sexta, Canal +, Digital +), in cui sino al 2006 vigeva ancora un regime misto di contrattazione.

In breve. Fra le cause del dissesto finanziario dei club e dello scandalo del 2006, c'è anche la pochezza imprenditoriale delle dirigenze di club. Il calcio trasformato in industria dell'intrattenimento non riesce a farsi impresa se non sviluppando manipolazione delle regole e creando oligopoli protetti. In questo senso, è possibile rintracciare un filo rosso che unisce la crisi infinita delle dirigenze societarie, le tentazioni secessionistiche del neocalcio nei confronti del sistema sportivo ufficiale e il declino dell'equilibrio competitivo dei campionati. Le sentenze della giustizia sportiva in merito allo scandalo ci restituiscono l'immagine di società che, pur conservando "residui e derivazioni" dei vecchi modelli – dalle tentazioni neodinastiche della Juventus al mecenatismo dei Della Valle –, appaiono ormai in larga misura omologate al paradigma dell'azienda di intrattenimento.

Lo scandalo del 2006 non costituisce purtroppo una novità assoluta per il calcio italiano.

Nel lontano 1927 era stato revocato lo scudetto al Torino per un tentativo di corruzione.

Nel 1980 una vicenda di scommesse e di partite truccate, battezzata Totonero, aveva addirittura portato all'arresto di undici giocatori, a pesanti squalifiche e alla retrocessione in serie B del Milan.

Nel 1998 l'allenatore romanista Zdenek Zeman aveva denunciato il dilagare del *doping* nel campionato nazionale, mettendo sotto accusa soprattutto la Juventus.

Nel 2005 il Genoa, neopromosso in A, accusato di aver combinato una partita con il Venezia, era stato retrocesso in C1 e penalizzato di tre punti.

Scandali di varia natura hanno del resto interessato nei primi anni duemila anche altri paesi di illustri tradizioni calcistiche, dalla Germania alla Gran Bretagna alla Repubblica ceca.

I fatti italiani del 2006 rappresentano però un salto di qualità per la vastità degli interessi in gioco e la profondità delle ramificazioni che rivelano. E portano alla luce una inquietante fragilità delle istituzioni sportive, dal CONI alla FIGC ai vari sottosistemi collegati (Lega, Associazione arbitri). La crisi di *governance* del sistema del calcio professionistico risale anch'essa alla metà degli anni novanta, quando l'avvento dei grandi profitti televisivi e il nuovo ruolo esercitato dalle società di intermediazione producono una inedita costituzione materiale del calcio. Il nuovo regime si basa sulla tutela prioritaria degli

interessi dei superclub, che le istituzioni preposte non sanno o non vogliono contrastare. Il sistema va così incontro a una profonda crisi di rappresentatività, che nel tempo rischia di trasformarsi in una crisi di legalità. Già alla fine dei novanta il calcio professionistico attua in Italia una secessione strisciante. Vengono meno gli ultimi vincoli di solidarietà con lo sport olimpico, mentre CONI e federazioni si dibattono nella crisi indotta dal tracollo dei concorsi pronostici. Lo scandalo di qualche anno dopo evidenzierà quanto obsoleto fosse il sistema di controllo affidato non a un'*authority* imparziale bensì al disfunzionale regime consociativo ruotante attorno alla Federcalcio e alla Lega professionisti. Controllori e controllati si confondono e le inchieste dimostrano l'abnorme potere di influenza esercitato dai club maggiori e dagli interessi ad essi collegati.

La vulnerabilità del sistema discende anche dal carattere non perfettamente concorrenziale del mercato calcistico. La Federcalcio, per la sua stessa natura e a prescindere da eventuali complicità, può davvero poco. La sua missione statutaria è duplice: garantire l'equilibrio competitivo e assegnare il *titolo sportivo*, cioè quel bene immateriale e intrasferibile che consente alle società di partecipare ai rispettivi campionati. Per un lato, l'equilibrio competitivo risponde alla razionalità economica: se l'equilibrio viene alterato in maniera significativa, il prodotto calcio perde appetibilità commerciale. Per l'altro, il titolo sportivo viene assegnato e gestito in base a principi "propri dell'ordinamento", con ampia discrezionalità e a prescindere da qualsiasi vincolo di natura economica. Al punto, osserva Corrado (2006), che le società sportive, trasformate nel 1996 in società di capitali a tutti gli effetti e in qualche caso quotate in Borsa, rimangono sottoposte a controlli finanziari specifici «allo scopo di garantire il regolare svolgimento dei campionati». Si produce una contraddizione fra concreti interessi commerciali e aleatori poteri discrezionali attribuiti alla Federazione. La quale, non essendo un'*authority* e dipendendo dagli equilibri politici che reggono i rapporti di potere fra i club, contribuisce all'ingovernabilità del sistema più che contrastarla.

Ancora più ambiguo è il profilo della Lega professionisti che rappresenta a sua volta un caso di scuola di conflitto di interessi. Pur senza ipotizzare responsabilità personali nella vicenda, è certo sorprendente constatare come, all'esplosione dello scandalo, essa sia presieduta da Galliani, dirigente di uno dei massimi club professionistici e allo stesso tempo operatore di primo piano nel mercato dei diritti televisivi.

La cosiddetta "Lega di Milano" dovrebbe, per un verso, garantire per delega federale il campionato come una sorta di bene collettivo e, per un altro, tutelare gli interessi, per definizione particolaristici, dei

club affiliati. Invece, dopo che Galliani sarà costretto alle dimissioni, sarà chiamato a succedergli Antonio Matarrese. Cioè un dirigente di lungo corso e notoriamente ostile a qualunque tentativo di innovazione del sistema, che dichiarerà immediatamente guerra ai propositi riformatori del Commissario straordinario Guido Rossi. Il quale, in occasione dell'audizione alla Camera del 12 luglio 2006, aveva formulato una diagnosi senza appello sullo stato del sistema del calcio professionistico: «L'aspetto più preoccupante della crisi del sistema-calcio è la cattura e l'asservimento a interessi di parte dei vertici e degli organi di controllo della FIGC e delle sue componenti più importanti (come gli arbitri): indipendentemente dalla rilevanza penale e/o per la giustizia sportiva, il cuore dello scandalo è la fortissima capacità di condizionamento e influenza dei e sui soggetti che avrebbero dovuto garantire, in posizione di terzietà, la regolarità dei campionati, la corretta distribuzione delle risorse economico-finanziarie, l'esistenza di meccanismi elettivi dei vertici federali realmente democratici».

Dalla vicenda esce malconcia la stessa giustizia sportiva. Non manca chi cerca di ostacolarne il lavoro, contestandone persino la competenza in una materia che, per la sua rilevanza sociale, esulerebbe dall'ambito disciplinare proprio di una magistratura di settore. L'argomento è sollevato ad arte per bloccare o delegittimare l'inchiesta che sta prendendo una piega pericolosa. Non per questo è però destituito di qualsiasi fondamento. La sopravvivenza di un ordinamento separato riflette infatti un modello sportivo antiquato e di ispirazione corporativa. Nello stesso tempo, non si può negare che lo sport costituisca un'attività *sui generis*, che ha bisogno di verdetti celeri e insindacabili per ripristinare equilibri competitivi violati da infrazioni o illeciti. Si spiega così perché la giustizia del settore accolga il principio della responsabilità oggettiva. Inapplicabile dalle norme penali perché può punire soggetti non personalmente colpevoli, esso costituisce invece il solo strumento capace di restituire regolarità a una competizione alterata. La retrocessione della Juventus, ad esempio, ha finito per colpire atleti e tifosi *soggettivamente* incolpevoli. Il provvedimento risarcisce però squadre *oggettivamente* danneggiate dall'alterazione del campionato.

Mai la magistratura sportiva si era trovata a misurarsi con problemi di tale portata. Né in passato, come nel caso delle sanzioni esemplari applicate al Genoa e al Napoli, si era assistito a un tale dispiegamento di forze, interessi e attenzione dell'opinione pubblica. Si tratta di un'altra questione messa in evidenza dalla crisi dei primi anni duemila, a conferma dell'esigenza di una riforma dell'intero sistema.

Alle trasformazioni radicali che hanno interessato il calcio professionistico fra la metà dei novanta e i primi duemila corrisponde infat-

ti un deficit di regolazione istituzionale. Questa volta non si tratta di sanare un'emergenza o di sanzionare qualche illecito, bensì di riscrivere il patto che regola il calcio professionistico. Il commissario straordinario Rossi, sostenuto dal governo in carica e dal ministro Melandri, non riuscirà ad avere ragione delle resistenze e a produrre il nuovo sistema di regole che sarebbe stato necessario. A settembre il giurista, fra qualche strascico polemico, lascia l'incarico per occuparsi di un altro grande malato, l'azienda Telecom. Gli subentrerà Luca Pancalli, presidente del Comitato paraolimpico, avvocato e figura di grande autorità morale. In quanto dirigente CONI, sembra suscitare minore ostilità nell'establishment federale.

Nella complessa partita che fa seguito alle vicende giudiziarie compare un attore nuovo in Italia per il rapporto fra calcio professionistico e istituzioni. È il ministero dello Sport e delle Politiche giovanili, affidato a Giovanna Melandri. Ha un compito impegnativo da assolvere: superare quel conflitto di competenze che da decenni condiziona le politiche pubbliche dello sport e che ha generato una delega di poteri al Comitato olimpico senza riscontri in altri contesti nazionali evoluti.

Il 6 agosto 2006, con un'intervista all'"Unità", il ministro Melandri traccia le linee di azione del suo ministero, ricordando come il calcio rappresenti circa l'1,5% del PIL in area UE e costituisca un fenomeno all'attenzione dei ministri europei dello Sport. In agenda la regolazione del mercato dei procuratori e del sistema delle scommesse, nonché la lotta all'occulta tratta di calciatori minorenni camuffata da libera circolazione dei giovani atleti. Il senso politico dell'approccio è chiaro. Si esce dalla confusione solo restituendo al governo la titolarità sulle politiche pubbliche per lo sport e ricercando soluzioni condivise in ambito comunitario. La riforma del calcio professionistico richiede poi un intervento preliminare. Occorre ripristinare subito la contrattazione collettiva dei diritti televisivi, evitando la sopraffazione da parte dei grandi club indotta dalla negoziazione separata. E serve dell'altro: sperimentare meccanismi di solidarietà economica e di mutualità fra le società e introdurre a raggio europeo un tetto agli ingaggi dei giocatori (*salary cap*). Anche sulla configurazione da club in società per azioni si annuncia un ripensamento.

Orizzonte Superlega?

Assumendo un ruolo attivo nel tentativo di bonificare il calcio professionistico, il governo italiano fa propria una scelta interventista. Fra lo scetticismo di molti, sembra scommettere sulla possibilità di

riformare un sistema che sembra irriformalabile. Lo choc della crisi può essere la leva per la trasformazione. In gioco, d'altronde, è la natura stessa del modello sportivo italiano, ed estensivamente europeo (Szymanski, Hoehn, 1999).

Diverse sono però le possibili *exit strategy* dalla crisi in cui è piombato il calcio professionistico italiano, malgrado l'iniezione di entusiasmo del Mondiale tedesco. Alcuni, come Boeri e Severgnini (2006), sposano il progetto di una Superlega continentale, riservata all'aristocrazia dei grandi club. Essa permetterebbe di ripristinare un vero equilibrio competitivo, faciliterebbe l'introduzione del tetto agli ingaggi, renderebbe più difficile manipolare designazioni arbitrali e dar vita a posizioni dominanti. Si tratta di una provocazione che non manca di suscitare reazioni, anche nella stampa sportiva. La Superlega, si sostiene, colpirebbe al cuore il calcio della provincia che ha nutrito tanta parte del movimento sportivo. Il suo esito sarebbe un'irreversibile frattura fra grandi club e società minori, pur capaci in passato di straordinarie performance agonistiche.

Nemmeno Colombo e Corrado (2006) credono che la risposta a calciopoli consista nell'accelerare il progetto Superlega. Meglio potenziare la qualità della massima serie nazionale, tornando alle 16 squadre ed evitando gli effetti critici che avrebbe su "botteghino", TV e sponsor la diaspora dei grandi club in direzione Superlega. Una serie A più equilibrata, grazie alla contrattazione centralizzata e alla più equa ripartizione dei diritti TV, scoraggerebbe la tentazione alla combine per le squadre di media classifica che, a un certo punto del campionato, si trovassero liberate dall'incubo della retrocessione, ma non in condizione di ambire a un posto in Europa. Meno partite da giocare, con *play off* e *play out*, significherebbe in questa ipotesi un torneo più avvincente, con maggiore spazio ai confronti per squadre nazionali, riduzione dell'ipertrofico parco giocatori e minori resistenze all'adozione dei tetti salariali, a beneficio delle società meno agiate.

L'11 ottobre, quando il campionato 2006-07 ha già preso l'avvio e ancora si attendono gli esiti dell'arbitrato federale, interviene in merito allo scandalo del calcio niente meno che la Commissione per il controllo della Borsa (Consob). Questa si occupa dei club quotati tramite una sezione specializzata, denominata Covisoc (Commissione per la vigilanza sulle società calcistiche). Il responsabile divisione emittenti, Massimo Ferrari, presenta alla Commissione Cultura della Camera un'allarmata relazione sulla situazione finanziaria dei club calcistici e sull'andamento dei titoli borsistici delle tre società quotate. «I programmi di diversificazione – si legge nella relazione – non sono andati in porto, i margini garantiti dei diritti TV tendono a diminuire e la

fragilità del calcio ha trovato puntuale riscontro a Piazza Affari [...] il potere è nelle mani di poche persone chiave, mancano i controlli e ci sono carenze nelle verifiche».

Non è più tempo, insomma, di plusvalenze fantasma e di provvedimenti spalmaperdite, incompatibili con le norme UE. L'adozione dei nuovi principi contabili potrebbe aggravare la situazione. Alcune società, come Roma e Lazio, si troverebbero esposte per cifre superiori ai patrimoni certificati delle due società. Per far fronte alle difficoltà, si fa ricorso anche nel calcio alla finanza creativa. Vendendo a se stessi il marchio societario, il Milan si intesta 186 milioni e la Lazio 93.

Il 27 ottobre 2006 un generoso arbitro federale scrive la parola fine sullo scandalo che ha agitato il calcio professionistico italiano nell'anno magico del quarto titolo mondiale. Ma il mezzo colpo di spugna non risolve i problemi sul tappeto.

È sempre più chiaro che il potere calcistico è passato di mano. Una data simbolo è quella del 28 ottobre 2006, quando Sky raggiunge il 10.46% di share in occasione della ripresa in diretta del derby milanese, seminando il panico nelle reti generaliste. Pochi giorni dopo, la domenica di una malinconica Roma-Fiorentina giocata in uno stadio semideserto, la regina del satellite sfonda il muro del 14% di ascolti, giudicato dagli esperti invalicabile per l'emittenza privata. È un passaggio d'epoca per il calcio spettacolo, confermato dalle comparazioni internazionali. Già nel 2004-05, ad esempio, il numero degli *aficionados* fisicamente presenti agli incontri della Liga spagnola aveva superato quello dei tifosi italiani frequentanti gli stadi della serie A. Ciò malgrado la popolazione spagnola costituisca poco più dei due terzi di quella italiana.

La crisi è anche effetto di un paradosso del successo. L'Italia ha rappresentato in Europa il paese laboratorio nella transizione al sistema della televisione a pagamento. Fu Telepiù, non ancora in regime di competizione-partenariato con Stream, a offrire per prima nel continente la televisione digitale via satellite. È stata Fastweb a proporre un'offerta televisiva basata sul cosiddetto protocollo IP, una rivoluzione tecnologica dalle potenzialità ancora in gran parte inesplorate. Come dieci anni prima nel caso della telefonia mobile, è stato il pubblico italiano a inaugurare il ricorso alle carte prepagate per il consumo di eventi sportivi sul digitale terrestre (Mediaset e La7). Ed è stata la Tre Italia, una compagnia di telefonia mobile desiderosa di sfondare nell'affollato mercato del settore, a offrire per prima gli eventi sportivi in modalità DVHB, raggiungendo i clienti direttamente sul *display* dei cellulari.

Il mercato dell'offerta televisiva a pagamento, nel suo insieme, cresce a un passo del 15% annuo sin dai primi duemila, contro il 7% di quello presidiato dalla televisione generalista tradizionale. Sky Italia ha fatturato già nel 2005 il 25% di tutto il volume commerciale della televisione italiana, rompendo così il vecchio duopolio RAI-Mediaset. Si delinea progressivamente un mercato dominato da tre attori prevalenti, di cui uno, Sky, candidato a divenire nel giro di tre anni il primo broadcaster nazionale.

In questo passaggio di fase lo sport spettacolo, e segnatamente il calcio di club, costituiscono la variabile dominante. Chi controlla lo spettacolo calcistico nell'era del digitale e del satellite controlla il segmento nevralgico del mercato televisivo. La Champions League, d'altronde, presenta ai primi del Duemila un profilo sempre più vicino a quello dello sport professionistico USA. Privo, però, di quel sistema di controlli e contrappesi, orientati alla preservazione dell'equilibrio competitivo, che caratterizza i campionati della NBA (il grande basket professionistico) o della NFL (football americano).

Le radici remote di calciopoli affondano dunque in processi non contingenti e la sua potenziale deriva era stata avvertita e denunciata già negli anni precedenti da osservatori stranieri come Franklin Foer (2004), una grande firma del giornalismo sportivo nordamericano.

In un passaggio del suo saggio sulla globalizzazione in forma calcistica, Foer si era soffermato sul caso italiano, dando voce a quei sospetti sulla manipolazione delle designazioni arbitrali già all'epoca circolanti fra gli addetti ai lavori. Nel mirino non c'erano soltanto alcuni fra i maggiori club professionistici, ma anche quelli che la prima sentenza sullo scandalo, in data 14 luglio 2006, chiamerà «i reticoli del calcio di club». Sotto accusa anche i controlli federali e, indirettamente, la stessa stampa sportiva, troppo acquiescente verso lo stato di cose. In breve: un intero sistema.

L'analisi è spietata. Ma spiega come i club più potenti, trasformati in aziende dell'intrattenimento televisivo, per ottimizzare gli investimenti e minimizzare i rischi, possano cercare di influire sugli esiti agonistici. Ciò apparirà alla fine un prevedibile adeguamento alla filosofia del profitto piuttosto che un'inaccettabile violazione dell'etica sportiva. La competizione sportiva si trasforma così davvero in una sorta di fiction camuffata e il calcio spettacolo può entrare a far parte a pieno titolo di quella che Castells (2001) ha chiamato «una nuova marca di capitalismo». Caratterizzata da crescita della finanziarizzazione del mercato, centralità della comunicazione, produzione di élite specializzate nella gestione e manipolazione delle reti sociali, dissoluzione dei tradizionali circuiti di relazione.

Il grande calcio appare insomma, alla fine, artefice e vittima allo stesso tempo di una crisi morale. Non casualmente, lo scandalo emerge, nel maggio 2006, per intervento esclusivo della magistratura. Nessun attore del sistema sportivo e nessun osservatore professionale aveva sino a quel momento osato squarciare il velo del silenzio su quello che era sotto gli occhi di tutti. E tutti si affretteranno ad archiviare la vicenda come uno sgradevole incidente di percorso, circoscrivendo il rischio di cambiamenti radicali (Bartolozzi, Mensurati, 2007).

Si salverà il calcio italiano?

La ventata moralizzatrice e riformatrice che aveva investito il calcio professionistico italiano a metà dei primi anni duemila non ha prodotto la rivoluzione sperata. Qualcosa è però avvenuto. La nuova regolazione del mercato dei diritti televisivi, che il governo avvia con una legge delega del 21 luglio 2006, potrebbe aprire una strada al risanamento del sistema. Si torna a contrattare con le produzioni televisive un intero campionato e non più le partite di ogni singola squadra. I proventi dovrebbero essere ripartiti con maggiore equità, malgrado la resistenza dei club maggiori. Si introducono nuove regole per gli operatori di telefonia mobile e i siti Internet. La vigilanza viene affidata alle due Autorità garanti della concorrenza del mercato e delle comunicazioni. La titolarità dei diritti televisivi è condivisa fra club e Lega, per tutelare il patrimonio delle società sportive e specialmente di quelle quotate in Borsa. I diritti televisivi, cedibili solo attraverso gare pubbliche, vincolano all'impiego di una sola tecnologia (satellite, digitale terrestre, canali in chiaro, telefonia mobile, Internet). Nasce così virtualmente un'offerta concorrenziale per tecnologia simile.

Sullo sfondo, serie questioni rimangono però insolute. La Federcalcio non sembra affatto intenzionata a trasformarsi in una vera *authority*. La sua natura associativa scoraggia una delega ad agenzie esterne delle funzioni economiche e disciplinari, con competenza su bilanci, designazioni arbitrali e giustizia sportiva. Più probabile che nel tempo si produca per pure ragioni di necessità una semplificazione del governo federale, troppo pletorico e scarsamente coordinato per garantire efficienza. Sarà anche inevitabile affrontare il nodo della Lega, per metà emanazione federale con delega alla gestione dei campionati, per metà associazione di categoria. Gli interessi generali potrebbero divenire di competenza esclusiva della FIGC, lasciando alla

Lega di Milano funzioni di composizione e regolazione degli interessi delle società affiliate. E bisognerà intervenire con fermezza sul regime delle società di intermediazione e sul ruolo degli agenti procuratori.

Sono sfide urgenti, perché intanto procede l'internazionalizzazione del calcio spettacolo continentale e pone problemi delicati e inediti. Dilatando le dimensioni del mercato televisivo, essa ha contribuito ad alterare progressivamente la costituzione materiale del sistema. Il calcio di club europeo è un meccanismo per il quale circola un'enorme quantità di denaro. Profitti sottoposti a regimi legali e fiscali ancora differenziati di cui possono perciò beneficiare operatori abili e spregiudicati. Fra i grandi club del continente si sono riprodotti meccanismi e procedure, alleanze e cartelli, paragonabili in tutto e per tutto a quelli di ogni altro mercato. Il regime consociativo delle istituzioni sportive e la conseguente carenza dei controlli rendono il calcio italiano sempre meno competitivo economicamente e sempre più vulnerabile. Gli agenti che amministrano le procure degli atleti già nei primi anni successivi alla sentenza Bosman, che aveva di fatto liberalizzato il mercato dei giocatori, potevano guadagnare percentuali comprese fra lo 0,5 e il 5% degli ingaggi. Un affare di vaste dimensioni, se si pensa alla lievitazione dei costi del mercato prodottasi fra la metà dei novanta e i primi anni duemila. Per disciplinare il settore la FIFA ha istituito l'Albo europeo dei procuratori, esigendo elevatissime cauzioni. I procuratori operanti nell'area degli sport di squadra si sono alla fine dei novanta rapidamente allineati agli standard professionali e alle parcelle dei vecchi manager che curavano gli interessi dei fuoriclasse delle discipline individuali. I procuratori dei campioni del tennis, della grande motoristica, dello sci, della boxe o dell'atletica appartengono tuttavia, in genere, al circuito delle relazioni personali dei campioni. Sono per lo più avvocati o consulenti commerciali, qualche volta padri, fratelli o mariti degli atleti, anziché professionisti organizzati in società specializzate, come è invece avvenuto nel calcio. Nel calcio professionistico ciò ha contribuito a erodere i vincoli di affiliazione fra atleta e club. Gli aspiranti procuratori si sono moltiplicati (diverse centinaia di candidati ogni anno agli esami di categoria), malgrado anche in Italia si richieda il versamento di forti cauzioni e malgrado solo un quinto degli abilitati eserciti l'attività a tempo pieno. La regolazione a raggio europeo del mercato dei procuratori e del regime finanziario dei club costituiscono tasselli decisivi per comporre il mosaico della riforma e moralizzare il sistema.

La questione di fondo si traduce insomma in un ossimoro: la necessità di riformare l'irriformabile sistema calcio. Questione di *governance* e di misure legislative e normative capaci di aiutarla. Ma anche

questione che, proprio perché originata dalla rivoluzione televisiva e dalle dinamiche internazionali, non può esaurirsi nei pur doverosi interventi delle istituzioni pubbliche. Quella che si profila è una possibile, radicale fuoriuscita dal modello sportivo e dalla stessa tipologia di offerta del calcio europeo. La discussione potrà proseguire ancora a lungo nel tempo, visto che lo scenario delineato si colloca in un orizzonte temporale incerto. La crisi che matura nel primo decennio del Duemila interessa però tutti gli attori in gioco: pubblici sempre più differenziati e sistema televisivo, giocatori e società, autorità sportive e poteri statali, dirigenti e mediatori, tifoserie passionali e algidi analisti, giornalisti e amministratori locali, l'Italia e l'Europa. Senza una complessiva ridefinizione di ruoli, poteri e legittimi interessi, rischia di venir meno la razionalità interna del sistema calcio. Un malato che tutti, alla fine, hanno voglia di rivedere di nuovo in piedi. A raccontarci storie, emozioni e sentimenti di cui abbiamo bisogno.

Riferimenti bibliografici

- ABBATANTUONO V. (2006), *Un calcio in faccia. Storie di adolescenti ultras*, La Meridiana, Molfetta.
- ANDERSON B. (1983), *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Verso, London & New York (trad. it. *Comunità immaginate. Origini e diffusione dei nazionalismi*, Manifestolibri, Roma 1996).
- ARMSTRONG G. (1998), *Football Hooliganism*, Berg, Oxford.
- ASCARI G. (2004), *E la chiamano crisi*, <http://www.lavoce.info.it> (23 marzo).
- BACCI A. (2007), *La quarta stella*, Limina, Arezzo.
- BALESTRI C., ROVERSI A. (1999), *Ultras oggi. Declino o cambiamento?*, in "Pòlis", 3, pp. 453-68.
- BALESTRI C., VIGANÒ G. (2004), *Gli ultrà: origini, storia e sviluppi recenti di un mondo ribelle*, in "Quaderni di Sociologia", XLVIII, 34, pp. 37-49.
- BARBA B. (2007), *Un antropologo nel pallone*, Meltemi, Roma.
- BARTOLOZZI B., MENSURATI M. (2007), *Calcio e collasso e restaurazione di un sistema corrotto*, Baldini e Castoldi, Milano.
- BAUMAN Z. (2004), *Political Body and Body Politics in the liquid-modern Society of Consumers*, in "Dubbio", v, 2, settembre, pp. 5-19.
- BENFANTE F., BRUNELLO P. (2001), *Lettere dalla Curva sud. Venezia 1998-2000*, Odradek, Roma.
- BERGANTINI S. (2006), *Il fallimento del calcio senza regole*, <http://www.lavoce.info.it> (18 maggio).
- BLANPAIN R., INSTON R. (1996), *The Bosman Case. The End of the Transfer System?*, Peeters, Leuven.
- BOERI T., SEVERGNINI B. (2006), *Quando l'Europa può darci un fischiotto*, <http://www.lavoce.info.it> (18 maggio).
- BREDEKAMP H. (1995), *Calcio Fiorentino. Il Rinascimento dei giochi*, Il Melangolo, Genova.
- BROMBERGER C. (1992), *Lo spettacolo delle partite di calcio*, in P. Lanfranchi, *Il calcio e il suo pubblico*, ESI, Napoli, pp. 183-220.
- ID. (1999), *La partita di calcio. Etnologia di una passione*, Editori Riuniti, Roma.
- CARUSO R. (2005), *Asimmetrie negli incentivi, equilibrio competitivo e impegno*

- agonistico: distorsioni in presenza di doping e combine*, in "Rivista di diritto ed economia dello sport", 1, 3, pp. 13-38.
- CASTELLS M. (2001), *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press, Oxford (trad. it. *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2002).
- COCCIA M. (1999), *Diritti televisivi sugli eventi sportivi e concorrenza*, in "Mercato, concorrenza, regole", 3, pp. 519-48.
- COCCIA P. (2004), *Un'impresa degli ultrà*, RAI-ERI, Roma.
- COHEN S. (1971), *Images of Deviance*, Penguin Books, Harmondsworth.
- ID. (1972), *Folk Devils and Moral Panic. The Creation of Mods and Rockers*, Blackwell, Oxford.
- COLOMBO A., CORRADO D. (2006), *Un taglio alle squadre. E il campionato torna bello*, <http://www.lavoce.info.it> (4 giugno).
- COLOMBO D., DE LUCA D. (1996), *Fanatics. Voci, documenti e materiali del movimento ultrà*, Castelvecchi, Roma.
- CORRADO D. (2006), *Anche il calcio ha bisogno di riforme istituzionali*, <http://www.lavoce.info.it> (3 luglio).
- DAL LAGO A. (1990), *Descrizione di una battaglia*, il Mulino, Bologna.
- DAL LAGO A., MOSCATI R. (1992), *Regalateci un sogno*, Bompiani, Milano.
- DE BIASI R. (1997) *Policing the Hooliganism*, European University Press, Firenze.
- ID. (a cura di) (1998), *You'll Never Walk Alone*, Shake, Milano.
- DIMITRIJEVIC V. (2000), *La vita è un pallone rotondo*, Adelphi, Milano.
- DUNNING E., SHEARD K. (1979), *Barbarians, Gentlemen and Players: A Sociological Study of Rugby Football*, New York University Press, New York.
- DÜRR H-P. (1988), *Der Mythos vom Zivilisationprozeß. Nacktheit und Scham*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt.
- ELIAS N. (1978), *The Civilizing Process*, Blackwell, Oxford.
- ELIAS N., DUNNING E. (1986), *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Blackwell, Oxford (trad. it. *Sport e aggressività*, il Mulino, Bologna 1989).
- FOER F. (2004), *How Soccer Explains the World: An Unlikely Theory of Globalization*, HarperCollins, New York.
- GAMBARO M. (2004), *Il calcio è di rigore*, <http://www.lavoce.info.it> (1° marzo).
- GHIARELLI A. (1967), *Storia del calcio in Italia*, Einaudi, Torino.
- GIOBBE M. (a cura di) (1998), *In diretta da... Le radio-telecronache sportive*, RAI-ERI, Roma.
- GIACOLI N. (2006), *Un "tetto" per Totti*, <http://www.lavoce.info.it> (4 giugno).
- GIULIANOTTI R., ARMSTRONG G. (1997), *Entering the Fields*, Berg, Oxford.
- GIUNTINI S., ROSSI L. (1990), *Introduzione a un secolo di sport in Lombardia*, in "Lancillotto e Nausica", 3, marzo, pp. 7-11.
- GROZIO R. (a cura di) (1990), *Catenaccio e contropiede. Materiali e immaginari del football italiano*, Pellicani, Roma.

- GUTTMANN A. (1978), *From Ritual to Record*, Columbia University Press, New York (trad. it. *Dal rituale al record*, ESI, Napoli 1995).
- ID. (1986), *Sports Spectators*, Columbia University Press, New York.
- ID. (2002), *The Olympics: A History of the Modern Games*, University of Illinois Press, Urbana.
- ID. (2005), *The First Five Millennia*, University of Massachusetts, Amherst.
- HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens* (trad. it. *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1976).
- KAPUSCINSKI R. (2002), *La prima guerra di football e altre guerre di poveri*, Milano, Feltrinelli.
- KERR J. (1994), *Understanding Football Hooliganism*, Open University Press, Birmingham.
- LANFRANCHI P. (a cura di) (1992), *Il calcio e il suo pubblico*, ESI, Napoli.
- LIGUORI M., NAPOLITANO S. (2004), *Il pallone nel burrone*, Editori Riuniti, Roma.
- LIGUORI G., SMARGIASSE A. (2003), *Calcio e neocalcio*, Manifestolibri, Roma.
- MARCHI V. (1994a), *Blood and Honour*, Koinè, Roma.
- ID. (1994b), *SMV: Stile Maschio Violento*, Costa & Nolan, Genova.
- ID. (1994c), *Ultrà: le sottoculture giovanili in Europa*, Koinè, Roma.
- ID. (2005), *Il derby del bambino morto. Violenza e ordine pubblico nel calcio*, DeriveApprodi, Roma.
- MARSH P. et al. (1980), *The Rules of Disorder (Social Worlds of Childhood)*, Routledge, London-New York (trad. it. *Le regole del disordine*, Giuffrè, Milano 1984).
- MOHOROVICICH M., PATTI F. (2006), *Il calcio tedesco sorpassa l'Italia*, StageUp-
"Il Sole-24 ore", 4 settembre.
- MONTANARI F., SILVESTRI G. (2006), *Ieri, Moggi e domani*, <http://www.lavoce.info.it> (18 maggio).
- MORRIS D. (1981), *The Soccer Tribe*, Jonathan Cape Limited, London (trad. it. *La tribù del calcio*, Mondadori, Milano 1982).
- NOMISMA-SWG (2003), *Dentro lo sport. Primo rapporto sullo sport in Italia*, ed. Il Sole-24 Ore, Milano.
- PAPA A., PANICO G. (1993), *Storia sociale del calcio in Italia. Dai club dei pionieri alla nazione sportiva (1887-1945)*, il Mulino, Bologna.
- IDD. (2000), *Storia sociale del calcio in Italia. Dai campionati del dopoguerra alla Champions League (1945-2000)*, il Mulino, Bologna.
- PATANÉ GARSIA V. (2004), *A guardia di una fede. Gli ultras della Roma siamo noi*, Castelvecchi, Roma.
- PEARSON G. (1982), *Hooligans: A History of Respectable Fears*, Macmillan, London.
- PIVATO S. (1991), *I terzini della borghesia*, Leonardo International, Milano.
- ID. (1992), *Il pallone prima del football*, in Lanfranchi (1992), pp. 19-30.
- PORRO N. (1995), *Identità, nazione, cittadinanza. Sport, società e sistema politico nell'Italia contemporanea*, SEAM, Roma.
- ID. (1997), *Fra politica e consumo. Le quattro rivoluzioni del calcio spettacolo*,

- in R. D'Alimonte, D. Nelken, *Politica in Italia 1997*, il Mulino, Bologna, pp. 223-39.
- ID. (2001), *Lineamenti di sociologia dello sport*, Carocci, Roma.
- ID. (2002), *L'innovazione conservatrice. Fininvest, Milan club e Forza Italia*, in L. Gallino, P. Ceri (a cura di), *La società italiana. Cinquant'anni di mutamenti visti dai "Quaderni di Sociologia"*, Rosenberg & Sellier, Torino, pp. 541-55.
- ID. (2004), *Le metamorfosi del calcio come fenomeno sociale*, in "Quaderni di sociologia", XLVIII, 34, pp. 9-18.
- ID. (2005), *Spettatori e/o tifosi*, in AA.VV., *Treccani Il Libro dell'anno 2005*, Istituto dell'Enciclopedia italiana, Roma, pp. 433-46.
- ID. (2006), *Stelle di fango, calcio, scandali e stakeholder*, in "Quaderni di sociologia", L, 46, pp. 159-94.
- PORRO N., RUSSO P. (2000), *Berlusconi and Other Matters: The Era of Football-Politics*, in "Journal of Modern Italian Studies", v, 3, pp. 348-70.
- ID. (2004), *Italian Football between Conflict and State Aid*, in S. Fabbrini, V. Della Sala (eds.), *Italian Politics. Italy between Europeanization and Domestic Politics*, Benghan Books, New York-Oxford, pp. 219-34.
- REAL M. (1998), *MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport*, in L. Wenner (ed.), *MediaSport*, Routledge, London, pp. 14-26.
- RIGAUER B. (1969), *Sport und Arbeit*, Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- ROBERTSON R. (1992), *Globalization: Social Theory and Global Culture*, Sage Publications, London.
- ROBINS D. (1984), *We Hate Humans*, Penguin Books, Harmondsworth.
- ROVERSI A. (1988), *Calcio e violenza in Italia*, in "il Mulino", 318, 4, luglio-agosto, pp. 676-99.
- ID. (1990), *Calcio e violenza in Europa*, il Mulino, Bologna.
- ID. (1992), *Calcio, tifo e violenza. Il teppismo calcistico in Italia*, il Mulino, Bologna.
- ROWE D. (1999), *Sport, Culture and the Media. The Unruly Trinity*, Open University Press, Buckingham-Philadelphia.
- RUSSO P. (2004a), *Il calcio italiano nei giorni dell'anomia*, in "Quaderni di sociologia", XLVIII, 34, pp. 19-35.
- ID. (2004b), *Sport e società*, Carocci, Roma.
- SALVINI A. (1988), *Il rito aggressivo, dall'aggressività simbolica al comportamento violento: il caso dei tifosi ultras*, Giunti, Firenze.
- SOFSKY W. (2001), *Il paradiso della crudeltà. Dodici saggi sul lato oscuro dell'uomo*, Einaudi, Torino.
- STONE G. (1956), *American Sports, Play and Display*, in "Chicago Review", IX, 5, pp. 83-100.
- SZYMANSKI S. (2001), *Income Inequality, Competitive Balance and the Attractiveness of Team Sports: Some Evidence and a Natural Experiment from English Soccer*, in "Economic Journal", 111, pp. 69-84.
- ID. (2003), *The Economic Design of Sporting Contests*, in "Journal of Economic Literature", XLI, pp. 1137-87.

- SYZMANSKI S., HOEHN T. (1999), *The Americanization of European Football*, in "Economic Policy", XIV, pp. 205-33.
- TAGLIANTE F. (2004), *Osservatorio nazionale sulle manifestazioni sportive. Rapporto 2004*, Laurus Robuffo, Roma.
- TASSINARI U. M. (2001), *Fascisteria. I protagonisti, i movimenti e i misteri dell'eversione nera in Italia (1945-2000)*, Castelvecchi, Roma.
- TAYLOR I. (1969), *Hooligans: Soccer Resistance Movement*, in "New Society", 1, pp. 204-6.
- ID. (1987), *Putting the Boot into a Working Class Sport: British Soccer after Bradford and Brussels*, in "Sociology of Sport Journal", 4, pp. 171-91.
- TAYLOR LORD J. (1990), *The Hillsborough Stadium Disaster: The Final Report*, HMSO, London.
- TAYLOR R. (1992), *Football and Its Fans*, LUP, London.
- TAYLOR R., WARD C. (1990), *The Day of the Hillsborough Disaster*, LUP, Liverpool.
- TRIANI G. (a cura di) (1994), *Tifo e supertifo. La passione, la malattia, la violenza*, ESI, Napoli.
- VINCENTI L. (2000), *Diari di una domenica ultrà: 29 gennaio, Vincenzo Claudio Spagnolo*, Franco Angeli, Milano.
- WARD C. (1996), *All Quiet on the Hooligan Front: Eight Years That Shook Football*, Mainstream Publishing, London.
- WILLIAMS J., DUNNING E., MURPHY P. (1988), *The Roots of Football Hooliganism*, Routledge and Kegan Paul, London.
- IDD. (1989), *Hooligans Abroad. The Behaviour and Control of English Fans in Continental Europe*, Routledge and Kegan Paul, London.
- IDD. (1991), *Football on Trial*, Routledge and Kegan Paul, London.
- ZILLMANN D. et al. (1979), *The Enjoyment of Watching Sport Contest*, in J. H. Goldstein (ed.), *Sport, Games, and Play*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale (NJ), pp. 297-335.
- ZILLMANN D., BRYANT J. (1999), *Entertainment as media effect*, in D. Zillmann, J. Bryant (eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale (NJ), pp. 437-61.

Quotidiani, fanzine e periodici consultabili

"La Gazzetta dello Sport"

"Il Corriere dello Sport-Stadio"

"CUCS" (fanzine dello storico gruppo ultrà della Roma)

"Tuttosport"

"Gomorra: territori e cultura della metropoli" (quadrimestrale di arte e cultura metropolitana)

"Fossa dei Leoni" (fanzine dell'omonimo gruppo ultrà del Milan)

"Fuori dal coro" (fanzine del gruppo ultrà Potere Crociato Parma)

- “Il Guerin Sportivo” (settimanale dedicato al calcio)
- “La Fiorentina” (settimanale dei tifosi della Fiorentina)
- “La rivista del manifesto” (supplemento mensile del “manifesto”)
- “Mr. Enrich” (fanzine degli Irriducibili Lazio)
- “Il Megafono” (fanzine sul mondo ultrà e non solo)
- Newsletters del Settore Tecnico della Federazione Italiana Giuoco Calcio (approfondimenti sul tema calcio)
- “Sport Week” (supplemento settimanale della “Gazzetta dello Sport”)
- “Supertifo” (mensile del tifo organizzato)

Sitografia

SITI DI ORGANIZZAZIONI ULTRÀ E TIFOSERIE

- <http://www.armatarossa.cjb.net> (Sito del principale gruppo ultrà del Perugia)
- <http://www.asromaultras.it> (Sito non ufficiale degli ultrà della Roma)
- <http://www.asrultras.it> (Sito ufficiale degli ASR ultrà della Roma)
- <http://bal.tifonet.it/> (Sito delle Brigate Autonome Livornesi, principale gruppo degli ultrà del Livorno)
- <http://www.boysparma1977.it> (Sito del principale gruppo ultrà del Parma)
- <http://www.brescia1911curvanord.net/home.asp> (Sito degli ultrà del Brescia)
- <http://www.brigaterossonere.it> (Sito dell'omonimo gruppo ultrà del Milan)
- <http://www.calcioviola.it> (Sito dedicato agli ultrà di Firenze, ricco di foto, notizie e link)
- <http://www.cav78.it> (Sito del Collettivo Autonomo Viola, gruppo leader della tifoseria fiorentina)
- <http://www.corederoma.it> (Sito dedicato ai tifosi della Roma)
- <http://www.curvanordmilano.rete.it> (Sito degli ultrà interisti)
- <http://www.dimensioneultras.it> (Forum dedicato agli ultrà)
- <http://www.falangerimini.it> (Sito del principale gruppo ultrà del Rimini)
- <http://www.fdl.it> (Sito della Fossa dei Leoni del Milan)
- <http://www.fiorentina.it> (Sito dedicato ai tifosi della Fiorentina)
- <http://www.fototifo.it> (Archivio fotografico del tifo)
- <http://www.freakbrothers.it> (Sito del principale gruppo ultrà della Ternana)
- <http://www.geocities.com/Colosseum/Field/6220> (Sito degli ultrà del Catanzaro)
- <http://www.granatakorps.it> (Sito del principale gruppo ultrà del Torino)
- <http://www.gruppofiorenza.it> (Sito dell'omonimo gruppo ultrà fiorentino)
- <http://www.irriducibili.com> (Sito del più importante gruppo ultrà della Lazio)
- <http://www.juventus1897.it/home.asp> (Sito dedicato ai tifosi della Juventus)
- <http://www.nerazzurri.it> (Sito dedicato ai tifosi dell'Atalanta)

- <http://www.rangers.it> (Sito del più importante gruppo ultrà dell'Empoli)
- <http://www.settorecrociato.it> (Sito di uno dei principali gruppi ultrà della curva parmense)
- <http://www.solohellas.net> (Sito del principale gruppo ultrà del Verona)
- <http://www.suptertifo.it> (Sito dedicato ai tifosi organizzati)
- <http://www.tifonet.it> (Sito interamente dedicato ai tifosi ed alle organizzazioni ultrà, ricco di notizie, rubriche, forum e link sull'argomento)
- <http://www.tifonet.it/free/ondadurto> (Sito dell'Onda d'Urto della Fiorentina)
- <http://www.ultrasinside.it> (Sito ufficiale del movimento ultrà)
- <http://www.ultraslazio.it> (Sito degli ultrà della Lazio)
- <http://www.ultrasportal.it> (Uno tra i migliori portali sul mondo ultrà, ricco di foto, informazioni, notizie e link ai siti ultrà italiani e stranieri)
- <http://www.ultrastito.it> (Sito del gruppo ultrà Tito Cucchiaroni della Sampdoria)
- <http://www.ultrasunione.tifonet.it> (Sito degli ultrà Unione Venezia)
- <http://www.wildkaos.tifonet.it> (Sito di uno dei principali gruppi ultrà dell'Atalanta)

SITI GENERICI SULLO SPORT E SUL CALCIO

- <http://www.calcio.datasport.it> (Portale dedicato al calcio con notizie, cronache ed approfondimenti)
- <http://www.calcioinborsa.com> (Sito interamente dedicato al calcio giocato nei mercati finanziari)
- <http://www.calcioitaliano.it> (Sito dedicato al campionato italiano di calcio, con numerosi articoli di approfondimento)
- <http://www.calciomercato.it> (Tutte le news sul calciomercato e sul calcio in genere)
- <http://www.canalesport.it> (Magazine di attualità sportiva)
- <http://www.cercocalcio.it> (Motore di ricerca per siti dedicati al gioco del calcio)
- <http://www.cybersport.it> (Motore di ricerca per siti sportivi)
- <http://www.goalcity.it> (News, cronache, interviste, approfondimenti e rubriche sul calcio)
- <http://www.raisport.rai.it> (News e informazioni sul calcio a cura della testata giornalistica sportiva della RAI)
- <http://www.sport.it> (Portale di notizie ed informazioni sportive)
- <http://www.sportal.it> (Portale di notizie ed informazioni sportive)
- <http://www.sportpress.it> (Agenzia di stampa e servizi per lo sport. Quotidiano on-line di notizie sportive)
- <http://www.tuttocalcio.it> (Quotidiano di calcio online)
- <http://www.wikipedia.org> (enciclopedia online, versione italiana e versioni internazionali)

SITI ISTITUZIONALI

<http://www.coni.it> (Comitato Olimpico Nazionale Italiano)

<http://www.figc.it> (Federazione Italiana Giuoco Calcio)

<http://www.lega-calcio.it> (Lega Calcio italiana)

<http://www.uefa.org> (Unione Europea Società di Calcio)

<http://www.uisp.it> (Unione Italiana Sport per tutti)

<http://www.senato.it> (Senato della Repubblica)

<http://www.camera.it> (Camera dei Deputati)

<http://www.parlamento.it> (Parlamento italiano)

<http://www.mininterno.it> (ministero degli Interni)

<http://www.giustizia.it> (ministero della Giustizia)

<http://www.poliziadistato.it> (Polizia di Stato italiana)

Quality paperbacks

Ultimi volumi pubblicati

Magda Abbiati, *Guida alla lingua cinese*

Francesco Barbagallo, *Enrico Berlinguer*

Francesco Benvenuti, *La Russia dopo l'URSS. Dal 1985 a oggi*

Francesco Bonini, *Storia costituzionale della Repubblica*

Julian Budden, *Puccini*

Roberto Buongarzone, *Gli dei egizi*

Isabella Camera D'Afflitto, *Letteratura araba contemporanea. Dalla nahḍah a oggi. Nuova edizione*

R. Loredana Cardullo, *Aristotele. Profilo introduttivo*

Stefano Chiarlone, Alessia Amighini, *L'economia della Cina. Dalla pianificazione al mercato*

Raffaele Ciafardone, *La Critica della Ragion pura di Kant. Introduzione alla lettura*

Vanni Codeluppi, *Dalla corte alla strada. Natura ed evoluzione sociale della moda*

Daniela De Palma, *Il Giappone contemporaneo. Politica e società*

Pierluigi Donini, *La metafisica di Aristotele. Introduzione alla lettura*

Gian Luigi Falabrino, *Storia della pubblicità in Italia dal 1945 a oggi*

Aldo Ferrari, *Breve storia del Caucaso*

Fulvio Ferrario, Pawel Gajewski, *Il Protestantesimo contemporaneo. Storia e attualità*

Domenico Fisichella, *Alla ricerca della sovranità. Sicurezza e libertà in Thomas Hobbes*

- Barbara Giolito, *Intelligenza Artificiale. Una guida filosofica*
- Elisa Giunchi, *Afghanistan. Storia e società nel cuore dell'Asia*
- Chito Guala, *Mega Eventi. Modelli e storie di rigenerazione urbana*
- Giovanni Ibba, *Qumran. Correnti del pensiero giudaico (III a.C.-I d.C.)*
- Lamberto Ippolito, Chiara Peroni, *La cupola di Santa Maria del Fiore*
- Anna Maria Lorusso, *Umberto Eco. Temi, problemi e percorsi semiotici*
- Flaminio Lucchini, *Pantheon*
- Cristina Meini, *Psicologi per natura. Introduzione ai meccanismi cognitivi della psicologia ingenua*
- Francesca Menegoni, *La Critica del Giudizio di Kant. Introduzione alla lettura. Nuova edizione*
- Martha C. Nussbaum, *Nascondere l'umanità. Il disgusto, la vergogna, la legge*
- Dario Palladino, Claudia Palladino, *Logiche non classiche. Un'introduzione*
- Federico Paolini, *Storia sociale dell'automobile in Italia*
- Alfredo Paternoster, *Il filosofo e i sensi. Introduzione alla filosofia della percezione*
- Carlo Pietrobelli, Elisabetta Pugliese, *L'economia del Brasile. Dal caffè al bioetanolo: modernità e contraddizioni di un gigante*
- Tommaso Russo Cardona, Virginia Volterra, *Le lingue dei segni. Storia e semiotica*
- Carlo Sorrentino, *Tutto fa notizia. Leggere il giornale, capire il giornalismo*
- Claudio Vercelli, *Breve storia dello stato d'Israele. 1948-2008*
- Matteo Vercelloni, *Breve storia del design italiano*
- Paolo Xella, *Religione e religioni in Siria-Palestina. Dall'Antico Bronzo all'epoca romana*
- Loris Zanatta, *Il peronismo*