

Che cosa ci succede con il calcio

Su gioco, lavoro, mercato e nazione

Kai Froeb



Su questa traduzione

Questa traduzione è stata realizzata automaticamente con l'IA e non è ancora stata rivista per intero da una persona. Se trova degli errori, La preghiamo di segnalarceli a feedback@reflexivitypress.com. Chi ha acquistato il libro e ci segnala degli errori riceverà gratuitamente la versione corretta in formato e-book.

Autore
Kai Froeb
https://kai.froeb.net

Editore
Reflexivity Press
São Martinho do Porto

Versione più recente e correzioni: https://reflexivitypress.com/it/libri/froeb-wm-essay
Segnalazioni: feedback+it.wm-essay.v0.6@reflexivitypress.com
Copertina: https://reflexivitypress.com/it/chi-siamo/linguaggio-visivo/

Pubblicazione
2026-06-27
Versione 0.6
Typeset with LaTeX (LuaHBTeX, Pandoc + Eisvogel)

Nota sulla genesi
Scritto con il modello linguistico Claude (Anthropic). Impostazione, contenuti e responsabilità sono dell'autore. La traduzione è stata realizzata con l'aiuto di modelli linguistici di IA. Come si è lavorato è descritto nel saggio «La filosofia nell'epoca delle macchine che scrivono»:
https://reflexivitypress.com/it/chi-siamo/macchine-che-scrivono/

© Copyright 2026 by Reflexivity Press, São Martinho do Porto.
Tutti i diritti riservati.

Zero Marginal Cost License 1.3 (ZMC 1.3)

Sintesi per chi legge

Ciò che non ha costi marginali non dovrebbe avere barriere.

È consentito

- **Leggere, scaricare e copiare** gratuitamente l'opera.
- **Condividere digitalmente l'opera senza modificarne il contenuto, per fini non commerciali**, indicando autore, fonte e licenza.
- Convertire il formato del file e apportare gli adattamenti tecnici necessari all'accessibilità, senza alterare il contenuto.
- **Stampare o far stampare singole copie e regalarle** per uso personale e non commerciale; è ammesso il rimborso dei costi diretti senza maggiorazioni né profitto.
- **Tradurre l'opera** per uso esclusivamente personale, non pubblico e non commerciale.
- Utilizzare individualmente l'opera per l'istruzione e la ricerca e citarla, per fini non commerciali, secondo gli standard accademici, senza sostituire l'opera con una raccolta di estratti.

Condizioni

L'uso deve rimanere **non commerciale**. In caso di condivisione pubblica, devono essere indicati, ove ragionevolmente possibile, **autore, fonte e licenza**. Non si possono imporre ulteriori restrizioni legali o tecniche né suggerire un'approvazione da parte dell'autore o dell'editore.

Tutti gli altri diritti sono riservati

Questa licenza consente esclusivamente gli usi espressamente indicati. Qualsiasi altro uso richiede un'autorizzazione separata del titolare dei diritti, salvo che sia già consentito dalla legge.

Le facoltà previste dalla legge e i diritti al compenso restano impregiudicati. I materiali di terzi possono essere soggetti a condizioni distinte.

Importante: Questa sintesi è solo informativa e non costituisce una licenza autonoma. Fa fede il testo integrale della **ZMC 1.3**:

https://reflexivitypress.com/it/zmc/



L’autore

Kai Froeb (nato nel 1963) è un filosofo ed esperto informatico tedesco che vive a São Martinho do Porto, in Portogallo. Il suo lavoro unisce oltre trentacinque anni di ricerca sistematica su Hegel alle possibilità dell’intelligenza artificiale, sviluppando una nuova forma di collaborazione filosofica.

Il suo pensiero è radicalmente interdisciplinare. Ha studiato matematica e informatica all’Università di Erlangen-Norimberga, economia aziendale alla EBS, nonché studi culturali e giurisprudenza all’Università a distanza di Hagen. Parallelamente si è dedicato intensamente, nell’ambito dello Studium generale, alla filosofia, alla sociologia e alla storia. Ha condotto consapevolmente i propri studi senza orientarli al conseguimento di titoli accademici, per preservare la libertà di un percorso autonomo di pensiero e ricerca al di là dei confini disciplinari dell’università.

Dalla fine degli anni Novanta Froeb cura **hegel.net**. Disponibile in dodici lingue, il sito è comparso per molti anni tra i primi risultati delle ricerche internazionali su Hegel effettuate con Google, diventando una delle principali risorse online dedicate alla filosofia hegeliana. Probabilmente è ancora oggi il più vasto sito multilingue dedicato a Hegel presente su Internet.

Nell’ambito di **hegel.net** e **hegel-system.de**, Froeb ha inoltre costituito un vasto archivio di fonti liberamente accessibili al pubblico. La sola raccolta in lingua tedesca offre gratuitamente 506 edizioni originali digitalizzate di opere di Hegel e degli hegeliani del XIX secolo. A queste si aggiungono raccolte in altre lingue, tra cui 19 opere originali in inglese.

Oltre quarant’anni di esperienza nella programmazione, iniziata nel 1980, costituiscono un ulteriore fondamento metodologico del suo lavoro. Il suo primo programma fu una reimplementazione di ELIZA di Joseph Weizenbaum: si chiude così il cerchio che conduce dai primi esperimenti di intelligenza artificiale all’attuale collaborazione produttiva con Claude. Froeb utilizza la propria competenza

informatica non soltanto sul piano tecnico, ma anche come strumento di pensiero: analizza le strutture sociali e filosofiche con la precisione di un architetto del software.

Froeb sviluppa un'opera filosofica autonoma che si colloca nella tradizione di Hegel, cercando tuttavia di proseguirla nelle condizioni del presente. Al suo centro si trova un originale approccio performativo alla verità, che costituisce il fondamento comune dei suoi libri filosofici. La verità non vi appare soltanto come oggetto di enunciati, ma come un movimento che deve dimostrare la propria validità anche nella forma stessa del pensiero e dell'esposizione.

Il suo intento è la demistificazione attraverso la chiarificazione concettuale: penetrare con il pensiero ogni limite, compreso quello di ciò che inizialmente appare inaccessibile. Nella sua opera la forma segue il contenuto: la struttura, i concetti e il metodo si orientano alla cosa stessa. Al tempo stesso, Froeb ricerca l'accessibilità: presentare una filosofia rigorosa nel modo più chiaro possibile, nello spirito della migliore tradizione scientifica angloamericana, senza semplificarla.

Il suo motivo guida è la formula di Hegel: «Il vero è l'intero» — la ricerca di un'integrazione che non debba rimuovere nulla.

Zur Herkunft dieses Textes

In meiner Grundschule in Belgien gab es jeden Morgen Gymnastik. Ich habe jede Stunde darauf gewartet, dass sie vorbei ist, und bei Sportübungen geht es mir bis heute so. Beim Mannschaftssport wurde ich als Letzter gewählt. Im Fußballverein, in den meine Mutter mich anmeldete, durfte ich Torwart oder Verteidiger spielen, weil das niemand wollte; nach ein paar Monaten waren der Verein und ich uns einig. Beim Judo habe ich jahrelang meinen weißen Gürtel verteidigt. Das Beste daran war das Malzbier mit meinem Vater danach. Sportübertragungen im Fernsehen bedeuteten, dass die Zeichentrickserie ausfiel.

Später habe ich mit Kollegen Fußball geschaut, und hier im Café in Portugal tue ich es wieder. Nicht wegen des Spiels — das langweilt mich noch immer. Die Leute freuen sich, und man kommt ins Reden.

Genau das ist der Gegenstand dieses Essays. Wie bildet sich dieser Zusammenhalt? Woher kommt die Tradition, das Gefühl von Gemeinschaft, das „Wir" eines Menschen, der keinen Ball berührt hat? Dass Politiker und Firmenchefs das benutzen, ist die kleinere Frage. Die größere ist, warum es sich benutzen lässt.

INDICE

Che cosa accade a noi con il calcio **1**
Un gol 1
Gioco e lavoro 1
Il tifoso 3
Perché lega 5
Perché proprio il calcio 6
Il rovescio della medaglia 7
Chi guadagna 8
Il grande «noi» 11
Che cosa resta aperto 13

CHE COSA ACCADE A NOI CON IL CALCIO

Un gol

Un gol viene segnato[1], e un intero stadio balza in piedi. Sconosciuti si gettano l'uno nelle braccia dell'altro. In mille salotti la gente urla contro il televisore, come se i giocatori potessero sentirla. La mattina dopo qualcuno dice in ufficio: «Abbiamo vinto» — e non ha toccato un pallone, non conosce nessuno dei giocatori, non aveva niente a che fare con quanto accadeva in campo.

Da dove viene questo «noi»?

Gioco e lavoro

Fin dall'antichità si distinguono il lavoro necessario, il riposo e l'attività libera; in età moderna ne nasce spesso l'opposizione (Gegensatz) di lavoro e gioco. Il gioco sembra libero, perché avrebbe il suo fine (Zweck) in se stesso; il lavoro non libero, perché mira al salario, al pane, al sostentamento. Il gioco sarebbe allora l'isola della libertà in un mondo pieno di costrizioni.

Solo che qui si separa ciò che non è separabile. Un calciatore corre, passa, tira, e ogni passo persegue un fine: tenere la palla, trovare il compagno, colpire la porta. Il passaggio serve all'azione, l'azione al gol, il gol alla vittoria, la vittoria alla classifica. Un'intera scala di fini, l'uno sopra l'altro. Il suo fine puramente «in sé» non lo ha neppure il gioco.

1 Questo saggio è stato ispirato dall'articolo «Copa do Mundo – futebol, mercado e identidade nacional» di Christian Iber, Agemir Bavaresco e Lutiero Esswein (A Terra é Redonda, 24 giugno 2026). Da lì provengono la tripartizione guida in gioco e libertà (Freiheit), mercato e identità (Identität) nazionale, nonché diversi motivi — il calcio come lingua globale delle regole semplici, la trasformazione dell'appartenenza dei tifosi in consumo, la persistenza della nazione nella globalizzazione. La presente rielaborazione prende le mosse altrove: dal «noi» del tifoso, da gerarchie di fini (Zweck) anziché dall'assenza di fini, dal meccanismo del legame dei tifosi e dall'attenzione come materia prima economica.

La gioia c'è comunque — nel movimento, nel dribbling riuscito, nel passaggio che arriva. Ma non sta accanto ai fini, sta dentro di essi. La si ha perseguendo il fine, non al suo posto. Anche chi gioca solo per rilassarsi persegue con ciò un fine — appunto quello di rilassarsi.

La differenza (Unterschied) fra gioco e lavoro non sta dunque nel fatto che l'uno avrebbe fini e l'altro no. Sta nel modo in cui i fini sono ancorati nella vita (Leben). I fini del gioco sono incorniciati: valgono in uno spazio delimitato, le loro conseguenze sono circoscritte, il tutto è ripetibile. Si perde una partita e il sabato dopo si è di nuovo al punto di partenza. I fini del lavoro stanno sotto la pressione della reale autoconservazione (Selbsterhaltung) — chi li manca non perde una partita, ma salario, posizione, sostentamento. È questa assenza di conseguenze a rendere leggero il gioco, finché resta gioco. Nel professionista la serietà del lavoro rientra nel gioco.

Il professionista persegue gli stessi fini del ragazzo sul campetto, la stessa scala dal passaggio alla promozione. Ciò che in lui si aggiunge non è un altro fine, ma una mano estranea sopra l'intera scala. È un lavoratore salariato: vende la sua forza-lavoro, sta sotto contratto, obbedisce all'allenatore, serve una società sotto pressione economica. Mentre gioca, la decisione su ciò che fa non gli appartiene più del tutto — si allena quando lo si stabilisce, gioca dove lo si schiera, cambia club quando lo si vende. La sua volontà (Wille) non scompare; improvvisa, decide, interpreta la partita in ogni secondo. Ma si muove in una cornice posta da altri e vuole ormai ciò che deve volere sotto fini contrattuali, societari e dell'allenatore. Non perché la sua condizione somigli a quella del servo della gleba o dello schiavo — il professionista è giuridicamente libero e spesso ricco —, ma perché in forma più mite e volontaria ritorna lo stesso momento strutturale: l'attività sta sotto un fine estraneo.

Da questo dipende più del calcio. Non è il giocare a diventare un peso, ma il giocare sotto direzione altrui. La stessa attività dà felicità finché è la propria, e opprime appena sopra di essa sta una volontà estranea. Chi lo vede ascolta con altro orecchio l'esortazione a «lavorare di più».

Nel calcio qualcosa vela questa durezza, ed è ciò che lo rende così utile come immagine. La competizione, la coesione degli undici, la meta comune mettono in ombra il fatto che i giocatori forniscono la loro prestazione per altri — per la società, i suoi proprietari, il suo bilancio. Per questo la squadra serve così volentieri da modello per il mondo del lavoro: ci si immagina la forza lavoro come un team che corre compatto verso la meta comune, e la forma capitalistica sottostante — chi realizza i fini di chi, a chi appartiene il risultato — scompare dalla vista. Proprio questo rende l'immagine ideologicamente utile.

Nel giocatore di vertice il lavoro salariato si rovescia (kippt) in due direzioni insieme. Verso l'alto: un campione è così raro da dettare condizioni di cui un normale dipendente non osa nemmeno sognare. Verso il basso: la sua carriera è breve, il corpo si logora, il riconoscimento (Anerkennung) dipende dalla prestazione. Un calo di forma, un infortunio, l'età, e l'idolo di ieri non conta più nulla. Il suo capitale è il corpo, e questo perde valore di mercato più in fretta di quanto finisca una normale carriera professionale; nessuna cassa di solidarietà lo ammortizza. Nei top earner lo attutisce il denaro: chi negli anni della gloria mette da parte milioni è poi al sicuro. Resta dura per i molti che stanno sotto, la maggior parte dei professionisti, che comunque dal calcio vivono a stento e alla fine restano senza nulla. Il calcio di vertice non è l'eccezione (Ausnahme) rispetto al mondo del lavoro, ma il suo acuirsi.

Anche i giocatori stessi circolano in questo ordine come merce e forza-lavoro. Talenti di regioni più povere — Africa, America Latina, parti dell'Asia — vengono scoperti presto, formati, venduti e attirati nei centri del capitale calcistico, in Europa e di recente là dove il denaro sta più grosso. È lo stesso movimento di ogni altro capitale: cerca la forza a buon mercato dove cresce e porta il ricavo dove già è accumulato. Il calcio rispecchia così, in piccolo, la divisione internazionale del lavoro.

Il tifoso

Il tifoso non gioca, guarda — e soffre, esulta, spera, dispera per un evento su cui non influisce. La prima cosa che lo sostiene è l'apprezzamento dell'abilità. Chi vede una bella partita vede persone che dominano qualcosa, e sa apprezzarlo; proprio perché non ne è capace lui stesso, intuisce quanto sia difficile. Così si apprezza l'abilità di un cantante, di un attore, di un ballerino — la prestazione che si mostra nell'esecuzione. L'applauso per il dribbling riuscito non è comprato.

Questo, però, non fa ancora un tifoso. L'abilità di un avversario si può apprezzare e tuttavia non sopportarlo. Il tifoso è di parte, e in questo sta il nucleo.

Egli appartiene. «Sono dello Schalke», «tengo per l'Argentina» — frasi così collocano una persona. Chi è tifoso è qualcuno: parte di una comunità con la sua storia, i suoi eroi, i suoi nemici giurati. Le antiche appartenenze si sfaldano — confessione, ceto, il mestiere per la vita —, e la domanda «Chi sono?» resta aperta. La squadra dà una risposta che è subito a portata di mano, non richiede istruzione e colloca in un ordine più grande.

Dietro c'è un bisogno (Bedürfnis) più antico del mercato. L'uomo isolato, che calcola per sé e ha la sua libertà nel comprare e scegliere ciò che vuole, non esiste così originariamente. Nessuno viene al mondo come Robinson; si nasce in una famiglia e si pensa fin dall'inizio in contesti. Dove il mercato non ha ancora permeato tutto lo si vede più chiaramente — lì il singolo (Einzelne) si comprende anzitutto a partire da parentela, luogo, storia comune, non come individuo che sceglie. Il mercato dissolve questi contesti, pezzo per pezzo, in tanti singoli scambianti — ma il bisogno di comunità non lo dissolve. Lo acuisce. Quanto più isolato il singolo, tanto più forte il desiderio di appartenenza, e i marchi, le comunità di consumo, i circoli di tifosi, gli sport lo soddisfano, ciascuno a modo suo.

Alcune di queste comunità sono reali: i colleghi di lavoro, i compagni di scuola — benché ci si possa chiedere quanto anch'esse siano già erose da concorrenza e denaro. Altre sono solo immaginate, e perciò non irreali: non esistono già prima del segno comune, ma nascono con esso, e agiscono. Un'affinità riscontrata aiuta nella conversazione, genera simpatia, offre un punto d'aggancio: chi nomina la stessa squadra non è già più del tutto un estraneo. Nel calcio i segni della dissoluzione sono sotto gli occhi di tutti, e tuttavia il tifoso si sente legato agli altri tifosi e condivide con loro un sentimento che gli appare fondamentale.

La squadra locale, si vorrebbe pensare, sarebbe almeno ragionevolmente fondata — è pur sempre «la mia» squadra. Ma i giocatori stessi non siamo noi. Non sono i nostri figli, nemmeno i nostri amici, ma gente che per caso è nata nella stessa città — nel club professionistico nemmeno questo, ma acquistata a caro prezzo da tutto il mondo. Non li si conosce.

Ciò che unisce non sta dunque nella squadra, ma in quanto la circonda. Quanto più vicina la cosa, tanto più tracce di una reale comunanza. Forse gioca il nipote di un conoscente. Soprattutto: i colleghi ci vanno tutti, in ufficio si fa il tifo insieme, già il padre e il nonno tenevano per la stessa squadra. E tutti quelli che vivono sul posto condividono comunque qualcosa — la squadra rende visibile questa comunanza, la simbolizza. Qui sotto c'è una base reale: le persone di un luogo hanno davvero a che fare le une con le altre, e nella squadra se lo vedono davanti ancora una volta.

Questo cambia quanto più grande diventa l'unità (Einheit). In un microstato — Monaco, uno stato insulare — i cittadini condividono ancora quasi quanto quelli di una città. Nei grandi paesi come Germania, Brasile, Stati Uniti o Cina la base comune si assottiglia; ciò che la nazionale simbolizza non ha allora quasi più sotto di sé una comunità reale. Quanto più lontano, tanto meno tracce — fino a che nel divo lontano non resta di reale altro che l'entusiasmo stesso.

Di qui il ruolo singolare dello sport oggi. Quando c'erano due programmi televisivi, la nazione sedeva alla stessa ora davanti allo stesso giallo. Si guardava in famiglia e si sapevano milioni nello stesso istante davanti alla stessa immagine. La contemporaneità fondava comunità al di là del salotto. Questo si è sfaldato; ciascuno ha la sua serie, il suo canale, il suo schermo. Lo sport è uno degli ultimi luoghi in cui milioni vivono ancora contemporaneamente la stessa cosa — un ultimo fuoco da bivacco.

Perché lega

Perché la squadra lega con più veemenza di quanto sarebbe ragionevole? Aiuta un confronto con altro a cui le persone si attaccano.

Anzitutto il marchio. Si mostra attraverso ciò che si compra chi si è — auto, etichetta, tecnologia. Nella maggior parte dei marchi resta un segno; quasi nessuno costruisce la propria persona sul portare questa marca di scarpe sportive anziché quell'altra. In pochi riesce di più: gli utenti Apple, i motociclisti Harley vivono il loro marchio come parte di sé, lo difendono, si riconoscono a vicenda. È il sogno dei pubblicitari — fare di una clientela una comunità. Dove riesce, il marchio è già quasi una squadra.

Nel tifoso questa comunità c'è, e poggia su qualcosa che al marchio manca. Il marchio lega attraverso il possesso; si condivide ciò che si compra. La squadra lega attraverso il destino condiviso: vittoria e sconfitta, promozione e retrocessione, derby, infortunio, trasferimento. L'utente Apple non perde il sabato contro Samsung, il motociclista Harley non retrocede. Il marchio ha clienti; la squadra ha compagni di sofferenza. Ci si incontra, si fa il tifo insieme, si condividono gioia e delusione — una famiglia di affini, più di un segno condiviso.

E il tifare insieme non è un sentimento tiepido. Il cuore batte più forte, qualcosa è in gioco, l'esito è aperto. Come nel film horror o nel thriller si gode la tensione e lo spavento proprio perché si sta sugli spalti e non si è davvero colpiti. Solo che il tifoso, a differenza dello spettatore al cinema, crede comunque di essere coinvolto — e lo è insieme ad altri. Il timore condiviso, l'esultanza condivisa gli appaiono come qualcosa di fondamentale, quasi esistenziale, e questo lega più di qualsiasi quieta intesa.

Nello sport si aggiunge la particolarità: si crede di contribuire in prima persona. Il dodicesimo uomo, la partita in casa, la convinzione che il proprio incitamento faccia differenza. Allo stadio c'è del vero: il frastuono delle tribune porta gli uni e

mette sotto pressione gli altri, e il fattore campo non è una semplice immaginazione. Davanti allo schermo, però, dove siede la maggior parte, nessun giocatore sente le urla — e tuttavia il tifoso lì non palpita meno e si vive altrettanto come co-giocatore del destino della sua squadra. Il legame è più forte là dove l'influsso è più piccolo.

Poi la competizione. Apple e Windows non la combattono; ogni campo si sente superiore, ma non c'è arbitro, non c'è risultato, non c'è decisione. Lo sport decide, secondo regole (Regel) fisse, con vincitore e vinto. È una fonte propria di passione, con due lati.

Il primo è il piacere dello scontro in sé, del misurarsi. Non sta solo nello stadio, ma nella schermaglia verbale dei rapper, nel beef degli youtuber, nel botta e risposta della politica. La disputa attira; si appartiene a una parte prendendo posizione contro l'altra. Il secondo lato è la peculiarità del campionato. Un'elezione decide una volta, poi c'è quiete. Qui si combatte, si vince, si perde ogni settimana da capo, e appena la stagione è finita comincia la successiva. Non si vince mai definitivamente e non si è mai finiti; non si perde mai definitivamente e non ci si arrende mai. Una macchina che genera sempre nuova tensione — per questo lega durevolmente come quasi nient'altro.

Infine la storia comune, anche quella dolorosa. Ogni squadra ha la sua saga: si era presenti quando la vecchia tribuna era ancora in piedi, si è andati insieme alla trasferta, si è patita insieme la sconfitta per il gol subito all'ultimo minuto. Ferite sofferte insieme, solo senza conseguenze — si perde la partita, non la vita. Proprio l'assenza di conseguenze ne fa un collante: chi ha superato insieme una sconfitta amara è legato come persone che hanno superato una vera sciagura, solo senza il prezzo. La vita stessa spesso non ha una storia in cui si compare; è un guazzabuglio di casualità. La storia della squadra fornisce ciò che manca — un racconto con trionfo e tragedia, in cui si ha una parte.

Perché proprio il calcio

Tutto questo non vale solo per il calcio. Ogni sport ha i suoi tifosi, e in ciascuno si ritrova lo stesso, applicato ad esso. Alcuni sport richiedono però una spiegazione propria del perché proprio loro afferrino un paese — spesso una storica: il cricket in Inghilterra, il baseball negli Stati Uniti, cresciuti attraverso generazioni.

Il calcio è più di questo. Si estende ben oltre la sua origine — oltre l'Europa e, lungo le vie del colonialismo, oltre il Sudamerica e l'Africa. In ampie parti dell'Asia e in Oceania non ha, è vero, lo stesso primato culturale; lì stanno al primo posto

altri sport, cricket, baseball, rugby. Ma anche lì cresce, e il torneo coinvolge sempre più queste regioni. Perché abbia afferrato certe parti del mondo tanto più a fondo di altre andrebbe indagato a parte. Dove ha messo piede, però, la cosa si rafforza da sé: ciò che ha rango i media lo ingigantiscono, e poiché le star sono milionarie, l'idea della ricchezza si lega a quella del gioco. Ma la ragione più profonda è l'accessibilità. Non tutti sanno cantare, e non tutti giocare a golf — l'uno richiede talento, l'altro il campo, le mazze, il denaro. Il calcio richiede uno spiazzo libero e un pallone, nient'altro. Tutti hanno giocato in prima persona, tutti possono correre insieme, tutti festeggiare insieme. Ciò che si conosce sulla propria pelle lo si apprezza diversamente da ciò che solo i bravi padroneggiano.

Anche la scelta di per chi si tiene ha qui il suo margine di manovra (Spielraum). Di norma è la squadra della città, la nazionale del proprio paese. Ma si può prendere a modello anche la sola abilità, al di là della provenienza — un Messi, un Ronaldo, come un tempo molti fuori dalla Germania Boris Becker. Che i media ingigantiscano ciò che le masse vogliono vedere, e le masse vogliano vedere ciò che viene ingigantito, non è mera manipolazione, ma un affare che si rafforza reciprocamente.

Il rovescio della medaglia

Il tifoso crede di contribuire incitando. Sportivamente lo fa molto meno di quanto creda, e quello davanti allo schermo non lo fa affatto; la sua esultanza non sostituisce un passaggio, un movimento senza palla, una conclusione.

Contribuisce comunque, solo diversamente da come pensa. Il tifoso non è il contrario del consumatore, ma il consumatore più intenso: biglietto, salsiccia, sciarpa, maglia, rivista, talvolta l'azione. E di più: essendo tifoso ed entusiasmandosi, tiene vivo il proprio interesse per le partite. Questo interesse, moltiplicato per milioni, rende preziose le partite, perché l'attenzione dei tifosi è la merce che qui si vende. Così l'effetto (Wirkung) sportivo e quello economico addirittura divergono: chi contribuisce allo stadio è il più raro; quello davanti allo schermo, che sportivamente non incide, è quello la cui attenzione regge la macchina.

Egli aiuta dunque davvero la squadra — non perché gli undici giochino meglio, ma perché si entusiasma e con ciò genera l'interesse di cui tutto vive. È la logica del rito confuciano: non agisce perché estorca una meta, ma perché il suo compimento conferma l'ordine. Così il tifoso rafforza la squadra essendo tifoso e mostrandolo. Il suo compimento è il contributo — quello economico, che non vede, non quello sportivo, che crede.

Forse è bene che non lo veda. Se sapesse a ogni partita che il suo vero ruolo è quello del pagatore, l'entusiasmo reggerebbe più a fatica. Il divergere di effetto avvertito e reale non è un caso; mantiene pura la dedizione.

Quanto lontano arrivi lo sfruttamento dell'attenzione si vede dal fatto che ormai ristruttura il gioco stesso. In questo Mondiale ogni tempo viene interrotto da una pausa per bere di tre minuti, in ogni partita, anche nello stadio climatizzato e con tempo mite. Da due tempi si fanno così quattro quarti, come nello sport americano. Il primo motivo è rispettabile: le partite si svolgono nell'estate nordamericana, e il caldo mette a rischio i giocatori. Ma in quella stessa pausa le emittenti possono ora inserire la loro pubblicità — almeno dove palinsesto e regole nazionali lo consentono, perché non tutte la usano; un taglio netto dalla partita in corso che il calcio fino ad allora non conosceva. La FIFA assicura di non guadagnarci nulla; il guadagno lo fanno i titolari dei diritti di trasmissione, e solo per l'emittente statunitense circolano stime di circa 250 milioni di dollari di ricavi pubblicitari aggiuntivi. Se la somma esatta sia giusta conta meno della struttura: un'interruzione di gioco diventa tempo di trasmissione vendibile.[2] Il calcio è stato a lungo inconsueto nel fatto che i suoi quarantacinque minuti scorrevano senza interruzione — nessun posto per il blocco in mezzo. Proprio questo spazio vuoto viene ora riempito.

Alla stessa logica appartiene l'intervallo, che in questo Mondiale è stato ampliato sul modello del Super Bowl in uno show di quasi mezz'ora con musicisti famosi. Entrambe le cose, le pause per bere come lo spettacolo, hanno la stessa origine: nessuno fra i tifosi le aveva richieste, e tuttavia entrambe sono state introdotte dall'alto, poco prima del torneo e senza dibattito. È questo il vero dato — non che ci siano pubblicità e show, ma la direzione della decisione. Il formato di gioco non viene orientato a ciò che gioco o spettatori richiedono, ma a ciò che si lascia commercializzare. La sostanza segue l'affare, non viceversa; e ciò che qui si impone sul palcoscenico più grande si imporrà poi tanto più facilmente nelle competizioni minori.

Chi guadagna

I numeri raffreddano il mormorio. Un'indagine annuale rileva i venti club con il maggior fatturato al mondo e ne divide gli introiti in tre flussi: il giorno della

2 Cfr. Reuters, 24 giugno 2026, sulle pause obbligatorie per bere al 22° e al 67° minuto e la loro motivazione ufficiale; The Guardian, 14 giugno 2026, sulle regole pubblicitarie che consentono alle emittenti la pubblicità durante le pause, purché siano di nuovo in partita trenta secondi prima della ripresa. Non tutte le emittenti se ne servono (ad esempio ITV e Telemundo no).

partita (biglietti, ristorazione), la trasmissione e il commerciale (sponsorizzazioni, pubblicità, articoli per tifosi). Da ultimo circa il 43 per cento andava al commerciale, il 38 alla trasmissione, il 19 al giorno della partita.[3]

Alla cassa dello stadio il tifoso paga dunque la parte minore. Ma i due grandi flussi dipendono da lui. Quanto valgono i diritti di trasmissione? Valgono perché in tanti guardano; si paga per trasmettere perché attorno alla trasmissione si può vendere pubblicità. La sponsorizzazione paga per lo stesso motivo: perché i tifosi guardano. Oltre l'ottanta per cento degli introiti alla fine converge su una cosa sola — la commercializzazione dell'attenzione che il tifoso genera essendo tifoso.

(I numeri provengono dai club più grandi del mondo, quelli più trasformati in marchi. In terza categoria il conto è diverso, con più salsiccia e meno sponsor. Quanto lontano scenda il meccanismo andrebbe verificato a parte; al vertice è chiaro.)

A questo vertice siede ancora uno di cui si parla di rado: l'organizzatore. Una competizione ha bisogno di qualcuno che la allestisca, ponga le regole, ammetta i partecipanti, stabilisca il luogo, venda i diritti. Questo unico soggetto — la FIFA per il Mondiale, il CIO per i Giochi — siede su un monopolio. Accanto al «Campionato del mondo» non si lascia collocare un secondo, così come non si pone una seconda rete idrica accanto a quella della città. Chi detiene il monopolio fissa i prezzi di trasmissione, sponsorizzazione e biglietti quasi a piacere.

In questo Mondiale quel «a piacere» ha assunto una forma nuova. I prezzi dei biglietti non erano più fissi, ma oscillavano secondo la domanda, come in borsa: se cresce l'interesse per una partita, il prezzo sale in tempo reale. È la stessa formazione dinamica dei prezzi che si conosce da voli e hotel, e avvicina il biglietto a un oggetto di speculazione — il suo prezzo non misura più quanto costa la partita, ma quanto il mercato rende nell'istante. L'organizzatore preleva così esattamente l'importo che l'entusiasmo vale in quel momento. L'attenzione del tifoso, che è comunque la vera merce, viene così munta anche nell'istante della sua oscillazione massima.

Dove uno solo decide che cosa rende prezioso un bene privo di valore, la corruzione è vicina — non diversamente dal politico locale che stabilisce se un campo diventa terreno edificabile. La storia della FIFA è attraversata da corruzione, dai sistemi di tangenti alle controverse assegnazioni dei tornei. Il meccanismo che la mantiene stabile somiglia a quello delle Nazioni Unite: più federazioni membro degli Stati dell'ONU, e ciascuna ha un voto. Quello di una piccola federazione insulare pesa quanto quello di una grande nazione calcistica. Suona democratico

3 Deloitte Football Money League 2026; cifre per i venti club con il maggior fatturato della stagione 2024/25, complessivamente circa 12,4 miliardi di euro.

e ha una conseguenza calcolabile. Le molte piccole federazioni formano insieme la maggioranza, e dipendono dai finanziamenti dall'alto — denaro per campi, allenatori, vivai. Questo finanziamento è reale e necessario; proprio in ciò sta la sua doppia natura. Chi lo distribuisce crea dipendenza e gratitudine, lo voglia o no, e chi vuole restare in alto la coltiva. Non ogni finanziamento è corruzione; ma un sistema in cui accesso, riconoscimento e denaro passano per una sola mano è esposto al clientelismo — il dominio mediante assegnazione. Così da un aiuto legittimo nasce un mezzo (Mittel) di lealtà, senza che sia mai necessario un acquisto aperto. L'affare redditizio resta indisturbato finché la maggioranza è tenuta.

Come lavora questo meccanismo lo mostra l'ampliamento del torneo. Il lotto dei partecipanti è stato prima portato a quarantotto squadre, e ancora durante il Mondiale in corso è stato evocato il successivo ampliamento a sessantaquattro — come risposta alle critiche dall'Europa. Sportivamente c'è poco a favore; il conto è un altro. Più posti significa più chance di partecipazione per le piccole federazioni di Asia, Africa e America centrale, e i loro voti assicurano la maggioranza. L'ampliamento sembra più partecipazione ed è insieme il mezzo per accrescere la maggioranza tenuta. A chi siede in alto non costa nulla — il prezzo lo paga il torneo, che diventa sempre più informe, e lo pagano i tifosi, per i quali diventa più caro e più lontano.

La stessa potenza decide chi possa addirittura partecipare. La Russia è esclusa da tutte le competizioni dall'attacco all'Ucraina; gli Stati Uniti, il cui esercito negli stessi anni ha più volte portato violenza oltre confini altrui, ospitano il Mondiale. Non occorre equiparare i casi per sentire la mancanza del criterio: non c'è nessuna regola che allontani l'aggressore dal palcoscenico, altrimenti colpirebbe non uno solo. La Russia si è lasciata escludere perché era già isolata; gli USA sono ospite, grande mercato, potenza mediatica, il centro (Zentrum) dell'ordine che regge il torneo — escluderli significherebbe frantumare il torneo stesso. Chi può stare sul palcoscenico delle nazioni non lo decide il diritto, ma la potenza.

Il caso più acuto si è svolto attorno all'Iran. Il paese ospitante ha condotto, prima e durante il torneo, una guerra contro un paese partecipante: ha lanciato bombe sull'Iran, la cui squadra contemporaneamente scendeva in campo al Mondiale. Le conseguenze hanno colpito direttamente il lato sportivo. Il campionato interno, in cui gioca gran parte degli undici, era sospeso da mesi a causa della guerra; la squadra ha dovuto spostare il suo ritiro dagli USA al Messico e ha ottenuto solo visti di breve durata per i giorni intorno alle singole partite, così da dover ripartire ogni volta subito; alcuni collaboratori non hanno potuto nemmeno entrare. E tuttavia il torneo è proseguito come se nulla fosse. Una

competizione che si presenta come festa della comprensione fra i popoli sopporta che l'organizzatore bombardi uno dei partecipanti — non si può mostrare più chiaramente che non il diritto ordina il palcoscenico, ma la potenza che lo possiede.

Il cerchio si chiude. La dedizione dei molti in basso e la rendita di monopolio dei pochi in alto stanno insieme. L'entusiasmo del tifoso, la cosa più autentica della faccenda, è la materia prima da cui in alto nasce il profitto.

Il grande «noi»

Resta il «noi» dell'inizio, quello che dice l'uomo in ufficio pur non avendo fatto nulla. Nel Mondiale diventa più grande.

Chi dice lì «noi»? Davanti allo stesso schermo, con la stessa maglia, allo stesso gol esultano l'operaio e il dirigente, la cassiera e il primario. Per la durata della partita sembra tolto (aufgehoben) ciò che per tutto l'anno è reale: la differenza (Unterschied) degli strati, delle classi, dei patrimoni.

Il calcio sta rispetto a questa differenza in tre modi. Alcune squadre la portano: dove due club di una città si fronteggiano, essa si carica socialmente — il raffinato contro il semplice, il borghese contro l'alternativo, e la scelta della squadra dice chi si è e chi no. Altre squadre la superano: dietro il club della città industriale c'è l'intera città, dall'operaio al direttore. La nazionale sembra cancellarla; unisce trasversalmente tutti gli strati.

Questa comunità fuori, nell'economia reale, proprio non c'è. Lì si è divisi — in alto e in basso, capitale e lavoro, povero e ricco. Nello stadio appare unito ciò che fuori è separato, come nell'esercito, dove pure tutti gli stati si risolvono in una camaratería che altrimenti li separa. Un superamento (Aufhebung) simbolico delle classi, reale nel vissuto e nelle conseguenze pari a zero: dopo il fischio finale ciascuno ritorna alla sua condizione.

Nel Mondiale al «noi» si aggiunge ancora il paese. Gli undici lo rappresentano; non sono solo una comunità che si vive, ma una che rappresenta un intero — la nazione. Con ciò le regole cambiano. Non scendono in campo club, ma federazioni, e chi vuole giocare per un paese deve avere la sua cittadinanza. Qui la logica si apre: il giocatore di altra origine, nato altrove, viene naturalizzato per poter giocare, e i tifosi lo salutano con favore quando segna. L'esclusione che altrimenti si imputa al nazionale non cade però semplicemente; viene sospesa finché il giocatore incarna con successo il noi nazionale. Chi segna appartiene.

Chi fallisce può improvvisamente tornare ad apparire come lo straniero di cui ci si ricorda l'origine.

E ciò che le squadre rappresentano, lo esprimono anche. Ognuna ha i suoi colori, il suo stemma, la sua mascotte, spesso un proprio modo di giocare e di porsi, da cui la si riconosce. I tifosi lo proseguono, si adornano di bandiere e volti dipinti e spingono il tipicamente nazionale nel folcloristico — elmi vichinghi, sombreros, una birra nei colori nazionali. Così l'unità immaginata diventa per un'estate colorata e visibile, e la varietà dei paesi si presenta l'una accanto all'altra su un palcoscenico. È anche l'occasione in cui un pubblico televisivo apprende per inciso qualcosa su paesi lontani che altrimenti non compaiono mai — una specie di lezione di geografia fra una partita e l'altra.

Tenere per il proprio paese non è l'unico rapporto. Accanto sta l'apprezzamento delle squadre che giocano in modo particolarmente bello — un godimento a sé, indipendente dalla provenienza. Alcuni lo coltivano come distinzione propria: fanno più che sventolare bandiere, sanno anche distinguere e lodare il bello. Le due cose corrono affiancate, e nel dubbio vince comunque il proprio paese. In questo il conto torna stranamente sempre: se la propria squadra batte il favorito, è una grande prestazione; se pareggia, un risultato onorevole; se perde, era pur sempre contro i migliori. Il proprio paese, a rigore, non può perdere.

Una simpatia particolare va al piccolo — non a quello che semplicemente soccombe, che è solo curioso, ma a quello che elimina un grande dal torneo prima di fallire lui stesso. Questo tocca qualcosa: nella vita reale i più sono piuttosto Davide che Golia. Come ci si sogna, piccoli, dentro il grande, così ci si sogna nel piccolo che la fa vedere al grande.

Va oltre chi carica gli accoppiamenti di ciò che gli viene in mente sui paesi — la loro politica, la loro storia, la loro posizione nel mondo. Allora in finale non c'è Spagna contro Argentina, ma la vecchia potenza coloniale contro il Terzo Mondo emergente e sicuro di sé; e chi conosce il vincitore sa dove va il mondo. Ma si può anche distribuire diversamente la stessa partita: il paese dell'ultraneoliberismo e della vicinanza a Trump contro un paese di altra tradizione. Entrambe le interpretazioni nascono dallo stesso incontro, e l'esito conferma ogni volta quella che ci si era portati. Ciò che serve per due conclusioni opposte non regge nessuna delle due. Ogni paese ha storia a sufficienza da potergli assegnare il ruolo che ci serve in quel momento; la scelta della categoria (Kategorie) si orienta al risultato desiderato. Qualche anno fa si interrogò un polpo in acquario, che doveva predire le partite scegliendo fra due scatole di cibo. Fra la sua scelta e l'esito non c'era alcun nesso, e tutti lo sapevano. La carica politica è nella struttura lo stesso movimento — un nesso portato dall'esterno sulla cosa, che nella cosa non ha nulla che lo regga —, solo che si crede profonda. Undici giocano

contro undici; chi vince dipende da forma del giorno, caso e decisioni arbitrali, non dalla politica economica dei governi. Ciò che viene soddisfatto è un bisogno di significato che il gioco non offre.

Ma il paese non è la squadra. Con la squadra non lega nient'altro che la scelta; dal proprio paese si dipende davvero — attraverso leggi (Gesetz), tasse, protezione, la vita che vi si conduce. Perciò l'identificazione nazionale non è così priva di conseguenze come quella con il club. Sotto il velo dell'amicizia fra i popoli e del buon perdente corre comunque una concorrenza delle nazioni, e tocca il reale. La critica marxista, che nella riconciliazione delle classi vedeva già un'ideologia, un oppio, trova qui il suo caso più acuto. Il «noi» del gioco comprende anche chi governa il paese, e la loro politica — e proprio quando se ne è insoddisfatti o essa si rivolge contro i propri interessi. Lo si vede dal fatto che la critica al proprio paese vale facilmente come imbrattare il proprio nido, e dal fatto che i governanti siedono volentieri in tribuna, nello splendore del gioco, che un poco si riflette su di loro.

Lo splendore però non si riflette solo sui governanti. Raggiunge anche il comune cittadino. Chi viene da un paese la cui squadra brilla proprio ora, all'estero viene interpellato su questo — come se avesse fatto lui stesso qualcosa. Il proprio paese ha una squadra fantastica, quindi si è, con essa, un po' fantastici. Non ne segue molto, ma un po' di simpatia sì, e conta nel rapporto con gli stranieri.

Che cosa questo significhi si lascia vedere in due modi. Forse la riconciliazione simbolica smorza la pressione ad affrontare la vera spaccatura — il calcio dà per ore il sentimento di uguaglianza e toglie punta al desiderio di uguaglianza reale. Panem et circenses. Oppure l'unità vissuta, per quanto priva di conseguenze, è un'anticipazione del possibile — un ricordo che gli strati possono incontrarsi, che ciò che separa non ha l'ultima parola. Allora il calcio non acquieta, ma risveglia. Quale visione colga nel segno dipende da circostanze che andrebbero esaminate caso per caso.

Che cosa resta aperto

Qualcosa è solo sfiorato. Il piacere dello scontro, il bisogno profondo del «noi contro loro», la cui radice resta aperta. La violenza degli hooligan, che non si spiega con l'essere tifosi, ma con il suo rovesciamento (Umschlagen): dove altrimenti non ci si sente efficaci in nulla, lo scontro simbolico trabocca in quello reale, e la valvola diventa focolaio. E la questione di quanto tutto questo, mostrato nei

grandi club, valga per la piccola squadra dietro l'angolo, dove è rimasto di più delle vere tracce di comunanza.

Il calcio è gioco e lavoro insieme, comunità e affare, sentimento autentico e attenzione venduta, riconciliazione simbolica e forse l'anticipazione di una reale. Nell'unica parola «noi» che al gol esce da mille gole c'è tutto questo. Chi la grida può poi scomporla — e al gol successivo la grida comunque di nuovo.