

Visioni Le regole del mondo in cui «tutto è permesso» possono integrare ma anche escludere, condurre a vittoria o rovina

Il gioco che non fa giocare

Marchi, offerte, sigle: oggi il Mercato è la scacchiera in cui si finisce intrappolati

di **Claudio Magris**



Il gioco, nelle sue varie tipologie, ha scritto Roger Caillois, consiste nella creazione di un mondo fittizio retto da regole che sospendono temporaneamente quelle che governano il mondo reale. Le regole del gioco ottengono come risultato la creazione di un ordine finale a partire da un disordine iniziale. Nei giochi a carte quest'ultime — prima sparpagliate o raccolte insieme senza alcun criterio né alcuna logica — nelle mani dei giocatori si uniscono, si aggregano o disaggregano secondo precise regole. Ciò che, in ogni cam-

mi di molte persone. Un gioco come quelli sanguinosi del Circo nell'antica Roma; parentela, ora vicina ora lontana, fra gioco e sangue; arte ora di versare sangue ora di limitarlo, regola che disciplina quest'arte.

Scudo e argine rispetto all'esistenza brada e immediata, la regola del gioco, anche tacita ma imperiosa, diviene facilmente una maschera di ferro, una camicia di forza.

Nel romanzo di Maurensig la scacchiera è il terreno, duro come il materiale di cui è fatta, di battaglie spietate in cui regole precise e relative alle mosse dei vari pezzi non mitigano ma ordinano e dunque rafforzano il furore che può esserci, dissimulato o evidente, nella partita. Per questo la partita a scacchi è diventata

MARGINI

po, fa di qualcosa un gioco è la regola, da «guardie e ladri» nell'infanzia alle partite di calcio. Nel gioco ci possono essere la felicità e la vita o la loro sovversione, egualmente obbedienti a regole, come la libertà di sostituire la cosiddetta realtà e il tempo creando un altro presente — ad esempio il misterioso uso dell'imperfetto quando i bambini dicono «giociamo che eravamo grandi».

Il gioco ha a che fare con la morte e con la letteratura, si pensi a Fëdor Dostoevskij e a tanti altri. Nella *Variante di Lüneburg* (Adelphi) di Paolo Maurensig la scacchiera, arena di vita e di morte, è l'intreccio per eccellenza di regole e di intere fantasie che si muovono tra le sue caselle — o meglio, per essere precisi, case.

C'è spesso, nei giochi più diversi, una miccia di violenza, pronta ad esplodere. La perdita del lavoro, che mette in pericolo

la dignità delle persone e delle loro famiglie, non scatena la violenza distruttiva e autodistruttiva di una partita di calcio vinta o perduta. Ho visto tifosi devastare, dopo la vittoria o la sconfitta della loro squadra, un intero bar, distruggendo il lavoro e i rispar-



La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato



uno dei grandi temi di tanta letteratura, nelle epoche più diverse.

Oggi la scacchiera su cui si svolge il grande gioco è il Mercato, vitale, inesorabile e spietato, quasi volto attuale del destino; Mercato, la cui energia adorna di tutte le seduzioni possibili, sembra farsi sempre più forte e anche quando stritola fa credere che stia abbracciando.

Una minaccia alla libertà concreta di ogni giorno non è costituita, almeno nei Paesi occidentali, da dittature che controllano e reprimono ogni gesto e ogni individuo, come nei romanzi di George Orwell o di Aldous Huxley, ma da una valanga di offerte e prescrizioni di ogni genere, sigle da decifrare, moduli da riempire, sollecitazioni da seguire. Un corteo danzante come quello degli spiriti elementari in certi quadri medievali, un Sabba in cui ogni fuoco fatuo è rassicurante perché ha il suo marchio registrato.

Il gioco può integrare ma anche escludere, condurre a vittoria o a rovina. È una Legge che, come ben sapeva Franz Kafka, emette spesso sentenze capitali. Non importa molto che siano giuste o ingiuste; stiamo vivendo nel mondo in cui «tutto è permesso», annunciato da Dostoevskij.

Forse l'unico modo di sottrarsi, nella modestissima misura in cui ciò è possibile, al Grande Gioco che ci fa marciare in fila nel cortile della prigione, è la mossa di quella favorita di un imperatore cinese di cui si racconta che, costretta a giocare a scacchi con il suo sovrano e signore, accorgendosi che stava perdendo, fa uno schiocco con le labbra come faceva quando chiamava il gatto per dargli da mangiare e l'animale, con un balzo leggero, piomba sulla scacchiera sconvolgendo l'ordine di tutti i pezzi, mandando all'aria il gioco e forse permettendo così di dedicarsi ad altro, senza regole vincolanti da seguire.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

I titoli

● Nell'articolo di Claudio Magris è citato il romanzo *La variante di Lüneburg* di Paolo Mauren-sig (Gorizia, 1943). Nel libro (Adelphi, 1993), il filo condotto- re è rappresentato dagli scacchi, con una serie di drammatiche partite, in un lager, tra un ufficiale nazista e un prigioniero ebreo

● Giovedì 20 maggio esce da **Treccani** *Teoria dei giochi* di Pierpaolo Battigalli, ordinario di Microeconomia e, appunto, Teoria dei giochi, direttore del Dipartimento di Scienze delle decisioni della Bocconi di Milano. La prefazione è di Giacomo Bonanno, docente all'Università della California, dove si occupa di Teoria dei giochi e Organizzazione industriale

● Nell'immagine: Meredith Frampton (1894-1984), *Trial and Error* (1939, olio su tela), Londra, Tate Gallery