



C'è un gioco nuovo che allietta le giornate accaldate di questi primi giorni di agosto.

Non è ancora particolarmente pop ai livelli di un sudoku.

Anzi ad onor del vero viene tenuto all'interno di una ristretta elite, ma chissà...

Il gioco è semplice a dispetto di un nome complesso: "chiamessoingiroquelfottutocontratto".

In sostanza si smadonna rabbiosamente minacciando pure i passeretti perché facciano il nome del traditore della patria (o di dio, nella versione per le repubbliche dogmatiche) che ha fatto trapelare "quel" contratto (cfr. [articolo del 4.8.2014](#)), consegnandolo al nemico giurato del popolo (o della fede).

Qui, l'unico trabocchetto del gioco.

I più inesperti potrebbero pensare che acciuffare il traditore sia necessario e sufficiente a vincere, anche se in realtà quello di dargli la caccia è solo un abile diversivo per distogliere l'attenzione dalle responsabilità che il giocatore ha già assunto in origine.

Chi gioca sa, paradossalmente, di essere il colpevole perché ha costruito "quel" contratto inguardabile, imbarazzante e inconfessabile (se così non fosse perché al contrario non vantarsene?), lo ha immaginato, ne ha reso possibili le condizioni, le ha teorizzate spacciandole

come soluzione geniale ai disastri che egli stesso ha in precedenza causato, e così via, risalendo indietro nel tempo.

Cosicché lo scopo finale del gioco é proprio quello di non farsi prendere, deviando le attenzioni e scaricando le colpe su una fantomatica "talpa".

Un meccanismo di gioco già sperimentato più volte in passato con risultati a volte appassionanti.

L'ultima, memorabile, fu in occasione della pubblicazione dello studio con il quale si dimostrò, tra l'altro, che il metodo del "prezzo personalizzato" non veniva utilizzato per cimentarsi al ribasso con "competitor aggressivi" ma per alzare i prezzi senza che nessuno se ne accorgesse.

Di qui il titolo di allora "chihamessoingiro tutti in nostri fottuti prezzi".

Gli appassionati ricorderanno che un giocatore per sviare i sospetti provò persino a convincere gli altri che si sarebbe potuto smascherare il traditore denunciando per ricettazione chi quei dati segreti che sarebbero stati trafugati (vale a dire i prezzi che la legge vuole che siano visibili a chiunque persino dalla carreggiata) li aveva poi utilizzati.

Una mossa certamente arditata che nondimeno non ha evitato al giocatore di essere successivamente scoperto e rimosso, ops correggiamo, promosso.

Come ogni altro bel gioco che si rispetti, però, anche questo procura dei meccanismi di soddisfazione subliminale che rischiano anche un certo livello di assuefazione dal quale mettere in guardia il giocatore.

Dare la caccia a qualcuno o anche solo fargli dare la caccia da altri procura al giocatore, seppure nell'ambito virtuale di un gioco di ruolo, un sottile piacere sadico e di dominanza,

soprattutto nel constatare che altre persone lo temono per quanto credibili reputano le sue minacce.

L'assuefazione e quindi la potenziale devianza si cela proprio dietro l'eventualità che il giocatore perda la necessaria consapevolezza di sé, vale a dire di essere proprio lui il vero colpevole, e di cominciare a credere veramente che il colpevole sia davvero la fantomatica "talpa".

E non tanto perché rivela "segreti inconfessabili", quanto perché questo è stato reso possibile dal fatto che c'è (più di) qualcuno che per le più disparate ragioni -senso di giustizia, senso di rivalsa, istinto di sopravvivenza- non è (più) sufficientemente spaventato dal clima di terrore instaurato.

Quando ci si dovesse necessariamente rendere conto, all'improvviso, che la paura non basta più, si rischierebbero effetti collaterali spiacevoli.

Meglio giocare con moderazione e, nel caso, tornare a lavorare.

In questi casi potrebbe essere utile cercare di capire cosa è meglio fare in nome di un interesse superiore a quello individuale, magari anche di quello dell'azienda per la quale si lavora, se proprio non si trova altro.

Se possibile persino utilizzando lo strumento della convinzione, nel senso etimologico del termine.

"Con vincere", "vincere insieme" è un esercizio che rischia di dare le medesime soddisfazioni, senza pericolo di assuefazione o devianze.

E, cosa che non dovrebbe guastare, si evita di fare vittime e distruggere famiglie.