

# MANAGEMENT E GIOCO

Un'affinità in evoluzione

DI GIANNI CANOVA

**F**ra management e gioco esistono da sempre, com'è noto, alcune affinità: il gusto del rischio, la vocazione strategica, la disponibilità al conflitto nel rispetto delle regole. Ciò vale soprattutto, beninteso, se ci si rifà alla nozione "tradizionale" di gioco: quella che si basava su alcune regole prestabilite (e note in partenza ai giocatori), e lasciava poi che tra i giocatori stessi – come dice il proverbio – vincessero il migliore. Oggi invece le cose stanno cambiando: i nuovi giochi, quelli di fronte al monitor di un computer o alla console di una playstation, si basano anzi, molto spesso, sull'ignoranza delle regole da parte del giocatore, e sulla necessità di impararle in fretta per poter giocare. La regola non è più un a priori convenzionale, o uno schema comportamentale studiato apposta per mettere alla prova l'abilità e il talento del contendente. Diventa piuttosto un'incognita, un segreto, un codice d'accesso al funzionamento di un mondo. Compito del giocatore è scoprirla, neutralizzarla e andare oltre, dopo aver superato l'ostacolo che la regola stessa ha evidenziato. Giocare significa quindi, prima di tutto, *interpretare*: cioè osservare, collegare, ipotizzare, provare e riprovare.

In tempi recenti, tuttavia, le cose si sono fatte ancora più complesse. Si prenda, per esempio, un film come *eXistenZ* di David Cronenberg: da sempre attratto dall'idea di confondere e complicare la nostra idea di "realtà", nel suo ultimo film il regista canadese immagina che una grande multinazionale dell'entertainment globalizzato metta a punto un nuovo gioco – *eXistenZ*, appunto – che non richiede più un hardware particolare e che prevede il coinvolgimento totale, fisico oltre che emozionale, dello spettatore. Connettendosi a



una console "organica" attraverso una sorta di cordone ombelicale che si innesta in una "bioporta" (un orifizio artificiale aperto in corrispondenza della parte bassa della spina dorsale), il giocatore di *eXistenZ* si trova proiettato in un universo parallelo in cui non gli è più dato di distinguere fra reale e virtuale: non capisce più se quel che vede (o crede di vedere) fa parte del gioco o della realtà. I piani si confondono, le immagini dissolvono le une nelle altre. Non è neppure sufficiente mettere "in pausa" il gioco per avere la certezza di tornare nella dimensione "reale", perché anche questo espediente potrebbe essere uno dei livelli o degli ostacoli previsti nel meccanismo di funzionamento del gioco stesso.

Nella sua deliberata "indecidibilità", *eXistenZ* si configura come possibile metafora delle condizioni in cui spesso è costretto a operare il manager nel mercato globale contemporaneo: immerso in uno scenario che risponde a regole capricciose che vanno scoperte di volta in volta, distratto da illusioni ottiche o prospettiche che continuamente rischiano di confondere e sovrapporre i dati della realtà con quelli del proprio desiderio, il manager deve impadronirsi rapidamente dei meccanismi del sistema e provare ad applicare le ipotesi regolamentative che ha creduto di individuare. A nulla vale invocare la difficoltà di comprensione delle regole, o addirittura denunciare la loro assenza, come a un certo punto nel film il personaggio di Cronenberg. Di fronte alle sue proteste per il fatto di non riuscire a capire "in che cosa consiste il gioco, e se il gioco consiste in qualcosa o in niente", un'altra giocatrice gli risponde sarcastica: "Ma è proprio questo il gioco!".