

In «Puzzle» il maestro del thriller Thilliez affronta il tema attualissimo dell'uso del dark web. Ormai troppo spesso, lo racconta la cronaca, sfide virtuali spingono giovani, e non, al suicidio

Gioco di ruolo con cadaveri

Santa Di Salvo

Partiamo dal Covid, che ha costretto molti di noi a passare tanto tempo on line, spesso perdendoci nei videogame che cancellano la cognizione del tempo e, talvolta, anche della nostra persona. In questo metaverso, mondo virtuale già preconizzato dai romanzi di fantascienza, il nostro io si trasforma in avatar e ci fa vivere vite parallele interagendo con altri giocatori. Quando la vita ci delude, ecco pronte all'uso infinite narrazioni alternative che ci consentono di vivere esperienze straordinarie che ci convincono di essere «eroi». Ma possono spingerci anche a prove estreme, orchestrate da un master, che condizionano le menti più fragili fino al suicidio.

Partiamo da questo macabro gioco che si gioca nei meandri del web, in angoli remoti delle reti del darknet, che utilizzano i giochi di ruolo per spingere i competitori sull'orlo di un baratro senza ritorno. Sembrano cose lontane da noi, poi la cronaca ci smentisce con i suicidi degli adolescenti che si lanciano nel vuoto vittime di una voce metallica che li guida.

Partiamo da questa ossessione contemporanea assieme a Franck Thilliez, maestro del thriller francese, sette milioni di copie, nella top five degli scrittori francesi più venduti del 2021. Non poteva che essere lui, con la sua scrittura ispirata e paranoica, ad affrontare questa materia incandescente nel nuovissimo romanzo *Puzzle* (Fazi, pagine 500, euro 18,50). La domanda che apre il libro è: «Accettereste di morire per gioco?». Per gioco sì, anche se la caccia al tesoro delirante e frenetica che sta al centro del libro tutto è fuorché un divertente passatempo.

Siamo sotto Natale, in una vallata

al confine con la Svizzera vengono rinvenuti i corpi di otto persone. Tre donne e cinque uomini massacrati nel sonno con un cacciavite. C'è un presunto colpevole, trovato sotto shock dietro il rifugio, seduto nella neve, con le impronte sull'arma del delitto. Il quale però nega con fermezza di essere l'assassino e parla di complotti, rapimenti e menzogne.

Che cosa è successo? Di sicuro c'è solo che le vittime stavano partecipando a una caccia al tesoro, meglio a un gioco di ruolo dove i complicatissimi enigmi on line devono esser sciolti dal vivo.

Pochi scrittori come Thilliez riuscirebbero a dipanare e poi a riunire i fili di questa trama complessa che viaggia tra il reale e il virtuale senza

soluzione di continuità. La coppia protagonista, Ilan e la sua ex ragazza Chloé, comincia questa avventura carica di aspettative, avendo con pochi altri trovato l'ingresso a «Paranoia», un ambitissimo gioco di ruolo che ogni amante del web sta inseguendo, ma che sfugge quasi a tutti grazie a regole che devono essere scoperte come gli antichi enigmi della Sfinge. Ilan e Chloé ce la fanno, arrivano a partecipare a un inquietante processo di selezione dei concorrenti. Da qui in poi la trama sfugge loro dalle mani. Si ritrovano all'interno di un ospedale psichiatrico isolato in mezzo al nulla e devono sottoporsi a strane regole e rituali, sapendo che tutto quello che vivranno non è vero. Che gli amici possono essere

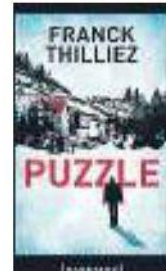
nemici. E che qualcuno morirà.

Con grande maestria, Thilliez racconta stati d'animo e manipolazioni che si sovrappongono fino a livelli di tensione insostenibili, proprio come accade a molti adolescenti vittime di queste pratiche oscure che portano le loro menti a sballarsi senza assumere sostanze stupefacenti.

Ilan e Chloé hanno diversi anni in più, ma il meccanismo perverso che finisce per etero-dirigerli è esattamente lo stesso, l'importante è confondere i livelli con sadici rituali, fino all'alienazione e alla sottomissione dei giocatori.

La macchina che Thilliez mette in piedi è complessa, la rete si moltiplica in tante reti e alla fine... non si tratta più di un gioco ma di una psicosi da cui sarà difficile venir fuori. Più di questo non si può raccontare, di sicuro questo *Puzzle* ricorda molto l'incubo crudelissimo del film «The game» di David Fincher con Sean Penn e Michael Douglas. Altro gioco senza regole, stessi mostri resuscitati dal profondo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



FRANCK THILLIEZ
PUZZLE
FAZI
PAGINE 500
EURO 18,50



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



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