

MARY PILON

MONOPOLIȘTII

Obsesia, furia și scandalul din spatele
celui mai iubit joc de societate din lume

Traducere din limba engleză de
Dana Dobre

 ACT și Politon

2019

Pentru mama și unchiul Larry

Ultimul rămas în joc câștigă.

– REGULILE JOCULUI DE SOCIETATE MONOPOLY DIN 1935

CUPRINS

CAPITOLUL 1

Pagina 11
Profesorul și jocul spargerii
trustrilor

CAPITOLUL 2

Pagina 33
O femeie inventează

CAPITOLUL 3

Pagina 55
O utopie numită Arden

CAPITOLUL 4

Pagina 63
George Parker și
imperiul cartonului

CAPITOLUL 5

Pagina 83
O nouă viață pentru
Landlord's game

CAPITOLUL 6

Pagina 99
Băieții din frății și quakerii
schimbă jocul

CAPITOLUL 7

Pagina 119
Secretul lui
Charles Darrow

CAPITOLUL 8

Pagina 131
Parker Brothers,
de la marea criză
la prosperitate

CAPITOLUL 9

Pagina 161
Conflict, intrigă,
răzbunare

CAPITOLUL 10

Pagina 179

Pledoaria pentru
"Anti-monopoly"

CAPITOLUL 11

Pagina 205

Anspach face
legăturile

CAPITOLUL 12

Pagina 223

Barton sub jurământ

CAPITOLUL 13

Pagina 251

O chestiune
de principiu

CAPITOLUL 14

Pagina 275

Îngroparea

CAPITOLUL 15

Pagina 287

Eliberarea

ANEXĂ

Pagina 299

Ce s-a ales de ei

MULȚUMIRI

Pagina 305

**NOTĂ REFERITOARE
LA SURSE**

Pagina 313

NOTE

Pagina 317

**NOTĂ DESPRE
AUTOARE**

Pagina 351

BIBLIOGRAFIE

Pagina 349

PROFESORUL ȘI JOCUL SPARGERII TRUSTURILOR

„Curtenilor le-a fost arătată tabla de joc¹, iar după o zi și o noapte de gândire intensă, unul dintre ei, Buzurj-mihr, a dezlegat misterul și a fost răsplătit din belșug de suveranul său încântat.”

– KARNAMAK-I-ARTAKH SHATR-I-PAPAKAN, aproximativ 600 î.Hr.

ÎNTR-UNA DIN ZILELE celei mai cumplite perioade ale Marii Crize economice, un comis-voiajor șomer, pe nume Charles Darrow, se retrăgea în subsolul casei sale. Nu avea bani, nici perspective, dar avea o soție și doi fii pe care se străduia cu disperare să îi întrețină.

În timp ce stătea în subsolul rece și umed, lui Darrow i-a venit brusc o idee. A dezlipit o bucată de linoleum și a început să deseneze o tablă de joc cu străzile și proprietățile din Atlantic City. Dacă nu putea să își întrețină familia, putea măcar să o înveselească prin intermediul unui joc care le va aduce aminte de zilele mai bune pe care le petrecuseră împreună în vacanțe, pe plajele din New Jersey.

Mișcându-se repede, Darrow și-a terminat jocul și l-a prezentat familiei. Au devenit dependenți de el rapid. Le plăcea să cumpere porțiuni din tabla de joc și case în miniatură, cu banii de hârtie pe care îi crease Darrow, și să mute pe tablă pionii – un degetar, o agrafă de birou, un nasture –, în sunetul zarurilor care se rostogoleau.

Darrow a hotărât să încerce să lanseze jocul pe piață. A trimis invenția gigantilor industriei de jocuri, Parker Brothers și Milton Bradley. Ambii l-au refuzat. Darrow a insistat însă, și încet, în mare parte datorită recomandărilor prin viu grai, jocul a început să se vândă. Parker Brothers, companie aflată atunci în pragul colapsului economic, s-a răzgândit și a cumpărat „jocul monopoly” al lui Darrow. A devenit un succes răsunător și i-a salvat de la pieire atât pe Parker Brothers, cât și pe Darrow.

La mijlocul anilor 1930 și multe decenii după aceea, compania Parker Brothers includea această poveste convingătoare despre crearea jocului în fiecare cutie de MONOPOLY pe care o vindea.

Exista o singură problemă: povestea nu era chiar adevărată.

*

RALPH ANSPACH, PROFESOR de economie² la Universitatea de Stat din San Francisco, trântea portiera mașinii. Era în sfârșit acasă. Fusese încă o navetă chinuitoare, din San Francisco, unde își ținea cursurile, la Berkeley, unde locuia împreună cu familia sa.

Urcă bombănind, cu pași apăsați, scările casei sale în stil victorian – șubredă, dar surprinzător de impunătoare. Traficul de la ora de vârf dintre San Francisco și Berkeley

fusese mereu insuportabil, dar acum el și ceilalți navetiști trebuiau să înfrunte kilometri de coloane de mașini care se retrăgeau către ieșirile de pe autostradă, în căutare de benzină. Era anul 1973 și începuse criza națională a petrolului*. Organizația Țărilor Exportatoare de Petrol (OPEC), condusă de membrii săi arabi, crescuse prețul petrolului la nivel mondial, marcând astfel finalul deceniilor în care energia fusese accesibilă. Intraseră în vigoare mecanismele de control al prețului impuse de guvernul Statelor Unite, dar și sistemele de raționalizare. În anumite zile, se vindea benzină doar celor cu plăcuțe de înmatriculare care se terminau cu numere impare; în alte zile, celor cu plăcuțe care se terminau cu numere pare. Ralph a izbit cu piciorul în podea. Asta se întâmplă atunci când se impune monopolul, credea el.

Un bărbat cu o înfățișare dezordonată, în jur de 45 de ani, Ralph avea ochi albaștri, pătrunzători, și aproximativ 1,75 m înălțime. Fiul unui bancher evreu și al unei casnice, se născuse în 1926, în micuțul oraș liber Danzig**, aflat sub administrarea guvernului polonez, dar și în umbra statului nazist al lui Adolf Hitler, aflat în ascensiune. În copilărie, Ralph se obișnuise cu sloganurile antisemitice, cu batjocura copiilor și cu ideea de a se ascunde pe străzi care se înfundau, pentru a evita un potențial conflict. Cu toate acestea, din fericire, el și familia lui au părăsit orașul Danzig în

* Denumită și Prima criză petrolieră, fiind urmată de criza din 1979; a început în octombrie 1973, atunci când OPEC a impus embargo în privința livrărilor de petrol asupra țărilor considerate a fi în favoarea Israelului în Războiul Arabo-Israelian. Printre acestea se numărau: Canada, Japonia, Țările de Jos, Marea Britanie și Statele Unite. Într-un singur an, până în martie 1974, prețul barilului ajunsese de la 3 la aproape 12 dolari. (n.ed.)

** Denumirea germană a orașului polonez Gdańsk. (n.tr.)

1938 și s-au stabilit la New York, unde Ralph a mers la școală, a avut diverse slujbe pentru a-și ajuta familia să o scoată la capăt și a devenit cetățean al Statelor Unite. După ce a absolvit liceul, a intrat în serviciul Armatei Statelor Unite și a fost repartizat în Filipine în timpul celui de-al Doilea Război Mondial.

În 1948, Ralph a luat parte la Războiul Arabo-Israelian. A călătorit prin regiune sub pretextul că este fermier, dar de fapt a luptat de partea israelienilor, ignorând faptul că Statele Unite, în baza unui decret de neutralitate, interziseseră cetățenilor săi să ia parte la război. Ralph nu era genul care să stea cu mâinile în sân în timp ce alții acționau. Când credea în ceva, lupta pentru acel lucru.

După ce a deschis ușa din față, Ralph și-a salutat soția, Ruth, și pe cei doi fii – Mark, de 12 ani, și William, de 7 ani. Abia aștepta să ia o cină modestă împreună cu ei și, de ce nu, să joace după aceea împreună un joc de societate.

Ralph o cunoscuse pe Ruth, fiica celebrului economist Leo Rogin, pe vremea când erau amândoi studenți la Berkeley. Ea studia ca să obțină diploma de licență, iar el spera la o diplomă de doctorat. Ruth era minionă, inteligentă și la fel de interesată de cauzele sociale și politice cum era și el. Împreună, cei doi au participat la marșurile împotriva Războiului din Vietnam și la marșurile organizației Women for Peace (Femei pentru pace). Ruth a fost una dintre fondatoarele filialei din Berkeley a acestei organizații și a coordonat nenumărate întruniri și campanii de informare. Câțiva ani mai târziu, în 1988, Ralph avea să descopere că se număra printre cei a căror implicare politică de la acea vreme ajunsese în atenția Biroului Federal de Investigații, care începuse, printre altele, să îi cerceteze „loialitatea” și să îi monitorizeze deplasările.

În acea seară, după cină, fiii lui Ralph i-au propus să joace împreună MONOPOLY și au scos nerăbdători din du-lap binecunoscuta cutie lungă și albă. La fel de inteligenți și îndrăzneți precum părinții lor, băieții erau mai maturi din punct de vedere politic decât majoritatea copiilor de vârsta lor și jucau de mici MONOPOLY. Le plăcea totul la acest joc: proprietățile emblematice din Atlantic City, casele mici, bancnotele de joc, pionii specifici. Obiectivul jocului era să-ți ruinezi toți oponenții și să fii ultima persoană care rezistă, achiziționând proprietăți imobiliare și încasând chirii. Pe măsură ce jucătorii își făceau turul pe tabla de joc, achiziționau proprietăți sau negociau tranzacții pentru ele. Apoi încercau să obțină un grup de figurine de aceeași culoare și să construiască locuințe și hoteluri pe proprietățile pe care le aveau sub monopol pentru a mări chiriile, golind astfel cuferele rivalilor.

În timp ce băieții aranjau tabla de joc și numărau banii, Ralph și-a adus aminte că jucase primul lui joc MONOPOLY în Cehoslovacia, în 1937. Fratele lui mai mare, Gerry, îi propusese să joace acest joc, care, la acea vreme, era pe piață de numai câțiva ani. MONOPOLY i-a oferit lui Ralph una dintre primele imagini ale Americii, un ținut încă foarte îndepărtat pe atunci, care exista numai în atlase și pe globurile pământești miniaturale, la ani lumină distanță de Europa întunecată.

A urmat o seară plină de multe râsete, strigăte și tranzacții nemiloase. Bucuroși, Ralph, Ruth, Mark și William manevrau micuțele figurine de metal de-a lungul tablei de joc, trecând prin mizerabila Baltic Avenue, prin aglomerata St. Charles Place și prin elitista Boardwalk. Au trecut de Start, au adunat 200 de dolari, au mers direct la Închisoare, au

tras cărți Șansă și Cufărul Comunității. William, cel mai mic dintre băieții familiei Anspach, a câștigat jocul.

Nici nu bănuia Ralph că tocmai această seară, atât de obișnuită, era pe cale să îi schimbe viața.

*

A DOUA ZI DIMINEAȚĂ, în timp ce Ruth pregătea micul dejun, Ralph bombănea nemulțumit din cauza titlurilor din *San Francisco Chronicle* – alte știri proaste privind criza petrolului. Cu băieții în preajmă, care îi sorbeau fiecare cuvânt, a început o critică severă la adresa cartelului petrolier OPEC și a relelor pricinuite de monopoli. Războaiele prețurilor erau bune, spunea el pe un ton pronunțat, deoarece făceau să scadă prețurile, dar, atunci când o companie sau o organizație dobândește monopolul asupra unui produs, consumatorii au de suferit.

Înflăcărându-se, Ralph a criticat apoi aspru cultura economică ce favorizase criza petrolului din acel moment – era departe de climatul antimonopol care existase în Statele Unite la sfârșitul anilor 1800 și începutul anilor 1900, spunea el. Pe atunci, ideea „spargerii trusturilor” sau a fragmentării marilor monopoli și trusturi era parte a discursului politic național și intraseră în vigoare legi antimonopol severe. Legile apăruseră ca răspuns la monopolul impus de John D. Rockefeller și Andrew Carnegie asupra industriei petrolului și a oțelului, monopol care făcuse prețurile să crească teribil și, spuneau criticii, distrusese multe afaceri mici și scăzuse serios standardul de viață în America.

Brusc, William și-a întrerupt tatăl. Tocmai câștigase un joc de MONOPOLY cu o seară în urmă, i-a amintit. Fusese

foarte distractiv. Așadar, cum puteau monopolurile să fie atât de rele? Făcuse ceva rău câștigând jocul?

Ralph a reflectat la întrebarea fiului său. Impresionat, a recunoscut că are dreptate. Jocul de societate răsplătea ceva ce în realitate făcea rău oamenilor. Nu era o crimă să faci bani, dar era o crimă să monopolizezi un produs sau o industrie și să îți zdrobești oponentii. În timpul lungii sale navete către San Francisco, Ralph a continuat să se gândească la ce spusese fiul său.

*

LA UNIVERSITATEA DE STAT DIN SAN FRANCISCO, Ralph era vestit printre studenți pentru sacourile sale boțite de catifea reiată, cu petice din piele la coate, pentru părul său care arăta „de parcă ar fi fost pieptănat cu furculița”³, pentru prezența sa constantă la protestele politice și pentru cursurile complexe de introducere în economie. Biroul său era un ocean de hârtii, scrisul său de mână, o mângăleală obscură.

Anii 70 erau în plin avânt⁴: drogurile se găseau pe toate drumurile, prolifera iubirea liberă, iar tensiunile dintre studenții mai radicali de la universitate și membrii mai rigizi ai administrației școlii erau în creștere. Într-un incident care avusese loc cu puțin timp înainte, un student doctorand renunțase la obișnuitul costum și la cravată și venise la curs în costumație completă de travestit: ciorapi de plasă, o pălărie cu boruri mari, o rochie cu umerii goi și o haină de blană, pentru a-i face pe oameni să își reevalueze modul de gândire, spunea el.

În acest caleidoscop⁵ încerca Ralph să își insuflă ideile legate de Adam Smith*, omul cunoscut la scară largă ca fiind un George Washington al științelor economice. La un seminar pentru doctoranzi, Ralph a ținut o prelegere despre lucrarea din 1759 a lui Smith, *Teoria sentimentelor morale*, în care acesta afirmă că oamenii sunt conduși de propriul interes, dar pot fi motivați să facă bine și celorlalți, dacă circumstanțele sunt favorabile. Un exemplu pe care l-a oferit Ralph: într-o familie sau într-un alt grup mic predomină altruismul, dar, cu cât membrii acestui grup se îndepărtează unul de celălalt, cu atât comportamentul fiecăruia va fi mai puțin altruist. În *Sentimentele morale* a introdus Smith celebra metaforă a „mâinii invizibile”^{**}, pentru a descrie acest comportament de autoreglare. Studenții lui Ralph învățau și despre modul în care companiile care își urmăresc propriul interes obișnuiesc să își distrugă concurența, înghețând prețurile, ca să obțină control asupra unei industrii, cu scopul de a-și crește profiturile. Lecția lui Ralph: capitalismul și concurența de piață constituie cel mai bun sistem economic din lume, dar el este subminat în permanență de monopoliștii lacomi. Deoarece Adam Smith pledase și el

* Economist, om politic și filozof scoțian din a doua jumătate a secolului al XVIII-lea. Teoretician al conceptelor de „comerț liber” și „capitalism”, a contribuit la introducerea economiei ca disciplină academică modernă. Lucrările sale fundamentale sunt: *Teoria sentimentelor morale*, din 1759, și *Avuția națiunilor, cercetare asupra naturii și cauzelor ei*, din 1776. (n.ed.)

** Conceptul de „mână invizibilă”, introdus de Adam Smith, face referire la modul în care indivizii, prin faptul că își urmează propriul interes, stimulează de fapt în mod indirect economia. Smith consideră că, în cazul societăților capitaliste, urmărirea binelui propriu contribuie la binele societății. În cadrul mecanismului pieței, guvernat de acest principiu, acțiunile cele mai eficiente și benefice vor fi și cele mai profitabile. (n.ed.)

împotriva monopolistilor, teoriile sale nici că puteau fi mai relevante pentru ceea ce se petrecea în anii 1970, cel puțin din punctul de vedere al lui Ralph.

În timpul seminarului, în acea dimineață în care fiul său îi pusese întrebarea referitoare la MONOPOLY, gândurile lui Ralph reveneau mereu asupra jocului. Putea să folosească în vreun fel acest joc pentru a-și ilustra argumentele împotriva monopolului, în ciuda faptului că jocul puna accent pe călcarea în picioare a concurenței? Sau, și mai bine, exista oare o altă variantă a jocului, mai agreabilă din punct de vedere filozofic, pe care putea să o folosească? În următoarele zile, a sunat la câteva magazine de jucării pentru a afla, dar nu a găsit nimic.

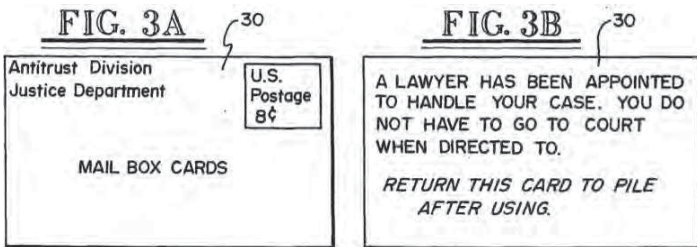
La scurt timp după aceea, pe când discuta despre Adam Smith la unul dintre cursurile sale, Ralph a menționat că, spre marea sa consternare, unul dintre cele mai populare jocuri de societate din lume le inducea oamenilor un sentiment plăcut cu privire la cuvântul „monopol”, deoarece le reamintea că jucaseră jocul în copilărie. Un joc capitalist de societate mai bun, spunea Ralph, ar fi unul în care jucătorii ar concura unul împotriva celuilalt pentru a produce bunuri de calitate superioară, la un preț mai mic, în timp ce guvernul ar reglementa sau ar interzice monopolurile. Pe scurt, jocul ar transmite opusul a ceea ce transmitea jocul celor de la Parker Brothers.

Apoi i-a venit ideea. Putea să creeze un joc antimonopol.

*

CU AJUTORUL fiilor săi⁶, Ralph s-a apucat în curând să facă exact acest lucru. Mark a desenat cărțile, iar Ralph a creat banii de joc, după modelul bancnotelor din timpul Invaziei

Atunci când un jucător ajungea pe un spațiu de pe tabla de ANTI-MONOPOLY, putea inculpa monopolul. Cu cât făcea mai multe inculpări, cu atât câștiga mai multe puncte. Jucătorii cumpărau fise de inculpare și intentau procese împotriva companiilor, care aveau nume corporatiste ridiculizate: Egson Oil, Fort Auto și Nazareth Steel*. Jocul mai avea și cărți poștale, care erau scrisori în miniatură, trimise de divizia antitrust a Departamentului de Justiție. În loc să aibă un bancher, precum MONOPOLY, jocul avea un director pentru buget.



Desene ale cărților din jocul ANTI-MONOPOLY al lui Ralph Anspach.

Obiectivul jocului era să pună capăt „practicilor monopoliste ale asocierii mai multor companii”.

(Oficiul pentru Brevete și Mărci al Statelor Unite)

FIG. 3A

Divizia Antitrust
Departamentul de Justiție
Cărți poștale
Timbru SUA 8 cenți

FIG 3B

A fost numit un avocat pentru cazul tău. Nu trebuie să mergi la tribunal când ești îndrumat.
Pune cartea la loc în grămadă după ce o folosești.

Cu mentalitatea sa de profesor, Ralph nu a putut să se abțină să menționeze în manualul de reguli ale jocului unele dintre convingerile sale economice: „Monopolismul

* Referire la Exxon Corporation, la Ford Motor Company și la Nazareth Steel Corporation. (n.ed.)

este bun pentru monopoluri. Dar este rău pentru majoritatea afacerilor și chiar mai rău pentru economie, în ansamblul ei” – era doar un exemplu. Jocul său era probabil singurul joc de societate care invoca „Legea antitrust Sherman” din 1890 (o lege de referință, care interzicea anumite practici anticoncurențiale și permitea guvernului să investigheze trusturile), „Legea Comisiei Federale pentru Comerț” din 1914 (prin care a fost înființată Comisia Federală pentru Comerț și care permitea guvernului să emită ordine de încetare și interdicție pentru a opri comerțul monopolist) și „Legea antitrust Clayton” din 1914 (o extensie a „Legii Sherman”).

La început, Ralph și-a denumit creația⁷ SPARGE-TRUSTUL – Jocul ANTI-MONOPOLY. Dar prietenilor și familiei, care jucaseră jocul, numele li s-a părut derutant. Sintagma „spargerea trusturilor” fusese popularizată de Theodore Roosevelt în anii 1890, dar, până în anii 1970, sensul acesteia devenise necunoscut majorității oamenilor.

Pentru a găsi un nume care să fie înțeles la scară largă, Ralph s-a hotărât să facă un studiu de piață în cadrul unuia dintre cursurile sale de la Universitatea de Stat din San Francisco.

– Câți dintre voi știu ce înseamnă antitrust? întrebă grupa de 30 de studenți, majoritatea în anul I sau studenți în ultimul an care nu se specializau în economie.

Trei studenți au ridicat mâna.

– Câți dintre voi înțeleg ori au o idee vagă despre ce ar însemna „antimonopol”? întrebă el.

Au ridicat mâna 18 persoane.

Și a rămas stabil: Ralph avea să își denumească jocul ANTI-MONOPOLY. Dar, înainte de a face acest lucru în mod

oficial, s-a consultat cu doi avocați specializați în mărci comerciale. Ambii i-au spus același lucru: potrivit unor reglementări anterioare, un nume de produs care începe cu prefixul „anti-” nu este ușor de confundat cu ceva care este opusul său. Acest lucru nu garanta faptul că Ralph nu va fi dat în judecată, dar se gândea că precedentul judiciar era în favoarea sa.

Acum Ralph trebuia să găsească o companie care să producă jocul – nu era o treabă ușoară, ținând seama de faptul că jocul era, în mod evident, unul politic și intelectual. Nu s-a deranjat să îl propună celor de la Parker Brothers, pentru că era puțin probabil ca ei să sprijine antiteza jocului MONOPOLY. În schimb, a înaintat propunerea către o mulțime de companii mici și mijlocii care produceau jocuri.

A primit prin poștă refuz după refuz⁸.

Ralph a apelat apoi la Simon Inventions, o companie care punea în legătură inventatorii de jocuri și cumpărătorii. Ralph le-a plătit celor de la Simons o mie de dolari în avans, doar pentru ca jocul să fie prezentat aproape aceleiași liste de companii la care încercase el deja. Mia lui de dolari s-a risipit în vânt.

Având puține speranțe să găsească un finanțator important, Ralph a simțit că nu are de ales. S-a hotărât să încerce să fabrice jocul singur.

Pe parcursul verii și toamnei⁹ anului 1973, titlurile despre OPEC și despre înrăutățirea crizei petrolului au continuat să împânzească paginile din *San Francisco Chronicle* și se discuta despre noi raționalizări ale benzinei, despre folosirea mașinilor în comun pentru a împărți costurile și despre luminițe de Crăciun de intensitate mai mică. Limita de viteză a fost redusă în unele regiuni ale Californiei de la

112 km/h la 104 km/h și apoi la 80 km/h. Companiile aeriene au eliminat și comasat zboruri și au redus viteza de croazieră. Consumatorii au început să prefere mașinile mici, în locul celor care consumau multă benzină, o inversare bruscă a tiparelor comportamentale anterioare. Clădirea feribotului din San Francisco a rămas pe întuneric pentru prima oară de la cel de-al Doilea Război Mondial.

Criza și rolul pe care OPEC l-a avut în asta l-au ajutat pe Ralph să găsească parteneri de afaceri cu aceleași idei, care să-i susțină eforturile de a lansa ANTI-MONOPOLY. I-a scris și a devenit prieten cu un alt antreprenor și inventator de jocuri, îndrăzneța Arlene Martin, cea cu sânii mari. Comerciantă de jocuri de succes în Bay Area*, Martin a adoptat cauza Anti-Monopoly și a fost de acord să ajute la lansarea pe piață a jocului. Prin intermediul ei, Ralph l-a cunoscut pe Jay Thornton, partenerul de afaceri al lui Arlene, care i-a promis la rândul lui sprijin. Lui Ralph îi plăcea vorbirea tărăgănată a lui Thornton, specifică Sudului, și faptul că provenea din clasa muncitoare; înainte, fusese vopsitor de ambarcațiuni. Gene Donner, un reporter care devenise specialist în relații publice, s-a alăturat și el echipei Anti-Monopoly.

Pentru a pune jocul în mișcare, Ralph avea nevoie de aproximativ 5.000 de dolari. Ca să-i strângă, a predat la școala de vară și i-a compensat pe Thornton, Martin și Donner prin acțiuni la Anti-Monopoly Inc. Încet, încet, Anti-Monopoly începea să semene cu o companie.

În sfârșit, în toamna anului 1973¹⁰, Ralph a găsit un tipograf, pe nume Al De Nola, care a fost de acord să tipărească 2.000 de table de joc și cutii ANTI-MONOPOLY pentru 5.000

* Regiunea Golfului San Francisco. (n.tr.)

de dolari. Apoi, bazându-se în principal pe împrumuturi, Ralph a achiziționat zaruri și cleme în formă de con (un tip de cleme folosite în construcții), care urmau să reprezinte piesele de joc. Dintre aceste prime două mii de jocuri, câteva erau acoperite de pete din cauza unei erori de tipărire, dar asta nu l-a îngrijorat pe Ralph. Mai degrabă, considera că aceste jocuri pătate vor face ca prima ediție a jocului să fie foarte căutată și a petrecut ore întregi punându-și autograful pe ele. În mod surprinzător, reclama exagerată pe care le-o făcea acestor jocuri „speciale” avea să se dovedească eficientă, pentru că unii proprietari de magazine urmau să-i spună lui Ralph că prima ediție a jocului era cerută de clienți.

Printr-un prieten de familie, Ralph și fiii săi au reușit să amplaseze un pliant promoțional pentru ANTI-MONOPOLY pe un panou cu informații din sediul Comisiei Federale pentru Comerț din Washington, D.C. Familia Anspach credea că această mișcare urma să le aducă mai multă publicitate. În schimb, a stârnit în cele din urmă interesul unui inspector poștal, îngrijorat de faptul că firma nu ar oferi bunurile cărora le făcea publicitate. Un inspector a ajuns la casa familiei Anspach și a controlat registrele contabile Anti-Monopoly. Totul era în regulă.

ANTI-MONOPOLY a intrat pe piață¹¹ cam în perioada în care au apărut știrile despre Watergate. În săptămânile următoare, apăreau zi de zi detalii legate de scandal, urmate de dezmințiri din partea administrației Nixon. Între timp, OPEC anunțase un plan de a diminua cu 25% producția de petrol. Ralph era de părere că toate știrile proaste erau de bun augur pentru vânzările jocului său creat împotriva tipului de organizare socială de atunci.

A trimis un joc ANTI-MONOPOLY din prima ediție unui avocat celebru care apăra drepturile consumatorilor, Ralph Nader, spunând că Nader întruchipa „esența jocului”. În ANTI-MONOPOLY, avocați asemenea lui Nader erau distribuiți în rol de eroi care luptau împotriva Americii corporatiste. Ralph nu a primit niciodată răspuns din partea avocatului înalt și deșirat, dar a aflat mai târziu că Patty Hearst, moștenitoarea ziarelor, răpită de Armata de Eliberare Simbioneză*, îi dăduse tatălui său, Randolph Hearst, un exemplar al jocului în spirit de glumă.

Ca parte a prezentării produsului, echipa Anti-Monopoly a trimis o serie de reclame prin poștă, lansând noul joc la un preț recomandat de comercializare de 7,95 de dolari. Sub îndrumarea lui Donner, Ralph a cumpărat și dreptul de a publica reclame în *San Francisco Chronicle* și în *Berkeley Gazette*.

În octombrie¹², prima comandă de ANTI-MONOPOLY a venit de la biblioteca Colegiului de Stat Slippery Rock din Pennsylvania. Ralph, familia sa și colegii erau încântați. Cineva chiar cumpăra jocul. Afacerea lor se lansa.

Așa cum Ralph și Ruth¹³ coordonasera odată întruniri politice, ședințe și informări publice, coordonau acum vânzarea jocului ANTI-MONOPOLY. Abilitățile pe care le dobândise Ruth în calitate de secretară la Women for Peace erau de mare folos, iar Donner s-a ocupat de conceperea unui comunicat de presă cu titlul: *PROFESORUL ÎMPOTRIVA MONOPOLIȘTILOR: O POVESTE PRECUM „DAVID ȘI GOLIAT”*. „M-ar face foarte fericit să știu că mesajul meu va ajunge și la mulți alții în afară de studenții mei”, spunea Ralph. „Și dacă

*Cuvânt inventat de Donald DeFreeze, unul dintre liderii acestei mișcări de extremă stângă, plecând de la termenul „simbioză”. (n.tr.)

fac ceva bani, ei bine, profesorilor le-au fost mereu de folos ceva bani în plus.”

Ralph, Ruth și restul echipei Anti-Monopoly lucrau în casa familiei Anspach, vechea locuință situată pe o falie dintre porțiunea stabilă a dealurilor Berkeley și terenul care aluneca spre Golful San Francisco, într-un ritm de aproximativ 2,54 cm pe an. Locuința era construită pe o pantă și chiar în fața ferestrelor se profilau macarale și alte echipamente de construcție asemănătoare, care îi aduceau permanent aminte lui Ralph de hotărârea sa de a consolida casa. Interiorul se renova în permanență. Uneltele electrice și panourile de rigips făceau parte din viața de zi cu zi a familiei, la fel ca echipele de muncitori hippie care se tot învârteau pe acolo.

Ralph putuse să cumpere casa la un preț redus, deoarece amplasarea acesteia pe o falie o făcea neprofitabilă. Își închipuise că nu vor locui aici suficient de mult încât să fie expuși riscului alunecării de teren. Dar iată că, niște ani mai târziu, în loc să locuiască în conacul cochet din Bay Area pe care și-l imaginase inițial, el și familia lui locuiau încă în casa lăsată pe o parte, desprinsă parcă dintr-un basm straniu pentru copii.

Fiilor lui Ralph le plăcea să își vadă casa transformată în sediul Anti-Monopoly. Atunci când un magazin de jucării suna ca să plaseze o comandă, Mark și William răspundeau nerăbdători la telefon și întrebau: „Câte bucăți?” Ralph și cei doi băieți mergeau încoace și încolo de-a lungul străzilor deluroase din Bay Area, livrând personal magazinelor locale o mulțime de jocuri ANTI-MONOPOLY.

O știre negativă despre joc¹⁴ apăru în *San Francisco Chronicle*. „Nu pot să nu mă gândesc că acest joc ar fi mult

mai bun dacă nu ar reaminti în permanență jucătorului de clasicul său predecesor”, scria reporterul *Chronicle*. „E aproape ca și cum ai locui cu al doilea soț în casa primului.” La început, Ralph a fost consternat de știre, dar a aflat în curând cât de adevărată este zicala conform căreia orice fel de publicitate este bună: vânzările ANTI-MONOPOLY au crescut spectaculos. La zece zile după ce ANTI-MONOPOLY a intrat pe piață, fuseseră vândute toate cele două mii de exemplare din tirajul inițial.

Până în decembrie, devenise clar că fabrica lui De Nola, care producea cutii de carton ondulat, nu putea susține planul de tipărire al companiei, pentru că începeau să vină comenzi pentru zeci de mii de exemplare ANTI-MONOPOLY. Jocul ajunsese la nivel național și avusese parte de publicitate, atât în reviste mari, cât și într-o mulțime de ziare locale.

Inventatorii altor jocuri au început să contacteze familia, cerând sfaturi despre cum ar putea să obțină și ei acest succes. Ralph a anunțat că plănuia să-i prezinte jocul senatorului Philip Hart, un democrat din Michigan care conducea Subcomisia Antitrust și Monopol din cadrul Senatului Statelor Unite.

Ralph a făcut, de asemenea, cerere pentru brevet¹⁵. Avocatul cu care s-a consultat l-a avertizat că cererile inițiale pentru brevete erau adesea respinse, deoarece examinatorilor de la primul nivel le plăcea să adopte o poziție conservatoare pentru a-și „apăra pielea”. La sfatul avocatului său, Ralph le-a scris distribuitorilor jocului pentru a le cere să sublinieze faptul că ANTI-MONOPOLY era produs de Anti-Monopoly Inc., care nu era asociată cu Parker Brothers.

Pe 25 iunie 1974, cererea de marcă comercială a lui Ralph pentru numele ANTI-MONOPOLY a fost respinsă. S-a

considerat că numele „poate să provoace confuzie, interpretări greșite sau să inducă în eroare”, după cum se putea citi în scrisoarea de la Biroul pentru Brevete al Departamentului pentru Comerț al Statelor Unite. Mărcile comerciale – care protejează cuvinte¹⁶, sigle și sloganuri asociate unui bun – sunt folosite pentru a distinge bunurile unul de altul, pentru a-i înștiința pe consumatori de unde provine un produs. O marcă comercială nu îi dă cuiva dreptul să îi împiedice pe alții să facă același produs, dar le interzice altora să promoveze un produs prin cuvinte, sigle sau sloganuri asemănătoare.

Ralph nu a dat prea multă importanță faptului că cererea fusese respinsă. La urma urmei, avocatul său îl avertizase în privința cererilor inițiale de marcă comercială.

*

ÎN LUNA FEBRUARIE a aceluși an¹⁷, la casa familiei Anspach a ajuns un plic suspect. Înăuntru era o scrisoare de la o firmă de avocatură, tipărită cu un antet intimidant. Deși Ralph nu dăduse prea mare importanță respingerii cererii de brevet, i se părea că aceasta era o amenințare directă.

Dlui Ralph Anspach

13 februarie 1974

1060 Keith Avenue

Berkely (sic), California

Stimate dle Anspach,

Ca avocați ai companiei Parker Brothers din Salem, Massachusetts, proprietară a mărcii comerciale MONOPOLY, vă scriem în legătură cu promovarea și

vânzarea unui echipament de joc sub marca înregistrată ANTI-MONOPOLY.

Am înțeles că susțineți faptul că nu ați primit niciodată din partea Parker Brothers sau a General Mills un ordin de încetare și interdicție a promovării și comercializării echipamentului de joc sub numele ANTI-MONOPOLY.

Anexăm o copie a scrisorii noastre către Asociația Industriei Computerelor, din data de 14 noiembrie 1973, cu privire la această chestiune. Nu am primit răspuns de la Asociația Industriei Computerelor, dar am presupus că o copie a scrisorii noastre v-a fost înaintată, de vreme ce sunteți asociatul lor.

Veți remarca din anexă că, în opinia noastră, utilizarea termenului ANTI-MONOPOLY pentru echipamentul de joc constituie o încălcare a drepturilor clientului nostru privind marca înregistrată. Dorim să vă mai informăm că utilizarea în continuare a termenului MONOPOLY în cadrul materialelor promoționale și publicitare constituie o agravare a sancțiunilor aferente acestei încălcări.

După câte reiese din materialul pe care l-am consultat, mai precis din articolul dlui George Lazarus din 11 februarie 1974, este posibil ca această plângere să fi fost ignorată. Totuși, pentru consemnare, solicităm acordul dumneavoastră de a înceta să utilizați termenul ANTI-MONOPOLY ca nume al echipamentului dumneavoastră de joc, căruia i s-ar potrivi mai bine un nume precum DISTRUGEREA TRUSTURILOR sau ANTI-TRUST, așa cum propune dl Lazarus.

Al dumneavoastră sincer,

Oliver P. Howes, Jr.

ANEXATĂ scrisorii era o copie a articolului editorialistului George Lazarus din 1974, apărut în *Chicago Tribune*, cu titlul *PARKER BROS. – GELOȘI PE MONOPOLY?* Scrisoarea anterioară la care se referea Howes fusese trimisă într-adevăr Asociației Industrii Computerelor, un grup care promova și vindea ANTI-MONOPOLY. Dar scrisoarea fusese adresată asociației, nu lui Ralph.

Ralph a considerat scrisoarea lui Howes¹⁸ un fel de mesaj menit să îl „bage în sperieți”, care a înspăimântat-o și pe soția lui. Deși Ruth se considera activistă și dispusă să își apere cauzele, pasiunea ei pentru joc nu era precum cea a lui Ralph. Howes scria din partea¹⁹ General Mills, regele cerealelor și administratorul companiei Betty Crocker, care cumpărase Parker Brothers în 1968. La recomandarea fiului său, Randolph, președintele Parker Brothers, Robert Burton, fusese de acord să vândă compania pentru a diversifica portofoliul financiar al familiei, iar General Mills aspira să devină un enorm conglomerat de bunuri de consum, urmând și ea tendința către fuzionare din întreaga industrie. Văzute dintr-o perspectivă pozitivă, asemenea achiziții ar fi oferit celor de la General Mills numeroase modalități de a ajunge la consumatorii dintr-o multitudine de industrii și i-ar fi permis companiei să sistematizeze resursele și să profite de diferitele avantaje ale imperiului său. Dintr-o perspectivă negativă, ei creau o Frankencompanie, un talmeș-balmeș de afaceri care nu aveau în comun decât un raport al câștigurilor.

Ralph nu voia să schimbe numele jocului său. Era de părere că, la fel cum MONOPOLY a folosit limbajul obișnuit pentru a-i face pe consumatori să înțeleagă despre ce era vorba în joc, ANTI-MONOPOLY avea același drept. Dispunea de două opțiuni: putea fie să oprească producția

de ANTI-MONOPOLY, fie să conteste în justiție Parker Brothers pentru dreptul de a-și promova jocul cu acest nume.

O FEMEIE INVENTEAZĂ

*„Sunt recunoscătoare¹ că am fost învățată
cum să gândesc, nu ce să gândesc.”*

– LIZZIE MAGIE

PENTRU ELIZABETH MAGIE, cunoscută de prietenii ei drept Lizzie, problemele noului secol erau atât de complexe, inegalitățile dintre venituri atât de profunde și monopoliștii atât de puternici, încât părea imposibil ca o femeie necunoscută, care lucra ca stenograf în Washington, D.C., la începutul anilor 1900, să aibă vreo șansă de a ameliora problemele societății printr-un lucru atât de banal precum un joc de societate. Însă trebuia să încerce.

În fiecare seară, după ce își încheia programul de lucru, Lizzie se ducea acasă și se apuca să deseneze și să redeseneze, gândindu-se și răzgândindu-se. Dorea ca jocul de societate la care lucra să reflecte opiniile ei politice progresiste – aceasta era și ideea – care se axau pe teoriile

economice ale lui Henry George*. Politician și economist carismatic din secolul al XIX-lea, care murise cu doar câțiva ani înainte, George fusese un partizan al „impozitului pe valoarea pământului”, cunoscut și sub numele de „impozit unic”. Principiul său fundamental consta în ideea că indivizii ar trebui să dețină 100% din ceea ce fac sau creează, dar că tot ce se găsește în natură, în special pământul, ar trebui să aparțină tuturor. Pământul nu trebuia să fie însușit de cineva, cumpărat, vândut, tranzacționat sau împărțit în parcele în cadrul cartierelor din oraș, iar oamenii să fie obligați să plătească chirii exorbitante. Și totuși, de vreme ce unii oameni dețineau deja pământ, ei ar trebui să plătească un impozit pentru acest privilegiu. Toate celelalte bunuri ar trebui să rămână strict neimpozabile.

Mesajul lui George a avut un mare ecou² în rândurile americanilor la sfârșitul anilor 1800, atunci când sărăcia și mizeria deveniseră vizibile în centrele urbane ale țării. Imigranții săraci și indigenii erau înghesuiți deopotrivă în mahalale toxice, unde munceau ca niște sclavi, multe ore, în fabrici murdare și periculoase, câștigând doar un salariu de mizerie. Adepții impozitului unic erau de părere că, dacă toate impozitele ar fi eradicate, cu excepția celui pe proprietate, iar cei săraci și clasa muncitoare ar putea să rămână în buzunare cu mai mult din banii câștigați cu greu, atunci nivelul sărăciei s-ar diminua rapid. De asemenea, un impozit unic ar impulsiona producția, deoarece muncitorii

* Economist politic și jurnalist american din secolul al XIX-lea. Este renumit pentru lucrarea sa, *Progress and Poverty* (*Progres și sărăcie*), din 1879, care stă la baza georgismului (concepție care se bazează pe ideea că valoarea economică derivată din producție aparține în mod integral individului, dar că valoarea economică derivată din pământ și din resursele naturale este un bun comun și trebuie împărțită în mod egal tuturor membrilor societății). (n.ed.)

ar fi mai fericiți și mai sănătoși, și i-ar obliga pe angajatori să asigure îmbunătățirea condițiilor de muncă.



LANDLORD'S GAME (Jocul Rentierului) a fost un instrument de învățare inspirat de Henry George, un politician îndrăgit, economist și autor al cărții *Progress and Poverty* din 1879. (Biblioteca Congresului)

George „nu este nici «comunist», nici libertin și nici măcar necredincios, după câte se vede”, se afirma într-un articol din *New York Times*, în 1881. „El recunoaște însă boala socială care își face simțită prezența prin cerșetorie, prin revoltele de la calea ferată și prin cercurile infracționale din marile orașe și este singurul om care nu numai că a scris clar, negru pe alb, care sunt cauzele bolii, dar a oferit și un remediu.”

În anii 1880³, se zvonea că manifestul său, *Progress and Poverty*, s-a vândut în mai multe exemplare decât orice altă carte, cu excepția Bibliei. Ținea cu regularitate discursuri în fața unor săli pline, iar chipul său era expus peste tot – pe afișe, în ziare și chiar pe cutiile de trabucuri. Lista oamenilor care au fost influențați mai târziu de filozofia lui îi include pe Winston Churchill, pe Frank Lloyd Wright și pe Lev Tolstoi.

George a fost un antimonopolist înfocat⁴ și mulți dintre adepții săi au format partide politice antimonopol.

– Sclavia prin înrobire a murit, spunea el unui grup aflat la o serată la Academia de Muzică Brooklyn. Dar sclavia prin muncă există. Acest gen de sclavie este din ce în ce mai răspândit, iar societatea civilă începe să se ridice împotriva ei.

Partidele antimonopol au jucat, de asemenea⁵, un rol important în organizarea mișcării pentru drepturile femeilor. La acea vreme, lupta pentru dreptul de vot al femeilor se purta deja de câteva decenii, fiind pornită de femeile albe din clasa de mijloc din Seneca Falls, New York, cu aproximativ 40 de ani înainte. Mulți erau însă de părere că se făcuseră puține progrese. Femeile tot nu aveau drept de vot, iar realizările lor încă erau desconsiderate cu regularitate de către majoritatea bărbaților – o problemă cu care Lizzie se va confrunta personal de-a lungul vieții. Activistele îndrăznețe erau adesea stigmatizate, uneori în numele aplicării legilor moralității.

Atunci când George a candidat pentru funcția de primar al orașului New York în 1886, a pledat nu doar pentru impozitul unic, ci și pentru salarii egale pentru femei, pentru inspecții mai stricte ale clădirilor și pentru eliminarea intervențiilor poliției în timpul demonstrațiilor pașnice.

Platforma sa program a plăcut multor votanți, dar rezultatul votului l-a plasat în urma unui candidat al Tammany Hall* (și totuși înaintea unui tânăr republican pe nume Theodore Roosevelt).

Georgiștii, după cum erau cunoscuți adepții lui George, s-au confruntat cu o opoziție ideologică formidabilă din partea unor titani din industrie, precum John D. Rockefeller, unul dintre cei mai bogați oameni din istorie datorită trustului său, Standard Oil. Prin acorduri secrete și societăți fictive, care păreau independente, dar erau de fapt controlate de Standard Oil, trustul își eliminase competitorii; până spre sfârșitul anilor 1800, prin 1890, compania controla aproape 90% din producția de petrol rafinat a Americii. Criticii precum George și-au dat seama că sistemul capitalist era bun în ceea ce privește crearea prosperității, dar putea să fie foarte prost în ceea ce privește distribuirea ei.

Când Henry George a murit, în 1897, mulți dintre adepții săi s-au temut că, în absența liderului lor carismatic, idealurile cărora el li se dedicase se vor pierde pentru totdeauna și monopolistii vor prelua definitiv controlul. Rămânea ca georgiști precum Lizzie să îi păstreze viu mesajul. De acest lucru depindea soarta economică a țării.

*

O FEMEIE CU O ÎNFĂȚIȘARE DEOSEBITĂ, de treizeci și ceva de ani, cu părul ondulat și închis la culoare, cu un breton care îi încadra fața, Lizzie moștenise sprâncenele stufoase ale tatălui său. Descendentă a unor imigranți scoțieni, avea pielea deschisă la culoare, o bărbie pronunțată și o etică

* Organizație politică fondată în anul 1786, ce ținea de Partidul Democrat. (n.tr.)

solidă a muncii. Odată cu înaintarea în vârstă, a început să-și poarte părul lung și ondulat într-un coc, ceea ce îi accentua trăsăturile subtil definite.

La începutul anilor 1900⁶, Lizzie era nemăritată, lucru neobișnuit la acea vreme pentru o femeie de vârsta ei. Chiar mai neobișnuit, totuși, era faptul că își administra singură gospodăria. Absolut singură, făcuse economii și își cumpărase casa, împreună cu câteva pogoane de pământ.

Trăia în districtul Prince George, un cartier din Washington, D.C., printre ai cărui locuitori se numărau un lăptar, un comerciant care își spunea „negustor ambulant”, un marinar, un tâmplar și un muzician. Lizzie își împărțea casa cu un actor, care îi era chiriaș, și cu o servitoare de culoare.

Odată cu trecerea într-un nou secol, orașul Washington începea în sfârșit să se distingă din mlaștinile peste care fusese construit. De o parte era Casa Albă, cu intrarea către Monumentul lui Washington, iar de cealaltă parte era Capi-toliul Statelor Unite, care dădea spre un grup de case mici și clădiri de birouri, construite în conformitate cu planul rectangular bine ierarhizat al orașului. Strigătele vânzătorilor ambulanți de mâncare și ale bicicliștilor abia puteau fi auzite de zgomotul tramvaielor. Hoții de buzunare prosperau în Piața Centrală (Center Market), iar pragul teatrelor de comedie era trecut de mii de oameni. Caii trăgeau căruțe de lemn pe drumuri late și denivelate, lăsând balegă în urma lor – un fundal plin de murdărie pentru certurile politice care deveniseră obișnuite în capitala tinerei republici.

*

OPINIILE POLITICE ALE LUI LIZZIE⁷ fuseseră influențate, chiar dacă indirect, de Abraham Lincoln. În 1858, înainte de nașterea ei, tatăl lui Lizzie, James Magie, i-a însoțit pe

Lincoln și pe Joseph Medill, editorul de 35 ani al *Chicago Tribune*, atunci când deșiratul avocat călătorea prin Illinois dezbătând politică împreună cu Stephen Douglas.

Înainte de asta, tatăl lui Lizzie lucrase ca tipograf în Newark, New Jersey, și ca redactor local la *Daily Advertiser* din Brooklyn. După ce și-a pierdut soția și o fiică abia născută, a trebuit să îl crească singur pe Charles, fiul care supraviețuise. Dar atunci când l-a cunoscut pe Lincoln, el locuia în Illinois cu cea de-a doua soție, Mary, născută Ritchie, din New Brunswick, New Jersey, și lucra ca redactor la *Oquawka Plaindealer*.

Tânăr, inteligent și ambițios, James era nerăbdător să vadă o schimbare politică în America și credea că Lincoln era omul care să aducă cu sine acea schimbare. James se folosea de articolele pe care le publica pentru a obține sprijin în vederea abolirii sclaviei, dobândind, în același timp, reputația de activist politic provocator. Lincoln a fost ales președinte al Statelor Unite în noiembrie 1860. În 1861, James s-a mutat în Macomb, Illinois⁸, unde a preluat controlul editorial al publicației *Macomb Journal*, devenind în cele din urmă singurul proprietar. Statele sudiste s-au separat în primăvara aceluiași an.

James s-a înrolat⁹ în armata unionistă și, în vara anului 1862, a început să recruteze alți bărbați din Illinois care să lupte pentru cauza Nordului. A fost soldat și a refuzat avansarea pe perioada războiului, deși mulți îi spuneau „sergent”. Aflat pe front, singura modalitate a lui James de a-și povesti pătimășele experiențe era prin intermediul scrisorilor trimise cu regularitate acasă, soției sale, în Illinois. „Abia dacă știu de unde să încep sau cum să îți spun despre scenele, lupta și emoțiile prin care am trecut în ultimele cinci zile”, își începea el o scrisoare datată 1 ianuarie 1863.

La mai puțin de o săptămână după ce generalul Robert E. Lee se predase la Tribunalul din Appomattox*, Abraham Lincoln a fost asasinat, iar Andrew Johnson a devenit președinte. Administrația sa l-a numit pe James diriginte de poștă în Macomb, dar James și-a dat demisia după mai puțin de un an, deoarece era de părere că Johnson își trădase convingerile și promisiunile politice. Vânzându-și acțiunile deținute la *Macomb Journal*, James s-a mutat împreună cu familia în Canton, unde a cumpărat jumătate din acțiunile ziarului *Canton Register*. În 1866, s-a născut Elizabeth, care va fi cunoscută peste puțin timp sub numele de Lizzie, iar câțiva ani mai târziu a venit pe lume și sora sa, Alta. Familia făcea parte în mod clar din clasa de mijloc, James continuând să lucreze ca ziarist, iar Mary având grijă de casă și de copii.

În timp ce națiunea americană se reclădea pe rămășițele Războiului Civil, începuse deja cea de-a doua Revoluție Industrială, iar tehnologia aducea, chiar mai mult decât politica, mari schimbări. Becul electric și telefonul au fost inventate pe vremea lui James, și urmau să transforme, în cele din urmă, viața de zi cu zi a generației fiicei lui. Ieftinirea oțelului făcea posibilă construirea mai multor poduri, zgârie-nori și șine de cale ferată. Cauciucul vulcanizat crea o industrie a anvelopelor și noi modalități de abordare a transportului. Telegrama îi făcea pe cei aflați la distanță unul de celălalt să se simtă mai aproape.

James a început să le transmită copiilor valorile sale intelectuale încă de când erau foarte mici. Sperând că îi vor

* Este vorba despre una dintre ultimele lupte din cadrul Războiului Civil American. A avut loc în dimineața zilei de 9 aprilie 1865, iar generalul Robert E. Lee a fost nevoit să se predea în fața armatei unioniste, aflată sub comanda generalului Ulysses S. Grant. (n.ed.)

duce mai departe lupta pentru egalitate, le-a povestit despre începuturile sale ca redactor care susținea diferite cauze politice și despre prietenul lui, Abraham Lincoln. Lizzie s-a familiarizat cu redacțiile de ziar de la o vârstă fragedă. De asemenea, a fost lângă tatăl ei în anii în care acesta lucra ca funcționar al legislativului din Illinois și în care a candidat pe o listă antimonopol – alegeri pe care le-a pierdut.

Epoca aburului făcuse loc¹⁰ epocii motorului, construită pe spatele muncitorilor, care nu împărtășeau neapărat belșugul, și a creat corporații uriașe. În Illinois, Lizzie vedea în fiecare zi acest lucru: patroni avuți care se plimbau pe stradă, laolaltă cu muncitorii-copii îmbrăcați în haine ponosite, latifundiarilor a căror viață era definită de trăsuri și de ultima modă, laolaltă cu fermieri obișnuiți care se chinuiau să supraviețuiască. S-a iscat o dezbatere națională: ar trebui oare să distrugă guvernul marile corporații care se formau sau nu?

Când Lizzie avea 13 ani¹¹, familia ei a suportat pierderi financiare semnificative, cauzate probabil de criza economică din 1873, care începuse cu șase ani înainte și care încă își manifesta consecințele. Criza fusese declanșată de mai mulți factori, inclusiv de o scădere a prețului argintului, de speculații legate de acțiunile căilor ferate, de un deficit comercial, de pierderi ale unor proprietăți și de o stagnare economică generală din cauza Războiului Franco-Prusac. Lizzie fusese nevoită să întrerupă școala pentru a-și ajuta familia, un fapt de care s-a plâns până târziu la maturitate.

A participat la un congres al stenografilor împreună cu tatăl său și în curând și-a găsit de lucru în acest domeniu. La acea vreme, stenografia era¹² un domeniu în dezvoltare, unul care se deschisese pentru femei, deoarece Războiul

Civil făcuse ca mulți bărbați să devină inapți pentru muncă. Mașina de scris câștiga popularitate comercială, făcându-i pe mulți să se gândească la o lume nouă și ciudată, una în care cei care dactilografiau stăteau la birou, cu mâinile înțepenite pe taste, știind pe de rost aranjamentele aparent ilogice de litere ale noilor tastaturi QWERTY.

Totodată tatăl lui Lizzie i-a dăruit fiicei sale un exemplar din volumul bestseller al lui Henry George, *Progress and Poverty*, din 1879. Fuseseră plantate primele semințe din care, mai târziu, urma să iasă ceva ce va deveni unul dintre cele mai populare jocuri moderne de societate din toate timpurile.

*

ÎN JURUL ANULUI 1890, FAMILIA MAGIE s-a mutat în Washington, D.C., unde James a găsit un post în serviciul guvernului și a ajutat la construirea unei biserici. Lizzie i-a stat alături permanent și, pe măsură ce trecea timpul, asemănările politice și fizice dintre tată și fiică se accentuau.

„Mi s-a spus adesea¹³ că «așchia nu sare departe de trunchi»”, spunea Lizzie despre relația cu tatăl ei, „lucru pe care îl consider un adevărat compliment, deoarece sunt mândră că tatăl meu are verticalitatea și tăria unui «trunchi»”.

La fel ca James Magie, Lizzie se învârtea în cercuri puternic politizate. A fost secretară a „Clubului Femeilor care Susțineau Impozitul Unic”^{*} din Washington, iar printre prietenii săi se număra și Henry George Jr., fiul idolului ei – inițiatorul „impozitului unic”, care împărtășea concepțiile tatălui său. Tânărul George a lucrat ca reporter în

^{*} Woman’s Single Tax Club, în original. (n.ed.)

Brooklyn și a făcut parte din Camera Reprezentanților, ca delegat al statului New York.

Lizzie și-a găsit de lucru ca stenografă și dactilografă pentru funcționarul principal al Oficiului pentru Scrisori Pierdute, locul în care erau strânse scrisori care nu puteau fi livrate, din toată țara. Uneori, scrisorile ajungeau la birou din cauza scrisului groaznic de mână. Alteori, nu era nicio adresă pe plic. Soseau scrisori scrise în glumă de expeditori necunoscuți.

Funcționarii de la Scrisori Pierdute¹⁴, mulți dintre ei femei, erau responsabili de sortarea plicurilor și a coletelor rătăcite și de eliminarea corespondenței nerevendicate, fie distrugând-o, fie scoțând conținutul la licitație. De asemenea, funcționarii țineau evidența banilor pe care îi găseau în plicuri și înmânau fondurile Trezoreriei Statelor Unite. Numai lucrătorii din cadrul Oficiului pentru Scrisori Pierdute aveau dreptul să deschidă corespondența, iar unii dintre ei au devenit detectivi amatori. Prin intermediul muncii lor, apăreau povești despre mame care se își reîntâlneau fiii de mult pierduți și povești despre angajați care își ridicau în sfârșit cecurile de plată de mult dispărute.

Oficiul pentru Scrisori Pierdute începuse să angajeze femei în anii 1860, în timpul Războiului Civil, iar după război a continuat să angajeze tot femei, considerându-le mai cinstite și mai „devotate în îndeplinirea îndatoririlor decât bărbații”. Majoritatea femeilor care lucrau acolo erau ascunse intenționat într-un astfel de loc, obscure păstrătoare ale secretelor în mijlocul fluxului din ce în ce mai mare de corespondență a națiunii.

Se discuta despre principiul „plată egală pentru muncă egală” ca despre un principiu al Americii de după Războiul

Civil, dar nu era aplicat nici pe departe. Femei ca Lizzie câștigau de obicei doar o mică parte din cât câștigau omologii lor de sex masculin. Într-un articol din 1869¹⁵, din *New York Times*, se afirma că femeile nu ar trebui să facă „greșeala de a cere o plată egală cu a bărbaților” deoarece, „atâta timp cât munca lor este *mai ieftină* decât a bărbaților, va exista un motiv puternic pentru a o întrebuița”.

Seara, după serviciu¹⁶, Lizzie își urmărea ambițiile literare, scriind poezii și nuvele, și juca pe scenă ca actriță a tinerelor teatre din Washington, unde era apreciată pentru rolurile sale de comedie. Deși mică de statură și având doar douăzeci și ceva de ani, se făcea remarcată – publicul de la Masonic Hall izbucnea în hohote de râs atunci când juca rolul comic al unei fete bătrâne fandosite. Uneori juca și roluri masculine. „Vrea să zboare”, spunea James despre fiica sa, „dar nu are aripi”.

Într-o vară toridă caracteristică Washingtonului, Lizzie a scris 12 poezii, care începeau cu *Genius Imprisoned (Geniu întemnițat)*, în care descria o scenă dură a vieții industriale moderne – „un loc întunecat și murdar”, unde „un orologiu vechi și simplu/ Bate timpul plicticos” al unui „suflet întemnițat de poet” –, și continuau cu *Self (Sine)*, în care medita la relația individului cu ceilalți. „Toți, toți sunt egoiști/ Nu există cineva care să nu trăiască pentru a-și satisface plăcerile”, scria ea. Însă, continua ea, chiar și într-un asemenea egoism generozitatea poate fi găsită: „Cei mai fericiți sunt cei buni cu ceilalți/ Și care aduc cea mai mare fericire tuturor,/ Cei măreți sunt cei care fac lumea/ Mai bună prin faptele lor”.

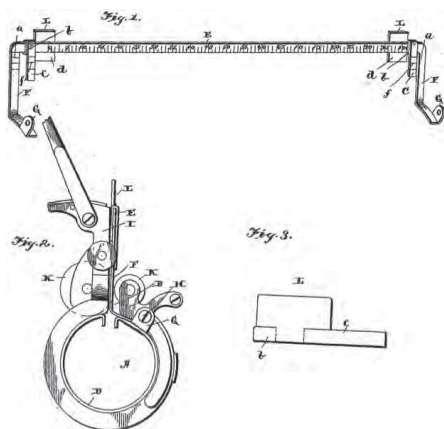
Temele durerii, iubirii, naturii și nedreptății au fost constante ale operei sale. În toamna anului 1892, și-a adunat poeziile într-un volum, *My Betrothed (Logodnicul meu)*, și a

tipărit 500 de exemplare, maximul pe care și l-a permis. Poezia care dă titlul volumului spune povestea iubirii unui bărbat pentru Roberta, o femeie cu 10 ani mai tânără decât el, pe care o știa de când se născuse și pe care o iubise „cu trup și suflet în flăcări/ Cu o dorință năvalnică”.

Lucru neobișnuit pentru o femeie a secolului al XIX-lea, Lizzie a cochetat și cu ingineria. A inventat un dispozitiv care permitea hârtiei să treacă mai ușor prin mașina de scris. De asemenea, invenția le permitea celor care foloseau mașina de scris să tipărească mai multe litere pe pagină și făcea posibilă plasarea documentelor de diferite mărimi în mașinile de scris.

Pe 3 ianuarie 1893¹⁷, Lizzie a mers la Oficiul pentru Brevete al Statelor Unite pentru a depune o cerere oficială cu privire la invenția ei. Ca femeie, s-ar fi făcut remarcată în acest birou indiferent de vârstă, dar, la 26 de ani, era ceva nemaivăzut. Alături de ea, pentru a servi ca martor, se afla tatăl ei, căruia acest proces nu îi era străin, deoarece și el înaintase astfel de cereri și dobândise câteva brevete de-a lungul anilor (inclusiv unul pentru o încuietoare cu permutări sau combinații).

Faptul că James Magie fusese prezent ca martor la cererea de brevet a fiicei sale, care a fost aprobată în cele din urmă, avea să fie una dintre ultimele sale acțiuni. În mai puțin de două săptămâni s-a îmbolnăvit, din cauza epidemiei de gripă din luna ianuarie a aceluși an, și a murit în timp ce își vizita fiul, pe Charles, în Brooklyn. Lizzie a fost de neconsolat.



În 1893, Lizzie Magie a înaintat o cerere de brevet pentru dispozitivul său destinat mașinii de scris. Fiica unui cunoscut ziarist, ea însăși scriitoare și stenografă, s-a numărat printre puținele femei-inventator ale vremii sale. (Oficiul pentru Brevete și Mărci al Statelor Unite)

*

LA DOI ANI DUPĂ moartea¹⁸ tatălui său, Lizzie a publicat o povestire cu titlul *For the Benefit of the Poor (Spre folosul săracilor)*, în ediția din ianuarie 1895 a revistei *Frank Leslie's Popular Monthly*, una dintre cele mai cunoscute și mai populare reviste ale vremii sale, printre ai cărei colaboratori se număra și Henry James. Povestea este despre un băiat sărac care se chinuie să se întrețină pe el și pe mama lui invalidă vânzând bomboane într-un teatru. Cu aproape un secol înainte ca sintagma „efectul Matei” să fie folosită în mod obișnuit pentru a descrie fenomenul prin care cei bogați devin și mai bogați, iar cei săraci și mai săraci, Lizzie a inclus în povestea sa pasajul relevant din Evanghelia după Matei: „Căci tot celui care are i se va da și-i va prisosi, iar de la cel care n-are și ce are i se va lua”^{*}.

* Matei 25,29. (n.tr.)

Aproximativ doi ani mai târziu, povestirea lui Lizzie Magie¹⁹, *The Theft of a Brain: The Story of a Hypnotized Novelist and a Cruel Deed* (*Furtul unei minți: Povestea unei romanciere hipnotizate și a unei fapte cumplite*), a fost publicată în *Godey's*, o revistă pentru femei din Philadelphia. Platformă importantă pentru liber-cugetători, *Godey's* publicase autori precum Frances Hodgson Burnett, Washington Irving și Edgar Allan Poe.

The Theft of a Brain era despre o romancieră aspirantă pe nume Laura Lynn, care îi mărturisea unui prieten că, dacă ar putea să scrie ceva ce ar citi toată lumea, ar fi „cât se poate de fericită”. Laura era talentată și pasionată, dar adevărata ei problemă era lipsa de încredere. A căutat un profesor care a hipnotizat-o ca să poată să scrie. Sub hipnoză, ea a scris o povestire cu titlul *Privileged Criminals* (*Criminali privilegiați*), despre o femeie care a fost condamnată pentru o crimă pe care nu o comisese. Când Laura s-a trezit, profesorul i-a spus că devenise o scriitoare de succes, care își vinde povestirile cu câte 500 de dolari fiecare. Laura a fost încântată. A continuat o vreme să scrie povestiri, după care a scris un roman. Dar atunci când a încercat să publice romanul, a descoperit că exista deja un exemplar plagiat și că acesta devenise bestseller. Plagiatorul nu era altcineva decât profesorul hipnotizator.

– Le-am furat mintea și altor genii nedezvoltate, a mărturisit el.

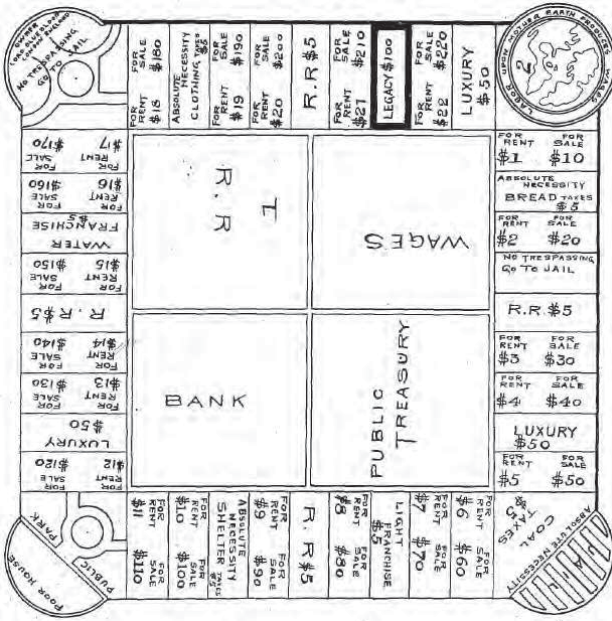
Intriga pe care o crease Lizzie va avea în curând analogii stranii cu propria-i viață.

DEȘI POPULARITATEA teoriilor lui Henry George era în declin, participarea la întâlniri și prelegeri fiind din ce în ce mai redusă, iar obiectivele politice georgiste fiind tergiversate de Parlament și de politicieni, Lizzie Magie credea încă în ele și seara, după serviciu, preda cursuri despre teoria impozitului unic. Nu ajungea însă la destui oameni. Avea nevoie de un mediu nou, ceva mai interactiv și mai creativ.

La trecerea în secolul XX, jocurile de societate deveneau din ce în ce mai obișnuite în rândul celor din clasa de mijloc. În plus, tot mai mulți inventatori descopereau că jocurile nu sunt doar un mijloc de divertisment, ci și un mijloc de comunicare. Lizzie și-a pregătit stiloul și hârtia.

A început să vorbească în public²⁰ despre un nou concept al ei, pe care l-a numit LANDLORD'S GAME (Jocul Rentierului). „Este o imagine realistă a actualului sistem prin care se acaparează pământul, cu toate rezultatele și consecințele obișnuite ale acestui lucru”, scria ea într-o ediție din 1902 a *Single Tax Review*. „Putea fi numit foarte bine și «Jocul vieții», deoarece conține toate elementele succesului și ale eșecului din lumea reală, iar obiectivul este același pe care se pare că îl are și omenirea în general, adică acumularea de avere.”

Pentru Lizzie, încercarea de a-și prezenta ideile în public cu atâta îndrăzneală a fost oarecum riscantă la acea vreme. Majoritatea femeilor nu făceau asemenea lucruri²¹. Vor mai trece încă 17 ani până când femeile vor câștiga dreptul de vot și, deși invențiile de genul mașinii de scris și al telefonului le oferiseră femeilor noi oportunități profesionale, concepția comună era tot aceea că nu au prea multe de oferit lumii ideilor. După cum se spunea într-un ziar în 1912, „este posibil ca femeile să fie mai longevive decât bărbații, deoarece nu își folosesc creierul la fel de mult ca aceștia”.



În 1904, Lizzie Magie a brevetat LANDLORD'S GAME, precursorul a ceea ce milioane de jucători vor cunoaște mai târziu sub numele de MONOPOLY. Printre alte lucruri, brevetul său include expresia „Mergi la închisoare”, spații pentru căi ferate și un Parc public care precedă „Parcarea gratuită”. (Oficiul pentru Brevete și Mărci al Statelor Unite)

Jocul lui Lizzie conținea bani de joc, acte de proprietate și proprietăți care puteau fi cumpărate și vândute. Jucătorii împrumutau bani, fie de la bancă, fie unul de la celălalt, și trebuiau să plătească taxe.

La fel ca PACHISI, cunoscut mai târziu sub numele de PARCHEESI, un joc de pe subcontinentul indian cu care mulți americani erau deja familiarizați, jocul lui Lizzie prezenta un traseu care le permitea jucătorilor să se miște în cerc pe tablă – spre deosebire de modelul traseului liniar

folosit de multe jocuri de la acea vreme. Într-un colț se aflau „Casa săracilor” și „Parcul public”, iar de cealaltă parte a tablei era „Închisoarea”. Într-un alt colț era o imagine a globului și un omagiu adus lui Henry George: „Pe pământul-mamă, munca produce salarii”. Pe tablă mai erau incluse și trei cuvinte care au rezistat timp de mai bine de un secol după ce le-a pus Lizzie acolo: MERGI LA ÎNCHISOARE.

Lizzie a desenat nouă spații dreptunghiulare de-a lungul marginilor tablei, între fiecare pereche de colțuri. În centrul fiecărui grup de nouă spații se afla o cale ferată, cu spații de închiriat sau de vânzare pe fiecare parte. Dreptunghiurile de „Absolută necesitate” ofereau bunuri precum pâine și adăpost, iar spațiile „Franciză” ofereau servicii precum apă și lumină. Când jucătorii ajungeau în spațiul „Lux”, plăteau 50 de dolari Trezoreriei Publice ca să primească un bilet de lux care valora 60 de dolari la încheierea jocului.

În timp ce jucătorii își făceau turul pe tabla de joc, ei desfășurau o anumită muncă și câștigau un salariu. De fiecare dată când jucătorii treceau prin spațiul „Pământul-mamă”, „se presupunea că au efectuat atâta muncă pe Pământul-mamă” încât primeau un salariu de 100 de dolari. Jucătorii rămași fără bani erau trimiși la „Casa săracilor”.

Jucătorii care intrau pe un teren unde era interzis accesul erau trimiși la Închisoare, iar acolo ghinioniștii trebuiau să lânzezească până când își efectuau pedeapsa ori până când plăteau o amendă de 50 de dolari. Efectuarea pedepsei însemna să aștepte până când dădeau o dublă. „Faptul că ceilalți se aliază și îi ironizează pe jucătorii care ajung la închisoare, precum și expresiile de simpatie prefăcută și de regret atunci când cineva este constrâns să meargă la «Casa săracilor» constituie o mare parte din amuzamentul și veselia jocului”, spunea Lizzie.

După ce efectuau un număr prestabilit de tururi ale tablei de joc, jucătorii se retrăgeau, dar rămâneau încă în joc până când ultimul jucător își termina ultima rundă. Persoana care acumula cea mai mare avere la sfârșitul jocului câștiga.

Lizzie a creat reguli chiar și pentru situațiile în care nu existau reguli: „Dacă apare o urgență a cărei rezolvare nu este reglementată de regulile jocului”, scria ea, „jucătorii trebuie să rezolve chestiunea între ei; dar dacă unul dintre jucători refuză în mod categoric să se supună regulilor stabilite mai sus, trebuie să meargă la închisoare”.

De la începuturile sale, LANDLORD'S GAME²² avea ca scop să exploateze naturalul instinct omenesc al competiției. Și, oarecum surprinzător, Lizzie a creat două seturi de reguli: un set antimonopolist, în care toți erau răsplățiți atunci când se crea bunăstare, și un set monopolist, al cărui scop era crearea monopolurilor și zdrobirea adversarilor. Viziunea ei reprezenta o adoptare a dualismului și conținea o contradicție în sine, o tensiune între filozofii contradictorii, care trebuia rezolvată. Totuși, și, bineînțeles, fără ca Lizzie să știe la acea vreme, regulile monopoliste aveau să fie cele care vor captiva mai târziu imaginația publicului.

Într-un anumit punct, Lizzie a înțeles că jocul furniza un context – era, la urma urmei, doar un joc – în care jucătorii puteau să se dezlănțuie împotriva prietenilor și a familiei, așa cum nu puteau probabil să o facă în viața de zi cu zi. Ea înțelegea câtă putere avea jocul de rol, ce potențial avea atitudinea de a-ți asuma roluri care nu fac parte din imaginea ta cotidiană. Jocuri precum al ei ofereau un răgaz de la peisajul adesea trist ale vieții cotidiene.

LANDLORD'S GAME reprezenta o metodă sofisticată de a-i face pe jucători să fie interesați de teoria impozitului unic. Obiectivul jucătorilor era să obțină cât mai mult pământ și avuție, dar mijloacele de dobândire a acestora erau georgiste, chiar și atunci când jucau după setul de reguli monopoliste. Când jucătorii ajungeau la un spațiu de „Necesitate absolută”, cum ar fi pâinea, cărbunele sau adăpostul, aceștia trebuiau să plătească cinci dolari la Trezoreria publică. „Aceasta reprezintă impozitarea indirectă”, spunea Lizzie. De fiecare dată când un jucător efectua un tur, ajungând la spațiul „Pământul-mamă”, primea 100 de dolari pentru că „a efectuat atâta muncă pe pământul-mamă”, scria Lizzie, în concordanță cu punctul de vedere georgist conform căruia oamenii ar trebui să dețină valoarea pe care o creează. În timp ce alte jocuri ale vremii aveau la bază principii morale și/sau distracția, jocul lui Lizzie întruchipa speranța ei neclintită conform căreia, dacă mai mulți oameni ar afla despre teoriile lui George, ei ar deveni susținători ai acestor teorii și, implicit, ar exista șanse mai mari ca, per ansamblu, lumea să le susțină.

Lizzie credea că încă de la 9 sau 10 ani copiii puteau să joace LANDLORD'S GAME. „Le place să mânuiască banii de jucărie, actele de proprietate etc.”, spunea ea. „Iar micii rentieri se bucură în general atunci când cer plata chiriei. Învățată că metoda cea mai rapidă de a acumula avere și de a dobândi putere este aceea de a obține tot pământul posibil din cele mai bune zone și de a-l păstra. Să le dăm voie copiilor să vadă odată limpede nedreptatea grosolană a sistemului nostru funciar actual, iar atunci când cresc mari, dacă li se permite să se dezvolte natural, răul va fi remediat îndată.”

După ani în care a lucrat²³ la noua sa creație, a scris și a reflectat la ea, Lizzie a intrat pentru a doua oară în Oficiul pentru Brevete al Statelor Unite, pe 23 martie 1903, pentru a-și câștiga dreptul legal asupra LANDLORD'S GAME. A renunțat la slujba ei plătită cu 100 de dolari pe lună de la Oficiul pentru Scrisori Pierdute și s-a dus să lucreze la o firmă privată. La scurt timp după aceea²⁴, și-a deschis propria firmă.

Printr-una dintre coincidențele istoriei²⁵, Lizzie și-a depus cererea în aceeași zi în care Orville și Wilbur Wright și le-au depus pe ale lor pentru „mașina zburătoare”. Cererea lui Lizzie și-a croit drum prin rețeaua birocratică a agenției mai repede decât cea a fraților Wright și, în 5 ianuarie 1904, brevetul ei a fost aprobat. La acea vreme, mai puțin de un procent din toate brevetele emise în Statele Unite erau acordate femeilor.

Aproape doi ani mai târziu, Lizzie a publicat jocul prin intermediul Economic Game Company, o firmă din New York la care era coproprietară. Compania produsese o variantă a jocului asemănătoare cu cea pe care o brevetase Lizzie, dar, cu un fler propriu susținătorilor impozitului unic, ea a făcut câteva schimbări. Jocul includea acum spații noi, cum ar fi „Terenuri petroliere”, „Terenuri forestiere”, „Mine de cărbune” și „Ferme” – genul de bunuri despre care George și adepții săi erau de părere că nu ar trebui monopolizate, deoarece reprezentau resurse naturale.

Terminându-și experimentele, Lizzie s-a confruntat cu ceea ce li se întâmplă tuturor creatorilor atunci când opera lor este trimisă în lume: agonia așteptării pentru a vedea cum va fi primită.

O UTOPIE NUMITĂ ARDEN

„Ești binevenit aici...”¹

– PANCARTĂ DE ÎNTÂMPINARE ÎN ARDEN, DELAWARE

LA ÎNCEPUTUL ANILOR 1900², în districtul New Castle, Delaware, se dezvoltă o comunitate neobișnuită. Cunoscută sub numele de „Orășelul Arden”, aceasta era o societate utopică progresistă, bazată pe principiul impozitului unic, și care se implica în arte, meșteșuguri și teatru. Avea o formă de conducere bazată pe adunarea obștească și o mare parte din pământul ei o constituiau pădurea și pajiștile, care nu erau impozitate. Practic, pământul din Arden era proprietate comună deținută de localitate și nu putea fi cumpărat sau vândut. În schimb, pământul avea o arendă pe 99 de ani ce putea fi reînnoită, iar taxa pentru „arenda pământului” nu creștea, chiar dacă se făceau îmbunătățiri.

Locuitorii din Arden au fost printre primii³ care au jucat LANDLORD’S GAME. Mulți ani mai târziu, nimeni nu-și mai amintea exact cine adusese jocul în orășel, dar acesta a fost adoptat repede de neobișnuita comunitate.

Arden fusese fondat în 1900 de către un sculptor cu chip sever și cu buze subțiri, pe nume Frank Stephens, și de un arhitect quaker bărbos pe nume William Price, ambii din Pennsylvania. Stephens, Price și un număr de alți activiști călătoriseră prin Delaware în 1895, sperând să adune sprijin politic pentru mișcarea impozitului unic.

Aproximativ cinci ani mai târziu, cu finanțare din partea magnatului săpunului, Joseph Fels, Stephens și Price s-au întors să cumpere o fermă în districtul New Castle, în jurul căreia să proiecteze un orașel organizat pe baza impozitului unic. Legat de Philadelphia prin calea ferată Baltimore & Ohio din apropiere, Arden a fost la început o stațiune de vară, unde oamenii mergeau să petreacă o vacanță fără pretenții, în corturi și locuințe rustice. Dar, pe măsură ce Stephens și Price le vorbeau despre orașel numeroșilor lor prieteni și cunoscuți cu studii superioare și cu viziuni progresiste, acesta s-a transformat curând într-o comunitate stabilă.

Modul în care a fost conceput orașelul Arden a fost puternic influențat de Price, un arhitect proeminent în cadrul mișcării Arte și Meșteșuguri*. Deși Price va deveni cunoscut ulterior mai mult pentru hotelurile extravagante pe care le-a proiectat în Atlantic City, locuințele sale din Arden erau case modeste de meșteșugari – căsuțe cochete, adăpostite

* Mișcare artistică originară în Marea Britanie, din a doua jumătate a secolului al XIX-lea și începutul secolului al XX-lea. Fondatorii mișcării au fost arhitectul Augustus Pugin, scriitorul John Ruskin și artistul plastic William Morris. Mișcarea promova revenirea la meșteșugurile tradiționale și întrebuințarea formelor decorative de inspirație medievală, romantică sau folclorică. Mișcarea a pledat și pentru realizarea de reforme economice și sociale, fiind considerată o mișcare anti-industrială. (n.ed.)

în pădure. Locuitorii le vor înfrumuseța mai târziu prin prelungiri sub formă deomidă și prin mansarde.

Locuitorii din Arden se bucurau de simplitatea construcției și funcționalității orășelului lor. Drumurile erau umbrite de copaci înalți și dintr-o parte a orășelului se auzea susurul liniștitor al unui pârâu curat ca lacrima. În apropiere, se afla un lac mare ce constituia un loc ideal de înot, numai bun pentru scăldatul în pielea goală și, după câte se zvonea, și pentru iubirea liberă. Lângă pajiștea orășelului se aflau un magazin de artizanat, unde se făceau și se vindeau articole metalice și cusute, precum și un teatru organizat într-un hambar și unul în aer liber, unde Stephens punea regulat în scenă piese de Shakespeare. Orășelul avea, de asemenea, propria tipografie și propria țesătorie.

Tinerilor din Arden li se oferea o libertate neobișnuită pentru acea vreme, putând să călătorească și să facă drumeții prin pădurile din împrejurimi, după bunul plac. La gelateria din Arden, familiile se adunau ca să ia răcoritoare și să soarbă din apa de la cele șase izvoare ale orășelului. Se organizau și petreceri câmpenești, care cuprindeau adesea competiții de alergare pentru femei, curse în saci de cartofi pentru bărbați și concursuri de mâncat plăcinte pentru toată lumea. În 1909, femeile din Arden și-au format propria echipă de baseball, care concura uneori împotriva echipei de baseball a bărbaților.

Tot ceea ce ținea de organizarea orășelului Arden era o chestiune comunitară, având loc întâlniri periodice unde se discuta distribuirea fondului obștesc al comunității. Câți bani ar trebui să meargă la bibliotecă? Câți la drumuri? Femeilor și chiar și copiilor le era permis să voteze la întâlniri.

Renumitul scriitor și socialist Upton Sinclair s-a numărat printre revoluționarii care și-au făcut drum prin Arden – în cazul său, în anul 1910, după ce propria-i utopie* din New Jersey fusese distrusă într-un incendiu și dispăruse. Casa din Arden a lui Sinclair, numită Jungalow**, avea în față o verandă mare cu vedere la spațiul verde al orașului.

Este foarte posibil ca Lizzie Magie, activistă în cadrul comunității impozitului unic, să fi vizitat Ardenul la începutul carierei sale, deși nu există documente care să dovedească acest lucru. Lizzie a participat la unele dintre conferințele la care a fost prezent și Stephens și și-a însușit idealurile adoptate de Arden.

Arden era deopotrivă oraș rezidențial și destinație politică. Comunitatea a găzduit conferințe despre dreptul de vot al femeilor (georgiștii o vor propune mai târziu pe Carrie Chapman Catt drept candidat prezidențial) și a atras mulți intelectuali din nord-est, care căutau să se retragă vara într-un loc cu aer curat. Au fost fondate și alte comunități asemănătoare, organizate pe baza impozitului unic, în Fairhope, Alabama și Andora, un stat minuscul din sud-vestul Europei. Toate au fost alimentate de dolarii lui Joseph Fels.

Dolarii lui Fels⁴ au fost esențiali pentru a menține Ardenul pe linia de plutire, alimentând dezbateri printre savanți legate de întrebarea dacă o comunitate bazată pe

* Este vorba despre "Helicon Home Colony", din Englewood, New Jersey, un experiment început în octombrie 1906, de către scriitorul Upton Sinclair, prin care acesta a încercat să creeze o comunitate bazată pe autoconsum și pe principii comunitare, inspirată de viziunile sale socialiste. Clădirea în care erau găzduiți membrii coloniei – în jur de 70 – a ars într-un incendiu în martie 1907. (n.ed.)

** De la titlul romanului său *The Jungle (Jungla)*. (n.tr.)

impozitul unic ar putea să prospere fără ajutorul unui binefăcător ca el. Fiul unor evrei germani, Fels a fost un reformator al societății și un filantrop care și-a folosit averea de producător de săpun din Philadelphia pentru a promova mișcarea pentru impozitul unic și diferite reforme funciare. Produsul său cu cel mai mare succes a fost săpunul Fels-Naptha, produs mai târziu de Dial. Fels nutrea speranțe pentru întemeierea unui stat evreiesc fondat pe principiile impozitului unic, dar simțea că era de datoria lui ca mai întâi să finanțeze comunități mai mici, bazate pe impozitul unic, pentru a dovedi că un astfel de concept ar putea să funcționeze.

Pe măsură ce jocurile și sporturile deveneau din ce în ce mai populare⁵ în rândul grupurilor de comuniști, anarhiști, socialiști și adepți ai impozitului unic ce locuiau în Arden, acest lucru a atras atenția disprețuitoarelor autorități locale. „Jocurile în ziua de duminică” erau interzise, iar Upton Sinclair și Scott Nearing, profesor la Școala de Finanțe și Comerț Wharton (cum se numea pe atunci) a Universității din Pennsylvania, s-au numărat printre cei arestați în 1911, pentru că au jucat baseball și tenis în această zi. Reclamația fusese făcută de un dușman mai vechi al comunității din Arden. Sportivii și-au petrecut noaptea la închisoare, dar plângerea a fost retrasă, în cele din urmă.

Poetul Harry Kemp a venit în Arden⁶ pentru a sta cu Sinclair și cu soția acestuia în perioada în care Upton lucra la cartea sa, *Love's Pilgrimage (Pelerinajul iubirii)*. „Oameni cu opinii radicale de toate culorile”, scria Kemp, „[veneau în Arden] ca să scape de sâcâitoarea bătaie de joc a civilizației și să recâștige simplitatea pastorală.” Kemp a fugit mai târziu cu soția lui Sinclair – unul dintre momentele cele mai scandaloase din Arden.

Lizzie Magie l-a contactat și ea⁷ pe Sinclair, trimițându-i unele dintre scrierile sale despre georgism și politică. Opera ei nu a ajuns în colecția lui Sinclair din 1915, *The Cry for Justice: An Anthology of the Literature of Social Protest* (*Strigăt pentru dreptate: o antologie a literaturii protestului social*), care includea fragmente din propria-i carte, *Jungle* (*Jungla*), și din *Progress and Poverty* a lui Henry George, dar Lizzie a fost amintită în prefață.

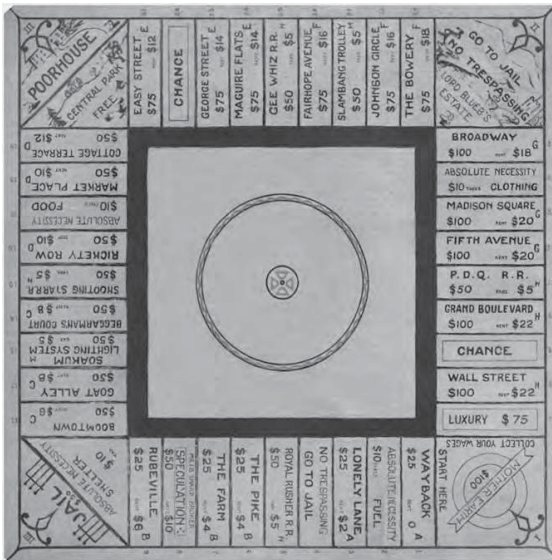
Ținând seama de înclinația ideologică a majorității rebelilor din Arden, nu a fost deloc surprinzător că le plăcea să joace LANDLORD'S GAME. Chiar și cei care nu erau neapărat deosebit de interesați de teoria impozitului unic s-ar fi opus cu tărie consecințelor dure ale faptului că monopolurile preluau controlul în noua epocă modernă și haotică.

Jucătorii din Arden și-au făcut singuri tablele de joc din lemn, pânză și creioane colorate, mândrindu-se cu faptul că nu jucau cu materiale produse comercial. Improvizau adesea pe măsură ce jucau, iar marile lor table de lemn pentru LANDLORD'S GAME includeau spații precum „Trecutul”, „Cărarea singuratică”, „Ferma”, „Speculație”, „Orașul prosper” și „Aleea caprei”. „Închisoarea” era amplasată tot într-un colț, dar „Parcul public” de pe tabla lui Lizzie era acum „Parcul Central gratuit”. Unele table aveau și un spațiu pentru strada Bowery* și unul pentru strada George – un omagiu adus liderului filozofic al adepților impozitului unic. Exista un spațiu „Gee Whiz R.R”. – calea ferată nemaivăzută, și unul „Mergi la închisoare”, precum și spațiul „Domeniul Lordului Sânge-albastru”. Un rând întreg de spații era dedicat proprietăților scumpe, predominant din New York: Wall

* Stradă și zonă din cartierul newyorkez Manhattan. Numele Bowery provine din cuvântul olandez „bouwerij”, care înseamnă „fermă”. Strada din New York are și reputația de cartier rău-famat. (n.tr.)

Street, Fifth Avenue, Broadway și Madison Square. Spațiul „Pământului-mamă”⁸ evoca preocupări pentru mediu.

Unele dintre spațiile cu proprietăți⁹ de pe cele mai vechi table de LANDLORD’S GAME din Arden și de prin alte părți, de la începutul anilor 1900, erau grupate nu după culori, ci după numerele mici, scrise pe perimetrul tablei. În cele din urmă, însă, jucătorii au optat pentru culori în locul literelor.



Un LANDLORD’S GAME despre care se crede că a fost jucat încă din 1904, în Arden, Delaware, o enclavă obștească, organizată pe baza impozitului unic. (Tom Forsyth și Ron Jarrell)

Sinclair și Nearing s-au numărat printre cei care și-au dus versiunile artisanale de LANDLORD’S GAME din Arden în alte zone din nord-est, răspândind jocul antimonopol în rândul unui număr necunoscut de jucători. Nearing le prezentase jocul studenților și colegilor săi de la Wharton încă din 1910 și l-a jucat, cu unele întreruperi, aproape un

deceniu. Fratele său, Guy, care a locuit și el în Arden, a ajutat, de asemenea, la răspândirea jocului. Niciunul dintre jocurile artizanele nu avea reguli scrise sau, dacă a avut, acestea nu au supraviețuit.

Frații Nearing s-au numărat și printre cei care au început să numească LANDLORD'S GAME „monopoly” sau „jocul monopolului” – o prescurtare a ceea ce ei considerau a fi mesajul fundamental al jocului. „Arden era o comunitate cu impozit unic, prin urmare, una antimonopol”, scria Nearing mulți ani mai târziu. „Jocul era folosit pentru a demonstra natura antisocială a Monopolului.” Dintre cele două seturi de reguli pe care le-a descris Lizzie în manualul său, Nearing a jucat, cel mai probabil, mai degrabă după regulile monopoliste, despre care le predă și studenților, decât după cele antimonopoliste.

În 1915, Universitatea din Pennsylvania a refuzat să îi reînnoiască lui Nearing contractul de profesor. Implicarea sa în mișcarea împotriva exploatării prin muncă a copiilor și prelegerile radicale deveniseră prea mult pentru consiliul de conducere al universității, care era plin de magnați. Izgonirea lui a iscat una dintre cele mai mari controverse din istoria Statelor Unite privind libertatea academică, iar progresiștii au fost solidari cauzei lui Nearing timp de decenii de atunci.

Nearing nu a știut niciodată cine inventase jocul original de MONOPOLY, iar faptul că el a ignorat acest lucru era un semn timpuriu, dar important, că numele lui Lizzie Magie se detașase de produsul pe care îl crease. În curând, inventatoarea jocului avea să se piardă în negura timpului.

GEORGE PARKER ȘI IMPERIUL CARTONULUI

„Un joc... este ca interpretarea unui rol¹. Este teatru. Te scoate din contextul în care trăiești și te introduce în unul nou. Un joc se adresează, prin urmare, mai mult libidoului decât intelectului. Este o fantezie, nu un mecanism de învățare.”

– MARVIN GLASS

ÎN VARA ANULUI 1883, George Parker era deja un băiat carismatic și hotărât, în vârstă de 16 ani, care își câștigase reputația de jucător împătimit. El și frații săi, împreună cu prietenii lor din Salem, Massachusetts, petreceau nenumărate ore, după școală și în weekenduri, jucând DOMINO, ȘAH, DAME, MOKSHA PATAM (un vechi joc indian, modificat mai târziu pentru a deveni ȘERPILII ȘI SCĂRILE) și alte jocuri din Orientul Îndepărtat care își croiseră drum în America prin intermediul unor marinari precum tatăl lui George. După Războiul Civil, industrializarea a sporit timpul liber și a făcut ca divertismentul să ia amploare, ceea ce a însemnat că jocurile continuau să evolueze și să se îmbunătățească, la fel ca și viața americanilor.

În a doua jumătate² a secolului al XIX-lea, Salem era unul dintre primele orașe portuare ale lumii. George Parker a crescut înconjurat de oameni, clădiri și ambarcațiuni ce oglindeau apa și cerul, un buchet de nuanțe de albastru, gri și alb. Timp de mai bine de un secol, tinerii plecaseră de pe docurile din Salem pentru călătorii de mai multe luni în Europa, India, Zanzibar și Japonia. Acele regiuni din Orientul Îndepărtat erau aproape necunoscute majorității americanilor de la acea vreme, dar, pentru locuitorii din Salem, ele erau surprinzător de familiare pentru că auziseră nenumărate povestiri despre ele prin baruri și restaurante, iar lumea părea că se micșorează cu fiecare călătorie grandioasă. Darurile de departe, cum ar fi mirodeniile, ceaiurile, hainele la modă și jocurile de societate, erau aduse acasă, în Salem, ceea ce era un indiciu timpuriu al globalizării și al schimbului de idei între continente.

Oceanul îi captivase³ imaginația tatălui lui George, George Augustus Parker, care a lucrat în cea mai mare parte a carierei sale în industria transporturilor, fiind căpitan. În 1852, la 32 de ani, Parker s-a însurat cu Sarah Hegemen, în vârstă de 20 de ani. Au avut trei copii, Edward, născut în 1855, Charles, în 1860, și George, în 1866.

George Jr. s-a bucurat⁴, în comparație cu alții, de o copilarie privilegiată și idilică. În anii 1870⁵, Statele Unite deveneau deja cunoscute ca o mare putere economică, iar nord-estul industrializat după Războiul Civil trecea printr-o perioadă de înflorire. Fabricile din zona Bostonului erau printre primele în ceea ce privește inovația din industrie, valoarea dolarului creștea pe plan internațional, iar Statele Unite nu mai erau o colonie izolată. A treia țară ca mărime din lume după populație, Statele Unite controlau un sfert din producția mondială.

Odată cu dezvoltarea comerțului și a transportului internațional, familia Parker a devenit bogată. George Sr. a trecut de la afacerile din domeniul transporturilor la cele de pe piața imobiliară, doar pentru a-și pierde o mare parte din avere din cauza crizei economice din 1873* și a consecințelor acesteia, la care mulți se refereau pe atunci prin termenul de Marea Criză Economică. La scurt timp după aceea, George Sr. s-a îmbolnăvit grav de rinichi și a murit în 1877. Sarah Parker a trebuit să crească mai mult singură trei băieți, dintre care George, de doar 10 ani.

Cei trei băieți Parker parcă erau trași la indigo, George fiind cel mai mic dintre ei: piele deschisă la culoare, păr șaten, ușor ondulat în creștet, privire serioasă, nas delicat și buze subțiri, pe care și le mișca adesea într-o manieră politicoasă, aproape prețioasă. Odată cu pubertatea, George a devenit mai înalt și mai uscățiv, cu un gât mai alungit și cu un nas ușor mai cârn, dar trăsăturile delicate ale copilăriei refuzau să dispară, chiar dacă maturitatea se apropia. Înfațișarea sa gravă lăsa impresia unor tendințe crude, însă apărute probabil din necesitate, ținând seama de statutul lui de mezin.

În ciuda faptului că crescuse printre oamenii mării, pe George nu l-a atras navigația. Își dorea să devină reporter de ziar sau furnizor de jocuri de societate. La fel ca ziarele, jocurile aveau aceeași capacitate de a ajunge la public, poate chiar mai mare, credea el. Ziarele ofereau o satisfacție imediată, dar jocurile de societate ofereau comuniune și intimitate. Oamenii le jucau ore întregi și se atașau de ele,

* "Panic of 1873", o criză economică ce a avut loc în perioada 1873-1879, în Europa și în Statele Unite. Războiul Civil American, Războiul Franco-Prusac, specula au fost printre cauzele acestei crize economice. (n.ed.)

În timp ce ziarele erau aruncate în cele din urmă și, prin urmare, erau substituibile. Jocurile de societate erau amintiri intime.

*

SPRE DEOSEBIRE DE jocurile din Orientul Îndepărtat, majoritatea jocurilor de societate americane din anii 1800 erau concepute astfel încât să ofere lecții morale sau intelectuale, o calitate care le-a ajutat să dobândească acceptul societății și al părinților într-o țară nouă, cu concepții rigide. Printre primele jocuri de societate⁶ vândute la scară largă în Statele Unite s-au numărat: MANSION OF HAPPINESS (*Conacul fericirii*), „un mijloc de divertisment interesant și instructiv din punct de vedere moral”, care exista încă de la începutul anilor 1800; ANAGRAMS (*Anagrama*), un joc de cuvinte bazat pe combinarea literelor de pe piese, elaborat de un profesor din Salem în anii 1850; și AUTHORS (*Scriitorii*), un joc de cărți ce înfățișa scriitori celebri din secolul al XIX-lea, precum Louisa May Alcott, Charles Dickens și Nathaniel Hawthorne, născocit de un profesor ai cărui elevi îl ajutaseră la ilustrațiile jocului.

Lui George Parker toate aceste învățăminte i se păreau plicticoase.

El și prietenii lui doreau⁷ să joace ceva diferit, ceva mai ieșit din comun, ceva care să fie poate un pic rebel, generația tânără distanțându-se de cea mai în vârstă. „Simțeau că au avut parte de destule predici la biserică și de suficientă instrucție la școală”, relata mai târziu o povestire a corporației Parker Brothers. Chiar dacă avea doar 16 ani, George considera că existau curenți în gândirea majorității inventatorilor americani de jocuri. Se gândeau mai mult la educație decât la distracție și nu păreau să își dea seama că

țara se schimba. În parte datorită progreselor tehnologice, adulții aveau mai mult timp liber și lucrau mai puțini copii ca niciodată. Toată lumea avea mai mult timp să joace jocuri și, atunci când le juca, dorea să se distreze.

Tânărul Parker avea și o atracție puternică pentru afaceri, așa cum aveau mulți americani la acea vreme. Economia Statelor Unite lua avânt, iar noii capitaliști îndrăzneți făceau averi peste noapte. Fuziunile gigantice – în industria oțelului, a căilor ferate și în producție – deveniseră ceva obișnuit și o nouă generație de agenți economici din industria energetică se alătura claselor superioare ale societății. Quakerul Joseph Wharton înființase Școala Wharton la Universitatea din Pennsylvania în 1881, dar apăreau și alte instituții academice de elită în domeniul afacerilor. În plus, puterea publicității începea să fie confirmată⁸. Atunci când a inventat becul electric, Thomas Edison s-a bazat pe munca mai multor inventatori care l-au precedat. Cu toate acestea, străduindu-se să-și promoveze invenția și creând un sistem integrat pentru lămpile sale, Edison și-a dobândit renumele de inventator al becului, o moștenire care persistă și astăzi.

Pe acest fundal⁹, la 16 ani, George și prietenii săi au descoperit și modificat un joc de cărți care gravita în jurul unor tranzacții financiare simulate, redenumindu-l în cele din urmă BANKING. George a adăugat jocului o regulă pentru „împrumut” și această schimbare esențială a fost cea care, potrivit poveștii Parker, îi va captiva pe fani. Jucătorii puteau acum să împrumute bani și să încerce să returneze împrumutul cu o rată a dobânzii de 10%, trăind astfel indirect momentele de euforie din viața reală a investitorilor, care mergeau pe sârmă între risc și răsplată. Jocul reflecta¹⁰ un tipar național: în ciuda faptului că avea doar un

secol, sistemul financiar american trecuse deja prin câteva perioade de avânt și declin.

Adăugând jocului BANKING elementul speculativ¹¹ – făcându-l să amintească în mod surprinzător de jocurile de noroc și aproape permițând cămătăria –, George a făcut jocul mult mai distractiv. Dacă nu putea să fie cel mai bogat om din Salem sau cel mai puternic dintre frații lui, putea cel puțin să îi bată la BANKING. În universul jocului, era posibil să devii bogat zdrobindu-ți frații și prietenii. De fapt, câteodată era necesar să faci acest lucru.

La început, George a jucat jocul numai în gașca lui. Dar apoi, într-o zi, un prieten i-a sugerat să transforme jocul într-un experiment de antreprenoriat în viață reală. Cum lor le plăcea atât de mult să joace jocul, credeau prietenii lui, erau șanse mari să poată fi scos pe piață și vândut altora pentru un profit.

George i-a ascultat¹². Nu avea decât 16 ani și era încă la liceu, dar, cum tatăl îi murise, mama lui se aștepta ca el și cei doi frați să fie independenți. Dacă pasiunea sa pentru BANKING se dovedea molipsitoare și reușea să fie el cel care vindea jocurile, atunci se pregătea pentru un profit semnificativ. În acea vară, George, cei doi frați ai săi, Edward și Charles, și prietenii lor au jucat jocul încontinuu, încercând să îl perfecționeze.

În elaborarea jocului BANKING, George a exploatat o ambiție colectivă care, în cel mai bun caz, semăna cu antreprenoriatul ambițios, iar în cel mai rău caz, cu o lăcomie fâțișă. Jocul era despre dorința de îmbogățire rapidă, dar și despre posibilitatea ca oamenii să trăiască o fantezie. Dacă oamenilor le plăcea să se joace de-a bogații, s-ar putea să le

placă și să se joace de-a detectivul, de-a aventurierul sau de-a sportivul celebru, se gândea el.

George a trimis jocul BANKING către două edituri din Boston. Ambele l-au refuzat. Fără să se lase descurajat, a folosit cei 50 de dolari pe care îi câștigase din vânzarea fructelor cultivate pe pământul familiei sale pentru a publica singur jocul. Cinci sute de exemplare ale jocului BANKING au fost lansate pe piață chiar înainte de Crăciun, în 1883.

Având nevoie de timp pentru a-și dezvolta mica afacere, George a cerut și i s-a acordat o învoire de trei săptămâni de la liceu. A călătorit apoi prin New England, vânzându-și jocul și obținând un profit de 100 de dolari. Înainte de absolvirea liceului, George a mai lansat două jocuri, BAKER'S DOZEN (13) și FAMOUS MEN (*Oameni celebri*), acesta din urmă, conceput de unul dintre profesorii săi.

În ciuda succesului pe care îl avea cu jocurile, George era atras de jurnalism. După terminarea liceului, a lucrat ca reporter începător la un ziar din Boston și a încercat să jongleze între îndatoririle de reporter și afacerea cu jocuri. Interesul său pentru jocuri nu era decât un hobby, se gândea el. Nu avea birou, tipar, angajați, iar viitorul industriei jocurilor era incert. Industria jurnalistică¹³, pe de altă parte, era înfloritoare.

Dar jonglarea între cele două domenii s-a dovedit a fi prea mult. George s-a îmbolnăvit de o bronșită severă, iar medicul l-a sfătuit să aleagă între cele două cariere, boala sa gravă fiind dovada faptului că nu le putea face pe amândouă. George a ales jocurile.

MILTON BRADLEY, OMUL¹⁴ care va deveni mai târziu principalul competitor al lui George Parker, luase startul cu câteva decenii mai devreme. Născut la Vienna, Maine, în 1836, într-o familie care îndurase suferințe enorme de la sosirea în New England, în urmă cu două secole, Bradley trecuse deja de la cariera sa ratată de tipograf la inventarea de jocuri atunci când se năștea George.

În primii ani ai vieții, Bradley a îndurat sărăcia. Când a împlinit zece ani, familia lui era falimentară din cauza investiției neinspirate a tatălui său într-un procedeu care transforma recoltele de cartofi în amidon. Bradley a început facultatea, dar din cauza lipsei de fonduri a fost obligat să renunțe la ea și să locuiască în casa părinților, lucrând ca desenator tehnic și litograf.

Un bărbat înalt, cu umeri ascuțiți, Bradley își făcea cărarea pe dreapta și, pe cât de aranjat îi era părul, pe atât de răvășită îi era și barba. Chipul lui delicat și înțelept era modelat de o piele palidă, cu ochi adânciți în orbite și un nas lung.

În 1860, Bradley a creat¹⁵ primul lui joc, CHECKERED GAME OF LIFE (*Jocul vieții pe tablă*), despre care pretindea că este primul „joc cu obiective” – unul care „dădea o lecție despre succesul dobândit prin integritate și printr-o viață cinstită”. Jocul era derivat dintr-o mulțime de jocuri asiatice străvechi, iar scopul acestuia era „bătrânețea fericită”... la 50 de ani. Reflectând, poate, vremurile întunecate în care a fost creată, tabla de joc conținea un spațiu pentru „Lipsa cumpătării” care ducea la „Sărăcie”, un spațiu pentru un „Contract guvernamental” care ducea la „Bogăție” și unul pentru „Jocuri de noroc” care ducea la „Ruină”. Un pătrat etichetat „Sinucidere” avea pe el imaginea unui om spânzurat într-un copac, iar alte pătrate erau etichetate „Perseverență”, „Școală”,