

Collaborare, comunicare, decidere insieme

Il gruppo trova una porta sigillata. Una persona propone di forzarla, un'altra vuole negoziare con il custode. La parte interessante comincia quando devono scegliere insieme.

La collaborazione è una pratica, non un'etichetta

Nei giochi di ruolo le decisioni sono spesso distribuite, ma questo non impedisce che una sola persona diriga tutto. Chi conosce meglio le regole può prendere il controllo, chi è abituato a parlare può sovrastare chi preferisce riflettere. Per migliorare la partecipazione non serve assegnare a tutti lo stesso numero di frasi. Serve offrire strade diverse per intervenire: parlare, scrivere una proposta, indicare una scelta, chiedere tempo. Alcuni gruppi trovano utile decidere insieme come raccogliere i contributi prima di votare o tirare i dadi.

Che cosa dicono gli studi sugli adulti

La revisione di Manganello e Capobianco [1] esamina sedici ricerche empiriche sul GDR nella formazione degli adulti. Gli autori descrivono attività in cui compaiono scelte condivise, negoziazione e riflessione sui ruoli. Segnalano però che molti lavori hanno pochi partecipanti e si affidano a dichiarazioni degli stessi giocatori. Questo consente di parlare di un potenziale formativo, non di un effetto garantito. Anche il piccolo studio di Henning [2] invita a valutare con attenzione il contesto, perché l'organizzazione degli incontri può influenzare l'esperienza quanto il sistema di gioco.

Un Game Master che lascia spazio

Chi conduce può riassumere le opzioni senza suggerire sempre quella che considera migliore. Se un giocatore propone un piano, può domandare: "Qualcuno vede un altro modo di affrontare la situazione?". Se una persona resta in silenzio, è utile offrirle una possibilità di intervento, non metterla sotto esame davanti al gruppo. Il turno non è un'interrogazione. Anche chiedere il consenso a un cambio di ritmo o fornire informazioni per iscritto può rendere il tavolo più comprensibile.

Discutere una scelta senza valutare le persone

Dopo una sessione, alcune domande possono aiutare: quali informazioni mancavano? Che cosa ha permesso al gruppo di decidere? Ci sono state proposte trascurate? La conversazione è facoltativa e riguarda l'attività, non le capacità psicologiche dei partecipanti. Soprattutto in ambito educativo, è bene separare l'osservazione di comportamenti durante il gioco da qualsiasi conclusione generale sul carattere di una persona.

Una scena da usare come esempio

Un villaggio ha un'unica imbarcazione per attraversare il fiume prima di una piena. Bisogna portare medicine, due persone e una cassa di viveri. Le possibilità sono molte e nessuna è presentata come la risposta moralmente corretta.

Il Game Master fornisce le informazioni essenziali in voce e per iscritto. Ogni partecipante può proporre un piano oppure chiedere di ascoltare prima le altre idee. La decisione finale viene spiegata in una frase che rappresenti il gruppo, non soltanto il giocatore più sicuro.

Alla fine si può chiedere quale dettaglio abbia cambiato il piano. Non è un test: è uno spunto per capire come si è arrivati a una scelta collettiva.

Da tenere a mente

La buona collaborazione si riconosce dalla possibilità concreta di incidere sulle decisioni, non dal volume della voce.

Fonti e letture

[1] Manganello, F. e Capobianco, D. (2026). Tabletop Role-Playing Games for Social Skill Development in Adult Learning: A Scoping Review.

Esamina 16 studi empirici del periodo 2014–2024; la stessa revisione segnala campioni piccoli e uso frequente di autovalutazioni.

[Apri la fonte originale \(iris.unive.it\)](https://iris.unive.it)

[2] Henning, G. e coll. (2024). Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020. *Frontiers in Psychiatry*.

Studio su sei adolescenti autistici, senza gruppo di controllo.

[Apri la fonte originale \(DOI 10.3389/fpsy.2023.1276757\)](https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1276757)

[3] CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines, versione 3.0.

Linee guida di progettazione educativa per accesso, partecipazione e forme differenti di espressione; non sono uno studio clinico sui GDR.

[Apri la fonte originale \(udlguidelines.cast.org\)](https://udlguidelines.cast.org)