

Empatia e cambio di prospettiva

Interpretare un personaggio è anche immaginare quello che sa, quello che teme e ciò che desidera. Questo esercizio può essere interessante; da solo, però, non ci dice quanto conosciamo le esperienze altrui.

Entrare in una storia, non nella vita di un altro

La presa di prospettiva consiste nel provare a considerare informazioni e ragioni di qualcuno da un punto di vista diverso dal proprio. Al tavolo accade quando un personaggio fa una scelta che il giocatore non avrebbe fatto. Ma una finzione è costruita con le informazioni di chi la scrive: non può riprodurre in modo esaustivo che cosa significhi vivere una disabilità, una condizione sociale o un'esperienza di discriminazione. Per capire queste realtà servono ascolto, testimonianze e fonti dirette.

Che cosa ha osservato una ricerca con 86 studenti

Bagès, Hoareau e Guerrien [1] hanno studiato un intervento con 86 studenti francesi, confrontando tre sessioni di gioco di ruolo educativo centrate sull'empatia con attività video e discussione sul bullismo. Nel gruppo che ha svolto l'intervento di ruolo sono stati rilevati aumenti nei punteggi di empatia e riduzioni nelle misure di comportamenti aggressivi. È un risultato circoscritto: tre incontri guidati con scopi scolastici, non una normale campagna di Dungeons & Dragons. Inoltre, le misure sono raccolte nel contesto specifico dello studio.

Il dato osservazionale da non forzare

Un preprint del 2026 di Steven Samuel [2] riporta, in un questionario a più di trecento giocatori esperti, un'associazione fra interpretazione di personaggi molto differenti da sé e punteggi più alti nella presa di prospettiva. Lo studio non dimostra una causa: è possibile che chi è già interessato a punti di vista differenti scelga più spesso quei personaggi. Inoltre, il testo è un preprint, quindi va presentato come risultato preliminare.

Una domanda narrativa migliore

Invece di proporre ai giocatori di "sentirsi come" una persona reale, si può costruire una scena in cui ognuno possiede informazioni diverse. Il conflitto nasce da obiettivi, potere e risorse, non dal tentativo di simulare una condizione fisica. Dopo la scena, se il gruppo lo desidera, si può discutere quali dati mancavano e quali persone non erano state ascoltate. È un esercizio sul racconto, non un surrogato dell'esperienza vissuta.

Un piccolo esperimento narrativo

Un consiglio cittadino deve decidere se chiudere un passaggio montano per mettere in sicurezza il territorio. Tre testimoni conoscono dettagli diversi: una cartografa, un mercante e chi vive lungo il sentiero. I personaggi possono interrogarli prima di deliberare.

Se qualcuno cambia idea dopo aver ascoltato una testimonianza, la scena ha fatto emergere una prospettiva nuova. Non serve chiamarlo “aumento dell’empatia”. Basta raccontare che cosa ha spostato il ragionamento del gruppo.

Evita prove in cui ai partecipanti venga chiesto di bendarsi o rinunciare a un ausilio per simulare una disabilità. L’esperienza artificiale rischia di insegnare soprattutto le difficoltà prodotte dalla simulazione stessa.

Da tenere a mente

La curiosità verso il punto di vista altrui può essere coltivata senza presumere di conoscerlo.

Fonti e letture

[1] Bagès, C., Hoareau, N. e Guerrien, A. (2021; online 2020). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers.

Intervento educativo di tre incontri con 86 alunni francesi; il gioco di ruolo guidato non va equiparato automaticamente a una campagna fantasy.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1080/02568543.2020.1810834)

[2] Samuel, S. (2026). A Dungeons & Dragons effect? Playing unfamiliar characters in role-playing games is associated with enhanced perspective taking.

Preprint osservazionale: una correlazione in più di 300 giocatori esperti non prova un effetto causale.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.31234/osf.io/34r2b)

[3] Atherton, G., Hathaway, R., Visuri, I. e Cross, L. (2024, online). A critical hit: Dungeons and Dragons as a buff for autistic people. Autism.

Studio qualitativo: otto adulti autistici in una campagna online di sei settimane e interviste sulle loro esperienze.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1177/13623613241275260)