

Creare con altre persone

Idee condivise, tempi diversi e decisioni comprensibili

Per chi: Tavoli di gioco, laboratori, collettivi e piccoli gruppi di lavoro

Tempo indicativo: Una proposta di incontro da quaranta minuti

Il gruppo cambia il modo in cui pensiamo

Lavorare con altre persone permette di incontrare idee a cui da soli non avremmo pensato. Può anche rendere più difficile parlare: qualcuno interviene subito, qualcun altro perde il filo mentre aspetta il proprio turno, e la prima proposta ascoltata finisce per orientare tutte le successive.

Sono dinamiche note nelle ricerche sulla generazione collettiva di idee, anche se gli studi si svolgono in contesti e con metodi diversi. Non esiste una disposizione del tavolo capace di rendere creativo qualunque gruppo. Conviene osservare chi riesce a contribuire e scegliere un metodo adatto all'attività che si vuole svolgere.

Qualche minuto individuale può aiutare

Prima della discussione lascia a ciascuno un breve spazio per annotare, disegnare o registrare una proposta. Poi raccogliete il materiale e leggetelo. In questo modo una persona che preferisce riflettere con calma può arrivare al confronto senza dover competere con la velocità delle risposte altrui.

Alcuni lavori sperimentali hanno esaminato l'effetto del timore della valutazione e dell'esposizione alle idee degli altri sulla produzione di alternative. I risultati suggeriscono possibili interferenze, ma non sono una regola valida per ogni contesto creativo. L'alternanza fra momenti individuali e momenti collettivi resta una scelta pratica da sperimentare, verificando se aiuta il gruppo concreto con cui si lavora.

Discutere un'idea senza giudicare chi l'ha proposta

Prima di scegliere, stabilite a che cosa serve il risultato. Una città inventata per una campagna deve offrire situazioni da giocare; il programma di un laboratorio deve rispettare tempi e materiali disponibili. È più semplice valutare una proposta se i criteri sono espliciti.

Puoi dire «questa idea richiede un materiale che non abbiamo» o «il luogo è interessante, ma manca un motivo per visitarlo». Sono osservazioni modificabili. Commenti rivolti alle capacità di chi ha parlato, invece, chiudono facilmente la discussione.

Un esempio da provare: inventare una città

Quattro persone ricevono la stessa consegna: creare un luogo per un'avventura breve. Ognuna propone un edificio e un problema. Emergono una biblioteca galleggiante, una zona senza acqua, una stazione di funicolare abbandonata e un mercato notturno. Il gruppo combina due spunti: nella biblioteca vengono conservati libri che possono essere presi in prestito soltanto in cambio di acqua pulita.

Ora occorre una domanda più concreta: che cosa possono fare i personaggi quando arrivano? Negoziare, indagare sull'origine del sistema di scambio, aiutare chi ne viene escluso. L'idea funziona per il gioco perché suggerisce azioni. Gli altri edifici possono essere conservati per un'altra volta oppure lasciati da parte.

Il dissenso fa parte del lavoro

La ricerca sulla sicurezza psicologica nei gruppi di lavoro, a partire dagli studi di Amy Edmondson, riguarda la possibilità di fare domande, riconoscere errori ed esporsi senza timore di umiliazione. Non è una dimostrazione specifica sugli effetti del gioco di ruolo. Offre però una questione utile per qualsiasi laboratorio: una persona può dire «non ho capito» o «questa proposta non mi convince» senza essere derisa?

Il confronto può rimanere vivace. Ciò che conta è che critiche, responsabilità e decisioni siano trattate in modo riconoscibile e rispettoso.

Dare il giusto spazio ai contributi

Prima di pubblicare un testo, un'immagine o un'ambientazione creata insieme, chiarite chi ne potrà fare uso, se i nomi saranno indicati e chi approverà le modifiche finali. I contributi personali possono rimanere privati. Nessuno dovrebbe sentirsi obbligato a condividere un'esperienza vissuta per rendere «autentica» un'idea.

Se qualcuno necessita di tempi diversi o di un mezzo di comunicazione alternativo, adattate la procedura. Le regole del laboratorio devono servire il lavoro, non diventare una prova di rapidità.

Proposta di laboratorio: quaranta minuti

- 0–5 minuti. Concordate la domanda a cui volete rispondere e che cosa produrrete.
- 5–12 minuti. Idee individuali, anche scritte o disegnate.
- 12–22 minuti. Condivisione e domande di chiarimento.
- 22–30 minuti. Combinazione delle proposte e confronto sui criteri.
- 30–38 minuti. Scelta di una direzione e prova di un esempio concreto.
- 38–40 minuti. Annotate che cosa resta da verificare.

I tempi sono indicativi. In un gruppo reale può essere più utile continuare il giorno dopo che chiudere una scelta in fretta.

PER APPROFONDIRE

Le fonti includono ricerche condotte in contesti differenti. Non dimostrano benefici automatici del gioco di ruolo o di un singolo esercizio creativo.

1. [Zhou e colleghi, Exposure to Ideas, Evaluation Apprehension, and Incubation in Creative Idea Generation \(2019\)](#)
2. [Korde e Paulus, Alternating individual and group idea generation \(2017\)](#)
3. [Amy Edmondson, Psychological Safety and Learning Behavior in Work Teams \(1999\)](#)
4. [Stanford d.school, Design Thinking Bootleg](#)
5. [What Works Wellbeing, Creativity pathways to personal wellbeing \(2024\)](#)