

MalpensaNews

Da D&D alle telenovelas venezuelane, l'evoluzione del gioco di ruolo con la Gilda dei Narratori

Orlando Mastrillo · Friday, September 11th, 2026

Un tavolo, qualche dado, carta e matita e, soprattutto, la voglia di inventare insieme una storia. A Cislago la Gilda dei Narratori ha scelto i giochi di ruolo per creare occasioni di incontro tra generazioni e offrire ai più giovani uno spazio di socialità lontano dagli schermi. A raccontare questa esperienza a "Soci All Time", la trasmissione di Radio Materia, è stato Giorgio Rusconi. L'associazione è nata dalla passione per un mondo che negli ultimi anni sta vivendo una nuova stagione. La pandemia, paradossalmente, ha contribuito alla riscoperta dei giochi di ruolo e una passione coltivata per anni da una generazione di giocatori è tornata a coinvolgere adolescenti e bambini.

Dal master-arbitro alla storia costruita insieme

Anche il modo di giocare è cambiato. Se negli anni Novanta l'attenzione era spesso concentrata sulle regole e sugli aspetti tecnici, molti giochi contemporanei hanno spostato il baricentro sulla narrazione. Il master, o narratore, non è più soltanto l'arbitro che stabilisce cosa si può fare. Diventa parte di una storia che nasce dall'incontro tra la sua immaginazione, le scelte dei giocatori e l'imprevedibilità dei dadi. È proprio questa costruzione collettiva a rendere il gioco uno strumento di socialità. Per avanzare nell'avventura bisogna ascoltare gli altri, proporre soluzioni, prendere decisioni e collaborare. E si fa tutto insieme, intorno allo stesso tavolo.

Da Dungeons & Dragons alle telenovelas: oggi si può giocare a tutto

Dungeons & Dragons rimane la porta d'ingresso più conosciuta, ma il panorama attuale è molto più ampio. Esistono centinaia di sistemi e ambientazioni che permettono di giocare praticamente qualsiasi storia. Accanto a fantasy, horror e fantascienza si trovano proposte decisamente più insolite. C'è *Pasión de las Pasiones*, ispirato alle telenovelas, oppure *Brindlewood Bay*, nel quale un gruppo di anziane appassionate di gialli si ritrova a indagare su veri omicidi.

Ci sono anche giochi nei quali gli anziani di una casa di riposo diventano protagonisti delle avventure e le carte da briscola entrano nelle meccaniche della partita. Contemporaneamente arrivano nuovi titoli, come *Daggerheart*, mentre cresce l'interesse per l'OSR, l'Old School Renaissance, che recupera lo stile delle origini con regole essenziali e avventure nelle quali sopravvivere non è affatto scontato. È cambiata anche la percezione sociale di questo hobby. Un'attività che per lungo tempo è stata accompagnata da stereotipi e pregiudizi è uscita da seminterrati e circoli per entrare nelle biblioteche, nelle associazioni e negli eventi aperti al

pubblico.

Tre ore intorno a un tavolo senza smartphone

È soprattutto con bambini e ragazzi che la Gilda dei Narratori vede le potenzialità del gioco di ruolo. Inventare un personaggio significa esercitare la fantasia, ma anche imparare a prendere decisioni e confrontarsi con quelle degli altri. Le avventure richiedono collaborazione per risolvere problemi e superare ostacoli, mentre il tavolo offre un ambiente protetto nel quale sperimentare, sbagliare e provare nuove strade.

C'è poi un aspetto molto concreto: per giocare non serve uno schermo. L'esperienza della Gilda mostra come bambini e adolescenti possano rimanere coinvolti e concentrati anche per diverse ore semplicemente ascoltando, raccontando, immaginando e interagendo con le persone sedute accanto a loro. Non si tratta quindi soltanto di togliere lo smartphone dalle mani dei ragazzi, ma di offrire qualcosa capace di competere con quello schermo: una storia della quale non sono spettatori, ma protagonisti.

La Gilda nelle biblioteche e la formazione dei giovani narratori

La Gilda porta questa esperienza anche fuori dalla propria sede, organizzando iniziative ed eventi nelle biblioteche. Uno dei progetti riguarda inoltre la formazione di nuovi narratori, con percorsi nei quali i ragazzi possono sperimentare direttamente il ruolo di master. L'obiettivo è arrivare alla nascita di una componente giovanile dell'associazione, capace un giorno di raccogliere il testimone degli adulti.

Il motto scelto dalla Gilda riassume questa idea: «Creiamo mondi, forgiamo eroi». Ma dietro draghi, dadi e avventure fantastiche c'è un desiderio molto concreto: vedere ragazzi che scelgono spontaneamente di incontrarsi per stare insieme. Per la Gilda dei Narratori, il risultato più bello è forse anche quello più semplice: sentire un ragazzo dire che il sabato si vedrà con gli amici per giocare a Dungeons & Dragons.

This entry was posted on Friday, September 11th, 2026 at 7:04 pm and is filed under [News](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.