



Role Player: quando l'addestramento smette di voler vincere e inizia a funzionare

Pubblicato il 06/01/2026

Spesso, quando si parla di addestramento operativo, si tende a immaginarlo come un confronto diretto: due parti contrapposte, con l'obiettivo implicito di prevalere. In alcuni contesti tattici questa logica è utile, perché abitua a reagire, decidere e manovrare sotto pressione. Tuttavia, quando lo scopo è costruire capacità solide e ripetibili nel tempo, serve anche qualcosa in più: **un ambiente che assomigli davvero alla realtà.**

I **Role Player** nascono per colmare questo vuoto. Non sono figuranti né "nemici finti", ma personale formato per interpretare ruoli specifici all'interno di uno scenario addestrativo: civili, leader locali, forze di sicurezza non governative, media o gruppi sociali complessi. Il loro compito non è prevalere sull'unità che si addestra, ma **mantenere il realismo dell'ambiente**, introduce frizioni umane e sociali, e costringere chi si addestra a gestire la complessità non lineare che si trova nella realtà operativa.

L'oggetto: cosa sono davvero i Role Player

Negli Stati Uniti il concetto di realismo dell'ambiente è diventato dottrina formale e pratica strutturata all'interno dei principali centri di addestramento avanzato. Al **National Training Center (NTC)** a Fort Irwin, in California, e al **Joint Readiness Training Center (JRTC)** a Fort Polk, Louisiana, l'impiego di scenari complessi con attori, civili e sceneggiature dinamiche è parte integrante della rotazione di unità di fanteria, cavalleria e brigate meccanizzate, andando ben oltre il semplice "campo di battaglia" e includendo aspetti di relazioni con la popolazione e gestione delle frizioni.

Anche in Europa, nella base di **Hohenfels, in Germania**, si trova una delle più sofisticate applicazioni di questo concetto. Qui opera il **Joint Multinational Readiness Center (JMRC)**, un centro addestrativo che fornisce un ambiente complesso e realistico per unità statunitensi, NATO e delle forze partner, integrando nelle rotazioni di training team di **Role Player chiamati "Civilians on the Battlefield" (COB)**.

Il JMRC fa parte del **7th Army Training Command (7th ATC)**, la principale organizzazione di addestramento dell'Esercito degli Stati Uniti in Europa. Il JMRC non si limita a fornire un semplice spazio fisico: è progettato per creare scenari dinamici nei quali manovra, logistica, interazione civile-militare e crisi non convenzionali *coesistono*, costringendo le unità addestrate a prendere decisioni non lineari e a misurarsi con una popolazione simulata credibile. Questi Role Player, nell'ambito delle esercitazioni JMRC, possono interpretare ruoli variabili nel tempo, come negozianti, autorità locali, forze di sicurezza, cittadini colpiti da conflitto o testimoni di crisi: non sono solo elementi scenografici, ma **vettori di comportamento umano credibile**, con linguaggi, norme sociali, interessi e reazioni coerenti con il contesto simulato.

La struttura e l'impiego di Role Player di livello professionale sono così considerati elementi **critici** dell'addestramento avanzato negli USA e nelle aree di addestramento NATO, perché consentono di spaziare dall'interazione tecnica-livello squadra alla gestione di dinamiche complesse tra unità militari e popolazioni civili: esattamente ciò che molte esercitazioni europee faticano a replicare su base regolare.

La realtà odierna: il limite dell'addestramento competitivo

In gran parte d'Europa questa pratica esiste solo in forma parziale e raramente sistematizzata. Non mancano esercitazioni complesse né reparti capaci, ma spesso manca un modello stabile in cui il Role Player sia riconosciuto come **strumento addestrativo autonomo**, e non come elemento accessorio.

Il risultato è che molte esercitazioni finiscono per trasformarsi in confronti tra reparti o colleghi che, anche inconsciamente, cercano di dimostrare qualcosa. Il focus si sposta dal raggiungimento dell'obiettivo addestrativo al risultato immediato, e la simulazione perde profondità. Emergono abilità tecniche, ma raramente vengono messe davvero alla prova la gestione dell'ambiguità, l'interazione con i civili, la pressione sociale o il decision-making sotto stress.

Il problema non è la mancanza di realismo tattico, ma la mancanza di **realismo umano**. La realtà operativa è fatta di errori, fraintendimenti, reazioni emotive, interferenze esterne e variabili sociali. Senza Role Player, l'addestramento rischia di rappresentare un mondo ordinato che, nella pratica, non esiste.

Il debriefing: dove nasce il vero valore addestrativo

Un sistema di Role Player maturo mostra il suo valore soprattutto **dopo** l'esercitazione. Il debriefing non è una formalità, ma il momento in cui l'esperienza si trasforma in apprendimento. Il Role Player, vivendo lo scenario dall'interno ma restando esterno all'unità addestrata, è in grado di restituire osservazioni che difficilmente emergono nelle analisi interne.

Durante la mia carriera operativa sono diventato istruttore **CAC (Conduct After Capture)**, un addestramento estremamente delicato, finalizzato alla sopravvivenza in prigionia e alla resistenza agli interrogatori. In questo tipo di training, destinato a Forze Speciali e reparti altamente selezionati, il Role Player non è un supporto, ma **l'elemento centrale**. È l'unico strumento che consente di portare una persona a reagire in condizioni limite, senza le quali l'addestramento resterebbe teorico o rassicurante.

La qualità del training CAC non dipende dalla durezza delle procedure, ma dalla credibilità dell'interazione e dal confronto che segue. È nel debriefing che emergono bias cognitivi, automatismi e fragilità che nessun manuale può prevedere. Senza questo passaggio, gran parte del valore addestrativo si perde. In ambito civile, negli anni successivi, sono stato più volte

chiamato da unità di polizia e militari a interpretare ruoli diversi all'interno di esercitazioni e a fornire feedback finali.

In modo ricorrente, ciò che emergeva era la scoperta di lacune o automatismi che **nelle esercitazioni standard non erano mai affiorati**, non per incapacità dei reparti, ma perché il contesto non li aveva mai messi davvero alla prova.



Militari delle forze speciali belghe durante il CAC (Conduct After Capture), un corso in cui il ruolo del *Role Player* non è di supporto, ma rappresenta l'elemento centrale dell'addestramento - Foto Reddit

Dalla teoria alla pratica: come costruire un sistema che funzioni

Un programma di Role Player efficace non nasce dall'improvvisazione, ma da una progettazione chiara che risponda a tre domande fondamentali: **cosa vogliamo addestrare, quali frizioni vogliamo introdurre e quali comportamenti vogliamo osservare**.

Il primo elemento è la separazione dei ruoli. **Il Role Player non deve far parte del reparto che si addestra**, né cercare di dimostrare superiorità. Deve mantenere coerenza e credibilità, non "vincere" lo scenario.

Il secondo elemento è la formazione del Role Player stesso. Non serve un attore teatrale, ma una persona che conosca il contesto operativo e sappia reagire in modo plausibile e continuo.

Il terzo elemento è la centralità dell'obiettivo addestrativo. Ogni scenario dovrebbe nascere da un audit preliminare: leadership, decision-making, gestione dei civili, uso proporzionato della forza. Senza un obiettivo chiaro, il Role Player diventa rumore; con un obiettivo definito, diventa

uno strumento chirurgico.

Un sistema maturo deve inoltre essere scalabile. Non sempre servono villaggi complessi o decine di figuranti: spesso bastano pochi Role Player ben istruiti per introdurre frizioni decisive.



Militare canadese al corso SERE della branchia Air Operations Survival durante un'attività pratica condotta da un istruttore - Foto Governo del Canada

Costi e ritorno addestrativo: perché non è una spesa

È inevitabile affrontare anche il nodo dei **costi**. Un sistema credibile di Role Player richiede risorse umane, formazione e organizzazione. A prima vista può sembrare un aumento di spesa rispetto all'addestramento tradizionale.

Guardando il problema con una logica di audit, però, il quadro cambia. Anche una singola esercitazione standard, con impiego di personale, mezzi, carburante, munizionamento e logistica, può raggiungere rapidamente costi molto elevati, con un ritorno addestrativo spesso limitato.

Un'esercitazione ben progettata con Role Player concentra invece il costo su **poche attività ad altissimo valore**, facendo emergere rapidamente lacune, bias e problemi strutturali che altrimenti richiederebbero mesi di attività ripetute per essere individuati. Una volta identificate queste criticità, i reparti possono orientare l'addestramento successivo verso attività mirate, più brevi e meno costose, ma molto più efficaci.

In questo senso, l'apparente aumento dei costi iniziali viene compensato, e spesso superato, da un **risparmio netto** di tempo, risorse e usura dei materiali nel medio periodo. Il Role Player

diventa così un **moltiplicatore di efficienza**, non una voce di spesa accessoria.



Forze oppositrici (OPFOR) durante un'attività addestrativa presso il JMRC di Oberpfalz, in Baviera - Foto U.S. Army

Conclusione

Il punto, alla fine, è semplice: **l'addestramento è davvero efficace quando riesce ad avvicinarsi il più possibile alla complessità del reale**. E il reale, per sua natura, raramente è lineare: è fatto di persone, ambiguità, imprevisti, pressioni sociali e decisioni prese con informazioni incomplete.

In questo senso, i **Role Player** non sono “teatro”, ma un moltiplicatore di realismo. Una componente strutturata che riproduce il fattore umano permette di allenare ciò che spesso determina l'esito di una missione: la capacità di comprendere il contesto, comunicare, gestire frizioni e mantenere il controllo anche quando lo scenario cambia.

Come in ogni buon audit, il problema è chiaro e la soluzione esiste. Resta da scegliere l'approccio: mantenere simulazioni più controllate, oppure spingersi verso scenari più aderenti alla complessità che, con buona probabilità, si presenterà sul campo.

Fonti - Role Player e centri addestrativi

Stati Uniti

1. National Training Center (NTC) - Fort Irwin

- U.S. Army official site

<https://www.army.mil/ntc>

(describe l'impiego di villaggi simulati, OPFOR e Civilians on the Battlefield)

2. Joint Readiness Training Center (JRTC) - Fort Johnson (ex Fort Polk)

- U.S. Army official site

<https://www.army.mil/jrtc>

(rotazioni addestrative con scenari complessi, popolazione simulata e role player)

3. Civilians on the Battlefield (COB) Program - U.S. Army

- U.S. Army Training Doctrine

<https://armypubs.army.mil>

(documentazione dottrinale sull'integrazione dei civili simulati negli scenari addestrativi)

4. Federal Law Enforcement Training Centers (FLETC) - Role Players

- U.S. Department of Homeland Security

<https://www.fleetc.gov/role-players>

(uso strutturato di role player per addestramento delle forze di polizia federali)

Europa / Germania

5. Joint Multinational Readiness Center (JMRC) - Hohenfels, Germany

- 7th Army Training Command (US Army Europe)

<https://www.7atc.army.mil/JMRC/>

(centro addestrativo multinazionale NATO con uso sistematico di role player)

6. 7th Army Training Command (7th ATC)

- U.S. Army Europe and Africa

<https://www.europeafrica.army.mil/7ATC/>

(struttura madre che gestisce Hohenfels e altri poli addestrativi europei)

7. Civilians on the Battlefield - JMRC

- US Army Europe news release

<https://www.europeafrica.army.mil/Newsroom/>

(articoli ufficiali sull'impiego di cittadini europei come role player)

Approfondimenti dottrinali

8. U.S. Army Training and Doctrine Command (TRADOC)

- <https://www.tradoc.army.mil>

(dottrina sull'addestramento realistico, decision-making e scenario-based training)

9. NATO - Training and Exercise Policy

- https://www.nato.int/cps/en/natohq/topics_49201.htm

(riferimenti alla complessità degli scenari addestrativi e alla dimensione civile)