



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



## DELIVERABLE 4.2

# Implementation Report

### ViDaCS - Violent Dad in Child Shoes

*Rights, Equality and Citizenship Programme  
Agreement number  
Project number 810449*

<b>Start date:</b>	12 September 2018
<b>Duration:</b>	24 months
<b>Coordinator:</b>	DSU
<b>Partners:</b>	CTS, RIA, OLV, VDG, PROTOM

*This publication has been produced with the financial support of the Rights, Equality and Citizenship Programme of the European Commission. The contents of this publication represent the views of the*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

3.0	10/12/2020		
-----	------------	--	--



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

# INDICE

## Deliverable 4.2 - Implementation Report

INDICE .....	4
Sommario.....	5
1 La Sperimentazione di ViDaCS Serious Game: il reclutamento .....	6
2 Il lavoro preliminare alla costruzione del contesto di sperimentazione.....	9
2.1 Includersi nel campo di osservazione: sperimentare e sperimentarsi.....	10
2.1.2 La consegna: Sperimentazione o nuova modalità relazionale, le parole che usiamo.....	10
2.1.2Le nostre emozioni.....	12
3 Le sessioni con gli uomini: il setting.....	14
3.1 L'intervista.....	16
4 L'esperienza di ViDaCS serious game.....	18
4.1. Le emozioni e le sensazioni .....	18
4.2. Il racconto dell'esperienza.....	21
4.3 Vivere l'esperienza nei panni dell'uomo violento.....	24
4.4 Vivere l'esperienza nei panni del/la bambino/a .....	28
5 Conclusioni .....	31
Riferimenti bibliografici.....	33



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## Summary

This "Implementation Report" document describes the implementation phase of the Vidacs Project, which began in May 2019, was suspended on March 4 2020 due to the spread of the Covid 19 Pandemic, resumed on September 11th 2020 and ended on December 11th 2020.

The Implementation Report describes the procedures adopted during Vidacs Serious Game implementation phase of the main results obtained, observed through semi-structured narrative interviews and ad hoc questionnaires.

The Document contains two versions: the Italian one and the English one.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## 1. La sperimentazione di ViDaCS Serious Game: il reclutamento

La fase di implementazione del progetto Vidacs da subito si è presentata come una sfida per il gruppo di lavoro, in quanto la possibilità di intercettare, accogliere e dare spazio agli uomini autori di violenza e/o in difficoltà rispetto la gestione emotiva all'interno delle relazioni intime e familiari si incontra con dinamiche culturali, sociali, psicologiche che spesso ne rendono difficile il riconoscimento.

Tali dinamiche socio-culturali sembrano avere a che fare proprio con la più ampia difficoltà degli autori di violenza di farsi carico in prima persona del complesso percorso di riconoscimento della dinamica della violenza e del suo percorso d'uscita. La sfida è quella di creare spazi in cui gli uomini possano fermarsi a riflettere sulle loro responsabilità connesse alla violenza agita e favorire lo sviluppo di un nuovo clima culturale in cui sentano la responsabilità di avviare percorsi per l'uscita dalla violenza.

Questa tematica, la violenza maschile, nel contesto socio-culturale nel quale operiamo sembra molto meno affrontabile della violenza contro le donne, eppure parliamo dello stesso fenomeno, da punti di vista differenti. Si tratta di una tematica in qualche modo nascosta, evitata, non oggetto di interesse ed investigazione anche dal punto di vista culturale oltre che sociologico e psicologico, in sintesi una rimozione sociale del problema (Deriu, 2012).

*“C'è una rimozione sociale del problema della violenza degli uomini, evidente per esempio nel fatto che generalmente – nei mass media, come nei discorsi istituzionali o nelle campagne di comunicazione – si parla di violenza sulle donne e non di violenza maschile sulle donne. La maggior parte degli uomini ritengono di non avere nulla a che fare con la violenza e pensano che il problema riguardi altri, uomini malati o emarginati, o uomini di altre culture. Anche quando*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*commettono violenze, psicologiche, economiche, o anche fisiche, le ritengono di poco conto”*  
(Deriu, 2012, pag 39).

All'interno di tale cornice socio-culturale, la fase di implementazione di Vidacs Serious Game si è rivelata molto complessa e articolata. La complessità è aumentata a causa dell'arrivo della Pandemia da Covid-19, per la quale si è riscontrata una difficoltà ancora più grande a individuare uomini disponibili a vivere l'esperienza e a recarsi sul posto.

Ciò ha richiesto un lavoro a più livelli:

- lavoro di équipe con i Partner di progetto per coinvolgere operatori e servizi non direttamente implicati e per individuare uomini da inviare;
- rinforzo della rete di collaborazione con i servizi del territorio;
- lavoro di collaborazione con istituzioni scolastiche;
- lavoro di collaborazione con professionisti coinvolti nella presa in carico di uomini autori di violenza (avvocati);
- organizzazione di Webinar rivolti a uomini sul tema della violenza maschile contro le donne;
- lavoro di promozione del progetto sulle Pagine Social come Facebook, Sito Internet, FanPage, ecc.

Attraverso questi diversi canali abbiamo raggiunto diversi uomini, per alcuni dei quali è stato possibile partecipare riconoscendosi come autori di violenza nelle relazioni intime e già inseriti in percorsi di riabilitazione/cura e altri ancora che si sono offerti volontari perché incuriositi dall'esperienza e dalla possibilità di conoscersi meglio.

In questo percorso, una novità importante è stata l'emanazione della legge nazionale n° 69/2019 in riferimento alle persone condannate per maltrattamento e/o stalking, che all'Art.6



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



prevede la sospensione della pena subordinata alla partecipazione a percorsi di recupero. E all'Art 17 la possibilità di partecipazione a percorsi di reinserimento nella società e di recupero, trattamento psicologico suscettibile di valutazione ai fini di benefici penitenziari anche per i delitti di maltrattamento, violenza sessuale, lesioni al viso e stalking.

Tale riferimento legislativo ha permesso di ampliare le possibilità di presa in carico anche per persone coinvolte in processi giudiziari e dalla collaborazione con alcuni avvocati è nata la possibilità di far sperimentare ViDaCS Serious Game a diversi uomini con i quali si è stipulato un contratto terapeutico per la valutazione psicologico-clinica presso il servizio Oltre la Violenza. Il gioco, grazie all'ausilio della realtà virtuale, permette di vivere in prima persona "i panni del /la bambino/a" in quegli istanti in cui avviene una lite tra le mura domestiche, così da poter successivamente elicitarlo nel giocatore, in un ambiente protetto e accogliente, una riflessione sull'importanza "dell'attimo prima" dell'agito violento all'interno di una scena di violenza domestica e sull'importanza delle premesse con cui leggiamo il fenomeno della violenza.

Il campione, composto da 61 uomini, è così composto:

- circa il 10% è composto da uomini inviati dai servizi della rete territoriale attivata;
- circa il 40% è composto da uomini inviati dai Partner di progetto, presi in carico nell'ambito di percorsi di psicoterapia, di valutazione e presa in carico per uomini autori di violenza spontanei o previsti dalla Legge n° 69/2019 per autori di maltrattamento e violenza contro le donne;
- circa il 30% dell'utenza è composta da volontari che sono venuti a conoscenza del progetto nell'ambito della rete di servizi e istituzioni sul territorio;
- circa il 20% dell'utenza è composta da volontari venuti a conoscenza del gioco tramite il lavoro di promozione sulle Pagine Social, Sito Internet, webinar, eventi.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## 2. Il lavoro preliminare alla costruzione del contesto di sperimentazione

Quando ci si occupa di violenza maschile contro le donne ci si occupa prima di tutto di un fenomeno socio-culturale che è la manifestazione delle relazioni di potere storicamente diseguali tra uomini e donne, uno dei meccanismi sociali per mezzo dei quali le donne sono costrette in una posizione subordinata rispetto agli uomini (Convenzione di Istanbul, 2011). Un sistema culturale dominante, quello maschilista, nel quale tutti e tutte siamo cresciuti, che è presente nelle nostre vite più di quanto riusciamo talvolta a vedere.

La competenza tecnica e la preparazione professionale forse da sole non bastano ad escludere il **pericolo di condividere o di colludere** con certe assunzioni culturali incistate da decenni nella nostra cultura. Appare quindi necessario che chi si occupa di violenza maschile sulle donne partecipi alla riflessione sulle premesse culturali che sostengono e strutturano valori, convinzioni, definizioni.

In una cornice epistemologica che si rifà al **costruttivismo** e alla cibernetica di secondo ordine l'osservatore è interno al campo di osservazione e partecipa attivamente a costruire il sistema osservato; in ogni momento egli si rapporta col sistema con una comprensione che modifica la sua relazione col sistema (Varela, 1979).

All'interno di questa cornice epistemologica l'operatore è dunque chiamato a interrogarsi, a **riflettere e a riconoscere le proprie premesse** circa il contesto di intervento, le problematiche e le tematiche che affronterà (Bozzaotra, 2019).

Nell'approcciarci alla fase di sperimentazione di ViDaCS Serious Game con gli uomini che ne hanno fatto richiesta ci siamo dunque molto interrogati come équipe sulle premesse e sulle modalità con le quali come Psicologhe allestivamo questo spazio di sperimentazione.





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## 2.1 Includersi nel campo di osservazione: sperimentare e sperimentarsi

Includersi del campo di osservazione significa riconoscersi una responsabilità epistemologica oltre che una responsabilità tecnica e porre un'attenzione alle rappresentazioni di se stessi, del proprio ruolo, della propria azione, dei modelli con i quali si concettualizza la relazione con gli uomini.

Nelle nostre riflessioni ci siamo resi conto di quanto anche per noi questa fase del progetto fosse un contesto di “sperimentazione” nel quale ci stavamo sperimentando in nuove modalità relazionali con gli uomini, che somigliano a quelle vissute nell’ambito dello Sportello Oltre la violenza, ma si differenziano pure. Il principale elemento di differenza è la presenza di uno strumento di Realtà virtuale che entra nella relazione, simulandone altre e dando all’utente la possibilità di immergersi emotivamente in un contesto altro, distinto e non separato dal contesto della relazione con gli operatori presenti.

A partire da questo vincolo (Bocchi, Ceruti, 2003), durante un ciclo di incontri in équipe, ci siamo chiesti/e quali possibilità e quali limiti nascono.

### 2.1.1 La consegna: Sperimentazione o nuova modalità relazionale, come pensiamo le parole che usiamo

Uno degli aspetti sui quali il consorzio ha riflettuto è come presentare la sessione del ViDaCS serious game a coloro che avrebbero partecipato.

La parola *sperimentazione* difatti rimanda molto a un contesto di laboratorio, dando, così, adito a una serie di possibili fantasie legate al “controllo”, alla “punizione”, al “pericolo” che ci sono sembrate da subito rischiose se non riconosciute.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

La parola *sperimentazione* rimanda, dunque, a un contesto di ricerca - laboratorio che a un contesto di cura di tipo clinico. Ci siamo chiesti come si può incontrare la dimensione del “ricercare” con quella dell’”esplorare” e del “prendersi cura”. E come tutto questo si va a intrecciare con la dinamica del “voler guardare e fare luce” e del “non poter/voler vedere” la violenza di genere.

Uno dei possibili modi di tenere insieme è stato quello di accostare il verbo “sperimentare” alla sua variante riflessiva “sperimentarsi”. Partire, in altri termini, dalla consapevolezza che si stava allestendo un contesto nuovo nel quale anche noi operatori ci stavamo sperimentando in nuovi contesti e relazioni.

Vivere la fase di sperimentazione in quanto operatori ci espone almeno a una doppia possibilità nella relazione con gli uomini-giocatori: metterci nei panni di autori di violenza (attraverso il VidaCS serious game stiamo esponendo i giocatori a una scena violenta), metterci nei panni di vittime di violenza assistita (osserviamo la scena e le dinamiche emergenti dalla sperimentazione proprio come i figli vittime di violenza assistita osservano la dinamica violenta tra i genitori).

Tali aspetti sembrano isomorfici a ciò che vive l’uomo durante la sperimentazione di Vidacs Serious Game: ri-vedersi come uomo autore di violenza, ma anche come vittima che subisce una violenza.

L’esperienza di riflessione ci ha permesso di mettere l’una accanto all’altra queste descrizioni, apparentemente separate. Di poter accostare l’esperienza di “carnefice” a quella di “vittima”, di coglierne i pericoli e i limiti, ma anche le possibilità. Tra queste, la possibilità di mettere accanto gli aspetti “protezione” e di “dolore” che si vivono nel vedere, sentire, entrare nelle storie di violenza.

La protezione delle vittime di violenza passa anche attraverso la possibilità di vedere, accogliere e riconoscere il loro dolore, ma anche di poter accogliere il punto di vista degli autori, in uno spazio protetto di ascolto.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

Questa strada ha aperto alla riflessione che se è possibile per noi operatori, se riusciamo ad accostarci al dolore del sentirci “nei panni degli autori” e a quello “nei panni delle vittime”, ma anche darci la possibilità di esplorare prendendoci cura e prenderci cura esplorando, se riusciamo a sperimentarlo nella relazione con gli utenti, se riusciamo a non cadere nel rischio di appiattarci su un’unica dimensione, allora è possibile allestire le condizioni perché ciò accada nella relazione con gli uomini. E nelle sessioni di sperimentazione di Vidacs Serious Game, nelle quali l’esperienza può essere proposta agli uomini tenendo conto della sua complessità, valorizzandone le risorse e tenendo conto dei rischi.

Il nostro processo di riflessione sulle modalità più adeguate da adottare per la conduzione della sessione sperimentale di ViDaCS Serious Game ha accresciuto la consapevolezza di tutti i professionisti coinvolti nella sua realizzazione. Abbiamo messo a fuoco l’idea di co-costruire un contesto di “sperimentazione” di nuove modalità relazionali di accoglienza, nel quale mettere al centro la relazione con “soggetti” che fanno esperienza attraverso la Realtà Virtuale, per poi accogliere i loro vissuti e le emozioni attivate.

Possiamo iniziare dalle parole che scegliamo nel momento in cui proponiamo agli uomini il ViDaCS serious game?

Possibili parole alternative a sperimentazione: fare esperienza attraverso la realtà virtuale, vivere un’esperienza di realtà virtuale.

### **2.1.2 Le nostre emozioni**

I passi che abbiamo compiuto come gruppo nel lavoro preliminare alla costruzione del contesto di sperimentazione, gli spazi di riflessione su noi e sulle relazioni tra noi, l’équipe più allargata e gli uomini, ci hanno permesso di iniziare la fase di sperimentazione in modo più consapevole.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



Lavorando in équipe la principale emozione che circolava era quella della **paura**. Paura che l'esperienza potesse essere troppo forte e che potesse essere troppo dolorosa. In particolare per la vicinanza che è possibile sperimentare con il bambino vittima di violenza assistita (che gli uomini sono stati e/o con i propri figli e figlie); se essa è un terreno fertile per nuove possibilità di sviluppo è anche un terreno che può manifestarsi molto scivoloso.

Dal punto di vista emotivo, è stato importante per noi sentire e riconoscere l'appartenenza a un gruppo di lavoro. Uno degli aspetti che ha avuto una funzione di sostegno emotivo nell'esperienza di gruppo è la sensazione di "essere tenuti nella mente" del gruppo. Il verbo tenere rimanda alla sua doppia valenza: sia "avere nella mente" che "reggere nella mente". E in napoletano "tenere a mente" vuol dire anche ricordare.

È stato importante per gli operatori impegnati nell'implementazione di Vidacs Serious Game fare esperienza della possibilità che il gruppo "avesse nella mente" il lavoro di sperimentazione e la sua complessità e che la "reggesse nella mente". Che fosse capace di "ricordare" tutto il lavoro fatto nella storia del contrasto alla violenza contro le donne e che fosse capace di "prendersi cura" dei vissuti degli operatori, sperimentati nei panni degli autori e nei panni delle vittime.

La cura che abbiamo messo in campo, attraverso una presenza dei colleghi e delle colleghe in riunioni di équipe e momenti di riflessione condivisa, ci hanno fatto sentire di avere la possibilità di sperimentarci (oltre che sperimentare) nella relazione con l'utente in un contesto nuovo, un po' al limite tra la clinica e la ricerca.

La cura che abbiamo sperimentato, nella accezione di "essere tenuti nella mente" ci permette di pensare ai fattori protettivi e di risorsa che possiamo considerare come carenti o talvolta assenti nelle situazioni di violenza. Uno dei fattori di maltrattamento è relativo, infatti, alla percezione di non "essere più tenuto nella mente" del genitore che sta agendo violenza.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

Il nostro gruppo di lavoro è caratterizzato dalla presenza e confronto di tre generazioni e nelle storie degli uomini che incontriamo, pure ce ne sono altrettante, così come l'esperienza di gioco rimanda almeno a tre generazioni: l'utente e la partner, i loro figli e figlie e i genitori.

Il “**contenimento**” (Winnicott, 1970) avvertito dagli operatori ci ha fatto pensare alle risorse che possono nascere nelle relazioni intergenerazionali: se si sente la possibilità di essere contenuti, accolti, ascoltati, pensati dal gruppo di lavoro/genitore si può sentire maggiore fiducia nella possibilità di compiere dei passi in autonomia e di poter tornare al confronto quando utile o necessario.

Inoltre, può allestire le condizioni perché anche emozioni più forti e spaventose possono trovare spazio per essere accolte, comprese ed elaborate, riducendo il rischio di passaggi all'atto.

Questo è uno degli aspetti della relazione intergenerazionale che ci permette di accostarci alla violenza e alla esperienza di Vidacs Serious Game con maggiore consapevolezza e possibilità di allestire condizioni perché la relazione con gli uomini diventi un terreno fertile di possibilità evolutive.

### 3. Le sessioni con gli uomini: il setting

#### a) Il setting

Per tutta la durata di ciascuna sessione è prevista la presenza due operatrici:

- una psicologa (Sportello OLV - progetto Vidacs) che conduce l'intera sessione;



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- una/o psicologa/o (operatore/trice formato/a durante il Training teorico- esperienziale T4.3 e durante l'Operational Training T4.4) che veste il ruolo di osservatrice/ore partecipante.

Il protocollo sperimentato prevede che vengano allestite due stanze. Una stanza per l'esperienza di realtà virtuale, allestita con pc, monitor e le attrezzature necessarie per la sperimentazione del gioco e una stanza adiacente dove poter far accomodare l'utente nella prima fase di accoglienza e in quella del colloquio.

Tale divisione degli spazi è un elemento del setting che abbiamo ritenuto importante per poter offrire uno spazio adeguato e comodo per entrambi i momenti e per poterli anche differenziare.

In una seconda fase (da settembre a dicembre), tale aspetto è stato rimodulato alla luce dei nuovi regolamenti per contrastare la diffusione del Covid- 19. Al fine di evitare spostamenti dell'utente e degli operatori all'interno di più spazi del servizio si è deciso di allestire un'unica stanza per tutta la durata della sessione.

#### b) Il protocollo della seduta sperimentale

Ciascuna sessione è articolata in quattro momenti:

1. la **fase di accoglienza** dell'utente in cui si offre uno spazio di accoglienza, nel quale le operatrici psicologhe si presentano e procedono a introdurre il Progetto Vidacs e l'esperienza del gioco, anche attraverso la scheda informativa. Si accolgono eventuali domande e dubbi dell'utente e si esplorano le sue aspettative. Infine si fa firmare il consenso informato;



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
2. durante la **fase di gioco** l'utente viene fatto accomodare nella postazione adibita per l'esperienza. Gli viene spiegato l'uso della strumentazione il funzionamento del gioco. L'utente viene invitato a sedersi in modo comodo su una sedia e, al suo consenso, viene avviato il ViDaCS serious game.

Durante la fase di gioco lo Psicologo Osservatore annota sulla Scheda osservativa le scelte compiute e delle note rispetto al suo comportamento, la postura, il movimento, ecc.

Subito dopo l'esperienza, tolto il caschetto, si accolgono le immediate reazioni e si lascia uno spazio all'utente, invitato a restare seduto per alcuni minuti onde evitare capogiri dovuti all'esposizione alla scena in Realtà Virtuale.

3. la **fase del colloquio** ha inizio con la somministrazione di un questionario costruito ad hoc per la sperimentazione, in cui viene chiesto al partecipante cosa ha provato durante il gioco, le sue difficoltà, le sue proposte in merito alla struttura del gioco.

Segue poi la fase del colloquio, condotto da una Psicologa, in cui si esplora attraverso una intervista narrativa il vissuto dell'utente rispetto all'esperienza del gioco e alla sua storia.

4. la **fase del confronto in équipe** durante la quale il gruppo di lavoro si confronta su quanto emerso e si procede alla stesura di un verbale della sessione.

5. A ciascun utente è stata proposta la partecipazione a un successivo **incontro di gruppo**, pensato come uno spazio di riflessione e condivisione e poter lavorare sia sulle dinamiche emerse durante la sperimentazione, sia sulle osservazioni emerse alla fine di ogni sessione di gioco. Tale incontro è strutturato secondo la metodologia del Focus group (Corrao, 2000) e a partire dall'esperienza del ViDaCS serious game, stimola la riflessione in gruppo con l'obiettivo di condividere riflessioni, pensieri, emozioni, ricordi.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

### 3.1 L'intervista

La fase dell'intervista segue quella dell'esperienza del ViDaCS Serious Game. Il colloquio, condotto da una Psicologa, è uno spazio in cui è possibile esplorare le emozioni prevalenti provate nei panni di adulto e nei panni del/lla bambino/a, le parti del gioco più significative, le somiglianze e le differenze rispetto alla propria storia, le idee sull'utilità del gioco e su eventuali cambiamenti. In questa parte del colloquio, si esplorano anche le motivazioni al cambiamento e la possibilità di intraprendere un percorso di presa in carico presso lo sportello Oltre La Violenza della Asl Napoli 1 centro.

Gli obiettivi di questa fase sono:

- Raccogliere informazioni rispetto ai vissuti emotivi/regolazione emotiva dell'uomo rispetto a situazioni altamente conflittuali nei rapporti di coppia/familiari;
- Esplorare e riflettere su ciò che accade "un attimo prima";
- Raccogliere feedback rispetto all'esperienza del ViDaCS serious game;
- "Ri-narrare" scene vissute nella propria storia e sollecitate dall'esperienza del gioco;
- Contenere vissuti ed emozioni suscitate dall'esperienza appena vissuta.

Per la fase del colloquio è stata co-costruita una intervista narrativa semi-strutturata, pensata come canovaccio da seguire, in modo da indirizzare il colloquio verso l'esplorazione di tali aree utili ai fini della ricerca e dell'implementazione del ViDaCS serious game.

Le domande sono state formulate come domande aperte per favorire il racconto spontaneo da parte dell'utente.

Esempi di domande, rivolte all'approfondimento della esperienza:

- Cosa le ha fatto pensare/ricordare questa esperienza? Quali emozioni ha provato?
- Come si è sentito nei panni dell'uomo protagonista del gioco?





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Come si è sentito nei panni del/la bambino/a?
  - A chi farebbe vivere questa esperienza?
  - Nella stessa circostanza, farebbe scelte diverse da quelle date come opzione dal gioco? Se sì, quali?
  - Alla luce di quanto appena vissuto, come riformulerebbe la scena? Come vorrebbe che le cose fossero andate?

## 4. L'esperienza del ViDaCS serious game

### 4.1. Le emozioni e le sensazioni

Nella fase del colloquio l'esplorazione delle emozioni provate durante l'esperienza di gioco ha rappresentato un momento importante. In alcuni casi si è osservata una difficoltà a riconoscere e a nominare le emozioni, in altri una maggiore conoscenza di sé, della propria emotività.

Le sessioni di sperimentazione del gioco hanno permesso di esplorare diversi e importanti vissuti emotivi:

- **ANSIA.** Il 70% degli uomini hanno condiviso una sensazione di ansia legata al fatto che l'uomo non ha scelte. Qualsiasi cosa faccia nel gioco si ritrova ad essere violento. Le sue scelte si rivelano finte e, anche quando ad esempio sceglie strade non violente, ad esempio "saluta tua moglie", si ritrova a farlo in modo aggressivo. Questa "trappola" sembra simile a ciò che accade nelle relazioni in cui viene agita la violenza: l'autore, pur scegliendo la violenza, potrebbe sentire di non avere altra scelta nel momento in cui la agisce.

Spesso la violenza è raccontata come strada "forzata" unica possibile, di fronte a comportamenti della partner o situazioni vissuti come provocazioni. In qualche modo



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

il ViDaCS serious game sembra far vivere quella ciclicità della violenza che ritorna e la impossibilità di uscirne, di trovare strade alternative. Allo stesso tempo, la possibilità di riconoscere questa condizione può rivelarsi una risorsa dell'esperienza di gioco, in quanto l'uomo potrebbe, a partire da questa condizione, iniziare a interrogarsi sulle possibili alternative da costruire;

- **ANGOSCIA.** L'uomo "collocato forzatamente" in panni non suoi, quelli di un bambino o di un uomo che ha bisogno di essere accudito. L'uomo protagonista del gioco è stato da alcuni giudicato come rappresentante dello stereotipo dell'uomo che pretende e che vuole essere accudito dalla compagna. Alcuni uomini hanno sottolineato una distanza rispetto a questo ruolo, in cui non ci si riconosce. In riferimento alla propria realtà relazionale alcuni hanno sottolineato come questo vissuto è presente talvolta anche perché la donna sembra essere "collocata forzatamente" in un ruolo sociale che la vede accudente. La "reale parità di genere" nell'ambito della vita domestico-familiare non sta, secondo il punto di vista di questi uomini, nell'accettare le regole imposte dalla donna, ma in un confronto per arrivare a delle modalità di gestione della casa condivise. Prima di cominciare la sessione di gioco un utente riferisce: *"io ora faccio questa cosa, sperando che mi aiuti a capire, anche se può essere molto difficile e dura! (...) Al massimo piango davanti a voi!"*;
- **PAURA.** Timore di vivere l'esperienza del gioco per gli aspetti che riguardano i vissuti dal punto di vista del bambino: *"Ho provato paura! La paura che potesse degenerare la situazione...avevo quel sentore interno, quel campanello d'allarme che stava succedendo qualcosa di brutto"*. Sia per la difficoltà di dover guardare se stessi da fuori "nei panni dell'avatar" come uomini autori di violenza;



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- **RABBIA** nei confronti dell'uomo autore di comportamenti violenti, soprattutto perché ingiusto nei confronti del bambino; *“La parte che mi ha colpito di più nel gioco è il momento in cui il bambino dà schiaffi al muro e urla “è colpa mia! (...)” “Mi sono sentito male!”*
  - **TRISTEZZA**. Emozione legata alla possibilità di mettersi nei panni del bambino, di immedesimarsi nelle sue emozioni e a volte al ricordo di esperienze vissute nella propria infanzia. La scena che sembra colpire di più gli uomini è quella in cui il bambino non sa cosa fare, in cui vengono fuori i vissuti di terrore e disperazione del bambino nel gioco, con colori, movimenti e tono di voce che rimandano a una connotazione emotiva molto forte. *“Da adulto oggi so che il fatto che mia figlia non usciva dalla stanza era dimostrazione di avversione nei miei confronti, mentre prima pensavo stesse solo studiando!”*
  - **VERGOGNA** per le azioni compiute nei confronti della compagna e dei figli/e; un utente condividendo la sua esperienza ci dice che *“È un gioco abbastanza reale! Ho pensato a quello che di solito succede in famiglia! (..) Il gioco mi ha aperto la coscienza, perché mi è capitato spesso di alzare la voce e nel gioco da papà ho provato vergogna, rimorso per quanto ho fatto io! (...) alla base ci dovrebbe essere la volontà di cambiare (...) io farei fare il gioco proprio alle coppie, ai genitori”*.
  - **IMPOTENZA** sperimentata sia nei panni del bambino (*“è come se il bambino comunque non potesse scegliere perché i genitori non lo pensano”*) sia nei panni dell'uomo che offuscato dalla rabbia non può scegliere qualcosa di diverso dall'azione violenta;



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- **DOLORE** emotivo, un utente ha riferito di essersi sentito FERITO: *“Cosa significa andare oltre? Fermarsi un attimo prima? (...) Io non giustifico il mio atteggiamento, ma purtroppo non sapevo quando fermarmi!”*;
  - **ESTRANEITA'**. Sentirsi estranei rispetto ai contenuti del gioco e alla storia attraversata. Nei panni dell'autore molti si dicono estranei alla scena, mentre si riconoscono di più nei panni del bambino, come se fosse possibile riconoscere la violenza solo quando questa è subita e non agita. A volte ci è sembrato che il gioco potesse essere portato a termine solo a patto di non rispecchiarsi in quella “mostruosità”. Un utente, ad esempio, mentre si sperimentava nel gioco, continuava a ripetersi: *“ok, calma, quest'uomo non sono io”; “quell'uomo non potevo mai essere io. Non mi somiglia, non posso essere io”* e un altro: *“Bello, ma io non mi ritrovo in questo, non mi riconosco nei racconti di mia moglie e mia figlia! Ho difficoltà a volte a ricordare quello che raccontano, oppure, se ricordo, non capisco questo loro vissuto così tragico!”*.

Alcuni uomini hanno riportato inoltre sensazioni di nausea, capogiri o più in generale un malessere fisico che hanno collegato alle caratteristiche della Realtà Virtuale.

## 4.2. Il racconto dell'esperienza

Nel racconto dell'esperienza di Vidacs Serious Game da parte degli uomini abbiamo raccolto alcuni elementi.

Il **gioco è realistico**, permette di vivere una scena domestica reale e abbastanza comune: *“È un gioco abbastanza reale! Ho pensato a quello che di solito succede in famiglia!”*. Il gioco permette di riconoscere la dinamica familiare rappresentata come “violenta” o “potenzialmente violenta” e per molti è possibile riconoscerne la quotidianità, la possibilità che a tutti possa capitare un momento di rabbia, in cui si possa vivere quell’attimo prima”,



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



momento nel quale è possibile fermarsi o andare oltre. Alcuni uomini si riconoscono in questa possibilità, altri la allontanano considerandola come una modalità relazionale estranea alla propria vita. In questo continuum è possibile rintracciare diverse posizioni sia per gli uomini che hanno raccontato episodi che li ha visti autori di comportamenti violenti, sia per quelli che si definiscono come uomini che non hanno mai agito la violenza nelle relazioni sentimentali e familiari.

**Il gioco permette di riguardarsi** *“come quando uno ascolta da un amico ciò che ha combinato quando era ubriaco”*. Permette, in altri termini, di riconoscere aspetti che in alcuni casi non vengono riconosciuti e in altri si fa fatica a integrare come parti di sé. E anche di stare in questa oscillazione tra diniego e accettazione.

È come se ci fosse una scissione interna tra la propria “mostruosità” violenta e la parte non violenta. Ci è sembrato che in alcuni casi queste due parti di sé non avessero modo di dialogare, né di prendere contatto l’una con l’altra, perché rigidamente separate al loro interno.

Il gioco ad alcuni ha allestito le condizioni per mettersi nei panni dell’uomo autore di violenza o nell’uomo che può trovarsi a vivere una situazione relazionale nella quale può perdere il controllo di sé: *“La parte che mi ha colpito di più è stata la parte iniziale, che è una scena ordinaria...e succede che poi l’uomo si porta delle cose dentro da fuori e le porta in casa. Nella parte dell’uomo mi sono riconosciuto: prendermela con la persona che in quel momento non c’entra niente”*.

In altri casi è emerso un vissuto di estraneità e di lontananza. Un vissuto che potremmo ascrivere alla dinamica del diniego, ovvero quella *“forma di rimozione delle condizioni di sofferenza e di ingiustizia patite dagli altri, specialmente della sofferenza e dell’ingiustizia che contribuiamo – per azione od omissione – a procurare noi stessi”* (Deriu, 2012). Il diniego si configura come meccanismo psicologico di carattere attivo che può manifestarsi attraverso la cancellazione selettiva, le ricostruzioni alternative, i falsi ricordi, l’inversione di causalità,



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

l'autovittimizzazione, e la cui intensità è strettamente collegata al livello di angoscia prodotto dalla negazione stessa.

Il **diniego** nell'esperienza del gioco sembra manifestarsi a diversi livelli (Cirillo, 2005):

- **NEGAZIONE DELLA CONSAPEVOLEZZA**

*“Io non sono così. L'uomo del gioco è diverso, lontano da me”;*

*“Quella violenza è lontana da me”*

*“Bello, ma io non mi ritrovo in questo, non mi riconosco nei racconti di mia moglie e mia figlia! Ho difficoltà a volte a ricordare quello che raccontano, oppure, se ricordo, non capisco questo loro vissuto così tragico!”;*

*“È una scena eclatante! Non è il mio caso! Non è una scena della mia quotidianità!”.*

- **NEGAZIONE DELLA RESPONSABILITA' E DELL'IMPATTO**

*“se sono stato così è perché lei mi ha provocato”;*

*“è capitato che si è fatta male per coincidenza, per sfortuna”*

*“Certe volte questo atteggiamento violento dipende dalla persona che si ha di fronte”;*

*“La violenza l'ho avuta anche io, non comportamenti violenti, ma violenza verbale, minacce, più gravi! Lei ha minacciato di suicidarsi se me ne andavo e questi erano atteggiamenti violenti nei miei confronti no?”.*

- **NEGAZIONE DEI FATTI**

*“mi riconosco in quest'uomo, come lui non sono troppo violento”;*

*“La violenza “vera” è altra.”;*

*“Ma perché esistono veramente uomini così violenti?”.*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



L'esperienza del gioco si è rivelata per gli uomini che sono stati accolti in quanto autori di violenza domestica o contro la propria partner, una possibilità di mettere a fuoco la difficoltà a guardare e riconoscere il comportamento violento come parte della propria storia, e l'essere violenti come parte di sé. In altri termini, riflettere sulla estraneità dal gioco ha permesso di poter iniziare a focalizzare l'estraneità dalla violenza maschile contro le donne e domestica. Anche nei casi più estremi in cui non è stata proprio vissuta la possibilità di riconoscersi nei panni dell'uomo protagonista del gioco, l'esplicitazione di tale vissuto, è stata occasione per parlare del proprio essere per "differenza", c'è stata la possibilità di fare un po' di luce sulle dinamiche del diniego, che ci è sembrata una possibilità evolutiva importante per intraprendere un percorso di recupero.

### 4.3 Vivere l'esperienza nei panni dell'uomo violento

L'esperienza di gioco nei panni "dell'uomo autore di violenza" è stata fonte di informazioni complesse, non sempre facili da rintracciare e rendere condivisibili. Ciò che abbiamo elaborato ha a che fare con le seguenti osservazioni:

- **La possibilità di riconoscersi nei panni dell'uomo del gioco**

Alcuni uomini hanno raccontato di riconoscersi nei panni dell'uomo protagonista del ViDaCS serious game perché hanno rintracciato delle somiglianze rispetto all'evento vissuto: stesse motivazioni.

Altri hanno rintracciato una somiglianza rispetto alle modalità relazionali, è proprio un utente che fa riferimento a due diversi livelli nell'interazione con la partner:



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- un **livello di contenuto** (che riguarda il motivo del conflitto/motivo scatenante della violenza) e un **livello di relazione** (non è importante il contenuto del litigio/il motivo scatenante della rabbia, sono importanti le modalità di relazione e gli aspetti emotivi legati al tipo di dinamiche).

Per ciò che riguarda il **livello di contenuto**, molti uomini hanno sostenuto di potersi riconoscere nei panni dell'uomo autore di violenza quando condividono la stessa motivazione, riconosciuta come causa scatenante del litigio. Ciò rende difficile provare a riconoscere l'organizzatore psicologico del diniego, in quanto nella propria storia quotidiana, se capiterà di riconoscersi come uomo che agisce violenza le responsabilità verranno attribuite all'altra. Tale dinamica sembra mettere in luce il meccanismo dell'attribuzione esterna di causalità (Heider, 1958) per cui il colpevole è sempre l'altro, anche se si riconosce la violenza agita la si giustifica con motivi seri, con una causa esterna ("la provocazione di mia moglie") che l'ha scatenata.

Questo aspetto può aprire interessanti riflessioni nel gruppo con gli uomini che hanno vissuto l'esperienza del gioco e può essere una strada per accompagnarli a riconoscere la propria responsabilità rispetto alle azioni compiute e alla possibilità di trovare strade alternative alla violenza.

- Per ciò che riguarda il **livello di relazione**: *“quello che noto è che il conflitto non nasce tanto da un episodio o una circostanza, ma sono fermamente convinto che l'attrito non attiene al fatto in sé. Il contenuto del litigio oscura qualcosa di più serio. Quindi il contenuto non fa la differenza, è l'emozione che fa la differenza”*.

Questo aspetto permette di rintracciare nel gioco una modalità relazionale della coppia e familiare e riconoscerla come più o meno lontana da quelle presenti nella propria relazione sentimentale.

Un utente ha definito la modalità relazionale rappresentata come troppo banale e stereotipata, lontana da ciò che accade nella sua relazione di coppia. Altri hanno riconosciuto la possibilità di rivedersi nell'uomo che torna a casa già nervoso e





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

arrabbiato e che riversa nelle relazioni familiari emozioni che appartengono ad altri contesti, altri ancora la difficoltà a fermarsi quando il nervosismo e la rabbia diventano forti.

- **L'impossibilità per gli uomini di riconoscersi nell'uomo del gioco in quanto violento con la partner senza valide motivazioni**

È come se in qualche modo si tendesse ad attenuare la portata dell'agito violento con l'alibi della "valida motivazione". E allo stesso tempo a "giustificare" quanto accaduto nella propria storia di vita perché motivato da situazioni più serie e da motivazioni più valide.

L'uomo del gioco si è arrabbiato con la moglie senza un motivo per cui ne valesse la pena, una motivazione importante. Alcuni uomini si sono sentiti lontani dal protagonista del gioco e hanno riferito di aver agito violenza per motivazioni serie, dunque in qualche modo i comportamenti delle loro partner sono considerati da loro come "provocatori". Probabilmente la percezione soggettiva del vissuto di gravità sta nel fatto che sono proprio quelle specifiche azioni e condizioni che innescano l'escalation della rabbia e della violenza (aspetto di "contenuto" e non "di relazione"), che proprio perché considerate importanti ("quelle e non altre") possono essere considerate come comportamenti intenzionalmente provocatori, che quindi attenuano la gravità delle proprie re-azioni violente.

Un utente, ad esempio, condivide con noi il fatto che uno dei motivi "seri" per cui litigava con la compagna è che lei metteva le stoviglie ad asciugare sul ripiano della cucina (comportamento provocatorio) e che questo a lui dava fastidio (motivazione soggettiva); non capiva perché la moglie continuasse a farlo, così un giorno prese tutti i piatti e li ruppe per terra (agito violento).



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



L'altra faccia della medaglia è chi ha rivelato di riconoscersi nell'uomo del gioco perché la situazione rappresentata - l'uomo che torna a casa e che si innervosisce perché nessuno lo apre - è la stessa che capitava a casa propria. Tale situazione può rappresentare l'altra faccia della stessa medaglia, in quanto la dimensione della violenza sembra appiattare a un livello di "contenuto" che fa perdere di vista la relazione. La rabbia provata per quella tal situazione sembra accecare rispetto alla possibilità di riflettere sulle dinamiche relazionali e sulla responsabilità del proprio comportamento, che prescindono dallo specifico contenuto della situazione. Riconoscere questo aspetto può essere un principio per accompagnare l'utente a un livello diverso, quello della relazione, della meta-riflessione sulla propria emotività e sul proprio modo di stare in relazione.

Questo aspetto può essere importante per lavorare sul riconoscimento dell'attimo prima all'interno della relazione con la propria partner, per individuare le situazioni che possono essere vissute come scatenanti, per aiutare l'utente a riconoscere tale vissuto come proprio e non necessariamente ascrivibile all'altra (come provocazione) e ad assumersi la responsabilità di fermarsi in quell'attimo prima - diverso in ogni relazione e diverso anche nel tempo - e trovare altre possibili strade alternative alla violenza.

- **L'impossibilità per gli uomini di riconoscersi nell'uomo del gioco in quanto troppo violento nei confronti della partner**

Ci ha colpito questo divario tra la percezione "esagerata" della violenza verbale che l'avatar uomo all'interno del gioco esercita nei confronti della moglie e la percezione



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

“minimizzata” (negata) degli agiti violenti che alcuni uomini hanno perpetrato nei confronti delle partner. Un utente in particolare ha esclamato con stupore: *"ma perché esistono uomini così violenti?"*

L'impossibilità di riconoscersi nei panni dell'uomo all'interno del gioco ci fa pensare all'impossibilità per alcuni uomini di riconoscere la violenza nelle proprie storie, nelle proprie relazioni.

Un'ipotesi che è possibile fare è che probabilmente in questi casi, restando su un piano razionale e riconoscendo a un livello semplice ciò che è sbagliato fare, è possibile riconoscere la gravità della violenza rappresentata nel gioco perché all'interno di una cornice che la definisce tale (faccio il gioco in un percorso di riabilitazione, in un servizio che si occupa di violenza e in un progetto che si occupa di violenza assistita). Si è fatta fatica accedere a un piano emotivo.

- **L'impossibilità di riconoscersi nei panni dell'uomo del gioco perché appartenente a un contesto socio-culturale differente dal proprio**

Per alcuni uomini l'avatar del gioco è molto lontano da sé in quanto incarna una rappresentazione del maschile legata all'uomo maschilista che pretende, che ordina e che si aspetta di essere assecondato dalla compagna.

- **L'impossibilità di riconoscersi nei panni di padre violento**



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



Alcuni si sono descritti per differenza anche rispetto alle modalità di essere padre e hanno sottolineato la loro predisposizione a mettere sempre in primo piano i figli. L'uomo del gioco entra in casa, si arrabbia, si mette a fare le proprie cose e il/la figlio/a per lui nell'altra stanza è come se non esistessero. *“Sì mi è capitato di vivere una situazione simile, anche se quando succede a casa mia non accade niente del genere. Nella mia mente c'è sempre stato mio figlio”.*

Molti uomini pur riconoscendo la responsabilità del proprio comportamento violento contro la partner fanno fatica a vedere e riconoscere i figli come vittime di violenza assistita.

#### 4.4 Vivere l'esperienza nei panni del/la bambino/a

##### - Riconoscimento nei panni del bambino/a del gioco

I vissuti prevalenti esperiti nei panni dei bambini e delle bambine sono quelli di smarrimento, impotenza, paura, rabbia e senso di colpa. Gli uomini nei panni dei bambini hanno mostrato quasi tutti una certa “attenzione” e un certo coinvolgimento emotivo da questo punto di vista è stata sottolineata l'efficacia dell'esperienza della realtà immersiva. Alcune delle polarità semantiche (Ugazio, 2012) emerse dal confronto con gli uomini hanno riguardato le dimensioni della “Attività/Passività” e della “Visibilità/Invisibilità” sperimentate durante l'esperienza di transfert nei panni dei bambini.

Per alcuni uomini i bambini all'interno del gioco dovrebbero avere la possibilità di andare dai genitori che litigano e “farsi vedere”, aiutarli a disinnescare l'escalation della violenza con la propria presenza fisica e non restare “fermi a guardare”.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

Altri hanno sottolineato la necessità di protezione dei bambini, di isolarsi il più possibile da quanto stava accadendo nell'altra stanza.

*“Io sono molto solidale nei panni del bambino. Per esempio, con mio nipote, appena vedo che c'è una lite familiare, io dico subito di abbassare la voce, perché lui si inizia ad agitare. Io e mia moglie abbiamo litigato ma non abbiamo mai fatto queste scene, se non rare volte, soprattutto perché io lavoravo molto, tornavo la sera a casa e lei si occupava principalmente dei bambini. Ho provato un senso di chiusura allo stomaco, soprattutto quando lui diceva “se loro litigano è colpa mia”.*

- **Rimando alla propria esperienza di figlio, vittima di violenza assistita**

Più volte durante le sessioni di sperimentazione ha fatto capolino il rimando alla propria esperienza di “bambino vittima di violenza assistita” a volte preponderante fino quasi da oscurare la propria esperienza di uomo autore di violenza. Come se la dinamica della violenza possa essere più facilmente riconosciuta e definita solo quando essa viene subita e non quando viene agita sull'altro. Il dolore provato in quanto “vittima di violenza” sembra essere più facilmente narrabile, anche perché socialmente questa esperienza di “figlio (bambino) vittima” è così ingombrante che sembra ridefinire sia l'uomo autore di violenza che la donna vittima di violenza come entrambi nell'hic et hunc “vittime della violenza subita da quel figlio (nel là e allora)”.

*“Ho associato la scena a quello che ho vissuto da bambino”;*

*“Paura! La paura che potesse degenerare la situazione...avevo quel sentore interno, quel campanello d'allarme che stava succedendo qualcosa di brutto”;*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*“Quando da bambino mi trovavo fisicamente lì mi turbava, mi pietrificava... sentivo molta tensione fisica, ero “caricato a molla”. Però nello stesso tempo origliavo, seguivo in un certo senso quello che accadeva”;*

*“Gli episodi di violenza sul piano emotivo li hanno vissuti un po’ tutti, ma io anche fisica, nel senso che io non andavo proprio d’accordo con mio padre. Io ero il suo capro espiatorio. Lui cercava comprensione in noi, perché esercitava la violenza verbale. Lui nei miei confronti sfogava tutte le sue frustrazioni di non saper gestire quel rapporto. Io ero l’unico maschio e lui sfogava tutto su di me”.*

- **Rimando alla relazione con i propri figli/e**

è emerso il desiderio da parte di alcuni uomini di comprendere meglio i propri figli per ascoltare il loro punto di vista e poter parlare insieme a loro della propria storia, come ci esplicita un uomo: *“Capire cosa prova mia figlia sarebbe per me la cosa più utile, forse bisognerebbe intervistare anche lei. Perché certe cose non si dovrebbero proprio fare”.*

## 5. Conclusioni

Il ViDaCS serious game è uno strumento di Self Assessment, pensato e costruito con l'intenzione di offrire all'uomo autore di violenza la possibilità di sentire con le proprie orecchie e vedere con i propri occhi una scena familiare in cui si innesca la dinamica



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



dell'escalation della violenza, nei panni di chi la agisce e nei panni di chi la subisce: un/a bambino/a. Uno degli obiettivi principali è proprio quello di vedere un litigio dal punto di vista del bambino, con la sua altezza fisica, con le sue mani, i suoi occhi, nella sua stanza.

Attraverso il gioco è stato possibile entrare in contatto con la dimensione del diniego, portarla alla luce, esplorarla. La potenzialità dell'esperienza di Vidacs Serious game sta nel rendere gli uomini consapevoli di tale processo, che è il principale elemento personale, relazionale e sociale di negazione e disagio nel riconoscere la propria difficoltà, attivare la competenza del saper chiedere aiuto e accedere a un possibile percorso di cambiamento personale.

Il ViDaCS serious game si è rivelato un buon punto di partenza per sostenere il riconoscimento delle emozioni e dei vissuti provati nei panni dell'uomo autore di violenza.

ViDaCS Serious Game presenta una struttura fatta di scelte obbligate (non personalizzabili durante l'esperienza), che sembra far vivere quella ciclicità della violenza che ritorna e la impossibilità di uscirne, di trovare strade alternative. Riconoscere questa condizione può rivelarsi una risorsa dell'esperienza di gioco, in quanto l'uomo potrebbe, a partire da questa condizione, iniziare a interrogarsi sulle possibili alternative da costruire.

Un aspetto interessante è che molti uomini hanno suggerito di cambiare i menù a tendina delle possibili scelte da fare durante l'esperienza di gioco e poterle personalizzare, inserendo ad esempio degli scenari più vicini alle loro dinamiche di vita familiare. Questo aspetto fa pensare molto al fatto che spesso tendiamo a parlare di "violenza maschile contro le donne" e finiamo, in primis noi operatori, a perdere di vista la particolarità della storia di ciascuno. Il pericolo in cui si può incorrere è proprio l'appiattimento della nostra capacità di esplorare le storie, in quanto può essere molto difficile e talvolta doloroso riuscire a entrare in contatto con le esperienze relative alle dinamiche della violenza di genere.

Allo stesso tempo, e un po' per via opposta, questa richiesta di personalizzazione da parte degli uomini fa pensare a una sorta di necessità di distinguersi dalla "mostruosità della



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

violenza”, sottolineando la necessità di distinzione e allontanamento dal riconoscimento di se stessi come “autori di violenza”.

La realtà virtuale sembra essere riconosciuta come strumento che può aiutare a “guardare”, a “esplorare” aspetti che seppur vissuti come “altro da sé” attraverso la forte immedesimazione dell’esperienza in prima persona possono essere vissuti anche “come se fossero propri”. Nella dimensione del “*come se*” molti uomini sono riusciti di più ad entrare in contatto con delle parti di sé, a raccontarle e dividerle.

Il ViDaCS serious game, inoltre, si è rivelato un buon punto di partenza per sostenere il riconoscimento delle emozioni e dei vissuti provati nei panni dei/lle bambini/e vittime di violenza assistita.

Il tema dei bambini testimoni di violenza domestica è centrale nel lavoro con gli uomini. L’aspetto più importante è poter esplorare e indagare tutti gli effetti nocivi della violenza sui loro figli. Ciò che emerge nei colloqui è che molti uomini autori di violenza non sono in grado di riconoscere realmente l’effetto della violenza sui loro figli e figlie.

Nei percorsi con questi uomini può essere utile esplorare le loro esperienze di esposizione alla violenza in casa, quando loro stessi erano bambini. E da questo punto di vista l’esperienza di Vidacs Serious Game ha rivelato delle grandi potenzialità, in quanto ha suscitato un forte impatto emotivo e ha permesso agli uomini che l’hanno sperimentato una maggiore vicinanza emotiva a quei vissuti. Questo percorso sembra essere una buona base per allestire le condizioni per il processo di comprensione degli effetti della violenza sulle vittime.





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## Riferimenti Bibliografici

- Abrams M. L., Belkap J. & Melton H. (2000). When domestic violence kills. The Formation and Findings of the Denver Metro Domestic Violence Fatality Review Committee, Project Safeguard, Denver, CO.
- Aldridge Mari L., & Browne, Kevin D. (2003). Perpetrators of spousal homicide: A review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 4(3), 265-276.
- Alon Titan M., Doepke M., Olmstead-Rumsey J., Tertilt M. (2020). "The Impact of COVID-19 on Gender Equality". National bureau of economic research, Nber working paper series. (DOI): 10.3386/w26947;
- Baldry, A. C. (2002). From domestic violence to stalking: The infinite cycle of violence. *Stalking and psychosexual obsession: Psychological perspectives for prevention, policing and treatment*, 83-104.
- Baldry, A. C. (2003). "Stick and Stones Hurt my Bones but His Glance and Words Hurt More": The Impact of Psychological Abuse and Physical Violence by Current and Former Partners on Battered Women in Italy. *International Journal of Forensic Mental Health*, 2(1), 47-57.
- Baldry, A. C. (2016). *Dai maltrattamenti all'omicidio. La valutazione del rischio di recidiva e dell'uxoricidio: La valutazione del rischio di recidiva e dell'uxoricidio*. FrancoAngeli.
- Block, C. R. (2003), "How can practitioners help an abuse women reduce her risk of death?", *National Institute of Justice*, 250, 4-7.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Bocchi, G., Ceruti, M. (2003). VINCOLO/POSSIBILITÀ (Constraint-Possibility-Beschränkung), in Umberta Telfner, Luca Casadio (2003). Sistemica. Voci e percorsi nella complessità. Torino: Bollati Boringhieri.
  - Bozzaotra, A. (2019), L'intervento psicologico e l'intervento formativo attraverso le teorie sistemiche, N° 21 di Riflessioni Sistemiche. Associazione Italiana di Epistemologia e Metodologia Sistemiche. pp. 25 – 37. [http://www.aiems.eu/ultimo\\_numero.html](http://www.aiems.eu/ultimo_numero.html)
  - Bozzoli, A., Merelli, M., Ruggerini, M. G. (2017). *Il lato oscuro degli uomini. La violenza maschile contro le donne: modelli culturali di intervento*. Roma: Ediesse s.r.l.
  - Brewer V.E., Paulsen D.J. (1999) "A comparison of US and Canadian findings on uxoricide risk for women with children sired by previous partners", *Homicide Studies*, 3, 317-332.
  - Campbell, J. C. (1995) "Prediction of homicide of and by better women". In J.C. Cambell (a cura di), *Assessing dangerousness: Violence by sexual perpetrators, batterers, and child abusers*, Thousand Oaks, CA, Sage.
  - Campbell, J. C., Webster D., Koziol-McLain J., Block C., Campbell D., Curry M. Ann, Gray F., Glass N., McFarlane J., Sachs C., Sharps P., Ulrich Y. ,Wilt S. A., Manganello J., Xu X., Schollenberger J., Frye V., Laughton K. (2003), "Risk factors for femicide in abusive relationships: Result from a multisite case control study", *American Journal of Public Health*, 93, 1089-97.
  - Carli, R., Paniccia, R. M. (2003). *Analisi della domanda. Teoria e intervento in psicologia clinica*. Bologna: Il Mulino.
  - Council of Europe (CoE). (2011). Convention on preventing and combating violence against women and domestic violence ("Istanbul Convention"). C.E.T.S. No. 210. Retrieved from. <https://rm.coe.int/1680096e46>.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Daly M., Wiseman K. A., Wilson M. I. (1997) "Women with children sired by previous partners incur, excess risk of uxoricide", *Homicide Studies*, 1,61-71.
  - Deriu M. (Ed.) (2012), *Il continente sconosciuto gli uomini e la violenza maschile*. 1st ed. Centro stampa Regione Emilia-Romagna, Bologna. <https://sociale.regione.emilia-romagna.it/documentazione/pubblicazioni/prodotti-editoriali/il-continente-sconosciuto-gli-uomini-e-la-violenza-maschile>;
  - Fruggeri L. (1998) *Dal costruttivismo al costruzionismo sociale: implicazioni teoriche e terapeutiche*. *Psicobiettivo*, vol. XVIII, n. 1, pp. 37-48.
  - Keeney P. B. (1983). *L'estetica del cambiamento*. Roma: Casa Editrice Astrolabio (1985).
  - Loredio C., Aciri, F. (2009). *Il setting in psicoterapia. Lo scenario dell'incontro terapeutico nei differenti modelli clinici d'intervento*, Milano: Franco Angeli.
  - Luberti R. e Pedrocco B., M. T. (2005). *La violenza assistita intrafamiliare*. Milano: FrancoAngeli.
  - Madonna G., Nasti F. (2015). *Della separazione e della riconnessione. Elementi di psicopatologia e di psicoterapia sistemico-relazionale in chiave di Ecologia della Mente*, Milano: Franco Angeli.
  - Oddone C. (2017). *Invisibili e muti. Gli uomini e la comunicazione sulla violenza maschile contro le donne* in Bozzoli Alessandra, Merelli Maria, Ruggerini Maria Grazia (2017). *Il lato oscuro degli uomini. La violenza maschile contro le donne: modelli culturali di intervento*, Roma: Ediesse s.r.l.
  - Reale, E., Aitoro R., Amore, C., Balsamo, G., Caso V., Cuccurese, C., Forte, G., Gargiulo ,A., Lualdi, F., Piemontese, S., Renzullo, I. (2017). *The "Pink Pathway" center to support women*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

victims of violence (domestic, gender violence and stalking) at the Emergency Unit of San Paolo Hospital in Naples. *La camera blu. Rivista di Studi di Genere*. 16, 1–40.

- Romito P., Molzan T., De Marchi M. (2005), “The impact of current and past interpersonal violence on women’s mental health”, *Social Science e Medicine*, 60, 1717-1727.

- Santa C. (2000). Country Domestic Violence Council Death Review Committee Final report: 2000, Unpublished manuscript.

- Sharps P. W., Campbell J. C., Campbell D., Gary Faye & Webster D. (2003). Risky mix: Drinking, drug use, and homicide. *National Institute of Justice Journal*, 250(3), 8-13.

- Sharps P. W., Campbell J. C., Campbell D., Gary F. & Webster D. (2003), “The role of alcohol use in intimate partner femicide”, *The American Journal on Addictions*, 10, 122-135.

- Sharps P. W., Koziol-McLain J., Campbell J. C., McFARLANE J., Sachs C., & Xu, X. (2001). Health care providers' missed opportunities for preventing femicide. *Preventive medicine*, 33(5), 373-380.

- Ugazio V. (2012). *Storie permesse Storie proibite*. Milano: Bollati Boringhieri.

- von Foerster H. (1987). *Sistemi che osservano*. Roma: Astrolabio.

- Whitaker C. A. (1984). *Il Gioco e l'assurdo*. Roma: Astrolabio.

- Whitaker C. A. (1990). *Considerazioni notturne di una terapia della famiglia*. Roma: Astrolabio.

- Winnicott D. (1970). *Sviluppo affettivo e ambiente*. Roma: Armando editore.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



# INDEX

INDEX.....	37
Summary.....	38
1 ViDaCS Serious Game sessions: recruiting.....	39
2 Preliminary work for the construction of the trial context .....	41
2.1 To include oneself in the field of observation: the game session opening to personal experience.....	42
2.1.1 The instructions: trial or new relational modality, the words we use .....	43
2.1.2 Our emotions .....	45
3 Sessions with man: the setting .....	47
3.1 The interview.....	49
4 The ViDaCS serious game experience.....	51
4.1. Emotions and feelings.....	51
4.2. The history of the experience.....	54
4.3 The experience in father' shoes .....	57
4.4 The experience in child' shoes .....	62
5 Conclusions .....	65
References.....	67



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## Summary

This "Implementation Report" document describes the implementation phase of the Vidacs Project, which began in May 2019, was suspended on March 4 2020 due to the spread of the Covid 19 Pandemic, resumed on September 11th 2020 and ended on December 11th 2020.

The Implementation Report describes the procedures adopted during Vidacs Serious Game implementation phase of the main results obtained, observed through semi-structured narrative interviews and ad hoc questionnaires.

The Document contains two versions: the Italian one and the English one.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

## 1. ViDaCS Serious Game sessions: recruiting

The implementation phase of Vidacs project immediately presented itself as a challenge for the working group. The possibility of intercepting, welcoming and giving space to men who perpetrated violence and / or in difficulty with the emotional management within the intimate and family relationships, encounters with cultural, social, psychological aspects that often hamper the recognition.

These socio-cultural dynamics have to do with the broader difficulty of violence's perpetrators fathers of taking themselves charge of the complex path of recognition and exit from violence. The challenge is to create spaces in which men can stop themselves and reflect on their responsibilities related to the violence and encourage the development of a new cultural climate in which they feel the responsibility to start paths for the exit from violence.

This issue, male violence, in the socio-cultural context in which we operate, is much less approachable than violence in women shoes. We are talking about the same phenomenon, from different points of view. It is a theme that is somehow hidden, avoided, not an object of interest and investigation even from a cultural as well as sociological and psychological point of view, in short, a social removal of the problem (Deriu, 2012).

“There is a social removal of the problem of male violence, evident for example in the fact that generally - in the mass media, as in institutional speeches or in communication campaigns - we talk about violence against women and not about male violence against women. Most men believe they have nothing to do with violence and think that the problem concerns others, sick or marginalized men, or men from other cultures. Even when they commit violence,



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

psychological, economic, or even physical, they consider it of little consequence" (Deriu, 2012, pag 39).

Within this socio-cultural framework, the implementation phase of Vidacs Serious Game turned out to be very complex and articulated. The complexity has increased due to the Covid-19 Pandemic, for which an even greater difficulty has been found in identifying men available to live the experience.

This required multi-level work:

- teamwork with project partners to involve operators and services not directly involved and to identify men to send to ViDaCS game sessions;
- strengthening of the collaboration network with local services;
- collaborative work with educational institutions;
- collaboration with professionals involved in work with perpetrators (lawyers);
- organization of Webinars aimed at men on the subject of male violence against women;
- project promotion work on Social Pages such as Facebook, Website, Fanpage, etc.

Through these different ways we achieved men recognizing themselves as perpetrators of violence in intimate relationships and already included in rehabilitation / care courses, and volunteer men, curious about the experience and the possibility of getting to know themselves better.

In this process, an important news was the enactment of national law n ° 69/2019 in reference to persons convicted of mistreatment and / or stalking, which in Article 6 provides for the suspension of the sentence subject to participation in recovery programs. And in Article 17 provides the possibility of participating in reintegration into society and recovery, psychological treatment also for crimes of abuse, sexual violence, injuries and stalking.





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



This legislative reference has made it possible to expand the work also with people involved in judicial processes and for us, from the collaboration with some lawyers, the possibility of experimenting ViDaCS Serious Game with several men with a therapeutic contract for the psychological-clinical evaluation at the Oltre la Violenza service. Thanks to virtual reality, Vidacs Serious Game allows live in first person “the child shoes” in those moments in which a violent exchange occurs within the home. This is important to elicit in the player, in a protected and welcoming environment, a reflection on the importance “of the moment before” of the violent action and on the importance of think about the phenomenon of violence.

The sample, made up of 61 men, is composed as follows:

- about 10% is made up of men sent by the services of the territorial network;
- about 40% is made up of men sent by the project partners, taken in charge in the context of psychotherapy, evaluation and taking care of men spontaneously perpetrators of violence or provided for by Law n ° 69/2019 for perpetrators of maltreatment and violence against women;
- about 30% of the users are volunteers who have become aware of the project within the network of services and institutions in the area;
- about 20% of the users is made up of volunteers who became aware of the game through the promotion work on the Social Pages, Website, webinars, events.

## **2. The preliminary work for the construction of the trial context**

When dealing with male violence against women, we are primarily concerned with a socio-cultural phenomenon which is the manifestation of historically unequal power relations



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

between men and women, one of the social mechanisms by which women are forced into a subordinate position with respect to men (Istanbul Convention, 2011). A dominant cultural system, the male-dominated one, in which we all grew up, which is present in our lives more than we can sometimes see.

Perhaps the technical competence and professional preparation alone are not enough to exclude the danger of sharing or colluding with certain cultural assumptions that have been embedded in our culture for decades. It therefore appears necessary that those dealing with male violence against women participate in the reflection on the cultural premises that support and structure values, beliefs, definitions.

In an epistemological framework that refers to constructivism and to second order cybernetics, the observer is inside the field of observation and actively participates in building the observed system; at every moment he relates to the system with an understanding that modifies his relation to the system (Varela, 1979).

Within this epistemological framework, the operator is therefore called to question himself, to reflect and to recognize his own premises about the context of the intervention, the problems and issues it will address (Bozzaotra, 2019).

In approaching the trial phase of the ViDaCS Serious Game with the men who requested it, we therefore asked ourselves a lot as a team about the premises and the ways in which we as psychologists set up this space for trial.

## **2.1 To include oneself in the field of observation: experience the game and experience oneself**

È



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

Including oneself in the field of observation means acknowledging an epistemological responsibility as well as a technical responsibility and paying attention to the representations of oneself, of one's role, of one's action, of the models with which the relationship with the men.

In our reflections we realized how much for us this phase of the project was a context of "trial" in which we were experimenting in new ways of relating with men, which resemble those experienced in the context of the Oltre la Violenza service, but also differ. The main element of difference is the presence of a virtual reality tool that enters the relationship, simulating other relationships and giving the users the opportunity to see themselves in another context, distinct and not separated from the context of the relationship with the operators present.

Starting from this constraint (Bocchi, Ceruti, 2003), during a cycle of team meetings, we asked ourselves what possibilities and limits arise.

### **2.1.1 The instructions: trial or new relational modality, how we think the words we use**

One of the aspects the consortium reflected on is how to present the session of the ViDaCS Serious game to those who would participate.

The word experimentation refers to a laboratory context, thus giving rise to a series of fantasies related to "control", "punishment", "danger" that immediately seemed risky if not recognized.

The word experimentation therefore refers to a research - laboratory context and less to a clinical care context. We asked ourselves how the dimension of "researching" is encountering



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

the "exploring" and "taking care" one. And how all this is intertwined with the dynamics of "wanting to look and shed light" and "not being able / wanting to see" gender violence.

One of the possible ways of holding together was to combine the Italian verb "to experience" with its reflexive variant "to experience oneself". In other words, starting from the awareness that we were setting up a new context in which we were experimenting, as psychologist, in new contexts and relationships.

Living the experimentation phase as professionals, exposes us in the relationship with men-players to a double possibility: putting ourselves in the shoes of perpetrators (through Vidacs serious game we expose the players to a violent scene), putting ourselves in the child shoes (we observe the scene and the dynamics emerging from the experimentation just as the children who are witnessed violence victims observe the violent dynamics between their parents).

These aspects seem isomorphic to what man experiences during the experimentation of Vidacs Serious Game: re-seeing himself as a man who is the author of violence, but also as a victim who suffers violence.

The experience of reflection allowed us to place these apparently separate descriptions side by side. To be able to compare the experience of "perpetrator" to that of "victim", to grasp its dangers and limits, but also its possibilities. Among these, the possibility of putting side by side "protection" and "pain" aspects that are experienced in seeing, hearing, entering into the stories of violence.

The protection of victims of violence also passes through the possibility of seeing, welcoming and recognizing their pain, but also of being able to welcome the point of view of perpetrators, in a protected listening space.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

This work has opened to reflection that if it is possible for us (operators), if we can approach the pain of feeling "in the shoes of perpetrators" and that "in the shoes of the victims", but also "explore by taking care" and "care by exploring", if we can experience it in the relationship with men, if we manage not to fall into the risk of flattening ourselves on a single dimension, then it is possible to set up the conditions for this to happen in the relationship with men. And in the experimentation sessions of Vidacs Serious Game, in which the experience can be offered to men taking into account its complexity, making the most of its resources and taking into account the risks.

Our process of reflection on the most suitable methods to adopt in ViDaCS Serious Game sessions has raised the awareness of all professionals involved. We focused on the idea of co-building the context of "experimentation" with new relational modalities, in which to focus on the relationship with "participants" who experience through Virtual Reality, and then welcome their experiences and emotions.

Can we start with the words we choose when we propose to men the ViDaCS serious game?

Possible alternative words to experimentation: experience through virtual reality, live a virtual reality experience.

### 2.1.2 Our emotions

The steps we took as a group in the preliminary work for the construction of the experimentation context, the spaces for reflection on us and on the relationships between us, the wider team and men, allowed us to begin the experimentation phase in an aware way.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The main emotion of our team was fear. Fear for the strength of the experience and fear of the pain it might cause. In particular for the closeness that it is possible to experience with the child victim of witnessed violence (that the men have been and / or with their sons and daughters); if it is a fertile ground for new possibilities, it is also a very slippery ground.

From an emotional point of view, it was important for us to feel and recognize that we belong to a work group. One of the aspects that had an emotional support function in the group was the feeling of "be kept in the mind" of the group. The verb keep refers to its double meaning: both "to have in mind" and "to hold in mind". And in Neapolitan "keep in mind" also means "to remember".

It was important for the professionals involved in the implementation of Vidacs Serious Game to experience the possibility that the group "had in mind" the experimentation work and its complexity and that it "held it in mind". That the group was able to "remember" all the work done in the story of combating violence against women and that it was able to "take care" of the experiences of the operators.

The care we experienced, through the presence of colleagues in team meetings and in moments of shared reflection, made us feel that we can experiment in the relationship with the user in a context, on the borderline between clinical and research.

The care we experienced, in the sense of "being kept in the mind" allows us to think about the protective and resource factors that we can consider as lacking or sometimes absent in situations of violence. One of the factors of maltreatment is related, in fact, to the perception of no longer "being kept in the mind" of the parent who is engaging in violence.

Our working group is characterized by the presence and comparison of three generations and in the stories of the men we meet, there are as many, just as the gaming experience refers to



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

at least three generations: the user and the partner, their sons and daughters and their parents.

The "**Holding**" (Winnicott, 1970) warned by operators made us think about the resources that arise in intergenerational relationships: if you feel the possibility of being contained, welcomed, listened to, thought of by work group / parent you can feel greater confidence in the possibility of taking steps alone and being able to return to the group when useful or necessary.

Furthermore, it can set up the conditions because even stronger and more frightening emotions find space to be welcomed, understood and elaborated, reducing the risk of passages to the act.

This is one of the aspects of the intergenerational relationship that allows us to approach violence and to the experience of Vidacs Serious Game with greatest awareness and setting up a fertile ground for new possibilities.

### 3. Sessions with men: the setting

#### a) *The setting*

For each session are involved two operators:

- a psychologist (OLV - Vidacs project) which leads the entire session;
- one psychologist (operator trained during the theoretical-experiential training T4.3 and during the operational training T4.4) who plays the role of participant observer.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The protocol foresees that two rooms are set up. A room for the virtual reality experience, set up with PCs, monitors and the necessary equipment for experimenting with the game and an adjacent room where the user can be accommodated in the first phase of reception and in that of the interview.

This division of spaces is an element of the setting that we considered important in order to offer an adequate and comfortable space for both moments and to be able to differentiate them as well.

In a second phase (from September to December), this aspect was remodeled in light of the new regulations to counter the spread of Covid-19. In order to avoid the movement of the user and operators within multiple spaces of the service, it was decided to set up a single room for the duration of the whole session.

b) *The protocol of the experimental session*

Each session is divided into four parts:

1. **The user welcome phase** in which a welcome space is offered, in which the psychologists present themselves and proceed to introduce the Vidacs Project and the experience of the game, also through the information sheet. Any questions and doubts of the user are welcomed and their expectations are explored. Finally, the informed consent is signed;
2. During **the game phase** the user is made to sit in the station used for the experience. The use of the equipment and how the game works is explained to him. The user is invited to sit comfortably in a chair and, with his consent, the ViDaCS serious game starts.





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

During the game phase, the Observing Psychologist notes on the Observation Card the choices made and notes regarding his behavior, posture, movement, etc.

Immediately after the experience, removing the VR helmet, the immediate reactions are welcomed and space is left for the user, invited to remain seated for a few minutes to avoid dizziness due to exposure to the Virtual Reality scene.

3. **The interview phase** begins with the administration of a questionnaire built ad hoc for experimentation, in which the participant is asked what he felt during the game, his difficulties, his proposals regarding the structure of the game.

Then follows the phase of the interview, conducted by a psychologist, in which the user experience is explored through a semi-structured/narrative interview with respect to the experience of the game and its history.

4. **The phase of the team discussion** during which the working group discusses what has emerged and a report of the session is drawn up.
5. Each man was offered to participate in a subsequent **group meeting**, conceived as a space for reflection and sharing and to be able to work both on the dynamics that emerged during the experimentation and on the observations that emerged at the end of each game session. This meeting is structured according to the Focus group methodology (Corrao, 2000) and starting from the experience of ViDaCS serious game, stimulates group reflection with the aim of sharing reflections, thoughts, emotions, memories.

### 3.1 The interview



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The interview, that follows the ViDaCS Serious Game experience, is conducted by a Psychologist. It is a space in which it is possible to explore the prevailing emotions experienced in the role of an adult and in the role of the child, the most significant parts of the game, the similarities and differences with respect to their own history, ideas about the usefulness of the game and any changes. In this part of the interview, the reasons for the change are also explored and the possibility of undertaking a process of taking charge at the Oltre La Violenza service of the Asl Napoli 1 center.

The objectives of this phase are to:

- Gather information with respect to the emotional experiences / emotional regulation of man with respect to highly conflicting situations in couple / family relationships;
- Explore and reflect on what happens "a moment before";
- Gather feedback on the experience of ViDaCS serious game;
- "Re-narrate" scenes lived in their own history and stimulated by the experience of the game;
- Hold experiences and emotions aroused by the experience just lived.

For the interview phase, a semi-structured narrative interview was co-constructed, conceived as a framework to follow, in order to direct the interview towards the exploration of these areas useful for the research and implementation of the ViDaCS serious game.

The questions have been formulated as open-ended questions to favor the spontaneous narration by the user.

Examples of questions, aimed at deepening the experience:



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- What made you think / remember this experience? What emotions did you feel?
  - How did you feel as the man in the game?
  - How did you feel in the role of the child?
  - Who would you give this experience to?
  - In the same circumstance, would you make other choices than those given as an option by the game? If so, which ones?
  - In the light of what you have just experienced, how would you reformulate the scene? How would you like things to have gone?

## 4. The experience of ViDaCS serious game

### 4.1. Emotions and sensations

In the interview phase the exploration of the emotions felt during the gaming experience represented an important moment. In some case, there was a difficulty in recognizing and naming emotions, in others a greater knowledge of oneself, of one's own emotions.

The game experimentation sessions allowed to explore different and important emotional experiences:

- **ANXIETY.** 70% of men shared a feeling of anxiety related to the fact that the man has no choices. Anything he does in the game ends up being violent. His choices turn out to be fake and, even when he chooses non-violent ways, for example "say hello to your wife", he finds himself doing it in an aggressive way. This



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

"trap" seems similar to what happens in relationships in which violence is enacted: the perpetrator, while choosing violence, may feel that he has no other choice when he acts it.

Violence is often described as the only possible "forced" path, in the face of the partner's behavior or situations experienced as provocations. Somehow the ViDaCS serious game bring to life the cycle of violence that returns and the impossibility of getting out of it, of finding alternative ways. At the same time, the possibility of recognizing this condition turns out to be a resource of the gaming experience, as the man, starting from this condition, begins to question himself about the possible alternatives to be built.

- **DISTRESS.** The man "forcibly placed" in another shoes, those of a child or of a man who needs to be cared for. The protagonist of the game for some players represents the stereotype of the man who demands and wants to be looked after by his partner. Some men tell about a distance from this role and do not recognize themselves in it. With reference to their own relationship, some have underlined how this experience is sometimes present also because the woman seems to be "forcibly placed" in the social role of caregiver. The "real gender equality" in the context of domestic-family life, according to the point of view of these men, does not lie in accepting the rules imposed by women, but in a confrontation to arrive at shared management methods of the house. Before starting the game's session a player said: *"I now do this, hoping it will help me understand, even if it can be very difficult and tough! (...) At most I cry in front of you! "*,



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- **FEAR.** Fear both, of living the experience of play for the aspects that concern the experiences from the point of view of the child: *“I tried fear! The fear that the situation could degenerate... I had that inner feeling, that alarm bell that something bad was happening”*. Fear, at the same time, for the difficulty of having to look at oneself "in the role of the avatar" as perpetrator;
  
  - **ANGER** at the man who perpetrated violent behavior, especially because unfair to the child; *“The part that impressed me the most in the game is the moment when the child slaps the wall and screams ‘it’s my fault! ...’. I felt sick!”*
  
  - **SADNESS.** Emotion linked to the possibility of putting yourself in the child's shoes, of identifying with his emotions and sometimes the memory of experiences lived in his own childhood. The scene that strikes him the most, it is one in which the child does not know what to do, in which the child's experiences of terror and despair emerge in the game, with colors, movements and tone of voice that refer to a very strong emotional connotation. *"As an adult, today, I know that the fact that my daughter did not leave the room was a demonstration of aversion towards me, whereas before I thought she was just studying!"*.
  
  - **SHAME** for the actions carried out towards the partner and the children; a man sharing his experience tells us that *“It’s a pretty real game! I thought about what usually happens in the family! (..) The game opened my conscience, because it often happened to me to raise my voice and in the game, as the dad, I felt ashamed, remorse*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*for what I did! (...) at the base there should be the will to change (...) I would let couples and parents play the game ".*

- **IMPOTENCE** experienced both in the role of the child (*"it is as if the child could not choose anyway because the parents do not think so"*) and in the role of the man who clouded by anger cannot choose something other than violent action;
  
- **Emotional PAIN**, one man reported feeling HURT: *"What does it mean to go further? Stop a moment earlier? (...) I don't justify my attitude, but unfortunately I didn't know when to stop!"*
  
- **EXTRANEITY**. Feeling alien to the game's content and the story crossed. In the role of the author, many players say they are strangers to the scene, while they recognize themselves more in the role of the child, as if it were possible to recognize violence only when it is suffered and not acted upon. At times it seemed to us that the game could only be completed on condition not to reflect itself in that "monstrosity". A user, for example, while experimenting in the game, kept repeating to himself: *"ok, calm down, this man is not me"; "That man could never be me. It doesn't look like me, it can't be me "and another:" Nice, but I don't find myself in this, I don't recognize myself in the stories of my wife and daughter! Sometimes I find it difficult to remember what they tell, or, if I remember, I don't understand their tragic experience!"*



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

Some men also reported feelings of nausea, dizziness or more general physical discomfort which they linked to the characteristics of Virtual Reality.

#### 4.2. The history of the experience

During the narration of Vidacs Serious Game experience, we collected some elements.

**The game is realistic**, it allows you to experience a real and quite common home scene: *"It's a pretty real game! I thought about what usually happens in the family!"* The game allows you to recognize the family dynamic represented as "violent" or "potentially violent" and for many it is possible to recognize its everyday life, the possibility that everyone can experience a moment of anger, in which they can experience that "moment before", moment in which it is possible to stop or go further. Some men recognize themselves in this possibility, others dismiss it considering it as a relational modality extraneous to their own life. In this continuum it is possible to trace different positions for both men who told episodes that have seen them as perpetrators of violent behavior, both for those who define themselves as men who have never acted violence in romantic and family relationships.

Vidacs Serious Game allows you to look at yourself *"as when one listens from a friend what he did when he was drunk"*. In other words, it allows us to recognize aspects that in some cases are not recognized and in others it is difficult to integrate as parts of oneself. And also, to stay in this swing between denial and acceptance.

It is as if there is an internal split between one's own violent "monstrosity" and the non-violent part. It seemed to us that in some cases these two parts of themselves had no way of communicating, or of making contact with each other, because they were rigidly separated within them.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The game has set up the conditions for some to put themselves in the shoes of the man who is the perpetrator of violence or in the man who may find himself living a relational situation in which he can lose control of himself: *"The part that struck me most was the initial part, which is an ordinary scene... and then it happens that the man brings things inside from outside and brings them into the house. In the role of the man I recognized myself: take it out on the person who at that moment has nothing to do with it"*.

In other cases, an experience of extraneousness and distance emerged. An experience that we could ascribe to the dynamics of denial, or that *"form of removal of the conditions of suffering and injustice suffered by others, especially the suffering and injustice that we contribute - by action or omission - to procuring ourselves"* (Deriu, 2012). Denial is configured as an active psychological mechanism that can manifest itself through selective cancellation, alternative reconstructions, false memories, reversal of causality, self-victimization, and whose intensity is closely linked to the level of anxiety produced by denial itself.

The denial in the experience of the game seems to manifest itself at different levels (Cirillo, 2005):

- **DENIAL OF AWARENESS**

*"I'm not like that. The man of the game is different, far from me";*

*"That violence is far from me"*

*"Nice, but I don't find myself in this, I don't recognize myself in the stories of my wife and daughter! Sometimes I find it difficult to remember what they tell, or, if I remember, I don't understand their tragic experience!";*

*"It's a striking scene! Not my case! It is not a scene from my everyday life!"*





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

- **LIABILITY AND IMPACT DENIAL**

*"If I have been like this it is because she provoked me";*

*"It happened that she got hurt by coincidence, unfortunately";*

*"Sometimes this violent attitude depends on the person in front of you";*

*"I have had violence too, not violent behavior, but verbal violence, threats, more serious!  
You threatened to commit suicide if I left and these were violent attitudes towards me,  
right?"*

- **DENIAL OF THE FACTS**

*"I recognize myself in this man, as he is not too violent";*

*"The" real "violence is another.";*

*"Are there really such violent men?".*

The game experience turned out to be, for the men who have been welcomed as perpetrators of domestic violence or against their partner, a chance to focus on the difficulty in looking at and recognizing violent behavior as part of one's history, and being violent as part of oneself. In other words, reflecting on the extraneousness of the game has allowed us to begin to focus on the extraneousness of male and female violence and domestic violence.

Even in the most extreme cases in which the possibility of recognizing oneself in the role of the man protagonist of the game was not really experienced, the clarification of this



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

experience was an opportunity to talk about one's being by "difference", there was the possibility of shedding some light on the dynamics of denial, which seemed to us an important evolutionary possibility for embarking on a path of recovery.

### 4.3 To live the experience as a violent man

The gaming experience in the role of the "man who perpetrated violence" was a source of complex information, not always easy to find and make shareable. What we have worked out has to do with the following observations:

- **The possibility of recognizing oneself in the role of the man of the game**

Some men said they recognized themselves in man's shoes who was the protagonist of the ViDaCS serious game because they found similarities with respect to the event experienced: same motivations; others have traced a similarity with the relational modalities.

Is just a man who refers to two different levels in the interaction with the partner: **a level of content** (which concerns the reason for the conflict / trigger of the violence) and **a level of relationship** (the content of the quarrel / the reason for anger is not important, the relationship modalities and the emotional aspects related to the type of dynamics are important).

- As for **the level of content**, many men they claimed to be able to recognize themselves in the shoes of the man who was the perpetrator of violence when they share the same motivation, recognized as the cause of the quarrel. This makes it difficult to try to recognize the psychological organizer of denial, as in



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

one's daily history, if it happens to recognize oneself as a man who acts violence, the responsibilities will be attributed to the other. This dynamic seems to highlight the mechanism of the external attribution of causality (Heider, 1958) for which the culprit is always the other, even if the violence is recognized, it is justified with serious reasons, with an external cause (*"the provocation of my wife "*) that triggered it.

This aspect can open interesting reflections in the group with the men who have lived the experience of the game and can be a way to accompany them to recognize their responsibility with respect to the actions performed and the possibility of finding alternative ways to violence.

- As for the level of relationship: *"what I notice is that the conflict does not arise so much from an episode or circumstance, but I am firmly convinced that the friction does not pertain to the fact itself. The content of the quarrel obscures something more serious. So the content doesn't make the difference, it's the emotion that makes the difference"*

This aspect allows you to track in the game a relationship mode of the couple and family and recognize it as more or less distant from those present in one's own sentimental relationship.

One man defined the relational modality represented as too banal and stereotyped, far from what happens in his relationship as a couple. Others recognized the possibility of seeing themselves again in the man who returns home already nervous and angry and who pours into family relationships emotions that belong to other contexts, still others the difficulty in stopping when the nervousness and anger become strong.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

- **The impossibility for the men to recognize themselves in the man of the game as violent with the partner without valid reasons**

It's as if somehow you tended to mitigate the extent of violent behavior with the alibi of "valid motivation". And at the same time to "justify" what happened in one's life history because it is motivated by more serious situations and by more valid reasons.

In the view of some players, the man in the game got mad at his wife not for an important reason. These men felt distant from the protagonist of the game and reported having acted violence for serious reasons, when the behavior of their partners is considered by them as "provocative". Probably the subjective perception of gravity lies in the fact that some specific actions of the partner trigger their escalation of anger and violence (aspect of "content" and not "relationship"). Those triggers are considered as partners' provocative behaviors, which therefore lessen the severity of one's own violent behaviours.

One user, for example, shares with us the fact that one of the "serious" reasons why he argued with his partner is that she put the dishes to dry on the kitchen counter (provocative behavior) and that this bothered him (subjective motivation); he didn't understand why his wife kept doing it, so one day he took all the plates and broke them on the ground (violent act).

The downside is those who have revealed that they recognize themselves in the man in the game because the situation represented - the man who returns home and gets nervous because no one opens the door - is the same as it happened at home. This situation represents the downside, as the dimension of violence flatten to a level of "content" that makes one lose sight of the relationship. The anger blind and limit the



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

possibility of thinking about the relationship and about the responsibility of one's own behavior, which are independent from the specific content of the quarrel. Recognizing this aspect can accompany the user to the meta-reflection on his one's own emotionality and way of being in the relationship.

It is therefore important to recognize "the moment before" within the relationship with the partner; to help men to recognize this experience as a personal experience and not necessarily as partner provocation it is also worth to identify situations experienced as triggers; then men will be able to assume the responsibility of stopping in that "moment before" - different in every relationship and different also in time - and find other possible alternative ways to violence.

- **The impossibility for the players to recognize themselves in the avatar because too much violent towards the partner**

We observed a gap between the verbal violence that the avatar exercises towards his partner, judged extreme, and the "minimized" (denied) perception of the violent acts that some men perpetrated against their partners. One player for example said: "*are there such violent men?*"



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The impossibility of recognizing oneself in the game makes us think at the impossibility for some men to recognize violence in their own stories, in their relationships.

An hypothesis: remaining on a rational level and recognizing at a simple level what is wrong to do, it is possible for some players to recognize the violence represented in the game because it is in a defined framework (in a rehabilitation program, in a service that deals with violence and in a project that deals with witnessed violence); at same time it was difficult to access an emotional plane.

- **The impossibility of recognizing oneself in the man of the game because he belongs to a different socio-cultural context**

For some players the avatar is very far from itself as he represents a chauvinist man who demands, orders and expects to be served by his partner.

- **The impossibility of recognizing oneself in the role of a violent father**

Some players described themselves in a different way of being a father and emphasized their predisposition to always care about their children first. The avatar comes back home, gets angry, starts doing his own thing while the son / daughter is in another room, without thinking about him/her, and as if he/she does not exist. "Yes, I have



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*experienced a similar situation, even if when it happens in my house, nothing of the kind happens. My son has always been in my mind”.*

Many players, even if recognised the responsibility for their own violent behavior against their partner, find it difficult to see and recognize their children as victims of witnessed violence.

#### 4.4 To live the experience in the shoes of the child

##### - **Feeling in child shoes**

The prevailing emotions in boys and girls' shoes were loss, helplessness, fear, anger and guilt. The players in the role of children showed a certain "attention" and a certain emotional involvement. So, from this point of view the effectiveness of the experience of immersive reality was underlined. Some of the semantic polarities (Ugazio, 2012) that emerged were the dimensions of "Activity / Passivity" and "Visibility / Invisibility" experienced during the transfer in the role of children.

For some players, the children in the game should have the opportunity to go to their parents and "show themselves", help them defuse the escalation of violence with their physical presence and not just "stand".

Others underlined the need to protect the children, to isolate themselves as much as possible from what was happening in the other room.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*"I am very supportive in the role of the child. For example, with my nephew, as soon as I see that there is a family quarrel, I immediately say to lower the voice, because he starts to fidget. My wife and I had several fights but we never did these scenes, if not infrequently, mainly because I worked a lot, I came home at night and she mainly took care of the children. I felt a sense of closure in my stomach, especially when he said "if they fight it's my fault".*

- **Referring to his own experience as a child, victim of witnessed violence**

Several times during the experimentation sessions some players referred to their own experience as a "child victim of witnessed violence", sometimes until obscuring his own experience as a perpetrator. Probably the violence can be more easily recognized and defined when it is suffered and not when it is acted. The pain felt as a "victim of violence" seems to be more easily told, also because it is more accepted in social context.

This experience of "child" (in the here and now) is so hard that induces the redefinition of the man as "victim of witnessed violence".

*"I associated the scene with what I experienced as a child";*

*"Fear! The fear that the situation could degenerate... I had that internal feeling, that alarm bell that something bad was happening";*





Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

*“When I was physically there as a child it disturbed me, it petrified me... I felt a lot of physical tension, I was “spring loaded”. But at the same time, I tried to listen what was happening”;*

*“The episodes of violence on an emotional level have been experienced by everybody, but I have also experienced physical ones, in the sense that I did not really get along with my father. I was his scapegoat. He sought understanding in us, because he exercised verbal violence. He vented all his frustrations towards me at not knowing how to manage that relationship. I was the only male and he vented everything on me “.*

- **Referring to the relationship with their children**

some players want to understand their children in order to listen to their point of view and to be able to talk with them about their history, as a man explains to us: *"Understanding what my daughter feels would be the most important thing for me. useful, maybe you should interview her too. Because certain things really shouldn't be done”.*

## **5. Conclusions**



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

The ViDaCS serious game is a Self-Assessment tool, designed and built with the aim of offering to perpetrator the possibility of hearing with his own ears and seeing with his own eyes a familiar scene in which the dynamics of the escalation of violence are triggered, in the shoes of those who do it and in the shoes of those who suffer it: a child. One of the main goals is to see the father' domestic violence from the child's point of view, with his physical height, with his hands, his eyes, in his room.

Through the game it was possible to get in touch with the dimension of denial, bring it to light and explore it. Vidacs Serious game experience can make men aware of this process, which is the main personal, relational and social element of denial and discomfort in recognizing one's own difficulty, activating the competence of knowing how to ask for help and access a possible program of personal change.

ViDaCS serious game turned out to be a good starting point to support the recognition of the emotions experienced in the role of the man who was the author of violence.

ViDaCS Serious Game presents a structure made of forced choices (not customizable during the experience), which seems to bring to life the cyclical nature of the violence and the impossibility of getting out of it, of finding alternative ways. Recognizing this condition can prove to be a resource of the gaming experience, as man could, starting from this condition, begin to question himself about the possible alternatives to be built.

Interestingly, many players suggested changing the dropdown menus choices in the game and to be able to make them customize, for example by inserting scenarios closer to their family life dynamic. This aspect makes us think a lot about the fact that we often tend to talk about "male violence against women" and we end up losing sight of the particularity of each person's story. The danger in which we can run is precisely the flattening of our ability to explore stories, as it can be very difficult and sometimes painful to get in touch with experiences related to the dynamics of gender-based violence.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



---

At the same time, and somewhat in the opposite way, this request for personalization suggests a sort of need to distinguish oneself from the "monstrosity of violence", underlining the need for distinction and distancing from the recognition of oneself as "perpetrators of violence".

Virtual reality is recognized as a tool helping "in looking" and "exploring" aspects that, even if experienced as "far from oneself" through the strong identification of the experience in first person, may also be experienced "as if they were one's own". In the dimension of "as if" many players were more able to get in touch with parts of themselves, to tell and share them.

The ViDaCS serious game also proved to be a good starting point to support the recognition of the emotions experienced in the role of children victims of witnessed violence.

The theme of witnessing domestic violence is central to the work with men. The most important aspect is to be able to explore and investigate all the harmful effects of violence on their children. What emerges from the interviews is that many abusers are unable to really recognize the effect of violence on their sons and daughters.

With these men it can be useful to explore their experiences of exposure to violence in the home when they themselves were children. And from this point of view, Vidacs Serious Game experience revealed great potential, as it aroused a strong emotional impact and allowed the men who have experienced greater emotional closeness to those experiences. This path is a good start for setting up the conditions for the process of understanding the effects of violence on victims.

## References



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Abrams M. L., Belkap J. & Melton H. (2000). When domestic violence kills. The Formation and Findings of the Denver Metro Domestic Violence Fatality Review Committee, Project Safeguard, Denver, CO.
  - Aldridge Mari L., & Browne, Kevin D. (2003). Perpetrators of spousal homicide: A review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 4(3), 265-276.
  - Alon Titan M., Doepke M., Olmstead-Rumsey J., Tertilt M. (2020). "The Impact of COVID-19 on Gender Equality". National bureau of economic research, Nber working paper series. (DOI): 10.3386/w26947;
  - Baldry, A. C. (2002). From domestic violence to stalking: The infinite cycle of violence. *Stalking and psychosexual obsession: Psychological perspectives for prevention, policing and treatment*, 83-104.
  - Baldry, A. C. (2003). "Stick and Stones Hurt my Bones but His Glance and Words Hurt More": The Impact of Psychological Abuse and Physical Violence by Current and Former Partners on Battered Women in Italy. *International Journal of Forensic Mental Health*, 2(1), 47-57.
  - Baldry, A. C. (2016). *Dai maltrattamenti all'omicidio. La valutazione del rischio di recidiva e dell'uxoricidio: La valutazione del rischio di recidiva e dell'uxoricidio*. FrancoAngeli.
  - Block, C. R. (2003), "How can practitioners help an abuse woman reduce her risk of death?", *National Institute of Justice*, 250, 4-7.
  - Bocchi, G., Ceruti, M. (2003). Vincolo/possibilità (Constraint-Possibility-Beschränkung), in Umberta Telfner, Luca Casadio (2003). *Sistemica. Voci e percorsi nella complessità*. Torino: Bollati Boringhieri.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Bozzaotra, A. (2019), L'intervento psicologico e l'intervento formativo attraverso le teorie sistemiche, N° 21 di Riflessioni Sistemiche. Associazione Italiana di Epistemologia e Metodologia Sistemiche. pp. 25 – 37. [http://www.aiems.eu/ultimo\\_numero.html](http://www.aiems.eu/ultimo_numero.html)
  - Bozzoli, A., Merelli, M., Ruggerini, M. G. (2017). *Il lato oscuro degli uomini. La violenza maschile contro le donne: modelli culturali di intervento*. Roma: Ediesse s.r.l.
  - Brewer V.E., Paulsen D.J. (1999) "A comparison of US and Canadian findings on uxoricide risk for women with children sired by previous partners", *Homicide Studies*, 3, 317-332.
  - Campbell, J. C. (1995) "Prediction of homicide of and by better women". In J.C. Cambell (a cura di), *Assessing dangerousness: Violence by sexual perpetrators, batterers, and child abusers*, Thousand Oaks, CA, Sage.
  - Campbell, J. C., Webster D., Koziol-McLain J., Block C., Campbell D., Curry M. Ann, Gray F., Glass N., McFarlane J., Sachs C., Sharps P., Ulrich Y. ,Wilt S. A., Manganello J., Xu X., Schollenberger J., Frye V., Laughton K. (2003), "Risk factors for femicide in abusive relationships: Result from a multisite case control study", *American Journal of Public Health*, 93, 1089-97.
  - Carli, R., Paniccia, R. M. (2003). *Analisi della domanda. Teoria e intervento in psicologia clinica*. Bologna: Il Mulino.
  - Council of Europe (CoE). (2011). *Convention on preventing and combating violence against women and domestic violence ("Istanbul Convention")*. C.E.T.S. No. 210. Retrieved from. <https://rm.coe.int/1680096e46>.
  - Daly M., Wiseman K. A., Wilson M. I. (1997) "Women with children sired by previous partners incur, excess risk of uxoricide", *Homicide Studies*, 1,61-71.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Deriu M. (Ed.) (2012), *Il continente sconosciuto gli uomini e la violenza maschile*. 1st ed. Centro stampa Regione Emilia-Romagna, Bologna. <https://sociale.regione.emilia-romagna.it/documentazione/pubblicazioni/prodotti-editoriali/il-continente-sconosciuto-gli-uomini-e-la-violenza-maschile>;
  - Fruggeri L. (1998) *Dal costruttivismo al costruzionismo sociale: implicazioni teoriche e terapeutiche*. *Psicobiettivo*, vol. XVIII, n. 1, pp. 37-48.
  - Keeney P. B. (1983). *L'estetica del cambiamento*. Roma: Casa Editrice Astrolabio (1985).
  - Loredano C., Aciri, F. (2009). *Il setting in psicoterapia. Lo scenario dell'incontro terapeutico nei differenti modelli clinici d'intervento*, Milano: Franco Angeli.
  - Luberti R. e Pedrocco B., M. T. (2005). *La violenza assistita intrafamiliare*. Milano: FrancoAngeli.
  - Madonna G., Nasti F. (2015). *Della separazione e della riconnessione. Elementi di psicopatologia e di psicoterapia sistemico-relazionale in chiave di Ecologia della Mente*, Milano: Franco Angeli.
  - Oddone C. (2017). *Invisibili e muti. Gli uomini e la comunicazione sulla violenza maschile contro le donne* in Bozzoli Alessandra, Merelli Maria, Ruggerini Maria Grazia (2017). *Il lato oscuro degli uomini. La violenza maschile contro le donne: modelli culturali di intervento*, Roma: Ediesse s.r.l.
  - Reale, E., Aitoro R., Amore, C., Balsamo, G., Caso V., Cuccurese, C., Forte, G., Gargiulo ,A., Lualdi, F., Piemontese, S., Renzullo, I. (2017). *The "Pink Pathway" center to support women victims of violence (domestic, gender violence and stalking) at the Emergency Unit of San Paolo Hospital in Naples*. *La camera blu. Rivista di Studi di Genere*. 16, 1-40.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)



- 
- Romito P., Molzan T., De Marchi M. (2005), "The impact of current and past interpersonal violence on women's mental health", *Social Science e Medicine*, 60, 1717-1727.
  - Santa C. (2000). Country Domestic Violence Council Death Review Committee Final report: 2000, Unpublished manuscript.
  - Sharps P. W., Campbell J. C., Campbell D., Gary Faye & Webster D. (2003). Risky mix: Drinking, drug use, and homicide. *National Institute of Justice Journal*, 250(3), 8-13.
  - Sharps P. W., Campbell J. C., Campbell D., Gary F. & Webster D. (2003), "The role of alcohol use in intimate partner femicide", *The American Journal on Addictions*, 10, 122-135.
  - Sharps P. W., Koziol-McLain J., Campbell J. C., McFARLANE J., Sachs C., & Xu, X. (2001). Health care providers' missed opportunities for preventing femicide. *Preventive medicine*, 33(5), 373-380.
  - Ugazio V. (2012). *Storie permesse Storie proibite*. Milano: Bollati Boringhieri.
  - von Foerster H. (1987). *Sistemi che osservano*. Roma: Astrolabio.
  - Whitaker C. A. (1984). *Il Gioco e l'assurdo*. Roma: Astrolabio.
  - Whitaker C. A. (1990). *Considerazioni notturne di una terapia della famiglia*. Roma: Astrolabio.
  - Winnicott D. (1970). *Sviluppo affettivo e ambiente*. Roma: Armando editore.



Co-funded by  
the European Union's Rights,  
Equality and Citizenship Programme  
(2014-2020)

---

