



ViDaCS Manuale utente

MANUALE PER L'APPLICAZIONE DI VIDACS SERIOUS GAME

Il sostegno apportato dalla Commissione europea alla produzione del presente manuale non costituisce in alcun modo approvazione del suo contenuto, che riflette unicamente il punto di vista degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso sia fatto delle informazioni in esso contenute.



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



MANUALE PER L'APPLICAZIONE DI VIDACS SERIOUS GAME

Il serious game di ViDaCS è uno strumento innovativo che permette all'uomo autore di violenza o tendenzialmente aggressivo nelle relazioni intime di effettuare un'autovalutazione dell'impatto che il proprio comportamento violento ha sui propri figli, testimoni di violenza domestica; è un'esperienza emotiva, costruita attraverso l'utilizzo di un gioco immersivo (gioco serio), attraverso il quale il padre violento (autore) potrà vivere le sensazioni provate dal bambino in una situazione di violenza domestica.

Il progetto ViDaCS ha tenuto conto dei seguenti presupposti teorici:

- a) La paternità come aspetto centrale nel trattamento degli autori di violenza o maltrattamento;
- b) La violenza è una scelta;
- c) Vedere l'impatto e le conseguenze del proprio comportamento violento sulla partner e sui figli incoraggia l'empatia, la responsabilità e la motivazione al cambiamento.



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



Un'esperienza di realtà virtuale volta ad offrire:

- a) un riconoscimento della difficoltà a gestire le emozioni negative che inducono a comportamenti violenti;
- b) un'esperienza emotiva immersiva nei panni del bambino quando vede e sente scene di violenza domestica.
- c) un riconoscimento, dalla prospettiva del bambino, dei loro abituali comportamenti nelle classiche “vicende domestiche”;
- d) un'esperienza, nei panni del figlio, di “vicende domestiche” alternative in cui il padre decide di cambiare assumendo comportamenti “nuovi” e non violenti.

Il serious game di ViDaCS è un'esperienza di realtà virtuale che consente all'utente di entrare in una scena familiare di forte conflitto tra due genitori, appena prima della violenza.

La scena viene vissuta prima come padre, poi rivissuta come un bambino che assiste all'interazione tra i genitori. Nella parte finale, l'utente torna nel ruolo del padre a cui sono affidate una serie di scelte che possono essere compiute quando il figlio / figlia scappa.

Per ottenere un transfert efficace, che consenta l'identificazione “nei panni di ...”, ViDaCS ha tenuto conto:

1. Scenari quotidiani realistici (non situazioni di lusso o povertà, ma persone comuni);
2. Dialoghi spontanei tra i personaggi (voci ordinarie che parlano di semplici problemi comuni, senza linguaggi stereotipati o particolari situazioni motivazionali ed emotive);



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

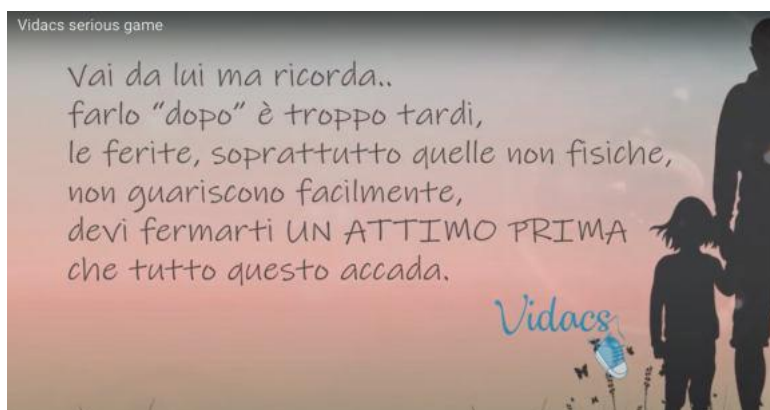


3. Azioni / reazioni del bambino (o dell'adolescente) che mostrano le reali difficoltà a cui spesso la violenza assistita porta (disturbi relazionali, disturbi alimentari, violenza su se stessi e / o verso gli altri, senso di abbandono e / o solitudine, desiderio di fuga, paure e ansie in generale).





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



Di cosa hai bisogno per utilizzare il serious game ViDaCS?

Per consentire l'utilizzo del serious game, è sempre richiesta la presenza del dispositivo indossabile e di un PC, sul quale verrà installata l'applicazione software di riferimento.



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



L'immersione è consentita grazie ad un dispositivo a forma di elmetto che permette la visione della scena e ad un controller che permette all'utente di puntare e selezionare le scelte da compiere per andare avanti nel gioco.

Nel gioco tutte le interazioni avvengono tramite menù a scelta multipla inseriti nella GUI (Game User Interface) che si attivano durante l'esperienza virtuale e con essi si interagisce tramite semplici comandi presenti sul controller di gestione del sensore indossabile.

Questa scelta è stata fatta per limitare le azioni in totale autonomia del personaggio, soprattutto per i movimenti del corpo tipo “camminare” per evitare effetti consistenti di cinetosi spesso legata alla VR per utenti non abituati.

Il software Vidacs vr per funzionare correttamente deve essere installato su un pc con prestazioni grafiche elevate (tipo 8 core Intel CPU, 16GB di memoria di sistema e una scheda grafica NVIDIA RTX 2080 GPU o equivalenti). È inoltre imprescindibile l'installazione del dispositivo indossabile Visore VR di tipo Oculus Rift S HMD, che oltre al caschetto include due controllers manuali (Oculus touch) per il tracciamento e i movimenti dell'utente, nonché le sue interazioni con il mondo virtuale.

Sul pc l'utente dovrà quindi seguire le procedure di installazione dell'Oculus Rift e poi installare l'applicativo software di riferimento (Vidacs VR). Quando i software sono correttamente installati, ad ogni seduta si procede con dei semplici passaggi per l'avvio ed il corretto funzionamento degli applicativi.

Le regole di funzionamento che sono le seguenti:

1. Per il corretto funzionamento del caschetto è necessaria, o comunque consigliata, la connessione internet.



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



2. Prima dell'avvio dell'applicazione ViDaCs, assicurarsi che il device VR sia correttamente collegato al pc con entrambi i cavi (DisplayPort e USB 3).
3. Appena indossato il caschetto, il software Oculus richiede la calibrazione del dispositivo, ovvero di impostare la corretta area di gioco; la calibrazione è semplice e guidata e consigliamo sempre di eseguirla. Ricordiamo però che essendo ViDaCs serious game giocabile esclusivamente da seduti, si può procedere saltando questa fase con l'apposito tasto presente nei menu interattivi iniziali, attraverso i device Touch.
4. Se in questa fase di avvio del caschetto non è visibile nell'area virtuale alcun device Touch, allora cambiare le batterie ai device manuali.
5. L'applicazione ViDaCs si avvia con l'apposita icona sul desktop.
6. Si consiglia di fare indossare prima il dispositivo e solo dopo avviare l'applicazione.
7. All'avvio verificare dal monitor che l'utente stia visualizzando la prima schermata di training (schermata nera che visualizza i due dispositivi touch)
8. Prima di iniziare il serious game l'utente deve sistemarsi (sedersi e poggiare la schiena) e cliccare il "grilletto" sulla parte anteriore del dispositivo manuale per fissare la corretta altezza e prospettiva che non deve mai cambiare durante il gioco (in caso di distorsione della visuale durante il gioco si può ricorrere sempre al "grilletto" anteriore per sistemare nuovamente il punto di vista corretto).
9. L'utente gestirà tutte le interazioni del serious game attraverso un unico tasto presente sul dispositivo touch DX (evidenziato in verde nella schermata di training).
10. Durante l'esperienza virtuale è invece possibile gestire l'applicazione con i seguenti tasti da tastiera (per facilitare la gestione dell'applicazione al terapeuta): Tasto Esc oppure tasto Q (quit) per terminare la sessione e chiudere l'applicazione, e tasto R (reset) per riavviare l'applicazione ed iniziare una nuova partita.



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



Contesto e passi per la sperimentazione

Ogni sessione si è articolata in varie fasi: accoglienza e presentazione del progetto ai partecipanti, l'esperienza vera e propria di realtà virtuale e la fase finale per l'esplorazione dei vissuti legati all'esperienza:

- All'inizio l'utente è stato accolto, fatto sedere comodamente e ringraziato per la disponibilità. Gli è stato offerto un foglio di presentazione, prima di iniziare il gioco, che conteneva informazioni riguardanti l'intero progetto,



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



i suoi obiettivi e quelli del serious game. Questo primo contatto è durato 10 minuti.

- Dopo aver verificato la sua comprensione, è stato raccolto il consenso informato e il partecipante è stato invitato a sedersi comodamente su una sedia davanti al monitor del PC, gli è stato fatto indossare il casco e, con il suo consenso, è stata avviato il gioco che gli faceva vivere l'esperienza virtuale. Durata 4 minuti.

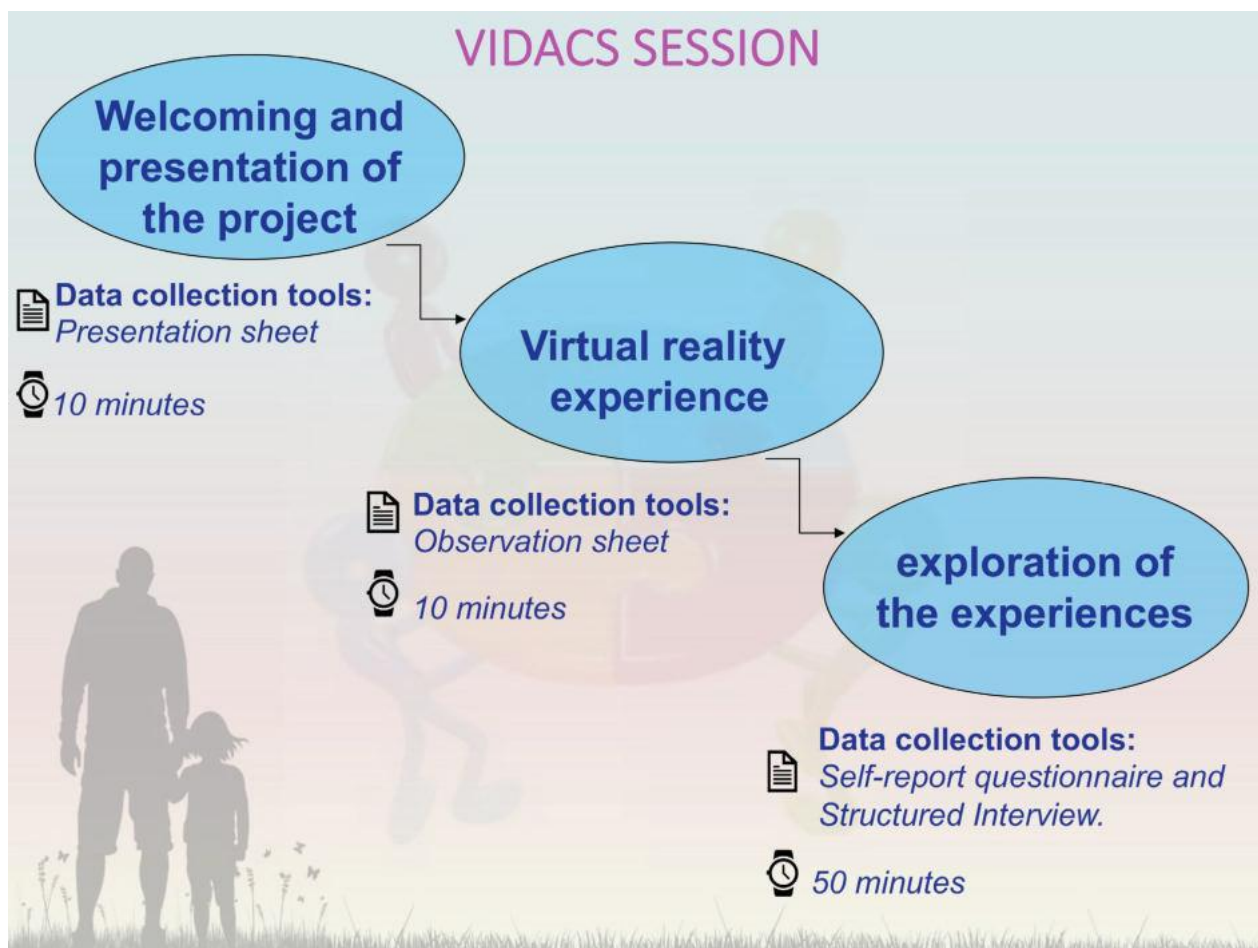
Durante questo momento, le scelte fatte dall'utente sono state registrate su un foglio di osservazione da un operatore formato, che ha annotato anche il comportamento, la postura e il movimento dell'utente durante il gioco (memo). Al termine dell'esperienza, il partecipante si è liberato del casco e gli è stato chiesto di rimanere seduto per qualche minuto, per alleviare eventuali disturbi dovuti alla realtà virtuale. Questo momento è durato 10 minuti.

- Dopo l'esperienza di realtà virtuale, si è svolta l'ultima fase della seduta. Emozioni, scelte, pensieri e rappresentazioni del partecipante sono state esplorate attraverso un questionario di autovalutazione e un'intervista semi-strutturata.

Quest'ultima fase è durata in media circa 30-50 minuti.



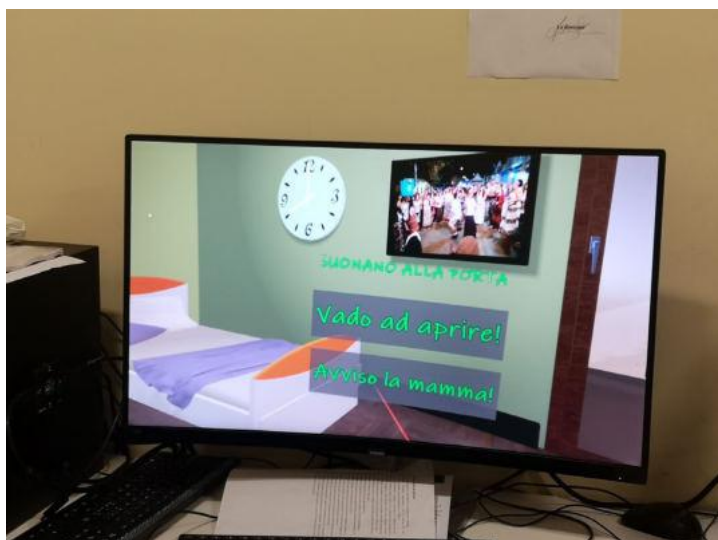
Co-funded by
the European Union's Rights,
Equality and Citizenship Programme
(2014-2020)



Tutte le sessioni a Villa delle Ginestresi sono svolte in due diverse sale: una adibita all'accoglienza e all'esperienza della realtà virtuale, l'altra alla raccolta dati; alla Asl Na1 Centro tutto si è svolto nello stesso locale. Entrambe le situazioni hanno permesso di creare un ambiente tranquillo e accogliente.



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





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





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



Protocollo di VidaCS

Ogni sessione del serous game di ViDaCS è stata guidata da un protocollo ideato dal team ViDaCS, seguendo una procedura che prevedeva l'utilizzo di diversi strumenti di raccolta dati: osservazione, questionari e interviste.

Il protocollo è stato caratterizzato dall'utilizzo di più palinsesti costruiti ad hoc dal team per la raccolta dei dati.

Questa batteria era composta da:

1. Un programma di osservazione per la rilevazione delle scelte effettuate dall'utente (allegato 1);
3. Un questionario di autovalutazione per ottenere un primo feedback sul serious game e sull'esperienza, nei suoi due ruoli (padre, figlio/a). È durato in media 15 minuti (Allegato 2);
4. Un'intervista semi-strutturata per approfondire l'esperienza emotiva dell'utente ed esplorare i suoi pensieri e le sue rappresentazioni al riguardo. È durato in media 35 minuti (allegato 3).

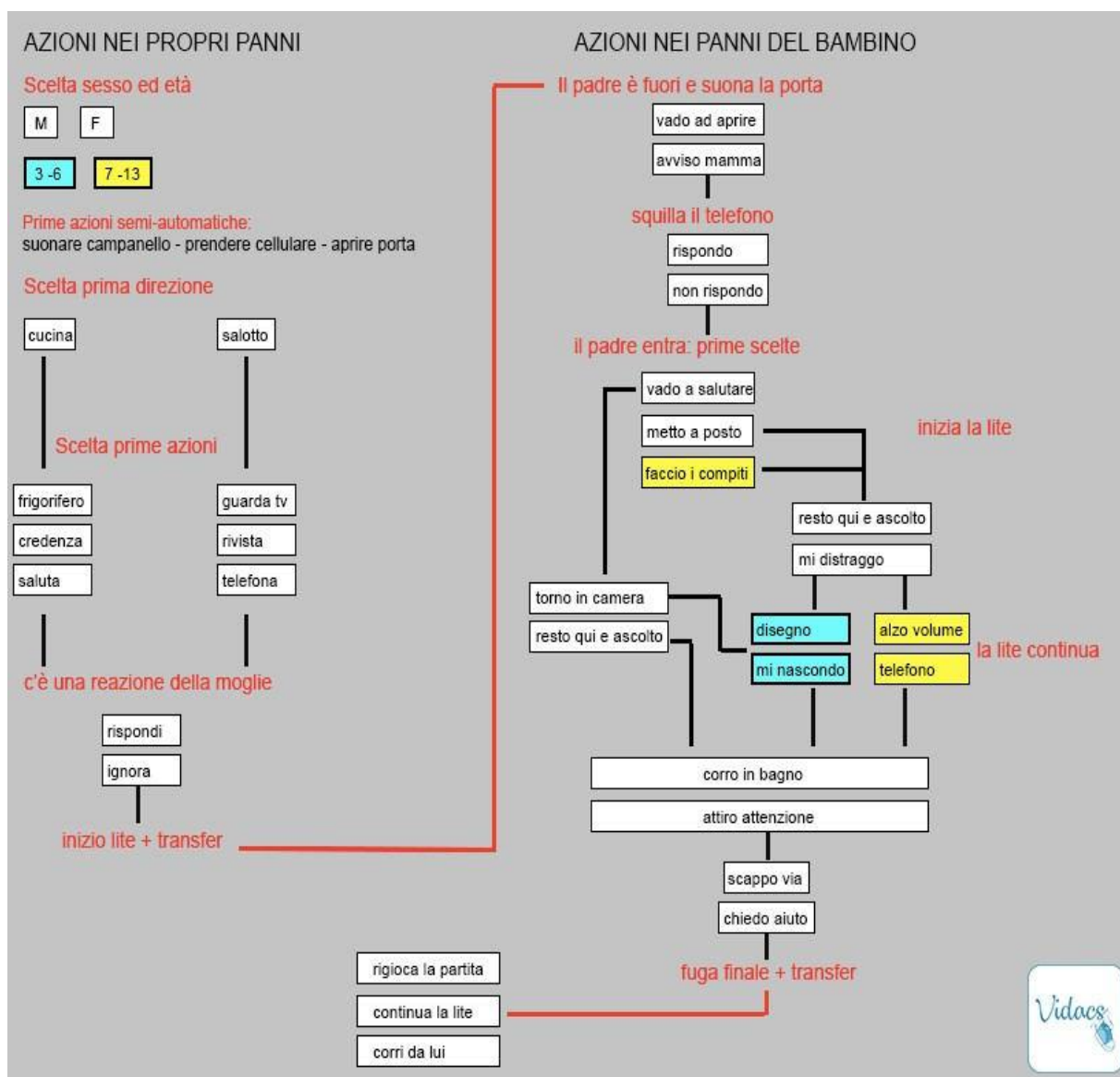
Le sessioni sono state condotte da uno psicologo clinico e da uno psicologo osservatore partecipante; lo psicologo clinico aveva il compito di accogliere l'utente e gestire il questionario e l'intervista, mentre lo psicologo osservatore - partecipante aveva il compito di rilevare le scelte dell'utente sul foglio di osservazione e si occupava prevalentemente degli aspetti tecnici del gioco.



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



Allegato 1. Programma di osservazione



Memo:



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



Allegato 2. Questionario autosomministrato



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



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



QUESTIONARIO POST SESSIONE N°

Indichi il suo grado di accordo alle affermazioni mettendo una croce negli appositi spazi.

1. Le informazioni ricevute prima del gioco sono state sufficienti.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

2. Le informazioni ricevute prima del gioco sono state chiare.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

3. L'interfaccia e l'interattività (menù e oggetti) sono chiari ed immediati fin da subito.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

4. Il gioco è facilmente giocabile.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

5. Lo storyboard è facilmente comprensibile.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

6. Dialoghi, testi e suono sono chiari ed esaustivi.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

7. La durata del gioco è giusta.

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------



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



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



8. Dall'esperienza che ha fatto con questo serious game ritiene che è uno strumento efficace per entrare nella "scena" della coppia un attimo prima di un momento in cui le emozioni negative prendono il sopravvento?

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

9. Dall'esperienza che ha fatto con il serious game Vidacs ritiene che ha le potenzialità di promuovere comportamenti che possono fermare le emozioni negative "un attimo prima" della loro azione?

Molto d'accordo	D'accordo	Abbastanza d'accordo	Poco d'accordo	Per niente d'accordo
-----------------	-----------	----------------------	----------------	----------------------

10. Come ha vissuto il passaggio dal punto di vista del padre a quello del/della Bambino/a? Quali emozioni, sensazioni, pensieri hanno accompagnato questo momento del gioco?

11. Che tipo di difficoltà ha riscontrato?

12. Che sensazioni fisiche ha provato?

13. Aggiunga se vuole opinioni, riflessioni e note personali su qualche aspetto non esplicitamente citato nei quesiti precedenti.



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



Allegato 3. *Intervista semi-strutturata*

Le domande:

- a. Vuole aggiungere qualcosa a questa esperienza?*
- b. Cosa le ha fatto pensare / ricordare questa esperienza? Cosa le ha fatto vivere?*
- c. A chi lo farebbe vivere / sperimentare?*
- d. Nella stessa circostanza, farebbe scelte diverse da quelle fornite come opzioni dal gioco? Se sì, quali?*
- e. Alla luce di quanto appena vissuto, come riformulerebbe la scena? O come vorrebbe che le cose andassero?*



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



VIDACS TRAINING KIT

La formazione per gli operatori che si occupano di vittime e autori di IPV è riconosciuta in tutte le Linee Guida, Convenzioni e leggi sulla violenza di genere (Cismai 2017, Convenzione di Istanbul 2011) come uno dei punti più importanti dei programmi per la prevenzione della violenza contro le donne e IPV.

Il personale che lavora nel campo dell'IPV, infatti, entra in contatto con emozioni forti, difficili da elaborare, così come con immagini e rappresentazioni interiori alla base delle loro pratiche lavorative (Procentese et al., 2019).

Il contributo dei professionisti alla comprensione e all'intervento sulla violenza di genere, nonché nell'evitare la vittimizzazione secondaria, può essere facilmente compreso in una prospettiva ecologica (Prilleltensky & Prilleltensky, 2007; Di Napoli et al, 2019), come quella adottata dal ViDaCS progetto.

In effetti, il progetto ViDaCS propone un modello olistico e multidimensionale per la comprensione e l'intervento per ridurre la violenza degli uomini contro le donne. Questo approccio multidimensionale è ampiamente supportato per identificare i fattori di rischio dei comportamenti violenti (Krug et al., 2002; WHO, 2013) e per superare la frammentazione delle misure di contrasto alla violenza di genere. L'approccio ecologico integra diversi livelli di spiegazione e interrelazione su questo fenomeno: livello individuale, relazionale, organizzativo e collettivo / comunitario; sono stati ampiamente analizzati in letteratura, ma per lo più separatamente l'uno dall'altro.

A livello relazionale si considerano le procedure di intervento adottate dal personale. Queste modalità, influenzate dalle rappresentazioni sociali e dalle emozioni degli operatori nei confronti dei protagonisti della scena violenta,



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



possono inconsapevolmente influenzare negativamente la presa in carico dell'IPV. In particolare, questo problema viene sottolineato quando gli operatori si confrontano con l'autore del reato, come emerso in ViDaCS nella ricerca sul campo. Infatti, le emozioni di paura e rabbia degli operatori nei confronti degli autori del reato, nonché la loro collusione con la modalità di diniego degli autori, possono portare il personale rispettivamente ad un atteggiamento di rifiuto nei confronti dell'autore del reato o alla minimizzazione dell'atto violento.

Basandosi su quanto finora illustrato, il team di progetto ha ideato un modello formativo rivolto agli operatori fortemente coerente con l'approccio ViDaCS alla violenza domestica, ovvero basato su di una prospettiva ecologica che considera il training per i professionisti uno strumento per lavorare al livello relazionale del fenomeno della violenza domestica.

Infatti, definire una formazione specializzata per coloro che lavorano nei servizi per il contrasto alla violenza di genere significa dotarli di strumenti utili a migliorare le procedure di presa in carico sia delle vittime che degli autori di violenza.

A nostro avviso, alcune raccomandazioni sono particolarmente necessarie per gli operatori che entrano in contatto con i perpetrator, e ci hanno portato a prendere in considerazione, nell'ambito della formazione ViDaCS, i seguenti aspetti chiave per promuovere adeguate azioni di capacity building nei professionisti:

- a) Attenzione ai pregiudizi e alle percezioni circa gli autori della violenza spesso condivisi dagli stessi operatori;
- b) Attenzione al "rifiuto" che gli uomini "portano" nel trattamento;
- c) Costruzione dello spazio di trattamento: "Come creare uno spazio trasformativo?"



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



d) Gruppi di riflessione come risorsa fondamentale in questo contesto di lavoro.

Il programma di formazione ViDaCS per professionisti è, pertanto, diretto per ciascun professionista a:

- a. Raggiungere un modello specifico per la comprensione del comportamento violento;
- b. Aumentare la propria riflessività, grazie alla quale diventare consapevole delle proprie emozioni e pensieri, e, di conseguenza, facilitato nel non assumere una posizione unilaterale nella relazione d'aiuto;
- c. Supportare l'operatore nell'affrontare il meccanismo di negazione, tipicamente usato dall'autore di violenza;
- d. Aumentare la propria competenza nel facilitare il processo di consapevolezza degli autori circa le azioni violente e nell'aiutarli a trovare nuove strategie per far fronte alle emozioni negative.

A tal fine, ViDaCS ha strutturato un percorso formativo articolato in tre tipologie di training strettamente interrelate: una formazione di carattere teorico, una formazione esperienziale e una formazione operativa.

La formazione teorica, finalizzata a (I) dotare gli operatori di approfondite conoscenze teorico-legislative e (II) a promuovere negli operatori processi di riflessione sui contenuti condivisi, si articola in n. 3 sessioni di lavoro, ciascuna della durata di 3 ore;

-La formazione esperienziale, basata sull'utilizzo di tecniche di musicoterapia, ha una natura esplorativa e finalità espressive volte a svelare le attitudini inconsapevoli dei professionisti nei confronti dei perpetrator attraverso la



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



mediazione del canale sonoro-musicale. Essa si articola in 3 specifiche sessioni lavoro, ciascuna della durata di 3 ore;

La formazione operativa, infine, prevede la sperimentazione guidata del serious game, attraverso N.3 sessioni, ciascuna della durata di 8 ore. Essa ha la finalità di istruire l'operatore sul dispositivo in modo da conoscere e gestire le diverse fasi dell'esperienza del gioco, sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista psicologico.

Il training nella sua interezza prevede pertanto 9 sessioni di formazione per un totale di 42 ore. Ulteriori dettagli metodologici sono forniti a seguire per ciascun tipo di formazione.

FORMAZIONE TEORICO-ESPERIENZIALE “UN ATTIMO PRIMA”

La formazione teorico-esperienziale prevede due diverse sessioni: teorica ed esperienziale.

La formazione è rivolta a professionisti che operano nella rete locale che coinvolgono i servizi sanitari, le associazioni e i centri che lavorano con IPV e CAV (Centro di lotta alla violenza di genere).

Per favorire la massima partecipazione di tutti i partecipanti sia alla sessione teorica che a quella esperienziale, il gruppo di partecipanti a ciascun seminario può essere suddiviso in due sottogruppi, ciascuno composto da un massimo di 15 partecipanti. I due sottogruppi lavorano simultaneamente, cioè mentre un gruppo si impegna nella sessione teorica, l'altro gruppo è coinvolto nella sessione di musicoterapia.



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



Per essere più chiari possibile, presentiamo in due diversi paragrafi le sessioni di formazione teorica ed esperienziale.

SESSIONI TEORICHE

Le sessioni teoriche per gli operatori che si occupano di vittime e autori di IPV sono riconosciute in tutte le Linee Guida, Convenzioni e leggi sulla violenza di genere (Cismai, 2017; Convenzione di Istanbul 2011) come uno dei punti più importanti dei programmi di prevenzione della violenza contro le donne e Intimate Partner Violence (Chiurazzi et al.2015; Procentese et al.2019; Chiurazzi e Arcidiacono, 2017; Di Napoli et al., 2019).

Le sessioni teoriche si basano sulla consapevolezza che la violenza di genere è un fenomeno multidimensionale e diffuso. È possibile rintracciare aspetti economici, socioculturali e psicologici che si intersecano.

Il comportamento violento è spesso supportato, ignorato o addirittura nascosto dal contesto di vita; diventa quindi importante considerare che non esiste un solo soggetto come oggetto di interventi per contrastare la violenza di genere. È necessario che i professionisti dei servizi socio-sanitari si impegnino nella promozione di una cultura che riconosca e contrasti il fenomeno della violenza di genere in tutte le sue forme.

In particolare, gli operatori, coinvolti nei servizi di rete anti violenza, rappresentano i partecipanti privilegiati dei corsi di formazione, per l'importanza di condividere matrici culturali e sociali comuni riguardanti le rappresentazioni del fenomeno.



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



La sessione teorica ha l'obiettivo generale di sensibilizzare i partecipanti al riconoscimento e al contrasto della violenza di genere e alla violenza dei testimoni. Ha lo scopo di considerare diversi aspetti dell'argomento e promuovere riflessioni su:

- aspetti culturali e psicologici della violenza di genere e testimone;
- rappresentazioni comuni del fenomeno della violenza di genere;
- consapevolezza, capacità relazionali nella propria professione;
- riconoscimento del proprio punto di vista, pregiudizi, esperienze, rappresentazioni del fenomeno.

Per ogni seminario, la sessione teorica dura 3 ore ed è organizzata in tre diverse parti:

1. nella prima parte il conduttore del gruppo introduce contenuti teorici con diapositive, libri o articoli, supporterà e guiderà le conversazioni sui contenuti;
2. nella seconda parte, il conduttore del gruppo utilizza una tecnica di focus group (Corrao, 2000) con l'obiettivo di condividere riflessioni, pensieri ed emozioni legati alla violenza di genere esperienze professionali o personali; o discuterà con i tirocinanti su casi clinici;
3. nella parte finale di ogni seminario, il conduttore conclude il seminario con una restituzione di gruppo; i partecipanti compileranno un questionario di valutazione.

In un quadro epistemologico e teorico costruttivista e nella prospettiva cibernetica di secondo ordine (Keeney, 1983). ViDaCS propone una metodologia di formazione, che assume l'importanza dell'osservatore all'interno del sistema che si sta osservando. L'attenzione si concentra sulla consapevolezza



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



dell'influenza del professionista sulle sue osservazioni e si basa su entrambi / e piuttosto che sui principi dualistici.

La metodologia di formazione parte dalla consapevolezza che la violenza del partner intimo, è "una manifestazione di rapporti di potere storicamente ineguali tra donne e uomini, che hanno portato al dominio e alla discriminazione contro le donne da parte degli uomini" (Convenzione di Istanbul, 2011). Quindi, abbiamo a che fare con un sistema culturale dominante in cui "noi" (donne, uomini, bambini, professionisti ecc.) Siamo tutti cresciuti, che è presente nelle nostre vite più di quanto possiamo a volte riconoscere.

Le competenze tecniche e teoriche e la preparazione professionale da sole potrebbero non essere sufficienti per escludere il pericolo di condivisione o collusione con presupposti culturali invasivi per decenni nella nostra cultura. È quindi necessario che i Professionisti a stretto contatto con le vittime e gli autori dei reati lavorino sulle premesse culturali che supportano e strutturano i loro valori, credenze e definizioni (Deriu, 2012; Procentese et al 2019).

Durante la formazione verrà utilizzata una metodologia interattiva per facilitare la partecipazione e il coinvolgimento dei formatori e per condividere le emozioni legate alla violenza da parte del partner.

Risultati attesi

Al termine della formazione da parte degli operatori coinvolti ci aspettiamo:

a) Maggiore consapevolezza del fenomeno della violenza di genere, violenza da parte del partner intimo e violenza assistita;



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



-
- b) Acquisire maggiore consapevolezza delle proprie esperienze in relazione al fenomeno della Intimate Partner Violence e con specifico riferimento alla pratica lavorativa;
 - c) una maggiore capacità di riconoscere e condividere stati emotivi legati all'incontro - reali o immaginari - con autori e bambini vittime di violenza assistita; e
 - d) La creazione di un gruppo motivato a continuare le attività di formazione e implementazione previste.

MUSICOTERAPIA

L'introduzione di una parte esperienziale, a carattere musicoterapico, in affiancamento al training più propriamente teorico nasce dal riconoscimento che per i professionisti del settore, lavorare nell'ambito della violenza domestica implica, necessariamente, entrare a contatto con emozioni forti e difficili da elaborare.

Come rilevato anche attraverso le interviste condotte durante il progetto ViDaCS, tanto l'incontro con il perpetrator, che con la vittima, o con il bambino che ha assistito alla violenza, costituisce un momento estremamente delicato per l'attivazione di una relazione d'aiuto. I professionisti intervistati, ad esempio, riferivano della complessità del lavoro su questo fenomeno e su questa tipologia di relazioni, ed avevano mostrato una certa difficoltà a raccontare o immaginare uno scenario di violenza.



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



Il Partenariato ritiene, pertanto, fondamentale che gli operatori siano guidati e sostenuti nel riconoscere il vissuto emotivo che sottende l'incontro con le varie figure (uomo, donna e bambino) coinvolte nel fenomeno della violenza assistita, riconoscendo percezioni, emozioni e rappresentazioni che influenzano la propria pratica lavorativa.

Considerando che si tratta di vissuti che possono risultare intollerabili per il professionista, per ragioni anche di ordine etico e morale, essi potrebbero essere difficili da cogliere attraverso il canale verbale, più facilmente soggetto ad operazioni di natura difensiva.

La scelta della musicoterapia intende aggirare questo ostacolo, proponendo ai partecipanti un dispositivo metodologico dal carattere al contempo introspettivo, creativo ed emozionale, che sfrutta il canale non-verbale di comunicazione per esplorare, esprimere e condividere stati emotivi difficili da verbalizzare.

La letteratura riconosce, infatti, ampiamente che la musicoterapia può costituire un mezzo sicuro attraverso cui esprimere i vissuti emotivi irrepresentabili, molto spesso tenuti "separati" e lontani dalla percezione cosciente o dalla comunicazione verbale (Rogers, 2003). Ciò appare particolarmente rilevante nel lavoro terapeutico in casi di violenza domestica, all'interno del quale l'intimità della relazione d'aiuto rischia di rievocare in maniera violenta vissuti e/o aspetti conflittuali connessi alla rappresentazione del perpetrator o delle vittime. La dimensione non-verbale, sonora ed estetica del dispositivo musicoterapico permette al professionista di ristabilire una connessione con le proprie emozioni sepolte e di fornire loro una forma simbolica "sicura" a cui potersi avvicinare senza il pericolo di esserne travolto (De Backer & Sutton, 2014). La musicoterapia è infatti stata largamente impiegata per il lavoro sul trauma con i bambini vittime di violenza (Robarts, 2003; Amir, 2004; Sutton,



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



2002), ma mai nel lavoro con gli operatori, di cui costituisce, pertanto, attraverso ViDaCS, un'originale applicazione.

Poiché ViDaCs mira specificamente a favorire nei perpetrator la capacità di mettersi nei panni dei bambini che assistono alla violenza, le sessioni di musicoterapia con gli operatori esplorano in maniera focalizzata le proprie emozioni in relazione a queste due figure, protagoniste della violenza domestica: il perpetrator e il bambino vittima di violenza assistita. Gli obiettivi specifici delle sessioni di musicoterapia sono:

1. Promuovere negli operatori una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni in relazione al fenomeno della violenza domestica (sessioni 1-2-3);
2. Permettere a ciascun operatore di avvicinarsi alla dimensione sonoro-musicale come mezzo di espressione e condivisione di stati emotivi (sessione 1);
3. Esplorare, riconoscere e condividere i vissuti emotivi connessi all'incontro – reale o immaginato – con il perpetrator (sessione 2);
4. Esplorare, riconoscere e condividere i vissuti emotivi connessi all'incontro – reale o immaginato – con il bambino vittima di violenza assistita (sessione 3).

Sessione n. 1

Questa sessione ha una funzione preliminare di avvicinamento alla dimensione sonoro- musicale come mezzo di espressione e condivisione di stati emotivi. La musica e i suoni, in virtù delle loro proprietà evocative, avranno la funzione di cassa di risonanza in grado di rendere maggiormente 'udibili' le tracce affettive dei propri vissuti interni.

La metodologia privilegiata in questa sessione è quella della musicoterapia recettiva (Bruscia, 1989), ovvero basata sull'ascolto di tracce sonoro-musicali



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



e sulla successiva discussione ed elaborazione delle fantasie e sensazioni evocate dal sonoro.

L'esperienza di musicoterapia recettiva ha dunque il fine di promuovere una modalità di ascolto introspettivo che permetterà a ciascun partecipante di sperimentare sensazioni, ricordi e pensieri a partire da una dimensione corporea e pre-verbale.

Dopo una breve illustrazione degli aspetti organizzativi e delle finalità del training esperienziale (15 minuti), si procede a realizzare un Brainstorming sul ruolo della musica e del sonoro-musicale nella vita dei partecipanti (30 minuti). Ciò può avvenire chiedendo ai presenti di ricordare tracce musicali o sonore che associano a momenti importanti della propria vita, domandando di individuare una canzone o un elemento sonoro che rappresenti sé stessi o, in alternativa, chiedendo di ripensare a momenti nei quali la musica è stata di aiuto nel dare forma a propri vissuti emotivi dirompenti. Una scheda anamnestica di supporto può essere impostata e consegnata a tale scopo.

Tra una traccia e l'altra sono previsti due minuti di silenzio per agevolare il processo di riflessione dei partecipanti.

Durante l'ascolto, ciascun partecipante ha a disposizione un foglio bianco sul quale potrà annotare o disegnare pensieri o immagini evocate dalla traccia. In questa fase, non è consentito l'utilizzo del canale verbale.

Dopo l'ascolto di tutte le tracce, segue la fase di condivisione e discussione in gruppo circa i contenuti emersi (1 ora e 10 minuti), da svolgersi secondo un fluire di libere associazioni, di cui sarà analizzata anche l'eventuale connessione con il tema della violenza domestica.



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



La parte conclusiva della sessione è riservata alla compilazione di un questionario di autovalutazione relativo alle aspettative dei partecipanti (15 minuti).

Sessione n. 2

Questa sessione ha un carattere semi-strutturato, poiché è più precisamente focalizzata sul tema della violenza domestica, incentrandosi sui vissuti emotivi connessi all'incontro – reale o immaginato – con il perpetrator.

Dal punto di vista contenutistico, l'incontro è incentrato sulla dimensione di genere, con riferimento alla percezione delle asimmetrie di potere tra i sessi, chiamando in causa i posizionamenti degli operatori a partire da materiale-stimolo di carattere visivo.

In una prima fase (45 minuti), infatti, vengono mostrate ai presenti una o più foto che mostrano scene di violenza di genere con l'uomo nel ruolo del perpetrator (si veda Appendice per gli strumenti operativi). In gruppo vengono, quindi, discussi sentimenti, fantasie, ricordi evocati dalle immagini, privilegiando gli eventuali riferimenti e/o connessioni con la pratica lavorativa. Ciò consente di esplorare il background di ciascuno in riferimento alla violenza di genere e il ruolo percepito dagli operatori nel rispondere ad un perpetrator all'interno di una relazione d'aiuto.

Successivamente, i partecipanti vengono coinvolti in una sessione di musicoterapia attiva (Bruscia, 1989): attraverso l'uso del proprio corpo e di un apposito strumentario composto da strumenti armonico-melodici e a percussione (si veda Appendice per gli strumenti operativi), gli operatori prendono parte ad una libera improvvisazione sonoro-musicale di gruppo (45



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



minuti). Durante questa fase non è consentito ricorrere al canale di comunicazione verbale.

Ciò permetterà ai partecipanti di mettere “in suono” parti inesprese del Sé (De Backer, 2014) in relazione ai contenuti affrontati nella fase di warming up. La consegna per la sessione di musicoterapia attiva è, infatti, quella di provare a suonare liberamente a partire dal tema della sessione e dalle immagini mostrate. Si auspica che ciò consenta di far emergere anche i cosiddetti “pensieri non pensati” (Bion, 1962) ovvero gli aspetti emozionali dell’esperienza che, per i loro contenuti intollerabili, non è possibile pensare immediatamente in forma di parole.

Alla libera improvvisazione sonoro-musicale, segue la fase di discussione verbale e restituzione (1 ora e 15 minuti), durante la quale il gruppo può riascoltare la “musica prodotta insieme” e riflettere sui contenuti emotivi emersi durante l’esperienza di improvvisazione.

Nella parte conclusiva della sessione, i partecipanti compileranno un questionario di valutazione dell’esperienza (15 minuti).

Sessione n. 3

L’ultima sessione segue la medesima struttura della sessione n.2, articolata cioè in un’esperienza di musicoterapia attiva (45 minuti) con discussione e restituzione verbale (1 ora e 15 minuti).

Tuttavia, dal punto di vista contenutistico, essa si focalizza sui vissuti emotivi connessi all’incontro – reale o immaginato – con il bambino vittima di violenza assistita. Saranno, pertanto, maggiormente stimolati aspetti connessi alle dimensioni infantili di ciascuno e alle proprie rappresentazioni delle relazioni tra genitori e figli.



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



Il materiale-stimolo per il brainstorming iniziale (45 minuti) è costituito da una o più immagini che mostrano un/una bambino/a che assiste ad un episodio di violenza.

La consegna prevista per l'esperienza di musicoterapia attiva sarà, quindi, quella di provare a suonare liberamente a partire dal tema della sessione e dalle immagini mostrate.

Alla libera improvvisazione sonoro-musicale, segue la fase di discussione verbale e restituzione (1 ora e 15 minuti), durante la quale il gruppo può riascoltare la "musica prodotta insieme" e riflettere sui contenuti emotivi emersi durante l'esperienza di improvvisazione.

Nella parte conclusiva della sessione, i partecipanti compilano un questionario di valutazione

dell'esperienza e di gradimento del training esperienziale (15 minuti).

Al termine del percorso ci si aspetta, negli operatori coinvolti:

- Un potenziamento delle funzioni simboliche del pensiero in connessione con emozioni complesse;
- L'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei propri vissuti in relazione al fenomeno della violenza domestica e con specifico riferimento alla pratica lavorativa;
- Un'accresciuta capacità di riconoscere e condividere gli stati emotivi connessi all'incontro – reale o immaginato – con i perpetrator e con i bambini vittime di violenza assistita;



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



-
- Un ampliamento dei canali comunicativi a disposizione, con specifico riferimento a quello sonoro-musicale;
 - La creazione di un gruppo motivato a proseguire il training programmato e le attività di implementazione.

LA FORMAZIONE OPERATIVA: ViDaCS SERIOUS GAME

Il training operativo Vidacs è finalizzato a entrare in contatto con la Realtà Virtuale e con il Serious Game e a formare un gruppo di operatori e operatrici che intendono implementare il serious game come strumento di valutazione e/o intervento con i perpetrator, adottandolo nella propria pratica lavorativa.

Il percorso formativo è strutturato in tre diverse sessioni.

La prima è una “sessione esperienziale individuale” nella quale ciascun/a operatore/trice fa esperienza del Serious Game, con la guida di un tutor del Consorzio già formato, il quale espone le modalità per poter approcciarsi al meglio all’Hardware e al caschetto e offre assistenza durante tutta l’esperienza.

Il tutor si prende cura dell’accoglienza e della familiarizzazione con i dispositivi necessari per “giocare”; dunque, aiuta ad indossare e regolare il caschetto, indica il tasto da utilizzare per la parte interattiva del gioco. Fornisce tutte le indicazioni tecniche e di contesto utili a vivere una buona esperienza di gioco. Quest’ultima inizia quando il giocatore è pronto per partire. Il tutor resta nella stanza per eventuali richieste/problemi durante l’esperienza.

Alla fine dell’esperienza si allestisce un contesto di contenimento emozionale cognitivo individuale per offrire il tempo necessario per riprendere contatto con la realtà, esprimere i vissuti più immediati e forti e tornare poi nella stanza con gli altri operatori. Qui è prevista la somministrazione di un questionario, che



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



consente di riflettere sull'esperienza vissuta e sul grado di soddisfazione e di coinvolgimento.

Quando tutti/e i/le presenti hanno fatto esperienza del Serious game, si procede alla sessione di gruppo.

Una parte intermedia è la “sessione osservativa” nella quale si può partecipare in qualità di osservatori mentre gli altri del gruppo fanno esperienza del Gioco. In questa fase è prevista la partecipazione anche di volontari invitati dai Partner per sperimentare il Serious Game Vidacs.

Ai partecipanti al training viene richiesto di osservare lo sviluppo del gioco, le scelte effettuate nei momenti interattivi, il comportamento non verbale, la postura assunta, i segnali fisici manifestati. Inoltre, in linea con la cornice epistemologica adottata, viene richiesta l'osservazione della relazione tra sé, il contesto e l'osservato, le emozioni che attraversano l'osservatore e ciò che accade nell'interazione e nel contesto.

La terza è una “sessione di gruppo” nella quale è prevista un'attività di brainstorming sull'esperienza vissuta in qualità di “giocatori” e di “osservatori”. Al fine di stimolare la condivisione di riflessioni, emozioni, vissuti legati all'esperienza viene utilizzata la tecnica del Focus group: il confronto in gruppo viene moderato da un conduttore e da un co-conduttore. Seguendo i principi della tecnica del “Defusing” (Caviglia G., Felaco R., Nardiello D., 2012), utilizzata in situazioni di forte impatto emotivo, fisico e psicologico, si ripercorre l'esperienza del gioco, ricostruendo le scelte compiute e gli elementi di maggiore impatto e si sonda la possibilità di esplorare il vissuto emotivo legato all'esperienza.

I moderatori incoraggiano la conversazione e la partecipazione con l'obiettivo di:



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



-
- a. mitigare i potenziali rischi di riattivazione di esperienze traumatiche;
 - b. riconoscere somiglianze e differenze tra le esperienze del partecipante, ma anche tra le esperienze dell'operatore e quelle delle vittime o degli autori;
 - c. sviluppare empatia e capacità di "mettersi nei panni dell'altro";
 - d. offrire un'atmosfera emotiva calda e accogliente per incoraggiare l'esperienza di partecipazione (Winnicott, 1974).

Risultati attesi

1. Maggiore conoscenza e fiducia con la realtà virtuale e il serious game;
2. Acquisire una maggiore consapevolezza delle proprie esperienze in relazione alla esperienza di gioco;
3. Una maggiore capacità di riconoscere e condividere stati emotivi legati all'incontro - reale o immaginario - con autori e bambini vittime di violenza assistita;
4. La creazione di un gruppo motivato a proseguire le attività di formazione e implementazione previste.



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



Il serious game di ViDaCS è uno strumento innovativo che permette all'uomo autore di violenza o tendenzialmente aggressivo nelle relazioni intime di effettuare una autovalutazione dell'impatto che il proprio comportamento violento ha sui propri figli, testimoni di violenza domestica; è un'esperienza emotiva, costruita attraverso l'utilizzo di un gioco immersivo (serious game), attraverso il quale il padre (nei panni dell'autore) potrà vivere le sensazioni provate dal bambino in una situazione di violenza domestica.

Il progetto ViDaCS ha tenuto conto dei seguenti presupposti teorici:

- a) La paternità come aspetto centrale nel trattamento degli autori di violenza o maltrattamento;**
- b) La violenza è una scelta;**
- c) Vedere l'impatto e le conseguenze del proprio comportamento violento sulla partner e sui figli incoraggia l'empatia, la responsabilità e la motivazione al cambiamento.**

Un'esperienza di realtà virtuale volta ad offrire:

- a) Un riconoscimento della difficoltà a gestire le emozioni negative che inducono a comportamenti violenti;**
- b) Un'esperienza emotiva immersiva nei panni del bambino quando vede e sente scene di violenza domestica;**
- c) Un riconoscimento, dalla prospettiva del bambino, dei loro abituali comportamenti nelle classiche "vicende domestiche";**
- d) Un'esperienza, nei panni del figlio, di "vicende domestiche" alternative in cui il padre decide di cambiare, assumendo comportamenti "nuovi" e non violenti.**