

Pensare Contromano:

Il gioco di ruolo come strumento educativo per promuovere un dibattito sulla violenza intima di coppia tra gli adolescenti.

Virginia Vergara

15.05.2025

Violenza Intima di Coppia

«qualunque episodio di comportamento controllante, coercitivo, minaccioso, di violenza o abuso tra le persone dai 16 anni in su che sono, o sono stati, partner intimi [...], indipendentemente dal genere o dall'inclinazione sessuale. L'abuso può essere psicologico, fisico, sessuale, finanziario ed emotivo»¹

Domande di Ricerca

Obiettivo n.1

Esplorare le narrazioni degli adolescenti sulla violenza interpersonale e sulle relazioni romantiche.

- Come viene concettualizzata la violenza nelle narrazioni degli studenti?
- Come vengono rappresentati gli stereotipi di genere nelle storie? Esistono differenze in questi stereotipi in base al sesso del giocatore?

Domande di Ricerca

Obiettivo n.2

Testare i benefici del gioco di ruolo
come strumento per promuovere un dibattito aperto
sulla violenza intima di coppia tra giovani (TDV).



Il gioco è strutturato in modo da promuovere un ambiente favorevole al dibattito?



Gli studenti riconoscono i risultati educativi del gioco?

Contesto Empirico

Contesto spazio-temporale



**Tra Febbraio e
Aprile 2025**



**Trentino
(Trento, Rovereto)**



**Alto Adige
(Bolzano, Merano)**

Campione



**11 Classi da
10 Istituti Superiori**

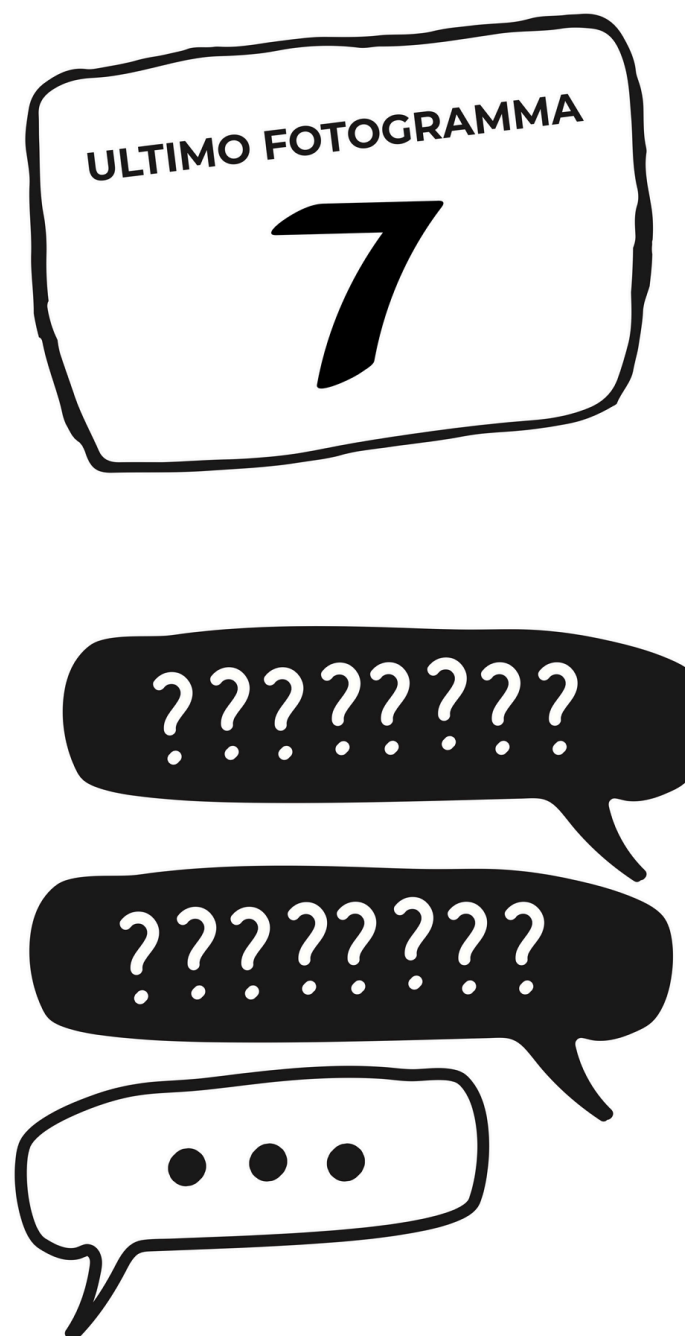


159 Studenti



**Tra i 15 e i 19 anni
di età**

Fotogramma n. 7



CHE COSA HO FATTO?

È sabato sera e il/la tu* fidanzat* ti ha appena inviato una foto del suo outfit prima di uscire con gli amici. Come sempre, mandi un messaggio per sapere tutti i dettagli della serata, ma solo dopo quasi un'ora di attesa, ricevi una risposta: dice che i programmi sono cambiati e che è rimast* a casa a vedere un film.

Non convint*, chiami ripetutamente, controlli le storie dei membri del suo gruppo sui social e infine, solo dopo aver guardato la posizione che avete in condivisione, ti accorgi che è in un bar e non a casa.

Senza pensarci troppo decidi di uscire e una volta arrivat* nel posto segnato dalla mappa l* vedi con un gruppo sconosciuto di persone. Con l'intenzione di confrontarl*, ti avvii verso di loro, ma una volta lì tutto ciò che riesci a fare è insultarl* pesantemente. Appena smetti di parlare, ti rendi conto di avere lo sguardo di tutti addosso e ti accorgi di aver esagerato.

Stato d'animo

Un misto di rabbia e preoccupazione ti ha portat* fino a questo punto. Ti sei fidat* del tuo intuito e non della persona che ti è accanto, e ora sei estremamente frustrat* dal fatto di non sapere la ragione per cui è uscit* senza dirtelo. Ora, con tutti gli occhi puntati su di te, non puoi più tornare indietro. Le scelte fatte in passato ti hanno condotto qui e ciò che più ti tormenta è il motivo per cui tutto questo è accaduto.

Design by Anna Tüdos

Metodologia

Osservazione Partecipante:

Atmosfera e Partecipazione
Analisi testuale delle storie

Questionario post-attività:

Valutazione dello Strumento
Percezioni di Apprendimento

Risultati

Obiettivo n.1: Narrative degli adolescenti sulla TDV

- Limitato riconoscimento dei tipi di TDV
- Alto livello di normalizzazione e giustificazione
- Presenza di stereotipi di genere nelle narrative

Obiettivo n.2: Valutazione del gioco

- Coinvolgimento emotivo
- Dibattito aperto e costruttivo
- Conoscenza teorica della TDV
- Riflessione sui meccanismi di normalizzazione
- Riflessione sulle conseguenze delle proprie azioni
- Riconoscimento influenza fattori esterni ed interni

Limitazioni e Ricerche Future

Limitazioni:

Tempistiche Ristrette

Ampiezza del gruppo

Età e Genere dei Partecipanti

Ricerche Future:

Altri temi e contesti

Età diverse

Elemento longitudinale

Grazie Per l'Attenzione!

eurac
research