

COMUNICATO STAMPA

InVento Lab lancia “Breaking the Cycle”: il gioco esperienziale che porta l’equità di genere nelle organizzazioni

Milano, 12 novembre 2025 – Portare la riflessione sulla violenza e l’equità di genere dentro le aziende, trasformandola in azione concreta. È l’obiettivo di Breaking the Cycle, il nuovo percorso esperienziale ideato da InVento Lab, B Corp italiana impegnata in progetti di educazione e consulenza rigenerativa, in collaborazione con Ashoka e IKEA Social Entrepreneurship.

Come ricordato dal Segretario Generale di ASviS Giulio Lo Iacono, i dati del Global Gender Gap Report 2025 del World Economic Forum mostrano che serviranno ancora 123 anni per raggiungere la piena parità di genere nel mondo, mentre l’Italia si colloca all’85° posto su 148 Paesi per parità complessiva ([World Economic Forum, 2025](#); [SheTech Italy, 2025](#)).

Nel corso dell’evento di lancio, ASviS ha premiato l’impegno di InVento Lab con il riconoscimento “Buona pratica territoriale per un’Italia più sostenibile 2025 *“Abbiamo scelto di riconoscere la buona pratica di InVento Lab per il suo impatto sulle giovani generazioni e sulla comunità, con un focus specifico sulla parità di genere”, dichiara Giulio Lo Iacono, Segretario Generale di ASviS.*”

Nato all’interno del Dela Accelerator Programme – promosso da Ashoka e IKEA Social Entrepreneurship – Breaking the Cycle è la prima iniziativa europea del suo genere. Attraverso il linguaggio del gioco esperienziale, affronta stereotipi, discriminazioni e violenze legate al genere, stimolando una riflessione collettiva su comportamenti e dinamiche spesso invisibili nei contesti organizzativi. Il lancio ufficiale di Breaking the Cycle si è tenuto a Milano, durante l’evento della Impact Education Coalition, organizzato da InVento Lab con il patrocinio di Assobenefit e B Lab Italia.

“Con Breaking the Cycle abbiamo voluto rendere visibile ciò che spesso resta invisibile e accompagnare persone e organizzazioni in un percorso di consapevolezza e responsabilità condivisa,” afferma Giulia Detomati, fondatrice e CEO di InVento Lab *“L’equità di genere non è un traguardo, ma un processo rigenerativo che richiede azione collettiva e coraggio quotidiano”.*

Durante le sessioni di gioco, i partecipanti vivono scenari realistici ispirati alla vita aziendale e co-progettano azioni concrete per favorire l’equità di genere: manifesti aziendali, policy inclusive e percorsi verso certificazioni sociali.

“A sfide di grande complessità come quella del gender gap e della violenza di genere, abbiamo bisogno di rispondere con soluzioni che siano allo stesso tempo sistemiche e concrete e che coinvolgano un ampio ecosistema. Breaking the Cycle combina tutti questi aspetti, aggiungendo un elemento di gioco che lo rende inclusivo e accessibile. Siamo felici di aver contribuito a questo percorso nazionale ed internazionale.” dichiara Arianna De Mario, Co-Direttrice di Ashoka Italia.

“Grazie al Dela Accelerator Programme, promosso da Ashoka e IKEA Social Entrepreneurship, insieme ad InVento Lab abbiamo realizzato un gioco che aiuta le organizzazioni a prevenire ogni forma di violenza di genere e costruire ambienti di lavoro sicuri e inclusivi,” aggiunge Stefania Mastroeni, Equality, Diversity and Inclusion Leader di IKEA Italia. Con Breaking the Cycle, InVento Lab conferma la propria missione: promuovere modelli di sviluppo rigenerativi fondati su rispetto, equità e collaborazione.

[Gallery fotografica](#) / [Prevenire la Violenza di Genere](#)

Contatti stampa:

InVento Lab – Ufficio Comunicazione

info@inventolab.com | www.inventolab.com