

Enrico Menduni, Università Roma Tre

Second Life, una sessualità visuale post-umana (versione provvisoria)

Sommario: 1. Pornografia ed erotismo in Internet. 2. Un'ipotesi di classificazione. 3. Porno e Social networks. 4. Porno ed erotismo in Second Life. 5. Provvisorie conclusioni.

1. Pornografia ed erotismo in Internet

La pornografia e l'erotismo hanno da subito manifestato una forte congenialità con la rete Internet in quanto:

- Consente nello stesso meta-medium e con le stesse strumentazioni tecnologiche, sia comunicazioni peer to peer, anche in tempo reale, che una comunicazione uno-a-molti ivi compresa la creazione, la distribuzione e lo scambio di materiali audiovisivi, immagini fisse, tracce audio;
- Tutte queste operazioni avvengono nella sfera privata degli individui senza alcuna intermediazione o passaggio nella sfera pubblica;
- Gli organizzatori e i fornitori di questi servizi operano su una scala globale, con localizzazioni di comodo, sfuggendo di fatto alle legislazioni nazionali (cosa che non è possibile per gli enti televisivi e i distributori di cinema) e modificando rapidamente e ripetutamente locazione e ragione sociale.

Contenuti erotici sono fortemente presenti nelle prime chat aperte nelle "comunità virtuali"; Sherry Turkle¹ e altri descrivono ampiamente casi di dissimulazione della propria personalità in rete, illustrati deliziosamente da una famosa vignetta di Peter Steiner² già nel 1993.



La prima inchiesta sul "Cyberporn", una cover story peraltro supportata da uno studio accademico poi rivelatosi una bufala, è di Time Magazine (3 luglio 1995).³

¹ Sherry Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet* (1996), Milano, Feltrinelli, 1997.

² Pubblicata dal *The New Yorker* il 5 luglio 1993, (Vol. 69 n. 20), p. 61.



E' appena il caso di dire che la pornografia on line segue immediatamente la tendenza televisiva alla esibizione, reificazione e mercificazione dello stile di vita della gente comune, ivi compresa la vita intima, con il reality show – anni Novanta – a cui segue la costruzione in laboratorio di situazioni collettive costrittive e generatrici di conflitti, abbondantemente monitorate dalle telecamere, con il format Big Brother (1999) e la sua versione off-shore Survivor (2000), che introducono nel patto comunicativo della televisione una estetica molto simile a quella della web cam, una estetica da peep show. Jennifer Ringley apre la prima webcam intima (*lifecasting*) nel 1996.

2. Un ipotesi di classificazione

Ma siamo sicuri di usare parole come “pornografia” ed “erotismo” nello stesso modo? Abbiamo tentato di tracciare una tassonomia dei servizi offerti dalla rete che è possibile includere, in senso lato, in questi termini. Nel farlo ho dovuto compiere una distinzione preliminare fra tre tipologie:

- a. Pratiche di navigazione in rete, creazione e/o condivisione di contenuti, preliminari a incontri che auspicabilmente avverranno nella vita reale;
- b. Fruizione di materiale erotico che avviene esclusivamente o prevalentemente in rete.
- c. Creazione e/o condivisione peer to peer di contenuti erotici con altri utenti interessati ad una saturazione sessuale on line.

Tre precisazioni sono necessarie. La prima riguarda il concetto di “creazione di contenuti”. Siamo in un ambiente di elevata convergenza e pertanto per “creazione” si intendono anche tutte le forme di rielaborazione, rimediazione e remix di contenuti precedenti. La seconda riguarda il concetto di “saturazione sessuale”, introdotto da Michel Foucault;⁴ la sua applicazione all’erotismo in rete non coincide necessariamente con un raggiungimento autoerotico dell’orgasmo, ma con uno stato di eccitazione e di stimolazione che può essere utilizzato anche in altre forme, anche come eccitante nella vita sociale e di lavoro, tenendo conto che talvolta si fa uso del computer dell’ufficio, magari nella pausa pranzo. Infine, ultima precisazione, si deve tener conto che l’erotismo on line non è necessariamente una pratica solitaria ma può essere anche di coppia o di gruppo.

Appartengono alla prima tipologia (pornografia ed erotismo come modalità per incontri reali):

³ La “ricerca universitaria” su cui si basava l’inchiesta di Time risultò essere l’esercitazione – zeppa di errori - di uno studente di ingegneria elettronica della Carnegie Mellon University di nome Martin Rimm.

⁴ Michel Foucault, *La volontà di sapere. Storia della sessualità* (1976), Feltrinelli, Milano 2004, p. 45; citazione presente anche nel “Call for papers” del presente convegno.

- Siti di dating, da quelli romantici a quelli estremi;
- Siti di escorting (collettivi o di singoli operatori);
- Partecipazione a social network, alcuni dei quali permettono di postare materiale sessualmente esplicito (con particolari cautele). Alcuni di essi hanno carattere generalista (Flickr, MySpace) altri hanno carattere di nicchia e sono dedicati a particolari gusti dell'utenza. Essi funzionano così per selezionare partner corrispondenti ai propri gusti.

Nel complesso questi dispositivi mirano ad abbattere, almeno in parte, i rischi personali e sociali legati alla ricerca dei partner per chi pratici forme di sessualità non mainstream, particolarmente per chi non vuol farlo sapere: rischi che si corrono frequentando i luoghi fisici (locali pubblici, quartieri urbani) in cui finora venivano tentati tali contatti, dal ricatto alla violenza.

Appartengono alla seconda tipologia (pornografia ed erotismo da consumare esclusivamente o prevalentemente in rete):

- Siti che offrono materiale pornografico (video e foto) tendenzialmente a pagamento;
- Siti, in parte amatoriali, in cui il materiale pornografico è offerto gratuitamente;
- Chat, video chat, webcam a pagamento;
- Siti che offrono porno-anime e disegni a pagamento (talvolta realizzandoli su commissione del cliente), anche 3D, eventualmente animabili dall'utente.

Si tratta di pratiche parzialmente ereditate da precedenti forme pornografiche (giornali, fotografie e film) che Internet permette di acquisire in condizione di privatezza e senza mediazione; altre, connesse alla chat e alle webcam, convertono in attività commerciali pratiche originariamente pensate come peer to peer.

Appartengono infine alla terza tipologia (creazione e condivisione di contenuti al fine di trovare partner sessuali per pratiche on line):

- Blog erotici;
- Partecipazione a social network per chat e scambio foto e video;
- Partecipazione a giochi di ruolo on line;
- Partecipazione a mondi virtuali.

In quest'ultimo caso l'attività relazionale è finalizzata ad individuare persone che condividono on line non soltanto gli stessi gusti ma anche la stessa disponibilità a pratiche condivise, in vista della saturazione sessuale di cui sopra abbiamo parlato.

Certo si tratta di una tassonomia è ancora rozza, e che non tiene conto degli incroci, sempre più frequenti, con gli smartphone (una pornografia ubiqua e mobile); tuttavia essa si presta già a molteplici considerazioni. Una "funzione spettatoriale" assimilabile a quella del cinema o della televisione non è presente negli usi di internet del primo tipo. Infatti, anche laddove viene offerto materiale audiovisivo, esso viene valutato come se si sfogliasse un catalogo: non per il piacere della vista in sé, ma come supporto per una scelta all'interno di un elenco. Essa è presente negli usi di internet del secondo tipo; nelle altre all'utente viene richiesto un comportamento assai più attivo, fino alla partecipazione alla creazione dei contenuti erotici.

Ciò è vero soprattutto per i social network. Se consideriamo che essi si sono sviluppati quasi tutti dopo il 2001:

Nascita del Social Networking <i>(e delle applicazioni cellulari)</i>
Blogs 1997
Instant Messenger 2002
<i>(dal 2002 : contenuti multimediali sui telefoni cellulari 3G)</i>

MySpace 2003
Linkedin 2003
Second Life 2003
World of Warcraft MMORPG 2004
Facebook 2004
Flickr 2005
YouTube 2005
(dal 2005: TV sui cellulari)
Twitter 2006
(dal 2006: Smartphone)

possiamo affermare un comportamento pornografico attivo e di massa è una delle declinazioni del web 2.0 e, particolarmente in Oriente, della ubiquità favorita dall'uso combinato dello smartphone e del GPS.⁵

3. Porno e Social networks

I social networks sono oggi una parte significativa dell'attività erotica su Internet in quella dimensione che, piuttosto che adempiere ad una funzione spettatoriale, risponde ad una esigenza di esibizione e di rappresentazione del sé per incontrare – virtualmente o realmente – altre identità e quindi in una dimensione sociale.

Tuttavia le modalità della rappresentazione del sé cambiano radicalmente a seconda che l'incontro desiderato sia reale o virtuale.

Quando l'obiettivo finale dell'utente è fare conoscenze da praticare nella vita reale, la presentazione del sé non può essere molto lontana dal proprio aspetto fisico, anche se è sempre possibile nascondere qualche dato sulla propria condizione: ad esempio, il fatto di essere sposati.

Se invece la scelta è quella di creare in rete un doppio del sé, un vero e proprio avatar, un avi, allora la scelta è proiettiva dei propri desideri e non della condizione reale. Oppure risponde ad una pulsione a svolgere una doppia vita, che sostanzialmente non siamo disposti a affrontare realmente per le difficoltà di ordine pratico e sociale che comporta.

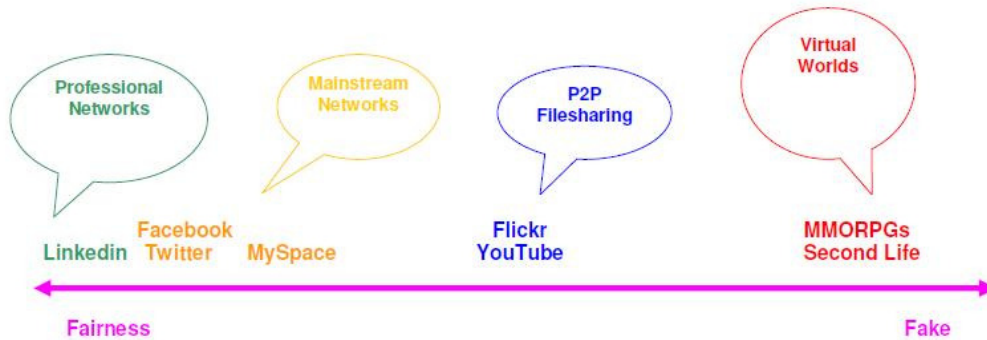
Si assume così, episodicamente, una identità fittizia, celata dietro una maschera, alla quale è lecito fare ciò che nella vita normale non faremmo mai, protetti dalla privacy del nostro domicilio. Poiché non vi è nulla di nuovo sotto il sole, per quanto riguarda l'animo umano, vorrei ricordare il carnevale, con il suo rituale e temporaneo rovesciamento delle regole.⁶

Ho posto su un diagramma i principali social network del Web 2.0, ordinandoli per *fairness/fake*, rispondendo cioè alla domanda: quanto gli utenti di un determinato network sono tenuti ad essere leali o, viceversa, sono sospinti ad assumere una maschera?

⁵ Manca il tempo di affrontare qui le differenze tra web pornografia in Occidente e Oriente, che sono consistenti come ci insegna Howard Rheingold in *Smart Mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura* (2002), Milano, Raffaello Cortina, 2003, part. pp. 23-31.

⁶ Michail Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale* (1965), Torino, Einaudi, 1979.

Fairness vs. Fake in Self-Representation



Ovviamente i più leali sono i network professionali, come LinkedIn; se nel contatto reale l'interlocutore scoprisse che siamo stati sleali nel presentarci, il danno professionale sarebbe molto serio. Network *mainstream* come Twitter e Facebook, e oggi in misura minore MySpace (ormai specializzato nel mondo dello spettacolo) sono tenuti ad una lealtà relativamente alta perché molti degli "amici" conoscono personalmente il soggetto e partecipano alle attività da lui promosse. E' socialmente lecito solo qualche abbellimento della propria personalità e del proprio aspetto, mai in forme sessualmente esplicite. Minore *fairness* nei network in cui è primario lo scambio di contenuti multimediali, come Flickr e, in misura minore, YouTube in cui l'aspetto *filesharing* è assai più marcato di quello *networking*: particolarmente in Flickr l'identità è rappresentata soprattutto dalla collezione di contenuti che il soggetto offre. La rappresentazione del sé è quasi nascosta dietro le foto o i video che egli posta, che non rappresentano necessariamente il soggetto, ed è possibile una forte divaricazione rispetto ad una rappresentazione realistica del sé.

La tendenza al *fake* diventa definitiva con i Multiple Massive Online Role-Playing Games e i mondi virtuali come Second Life. I giochi di ruolo sono immersivi: il soggetto deve indossare la "divisa" propria della sua partecipazione al gioco, ed è quella l'identità con cui si confronteranno gli altri giocatori. In Second Life già all'atto dell'iscrizione, se non siamo soci paganti, siamo obbligati ad assumere un nome finto: non possiamo registrarci con il nostro. Siamo quindi obbligati ad indossare una maschera.

Il personaggio di fantasia che viene così creato (selezionando dati somatici e modificandoli a piacere anche successivamente si chiama Avatar (in gergo avi) e tutta la nostra presenza temporanea nel mondo virtuale può essere definita una "avatarizzazione".

Con questo termine potremmo indicare il processo con in quale, essendo intimamente consapevoli dei propri limiti fisici e sociali, diamo l'incarico temporaneo a un proprio avatar (un simulacro potenziato) di superarli, presentando forme e comportamenti impossibili nella realtà; traendone un piacere forse circoscritto, una "sospensione dell'incredulità" di tipo cinematografico, senza rischi e soprattutto senza nessuna intenzione di tradurre in realtà quei comportamenti estremi. Una sessualità post-umana.

4. Porno ed erotismo in Second Life

A coloro che hanno visto insieme a me, nel seminario di Gorizia, l'interessantissimo film "Vola Vola" di Berardo Carboni (Italia 2009) occorre dire che è un film girato con il motore grafico di Second Life, non su Second Life. In Second Life non ci si comporta come nel film.

Second Life è un mondo virtuale che, in pieno spirito Web 2.0, si fonda tutto sulla cooperazione degli utenti. Sono loro che edificano edifici, piazze e locali, secondo uno stile che richiama i grandi centri commerciali ma può anche essere gotico, coloniale, barocco, o in qualunque altro stile, ispirandosi anche a luoghi, città e utopie del primo mondo: un immaginario ampiamente connesso con il cinema classico e moderno. Esistono progettisti, costruttori, materiale da costruzione in vendita. Le transazioni avvengono in una particolare valuta, quotata sul dollaro, il Linden.

Non sempre appare chiaro che la formattazione dei contenuti è totalmente affidata al soggetto. E' lui il regista della sua performance: può modificare il punto di vista e l'angolazione di ripresa, ruotare e muovere la sua immaginaria telecamera, avvicinarsi o allontanarsi costruendo così i propri UGC, User's Generated Contents.

I residenti abitano in Second Life in case acquistate o affittate ma gran parte dei frequentatori, come i turisti low class a Venezia, non dormono ma si limitano a visitare temporaneamente il mondo di Second Life. L'unica cosa di cui possono aver bisogno è un letto, di cui c'è un'ampia disponibilità gratuita e questa costituisce la principale differenza fra Venezia e Second Life.

Non c'è bisogno di mezzi di trasporto in SL perché si può volare, teletrasportarsi nei luoghi desiderati e anche teleportare un altro avatar consenziente. L'aspetto fisico degli avatar e il loro abbigliamento possono essere variati di continuo acquistando – o procurandosi gratuitamente dei *freebies* (oggetti gratuiti) – parti del corpo, *skin* e *shape*, abiti e accessori, forniti da stilisti e negozi. Tutti gli avatar hanno guardaroba più o meno ampi da cui attingono la loro forma, il loro *outfit*. Esistono così avatar in forma di animali, di bambini, di figure fantastiche (fra cui gli Avatar del film ora piuttosto diffusi), o strani ibridi e irrocervi. Alcuni avatar sono concepiti come soggetti portatori della sessualità dei loro creatori. La costruzione di questi esseri sessuali virtuali può rappresentare una fantasia erotica, e così ordinarli di camminare, sorridere, ballare, compiere atti sessuali. Già da vari anni esistevano siti di "virtual sex" nei quali era possibile ordinare in video, anche con riconoscimento vocale, ad un partner virtuale di spogliarsi o farsi amare; ma in Second Life l'avatar si confronta con la volontà di altri avatar, come nella vita reale i desideri dell'uno devono fare i conti con la volontà dell'altro di assecondarli. Gli avatar comunicano tra loro in chat (in presenza e visibili dagli altri presenti) o con messaggi privati (anche in assenza e invisibili agli altri), e possono (ma non è diffusissimo) usare audio o video chat. Possono scattare fotografia della schermata o riprese video di ciò che vedono.

Second Life è tutta un grande insieme di USG, o di fantasie in corso. Gli utenti possono inventare e vendere nuove possibilità per gli avatar, per animarli; come hanno fatto anche i realizzatori di Vola Vola con i movimenti delle labbra. Queste animazioni, che si acquistano, permettono agli Avatar di ballare o di correre, di ancheggiare, sorridere, fumare, e anche di fare all'amore in tutti i modi possibili. Ciò avviene attraverso *poseballs*, da esibire al momento opportuno e chiedendo al partner di cliccarci sopra; nelle più elaborate si possono scegliere in un menù le posizioni e i movimenti. Oppure recandosi con il partner in un luogo dotato di un *sexbed*, anch'esso dotato di un menu molto elaborato con posizioni e movimenti.

Le sex balls offrono un tipo di rappresentazione molto realistica, ma priva di regia perché a quella pensa l'utente, che in una scena erotica potrebbe anche scegliere di guardare solo il movimento dei piedi, come in una famosa scena di "Osessione" di Visconti. Più interessanti sono le *lovescenes*: sempre regia a parte, non sono esplicite posizioni amatorie ma scene complesse riferibili a situazione come *endless love*, *relax*, *summer love* ecc. dove c'è una creatività maggiore del programmatore. Vanno infine ricordati i RLV (*Restrained Life Viewers*). Sono programmi, come Emerald o Restrained Life, predisposti per operare delle

limitazioni alla libertà di un avatar che si sottopone a questa soggezione da parte di un altro. Un avatar può togliere ad un altro tutti i vestiti, mettergli le manette, impedirgli il teletrasporto. Questa è la base di tutti i giochi di ruolo BDSM, cioè del sado-masochismo molto presente in SL. Come è evidente, siamo lontanissimi da una funzione solo spettatoriale. Si creano forme di dipendenza così stretta che talvolta l'unico modo di uscirne, per chi vi rimane invischiato, è abbandonare il proprio avatar e crearne un altro con un nuovo nome, come i pentiti della mafia.

5. Provvisorie conclusioni

Second Life offre un mondo virtuale che permette agli utenti di mettere in scena una autorappresentazione della sessualità e delle proprie fantasie in tempo reale e in forma audiovisiva: una pratica condivisa da migliaia di utenti, che trasforma sempre più SL, o ampie porzioni di questo mondo, in una sorta di quartiere a luci rosse nel quale gli utenti si aggirano alla ricerca di sesso gratuito o a pagamento, adescano altri avatar e si adottano modelli di comportamento non molto distanti fra quelli adottati, nella vita reale, nei corrispondenti quartieri di dubbia reputazione delle metropoli del nostro mondo. Questa forte spinta allontana SL dalle previsioni di qualche anno fa, in cui appariva come un ambiente particolarmente utile all'apprendimento a distanza, alla comunicazione politica e al marketing,⁷ costringendo Linden Lab a raccogliere tutte queste regioni (*Sims*) in speciali zone "Mature" e "Adult" controllando l'età degli utenti⁸.

Come abbiamo visto, i comportamenti degli utenti sono necessariamente attivi e molto lontani da un atteggiamento di mera spettatorialità. Cento anni dopo l'invenzione dei fratelli Lumière SL offre modelli virtuali di selezione dei partner – sempre un passaggio delicato e rischioso nella sessualità reale, particolarmente quando non mainstream – e sulla ricerca di generi di piacere condiviso con alter identità virtuali, che narrano loro stesso senza un obbligatorio collegamento con la loro reale configurazione e identità. In effetti un salto nella realtà sarebbe molto difficile. Il partner immaginato sarebbe troppo lontano dalla sua autorappresentazione. Inoltre, perché scegliere una seconda identità, se essa deve essere uguale alla prima? L'esperienza sessuale in SL è collocata interamente all'interno di questo divario.

Enrico Menduni
menduni@uniroma3.it
www.mediaudies.it

⁷ Una rassegna di queste possibili utilizzazioni in un'inchiesta del "Corriere delle comunicazioni", 24 settembre 2007, n. 16: *Second Life, ma a chi serve?* e articoli collegati.

⁸ Peraltro gli utenti che pagano con una carta di credito sono automaticamente considerate adulti.