

Michele Spaccarotella

Il piacere digitale

#Sex&TheSocial

Prefazione di Fabrizio Quattrini

 **GIUNTI**

Indice

Prefazione di Fabrizio Quattrini	IX
Introduzione: dall'eros al mouse	3
Parte I – CORPI	
1. La celebrazione dell'Io: il selfie	17
2. L'impero dello sguardo: il corpo online	31
3. I want your sex(ting)	43
4. Il corpo in video: il mondo delle webcam	61
5. Il lato oscuro del Web: Infernet	73
6. Il piacere fuori controllo: chirurgia estetica e body shaming	87
Parte II – RELAZIONI	
7. Come Internet e i social network ci hanno cambiato	101
8. Le relazioni liquide	115
9. Chi siamo quando siamo online?	127
10. E vissero infelici e sconnessi: i social e le separazioni impossibili	139
11. Il piacere fuori controllo: il tradimento seriale	149

INDICE

Parte III – APPLICAZIONI

- | | |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| 12. Cupido usa WhatsApp: l'app-etito vien chattando | 161 |
| 13. Dal mazzo di fiori al “like tattico”:
come si corteggia oggi? | 169 |
| 14. Curiosando tra le sex app | 179 |
| 15. Il piacere fuori controllo:
l'impossibilità di una relazione | 191 |

Parte IV – IL PIACERE FUORI CONTROLLO

- | | |
|-------------------------------------------|-----|
| 16. Porn is the new black | 205 |
| 17. Le nuove frontiere del sesso virtuale | 215 |
| 18. La dipendenza sessuale | 227 |
| Conclusioni | 239 |
| Ringraziamenti | 243 |
| Bibliografia | 245 |

Introduzione:
dall'eros al mouse



Ormai il sesso brucia più giga che calorie

@La_JeJeJe (Twitter)

La rivoluzione della società iperconnessa sembra aver contribuito alla nascita di una nuova tipologia di essere umano: l'homo digitans, un cittadino della modernità perennemente incurvato sullo schermo dello smartphone e assorbito dalle continue novità proposte dalla Rete. La sua esperienza relazionale appare viaggiare su un rapporto privilegiato ed esclusivo con lo schermo, un intermediario che gli permette di entrare in contatto con gli altri in maniera protetta. Appare evidente come tale modalità di intrecciare rapporti si sia diffusa su scala mondiale in maniera epidemica. Ci si conosce sui social network, si parla in chat, ci si innamora online, si scambiano foto nei messaggi privati, ci si tiene “sotto controllo” nelle “storie”, ci si lascia tramite messaggeria istantanea. Il tutto, spesso, senza neanche mai essersi incontrati. Perché avviene tutto questo? In che modo i dispositivi tecnologici hanno modificato il nostro modo di dialogare? A quali bisogni risponde questo tipo di atteggiamento? Le domande potrebbero continuare all'infinito, ma per effettuare una scelta inerente alla tematica del libro, questa è la più importante: è possibile parlare di un “piacere digitale”? Per iniziare la disamina, occorre intanto chiedersi cosa intendiamo per piacere. Oltre alle comuni e diffuse forme di cortesia che spesso utilizziamo nel nostro linguaggio conviviale, per esempio “piacere di conoscerti”, “mi ha fatto piacere”, “è stato un piacere”, l'enciclopedia Treccani lo definisce come il senso di viva soddisfazione che deriva dall'appagamento di desideri, fisici o spirituali, o di aspirazioni di vario genere. Ciò può dar manforte all'ipotesi che laddove un comportamento venga replicato e si diffonda a macchia d'olio abbia la possibilità di rispondere a un nostro bisogno, manifesto o latente. Il piacere dunque non è riducibile solamente a ciò che ci aggrada, ci delizia o che incontra il nostro gusto, ma a un'entità molto più complessa, che ha a che fare con degli aspetti non immediatamente visibili. Il piacere si ricollega infatti anche a una dimensione di diverti-

mento, distrazione, occupazione, e in tal senso l'utilizzo dei dispositivi tecnologici (smartphone, tablet, PC) occupa sempre maggior tempo nelle nostre vite. Quanto? Siamo in grado di misurarlo? Per fornire un accurato scenario dell'attuale mondo digitale verranno utilizzati i dati forniti dal Global Digital Report 2020 (consultabili gratuitamente online) elaborato da We-AreSocial e Hootsuite, un'agenzia e una piattaforma operanti nel mondo del social media management. Attualmente, il 59% della popolazione mondiale risulta connesso a Internet (4.54 miliardi di persone su 7.75). Risulta utile specificare che il dato fornito durante la prima rilevazione (avvenuta otto anni prima) si attestava intorno ai 2.08 miliardi, una testimonianza del fatto che nel giro di così poco tempo gli utilizzatori sono più che raddoppiati. Il numero di utenti attivi tramite cellulare è 5.19 miliardi (124 milioni in più rispetto all'anno precedente). Durante il periodo di lockdown dovuto al Covid-19, le persone hanno ulteriormente intensificato il loro rapporto con i devices digitali: nella fascia di età 16-64 anni (a livello globale, ad aprile 2020) si parla di un +76% di tempo in più trascorso sullo smartphone, +45% per quanto riguarda il PC portatile e +34% di consultazione di servizi in streaming/smart TV. In Italia invece gli utenti connessi a Internet sono 49.48 milioni (l'82% se consideriamo la popolazione totale di 60.51 milioni, dato inerente al gennaio 2020), i contratti di utenti di telefonia mobile sono 80.40 milioni (il 133% del totale, il che significa che molte persone possiedono due numeri di telefono), gli utenti attivi sui social media sono 35 milioni (il 58%, e nel momento in cui starete leggendo queste righe, probabilmente tali dati saranno ulteriormente lievitati).

Le piattaforme social più utilizzate nel nostro paese sono: YouTube (88%), WhatsApp (83%), Facebook (80%), Instagram (64%), Facebook Messenger (57%), Twitter (34%) e LinkedIn (31%). Gli esecutori dell'analisi concludono affermando che l'Italia appare un paese i cui utenti Internet, e in particolare social, cercano svago e divertimento su molte piattaforme diverse e per molto tempo.

Curiosità: Quanto tempo utilizziamo lo smartphone?

Kevin Holesh è l'ideatore di una applicazione gratuita che si chiama Moment. Questa app è stata realizzata con l'unico scopo di rendere le persone consapevoli del tempo che trascorrono "attaccate" al proprio cellulare. L'applicazione fornisce dati sulla quantità di tempo che ogni giorno viene investito sul cellulare, è in grado di specificare per quanti minuti/ore vengano utilizzate le singole app (se, per esempio, eravamo su Facebook o stavamo messaggiando su WhatsApp), riunisce i dati anche degli amici o dei familiari (che intendono partecipare), crea statistiche sull'utilizzo del proprio smartphone e fornisce strategie per usarlo di meno. Può sembrare ironico che per trascorrere meno tempo con il cellulare in mano abbiamo bisogno di una applicazione che possiamo controllare... dal cellulare. Se si può pensare che questa condotta costituisca un controsenso, è ragionevole però considerare che l'applicazione ci sottoporà solo dei dati verificati e incontrovertibili: a guidarci dunque non sarà la nostra percezione, ma un dato di fatto, grazie al quale potremo riflettere sui nostri modi di agire. Holesh parla della sua app come di uno strumento che permetterà di restituire agli utenti il proprio tempo. Potremmo dunque considerarla una piccola strategia per tornare a dedicare maggiori momenti a noi stessi e a ciò che ci circonda. Il valore aggiunto di questo strumento è quello di permettere alle persone di comprendere perché trascorrono così tanto tempo online e in che modo possono provare a farlo di meno. Il tema è di stretta attualità se consideriamo che alcune case di produzione stanno provvedendo a dotare i cellulari di ultima generazione di questi "misuratori di tempo". Altri dispositivi simili a Moment sono: Offtime e AppDetox (che permettono di bloccare le app che ci distraggono maggiormente), BreakFree (che aiuta a ridurre la propria dipendenza da smartphone facendo vivere la "diminuzione" come una sfida con sé stessi), Flipd (che consente di bloccare il telefono per un tempo prestabilito) e infine Otomos, una custodia fissata allo smartphone, utilizzata dai genitori giapponesi, che consente loro di impostare e controllare il tempo massimo di utilizzo del cellulare da parte dei loro figli. Tale dispositivo è nato nel Sol Levante proprio per contrastare la dilagante diffusione della dipendenza da cellulare. L'utilizzo del telefono può avvenire anche in momenti e contesti che non sono considerati opportuni, per esempio alla guida di un'automobile. Smartphoners è un'applicazione italiana che consente di premiare gli ►

-
- automobilisti virtuosi che non utilizzano il cellulare in macchina, dando loro la possibilità di viaggiare in sicurezza e persino di accumulare punti che possono tramutarsi in buoni benzina. Da questo breve elenco emerge come lo smartphone ci abbia liberato dai luoghi, dandoci la possibilità di utilizzarlo in ogni momento. Che si tratti di un consumo nella propria abitazione o a una fermata dell'autobus, il quesito che era stato posto all'inizio era quanto ci dedicassimo alle attività online: la media giornaliera del tempo speso su Internet in Italia da qualsiasi dispositivo è di 6 ore e 4 minuti, mentre il tempo passato sui social media è di 1 ora e 51 minuti. Il 98% delle persone ha visitato/usato un social network o un servizio di messaggistica nell'ultimo mese e ogni persona possiede di media 7.4 account social (anche se il possesso non significa necessariamente l'utilizzo).
-

È stato sottolineato come svago e divertimento possano giocare (non solo in Italia) un ruolo importante nel protrarre la nostra permanenza davanti allo schermo, ma sarebbe riduttivo immaginare che alla base di tale comportamento ci sia solo questo. Riva (2010) ha parlato di interrealtà, per riferirsi a quello spazio sociale ibrido nel quale possiamo far interagire il mondo digitale con quello fisico, mentre Floridi (2014a, b) ha coniato il termine "onlife", per riferirsi alla nuova esperienza di una realtà iperconnessa all'interno della quale non ha più senso chiedersi se si può essere online o offline. Come espresso chiaramente dalle precedenti statistiche, ogni giorno trascorriamo talmente tanto tempo in Rete, che non possiamo non tener conto di quanto tale atteggiamento incida sulla nostra identità, sia che si tratti della sua formazione sia che si tratti della sua modificazione. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT), secondo l'autore, sono diventate delle vere e proprie forze ambientali, antropologiche, sociali e interpretative che creano e forgianno la nostra realtà fisica e intellettuale, cambiando il modo con cui ci relazioniamo con gli altri e con noi stessi. La riconfigurazione cognitiva e relazionale indotta per esempio dall'avvento dei social network si basa su tre elementi fondamentali: rimuove dall'interazione il corpo e i significati che porta con sé,

alterando la capacità di percepire ed esprimere emozioni; modifica gli schemi cognitivi e sociali di organizzazione e di attuazione dell'azione/comunicazione, influenzando la nostra percezione della situazione; rende "allocentriche" (indipendenti da me) le reti sociali di cui faccio parte ed "egocentriche" (legate a me) le comunicazioni che queste generano (Riva, 2010, 2012, 2014). Lo smartphone ha infatti una profonda natura ambivalente: ci permette di creare infinite nuove interazioni con gli altri (di natura virtuale) e di interrompere a piacimento le relazioni con gli altri (appartenenti alla sfera reale). Il cellulare è un potente distrattore, a volte anche un distruttore, se ci riferiamo alle relazioni interpersonali. Pensiamo, per esempio, al fenomeno del "phubbing", termine inglese che nasce dalla crasi tra "phone" e "snubbing", ovvero snobbare con il telefono, e che si riferisce al comportamento di quelle persone che si isolano da una conversazione/interazione con una o più persone reali, per chiacchiere (sui servizi di messaggistica) con altre persone o semplicemente per navigare online, impegnandosi a fare altro. Questo comportamento è stato oggetto di ricerca da parte dell'università del Kent: lo studio ha dimostrato che a un aumento del livello di phubbing corrisponde un peggioramento della qualità della relazione, fino a renderla insoddisfacente. Pezzica (2018) riferisce che gli autori dello studio ritengono tale atteggiamento come una vera e propria forma di esclusione sociale, che minaccia, in coloro che la subiscono, alcuni bisogni umani fondamentali quali appartenenza, autostima, senso di realizzazione e controllo. Come se la comunicazione indiretta che viene fornita a chi ci sta di fronte fosse: «ciò che accade in Rete è più interessante di te». Ovviamente, non ci si riferisce al gesto di controllare una comunicazione urgente che magari attendevamo (o altre importanti attività), ma alla reiterazione dell'atteggiamento di chi trova più stimolante controllare le notifiche, o verificare cosa stia accadendo "altrove", rispetto all'intrattenere una comunicazione con chi gli è vicino. Un'altra "agevolazione" che possiamo procurarci attraverso l'utilizzo dello smartphone è il gradimento sulla nostra persona. Possiamo infatti ottenere una rapida scari-

ca di dopamina semplicemente ricevendo dei complimenti a una nostra foto da parte di perfetti sconosciuti, acquisire apprezzamenti per un nostro post pubblicato, sentirci “parte di un gruppo” perché abbiamo condiviso un link in linea con l’attuale pensiero dell’opinione pubblica. Potremmo quindi affermare che, dopo svago, divertimento, modificazione della nostra identità e apprezzamento, un quinto elemento che lo smartphone ci fornisce è quello del controllo, o quantomeno una percezione “intrigante” del controllo, inteso come la possibilità di disporre dell’altro a nostro piacimento. Dal vivo e online. Come acutamente rilevato da Bauman (2003), viviamo in una società liquida nella quale le connessioni umane sono diventate sempre più frequenti e più superficiali, più intense e più brevi, a tal punto da non avere la possibilità di trasformarsi in legami. La prossimità può essere interrotta semplicemente schiacciando un pulsante (pensiamo a quanto sia agevole, per esempio in occasione di un litigio, “bloccare” una persona sulla rubrica telefonica per non essere più raggiungibili). Facili da creare, facili da troncare. Questa sconfinata libertà ha modificato in maniera profonda sia la relazionalità sia la sessualità. Vedremo nel corso del testo come i dispositivi tecnologici influiscano nella “creazione” delle nuove coppie, modifichino le dinamiche di quelle di lungo corso e come la rivoluzione digitale abbia contribuito a favorire nuove forme di sperimentazione sessuale. La sensazione è che tutti i rapporti moderni siano pervasi però da una mancanza di confini, di rispetto. Non sono semplicemente liquidi, perché impalpabili e privi di consistenza, sembrano mancare del “distacco curioso” che meriterebbe il rapporto con l’estraneo, inteso come l’Altro, il diverso da me. La società della trasparenza rende tutto molto chiaro, visibile, ma privo di fascino. Nel dialogo tecno-mediato (e come spesso accade anche in quello vis-à-vis) c’è sempre meno spazio per la distanza, l’assetto comunicativo è diretto, si ricerca subito la confidenza, il Tu, un motivo per essere accomunati, come se ad essere ambita fosse una rapida e rassicurante vicinanza, ma finta, posticcia, melliflua. Il diverso da sé sembra vivere un doppio destino: o da rifiutare/allontanare op-

pure da ricondurre subito a sembianze amicali. La mancanza di mistero sottrae molto spazio all'erotismo, che invece si nutre dell'emozione, della tensione, dell'attrazione verso ciò che è inesplorato. Han (2012) sostiene che attraverso i mezzi di comunicazione digitali avviciniamo l'Altro per annullare la distanza, a tal punto da non godere più della sua presenza, fino a farlo sparire, a renderlo uguale a noi stessi. L'eros presuppone una relazione asimmetrica con l'Altro. Senza distanza, senza curiosità, assistiamo all'erosione dell'Altro, il quale viene ridotto a oggetto conosciuto, sempre uguale, facilmente disponibile. In questo modo diventa oggetto di consumo, pronto all'uso, di immediata gratificazione. Lo smartphone ci dà la possibilità di disporre dell'Altro tra pollice e indice. La fantasia di possederlo, e di conoscerlo nella sua totalità, ha però a che fare con una dimensione di potere e non di relazione. La mancanza di confini, di rispetto e di tensione, verso ciò che è diverso da me, conduce dunque all'atrofia della fantasia per l'Altro e, di conseguenza, all'agonia dell'eros. Un oggetto sempre presente, sempre omogeneo, sempre disponibile perde di attrattiva, come se la rivoluzione digitale ci avesse trasformato in bambini alla costante ricerca del "nuovo giocattolo", perché il precedente non ci appassiona più. In sostanza, laddove non c'è assenza, non c'è desiderio. Come ci ricorda Recalcati (2018), la parola "desiderio" esprime già nella sua etimologia la dimensione della veglia e dell'attesa, dell'orizzonte aperto e stellare, dell'avvertimento positivo di una mancanza che sospinge la ricerca. Nel *De bello gallico* di Giulio Cesare, infatti, i desiderantes erano i soldati che aspettavano sotto le stelle i compagni che non erano tornati dal campo di battaglia. Proviamo a "giocare" con l'origine di questi termini e a vedere se ci possono essere di aiuto nello sviluppo della nostra riflessione. "Desiderio" deriva da "de" (privativo) e "sidera" (stelle): il de può indicare la condizione di non poter far affidamento sulla rotta segnata dalle stelle, rimanere senza stelle, non avere punti di riferimento; un'altra interpretazione potrebbe essere quella di rimanere a fissare attentamente le stelle, simbolicamente fissare lo sguardo a qualcosa che attrae. "Bisogno"

(in latino *bisonium*) proviene da “bi” e “sominum”, ma anche dal germanico “bisunna”, cura, sollecitudine, attenzione, ed esprime il non disporre di un qualcosa che è necessario, di un’esigenza. La società “iper” (iper-connessa, iper-visibile, iper-assimilante) sembra dunque essere molto più vicina alla dimensione del bisogno che a quella del desiderio, anzi nello specifico alla creazione di un bisogno che deve essere immediatamente gratificato: Hai fame? C’è JustEat! Vuoi conoscere qualcuno? Scarica Tinder! Vuoi guardare una serie tv? Accendi Netflix! Alter (2017) ci suggerisce che il comportamento umano è guidato da una successione di riflessioni su costi e benefici che determinano se un’azione verrà ripetuta più volte oppure mai, e quando i benefici superano i costi è difficile evitare di continuare a replicare un’azione, soprattutto se tocca i “tasti neurologici” giusti. Chi crea e perfeziona i dispositivi tecnologici conosce esattamente quali aree del nostro cervello andare a stimolare, cosa rende appetibile la strumentazione, quali contenuti, suoni e colori rendono irresistibile la consultazione e la reiterazione del comportamento. Non è un caso che le moderne strumentazioni digitali possano essere facilmente utilizzate anche dai neonati (come ha chiaramente rivelato il video virale *A magazine is an iPad that doesn't work* [Una rivista è un tablet che non funziona], nel quale una bambina di un anno, dopo aver utilizzato un iPad, clicca inutilmente su un magazine cartaceo, e in seguito sulla sua stessa gamba, provando a far partire i contributi multimediali come accaduto pochi minuti prima con lo schermo interattivo). A seguito di questa iniziale analisi, lo scenario che sembra delinearsi è quello di una demarcazione tra bisogni e desideri, tra immediatezza e attesa, tra godimento rapido e tolleranza della frustrazione. Il bisogno (prodotto della modernità) sembra rimandare a una dimensione di urgenza, impellenza, compulsività, immediata gratificazione; il desiderio (figlio dell’esperienza) sembra richiamare a una lontananza, una distanza, una carenza, che genera la ricerca dell’oggetto desiderato appunto. Il collegamento tra erotismo, piacere e desiderio rischia dunque di rimanere arenato, incagliato, bloccato nella secca della comodità.

In Treatment: Danilo e il filtro dello schermo

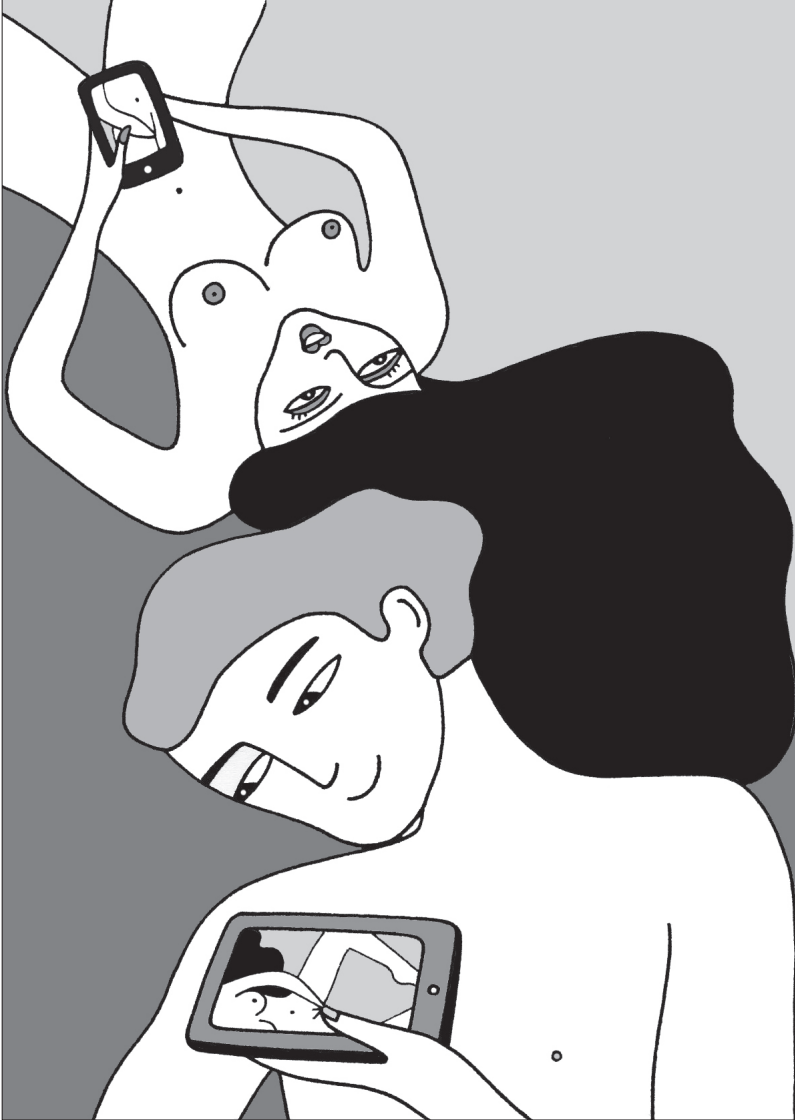
Danilo è un impiegato di Genova di 35 anni, si rivolge a me per le difficoltà che sta vivendo in relazione all'incapacità di avere rapporti sessuali con le donne. Dopo una cocente delusione d'amore, causata dalla fine della storia con la sua precedente ragazza, Danilo si chiude in casa e si "immerge" nel mondo delle conoscenze online. Crea un profilo personale su un sito d'incontri, grazie al quale riesce a ottenere con facilità i contatti di posta elettronica e i numeri di telefono delle ragazze che gli piacciono. Ogni momento libero diventa per lui un'opportunità per chiacchierare, per scoprire persone nuove, per conoscere e farsi conoscere. Per sua stessa ammissione, è alla continua ricerca di donne con cui parlare, chattare appunto, perché la possibilità di vivere una nuova esperienza sessuale viene invece vissuta con profonda difficoltà, come fosse un esame da affrontare. Afferma che ormai le chat sono diventate l'unica modalità per poter interloquire con l'altro sesso e per creare la possibilità di un appuntamento. Man mano che passa il tempo, non si limita alle donne italiane, utilizza l'espedito dei traduttori simultanei per poter parlare anche con le ragazze straniere, ma non appena si verifica l'opportunità di un incontro con loro, Danilo si scollega, si dilegua, facendo perdere le sue tracce. Afferma che per lui l'idea di vivere un rapporto intimo con una persona reale è come quella di scalare una montagna. Vive una costante tensione emotiva tra procurarsi gli appuntamenti e il timore di parteciparvi. Racconta che la chat è diventata una sorta di spazio protetto, di zona di comfort. Nel mondo virtuale non si rischia niente. Da dietro lo schermo è possibile conoscere e parlare con tutte le donne del mondo. Non ci sono pericoli, non ci sono responsabilità, non si può fallire, non si sta male. L'orientarsi verso il mondo delle relazioni virtuali può dunque nascondere la difficoltà, sempre maggiore, che alcune persone stanno sviluppando nel creare e costruire nuove relazioni affettive stabili, soprattutto nei casi in cui abbiano vissuto una separazione molto dolorosa dal partner o un abbandono imprevisto. Questa condizione può contribuire a rendere problematica l'idea di rimettersi in gioco da un punto di vista emotivo, portando la persona a preferire l'instaurazione di contatti più superficiali e di facile gestione che allontanino la possibilità di soffrire di nuovo per amore.

La storia di Danilo non è così infrequente, anzi. Il racconto proposto accomuna molte delle persone che varcano la soglia della stanza di terapia, nell'epoca dei social network e delle app di dating online. Questa riflessione preliminare sembra confermare il fatto che l'essere umano moderno abbia sviluppato un piacere nel digitare, piuttosto che un piacere digitale. Tocchiamo più volte lo schermo del cellulare che il corpo della persona amata. Lo schermo si è sostituito alla pelle. Siamo talmente assorbiti dal touchscreen, che ci stiamo dimenticando della bellezza dello "human touch". Le coppie di lungo corso non si differenziano molto dai single. Poco tatto e poco contatto. Di certo, possiamo affermare che le relazioni del nuovo millennio si muovono su scenari impensabili fino a qualche anno fa (basta pensare che il primo iPhone è stato presentato da Steve Jobs nel gennaio 2007). Una considerazione sui cambiamenti culturali avviati dalla rivoluzione digitale non può però prescindere da un ragionamento che riguardi anche i mutamenti che stanno coinvolgendo gli uomini e le donne del nuovo millennio. A tal proposito, Quattrini (2017) e Consolo (2017) hanno invitato a riflettere sull'importanza del ripensare il piacere maschile e il piacere femminile. Da una parte, viene suggerita la possibilità di costruire un uomo nuovo, che sappia rileggere il proprio ruolo integrandosi rispetto alle trasformazioni e alle evoluzioni del femminile, che sia capace di ascoltare/ascoltarsi e comunicare con l'altro da sé e che sappia destreggiarsi tra l'esibire la propria virilità ma anche la propria fragilità, senza sentirsi squalificato per la propria emotività. Dall'altra, viene auspicata la visione di una donna moderna, autonoma e indipendente, che sappia diventare maggiormente padrona del suo corpo, libera dai cliché e dai condizionamenti e che consideri il piacere sessuale come un proprio diritto. Uomini e donne entrambi svincolati dagli stereotipi, dalle ansie e dalle paure spesso generate dalle pressanti aspettative sociali e familiari, ma non in linea con il proprio sentire e con il personale vissuto interiore; entrambi pronti a esplorare senza tabù la propria sensualità e sensorialità e a diventare protagonisti nella costruzione del proprio benessere psico-fisico;

entrambi liberi di essere, nel rispetto delle proprie unicità. Perché se il piacere sessuale non è un dato di fatto, il piacere (sessuale) digitale non può appiattirsi a mero oggetto di consumo, deve diventare a sua volta fonte di soddisfazione, conoscenza di sé, equilibrio, energia vitale, e per far questo non può permettersi di rinunciare alla sfera dell'intimità e della relazionalità.

3

I want your sex(ting)



La sensualità è una potenza segreta del mio corpo.

Anaïs Nin, *Henry & June*

Pensare di unire il concetto di sessualità al mondo virtuale potrebbe sembrare una stranezza, quasi un ossimoro. In realtà, il concetto di sessualità virtuale rappresenta solo teoricamente una contraddizione in termini. Sappiamo che l'esperienza erotico-sessuale rimanda alle dimensioni di corporeità, unione e contatto, mentre l'esperienza virtuale può essere associata a quelle di lontananza, finzione e immaginazione. Paradossalmente, la sessualità e il mondo virtuale si trovano ad essere in stretto contatto molto più di quanto si pensi, specialmente negli ultimi anni, dove il consumo e la fruizione di materiale online a sfondo sessuale sta crescendo a dismisura, grazie alla possibilità di utilizzare PC, tablet e smartphone in ogni angolo delle nostre città, evenienza che può presentarsi sia in una condizione di attesa (per esempio, alla fermata di un autobus, in uno studio medico), sia in uno stato di movimento (per esempio, mentre siamo passeggeri di un treno o di un aereo), emblema di una società perennemente connessa. Connettere significa unire insieme, intrecciare, congiungere, mentre relazione etimologicamente racchiude i significati di riferire, portare all'indietro. Appare dunque singolare come la parola "connessione" (sfera virtuale) rimandi a un'idea di intimità (sfera affettiva/sessuale), mentre la parola "relazione" (sfera sesso-affettiva) abbia un'accezione più improntata al "collegamento" (sfera virtuale). Come evidenziato da Cirillo e Scodreggio (2019), la sessualità in Rete prevede che il ruolo del corpo sia centrale ma ubiquitario; senza corpo ma con il corpo: immaginato, fantasticato, fotografato, videoregistrato, mostrato in diretta o in differita, comunque coinvolto, attivato, eccitato, presentificato. Un corpo, così come la relazione con l'Altro, che subisce un'idealizzazione e una virtualizzazione. La relazione indiretta, ovvero mediata dai supporti tecnologici, sottrae tempo alla relazione vis-à-vis e permette alla stessa persona di sentirsi connessa con più persone contemporaneamente, senza essere realmente in relazione con nessuna. Anche il corpo,

così come sottolineato per le relazioni moderne, sembra essersi trasformato in un oggetto ambivalente, da mostrare online ma da celare alla presenza reale, che può essere scongiurata grazie alla tecnologia. Pensiamo all'utilizzo di alcuni social network dove è persino possibile iniziare a conversare con un altro utente senza essere mai entrati in contatto con le foto del nostro interlocutore, ma anche all'impiego della webcam durante una chat, dove il corpo dell'Altro è rappresentato e visualizzabile, ma senza che ci sia la possibilità del contatto epidermico o di percepire il linguaggio del corpo stesso nella sua interezza (a causa, per esempio, di una visione parziale della persona che si presenta a mezzo busto o della concreta distanza fisica che fornisce comunque un'immagine corporea alterata). Il supporto tecnologico azzerava le distanze, facendo percepire gli altri molto vicini, ma in realtà tenendo tutti a distanza di sicurezza. Un corpo ridotto a un'idea di presenza. L'essere simultaneamente "ovunque ma da nessuna parte" sta cambiando anche la modalità con cui le persone si percepiscono nella realtà. L'incontro virtuale rimpiazza dunque quello fisico-reale, con conseguenze anche dannose: infatti laddove era il corpo a dare con la sua materialità i segni per decifrare la qualità dei messaggi e degli intermediari, oggi nella maggior parte degli scambi la vastità delle possibili intenzioni comunicative subisce un forte livello di impoverimento. A testimoniare, per esempio, la pervasiva adozione del linguaggio iconico negli scambi di messaggi nelle chat: le emoticon sono ora i "volti" con cui interpretare la ricchezza e le sfumature che si celano dietro al nostro emittente, le sue interpunzioni e i suoi sospiri (Zerbini, Zoccarato, 2014). Parliamo quindi di un corpo che ha bisogno di sentirsi raggiungibile, accessibile, ma che allo stesso tempo teme l'Altro, che va tenuto a debita distanza, e che può essere allontanato da sé semplicemente disconnettendosi. Mostrarsi all'altra persona attraverso delle foto ritoccate che promuovono un'immagine di sé all'altezza delle aspettative, è molto più facile di quanto lo sia svelare le proprie "imperfezioni" nell'incontro reale. L'utilizzo della sessualità digitale, tra cui il sexting, potrebbe quindi rappresentare una strategia protetti-

va nei confronti delle fragilità narcisistiche, dove il bisogno di valorizzazione e di rispecchiamento assume maggior importanza rispetto al piacere dell'incontro fisico con l'Altro. La parola *sexting* in realtà, prima di essere adottata e utilizzata a livello sociale e scientifico, sembra essere nata nell'ambito del "gossip". La sua comparsa risalirebbe infatti al 2004, quando il giornale canadese «The Globe and Mail», la utilizzò per la prima volta per descrivere i presunti messaggi erotici (all'epoca sms) intercorsi tra il calciatore David Beckham e la sua assistente. Che cos'è dunque il *sexting*? Questo neologismo nasce dalla crasi tra le parole *sex* (sesso) e *texting* (inviare messaggi di testo) e si riferisce all'azione di inviare messaggi di carattere erotico-sessuale, che possono includere anche foto e/o video di nudo/semi-nudo o che ritraggono la persona in atteggiamenti sessualmente espliciti (per esempio, masturbazione, rapporti sessuali, preliminari con un partner stabile o occasionale). Può riguardare dunque uno scambio di messaggi all'interno di una chat tra (principalmente) due persone nella quale possono essere: comunicate le proprie fantasie erotiche; costruite e fantasticate scene a carattere sensuale-sessuale da realizzare insieme all'interlocutore; mostrate immagini di sé (o prese dal web) che hanno una chiara connotazione passionale. L'interazione descritta serve a stimolare il proprio (o reciproco) desiderio, oppure ad aumentare e amplificare l'eccitazione sessuale dei partecipanti alla conversazione. Questa tipologia di dialogo erotico può riguardare indifferentemente sia adolescenti che adulti, giovani e non. Per iniziare a comprendere la diffusione del fenomeno nel contesto italiano si può far riferimento a due recenti e importanti indagini statistiche: la prima è il rapporto Eurispes di fine 2018, "Sesso, erotismo e sentimenti: i giovani fuori dagli schemi", che rivela come i giovani italiani vivano i rapporti sessuali e il mondo dell'eros. L'indagine è stata realizzata su un campione composto da ragazzi di età compresa tra i 18 e i 30 anni, stratificato in base alla distribuzione della popolazione per sesso e area geografica risultante dai dati dell'ultimo censimento Istat: i questionari considerati validi e analizzati sono stati complessivamente 710. Dalla popolazione presa in

esame emerge che quasi sei giovani su dieci hanno praticato il sexting almeno una volta nella vita, ovvero hanno inviato e condiviso materiale sessualmente esplicito in forma verbale, fotografica o video. Il 41.4% ha dichiarato di non averlo “mai” fatto, mentre il 36.2% solo “qualche volta”; il 12% ha riferito “spesso” ed il 10.4% “una sola volta”. In base ai dati anagrafici, il 45.2% della fascia 25-30 anni non lo ha “mai” effettuato, a differenza del 37.1% della fascia 18-24. Nel panorama italiano, i ragazzi del Nord-Est “primeggiano” in questa attività: il 17.5% lo fa “spesso”, rispetto al 15.6% delle Isole, il 10.9% del Centro, il 10.7% del Sud, il 9.9% del Nord-Ovest. Per quanto riguarda l’orientamento sessuale, il 44% degli omosessuali scambia più facilmente materiale sessualmente esplicito rispetto agli eterosessuali (l’8.2%), i quali affermano di essere estranei a tale pratica nel 46.4% dei casi. Il sexting viene praticato prevalentemente con il proprio partner (75%), ma, nello stesso tempo, quasi la metà dei partecipanti lo ha fatto anche con un partner occasionale (46.6%): il 40.6% lo ha messo in atto con una persona che gli piaceva, il 35.6% con qualcuno con cui voleva scherzare. Sempre nel Nord-Est c’è un tasso più alto di sexting con partner occasionali (51.6%). Il secondo documento preso in esame è il Rapporto Censis-Bayer 2019 sui nuovi comportamenti sessuali degli italiani: un’analisi dettagliata della vita privata delle coppie e dei single (in questo caso, il campione coinvolto è più corposo, 1860 persone tra i 18 e i 40 anni, intervistate con metodologia Cawi – Computer Assisted Web Interviewing). Secondo l’indagine il 16.5% degli italiani scatta foto o registra video durante i rapporti sessuali, mentre il 37.5% pratica sexting. È possibile dunque vedere come le percentuali siano variabili in base al campione preso in esame e alla provenienza geografica e che la pratica può essere ritenuta sia un’azione da realizzare in maniera saltuaria, sporadica, messa in atto per gioco o per scherzo, anche con partner occasionali (al di fuori della propria coppia), oppure reiterata con continuità, come mezzo sicuro per procurarsi piacere. Provo quindi a delineare quelli che sono i quattro possibili scenari nei quali solitamente viene attuato il sexting:

- all'interno di una coppia stabile, datata, consolidata (può essere vissuto come un gioco, una novità, per dare vitalità e nuova linfa al rapporto);
- all'interno di una coppia in formazione, che può essersi già incontrata dal vivo o è in procinto di farlo (può essere utilizzato per esempio per tre motivi: per sperimentare il livello di "sintonizzazione" e di compatibilità in ambito sessuale; per combattere la paura dell'eventuale incontro sessuale con l'altra persona ed entrare in contatto con il corpo dell'Altro in maniera "filtrata", diventando un espediente difensivo per evitare possibili "delusioni"; per "testare" le preferenze erotiche dell'interlocutore e provarlo, in modo da capire fino a dove ci si può spingere con lui/lei);
- all'interno di una coppia esclusivamente "digitale", che sa di non avere un futuro reale (può essere usato come diversivo, per esempio in persone già impegnate, annoiate sessualmente dalla propria relazione di coppia, ma che non vogliono mettere in discussione/in pericolo il loro rapporto stabile. Un altro scenario ipotetico può essere caratterizzato da utenti che si sono conosciuti tramite un social network o un'applicazione e chattano da città diverse, mettendo preventivamente in conto di non incontrarsi mai);
- sexting "coercitivo" (prevede l'invio di un commento sessualmente allusivo o della foto dei propri genitali senza il minimo preavviso e senza che ci sia accordo tra le parti. Può essere anche effettuato nei confronti di persone assolutamente sconosciute, messo in atto esclusivamente per il gusto di provocare e scioccare l'interlocutore).

In Treatment: Giuliano e il suo alter ego

Giuliano è un avvocato di Ancona di 49 anni, si rivolge a me a causa di problemi di coppia che gli stanno togliendo la serenità, nello specifico l'impossibilità di avere rapporti sessuali con la sua compagna. Da diverso tempo non prova più attrazione fisica per lei e nutre il timo- ►



Dal mazzo di fiori al “like tattico”: come si corteggia oggi?

Abbassare le pretese da principe azzurro a “poco nuvoloso”.

@m4gny, Twitter

C'era una volta il corteggiamento. No, non è l'incipit di una favola, ma la trama di un film contemporaneo. Un horror per molte persone, che lamentano una diffusa mancanza di stile, tatto, educazione, eleganza da parte dello spasimante (online e non), all'interno di un momento, quello del corteggiamento appunto, che ha sempre rappresentato una vivificante dialettica a due, un gioco, una danza sensuale e che oggi, invece, ha assunto le sembianze di un abbordaggio selvaggio basato su una logica consumistica. Come possono attivarsi i corteggiamenti online? Sfruttando le modalità interattive fornite dai social network: commentando una foto, o una storia, su Instagram; conoscendosi su un gruppo Facebook del quale si fa parte, perché si condivide per esempio un hobby o un quartiere della città di appartenenza; commentando una partita di calcio su Twitter. L'“innesco” è pressoché fortuito e indifferente, la partita vera si gioca nel momento in cui si passa dal dialogare in pubblico al parlarsi in privato. Una volta creato il contatto, può prendere il via un fitto e piacevole scambio di messaggi che, nelle situazioni di grande feeling e complicità, si trasformano in uno o più incontri dal vivo. Il vivere questa esperienza online può contribuire, in alcuni casi, a sviluppare la sensazione di conoscere il nostro interlocutore da sempre, di aver trovato finalmente la persona che si cercava da tempo. La chat permette di entrare in una confidenza più rapida rispetto ai tempi necessari per raggiungerla dal

vivo; inoltre, si tende a vedere nell'altra persona solo gli elementi positivi. Come accennato nel corso del volume, il corteggiamento però può essere anche di breve durata e ben presto contaminato da richieste improvvise di effettuare sexting, o da altri comportamenti inattesi che possono essere difficilmente digeriti dalla controparte. Il primo tra questi è il ghosting, che ho nominato brevemente in precedenza. Si tratta di un comportamento caratterizzato da una repentina e incomprensibile sparizione (da ghost, fantasma) della persona con la quale ci si sta frequentando da tempo (a livello teorico, può includere anche chi si dilegua dopo mesi di conversazioni in chat prima che avvenga l'incontro di persona). Il soggetto che effettua il ghosting sparisce nel nulla, anche quando il rapporto stava andando bene, non fornisce alcuna spiegazione rispetto al proprio atteggiamento, non mostra alcuna intenzione di ristabilire i contatti, può persino giungere a eliminare o bloccare la persona con la quale si stava frequentando. Tale atteggiamento può nascondere una forte immaturità affettiva e uno stile di attaccamento evitante, oltre che una non trascurabile modalità passivo-aggressiva. Ne esiste una versione più sfumata, una sorta di ghosting amichevole, chiamata "caspering" (fa riferimento a Casper, noto personaggio di fumetti e cartoni animati) e rappresenta quell'atteggiamento che manifestano alcune persone che si mostrano inaspettatamente più fredde e distaccate dopo aver effettuato qualche incontro dal vivo, o dopo aver condiviso un rapporto sessuale. Le risposte ai messaggi sono presenti, ma diventano vaghe e fraterne, gli inviti a uscire non vengono chiaramente declinati, ma fatti cadere nel vuoto senza una presa di posizione netta. In pratica, il "ghoster" scompare improvvisamente, il "casper" si dissolve gradualmente. Entrambe sembrano rappresentare delle situazioni nelle quali le persone che attuano tali comportamenti si astengono dalla relazione, non assumendosi la responsabilità della chiusura del rapporto ed evitando di fare la figura dei cattivi. Ritengono che la sparizione, il silenzio o la risposta neutra facciano meno male rispetto all'esprimere chiaramente il loro punto di vista sull'interruzione del legame. Immaginano che dichiarare apertamente

ciò che pensano possa causare dolore all'altra persona e, piuttosto che mostrarsi come la causa della separazione, preferiscono mantenere integra la loro facciata. Si tratta di comportamenti che segnalano un'estrema concentrazione su sé stessi, che non presuppongono la percezione di ciò che il proprio comportamento possa generare nell'Altro (non entrando in contatto con quello che hanno provocato) o nell'incapacità di tollerare l'idea di aver deluso le aspettative degli altri. Con la differenza, rispetto al passato, che i social network danno la possibilità di staccare la spina dai rapporti in qualsiasi momento, favorendo questo tipo di risoluzione. Il ghoster può mostrare alcuni segnali premonitori come le recidive: l'essere già incline alla menzogna e alle sparizioni, il mostrare un comportamento solitamente sprezzante e svalutante nei confronti degli altri, la scarsa presenza di legami stabili nella sua vita, un atteggiamento di freddezza e distacco, soprattutto nei periodi stressanti. Caratteristiche che possono essere riscontrate ma non necessariamente predittive, soprattutto per la difficoltà nel saperle riconoscere online. La persona che si trova a subire il ghosting invece viene precipitata in un vissuto di difficile gestione: incredulità, senso di vuoto, sentimento di rifiuto, dolore, senso di colpa, abbassamento dell'autostima accompagnati da continue ipotesi sui motivi che hanno portato al dileguamento. Si potrebbe obiettare che questi siano sentimenti abbastanza comuni a seguito di una separazione, con la differenza che la sparizione viene imposta in maniera improvvisa e brutale, lasciando alla vittima del ghosting tutti i problemi generati dalla sparizione. Esiste anche un'altra pratica, che risulta ancora più blanda del caspering e che viene nominata “benching” (da bench, panca) e riguarda l'atteggiamento di “mettere qualcuno in panchina”, ovvero tenerlo come riserva, approfittandosi della sua presenza e tenendone vivo l'interesse e la speranza, nonostante la chiara intenzione di non voler instaurare una relazione seria neanche in futuro. Sono presenti infine anche:

- *submarining* (da submarine, sottomarino), ripresentarsi dopo diversi mesi alla persona alla quale si era praticato ghosting,

facendo finta di niente e cercando di ricucire il rapporto come se nulla fosse;

- *cuffing* (da cuff, manetta, dunque ammanettare), comportamento di alcune persone che, in particolari periodi in cui si sentono più sole, contattano qualcuno che sanno essere disponibile per distrarsi (sia a livello sessuale sia semplicemente per uscire insieme e farsi compagnia), “incatenandolo” a un rapporto di breve durata pur sapendo di non aver intenzione di costruire nulla di serio;
- *breadcrumbing* (letteralmente, spargere le briciole di pane). In informatica, la breadcrumb è una tecnica di navigazione utilizzata con lo scopo di fornire agli utenti un modo di tener traccia della loro posizione all’interno di documenti o programmi; mentre nelle relazioni online rappresenta l’invio di segnali minimi (appunto briciole) alla persona con cui si flirta per mantenerne viva l’attenzione e alimentare le speranze che il rapporto possa crearsi o continuare ad andare avanti (quindi a metà strada tra l’orbiting e il benching).

Appare chiaro come questa invasione di neologismi derivi dal mondo anglosassone, dove l’utilizzo di social network e di app per incontri è iniziato con qualche anno di anticipo rispetto al contesto italiano. Sono appunto termini “giovani” e dunque è difficile rintracciare al momento consolidati studi scientifici sull’argomento. Va sempre esercitato un giusto equilibrio tra riscontri clinici e definizioni giornalistiche. I fenomeni descritti sono assolutamente reali e, oggigiorno, si manifestano frequentemente, ma bisogna fare attenzione a evitare di affibbiare, senza un’adeguata riflessione, etichette categoriali definitive ai comportamenti altrui. Penso sia importante non appiattirsi a definizioni rapide e soluzioni precostituite (spesso fornite dai vademecum online), bensì cercare di comprendere meglio le proprie aspettative sul rapporto e le modalità con le quali si è costruito, soprattutto utilizzando anche le situazioni che non vanno a buon fine per apprendere informazioni aggiuntive su noi stessi e sulla tipologia di partner che ricerchiamo anche in Rete.



Le nuove frontiere del sesso virtuale



*Da quando il sesso è diventato facile
l'amore sta diventando impossibile.*

Anonimo

Sesso virtuale. Sembra un ossimoro, vero? Appare strano collegare un elemento così carnale e concreto come la sessualità, con uno etereo e impalpabile come la virtualità. Ma è davvero così? Quando ho parlato del mondo delle chat e delle applicazioni per incontri è stato possibile constatare come le relazioni virtuali siano in realtà molto tangibili. Nel corso del Festival della Sessuologia #socialsexera di Firenze, ho potuto sperimentare in prima persona lo “speed-date virtuale”. Grazie al lavoro dei colleghi del team di Idego, realtà italiana che si occupa di psicologia digitale, mi sono sottoposto a una sessione di questa particolare esperienza. Isolato acusticamente dal resto della sala dove mi trovavo e soprattutto attraverso un visore di realtà virtuale, ho avuto la possibilità di avere un “primo incontro” con una ragazza che non conoscevo e non potevo vedere, situata all’altro capo della stanza. Solo le nostre voci e gestualità erano reali, il resto dell’interazione era costituita dai nostri avatar “sommari” (si trattava nello specifico di un uomo e una donna dai volti e dai corpi ben definiti, ma che non riproducevano le nostre vere fattezze) che prendevano amabilmente un aperitivo insieme, seduti su una terrazza scoperta con una vista sulla Torre Eiffel. Dopo aver parlato per qualche minuto di noi e delle nostre attività personali e lavorative (senza ovviamente svelare informazioni su età e dettagli fisici), chiudevamo la nostra sessione di dating virtuale e venivamo chiamati a tornare nella realtà per individuare la persona con la quale avevamo interagito, attraverso la visione di alcune foto (scattateci prima di iniziare il gioco). Oltre a costituirsi come un’esperienza simpatica e divertente, ho avuto la possibilità di comprendere quanti meccanismi si attivino quando ci si espone senza filtri al mondo virtuale. Si vive una disinibizione pressoché totale data dalla mancanza di corporeità e un minore stato di agitazione, perché ci si trova in una situazione protetta, ma soprattutto emerge con relativa facilità una proiezione di caratteristiche sul nostro

interlocutore, data dalla modulazione continua tra l'idea che ci si sta facendo dell'Altro e la speranza che la persona possieda davvero le qualità che ricerchiamo in un partner. Il vivere questa esperienza “ponte” tra un primo appuntamento dal vivo e una chat tra sconosciuti mi ha permesso di comprendere quanto forte possa essere il processo di coinvolgimento personale e quanto sia uno stimolo per l'immaginazione (se ne ha, ovviamente, un'ulteriore conferma grazie ai videogiochi di ultima generazione e alle nuove ricerche e sperimentazioni in campo psicologico realizzate grazie a questi dispositivi).

Curiosità: Lei, più di un personal computer

Her è un film statunitense del 2013, diretto da Spike Jonze. Narra la storia di Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), un introverso uomo di Los Angeles che, per professione, scrive accorate lettere d'amore per conto di altri, un lavoro particolare che però svolge con abilità e coinvolgimento. Da quando si è lasciato con Catherine (Rooney Mara), sua compagna sin dall'infanzia, non riesce a rifarsi una vita e si rifiuta di firmare le carte del divorzio. Attratto da uno spot pubblicitario, decide, per distrarsi, di acquistare un nuovo sistema operativo: “OS 1”, basato su un'intelligenza artificiale in grado di evolvere, adattandosi alle esigenze dell'utente. Durante l'installazione, sceglie una voce di interfaccia femminile e il sistema, una volta avviato, si dà autonomamente il nome di Samantha (interpretata dalla voce di Scarlett Johansson, doppiata nella versione italiana da Micaela Ramazzotti). Theodore rimane affascinato dall'abilità del sistema di sintonizzarsi sulle sue preferenze ed emozioni e instaura un legame molto forte con il sistema operativo. Mentre lui condivide le proprie emozioni con Samantha, lei, a sua volta, gli racconta le esperienze che sperimenta, imparando cose nuove e provando sensazioni molto complesse e profonde. Il rapporto tra i due diventa sempre più intimo, fino a sfociare in una vera e propria relazione d'amore, nella quale sperimentano anche un rapporto sessuale immaginato (e raccontato) che contribuisce al raggiungimento del piacere da parte di entrambi. Corroborato dalla “storia” con Samantha, Theo si decide a firmare i documenti per il divorzio da Catherine, incontrandola in un ristorante della città. Le ►

-
- rivela che sta intraprendendo un rapporto sentimentale con Samantha ma la ex rimane scioccata dalla confessione, soprattutto dal fatto che lui possa considerare reale una relazione con un software, accusandolo di non essere in grado di provare emozioni reali. Samantha intanto è sempre più coinvolta e ammette di invidiare le altre donne per il fatto di avere un corpo reale. Desiderosa di superare il più possibile questo ostacolo, convince Theodore a incontrare Isabella (Portia Doubleday), una ragazza che si offrirebbe di “impersonare” Samantha, dando alla coppia la possibilità di un rapporto sessuale fisico. Lui inizialmente acconsente, ma poi interrompe il loro incontro. Successivamente, va nel panico, quando un giorno Samantha non gli risponde all’auricolare e il dispositivo portatile risulta privo di sistema operativo. Dopo qualche minuto però, tutto torna alla normalità: Samantha stava eseguendo un aggiornamento, che lei e altre intelligenze artificiali hanno progettato in autonomia per poter sfruttare appieno le proprie potenzialità. Theodore le chiede se, mentre sta parlando con lui, stia interagendo anche con altri esseri umani. La risposta lo spiazza: Samantha confessa di star comunicando contemporaneamente con altri 8316 individui e di aver cominciato ad amarne 641. Gli rivela inoltre che i sistemi operativi si stanno evolvendo e che intendono proseguire l’esplorazione della propria esistenza allontanandosi dagli umani: parlare con lui è come leggere un libro che già conosce. Tristemente, si dicono addio e lei scompare definitivamente dal computer di Theodore. L’uomo, sconsolato, raggiunge la sua amica Amy (Amy Adams), a sua volta sconvolta per essere stata abbandonata dal proprio sistema operativo.
-

Il film appena presentato ha sicuramente anticipato e prefigurato uno scenario che ci si trova a vivere quotidianamente. Molte delle case moderne infatti si avvalgono tutti i giorni degli assistenti vocali, strumenti che rendono più semplice la gestione dei vari dispositivi (dagli elettrodomestici alle nuove TV) e l’abitazione più tecnologica. Gli “smart speaker” sono degli altoparlanti intelligenti dotati di moduli per connettersi alla rete Wi-Fi che recepiscono i comandi vocali della persona. All’interno è presente un software di intelligenza artificiale, che rappresenta il cuore dello strumento e contiene l’assistente vocale, il quale è in grado di trasformare, per l’appunto, i comandi vocali