

Anno IX, Edizione II – Dicembre 2023

EDIZIONE SPECIALE

**RIVISTA ITALIANA
DI ANTROPOLOGIA APPLICATA**



ISSN 2499-1848

Direttore Responsabile

Simone Borile

Comitato di Redazione

Carlotta Gelmini, Sonia Scicchitano, Veronica Piovan, Denise Abi Tayeh

Segreteria di Redazione

Daniela Berto, Michela Ferretti

Grafic Designer

Filippo Catelani

Web master

Kleber Alessandro De Oliveira Moreira

Direzione e Redazione

Campus Ciels

Via S. Venier, 200

35127 Padova

rivistaitalianadiantropologia@ciels.it

Presentazione dei contributi e referaggio

Gli articoli da sottoporre alla Rivista vanno spediti in formato Word alla sede della redazione previa valutazione della Direzione circa l'attinenza del tema trattato con quelli oggetto della Rivista; ciascun lavoro sarà sottoposto in forma assolutamente anonima a referees che decideranno sulla pubblicazione senza modifiche, con modifiche ovvero sulla non pubblicazione.

Anno IX, Edizione Numero 2 – Dicembre 2023

31/12/2023 – Padova

Registrazione al Tribunale di Padova n. 2394 del 21/10/2015.

ISSN: 2499-1848

Tutti i diritti riservati.

È consentita la riproduzione esclusivamente a fini didattici e non commerciali, a condizione che venga citata la fonte.

La rivista è fruibile dal sito www.rivistadiantropologia.it

LA RIVISTA

L'idea e l'esigenza di creare la "Rivista Italiana di Antropologia Applicata – Analisi dei Processi Socioculturali nella società contemporanea", nasce dalla necessità di rendere di facile fruizione e di ampia diffusione, i risultati delle ricerche e degli studi in ambito socioculturale. Gli studi e le ricerche non saranno però le sole pubblicazioni presenti nella Rivista; infatti, la stessa, è pensata per essere luogo di incontro e di confronto per tutti gli studiosi del settore. Si auspica che tale confronto socio-antropologico, calato in una prospettiva multidisciplinare e multifattoriale, che consente di elaborare approcci di analisi dei contesti culturali, possa essere foriero di nuove iniziative di ricerca e di studio.

Le riflessioni con i diversi specialisti del settore consentono di avanzare proposte di studio e conseguimento di risultati attraverso l'esperienza vissuta e l'interpretazionismo dell'inevitabile cambiamento della società e del rapporto che l'uomo crea, attraverso i suoi legami sociali con essa.

Il progetto scientifico si propone quindi di convergere su obiettivi strategici attraverso l'acquisizione di modelli interpretativi applicati alle realtà, ai singoli contesti, all'uomo nelle sue più totali manifestazioni sociali e culturali.

La cadenza delle uscite è semestrale, con "Numeri Speciali" pensati per divulgare i risultati raggiunti al termine dei vari progetti in atto, o in caso di particolari contingenze.

È presente, inoltre, una "Rubrica Aperta" volta ad accogliere liberi contributi di particolare rilevanza scientifica.

Il Direttore Responsabile
Prof. Simone Borile

L'EDITORIALE

Questa è una Edizione Speciale dell'Anno IX della Rivista Italiana di Antropologia Applicata dedicato a *“La spettacolarizzazione della Privacy: la dicotomia dell'Individuo nell'era dei Social Network”*.

L'autore di questa Edizione Monografica è:

Simone Borile: PhD, antropologo e criminologo, attualmente impegnato come Giudice Esperto presso il Tribunale di Sorveglianza di Venezia, è Direttore Generale della Scuola Superiore Universitaria per Mediatori Linguistici CIELS di Padova e della SSML di Brescia, nonché Presidente del Corso di Studi Triennale in Scienze della Mediazione Linguistica e del Corso di Studi Biennale Magistrale in Comunicazione Strategica, docente di Omicidiologia e Suicidiologia, Antropologia della Violenza e Fenomeni di Devianza, Antropologia dei Disastri, dei Rischi e delle Emergenze, all'interno degli stessi corsi universitari. Si occupa da tempo di ricerca scientifica in ambito socio-antropologico, studiando vari aspetti dei comportamenti violenti e dei reati culturalmente orientati.

CALL FOR PAPERS

L'uscita del primo numero dell'Anno X della Rivista è programmata per Giugno 2024 e sarà aperta a contributi liberi di rilevanza per la ricerca scientifica

Il termine ultimo per la consegna dei contributi viene fissato per il 25 Maggio 2024.

The release of the first issue of Year X of the Journal is scheduled for June 2024 and will be open to freely contributed articles of relevance to scientific research. The deadline for submissions is set for May 25, 2024.

Attendiamo i vostri contributi.

Buon lavoro

Il Direttore Responsabile

Prof. Simone Borile

RIVISTA ITALIANA DI ANTROPOLOGIA APPLICATA

Diretta da Simone Borile

Edizione Speciale – Dicembre 2024

A cura di Simone Borile

Indice

<i>Vetrinizzazione sociale 2.0 nella società spettacolarizzata: dalla celebrificazione dell'immagine alla dipendenza digitale</i> di Simone Borile	1
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

VETRINIZZAZIONE SOCIALE 2.0 NELLA SOCIETA' SPETTACOLARIZZATA: DALLA CELEBRIFICAZIONE DELL'IMMAGINE ALLA DIPENDENZA DIGITALE

Simone Borile

Abstract: *This work aims to identify some mechanisms of online socialisation among adolescents and to outline the cognitive processes involved in the formalisation of antisocial and deviant behaviours. Through a study of digital communities, communication style and virtual relationships, significant considerations can be initiated regarding understanding the phenomena of perceptive construction and neutralisation arising from the violent culture on the internet, by assessing the possible consequence of the formation of groups and communities on the web.*

Through a conception of cyberspace as a laboratory to experiment with different identities, the inhibitory factors present in personal relationships tend to be reduced in young Internet users, and the social, perceptual and cognitive modalities involved in implementing violent acts are strongly influenced by the perceived protection of an anonymisation and encryption control system. The construction of a social identity through which young people develop and adapt virtual behavioural models of group violence, often acquiescent and structured within a hierarchical and apical organization and structure, could contribute to the establishment of a consolidated and structured violent cultural cognitive heritage, with possible criminal behavioural excesses.

Keywords: social media, web, violence, digital, cyberspace

1. Introduzione alla creazione dei processi di celebrificazione e vetrinizzazione sociale

Oggi, la narrazione quotidiana degli eventi personali e quella relativa alle esperienze vissute trovano molteplici opportunità di raccontarsi nell'esposizione mediatica attraverso la costruzione di un processo denominato *celebrificazione* digitale. Tale livello di popolarità, che coinvolge essenzialmente personaggi dello spettacolo, tende a differenziarsi dal concetto di *fama*, la cui notorietà non necessariamente dipende da un particolare talento quanto dalla presenza di taluni tratti che trasversalmente interessano altri ambiti della vita, soprattutto quelli di natura professionale. Un individuo che gode pertanto di fama, non necessariamente è destinato a divenire una celebrità.

L'elemento caratterizzante che distingue un individuo famoso da uno celebre è che quest'ultimo suscita interesse di sovente non tanto per la propria qualità professionale, quanto per la propria *vita privata*.

Questo processo di esteriorizzazione del privato nelle piattaforme digitali, dalle azioni quotidiane alle scelte di vita, si basa su un dispositivo di promozione e espansione della propria immagine al fine di intercettare più utenti interessati a seguire le proprie narrazioni. Il binomio privato – pubblico diviene uno spazio interconnesso e sovrapponibile nel quale i tratti distintivi tendono ad affievolirsi e a disperdersi. Il raggiungimento di tali obiettivi può dipendere in buona parte dall'uso degli strumenti digitali di cui l'autore intende avvalersi. Nei media sono investite numerose risorse per la promozione e la costruzione di un profilo celebre; una volta raggiunta, la celebrità si connota di significati, simboli, esempi e modelli da emulare.

Nel cyberspazio e nelle diverse piattaforme digitali esistenti, gli autori dei contenuti puntano a differenziarsi rivolgendosi ad uno specifico pubblico in relazione al modello idealizzante che essi intendono volontariamente trasmettere. Si distinguono pertanto per tipologie di narrazione, in relazione alle distinte personalità, per destinatari oppure usando modalità analoghe ma tempistiche diverse. La globalizzazione dei media e i processi di convergenza hanno consentito di quotidianizzare ogni singolo evento, divenuto irrinunciabile sia per l'autore nella sua creazione di contenuti sia per i suoi *followers* per la relativa fruizione.

Il successo di un autore celebre digitale è determinato da un preciso quantitativo *di like*, quale unità di misurazione del consenso e successo personale divenendo nella sua circolare azione di esposizione e promozione della sfera privata, una figura conosciuta, raggiungibile, concepita non lontana e non superiore rispetto ai suoi ammiratori o followers.

La promozione dell'immagine del sé significa introdursi ed immergersi in uno spazio pubblico condiviso in cui gli internauti tendono ad aggiornarsi e a stringere interazioni mediante diverse modalità di espressione attenuando i diversi livelli di riservatezza relativi alla propria sfera privata.

Il corpo risponde ad un processo di *oggettivazione visiva* pubblica, globalizzato e trasparente dal quale nascono connessioni, stima e disistima, insicurezze e fragilità, potere e successo, oltre a garantire il raggiungimento dei traguardi autocelebrativi.

Nell'ottica di un *consumismo emozionale*, la permanenza nei circuiti telematici, dietro

la spinta sensazionalistica dei contenuti fruibili offerti dal mondo digitale, l'osservazione della realtà, attinta anche attraverso un mimetismo voyeuristico, si realizza attraverso continue e reiterate interconnessioni sociali in cui si eleva il rischio di una graduale e pericolosa neutralizzazione della percezione e del sentimento della sofferenza (Zamperini, 2007)¹.

La fruizione del materiale on line e la contestuale creazione di ponti sociali e dialogici contribuisce a fondare una visione di una realtà ridotta a spettacolo, capace di *allontanare* il *vissuto* mediante *rappresentazioni*, in cui lo spettatore può scegliere di visualizzare contenuti illimitati in relazione al proprio *punto di vista*.

L'anestesia emotiva e la relativa indifferenza rappresentano appunto l'esito estremo di una comunicazione teatralizzata in grado di annullare la differenza tra *realtà-oggettuale* con il concetto di *realtà - effetto*, obbedendo esclusivamente ad assiomi basati su di una *logica comunicativa riformulata in cui* "l'informazione è importante solo per il fatto di essere comunicata" (Türcke, 2012). La percezione degli eventi, della rispettiva consapevolezza tradizionalmente *vissuta* attraverso l'esperienza reale, è riconducibile ad un nuovo paradigma conoscitivo basato sulla mera fruizione immediata e veloce di immagini limitando la sperimentazione conoscitiva ed emotiva più profonda. L'incapacità di penetrare attraverso un contenuto digitale, molto spesso idealizzato e limitato, produce un effetto distortivo nella comprensione oggettuale del fenomeno limitandolo ad una mera elaborazione puramente voyeuristico – estetica. L'abdicazione quindi a componenti interazionali fisicamente reali, riduce le possibilità di entrare in consonanza emotiva e cognitiva con l'altro limitando la conoscenza dell'evento solo ad aspetti di natura visiva.

La canalizzazione dell'attenzione dello spettatore su elementi estetici e scenografici contribuisce in sintesi alla *dissoluzione del senso della realtà* convertendo l'*esperienza sostanziale* a una mera *esperienza visuale* (Infrasca, 2009).

La *mutazione categoriale* indotta dalla società spettacolarizzata come nuova realtà in *apparizione*, edifica e converte il mondo a sola apparenza, porta con sé un mutamento paradigmatico: nella società dello spettacolo, l'immagine acquista un'autonomia che consente ad essa di occupare tutto lo spazio dell'oggettività (Fabris, 2013) fino a sostituirsi ad essa.

La fruizione *ludica e istantanea* del mondo e della sua semantica, anche quella di tipo doloroso, ridefinisce lo stesso concetto di esperienza. La partecipazione, in un tempo senza tempo (*sincronicità spazializzante*), non è più il principio generativo di un'educazione intesa (apprendimento sociale positivo) come consapevolezza sociale, come processo di un percorso di interiorizzazione relativo ad un patrimonio consolidato, ma come un rifiuto di mete e ricerca di ruoli (McLuhan, 1968).

Il risultato è quello di godere di un'ebbrezza mediatica e di potenziare la neutralizzazione del *sentire*, quali elementi caratterizzanti la società contemporanea.

Tale obiettivo però impone l'abdicazione alla riservatezza della propria identità privata, in questo caso consapevolmente pubblicizzata, al fine di favorire più interconnessioni

¹ Tale processo può condurre sino alla possibile rimozione del percepimento stesso del dolore e relativa inibizione

possibili.

La competenza informatica, la facilità all'accesso dei contenuti e l'agibilità nella gestione delle piattaforme contribuiscono ad agevolare il processo di celebrificazione degli autori sviluppando opportune strategie di visibilità e presenza. Il mondo digitale diviene quindi un luogo non solo interazionale ma di *performance visiva*, un palcoscenico in cui esibirsi per intercettare i propri riconoscimenti e raggiungere gli obiettivi preposti.

La continua e quotidiana tendenza alla creazione di autoscatti per poi immerterli immediatamente nel web al fine di ottenere una gratificazione (feedback circolare positivo) rappresenta un *transfert positivo* di approvazione e gratificazione che attiva un dispositivo continuo e costante di promozione quotidiana della propria immagine del Sé, definito *vetrinizzazione sociale* (Codeluppi 2015). Tale intento risiede quindi nella promozione, esibizione e spettacolarizzazione della propria immagine esteriore al fine di suscitare una fascinazione e interesse costante.

La dimensione fisica e quella virtuale sembrano fondersi e connettersi con il livello privatistico e intimo acquisendo connotazioni pubbliche e stimolando un intento di *desiderabilità sociale* attraverso specifiche immagini accuratamente selezionate riprodotte performance identitarie. Il flusso comunicativo stimola un interesse *visivo – voyeristico* e i contenuti sembrano adeguarsi alle norme che ospitano tali autorappresentazioni nelle quali nuove identità più sperimentali e disinibite si formalizzano sino a sviluppare nuove forme di dipendenza digitale.

La propria intimità e il proprio corpo² diventano un oggetto da promuovere per essere ammirato, apprezzato e desiderato e nell'adolescenza lo strumento digitale nella comunicazione intima ed esplorazione sessuale diviene un percorso preferenziale dal quale possono sortire conseguenze non trascurabili: la mancanza di consapevolezza di possibili rischi (*sexting violento* o *revenge porn*), il limite della capacità di controllo, una scorretta autoregolazione, una svalutazione delle possibili conseguenze nel caso della tracciabilità e rimozione dei contenuti dal web.

In tal senso, l'oggettivazione è un percorso di elaborazione cognitivo – percettiva nel riconoscimento degli altri come oggetti funzionali al raggiungimento di un fine. La visione *deumanizzante*, ovvero la visione degli individui attraverso un approccio puramente oggettuale, opportunistico ed estetico risiede anche in una possibile definizione di erosione del *circuito empatico*. L'empatia corrisponde alla capacità di entrare in consonanza emotiva con altri individui, di leggere i sentimenti e di attuare comportamenti congrui rispetto allo

² La centralità del corpo occupa una particolare attenzione nella costruzione personologica dell'adolescente nelle piattaforme digitali poiché rappresenta un tratto comunicante con il proprio status: il corpo tende ad esprimere diversamente ciò che il Sé non riesce a trasmettere. L'immagine corporea rappresenta un quadro mentale legato al mondo emozionale interno, alla relazione con il mondo esterno, alla storia personale del ragazzo. L'immagine del Se' è un percorso che include tratti caratterizzanti e rafforzanti che richiamano a loro volta la stima del io, la fiducia acquisita, l'autonomia decisionale, l'indipendenza e l'autoefficacia. L'immagine corporea riflette il tipo di considerazione di cui l'adolescente gode nel suo ambiente sociale, le reazioni che il gruppo trasmette (*feedback circolari positivi*) e le attitudini derivanti dall'osservazione degli altri in relazione al confronto del proprio corpo con quello degli altri. Il ruolo del corpo nell'uso dei social occupa una particolare attenzione tra i giovani. L'era post moderna caratterizzata da processi di vetrinizzazione pone come oggetto delle comunicazioni interpersonali le immagini attraverso un percorso di idealizzazione del proprio io basata su un orientamento comunicativo visivo – voyeristico

scenario emotivo assistito. L'incapacità oggi di riconoscere, comprendere le emozioni altrui deriva anche da una ipoattività del circuito empatico che può allentarsi, spegnersi gradualmente o disattivarsi transitoriamente.

Lo spegnimento quindi della capacità di comprendere le emozioni altrui e quindi di entrare e riconoscere una dimensione più intima e profonda dell'individuo è il risultato di un processo di interconnessione soggettiva sempre più oggettivante, in cui i dispositivi digitali nella loro strutturazione e velocizzazione comunicativa, contribuiscono a inibire il processo conoscitivo più profondo ed empatico, limitando alla sola fruizione del prodotto a livello istintuale e visivo.

L'oggettivazione rappresenta quindi una modalità di lettura degli eventi e un dispositivo di approccio regolato da un transfert relazionale spesso ad un obiettivo funzionale e strumentale. Il considerare gli individui mediante un circuito di lettura delle emozioni disattivato, spento o indebolito, rende gli individui più inclini a desensibilizzarsi e a poter mettere in atto agiti socialmente pericolosi proprio in quanto lontani dalla capacità previsionale di decodificare gli stati emotivi degli altri.

La fruizione di contenuti digitali considerati spesso oggetto di fruizione effimera e di immediato appagamento, conduce altresì alla visione di immagini dalle quali gli individui hanno l'opportunità di sperimentare ed esplorare la propria identità e di ottenere immediati transfert positivi di gradimento derivanti dalle immagini idealizzate proposte nel web. L'esposizione del proprio corpo rappresenta un processo di vetrinizzazione oggettuale dal quale è possibile ottenere apprezzamenti che contribuiscono a rinforzare il proprio Io e la propria autostima. L'obiettivo quindi per l'autore digitale è l'ottenimento di un riconoscimento apprezzabile diffuso per quanto mostrato; un processo di esplorazione e condivisione della propria corporeità che, se non coscientemente condotto, può generare esperienze e vissuti traumatici.

2. Sexting, Revenge Porn e Onlyfans: definizione e inquadramento teorico-concettuale

Nel concetto di *Cultivation theory* (Gebner, 1994), i giovani fondono la realtà afferente al mondo reale proiettando una dimensione coincidente con la realtà del mondo virtuale. L'esposizione a contenuti erotici e o intimi sembrerebbe influenzare i comportamenti sessuali e le relazioni intime, le modalità di espressione, la stima di sé e non ultima l'insicurezza nelle prestazioni sessuali. La vulnerabilità del cyberspazio, quale luogo e laboratorio di sperimentazione di nuove identità, consente poi di creare nuove identità, simulate o inventate, lontane dalla vita reale.

La connessione con il mondo on line e off line, definita oggi *ON LIFE* rappresenta un percorso di esplorazione del proprio Io e della propria sessualità sul quale si ritiene opportuno adottare un approccio prudente senza ricorrere alla formulazione di eccessivi pregiudizi; l'ambiente on line è parte integrante nelle relazioni della quotidianità giovanile e rappresenta una estensione della loro socialità con una pluralità di funzioni e processi decisionali inscindibili e vincolanti alla vita reale.

Le relazioni digitali sembrano rafforzare una modalità interattiva poiché sembrano mantenere i medesimi processi emotivo - affettivi presenti e vissuti nelle relazioni in persona.

Le relazioni virtuali consentono anche una maggiore disinibizione per la facilità nel raccontarsi ed esprimersi attraverso lo schermo, percepito come luogo di protezione, immune da possibili pericoli e favorevole all'abbassamento e controllo dei freni inibitori. Nel web poi è facile creare immagini di autorappresentazioni idealizzanti attraverso feedback di consenso e di autogratificazione istantanea.

Nella auto - produzione di immagini, non vi sono perimetri temporali né limiti spaziali, è possibile interagire contestualmente con più soggetti acquisendo maggiore fiducia, confidenza, coraggio e maggiore disinvoltura soprattutto nella trattazione di tematiche dai contenuti intimi. Il *Disinhibition Effect* aumenta la disponibilità ad esporsi attraverso un processo audace di identificazione tramite la interconnessione tra il mondo virtuale e quello reale. La disinibizione può connotarsi di elementi tossici poiché, a causa dell'anonimato, il soggetto può sviluppare contestualmente un disimpegno morale aumentando i toni aggressivi e violenti e diminuire i freni inibitori. Tuttavia, essa ha altresì una componente *positiva*, poiché nel web i soggetti con bassa autostima riescono a trattare argomenti, tematiche e conversazioni che nella vita reale invece affronterebbero con difficoltà.

Con il termine sexting si indica la fusione di due termini, *sex e texting*, rappresentante un neologismo usato per indicare l'invio di messaggi e immagini sessualmente esplicite attraverso dispositivi digitali, quali cellulari e computer.

Il sexting può essere inteso come un fenomeno tipico della società contemporanea che consente da un lato di attuare nuove modalità per ampliare ed esplorare la propria sessualità, dall'altro di attirare l'attenzione di altri soggetti, testando anche la propria seduttività.

E' opportuno però inquadrare in maniera chiara e poco allarmante il significato del sexting essendo un dispositivo intersoggettivo dal forte impatto sulla sfera emotiva dei

giovani; in esso, sarebbe improprio attribuire solamente connotazioni negative giacché le sensazioni iniziali che i giovani provano nel suo utilizzo sono molto positive; le ricadute e i rischi andrebbero ricondotte nel suo uso improprio.

Altro aspetto degno di evidenza è costituito dalla promozione di un uso sano e consapevole delle nuove forme di tecnologia, quali nuovi strumenti utili a testare ed esplorare la sfera dell'identità sessuale. E' fondamentale che possibili percorsi di educazione sessuale prevedano dunque anche un approfondimento specifico con professionisti della privacy online, in grado di sensibilizzare ed educare i giovani ad un uso corretto del mezzo e, dunque, ad una sperimentazione sicura della propria sessualità e intimità nel web. Il Sexting potrebbe ricondursi alla opportunità di una propria rappresentazione intima (idealizzata e spesso legata ad un bisogno dell'individuo) con maggiore disinvoltura rischiando però di infrangersi su di una costruzione di immagine irrealistica. Si rafforza un sentimento di maggiore sicurezza costruendo un profilo personale più attrattivo e più sicuro.

Possiamo quindi individuare quattro diverse forme di sexting: quello *relazionale*, finalizzato a mantenere la relazione e l'intimità con un partner; il sexting *reattivo* finalizzato alla creazione ed espressione del proprio sé per sperimentare quindi la propria identità e sessualità; il sexting *forzato* ossia quando l'invio di immagini esplicite si realizza quale forma di appagamento per il partner a seguito di una forte pressione; infine, il sexting *violento* che include azioni illegali e abusanti nei confronti della vittima; rientra all'interno di questa categoria, ad esempio, la sextortion e l'estorsione di immagini a sfondo sessuale.

Nella fase adolescenziale possono concorrere diverse motivazioni che spingono alla condivisione di contenuti intimi: in *primis*, la ricerca di attenzioni, esigenza che spinge l'adolescente a mostrare se stesso con lo scopo di ottenere possibili attenzioni da parte di un altro soggetto; in *secundis*, il desiderio di sperimentazione, ovvero il desiderio di esplorare e scoprire un mondo sconosciuto connotato da elementi sessuali.

Il sexting in questo caso permette di raggiungere una gratificazione personale rafforzando l'atteggiamento stesso nei confronti della sessualità. Facilita altresì l'incremento seduttivo, in quanto offre la possibilità di esprimersi sessualmente senza ostacoli legati alla vergogna e all'imbarazzo (freni inibitori), corredi emozionali tradizionalmente presenti nelle relazioni reali. Un'altra motivazione è la volontà a rispondere ad un'esplicita richiesta dell'interlocutore per soddisfarne le aspettative; aiuta all'elaborazione di una maggiore consapevolezza del proprio aspetto fisico rappresentando un'iniezione di fiducia alimentata da un transfert circolare confirmatorio, utile alla auto-percezione di sentirsi desiderabile e piacente. Infine vi è il bisogno di mettersi in evidenza, di mostrarsi, di esibirsi, con l'intento di controllare le proprie emozioni caratterizzate da paure, imbarazzo e vergogna. Questa lettura permette al giovane di sviluppare maggiore sicurezza e sviluppo verso una maggiore e rassicurante autopercezione più forte, allontanando così i rischi connessi all'invio dell'immagine.

Il sexting aiuta il giovane a combattere il senso di inadeguatezza corporea, in particolare per la scelta adottata di quale parte corporea esibire, generalmente quella più apprezzata, consentendo di nascondere o modificare possibili imperfezioni.

La possibilità di condividere poi contestualmente diverse immagini con più utenti

altera le tempistiche di risposta contribuendo ad abbassare il fattore di ansia tipico degli incontri in presenza e sviluppa il sentimento di familiarità dato dalla comunicazione prolungata e dilatata³.

Il sexting è anche un fenomeno legato al *genere* in quanto coincidente con specifiche motivazioni sottese: le ragazze sperimentano *una forte pressione* da parte del gruppo a prendere parte a tali scambi, mentre i ragazzi tendono a intendere il sexting come *un'occasione per elevare la loro posizione reputazionale* all'interno del gruppo: nello specifico l'autostima, il peso della pressione dei pari e il bisogno di accettazione.

L'ampia incidenza del fenomeno può spiegarsi con la ricerca dell'identità sessuale, tipica di questa fascia d'età, incorrendo in un processo di pericolosa assuefazione per gli eccessivi contenuti espliciti presenti nel mondo online; lo spostamento dalla pornografia al sexting permette il non sentirsi fruitori passivi di un'eccessiva sessualizzazione, ma piuttosto avviare un itinerario di personificazione come attore principale. Purtroppo la fiducia in se stessi e l'egocentrismo infantile tipico di questa fascia evolutiva, compromettono i sistemi di controllo sui rischi circa l'invio di questi materiali. In quest'ottica il pericolo maggiore è la persistenza definitiva online di questo materiale, definito sensibile⁴.

Tuttavia, il sexting se da una parte rappresenta un rischio⁵, dall'altra può rappresentare una opportunità poiché concepito come un nuovo mezzo di scoperta della propria sessualità, finalizzato anche ad esplorare la propria identità sociale.

Per quanto riguarda il rapporto tra le immagini sessualmente esplicite e il periodo adolescenziale, si apre un quadro delicato sia per i diretti interessati sia per le loro famiglie assieme ai contesti scolastici: la gestione, il controllo, la responsabilizzazione incontrano un possibile rischio nell'espressione di modalità di approccio e osservazione poco efficaci, con eventuali ricadute sia sul piano emotivo sia su quello legale.

A tal proposito, è opportuno chiarire che il sexting non costituisce reato, poiché sussiste l'elemento base della *consensualità* tra i soggetti coinvolti⁶. Se compiuto unilateralmente, l'invio risulta non consenziente e non richiesto ricadendo su una nuova sfera giuridica afferente alla condotta di *stalking*; in presenza di una coercizione il quadro normativo implicherebbe una fattispecie di reato legata alla *sextortion*⁷.

Il *revenge porn*, a differenza del sexting, consiste in una diffusione del materiale sessuale all'insaputa della vittima; la pubblicazione delle immagini di terzi è finalizzata al danneggiamento, diffamazione e alla umiliazione della vittima la cui azione viene di sovente accompagnata da informazioni sensibili come il nome, l'indirizzo e i profili social della vittima stessa. Diversamente, l'uso consapevole e volontario delle proprie immagini sembra costituire un nuovo fenomeno di vetrinizzazione a pagamento: *onlyfans*.

³ Il sexting rappresenta anche una opzione comportamentale di conoscenza più comoda grazie alla possibilità di interruzione immediata (*ghosting*), nuova strategia di oblio che in presenza sarebbe di difficile attuazione.

⁴ Molto spesso la spensieratezza, l'incoscienza e la spregiudicatezza abbassano il livello di responsabilità e consapevolezza ignorando possibili conseguenze dettate dal riutilizzo delle immagini con ricadute emotive sulla vittima (nei casi più estremi tentativi di suicidio).

⁵ Tra i possibili rischi si rileva il fenomeno del *revenge porn*, ovvero la diffusione di materiale esplicito, molto spesso a seguito del fine di una relazione, con fini denigratori.

⁶ Dobbiamo considerare un altro aspetto giuridico, ossia che foto ritraenti minori in pose nude, seminude sono considerate dalla normativa vigente materiale pedopornografico.

La nuova piattaforma di intrattenimento denominata *onlyfans* fondata nel 2016, ha avuto la sua esplosione durante il periodo pandemico contribuendo alla rivoluzione dei modelli imprenditoriali relativamente alle nuove forme di business nascenti nell'ambito dello smart working. E' una forma di nuovo business basata sulla creazione di contenuti digitali a pagamento.

All'interno dello spazio digitale, i *creators* possono vendere i propri contenuti relativi a foto, video e performance a vario titolo, mentre chi fruisce come spettatore, è tenuto ad una registrazione e ad un pagamento per accedere ai contenuti. La diversificazione dei contenuti spazia tra tematiche legate al fitness, alla cucina, alla musica sino a prodotti a contenuto erotico tra cui pose di nudo, seminudo, erotiche ed esibizioni a carattere pornografico.

Propria questa ultima tipologia di contenuti ha ampliato e diffuso l'utilizzo della piattaforma incrementando il numero degli utenti dato che la produzione dei *contents* è principalmente *homemade*, ponendosi come alternativa alla tradizionale industria pornografica.

L'orientamento degli autori dei contenuti definiti *sex workers*, secondo l'ultima statistica nel 2020, ha valutato i ricavi complessivi di quasi 380 milioni e, a sola distanza di un anno, la valutazione è salita fino a 1,2 miliardi.

La società proprietaria della piattaforma ha registrato al 30 novembre 2021 ricavi per 932 milioni di dollari con profitti ante imposte pari a 433 milioni di dollari.

Alcuni creators dai contenuti sessuali riescono a guadagnare sino a 20 milioni al mese (ovvero l'80% dei ricavi poiché il 20% è trattenuto dall'azienda), appoggiandosi per la promozione dei proprio contenuti anche ad altre piattaforme on line di supporto come *tik tok* e *Instagram*.

I sostenitori pagano un abbonamento che oscilla tra \$4,99 a \$49,99 in relazione al tipo di contenuti che cercano e in relazione al tempo, attraverso un abbonamento mensile o annuale. Il sito comprende artisti e creatori di contenuti di tutti i generi e consente loro di monetizzare i propri contenuti sviluppando al contempo relazioni autentiche con la propria fanbase.

Come precedentemente descritto, la piattaforma acquisisce grande popolarità con l'inizio della pandemia di COVID-19, in quanto, durante il periodo di isolamento sociale e distanziamento fisico è aumentato l'interesse delle attività di guadagno fornite dalle piattaforme digitali.

Questa grande popolarità però si diffonde soprattutto in un settore in particolare: il settore dell'intrattenimento per adulti. A tal proposito, OnlyFans non possiede una politica molto restrittiva sui contenuti e consente agli utenti la possibilità di condividere anche fotografie di nudo in cambio di una quota mensile. Alla luce di questo, non stupisce affatto come questa piattaforma negli anni si sia trasformata a tutti gli effetti in un'opportunità di nuovo impiego e di arricchimento per migliaia di *sex workers*.

Tuttavia, la condivisione di contenuti multimediali intimi, quali foto o video di nudo parziale, integrale, pose erotiche e/o contenuti sessualmente espliciti, non è un'attività nuova. Come già visto, questa pratica è riconducibile anche nel fenomeno del *sexting*.

A tal proposito, per quanto possano sembrare attività simili, in realtà vi sono delle differenze evidenti.

Nonostante in entrambe le attività possa essere condiviso un contenuto intimo, su OnlyFans il fine della condivisione è la realizzazione di utili, ovvero il lucro: condividere la propria immagine, il proprio corpo per ottenere un guadagno. Nel fenomeno del sexting invece, lo scopo è quello di gratificare se stessi e la persona che riceve suddetto contenuto (qualora consensuale). Nel sexting si ha uno scambio reciproco tra chi compie questa attività; esiste un rapporto tra due o più individui che comunicano, dialogano e/o si conoscono; possono scambiarsi foto, video e altro proprio per provare piacere e far provare piacere. Su OnlyFans gli abbonati non si conoscono, anche se esistono specifiche chat per parlare direttamente con il creator e pagare per ricevere un ulteriore contenuto “speciale” di tipo esclusivo. Il tipo di rapporto che si instaura è un rapporto di tipo “economico” tra venditore e fruitore, poiché il creator diventa una impresa che offre un servizio per l’abbonato. Il contenuto di OnlyFans viene pubblicato sulla rete, mentre il materiale condiviso durante il sexting dovrebbe limitarsi nelle chat, nella galleria di chi lo riceve. Benché il materiale pubblicato su OnlyFans sia su internet, la piattaforma offre e garantisce la sicurezza che i contenuti pubblicati restino sull’app; tuttavia è possibile fare delle registrazioni della schermata del dispositivo o realizzare uno screenshot e diffondere quel materiale su altre piattaforme come Telegram, rendendo il contenuto gratuito per tutti.

Relativamente all’aspetto restrittivo della piattaforma, per poter usufruire dei servizi di OnlyFans, è necessario essere maggiorenni. Per registrarsi come creator occorre, oltre ad allegare i propri dati personali, fornire copia del proprio documento d’identità.

BIBLIOGRAFIA

- i. Andrade, J. T., Vincent, G. M., & Saleh, F. M. (2006). Juvenile sex offenders: a complex population. *J Forensic Sci*, 51(1), 163-167.
- ii. Armando. Freud A., *Adolescenza*, Feltrinelli, Milano, 1957.
- iii. Azzacconi M., *Analisi dei meccanismi della devianza*, in *Famiglia e Minori*, n. 2, Bardi, Roma, 1989.
- iv. Bandini T., Gatti U., Marugo M. I., Verde A. (1991), *Criminologia. Il contributo della ricerca alla conoscenza del crimine e della reazione sociale*, Giuffrè, Milano.
- v. Baumeister, R.F. (2004), "Gender and erotic plasticity: Sociocultural Influences on the Sex Drive", *Sexual and Relationship Therapy*, 19(2): 133-139.
- vi. Blos P., *L'adolescenza come fase di transizione*, Roma, 1979.
- vii. Bradley S., Zucker K. (1997), "Gender identity disorder: a review of the past 10 years", *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 36, 7: 872-880.
- viii. Burr V. (2000), *Psicologia delle differenze di genere*, Il Mulino, Bologna.
- ix. Burton, D. L. (2000). Were Adolescent Sexual Offenders Children with Sexual Behavior Problems? *Sexual Abuse: A Journal of Research and Treatment*, 12(1), 37-48.
- x. Campedelli M., *Disagio, marginalità e relazioni familiari*, in *Animazione Sociale*, n. 12, Gruppo Abele, Torino, 1994.
- xi. Carver P.R., Yunger J.L., Perry D.G. (2003), "Gender identity and adjustment in middle childhood", *Sex Roles*, 49, 3-4: 95-109.
- xii. Codeluppi, *La vetrinizzazione Sociale*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007
- xiii. Courtenay W.H. (2000), "Constructions of masculinity and their influences on men's well-being: a theory of gender and health", *Social Science and Medicine*, 50: 1385-1401.
- xiv. Crouter A.C., Whiteman S.D., McHale S.M., Osgood D.W. (2007), "Development of gender attitude traditionally across middle childhood and adolescence", *Child Development*, 78: 911-926.
- xv. D'Ottavio G., Simonelli C. (1990), *Andrologia e psicopatologia del comportamento sessuale*, Carocci, Roma.
- xvi. De Leo G. (1993), *Relazione*, in *alpm* (a cura di), *Atti del Convegno "Ragazzi alla prova"*, alpm, Genova, pp. 20-6.
- xvii. De Leo G., Patrizi P. (1999), *Trattare con adolescenti devianti*, Carocci, Roma.
- xviii. De Leo G., Patrizi P., De Gregorio E. (2004), *L'analisi dell'azione deviante*, Il Mulino, Bologna.
- xix. Fabris L., *Etica e Comunicazione nella Società dello Spettacolo*, Orthotes Editrice, Napoli – Salerno, 2009.
- xx. Federico Tonioni, *Psicopatologia web mediata*, ed. Springer, Franco Angeli, 2012.
- xxi. Hunter, J. A., Figueredo, A. J., Malamuth, N. M., & Becker, J. V. (2003). *Juvenile sex offenders: toward the development of a typology*. *Sex Abuse*, 15(1), 27-48.
- xxii. Infrasca R. *La cultura dell'impersonalità*, Ed. Magi, Roma, 2009
- xxiii. Laufer M., Laufer E., *Adolescenza e breakdown evolutivo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1984.
Loeber R., Farrington D. P. (2000), *Young Children who Commit Crime: Epidemiology, Development Origins, Risk Factors, Early Interventions, and Policy Implications*, in "Development and Psychopathology", 12, pp. 737-62.
- xxiv. Matteo Lancini, *Sempre in contatto. Relazioni virtuali in adolescenza*, in Moniello G, *Il trattamento dell'adolescente violento*, *Adolescenza e Psicoanalisi I*, 2004.
- xxv. Nicolò A.M., *Adolescenza e Violenza*, Il Pensiero Scientifico, Roma, 2009.
- xxvi. Olweus D. (1993), *Bullying at School. What We Know and What We Can Do*, Blackwell Publishers, Oxford (trad. it. *Bullismo a scuola: ragazzi oppressi, ragazzi che opprimono*, Giunti, Firenze 1996).
- xxvii. O'Shaughnessy, R. J. (2002). *Violent adolescent sexual offenders. Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 11(4), 749-765.

- xxviii. Patrizi P., De Gregorio E., Cuzzocrea V., Zechini A., Vagni M. (2010), *Nuove forme di prevenzione e trattamento delle devianze*, in G. Gulotta, G. A. Curci (a cura di), *Mente, società e diritto*, Giuffrè, Milano.
- xxix. Regoliosi L., *La prevenzione del disagio giovanile*, Roma, N.I.S., 1996. Spagnoletti M., *La devianza minorile: una realtà multiforme e complessa*, in *Famiglia e Minori*, n. 6, Roma, Bardi, 1991.
- xxx. Ryan, E. P., & Otonichar, J. M. (2016). *Juvenile Sex Offenders*. *Curr Psychiatry Rep*, 18(7), 67.
- xxxi. Sander J. B., Sharkey J. D., Olivarri R., Tanigawa D. A., Mauseth T. (2010), *A Qualitative Study of Juvenile Offenders, Student Engagement, and Interpersonal Relationships: Implications for Research Directions and Preventionist Approaches*, in "Journal of Educational & Psychological Consultation, 20 (4), pp. 288-315.
- xxxii. Winnicott D.W., *L'aggressività ed il rapporto con lo sviluppo emozionale*. In: *Dalla Pediatria alla psicoanalisi*, Martinelli, Firenze, 1950.
- xxxiii. Zamperini A., *L'indifferenza. Conformismo del sentire e del dissenso emozionale*, Einaudi, 2007.
- xxxiv. Zbigniew F., Ricci, A. *Il disagio Adolescenziale. Tra aggressività, bullismo e cyberbullismo*, 2010.

CALL FOR PAPERS

L'uscita del primo numero dell'Anno X della Rivista è programmata per Giugno 2024 e sarà aperta a contributi liberi di rilevanza per la ricerca scientifica. Il termine ultimo per la consegna dei contributi viene fissato per il 25 Maggio 2024.

The release of the first issue of Year X of the Journal is scheduled for June 2024 and will be open to freely contributed articles of relevance to scientific research. The deadline for submissions is set for May 25, 2024.

Presentazione dei contributi e referaggio

Gli articoli da sottoporre alla Rivista vanno spediti in formato Word alla sede della redazione o all'indirizzo mail: *rivistaitalianadiantropologia@ciels.it*.
Prima valutazione della Direzione circa l'attinenza del tema trattato con quelli oggetto della Rivista, ciascun lavoro sarà sottoposto in forma assolutamente anonima a referees, che decideranno sulla pubblicazione senza modifiche, con modifiche ovvero sulla non pubblicazione.

Attendiamo i vostri contributi.
Buon lavoro

Il Direttore Responsabile
Prof. Simone Borile