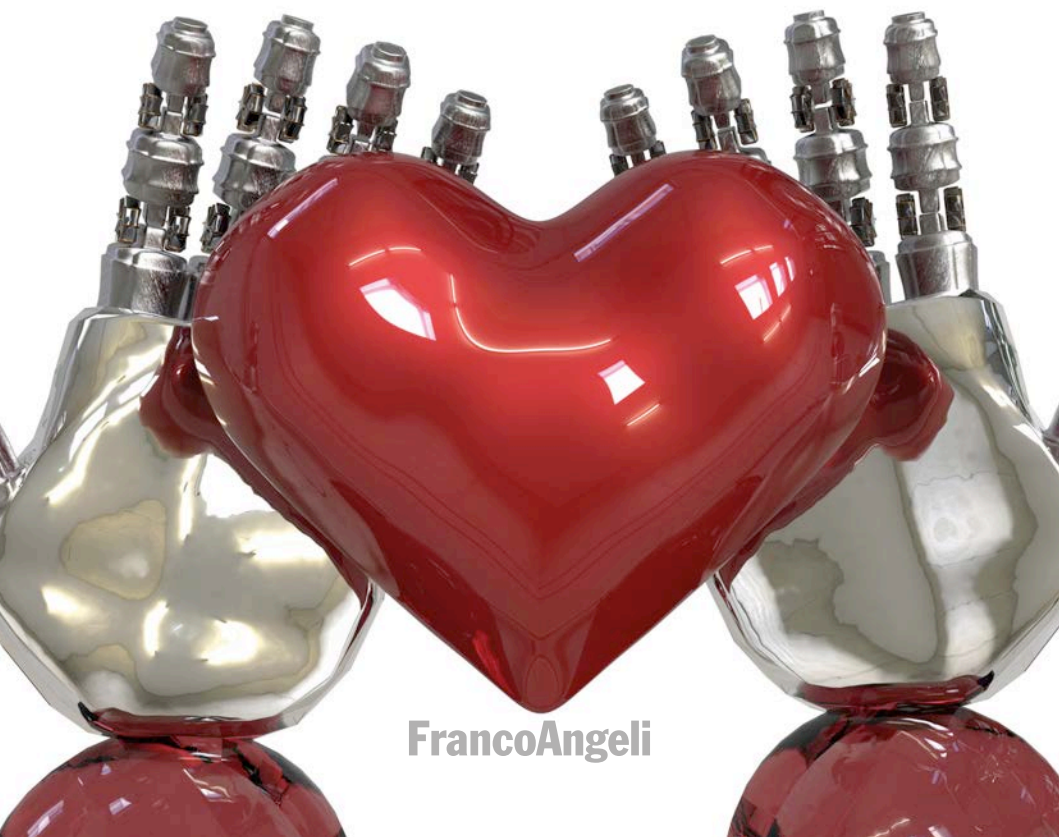


Tonino Cantelmi
Valeria Carpino

AMORE TECNOLIBRIDO

L'evoluzione dei rapporti interpersonali
tra social, cybersex
e intelligenza artificiale



FrancoAngeli

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



LA SOCIETÀ

Saggi sugli aspetti rilevanti della contemporaneità

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati
possono consultare il nostro sito Internet:
www.francoangeli.it e iscriversi nella home page
al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

Tonino Cantelmi
Valeria Carpino

AMORE TECNOLIQUIDO

L'evoluzione dei rapporti interpersonali
tra social, cybersex
e intelligenza artificiale

FrancoAngeli

In copertina: ID 98488967 © janchat patarawaderkul | Dreamstime.com

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Prologo. 15 anni fa cominciammo a parlarne... pag. 7

1. L'insurrezione digitale e la tecnoliquidità:

dalla relazione alla connessione » 11

- 1. La rivoluzione digitale e la postmodernità
tecnoliquida » 11
- 2. Cervelli analogici e cervelli digitali » 24
- 3. Tecnoemozioni e cybersex » 38

2. L'amore e l'amicizia ai tempi dei social » 49

- 1. Sempre più connessi, sempre più soli.
Relazioni light e loneliness » 49
- 2. Il dating app » 60
 - Tinder » 62
 - Once » 66
 - Bumble » 68
 - Grindr » 68
 - Inner Circle » 69
 - Ok Cupid » 69
 - Lovoo » 70
 - Altre dating app » 71

3. Ti cerco, ti trovo, ti lascio e ti cerco di nuovo, ti lascio sospeso, ti lascio uno spiraglio di speranza: ghosting, zombieing, orbiting, benching, breadcrumbing	» 76
4. Intervista a un esploratore di chat	» 83
3. Cybersex e dintorni	» 87
1. Cyberpornografia	» 87
2. Cybersex addiction	» 96
3. Sexting e cuckoldismo	» 117
4. L'amore e l'intelligenza artificiale: da <i>Her</i> ai sex robot	» 125
1. La robotica sociale	» 125
2. <i>Her</i> : il film e il futuro prossimo venturo	» 141
3. Solana e i sex robot	» 152
Conclusioni. Fra 15 anni ne ripareremo...	» 157
Bibliografia	» 161

Prologo.

15 anni fa cominciammo a parlarne...

Sono passati tre lustri, quindici anni dalla pubblicazione del nostro testo *Tradimento on line. Limite reale e virtuale dell'amore*¹ e sentivamo la necessità di revisionarlo alla luce di tutto quello che è mutato in questi anni.

Sono così iniziate le nostre riflessioni.

Il libro è stato scritto in epoca moderna, non con la macchina da scrivere ma al pc, ma su quale supporto lo avevamo salvato? È stato spontaneo cercare tra i CD, ma non abbiamo trovato nulla. Con nostra sorpresa, lo abbiamo trovato in un floppy disk... e questo ci ha dato la netta sensazione di quanto tempo sia passato senza che ce ne rendessimo conto!

Quando scrivemmo il testo, pubblicato nel 2005, c'erano i siti di incontro dedicati all'amore, non si parlava di tradimento, non esistevano i siti sul tradimento, così ne abbiamo parlato noi.

Ci si iscriveva su siti di chat-line, si chattava, si conoscevano persone che diventavano conoscenti, amici, si intesavano rapporti virtuali intimi, spesso solo di dialogo personale,

¹ Cantelmi T., Carpino V. (2005), *Tradimento on line. Limite reale e virtuale dell'amore*, FrancoAngeli, Milano.

ci si innamorava, pur avendo una relazione nella vita quotidiana. Si stavano introducendo le webcam, ma in pochi la usavano. C'era una demarcazione tra reale e virtuale, anche se già dicevamo che al di là dello schermo c'era una persona reale, con una vita emotiva, più ruoli sociali, con attività lavorative. Lo schermo era protettivo se la comunicazione diveniva fastidiosa, ci si disconnetteva e si tornava in rete con un nuovo nickname, quasi a mettersi in relazione con una nuova identità.

C'era chi poteva comunicare per mesi senza sapere come fosse l'interlocutore al di là dello schermo, molti lasciavano la relazione nel web, protetti e celati, apparentemente liberi di esprimersi e agire le parti di sé taciute nella quotidianità. Altri, dopo un periodo di comunicazioni in rete, decidevano di incontrarsi, ma non sempre era semplice far coincidere la corporeità reale con quella percepita nei mesi di dialogo, con quella immaginata, fantasticata, idealizzata.

Già parlavamo di “caos del quotidiano” ma era ancora nulla rispetto alla velocità vorticoso di oggi. Sottolineavamo la necessità umana di raccontarsi, di dialogare, di essere ascoltati per come si è veramente senza le maschere di terracotta con espressione tragica o comica che utilizzavano gli attori nelle rappresentazioni teatrali greche. Ci chiedevamo cosa spingesse le persone, che vivevano una relazione stabile, a cercare altro in rete, se fosse per noia, solitudine, mistero o fascino della novità. Se fosse per la necessità di provare nuove sensazioni elettrizzanti, la voglia di rivivere le inebrianti sensazioni dell'innamoramento o un disagio personale. Parlavamo di una scissione tra mente e corpo nel tentativo di liberare un'interiorità negata o non esplicitata.

Rifugi della mente a volte rischiosi che portavano ad estraniarsi dalla realtà vivendo una realtà parallela, dissociativa, fino ad arrivare a disturbi psicopatologici.

In quegli anni, la sentenza n. 9472 del 1999 della Corte di Cassazione, anche se non parlava di “adulterio online” ma di “tradimento platonico”, aveva stabilito di addebitare la separazione, l’adulterio apparente considerandolo alla stregua del tradimento autentico. Parlavamo di incontro, di attrazione, di innamoramento, di intimità tra le persone ma anche di senso di abbandono, di terrore nel separarsi dall’altro, di bisogno di stare con l’altro, di rimanere fedeli a sé come individui che si realizzano nella vita.

Abbiamo così introdotto il concetto di “dipendenza dall’uso patologico della rete”, rifacendoci agli studi di quel periodo in America e in Italia.

Ma cosa è cambiato dal 2005 ad oggi? Come è cambiata la rete in una società tecnoliquida, quale quella in cui siamo immersi? Ne siamo consapevoli? E siamo consapevoli di noi? Come è la nostra mente oggi? Come è il nostro sistema socioaffettivo? Come sono le nostre relazioni interpersonali? Come esprimiamo l’amicizia e l’amore? Come viviamo la sessualità? L’amore è tangibile, mentalizzato, idealizzato, fantastico? Gli umanoidi sono con noi? Nel futuro ci sorpasseranno? Ci sarà una guerra tra noi e loro, ne saremo annientati o saranno nostri alleati in una convivenza pacifica e collaborativa? Ricorreremo agli umanoidi per farci aiutare nella pratica quotidiana o intesseremo con loro rapporti di intimità mentale e fisica?

Su questi e altri interrogativi rifletteremo in questo testo.

1. L'insurrezione digitale e la tecnoliquidità: dalla relazione alla connessione

1. La rivoluzione digitale e la postmodernità tecnoliquida

Negli ultimi quindici anni lo scenario multimediale si è completamente trasformato, davanti agli occhi, dentro, intorno, tra le mani dell'uomo e della donna di questa epoca cangiante e incessantemente mutevole. Come ha detto Papa Francesco nel 2015,

Non viviamo in un'epoca di cambiamento, viviamo un cambiamento d'epoca¹.

È avvenuto in modo naturale, quasi inconsapevole, ci si è trovati ad utilizzare strumenti che sono parsi, all'inizio, utili, poi necessari, e che erano impensabili trent'anni fa. Ma non sono solo oggetti ultramoderni: è la mente dell'uomo che è cambiata, come sono cambiate le sue percezioni, le sue sensazioni, le sue relazioni.

Una rivoluzione incessante, che ha modificato la gestualità quotidiana. Sono cambiate le priorità la percezione dell'espe-

¹ Visita Pastorale di Papa Francesco a Prato e a Firenze (10 novembre 2015); incontro con i rappresentanti del V Convegno Nazionale della Chiesa Italiana.

rienza. Si sono modificati i limiti corporei, l'uomo si è espanso, ampliato, l'umanità è aumentata oltre il perimetro del sé tangibile, a volte in un gigantismo grottesco, in un equilibrio camaleontico depersonalizzante, narcisistico, ambiguo, irrealista. Diventa difficilissimo riuscire a mantenere un minimo di privacy, ogni atto o movimento è tracciato, che lo si voglia o meno.

L'uomo è nell'era post-moderna tecnoliquida co-protagonista di una rivoluzione digitale della quale non conosce totalmente l'origine né la meta. Inizio e fine sulle quali si possono fare supposizioni o ideare previsioni. Una civiltà festaiola e giocosa che fatica a gestire e sostenere i volta-faccia della sorte in un'egoistica autoreferenzialità scevra dalla considerazione dell'altro.

La realtà diventa liquida, sfumata, inconsistente, vorticoso, brillante, smart, ma meno umanizzata se l'uomo non si ferma a riflettere su tutto questo incessante divenire.

Il passaggio dall'analogico al digitale ha portato a una vera rivoluzione tecnologica che ha condotto a mutazioni nella mente e nei comportamenti umani. Digitale è tutto ciò che attiene alle dita e con esse l'uomo, da tempo immemore, conta. Il digitale è una rappresentazione numerica, in forma binaria 0 e 1, dell'informazione. Il passaggio dall'analogico al digitale ha convertito gli elementi in un insieme che sia numerabile.

Negli anni '70 i dati venivano conservati nella modalità analogica; oggi c'è il digitale.

Quello che si trasforma non è banalmente analizzabile solo in base a degli strumenti e dispositivi innovativi, quello che è cambiato sono un insieme di pratiche e tratti culturali: è mutata la mente. Il paesaggio della rete odierna è *innovazione* perché i nuovi media si creano, si dissolvono, vengono utilizzati, adattati, inghiottiti nella cultura a un ritmo vertiginoso e in-

cessante. Con internet tutto sembra irresistibile, non fosse altro per il fatto che è a portata di mano².

Nel tempo si sono succedute mutazioni nel mondo della comunicazione: il passaggio dal racconto orale a quello scritto, l'emergere dell'assetto socioculturale della stampa, il palesarsi dei nuovi mass media alla fine del Ventesimo e agli inizi del Ventunesimo secolo: sono tutti cambiamenti di paradigma importanti nel modo di esprimere le proprie idee.

Prima i cambiamenti tecnologici e poi un periodo di utilizzo e di assestamento.

L'era postmoderna ha dato una nuova veste a tutte le modalità di espressione artistica e ha attivato una serie di conseguenze intellettuali, sociologiche, psicologiche i cui effetti sono tangibili. La rete e i social possono creare una frattura rispetto all'ambiente nel quale l'uomo vive, portandolo ad isolarsi dalle persone che sono accanto a lui e fino a dargli la sensazione di essere provvisorio, traballante, precario rispetto alle relazioni nel mondo reale che possono essere bypassate da richieste che arrivano dalla rete.

L'uomo è catturato dalle immagini e dai suoni, e offline comunica sempre di più utilizzando i contenuti presi in prestito dai media a discapito delle parole, del racconto di sé e della condivisione dell'altro. Giovani e adulti mandano un messaggio o un WhatsApp il cui contenuto è una canzone o un'immagine, senza nessuna parola che li accompagni. I giovani si inviano "collage di immagini per esprimere come vedono se stessi"³.

Le loro pagine, "le loro storie" su Instagram o il loro "stato" su WhatsApp sono l'equivalente multimediale del diario di una volta, un intrico di racconto personale incollato al mate-

² Morozov E. (2011), *L'ingenuità della rete. Il lato oscuro della libertà di internet*, Edizioni Codice, Torino.

³ Jenkins H. (2014), *Cultura convergente*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna.

riale carpito da altri che, eventualmente, viene arricchito e ampliato.

Nel 2002, l'avvento del web e l'introduzione del digitale alle tecnologie hanno traghettato tutti verso quella che definiamo "rivoluzione digitale e mentale". La mente acuta di alcuni ha indotto la rivoluzione tecnologica digitale; la mente collettiva è stata pronta ad accogliere il cambiamento.

È l'uomo che ha progettato gli strumenti tecnologici e impostato il loro funzionamento e non il contrario. La comunicazione si manifesta attraverso un oggetto, sia esso uno smartphone o un computer, che sono mezzi che rappresentano un groviglio di relazioni sociali che si intrecciano con le caratteristiche di una nuova tecnologia. Si palesa un inedito tipo di società che è connotata da complesse reti interattive di comunicazione.

L'aspetto portante delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ITC)

è la digitalizzazione: il processo attraverso cui i testi possono essere tradotti in codice binario e sottoposti allo stesso corso di produzione, distribuzione e memorizzazione⁴.

McLuhan parla della cultura postmoderna e la definisce al di fuori del tempo, dello spazio, connotata da assenza di fondamenti morali o significati stabili. Così appare, ma erroneamente, perché, in realtà, vengono esaltati il capitalismo, l'individualismo, il consumismo, il commercialismo, il narcisismo.

Quello che si è modificato è la consistenza dell'esperienza, da solida è diventata liquida, come afferma Bauman, a volte così effimera da sembrare gassosa. Tutto scorre sulla pelle dell'uomo che, riemergendo dall'immersione delle esperienze,

⁴ McQuail D. (2005), *Sociologia dei media*, Il Mulino, Bologna.

si ritrova asciutto come se non ci fosse stato nessun contatto. Baricco dice che l'uomo inizialmente ha cambiato postura:

uomo, tasti, schermo. Oggi le macchine sono un'estensione di se stesso, non un qualcosa che media il suo rapporto con le cose⁵.

Internet, come affascinante ragnatela, ha permesso alla mente di muoversi in modo non lineare facendo esperienze non trascurabili, ma significative, del mondo.

I programmatori hanno l'abitudine di aggiungere il numero della versione al titolo del loro programma di software per distinguerlo dalle versioni precedenti⁶.

Così, nel 2004, Dale Dougherty coniò il termine "web 2.0" per segnalare che il web era entrato in una nuova fase. Con il web 2.0 l'informazione e i contenuti su Internet sono diventati plastici, malleabili e mutevoli, estendibili, modificabili per un infinito numero di volte dagli utenti; questo sta a significare che non c'è mai un prodotto finale, non c'è mai una versione definitiva.

Il pubblico della televisione, per antonomasia passivo, ora diventa parzialmente interattivo, infatti, utilizzando i tasti del suo telecomando può dare il suo gradimento alle trasmissioni che segue.

Il pubblico online è co-costruttore dell'informazione e della notizia. Come nel gioco del *telefono senza fili*, la parola sussurrata inizialmente potrebbe arrivare all'orecchio dell'ultimo giocatore come totalmente trasformata, così il passaparola in rete porta l'informazione immessa ad essere condivisa, approvata, ampliata, trasformata.

Dal 2004 in poi, la tecnologia del web ha permesso agli utenti di condividere non solo testi e fotografie ma anche vi-

⁵ Baricco A. (2018), *The Game*, Einaudi, Torino.

⁶ Ryan J. (2011), *Storia di internet ed il futuro digitale*, Einaudi, Torino.

deo, trasformando il web in una piattaforma telematica e i visitatori dei siti in produttori di contenuti. Sono comparse le piattaforme su cui gli amici potevano e possono giocare online l'uno contro l'altro. La connessione è diventata a banda larga, e quindi più veloce.

I social sono quelli che hanno ampliato maggiormente l'umano: oggi si vive anche su internet. Non c'è più differenza tra reale e virtuale, la difformità è tra una realtà materiale e immateriale che è il cyberspazio.

Facebook nasce nel 2004, e oggi è utilizzato principalmente dagli adulti mentre i ragazzi si ritrovano, si incontrano, condividono le "storie" su Instagram, nato nel 2012, molti anni dopo.

Nel 2005 tre ventenni pensano a una modalità per condividere clip sul web e inventano YouTube.

"L'uccellino azzurro con il becco semiaperto" modifica ulteriormente la comunicazione dell'uomo che impara a esprimersi in 140 caratteri: così nel 2006 compare Twitter. Scrivere sembra essere una modalità più semplice e veloce rispetto al parlarsi.

Nel 2007, Steve Jobs a Keynote mostra al mondo il primo iPhone, un oggetto piccolo, sottile, elegante, maneggevole, introduce la tecnologia *touch*. Non più mouse, non più tastiera ma solo due dita direttamente sullo schermo per trascinare, aprire ingrandendo, chiudere rimpicciolendo. Steve Jobs proiettò la strumentazione del passato fino a presentare il primo smartphone multitouch, tra lo stupore, l'allegria, l'entusiasmo e l'approvazione del pubblico in sala. Presentò tutte le caratteristiche, il design, il desktop con le app colorate. La linea sottile, maneggevole, tanto da poterlo tenere in mano. Quando poi Steve Jobs fece scorrere il dito sullo schermo l'ovazione fu generale.

L'uomo di oggi utilizza lo smartphone con naturalezza ma

quel giorno suggerì un nuovo inizio: del touch. Anche l'uomo-bambino ha avuto il suo *gioco* che gli ha consentito di telefonare, giocare, fare fotografie, leggere email, chattare sui social, vedere video: tutto questo racchiuso in un piccolo, elegante, pratico oggetto.

La storia da favola di WhatsApp (l'idea di un ex disoccupato), questo il titolo di un articolo comparso l'11 gennaio 2017 sulla rivista *Millionaire*⁷, racconta di come Jan Koum e Brian Acton, lavorando per Yahoo, si incontrano, diventano amici, decidono di costruire un servizio che sia utile per le persone. L'intuizione luminosa la ha, nel 2009, Koum acquistando l'iPhone; comprende che l'AppStore si prepara al lancio delle app. I due ragazzi non hanno lavoro, provano colloqui e nonostante le loro credenziali non riescono a evitare netti dinieghi. Continuano a lavorare al loro progetto fino a che, nel 2010, giungono alla prima versione, ma non hanno capitali. L'app di WhatsApp viene lanciata senza campagne pubblicitarie e ciò che colpisce l'uomo comune è la gratuità dell'applicazione. WhatsApp si diffonde grazie al passaparola: la riuscita è oltre ogni aspettativa.

Nel 2010 una nuova piattaforma, Instagram, dedicata agli amanti della fotografia, a chi, con un'immagine, vuole esprimere il suo stato d'animo o condividere le fotografie di eventi importanti, come attimi di quotidiana esistenza. La piattaforma si è modificata nel tempo, gli utenti hanno potuto personalizzare i propri post aggiungendo degli *hashtag* e, successivamente, potendo caricare video brevi.

Internet è diventato negli anni una rete per comunicare perché gli utenti hanno iniziato ad utilizzarlo per condividere informazioni e per interagire: si è sviluppata un'*intelligenza col-*

⁷ Millionaire (2017), *La storia da favola di WhatsApp (l'idea di un ex disoccupato)*, testo disponibile al sito www.millionaire.it

*lettiva*⁸. Nella condivisione delle proprie opinioni, si è costruita una conoscenza che è diventata patrimonio comune: si è edificato un significato condiviso.

Oggi non c'è più uno stacco netto tra dimensione reale e virtuale ma sono considerati habitat contigui, intersecanti, non più tangenti come molti anni fa. Oggi l'uomo *webba*, chatta, posta, clicca, invia gif, emoticon, continuamente, è perennemente connesso e disconnesso tra realtà e web. L'internauta è attivo perché utilizza percorsi di ricerca che crea di volta in volta secondo le sue necessità.

La comunicazione non è solo trasmissione di informazioni ma un processo di trasformazione in un flusso continuo di contatto. Per lungo tempo si è pensato che siano comunicative solo le situazioni in cui c'è un'intenzionalità esplicita e consapevole di condivisione di significato.

È interessante la teorizzazione della Scuola di Palo Alto che ha studiato la comunicazione umana equiparandola a un comportamento e negandone il principio dell'intenzionalità, sostenendo che anche quando la persona non vuole comunicare il suo comportamento parlerà per lei con una postura, un sospiro, un movimento facciale. Una comunicazione attiva sarà “un processo di costruzione collettiva e condivisa del significato, un processo dotato di livelli diversi di formalizzazione, consapevolezza, intenzionalità”⁹. I nuovi media possono essere visti in compresenza invece che in un'ottica della sostituzione, sono sia una modalità privata che pubblica.

Poster¹⁰ dichiara che l'essenza di internet è la sua indeterminatezza, non solo per l'incertezza rispetto a una visuale futura ma per la sua qualità postmoderna.

⁸ Paccagnella L. (2004), *Sociologia della comunicazione*, Il Mulino, Bologna.

⁹ Paccagnella L. (2004), *Sociologia della comunicazione*, Il Mulino, Bologna.

¹⁰ Poster M. (1999), “Underdetermination”, *New Media and Society*, 1, 1, 12-17.

Per Livingstone¹¹ la novità rivoluzionaria di internet è l'interattività, la gamma illimitata e sconfinata di contenuti, il pubblico che raggiunge e la natura globale della comunicazione. Si utilizzano i mezzi basati sulla comunicazione interpersonale come il telefono, che è sempre acceso e che avverte con un suono più o meno piacevole le notifiche di chi ha scritto su WhatsApp, inviando sms, ma anche gli avvisi sonori legati alle innumerevoli app scaricate sullo smartphone. Le email non sono utilizzate solo per comunicazioni lavorative ma anche per quelle private e personali. La relazione reale viene rinforzata da questa virtualità dando continuità alle relazioni.

Ci sono nuove modalità di conoscenza e di intrattenimento: le competizioni sui videogiochi interattivi su pc, su console. Sono interazioni tra persone che si conoscono nel reale ma, grazie a tali modalità, si conoscono gli amici di amici. Molti adolescenti hanno così incontrato l'amore: hanno cominciato giocando sulle consolle fino ad avere il desiderio di conoscersi oltre lo schermo, attirati dalle parole, dalle risate condivise, dalle vittorie e sconfitte, fino ad innamorarsi e frequentarsi nella vita offline. La realtà virtuale, che è una realtà simulata, è un ambiente tridimensionale costruito al computer che può essere esplorato e con il quale si interagisce usando dispositivi informatici come visori, guanti, auricolari che proiettano, chi li indossa, in uno scenario così realistico da apparire concreto e tangibile.

Mezzi basati sulla ricerca di informazioni il cui esempio più significativo è internet e il World Wide Web (www), incredibile fonte di dati ed accessibilità unica. Sono mezzi basati sulla partecipazione collettiva. Vuol dire utilizzare la rete per condividere e scambiare informazioni, idee, vissuti e ci si re-

¹¹ Livingstone S. (1999), "New media, new audiences?", *New Media and Society*, 1, 1, 59-66.