

Second Life... ma che sesso è?



Entri in un ascensore e trovi una persona che parla al telefonino. Sali in una carrozza della metropolitana e molti hanno gli auricolari attaccati all'iPod. Altri consultano blackberry e treo, leggono messaggi o giocano. Arrivi in ufficio e accendi il computer ed entri in rete. Leggi email, rispondi, scrivi. Cerchi nei motori di ricerca informazioni sul tuo lavoro. Controlli su MySpace se ci sono novità. Oppure clicchi su Second Life ed entri in un mondo parallelo e virtuale con leggi, comportamenti, meccanismi omologhi alla vita reale. Ti crei un personaggio, "avatar" si dice, e compri, vendi, investi, produci. E ti relazioni. E fai anche l'amore.

Arrivi a casa, controlli i messaggi sulla segreteria telefonica, accendi i vari televisori in quasi ogni stanza, inserisci nel lettore DVD un porno appena preso sottocasa da un distributore automatico e anonimo. Lo guardi sullo schermo grande al plasma. Mai come oggi abbiamo incredibili strumenti di informazione comunicazione connessione, istantanea e mondiale. Quante volte ti è capitato di chiamare sul cellulare un amico che frettolosamente ti comunica: sono a Pechino, a Madras, sul canale di Panama. Racconto spesso di mio padre nel 1926, a venti anni, arrivato a Genova dalla provincia di Avellino, per andare all'Università, la prima volta che ha parlato al telefono coi suoi genitori sudava dall'emozione. Oggi coi telefonini i ragazzini filmano le loro bravate in classe, nei bagni, nei festini, e appena hanno un computer a disposizione irradiano in rete queste immagini... dal produttore al consumatore nello spazio di cinque minuti. Con le webcam, e Skype, parli in diretta e ti vedi in diretta... Altro che le polaroid della mia giovinezza. Il sesso è l'argomento preferito. Su YouTube la rivista Americana «GOOD» ha presentato un divertente spot con una serie di dati scritti a mano sul corpo seducente di una giovane modella. Il 12% dei website, il 25% di richieste, il 35% dei dow-



nloads sono a contenuto pornografico. Ogni secondo nel mondo ci sono 28.258 contatti pornografici. Molto acutamente c'è alla fine una lista di tredici Paesi che considerano illegale la pornografia, tra questi ci sono Iran, Indonesia, India, Cina, Cuba. Ogni giorno scopriamo di nuove star del web, l'ultima pubblicata dal «Washington Post» è un'atleta Americana che, suo malgrado e assolutamente per caso, è diventata così famosa e riconosciuta da non poter uscire di casa. A gennaio, a Milano, sono stato invitato da Raf Valvola e Gomma, pionieri del cyberpunk italiano, nello spazio ruspante, vivo, controtendenza della loro casa editrice Shake alla presentazione di "Second Life" di cui non sapevo nulla. Ho visto proiettato su schermo grande, mentre di solito è quello del computer, la realtà di un mondo nuovo, colorato, affascinante, omologo al nostro, ma completamente virtuale. Ma soprattutto ho incontra-

to e chiacchierato con un gruppo di persone che vivono il loro avatar in "Second Life" 10/18 ore al giorno. Molti lo chiamano un gioco ma è veramente un "altro mondo", un mondo parallelo. Con tutti i meccanismi del successo e dell'insuccesso. Da gennaio c'è stata l'esplosione dei media, che documenta le prime mostre d'arte, di fotografia, di video, le prime modelle, i primi milionari, per esempio una ragazza cinese che ha uno staff di cinquanta persone, ma anche i primi casi di imbrogli, di delinquenza, e persino di pedofilia. Società importanti creano i loro "alter ego", avatar, per farsi pubblicità e per aprire nuove porte al business. Mentre scrivo, fine di maggio, ci sono 6.798.617 "residenti", (cinque mesi fa ricordo che erano tra i 4 e i 5 milioni) e nelle ultime 24 ore sono stati spesi 1.573.959 dollari...! Vai a controllare gli stessi dati quando mi leggi e ti accorgi della velocità dello sviluppo di questo

"gioco". Nella *pornologia* del mese scorso ti ho informato della morte, o meglio, dell'assenza oggi a New York di un reale underground, sostituito, per effetto anche di internet, da un inter-ground o undernet. Nel capitolo di oggi ti metto in guardia dagli effetti che possono avere sulla nostra vita queste macchine o tecnologie esplose a partire dal 1984. Giorno per giorno ci relazioniamo con questi oggetti sempre più piccoli, portatili, comodi, computer, telefoni, apparecchi digitali, di registrazione e di trasmissione. Il nostro rapporto umano è mediato, trasportato, costruito attraverso di loro. Quindi anche la nostra sessualità è modificata. Dall'uso sempre più aperto della pornografia, dal telefono erotico, dal sesso video interattivo, al sesso virtuale su SL, si arriverà presto ai *teledildonics*, cioè all'uso di tute sensoriali e di equipaggiamento tattile controllato da lontano. Già all'Erotica di Bologna 1994, Milly D'Abbraccio presentò una tuta che fu più un spettacolo buffo che una cosa seria. Ricordo che Riccardo Schicchi girava con tre telefoni portatili enormi con antenne lunghe mezzo metro. La tecnologia presto produrrà robot sofisticati per decifrare emozioni, anticipare desideri, e simulare piaceri. La virtualizzazione del sesso è cominciata coi primi telefoni erotici, sia quelli con le registrazioni che quelli dal vivo. Seconda metà anni 80. Io ricordo ancora una lunga tele-

fonata con masturbazione reciproca e simultanea con Juliet Anderson, la famosa Auntie Peggy, carissima amica, io a Roma lei a San Francisco. Mi costò un patrimonio! Ironico e bizzarro il caso Clinton-Lewinsky in cui il Presidente degli Stati Uniti, per tentare di salvarsi, ha sostenuto sotto giuramento la teoria che il pompino non è un atto sessuale, sbrigliando così la moralità di una schiera di fanciulle imberbi che si sono messe a spompinare compagni di scuola. Dieci anni dopo per paura sia di contrarre malattie o di beccarsi l'HIV, che di ferirsi irreparabilmente il cuore con relazioni reali, si propugna il sesso sicuro e si favorisce quello virtuale. Il dibattito su cosa è oggi il sesso è apertissimo. È cruciale non dimenticare mai che la sfida più importante per qualsiasi società democratica e liberale è di lasciare le scelte sessuali alla discrezione del singolo. Mentre con tutte queste tecnologie il controllo della nostra sfera sessuale può essere a rischio... Anche questo è "food for thoughts"... cibo per pensare! Alla prossima.

Ps: Amici mi hanno suggerito di aprire un bordello in SL e di crearmi un avatar: MikePimp... Se posso un bordello lo apro a Panama o a Bangkok!

