



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

*Porn tubes revolution.*  
I cambiamenti mediali, culturali e  
la nuova offerta pornografica in  
Italia.

**Facoltà di Scienze Politiche, Sociologia,  
Comunicazione  
Dipartimento di Comunicazione e Ricerca  
Sociale  
Dottorato in Comunicazione, Ricerca Sociale e  
Marketing**

**Angelica Spampinato  
Matricola 1873475**

**Tutor**  
Prof.ssa Gaia Peruzzi  
Prof.ssa Francesca Comunello

A.A. 2023-2024



## **Sommario**

<b>Introduzione.....</b>	<b>1</b>
<b>Capitolo 1. De Pornographia. Gli studi sul porno.....</b>	<b>6</b>
1.1 L'etichetta pornografica.....	6
1.2 La cultura dell'osceno ai giorni nostri.....	12
1.3 Pornografia a portata di click.....	16
1.4 Il dibattito accademico sul porno.....	21
1.5 Il punto sugli studi in Italia.....	28
1.6 Porno all'italiana: una storia di casa, chiesa e tribunali.....	32
<b>Capitolo 2. Pornocronia. Cronologia della storia del porno in Italia.....</b>	<b>37</b>
2.1 Gli anni '50 – '60. La corruzione dilaga nel mondo!.....	40
2.2 Gli anni '70 – '80. Il decennio a luci rosse.....	48
2.3 Gli anni '90 – 2000. Dal VHS al WWW.....	58
2.4. Gli anni 2010 – oggi. Platporn society.....	64
<b>Capitolo 3. Il disegno di ricerca. Il porno dei porn tubes.....</b>	<b>73</b>
3.1 Domande di ricerca.....	73
3.2 Porn tubes explosion. Indagine sui cambiamenti.....	74
3.3 Tags of desire. Esplorazione sulle categorie.....	77
3.4 Le interviste agli esperti.....	82
3.4.1 I profili degli intervistati.....	88
3.5 La mappatura delle etichette.....	91



<b>Capitolo 4. Il porno contemporaneo. Il punto di vista degli esperti</b>	<b>103</b>
4.1 Il passaggio ai porn tubes dal punto di vista della nuova tecnologia.....	103
4.1.1 Il nuovo porno sovranazionale e la fine della produzione nazionale.....	103
4.1.2 Gli spazi altri. I blog italiani: alcuni esempi di resistenza .....	108
4.1.3 Porno d'autore.....	115
4.1.4 Adults only? .....	124
4.1.5 Flop o VLOP?.....	128
4.1.6 Carta non vede, porno non duole .....	140
4.2 Il passaggio ai porn tubes dal punto di vista dei contenuti. Fast porn. La gratuità non ha nessun prezzo? .....	150
4.2.1 L'erotismo è morto?.....	150
4.2.2 Diversificati o moltiplicati? .....	161
4.2.3 La fine del divismo. Consenso e controllo .....	170
4.2.4 Le (nuove) macchine del sesso .....	182
<b>Capitolo 5. L'offerta pornografica contemporanea. Le labels con riferimenti espliciti al sesso .....</b>	<b>188</b>
5.1 Le categorie del porno contemporaneo.....	188
5.2 Il supermarket del sesso .....	193
5.3 Gli atti sessuali: il paradiso del sesso hardcore e della fellatio .....	199
5.4 Caratteristiche fisiche sessuali: genitali a confronto .....	215
5.5 Gender preferences e sexual orientations: Putt*** e shemales e uomini sexy .....	224



<b>Capitolo 6. L'offerta pornografica contemporanea. Le labels senza riferimenti espliciti al sesso .....</b>	<b>239</b>
6.1 <i>Caratteristiche fisiche non sessuali: donne grasse e uomini muscolosi .....</i>	<i>239</i>
6.2 <i>Nazionalità e etnia: prossimità ed esotizzazione .....</i>	<i>252</i>
6.3 <i>Gioco, teatralizzazione e media: la fantasia del non esplicito .....</i>	<i>263</i>
<b>Conclusioni .....</b>	<b>302</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>315</b>
<b>Appendice .....</b>	<b>340</b>



## ***Introduzione***

*Studiare la pornografia significa affrontare la rappresentazione della sessualità in tutta la sua complessità, senza pregiudizi morali, per capire come la cultura costruisce il desiderio.*

*Linda Williams (1989)*

Tra i venticinque siti web più visitati al mondo a settembre 2024, tre sono dedicati a contenuti per adulti. Anche in Italia, le statistiche mostrano tendenze simili: tra i trenta siti web più visitati, tre sono proprio siti pornografici.

I dati relativi al traffico su queste piattaforme evidenziano numeri impressionanti, rendendo i siti pornografici non solo il principale veicolo di distribuzione della pornografia contemporanea, ma anche un campo di interesse centrale per due motivi: da un lato, nell'ambito dei *porn studies*, come strumento per indagare gli sviluppi della pornografia stessa, che ha trovato in queste piattaforme digitali il suo principale canale di diffusione; dall'altro lato, nell'ambito dei *media studies*, poiché offrono l'opportunità di analizzare un tipo di piattaforma la cui struttura, le dinamiche di funzionamento e gli impatti culturali e

tecnologici sono ancora poco esplorati dalla letteratura accademica.

Il presente lavoro di ricerca è organizzato in sei capitoli.

Nel primo capitolo si affronterà il tema della pornografia da diverse prospettive, partendo da un'analisi del concetto stesso di pornografia e di come essa sia definita e percepita nella società contemporanea, dove l'osceno è divenuto parte della cultura quotidiana occidentale. Si discuterà inoltre dell'accessibilità senza precedenti del porno nell'era digitale, delle controversie e dei dibattiti che circondano questo fenomeno, con un focus particolare sui principali studi condotti sul tema in Italia.

Il secondo capitolo si concentrerà più specificamente sul caso italiano. Verrà infatti tracciata una breve storia sociale della pornografia in Italia, analizzando le tappe e gli elementi salienti nella sua diffusione a partire dal secondo dopoguerra, fino all'esplosione del fenomeno negli anni '70 e '80. In seguito, verrà analizzata la transizione verso il nuovo millennio, segnata dal passaggio dal supporto fisico (come il *video home system*) alla diffusione online, fino a giungere agli anni più recenti, con l'affermazione di quella che definiamo *platporn society*, ispirandoci al concetto di *platform society* formulato da José van Dijck, Thomas Poell e Martijn de Waal.

La *platporn society* rappresenta, a nostro giudizio, un riflesso della *platform society*: una realtà in cui le piattaforme digitali dedicate alla pornografia diventano i principali canali di distribuzione dell'offerta pornografica contemporanea, contribuendo a rendere la pornografia più accessibile, diffusa e pervasiva.

Nel terzo capitolo verranno chiariti gli obiettivi e le domande di ricerca che hanno guidato lo studio, con una descrizione dettagliata delle due principali azioni di ricerca condotte. In particolare, si cercherà di rispondere a due questioni fondamentali: quali sono i cambiamenti tecnologici e culturali legati all'emergere dei *porn tubes* in Italia? Quali caratteristiche distintive presenta l'offerta pornografica contemporanea italiana in termini di contenuto e quali nuove categorie di sesso e attrazione emergono oggi su queste piattaforme?

Per rispondere alla prima domanda sono state realizzate 8 interviste semi-strutturate ad esperti del settore, che hanno offerto punti di vista privilegiati per comprendere alcune delle implicazioni legate alla diffusione del nuovo *medium*.

Questi esperti sono stati selezionati per la loro conoscenza approfondita della pornografia, provenendo da diversi ambiti

rilevanti, tra cui l'editoria specializzata, la produzione cinematografica, il collezionismo e il *data activism*.

La loro *expertise* ha fornito una visione articolata delle trasformazioni in atto e delle dinamiche che caratterizzano il settore, contribuendo in modo fondamentale alla comprensione delle implicazioni socioculturali dell'industria pornografica nell'era delle piattaforme digitali.

Per rispondere alla seconda domanda di ricerca è stata condotta un'analisi del contenuto, con particolare attenzione alle etichette presenti sui tre siti pornografici più visitati in Italia: Pornhub, Xnxx e Xvideos. Sono state catalogate complessivamente 1897 etichette provenienti da queste piattaforme, poi classificate in sei categorie create *ad hoc*. Tale operazione ha rappresentato una sfida significativa per via della vastità e complessità del materiale raccolto. Questa operazione, senza precedenti nella letteratura, ha richiesto un lavoro articolato, offrendo un contributo originale ai *porn studies*.

I capitoli quarto, quinto e sesto saranno infine dedicati alla presentazione delle principali evidenze emerse da queste due azioni di ricerca, evidenziando i cambiamenti rilevanti e le tendenze osservate nel contesto italiano.

Si precisa, inoltre, che parte della ricerca è stata condotta presso l'Università di Turku (Finlandia), sotto la supervisione della prof.ssa Susanna Paasonen, grazie al supporto economico del fondo destinato all'internazionalizzazione dei dottorandi e delle dottorande del XXXVII Ciclo di Sapienza Università di Roma.

## ***Capitolo 1. De Pornographia. Gli studi sul porno***

### *1.1 L'etichetta pornografica*

Perché studiare la pornografia nelle scienze sociali? Che cosa rende questo tema rilevante da un punto di vista sociologico? Prima di tentare di rispondere a questa domanda, occorre soffermarci su cosa sia effettivamente la pornografia.

Si tratta di un argomento complesso, cui la letteratura esistente ha fornito diverse risposte, tutte concordi su un peculiare aspetto: la natura mutevole del concetto, che ne rende difficile definire i confini.

Un esempio che chiarisce la complessità e la mutevolezza del concetto di pornografia ci viene da Michael C. Rea, nel suo saggio *What is Pornography?*, pubblicato sulla rivista *Nous* nel 2001. Rea si interroga sulla possibilità di definire la pornografia semplicemente in base al contenuto visivo, come la nudità o l'atto sessuale, e mette in evidenza come il contesto abbia un ruolo fondamentale nel determinare cosa venga percepito come pornografico.

Per sostenere la sua argomentazione, Rea prende come esempio una fotografia di Marilyn Monroe nuda, pubblicata nell'edizione di ottobre 1996 della rivista *Life*, con l'intento di omaggiare

l'attrice. Nonostante la nudità, la foto non fu considerata pornografica poiché appariva in un contesto di giornalismo mainstream, percepito come "rispettabile".

Rea solleva quindi alcune domande chiave: cosa sarebbe successo se la stessa immagine fosse stata pubblicata su una rivista come *Hustler*, nota per la sua natura esplicitamente pornografica? Sarebbe stata percepita come pornografia in quel contesto?

Rea spiega inoltre come la stessa fotografia, quando apparve in un calendario negli anni '40, fu considerata pornografica e censurata. Questo esempio dimostra chiaramente come - seppur il concetto di pornografia abbia a che fare con la sfera del visuale e con le rappresentazioni erotiche e sessuali - non possa essere definita esclusivamente in termini di *contenuto*, ma di come sia soggetta a interpretazioni variabili, legate a norme culturali, storiche e al medium in cui il contenuto viene presentato.

Arte, cinema e letteratura presentano infatti moltissimi esempi che sollevano la questione dell'impossibilità di circoscrivere la pornografia alla nudità o alla rappresentazione degli atti sessuali. Ecco perché Aura Schusslern afferma che tracciare un confine preciso tra pornografia ed erotismo sia quasi impossibile, in quanto l'evoluzione di tali concetti segue l'evoluzione sessuale

degli esseri umani, in cui mutano anche i significati di “osceno” e di conseguenza quelli di “pornografia” e “contenuto pornografico” (2013).

Anche Linda Williams una delle maggiori esperte sul tema, ha spiegato come la pornografia sia difficile da definire in modo univoco perché i confini tra ciò che è considerato "pornografico" e ciò che è "erotico" o "sessualmente esplicito" sono soggettivi e variano in base a fattori culturali, storici e legali. Ciò che è considerato pornografia in un contesto potrebbe essere visto come arte o intrattenimento in un altro (1989).

Secondo Williams, infatti, la pornografia è un "genere sfuggente", caratterizzato dalla rappresentazione esplicita del corpo e della sessualità umana, in particolare degli atti sessuali, ma che al contempo risulta difficile circoscrivere ad un campo preciso. Williams, però, introduce un elemento utile ai fini della comprensione del genere pornografico, spiegando che la sua connessione con l'*esplicito* non si limita alla rappresentazione della nudità o all'atto sessuale in sé, ma si riferisce ad una visibilità degli atti sessuali e dei corpi che sfida i limiti convenzionali della cultura, mettendo in scena la "frenesia del visibile", ossia un desiderio insaziabile di mostrare ciò che è normalmente nascosto o considerato tabù. Il pornografico

dunque, secondo questa interpretazione, viaggerebbe di pari passo con la storia dell'osceno e del proibito.

Walter Kendrick nel ricostruire le origini del genere pornografico ribadisce la profonda connessione tra pornografia, osceno, e censura. Nel suo celebre saggio *The Secret Museum: Pornography in modern culture* (1987) l'autore racconta infatti di come le pitture erotiche rinvenute nei pressi di Pompei ed Ercolano, che un tempo erano accessibili a tutti e parte integrante delle decorazioni della città, furono raccolte nel 1819 nel Gabinetto Segreto (in inglese *Secret Museum*) per volontà del re Francesco I delle Due Sicilie, che decise che gli oggetti dovessero essere separati dal resto del museo archeologico e chiusi in una stanza in modo che: *vi avessero unicamente ingresso le persone di matura età e di conosciuta morale*.

Secondo l'autore, questa limitazione rappresenta un evento cruciale nella storia della pornografia, segnando per la prima volta una distinzione istituzionalizzata tra ciò che è considerato pornografico e ciò che non lo è.

Questo esempio fa emergere chiaramente come la costruzione del concetto di pornografico avrebbe solo in parte a che fare con i contenuti, caratterizzandosi invece per via di una connessione profonda con la censura e la morale.

Una sintesi degli elementi emersi finora viene fornita dal sociologo Brian McNair che offre una definizione di pornografia che include tutte le questioni finora emerse, rappresentandone a nostro giudizio un riassunto esaustivo (1996; 2013). Secondo McNair la pornografia è il risultato di una serie di elementi: a) *un particolare contenuto* (esseri umani, individualmente, in coppia o in gruppo, impegnati in comportamenti sessuali), b) *una particolare intenzione*, quella di produrre eccitazione; c) *uno specifico tipo di effetto*, cioè l'eccitazione in chi fruisce del contenuto.

Secondo McNair, però, i contenuti, gli effetti e le produzioni *pornografiche* sarebbero definiti tali in base alla morale, rendendo il *pornografico* un genere costruito in opposizione a ciò che è ritenuto moralmente e socialmente all'interno di un preciso contesto culturale. Il *pornografico* non è statico, ma muta a seconda del contesto sociale e culturale cui si riferisce: ecco perché, come spiega McNair, la definizione di pornografia del clero saudita è molto diversa da quella del giovane consumatore occidentale di un videoclip di Lady Gaga (2013). La segregazione della pornografia nel *Secret Museum* avrebbe una duplice rilevanza: da un lato sancisce la sua pericolosità sociale, dall'altro, garantisce al potere la possibilità di

sorvegliarne l'accesso e il consumo. Questo processo riflette l'idea foucaultiana per cui la sfera della sessualità non venga semplicemente repressa, ma piuttosto regolata, normata e utilizzata come mezzo per disciplinare il corpo e il desiderio.

In questo senso, la segregazione delle opere pornografiche nel *Secret Museum* non rappresenta solo una forma di censura, ma un esempio di come il potere produca attivamente categorie sociali e culturali che separano ciò che è moralmente accettabile da ciò che è considerato deviante, operando una forma di controllo più sottile e profonda, che si estende oltre la semplice repressione e coinvolge l'interiorizzazione delle norme da parte degli individui stessi.

Quello del *Secret Museum* non è un caso isolato, ma è solo il primo evidenziato dalla letteratura.

Basti pensare come, a oltre 150 anni dalla segregazione delle opere erotiche nel *Secret Museum* nel 1819, persistano dibattiti sulla percezione e interpretazione della pornografia e dell'oscenità. Un caso emblematico è rappresentato dalla sentenza di assoluzione del tribunale di Benevento nel 1972, riguardante le accuse di oscenità mosse contro Pier Paolo Pasolini per il suo film *I racconti di Canterbury*. In quell'occasione, le questioni discusse non si limitarono alla

presunta natura oscena di alcune scene di sesso presenti nel film; emerse anche una riflessione più complessa sulla capacità dello “spettatore medio” di cogliere il significato profondo e artistico dell’opera. Ci si chiedeva, dunque, se la pellicola potesse essere consona ai costumi e alla morale del tempo, in un ragionamento che appare del tutto analogo a quello di Francesco I Delle Due Sicilie:

[...] Questo Tribunale passa poi a domandarsi se il significato fondamentale del film possa esser capito dallo spettatore medio (nonostante l'opinione prevalente sia nel senso della discriminazione dell'opera d'arte, anche se di difficile comprensione [...]).

(Tribunale di Benevento– Sezione penale - Sentenza N. 308 del 20 ottobre 1972, (Presidente ed estensore dott. Daniele Cusani, giudici dottori Alfonso Bosco e Bruno Rotili – Processo per *I racconti di Canterbury* di Pier Paolo Pasolini).

## *1.2 La cultura dell’osceno ai giorni nostri*

In epoca contemporanea nella cultura occidentale il rapporto tra pornografia e censura è profondamente mutato, grazie ad una serie di cambiamenti nei costumi e della morale che hanno visto una graduale normalizzazione e accettazione di pratiche ritenute

appena pochi decenni prima *troppo esplicite*. Basti pensare all'ampia visibilità che elementi evidenziati come "tipici" della pornografia già all'inizio degli anni 2000, trovano all'interno delle rappresentazioni *mainstream* occidentali: pose sexy, ammiccamenti, scandali, performance audaci, corpi svestiti sono ad oggi diventati elementi base anche di video musicali e performance dal vivo, pubblicità di cosmetici e fotografie di moda. Alcuni autori teorizzano questo concetto parlando di "sessualizzazione della cultura occidentale" (Attwood 2009; Smith 2010), o anche di "pornificazione della società" (McNair 2002, 2006, 2013), proprio per indicare un interesse della cultura occidentale per il mondo del sesso, una sua visibilità sempre maggiore per il pubblico. Allo stesso tempo, la letteratura evidenzia come sia avvenuto un processo inverso, per cui il mondo della pornografia sembrerebbe voler uscire dalla *pornosfera*, cioè la sfera dei discorsi dedicati al porno, finendo con l'acquisire una visibilità sempre maggiore nei media, divenendo parte della *pop culture*: è il caso dei celebri report della piattaforma pornografica *Pornhub*, che ogni anno rilascia statistiche relativamente al proprio traffico di utenti, con tanto di dettaglio di parole chiave più cercate e categorie preferite, statistiche che vengono riprese dai quotidiani e pubblicate,

dunque ritenute di interesse per la collettività; o ancora della notorietà che personaggi del mondo della pornografia assumono fuori dalla pornosfera – cioè la sfera in cui circola il discorso pornografico (McNair 2013) - tanto da essere invitati in trasmissioni televisive, radiofoniche e reality show. Relativamente al caso italiano, basti pensare alla discussa partecipazione di Rocco Siffredi ed Eva Henger al *reality show L'isola dei famosi*, rispettivamente nel 2015 e nel 2018. Ciò sarebbe il risultato di un doppio processo: da una parte quello di espansione della pornosfera e dall'altra il processo di evoluzione della sfera pubblica. Seppur aventi per oggetto due ambiti diversi, una il discorso sessuale e l'altra il discorso pubblico, le due sfere evolverebbero di pari passo, e talvolta i loro confini si assottiglierebbero tanto da compenetrarsi: non a caso la diffusione dell'informazione di massa è coincisa con un raggiungimento di sempre maggiore accessibilità ai contenuti della pornosfera, mai così alla portata di tutti come lo è oggi. Grazie a tali processi, le rappresentazioni pornografiche sarebbero passate gradualmente dall'essere *obscene*, cioè *off-scene* nel senso di tenute fuori dalla scena, nascoste, all'essere *on-scene*, cioè in superficie, legale e con una maggiore visibilità. Secondo Enrico Biasin, Giovanna Maina e Federico Zecca, in

epoca contemporanea si sarebbe andati addirittura oltre questa definizione: ad oggi il sesso nei media digitali avrebbe superato la categoria dell'*on-scenity*, intesa come ampiamente visibile, divenendo addirittura pervasiva, totalizzante, all'interno dei media contemporanei (2011). Secondo Linda Williams (2004), tali processi di emersione di contenuti pornografici andrebbero di pari passo con lenti processi di depenalizzazione e di abbandono di atteggiamenti censori da parte dei legislatori in tutto l'Occidente: sono esempi di questa lenta e graduale emersione della pornografia le vicende giudiziarie del produttore americano Larry Flynt, fondatore della rivista pornografica hardcore *Hustler*, subissato di critiche da parte dei movimenti antipornografia e costretto ad affrontare svariate battaglie legali poiché accusato di oscenità.

Le vicende giudiziarie del produttore, concluse alla fine degli anni '80 con una sentenza a suo favore che autorizzava la pubblicazione della rivista senza censure, aprirono la strada a un lento e graduale processo di depenalizzazione della pornografia che avrebbe interessato l'Occidente nei decenni successivi, portando la pornografia dall'essere *off-scene* a diventare sempre più visibile e accettata nella sfera pubblica. Dedicheremo uno spazio più approfondito a questi aspetti nel prossimo capitolo.

### *1.3 Pornografia a portata di click*

Per il processo di emersione dei contenuti pornografici, il progresso tecnologico, e più nello specifico l'esplosione del digitale, sono stati un trampolino di lancio imprescindibile. Con la nascita di internet, infatti, il porno è arrivato ad un livello che non conosce precedenti, proprio per via della facilità d'uso legata alla pornografia digitale, che ne ha favorito la diffusione e il consumo. Se considerassimo solo questo aspetto, però, non troveremmo nessun elemento in grado di differenziare la pornografia da qualunque altra industria culturale.

La questione della facilità di accesso ai contenuti ha infatti modificato tutti i processi produttivi e distributivi, trasversalmente a tutte le industrie culturali: cinema, editoria, industria musicale.

Ciò che secondo la letteratura darebbe alla pornografia una posizione privilegiata in questo processo di cambiamento, confermandone la rilevanza come campo di studio, sarebbe proprio il suo ruolo guida nella modifica di questi processi. Secondo Stephen Maddison la pornografia sarebbe addirittura "ancella della tecnologia", data la sua importanza per lo sviluppo di progressi tecnologici, la stabilità finanziaria di nuove forme tecnologiche e nuovi settori di mercato a causa dell'ampio

spettro di fornitori di contenuti e della sua capacità di generare flussi di entrate multiprodotto con costi generali eccezionalmente bassi (2004; 2013). Ciò è ancora più vero per quanto riguarda la diffusione di materiale pornografico in piattaforme dedicate. Bati pensare a pochi esempi che sembrerebbero confermare questa tesi: le ormai ampiamente diffuse piattaforme di *streaming*, la cui offerta basata sulla possibilità di visionare film, serie tv ed eventi sportivi senza necessità di effettuare download, trova la sua origine proprio nelle piattaforme pornografiche, o ancora i siti di e-commerce, nati ispirandosi proprio al design, nonché al modello commerciale dei siti pornografici del web 1.0 (Paasonen 2011, Maddison 2013). Coopersmith illustra come la pornografia, pur non sempre visibile nel discorso pubblico, abbia svolto un ruolo pionieristico nell'evoluzione di tecnologie chiave. Secondo l'autore, infatti, innovazioni tecnologiche come il fax, il VHS Internet non solo hanno influenzato l'industria pornografica, ma sono state plasmate e accelerate da essa (2015). Posta questa centralità dell'industria dell'intrattenimento per adulti nei processi di evoluzione del digitale, l'esplosione delle piattaforme pornografiche va comunque contestualizzata in un

più ampio processo di *piattaformizzazione* che ha coinvolto la società su tutti i livelli.

Si tratta di un processo per cui le piattaforme digitali sono divenute centrali nella vita sociale contemporanea (van Dijck 2013; van Dijck, Poell, de Waal 2018) generando molteplici implicazioni nella vita degli individui, implicazioni che sono già state esplorate da diversi punti di vista dalla letteratura nazionale e internazionale: nella sfera pubblica e nella comunicazione politica (Sorice, 2020; Schlesinger, 2020) nell'ambito della comunicazione pubblica e della comunicazione della salute (Donovan 2020), in quello dell'informazione online (Boccia Artieri, Marinelli, 2018; Bennato, 2020), e in quello dello spettacolo e della cultura e del cinema (Zambardino, 2021, Magaudo 2022).

Le piattaforme producono le strutture sociali nelle quali viviamo e all'interno dei quali siamo immersi (Couldry, Hepp, 2017; Hepp, 2019). Ci troviamo quindi di fronte ad un massiccio processo di *datificazione* e *quantificazione* dei dati prodotti, mediante cui gli aspetti del quotidiano di ciascuno, dall'estetica, alla salute, passando per il benessere emotivo e al mondo lavorativo, vengono trasformati in dati, divenendo poi quantificabili e misurabili (Comunello, 2020). Tutto sembra

essere misurabile: interazioni, *engagement*, popolarità, stati d'animo.

Relativamente al mondo della pornografia, il grande successo delle piattaforme pornografiche è legato al fatto che queste hanno favorito una massiccia diffusione dei contenuti per adulti, semplificando la modalità di accesso ai contenuti *hard*, ad oggi divenuti raggiungibili semplicemente grazie ad un *device* e ad una connessione internet, senza necessità di dover ricorrere mediazione da parte di terzi e a costo praticamente pari a zero. Ecco perché, oggi, le piattaforme pornografiche, in quanto principali risorse utilizzate dagli utenti per accedere a materiale pornografico, rappresentano una finestra di grande interesse sotto due diversi aspetti. Da un lato, considerando il ruolo pionieristico della pornografia nei cambiamenti tecnologici, esse offrono l'opportunità di indagare le trasformazioni nei media e approfondire il funzionamento di queste piattaforme. Dall'altro, dal punto di vista dei contenuti, permettono di esplorare i gusti sessuali, i cambiamenti socio-culturali e i modi in cui i concetti di censura, morale e pornografia stessa sono continuamente rinegoziati.

Questa duplice importanza è ben riassunta da Saunders (2020), secondo la quale la pornografia digitale sarebbe centrale e al

contempo simbolica per scoprire i cambiamenti tecnologici in un capitalismo che si è sviluppato attraverso le reti digitali per valorizzare gli aspetti attenzionali, affettivi, relazionali e informativi della vita umana. Nonostante ciò, però, gli studi sull'industria dell'intrattenimento nell'epoca delle piattaforme digitali sono ancora piuttosto limitati, sia in ambito internazionale che nazionale. Tale considerazione si rivela interessante per due ragioni: la prima, che parte dall'assunto che le piattaforme pornografiche siano assimilabili a tutti gli effetti a piattaforme non pornografiche per logiche di funzionamento ed architettura. Le piattaforme per adulti possiedono tutte le caratteristiche che van Djick, Poell & de Waal (2018) identificano come gli elementi costitutivi di una piattaforma: *dati*, che la alimentano, *algoritmi* che la automatizzano e ne consentono l'organizzazione in *interfacce*, lo *status proprietario*, cioè la dimensione economica e legale, dei *modelli di business*, cioè gli obiettivi economici che la governano, e degli specifici *termini di utilizzo* che la contraddistinguono. Nell'ambito degli studi sui media digitali la diffusione massiva delle *online platforms* e la loro pervasività è ormai un elemento centrale nel dibattito sui media digitali (Parker, Van Alstyne, Choudary, 2016; Gillespie, 2018). A ciò si aggiunge un ulteriore

elemento che ci porta ad interrogarci sul perché le piattaforme pornografiche non siano ancora oggetto di studio in letteratura: i siti di intrattenimento per adulti contano un numero di visite assolutamente comparabile con quelli di piattaforme più note nel dibattito pubblico e accademico, quali ad esempio Facebook e Youtube. A supporto di tale affermazione riportiamo alcuni dati. Secondo Semrush, software di analisi traffico dati di proprietà dell'azienda Semrush Holding, a luglio 2022 Pornhub, noto sito pornografico, è il quarto sito più visitato al mondo, con 7,6 bilioni di visite l'anno, preceduto da Google (64.6 bilioni), Youtube (60.9 bilioni) e Facebook (12.1 bilioni), e seguito da Xvideos (6.8 bilioni), un altro sito di intrattenimento per adulti. Anche per quanto riguarda l'Italia, seppur con numeri chiaramente minori, le piattaforme pornografiche continuano ad avere numeri di visite incredibili: Semrush evidenzia come, nel periodo di luglio 2022, Pornhub sia il quarto sito più visto in Italia, con circa 265.4 milioni di visite al mese, preceduto da un colosso dell'informazione come Wikipedia che ne conta 270.3 milioni e seguito da Facebook che ne conta invece 247.3.

#### *1.4 Il dibattito accademico sul porno*

La presenza limitata di studi sul tema della pornografia digitale si inserisce in un discorso più ampio, secondo cui lo studio della sessualità è spesso considerato un tema marginale, sia a livello nazionale che internazionale (Stella, 2011; Irvine, 2014, 2018; Fields, Johnson, MacFife, Roach, Steinfeld, 2021).

Eppure, come evidenziato da Leonore Tiefer il sesso non è (solo) un atto naturale, inteso come un atto meramente istintuale (1995), ma ha delle implicazioni socioculturali profonde, e ciò lo rende un tema sociologicamente rilevante. La sessualità, così come la manifestazione dei desideri sessuali, di pratiche sessuali e di rapporto con la corporeità (propria e altrui) sono temi costantemente in mutamento, in quanto pratiche sociali storicamente e geograficamente situate, i cui significati cambiano di volta in volta a seconda del contesto socioculturale di riferimento (Inghilleri, Ruspini, 2011). I molteplici significati legati alla sfera della sessualità possono essere riassunti in una riflessione di Raffaella Ferrero Camoletto e Chiara Bertone, che definiscono la sessualità umana come:

Una pratica sociale [...] un (atto) simbolico, ed è prodotto e produttore di relazioni di potere. Le forme ed i significati che assume non sono dunque né lineari né immutabili, ma al contrario complessi

e variabili, legati ai diversi contesti, alla posizione sociale degli attori ed alle loro esperienze e personalità”.

(Ferrero Camoletto, Bertone, 2009: 131).

Il riconoscere che la sessualità abbia non solo basi naturali, ma che sia un aspetto della vita che subisca influenze sociali, nonché una regolamentazione più o meno rigida a seconda del contesto storico, sociale e culturale di riferimento (Foucault, 2001), aiuta a comprendere la rilevanza del tema e a legittimarne lo studio nell’ambiente accademico, in cui spesso tali temi sono considerati un “dirty work” (Irvine, 2014), qualcosa di cui non occuparsi fintanto che “non si ha il posto fisso” (Attwood, Hunter 2009, Scarcelli 2021).

Se, come detto, nel dibattito sociologico l’affettività e la sessualità sono considerati temi marginali, la pornografia sembra essere un tema ancor più di nicchia,

Secondo Mariella Popolla, questo fenomeno è legato a diversi fattori: in primo luogo, la questione dell'accettabilità della ricerca, vista la *scabrosità* del tema, poi, la dimensione di genere, per cui le donne che si dedicano allo studio della pornografia lo fanno prevalentemente nel contesto di *pornografie alternative*, con un valore sociale riconosciuto, mentre gli uomini che si interessano al porno vengono spesso

percepiti come motivati da un *approccio masturbatorio* al tema. Infine, la dimensione dello status accademico, connessa alla paura che abbracciare quest'area di studi possa in qualche modo ostacolare il progresso in ambito accademico a causa della delicatezza e della scabrosità del tema (2019).

A tale proposito, Feona Attwood (2011) evidenzia come i primi studi sul porno abbiano iniziato a diffondersi negli Stati Uniti già a partire dagli anni Sessanta del secolo scorso, ma come questi fossero principalmente focalizzati ad indagare la pornografia nella storia, nell'arte e nella letteratura, più che da un punto di vista sociologico.

Uno dei problemi principali nello studio accademico della pornografia nel campo delle scienze sociali è la forte polarizzazione del dibattito, diviso tra posizioni antipornografiche e propornografiche, che ha portato a un conflitto noto come *sex wars* (Smith, Attwood, 2014).

Il termine *sex wars* si riferisce a una serie di posizioni contrastanti emerse negli anni '70 e '80 all'interno del movimento femminista. Queste posizioni non si limitavano alla pornografia, ma abbracciavano anche temi come la prostituzione e, più in generale, la rappresentazione della sessualità.

Le due fazioni nelle *sex wars* esprimevano visioni nettamente opposte sul significato e sulle implicazioni della sessualità, con un'attenzione specifica alla questione dell'oppressione di genere e della libertà sessuale. Gli argomenti del filone antipornografia si fondano principalmente sul fatto che quest'ultima possa rafforzare, mediante la reiterazione di stereotipi, la violenza di genere degli uomini sulle donne, contribuendo a fornire un'immagine oggettificata del corpo femminile (MacKinnon, 1987; Dworkin, 1991; Jensen, 2007). Secondo questa prospettiva, la pornografia non solo riproduce una gerarchia di genere in cui la donna è relegata a una posizione subordinata rispetto all'uomo, ma provoca anche una serie di effetti negativi sullo sviluppo psicosessuale dei giovani, perpetuando l'idea di una donna sottomessa e di un uomo dominante. Inoltre, promuove atteggiamenti violenti degli uomini nei confronti delle donne (Dines, Jensen, Russo, 1998) e viene associata a un generale decadimento dei costumi e della morale (Paasonen, 2011). Le posizioni del filone antipornografia ritengono che vi sia una diretta correlazione tra fruizione e riproposizione di atteggiamenti violenti, in una sorta di riproposizione della teoria dell'ago ipodermico alla fruizione dei contenuti pornografici.

D'altra parte, autori del filone *propornografia*, come Brian McNair, hanno invece evidenziato come la diffusione della pornografia, e in particolare quella digitale, abbia dato visibilità a forme di piacere che prima non venivano rappresentate, come ad esempio quello della comunità LGBT. Tale *diversificazione* dei contenuti pornografici secondo l'autore avrebbe contribuito a favorire il riconoscimento e l'accettazione di desideri sessuali altri rispetto a quello maschile eterosessuale, che ha da sempre dominato come unico all'interno del mondo della pornografia.

Ciò, come sottolineato da Attwood, Maina & Smith: "ha reso difficile articolare risposte complesse alla pornografia" (2018:1), polarizzando il dibattito sul tema in termini di assenso o dissenso, di terrore del porno o di atteggiamenti entusiastici nei confronti di esso (McNair 2013), limitando la discussione solo agli effetti positivi e negativi della pornografia, senza considerarla come una "pratica culturale" da comprendere per studiare un fenomeno complesso (Attwood, 2010).

È infatti solo a partire dal 2013 che la casa editrice Routledge ha annunciato la pubblicazione della prima rivista accademica dedicata alla pornografia, *Porn Studies*. Si tratta di un progetto nato dalle studiose Feona Attwood e Clarissa Smith, che sono anche editor della rivista, proprio con il fine di stimolare il

dibattito accademico su argomenti relativi al mondo della pornografia, mediante un approccio interdisciplinare.

Nonostante i propositi delle autrici, però, la rivista è stata oggetto di diverse polemiche e addirittura di una petizione online che ne ha chiesto la modifica del nome da *Porn Studies* a *Critical Porn Studies*. Come spiegato nel primo numero della rivista dalle editor Attwood e Smith (2014), alcuni oppositori hanno sollevato preoccupazioni sul fatto che il nome *Porn Studies* potesse suggerire una sorta di accettazione acritica della pornografia, mancando di un approccio critico nei confronti del genere pornografico.

La parola "critical" - stando agli oppositori del nome *Porn Studies* - sarebbe servita a indicare un impegno per un'analisi che non si limitasse a osservare la pornografia come fenomeno culturale, ma che esplorasse anche i suoi effetti negativi, le disuguaglianze di potere che riproduce e le sue conseguenze sulla società. Secondo quanto affermato dalle editor, tuttavia, il titolo *Porn Studies* non implica una lettura acritica del genere pornografico, ma va interpretato come una chiara presa di distanza dalle controversie tra le posizioni pro e anti-pornografia. L'intento è quello di adottare un approccio più ampio e neutrale rispetto a un dibattito spesso polarizzato e

caratterizzato da posizioni inconciliabili e pregiudiziali, al fine di promuovere un effettivo avanzamento degli studi sul tema.

### *1.5 Il punto sugli studi in Italia*

Relativamente al contesto italiano – quello all'interno del quale si colloca la nostra ricerca – rintracciamo una serie di importanti contributi che hanno avuto per oggetto proprio lo studio della pornografia, la cui storia è però abbastanza recente.

Risale infatti al 1991 il primo volume dedicato alla pornografia e alla storia dell'osceno: *L'osceno di massa. Sociologia della comunicazione pornografica*, a cura di Renato Stella, che nel 1991 ha dedicato un volume alla pornografia nella cultura di massa, esaminandone le implicazioni etiche, sociali e culturali. Stella ha fornito importanti contributi sul tema anche successivamente, dedicando altri due volumi al tema della pornografia e dei nuovi usi legati alla diffusione del digitale: *Eros, cybersex, neoporn* (2013) e *Nuovi scenari e nuovi usi in rete e Corpi virtuali. Una ricerca sugli usi erotici del web* (2016) pubblicati da Renato Stella, il cui focus era approfondire le specificità legate alla diffusione delle nuove pratiche sessuali emerse con l'avvento dell'era digitale. I volumi esaminano fenomeni

come la massiccia diffusione della pornografia online e altre pratiche come il sexting e il cybersex, offrendo un'analisi approfondita dei nuovi usi e comportamenti sessuali che si sono sviluppati con l'avvento del web.

Identifichiamo poi altri importanti contributi nella produzione di Pietro Adamo, che nel 2004 pubblica *Il porno di massa*, volume interamente dedicato alla pornografia. Il libro si configura come una esplorazione delle tappe di *erosione* della censura che hanno portato all'esplosione della pornografia in Occidente – e in particolare in Italia - nel secolo scorso. Al testo Adamo ha fatto inoltre seguire un aggiornamento nel 2021, *Hard Core: Istruzioni per l'uso*, nel quale l'autore analizza come la pornografia sia diventata parte della cultura di massa contemporanea.

Un importante aggiornamento della letteratura dal punto di vista della critica cinematografica sulla storia della pornografia in Italia è stato fornito inoltre dal gruppo di ricerca coordinato da Tommaso Subini dell'Università degli Studi di Milano, realizzato un importante aggiornamento della letteratura nell'ambito di un progetto di ricerca triennale *Comizi d'amore*.

*Il cinema e la questione sessuale in Italia (1948-1978)*<sup>1</sup>, volto proprio ad approfondire l'intreccio cinema, sessualità pornografia nel contesto italiano del secondo dopoguerra.

Tra gli autori che più di altri si sono occupati della pornografia, sempre dal punto di vista degli studi sul cinema, ricordiamo Giovanna Maina, Federico Zecca ed Enrico Biasin che si sono occupati di pornografia da più fronti, curando numerose pubblicazioni sul tema della diffusione dell'*hard* in Italia e all'estero, contribuendo inoltre alla istituzionalizzazione vera e propria degli studi sulla pornografia nel contesto accademico italiano (Maina, Rigoletto, Zecca 2022). Citiamo inoltre Cosimo Marco Scarcelli, che ha indagato il fenomeno dei consumi pornografici soprattutto in relazione ai giovani e ai giovani adulti (2015, 2018), mentre Mariella Popolla ha esplorato il rapporto tra pornografia e femminismo (2019) e il fenomeno del revenge porn (2021). Silvia Rodeschini, che si è occupata del tema dell'osceno e della rispettabilità nella pornografia digitale, e Antonia Cava, che ha esaminato il consumo di pornografia tra le donne nell'epoca delle piattaforme digitali (2020, 2024).

---

<sup>1</sup> Per il dettaglio degli output prodotti nell'ambito del progetto si rimanda a <https://sites.unimi.it/comizidamore/attivita/>.

Nonostante questi casi virtuosi, però, l'esperienza italiana di studi sulla pornografia è ancora piuttosto limitata al lavoro di un numero esiguo di autori.

Basti pensare che solo nel 2019 è stato pubblicato nel nostro Paese il primo numero monografico di una rivista scientifica di stampo sociologico interamente dedicato al porno: il volume 8, numero 16, della rivista *About Gender* intitolato *Rethinking Gender and Agency in Pornography: Producers, Consumers, Workers, and Contexts*.

Il numero include una serie di contributi che analizzano le dinamiche di lavoro nell'industria pornografica, le esperienze dei performer e la costruzione dell'autenticità e del piacere nell'estetica pornografica, affrontando anche la relazione tra pornografia e economia digitale, attraverso la lente dell'imprenditoria nel settore della pornografia online e il branding grazie all'uso dei social media.

Un altro esperimento, più recente, ha riguardato la rivista *gender/sexuality/italy*, che ha dedicato il volume 9 del 2022 interamente alla pornografia, con il numero *Italy Talks Porn: Porn Studies in Italy*, volto ad esplorare la “cultura pornografica italiana” analizzando le influenze culturali, sociali e politiche della pornografia nel contesto italiano ed internazionale.

La presente ricerca intende fornire un aggiornamento agli studi sulla pornografia nel nostro Paese, concentrando l'attenzione specificamente sui cambiamenti legati alla diffusione delle piattaforme pornografiche.

### *1.6 Porno all'italiana: una storia di casa, chiesa e tribunali*

Nello studio della pornografia, il caso italiano si rivela uno dei più interessanti per diverse ragioni.

In *primis*, l'ambiguità legislativa ben spiegata dall'art. 529 del Codice Penale, relativo agli atti e oggetti e osceni, il cui testo è in vigore dal 1° luglio 1931:

Agli effetti della legge penale, si considerano osceni gli atti e gli oggetti che, secondo il comune sentimento, offendono il pudore.

Non si considera oscena l'opera d'arte o l'opera di scienza, salvo che, per motivo diverso da quello di studio, sia offerta in vendita, venduta o comunque procurata a persona minore degli anni diciotto.

(Codice Penale, Art. 529).

Da una prima lettura si evince una chiara difficoltà interpretativa del primo comma dell'articolo in questione, in particolare per la vaghezza dell'espressione *comune sentimento* che viene

utilizzata dal legislatore. La difficoltà interpretativa sembra addirittura amplificarsi nel 2° comma, nel quale si fa riferimento alle opere che non vengono ritenute oscene, che siano *opere d'arte* o *opere di scienza*, lasciando ampio margine di manovra al legislatore nel distinguere l'opera d'arte e di scienza, da quella ritenuta invece semplicemente oscena.

L'ambiguità dell'articolo in questione ha dato il via a tutta una serie di vicende giudiziarie che si sono svolte nel corso del secolo scorso e che hanno coinvolto attori, produttori, editori e registi, che si sono trovati sovente a vedere l'opera che hanno scritto, diretto, o a cui hanno preso parte, oggetto di processi, sequestri e dissequestri, volti a definire la natura di opera d'arte e/o di scienza dell'opera in questione. Si tratta di dibattiti che hanno avuto un'importanza centrale nel determinare le leggi sulla censura, nonché regolamentare la produzione di film, libri, riviste sul pornografico e l'erotico nel nostro Paese.

Una ulteriore ragione relativa all'interesse per il caso italiano risiede sempre nella storia del nostro Paese. Peppino Ortoleva evidenzia come l'Italia sia in effetti un caso unico per il suo percorso di emersione del porno, in quanto Paese passato dall'aver una censura e una legislazione rigidissime in materia di osceno nel dopoguerra, fino a divenire uno dei principali

produttori, nonché esportatori, di pornografia *hardcore* alla fine degli anni '70 del secolo scorso (2009).

Si tratta di un caso peculiare, proprio perché il processo di liberalizzazione dei costumi nel caso italiano è stato rallentato dalla forte presenza del cattolicesimo, i cui influssi - per ragioni di carattere geografico e culturale - hanno giocato un ruolo centrale in materia di regolamentazione dell'osceno, rendendo l'Italia un contesto sociale e culturale unico.

L'ultimo elemento a supporto della scelta del caso italiano per indagare la pornografia riguarda il suo essere al giorno d'oggi un aspetto significativo nella vita degli italiani e delle italiane.

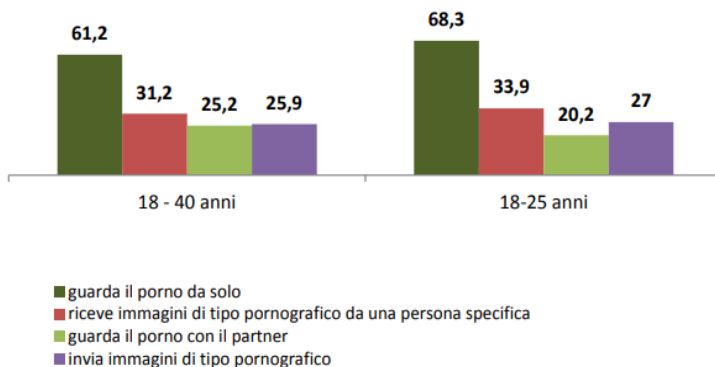
Seppur sappiamo che la massiccia diffusione della pornografia sia trasversale a tutti i paesi occidentali, già nel 2019 un recente rapporto nazionale Censis – Bayer sui consumi sessuali degli italiani e delle italiane mette infatti in luce un consumo massiccio di pornografia da parte del popolo italiano, chiarendo che:

Il porno è visibilmente uscito dalla sfera del proibito, dello scandaloso, del disdicevole e perverso, per diventare protagonista ed epicentro di una serie di pratiche molto diffuse nella sessualità quotidiana degli italiani. Base materiale è la facilità e sicurezza di accesso al porno consentito dal web: i pochi dati disponibili su

numero, variabili sociodemografiche e nazionalità degli utenti dei siti porno raccontano un utilizzo intenso da parte degli italiani. La presente ricerca conferma lo sdoganamento completo della fruizione del porno trasversalmente a età, genere, area geografica, da soli o in coppia. (Censis 2019: 14).

Dalla ricerca emerge infatti che il 61,2% dei 18 - 40enni consulta materiale pornografico da solo, dato che aumenta al 68,3% nei 18-25enni.

Figura 1: Modalità di fruizione di pornografia (val. % di chi pratica regolarmente e di tanto in tanto) in Italia nel 2019.



Fonte: Indagine Censis, 2019

L'indagine del Censis evidenzia chiaramente come la consultazione di pornografia online, pur mostrando alcune

differenze legate alla fascia di età, risulti essere un comportamento ampiamente diffuso tra la popolazione italiana, rendendo di fatto le indagini sul consumo e l'uso di pornografia un tema che non riguarda una percentuale esigua della popolazione.

## ***Capitolo 2. Pornocronia. Cronologia della storia del porno in Italia***

L'obiettivo di questo capitolo è esaminare più nel dettaglio il contesto italiano, tracciando le principali fasi del percorso che ha portato il Paese, a partire dagli anni '40, a trasformarsi da una delle nazioni più rigide e conservatrici dell'Occidente a uno dei maggiori produttori di pornografia hardcore, in meno di venticinque anni (Ortoleva, 2009).

Questa analisi mira a comprendere come l'Italia, superando le restrizioni morali e legali del dopoguerra, sia diventata un protagonista centrale nel panorama dell'industria pornografica globale.

Contestualizzare questo cambiamento è fondamentale per riuscire ad interpretarlo non solo come un'evoluzione tecnologica e mediatica, ma come parte di un più ampio processo di trasformazione socio-culturale che ha investito la società italiana nella seconda metà del Novecento.

Ricostruire la storia della pornografia in Italia è complesso, in primo luogo per la difficoltà concettuale nel definire cosa sia esattamente "pornografico", una distinzione che nel corso del tempo ha subito l'influenza di norme sociali, morali e culturali mutevoli. Questa definizione, come discusso nel capitolo

precedente, è profondamente interconnessa con la censura, che ha giocato un ruolo centrale nel regolare la sfera del lecito e dell'illecito in materia di rappresentazioni sessuali. Le produzioni artistiche e cinematografiche, spesso oggetto di censura, sono state giudicate immorali in base ai parametri morali e religiosi dominanti, riflettendo il potere delle istituzioni sociali nell'imporre confini tra ciò che è considerato accettabile e ciò che è bandito. *Pornografico* è un concetto mutevole, a tratti inafferrabile, poiché intrecciato con le mutevoli dinamiche di censura, che riflettono a loro volta i continui cambiamenti nelle norme sociali, nelle strutture di potere e nei rapporti di forza tra le varie istituzioni, come la Chiesa, lo Stato e i movimenti sociali.

Un ulteriore elemento di difficoltà che rende difficile ricostruire la storia della pornografia nel nostro Paese è relativo al fatto che quest'ultima ha spesso operato ai margini della legalità. Questa marginalità ha reso difficile ricostruire storicamente la produzione e la circolazione del materiale pornografico nel nostro Paese, data la sua natura sommersa e la scarsità di archivi che documentino tali produzioni.

Nel corso del capitolo non potremo dedicare uno spazio dettagliato a tutti i media che hanno contribuito alla diffusione

della pornografia in Italia, come pellicole cinematografiche, riviste o fumetti. Tuttavia, verranno esaminati alcuni casi emblematici, scelti per la loro capacità di illuminare le dinamiche più ampie di trasformazione culturale e tecnologica che hanno segnato il cambiamento del panorama mediale italiano. Tali produzioni saranno inquadrare all'interno di un contesto di mutamenti sociali che riflettono le tensioni tra modernizzazione e tradizione, tra libertà individuale e controllo sociale.

Prima di affrontare nel dettaglio la storia della pornografia in Italia, è necessario considerare come questo fenomeno si inserisca in un più ampio processo di evoluzione culturale e sociale, che non riguarda solo il nostro Paese ma si colloca all'interno di trasformazioni globali avvenute nel corso del Novecento. Tali cambiamenti sono il risultato di una complessa interazione tra innovazioni tecnologiche, mutamenti nei costumi sociali e pressioni culturali, che hanno progressivamente ridisegnato i confini del lecito in tema di rappresentazione del corpo e della sessualità (Ortoleva, 2009).

Nel capitolo, i paragrafi saranno organizzati cronologicamente, consentendo di mettere in evidenza come i cambiamenti nel panorama pornografico siano stati influenzati, e a loro volta

abbiano influenzato, i più ampi processi di cambiamento sociale, quali l'emergere dei movimenti di liberazione sessuale, il progresso tecnologico nei media e la rinegoziazione dei ruoli di genere e delle dinamiche di potere all'interno della società italiana.

## 2.1 Gli anni '50 – '60. *La corruzione dilaga nel mondo!*

La corruzione dilaga nel mondo, corruzione che è tanto più pericolosa, tanto più subdola, insinuante, mascherata... Guardate i film! [...]. Le attrici! Le attrici che si contengono il primato non della recitazione, ma della circonferenza toracica, signori! Guardate i rotocalchi, le reclame, la moda, le spiagge! [...]

*(Alberto Sordi, Il moralista, 1959)*

Così recitava Alberto Sordi nel celebre film *Il moralista* (1959) nel quale Sordi interpretava il rigido e irreprensibile segretario generale dell'OIMP (Organizzazione Internazionale della Moralità Pubblica), il cui compito era quello di vigilare sul rispetto della decenza e della moralità. Rispetto che passava attraverso il controllo del centimetraggio delle calze, nonché

della moralità degli spettacoli e delle produzioni cinematografiche del tempo.

Il film è chiaramente ironico, ma offre uno spaccato verosimile di quello che effettivamente è stata la censura nel decennio che andremo in questo paragrafo a presentare. Il film riflette infatti una fase storica in cui il controllo della sessualità, attraverso strumenti come la censura, era profondamente radicato in un'ideologia moralista che mirava a proteggere l'ordine sociale e culturale esistente. Le norme riguardanti la decenza erano strettamente sorvegliate, con misure che regolavano non solo la produzione cinematografica, ma anche la moda, i comportamenti pubblici e persino l'abbigliamento, in particolare femminile. Potenzialmente in questo contesto, anche una caviglia femminile troppo scoperta veniva letta come *pornografica*.

La rigidità legislativa nel “preservare la moralità” può essere interpretata come parte di un più ampio tentativo delle istituzioni di mantenere il controllo su una popolazione in rapida trasformazione, in un periodo di boom economico e crescente influenza culturale esterna, quale quella americana.

Negli anni '50, il crescente consumo di beni culturali americani – musica, film, moda – introdusse in Italia modelli di

comportamento e di rappresentazione del corpo che mettevano in discussione i rigidi codici morali e sessuali tradizionali. La pornografia, sebbene non ancora formalmente istituzionalizzata, iniziava a circolare clandestinamente, alimentata dalle innovazioni tecnologiche e da un'economia in espansione. Tuttavia, il controllo esercitato dalla Chiesa e dallo Stato rimaneva forte in Italia, come dimostrato dall'attività dell'Ente dello Spettacolo, fondato dalla Commissione episcopale dell'Associazione cattolica italiana nel 1947, con il compito di vigilare sulla moralità delle produzioni cinematografiche. I famosi *Bilanci Morali* di Albino Galletto - assistente ecclesiastico dell'Ente dello Spettacolo - evidenziano il tentativo di disciplinare il cinema e proteggere la popolazione da ciò che veniva percepito come "rilassatezza morale", specialmente nei film americani, considerati pericolosi per l'integrità dei valori familiari e religiosi (della Maggiore, Subini 2021).

Il controllo della censura, tuttavia, rimase forte fino agli anni '60, con norme come il *Codice Guala*, cioè il codice di autodisciplina Rai, che vietava rappresentazioni sessuali esplicite e scene considerate "indecenti" nelle trasmissioni Rai. La definizione di *indecente* dell'epoca era chiaramente molto diversa da quella contemporanea. In particolare, tra le altre cose, il codice proibiva

scene erotiche, danze in grado di “sollecitare i bassi istinti”, gesti indecenti, nudità immodeste, vicende in grado di richiamare perversioni, malattie veneree e “anormalità” di qualunque tipo, con chiaro riferimento all’omosessualità (Gismondi, 1958)

Negli anni '50 e '60, i media erano soggetti a una sorveglianza stretta, con le forze dell'ordine che regolavano persino l'abbigliamento sulle spiagge, vietando l'uso del bikini, reso celebre dall’attrice Brigitte Bardot, che era solita indossarlo. La censura, sia sul cinema che sulla pubblicità, rifletteva la crescente tensione tra spinta verso la modernità e desiderio di preservare la tradizione, e colpiva in particolare i corpi femminili. I manifesti di film dell’epoca, come *Zarak* (1956) e *Miss Spogliarello* (1956) furono censurati non tanto per la nudità, ma per il comportamento giudicato "lascivo" delle protagoniste, sottolineando come la moralità venisse percepita non solo attraverso il corpo, ma anche attraverso una rigida lettura degli atteggiamenti e dei comportamenti delle donne. (Desole 2022).

Secondo Subini (2021) il processo di censura dei cartelloni si rivela fondamentale, in quanto precursore e prova generale della più ampia censura che avverrà per le pellicole cinematografiche negli anni a seguire e che inizieranno con la pellicola *Avventure*

*di Giacomo Casanova* di Steno, censura a seguito della quale seguì un irrigidimento della legislazione in merito, con l'obbligo di invio della sceneggiatura e la comunicazione di invio del piano di lavorazione almeno 15 giorni prima dell'inizio delle riprese.

Si tratta di un cambiamento da cui si evince facilmente l'irrigidimento delle politiche: la richiesta di invio di sceneggiatura, con conseguente necessità di approvazione da parte delle autorità, sanciva un pieno controllo su quanto veniva prodotto, con il pretesto della tutela di un codice morale che continuava a farsi sempre più stringente.

Sarà l'anno successivo, il 1958, a segnare l'inizio di una serie di importanti cambiamenti con il graduale allentamento della censura. In quell'anno entrò in vigore la Legge Merlin, che abolì la regolamentazione della prostituzione, chiudendo le case di tolleranza e introducendo i reati di sfruttamento e favoreggiamento della prostituzione. Inoltre, il 1958 vide la morte di Pio XII, un pontefice che durante il suo pontificato dedicò particolare attenzione alle questioni morali. La rottura degli argini iniziata dalla legge Merlin del '58 fece da apripista per tutta una serie di avvenimenti centrali per la diffusione della pornografia nel decennio successivo.

Tuttavia, questo allentamento non avvenne senza resistenze: appena quattro anni dopo, l'avvio dei lavori del Concilio vaticano II ribadiva una presa di posizione rigida contro i disordini morali e la degradazione dei costumi che caratterizzavano la modernità.

Gli anni '60, però si aprono con una pellicola divenuta celebre, la *Dolce Vita* (1960), destinata a divenire un simbolo di italianità in tutto il mondo, nonché opera che secondo Subini avrebbe un ruolo fondamentale come apripista alla via italiana della pornografia, avendo iscritto la sessualità nell'ambito di un film d'arte (2021).

Nel frattempo, non solo il cinema, ma anche il fumetto, diveniva sempre più popolare nella *pop culture*: grazie al lancio di *Superman* nel 1938 negli Usa, arrivato in Italia solo un anno dopo, il fumetto acquisiva vita nuova, smettendo di essere qualcosa di fruibile solo per i bambini e assumendo negli anni '60 tratti sempre più erotici/pornografici. Ne sono celebri esempi i fumetti firmati ErreGi (1966) - poi rinominata Ediperiodici (1972) - ed Edifumetto (1972), case editrici produttrici di fumetti erotici/pornografici, divenuti celebri in Italia tra gli anni '60 e '70. Tra i più celebri di quel periodo non possiamo non citare *Isabella* (1966), *Messalina* (1966), *Jacula*

(1969). (Abruzzese, Barbiani 1980; Barzi, Montagliani 2024). Sempre a quegli anni si deve un punto di svolta per la storia del porno in Italia: la nascita della rivista erotica *Men. Il settimanale degli uomini*, nato nel 1966 su idea del celebre imprenditore Saro Balsamo e di sua moglie Adelina Tattilo, due figure centrali nella storia dell'industria *hard* nel nostro Paese (Passavini 2016).

Ed è proprio nel 1967 che collochiamo la nascita di una rivista che ha profondamente modificato la rappresentazione pornografica in Italia: si tratta di *Supersex*, il quindicinale di fotoromanzi pornografici, anch'esso di proprietà di Saro Balsamo, divenuto un cult in materia di pornografia ed erotismo in Italia. La storia dettagliata della rivista è raccontata in un recente libro del giornalista Gianni Passavini, che ne descrive notorietà e caratteristiche (2023).

Sono anni di grande cambiamento sociale e culturale a livello globale, con importanti cambiamenti sociali e culturali che ebbero ripercussioni anche in Italia. Nel 1965 veniva concesso l'acquisto su prescrizione medica della pillola contraccettiva, tra il 1966 e il 1967 inizia a diffondersi, tra scandali e arresti, la minigonna tra le donne italiane.

Questi cambiamenti si inseriscono nel più ampio contesto di protesta generale che raggiunse il suo apice con le manifestazioni studentesche e l'esplosione della seconda ondata femminista in Italia. È in questo stesso periodo che esce un altro celebre film, *Teorema*, diretto da Pier Paolo Pasolini, che diventa subito oggetto di scandalo per la presenza di atti osceni e per la rappresentazione di rapporti sessuali, tra cui uno di natura omosessuale.

Parallelamente, sul piano internazionale, nel 1969 la Danimarca diventa il primo paese europeo a legalizzare la pornografia, segnando un cambiamento significativo nelle politiche culturali e morali dell'epoca (Paasonen, Nikunen, Saarenmaa 2007).

Subini descrive in maniera piuttosto precisa il duplice processo che ha visto la storia della pornografia e quello del cinema intrecciarsi in tre momenti nella cultura italiana, attraverso un processo lento e graduale di istituzionalizzazione della pornografia, da un lato, che viaggia di pari passo con un processo di sessualizzazione del cinema, dall'altro. Il primo momento individuato da Subini è quello in cui pornografia e cinema viaggiavano su due rette parallele negli anni '50, il secondo, che ha avuto inizio con le prime commedie erotiche prima della fine degli anni '50, nel 1966 il boom delle riviste erotiche dei fumetti

erotici e infine il terzo momento iniziato alla fine degli anni '70, con la vera e propria istituzionalizzazione del pornografico, che illustreremo nel corso del prossimo paragrafo.

## *2.2 Gli anni '70–'80. Il decennio a luci rosse*

In un celebre saggio dedicato alla pornografia, Maina e Zecca (2012) scrivono che:

Se gli anni Sessanta del secolo scorso possono essere (senza tema di smentita) etichettati come l'epoca della progressiva erotizzazione della cultura italiana (basti pensare allo “sdoganamento” del nudo nel cinema o all'esplosione delle riviste maschili), è altrettanto facile «bollare» i Settanta come il periodo in cui la sessualizzazione della mediasfera è stata spinta fino alle sue più estreme (e deteriori?) conseguenze, ovvero fino allo sfondamento della rappresentazione verso i territori dell'hardcore (Maina, Zecca 2012, p. 59).

Tale progressiva erotizzazione della cultura italiana va di pari passo con tutta una serie di cambiamenti che proprio negli anni '70 del secolo scorso travolsero il paese, rivoluzionando i concetti di famiglia, il rapporto delle donne con il proprio corpo, con la maternità.

L'inizio degli anni '70 fu segnato da importanti riforme legislative che rispecchiavano i profondi cambiamenti sociali in atto nel Paese. La legge sul divorzio del 1970 fu un punto di svolta, aprendo la strada a una serie di riforme che ridefinirono i rapporti familiari e i ruoli di genere. Tra queste, la riforma del diritto di famiglia del 1975 rappresentò una tappa fondamentale: si abbandonava il concetto di patria potestà, sostituito dalla potestà genitoriale condivisa, e si sanciva l'uguaglianza legale tra i coniugi, riconoscendo qualcosa di impensabile prima di allora. una parità di diritti e doveri all'interno della famiglia di uomini e donne. Questi cambiamenti normativi rispecchiavano una crescente sensibilità verso l'emancipazione femminile e la trasformazione delle dinamiche di potere all'interno della sfera domestica, segnando un ulteriore passo verso la modernizzazione sociale e culturale dell'Italia. Nello stesso anno furono istituiti i consultori familiari, l'anno successivo, nel 1977, fu istituita la legge sulla Parità di trattamento tra uomini e donne in materia di lavoro, l'anno successivo arrivò la legge in materia di regolamentazione dell'aborto del 1978, confermata con referendum nel 1981.

Questi mutamenti giuridici e sociali si intrecciano con l'evoluzione dell'industria culturale e mediatica. Relativamente

all'editoria, infatti, in quegli anni, iniziò una nuova epoca della celebre rivista *Le Ore* (della Settimana), la cui storia era iniziata già nel 1953 come rivista culturale dedicata all'attualità cinematografica, ma che si era conclusa alla fine degli anni '60. Dal 1971 grazie all'iniziativa di Saro Balsamo *Le Ore* riprese le pubblicazioni come prima come rivista erotica e, dal 1977, come rivista pornografica fino al 2000.

Il cinema, come riflesso di questi cambiamenti, si apre a una nuova rappresentazione della sessualità. Film come *Il Decameron* (1971) di Pier Paolo Pasolini e *Ultimo Tango a Parigi* (1972) di Bernardo Bertolucci sfidano apertamente i limiti della censura. Queste pellicole, seppur controverse e censurate, segnalano la crescente accettazione della sessualità come tema legittimo nel cinema d'autore, mescolando arte e pornografia. Tuttavia, la censura rimane un ostacolo per la piena diffusione di questi contenuti. *Ultimo Tango a Parigi*, campione di incassi nel 1972, viene sequestrato dalla Corte di cassazione nel 1976 per "violazione del comune senso del pudore" e dissequestrato solo nel 1987 (Curti, Di Rocco 2015).

La legalizzazione della pornografia in altri paesi europei, come la Danimarca (1969), la Svezia (1971), la Germania Ovest (1973) e la Francia (1975), introduce un nuovo contesto

internazionale che spinge anche l'Italia verso una maggiore tolleranza.

Tuttavia, la censura continua a operare in modo attivo, imponendo ai produttori di riviste e film pornografici di adottare strategie per eludere i divieti. Un esempio emblematico è la tendenza degli editori a cambiare frequentemente il nome delle riviste per aggirare i blocchi legali, rendendo difficile tracciare con esattezza il numero di pubblicazioni in circolazione. Maina e Zecca stimano che tra il 1972 e il 1975 vi fossero almeno 53 riviste erotiche in Italia, sebbene queste cifre siano approssimative (2012).

Collochiamo nel 1975 un importante segnale di apertura nei confronti del mondo dell'editoria e della stampa, grazie alla legge del 17 luglio 1975, n. 355., che sancisce l'esclusione dei titolari e degli addetti a rivendita di giornali e di riviste dalla responsabilità derivante dagli articoli 528 (articolo che punisce il commercio, distribuzione, detenzione ed esportazione di scritti, disegni, immagini od altri atti ritenuti osceni di qualsiasi genere) e 725 del codice penale (articolo che punisce di

commercio di scritti, disegni o altri oggetti contrari alla pubblica decenza).<sup>2</sup>

Potremmo ironicamente riferirci a questa legge come *la legge dei retrobottega*, poiché in effetti si sanciva la non punibilità per reati relativi ai due articoli sopra citati, purché però i rivenditori non rendessero visibili al pubblico le parti oscene o non le vendessero ai minori di 16 anni. Tale provvedimento, quindi, relegò i materiali pornografici, o comunque quelli ritenuti osceni, nei retrobottega delle attività commerciali.

Anche nel cinema si assiste a un'evoluzione significativa. Secondo Maina e Zecca la storia del cinema pornografico negli anni '70 in Italia può essere divisa in due momenti: un primo momento, che si estende circa dal 1973 al 1977, nei quali la pornografia era destinata principalmente agli spettatori esteri, e un periodo "proto-pornografico" che secondo gli autori si estende dal 1978 al 1980-1981, nel quale la pornografia si afferma come genere pornografico vero e proprio nel nostro paese (2012).

---

<sup>2</sup> Seppur apparentemente simili, i due articoli fanno riferimento a due concetti diversi per il nostro ordinamento giuridico: atti osceni e atti contrari alla pubblica decenza. Gli atti osceni sono connotati da un contenuto di tipo sessuale, diversamente dagli atti contrari alla pubblica decenza che comprendono, in modo più generico, tutto ciò che è offesa al pudore, non avendo necessariamente a che fare con contenuti di tipo sessuale.

Il 28 luglio del 1976, la Corte Costituzionale con la sentenza n. 202 prevedeva la liberalizzazione delle trasmissioni locali, via etere, aprendo la strada a tutta una serie di trasmissioni *hard* nei palinsesti delle reti televisive locali.

Il 1977 rappresenta un anno significativo per la storia della pornografia, poiché coincide con l'anno di nascita a Milano del primo cinema a luci rosse, il *Majestic*, che aprirà la strada alla diffusione di cinema *hard* su tutto il territorio nazionale.

Vista l'ambiguità discussa in precedenza relativa al nostro ordinamento giuridico in materia di oscenità, il processo che tiene in piedi il cinema a luci rosse è spiegato nel dettaglio da Subini (2021). Vista l'arbitrarietà del dover decidere se il contenuto fosse pornografico o meno e le frequenti opposizioni da parte della magistratura nei confronti dei film, era stato ideato un sistema basato non sulla rimozione delle scene *hard*, ma sulla loro aggiunta: alle pellicole 'normali' approvate venivano cioè aggiunte delle scene *hard*, degli inserti appositamente girati in fase di produzione, rimuovendole poi in fase di approvazione e sostituendole con scene *soft*, che poi venivano nuovamente rimosse in fase di proiezione. Gli inserti *hard* erano pensati per il mercato estero, generalmente più tollerante in materia di censura, e in Italia potevano circolare solo di nascosto.

Un esempio di questa pratica è riscontrabile nella produzione cinematografica del regista Joe D'Amato, la cui filmografia è ricchissima di inserti più *spinti* destinati ai mercati esteri, ne è un esempio la saga cinematografica di *Emanuelle*, all'interno della quale sono stati inserite scene *hard* destinate a mercati esteri più tolleranti.

Parallelamente, anche la radio comincia a giocare un ruolo nella diffusione della pornografia. Nel 1975 l'emittente romana privata Radio Luna, manda in onda il primo programma radiofonico *hard*, condotto da uno dei nomi che negli anni successivi avrebbe cambiato la storia della pornografia in Italia: Ilona Staller, Cicciolina. Il programma si intitolava "Voulez-vous coucher avec moi?" (Vuoi venire a letto con me?) e andava in onda da mezzanotte alle due del mattino, ed era dedicato proprio alle telefonate erotiche dei telespettatori e delle telespettatrici.

All'inizio degli anni '80 del secolo scorso, quindi, la strada alla pornografia era ormai spianata: nel 1980 esce quello che viene descritto dalla letteratura come il primo film pornografico italiano *Sesso nero*, per la regia di Joe D'Amato (Lupi 2004; Maina, Zecca 2012). La realizzazione del film era in effetti

terminata già due anni, ma per via della censura la distribuzione avvenne solo nel 1980.

Nello stesso periodo regista Riccardo Schicchi e Ilona Staller fondarono la Diva Futura, agenzia di casting operante nel mondo della pornografia, volta alla produzione di pellicole pornografiche, nonché alla creazione di un sistema di casting per nuove reclute (Staller, 2007). Agenzia che diverrà un punto di riferimento per le produzioni cinematografiche *hard* di quegli anni. Di lì a poco, infatti, sarebbe iniziata l'epoca d'oro della pornografia italiana, quella di nomi quali Rocco Siffredi, Moana Pozzi e Cicciolina, che diverranno ben presto celebri anche all'estero. Contestualmente oltreoceano venivano istituiti dei riconoscimenti dedicati agli attori *hard*, come gli *il nome corretto è AVN Awards (Adult Video News Awards)*, meglio noti come *Gli Oscar del Porno*. L'evento costituiva di fatto un ulteriore passo verso la normalizzazione della pornografia stessa, attraverso l'istituzione nel mondo dell'*hard* di un evento analogo alla kermesse hollywoodiana degli Oscar del cinema.

Appena due anni dopo, in Italia Riccardo Schicchi ideò il celebre spettacolo *Curve deliziose*, spettacolo teatrale dalle tinte *hard* con protagoniste le ragazze di *Diva Futura*, tra le altre, Ilona

Staller e Moana Pozzi. Lo spettacolo fece così tanto scandalo che le protagoniste e il regista furono denunciate e furono costrette a subire un processo nello stesso anno.

Seppur lo spettacolo in questione possa sembrare marginale nell'ambito del più ampio processo di ricostruzione della storia del porno in Italia, si tratta in realtà di un avvenimento che contribuì a far sì che i volti delle attrici che vi avevano preso parte fossero divenuti noti al pubblico *mainstream*. La pornografia ormai non era più *offscene*, ma aveva invaso la sfera pubblica: Cicciolina nel 1987 viene eletta deputata in parlamento per il Partito Radicale.

Nel frattempo, Ediperiodici ed Edifumetto continuavano a produrre nuovi fumetti, solo per citarne alcuni: *La poliziotta* (1980), *Dottoressa* (1983), *La scopona* (1985), *Prostitute* (1988), *Coppie vogliose* (1989).

Inizia inoltre a diffondersi il fenomeno delle *hot line*, le linee telefoniche erotiche che popolavano i canali tv privati, il cui funzionamento truffaldino è ironicamente raccontato nella pellicola *Fantozzi il ritorno* (1996).

Nel 1975, inoltre, Sony aveva lanciato il supporto Betamax, presto soppiantato dal VHS di JVC. L'affermarsi di VHS su Betamax come sistema di videoregistrazione a nastro magnetico

ha senza dubbio ragioni tecnologiche: VHS offriva la possibilità di registrare per più tempo rispetto al suo concorrente, a discapito della qualità video del prodotto, che nel caso di Betamax era maggiore. Ma tra le ragioni individuate nel declino di Betamax Bakker e Taalas individuano il fatto che Betamax non avesse consentito all'industria pornografica di utilizzare i loro supporti video, al contrario di VHS che ha aveva dato all'industria hard il suo benessere (2007).

A partire dagli anni '80, il sistema *homevideo* ha modificato profondamente l'industria pornografica su scala globale su tutti i livelli: la produzione, che vedeva a parità di produzione di un'unica pellicola la trasposizione su più supporti, che consentiva la vendita a macchia d'olio e guadagni decisamente superiori.

L'introduzione sul mercato del videoregistratore e della videocassetta rappresentano la prima grande rivoluzione legata alla storia della pornografia perché prima dell'avvento di internet hanno consentito all'esperienza del porno di divenire popolare, alla portata di tutti, generando un abbassamento dei costi di produzione e trasferendo il mercato dai cinema ai sexy shop che in quegli anni cominciano a moltiplicarsi nel territorio italiano (Adamo 2021).

Nel 1988 *l'home video* fa la sua comparsa in edicola in Italia, con prodotti per bambini e film pornografici, che rappresentano, all'epoca, la metà del fatturato sviluppato in questo specifico canale (Rapporto Univideo 2002).

Si tratta di anni centrali per la diffusione di contenuti pornografici, sia in termini di produzione che di distribuzione, grazie al fatto che il porno aveva saputo intercettare le nuove tendenze tecnologiche, gettandosi a capofitto sulla nuova videocassetta (Stella 1991).

Videocassette, linee telefoniche a pagamento, i primi siti web hanno rappresentato una serie di tasselli verso l'esperienza pornografica con una dimensione in solitaria e senza mediazione sempre più accentuata. Dimensione che, negli anni successivi ha trovato massima espressione con la pornografia all'epoca del web.

### *2.3 Gli anni '90-2000. Dal VHS al WWW*

Ciò che restava ancora da regolamentare riguardava la televisione, visto il dilagare delle tv private e la loro piena gestione dei palinsesti. La regolamentazione relativamente alle trasmissioni televisive per adulti arrivò con la legge n. 233 che sanciva il divieto di trasmissione in chiaro via etere di contenuti

vietati ai minori di anni 18 (tra cui, ovviamente, quelli di carattere pornografico) mentre quelli vietati ai minori di anni 14 o comunque contenenti scene di sesso, potevano essere trasmessi solo a partire dalle 22.30. Sulla stessa scia della legge precedente, la legge n. 203 del 1995 istituiva la famosa *fascia non protetta*, per cui era possibile trasmettere film e prodotti per la televisione contenenti scene di sesso o di violenza solo nella fascia oraria 23 – 7 del mattino.

La *ratio legis* era la medesima che aveva guidato Francesco I delle Due Sicilie per l'istituzione del *Gabinetto Segreto* nel 1819: la protezione di chi ritenuto non ancora sufficientemente pronto a visionare prodotti pornografici, in questo caso specifico i minorenni, che avrebbero potuto venir turbati dalla visione di certe immagini.

Tuttavia, questi tentativi di controllo apparivano sempre più inefficaci con l'avvento di nuove tecnologie che favorivano l'espansione della pornografia in modalità difficilmente regolabili. Il processo di espansione della pornosfera e la conseguente esposizione (e sovraesposizione) a contenuti pornografici era ormai inarrestabile: appena un anno dopo, il 6 agosto 1991 aveva fatto la sua comparsa il primo sito internet, ma bisognerà attendere altri due anni, quando sarebbe stato

rilasciato il browser *Mosaic*, perché internet possa essere effettivamente utilizzato. Appena un anno dopo, nel 1994 comparsa il sito *sex.com*, sito web rudimentale con una galleria di immagini di carattere *hard*.

L'anno successivo nacque il celebre *Danni's Hard Drive*, uno dei primi siti pornografici di cui si ha traccia, fondato dall'attrice americana Danni Ashe. Il sito ebbe così tanto successo che Danni Ashe fu insignita del Guinness World Record per essere la "Most Downloaded Woman on the Web", cioè *la donna più scaricata del web*.

Questo genere di siti aveva iniziato a spopolare su scala globale e a fare il loro timido ingresso anche nel nostro Paese. Venivano chiamati *thumbnail gallery posts* (TGP), ovvero siti con una infrastruttura piuttosto rudimentale che ospitavano video o foto *hard*. Secondo Maina e Zecca, però, questi siti non rappresentavano un danno per l'industria *hard* tradizionale, ma ne erano parte integrante mediante specifici accordi commerciali grazie ai quali i siti gratuiti fungevano da strumento che convogliava i visitatori sui siti a pagamento (2017). Si tratta di siti i cui modelli commerciali hanno fatto da apripista ai siti di *e-commerce* contemporanei, dimostrando ancora una volta il

ruolo pioneristico della pornografia nei cambiamenti tecnologici.

Con la comparsa del web l'Italia non avrà più un ruolo centrale in materia di produzione e importazione di pornografia, che avranno invece le produzioni americane, ma a questo punto ormai la produzione in senso stretto aveva perso di importanza, poiché grazie al web era possibile un continuo interscambio di materiale su scala globale.

In meno di un decennio la pornografia online inizierà a crescere a livello globale, soprattutto per vie illegali, alimentata anche dai *file sharing systems* mediante i quali nuovi imprenditori iniziarono ad affiancare chi già si occupava della produzione e della distribuzione su formato VHS. Iniziò quindi l'affermazione sul mercato di nuove figure professionali che producevano prodotti *hard* specifici per la condivisione online (Adamo 2021).

Secondo Adamo la diffusione dell'*homevideo* ha generato l'esplosione di nuove pratiche e di generi pornografici, come il *gonzo*, il cui nome è ispirato al *gonzo journalism* di Hunter Stockton Thompson, nel quale l'operatore interviene attivamente nella scena che sta filmando (Biasin, Zecca 2009),

L'esplosione dell'*homevideo* in ambito domestico fa vivere all'industria del fumetto un periodo di crisi: Edifumetto ed Ediperiodici avevano ormai concentrato la propria produzione principalmente su ristampe di quelli che erano stati i successi del trentennio precedente.

La pornografia è ormai ampiamente liberalizzata nel nostro paese, tanto che nel 1994 a Milano nasce un festival dedicato al mondo del sesso e della pornografia, noto come *MiSex*.

Nel 1998 fa la sua timida comparsa in Italia il DVD, destinato nel decennio successivo a soppiantare il VHS per via di una qualità video maggiore, nonché di un supporto più piccolo di cui disporre.

Nel 1999 l'*homevideo* è sparso a macchia d'olio nelle case degli italiani: anno in cui il 70% delle famiglie italiane possedeva almeno un videoregistratore in casa (Ficarelli 2001). Nel 2000 le riviste *Le Ore* e *Men* chiudono i battenti. L'anno successivo tocca anche a *Playmen*.

Le TGP continuano a diffondersi su scala globale, ma un nuovo cambiamento era alle porte, quello delle piattaforme digitali. In piena epoca MySpace, Facebook e Messenger, fanno il loro ingresso nel mondo del web le piattaforme per adulti, o *porn tubes*, definite da Maina e Zecca:

*i porn tubes sono piattaforme di videosharing che contengono migliaia di video pornografici, accessibili direttamente in streaming in modo del tutto gratuito (o quasi).*

(Maina, Zecca 2017: 190)

Le riflessioni di Maina e Zecca (2017) evidenziano come queste piattaforme abbiano cambiato il panorama pornografico, permettendo la fruizione di migliaia di video in streaming, alterando il modello economico dell'industria tradizionale. La gratuità, o quasi, ha anche contribuito all'aumento della disponibilità e del consumo di contenuti, ma ha posto questioni legate ai diritti d'autore e alla regolamentazione, portando a nuove sfide per l'industria dell'intrattenimento per adulti. A tale proposito Louis Theroux in un celebre articolo pubblicato nel 2012 sul *The Guardian* intitolato *How the internet killed porn*, nel quale descriveva un cambiamento iniziato poco dopo la metà dei primi anni 2000, con l'avvento dei *porn tubes*, scriveva:

[...] Ma intorno al 2007, il “business della X” iniziò ad andare in tilt dal punto di vista commerciale. L'arrivo di siti porno gratuiti in stile YouTube ha fatto sì che i consumatori potessero scaricare gratuitamente scene piratate dal vasto arretrato di vecchi contenuti. Il fenomeno del sesso amatoriale fai da te – i

lavoratori part-time che caricano i propri video su siti come clips4sale – ha intaccato anche le buste paga dei professionisti. All'improvviso un'industria che era sinonimo di soldi facili, che guadagnava miliardi sfruttando l'anonimato degli acquisti "point-and-click", stava lottando per la propria vita.

(Louis Theroux, The Guardian, How the internet killed porn, 2012).

Da lì in avanti, tali piattaforme continuarono a moltiplicarsi, affermandosi, nel decennio successivo, come principale risorsa per il reperimento di pornografia. Già solo dopo un anno dalla nascita dei *porn tubes* i numeri ormai non sono più contabili: nel 2006 all'attivo risultavano già più 4 milioni di *porn sites* (Biasin, Maina, Zecca 2011).

Nel giro di dieci anni, la pornografia online diventa un fenomeno di massa su scala globale, con milioni di siti pornografici attivi e una quantità illimitata di materiale a disposizione di chiunque abbia accesso a Internet.

#### 2.4. Gli anni 2010 – oggi. *Platporn society*

L'esplosione dei *porn tubes* secondo Maina e Zecca non può essere considerata una mera evoluzione di tecnologie precedenti,

ma rappresenta in qualche modo una frattura rispetto al passato (2017). Ciò è senza dubbio legato ad una questione che riguarda in maniera più ampia tutte le piattaforme, pornografiche e non: la possibilità di generare autonomamente contenuti, passando dall'essere *consumer*, nel senso di fruitore, a *prosumer*, cioè *produttore* e al contempo *consumatore* (Jenkins 2006). Grazie ai *porn tubes*, infatti, il fruitore non è più mero consultatore, ma può egli stesso produrre e caricare in maniera autonoma i propri contenuti. Se il VHS aveva consentito una prima affermazione del genere amatoriale, i *porn tubes* hanno causato l'esplosione di questo fenomeno, garantendo a chiunque non solo l'accesso, ma anche la possibilità di produzione autonoma del contenuto. Ecco perché il diffondersi della pornografia online ha causato calo repentino di vendite nell'industria pornografica tradizionalmente intesa (Rodeschini, Zecca 2019).

L'espansione della pornografia su piattaforme digitali ha dunque cambiato radicalmente le modalità di produzione, distribuzione e consumo di contenuti sessuali, segnando una svolta epocale nella storia della pornografia. Questi cambiamenti non sono soltanto tecnologici, ma hanno profonde implicazioni sociali: il facile accesso a contenuti pornografici, la democratizzazione della produzione amatoriale e la scomparsa dei tradizionali

intermediari rappresentano un'evoluzione significativa nelle modalità di fruizione e nella percezione pubblica della sessualità. La pornografia è passata dall'essere un prodotto marginalizzato a divenire parte integrante della cultura digitale contemporanea, influenzando non solo i consumi mediali, ma anche le pratiche sociali in un contesto sempre più tecnologicamente mediato.

Se infatti la percentuale di famiglie Italiane che ha un accesso alla rete da casa corrispondeva al 62% nel 2011 (Univideo 2012), è arrivata a quota 87% nel 2022 (Auditel – Censis 2022). Si tratta di un incremento notevole, per cui ad oggi in Italia, quasi 9 persone su 10 hanno potenzialmente accesso alla pornografia digitale.

Oltre ad avere favorito una massiccia diffusione della pornografia, semplificando la modalità di accesso ai contenuti *hard*, le piattaforme pornografiche consentono di superare totalmente la barriera dello stigma associata alla fruizione di pornografia, ad un livello ancora maggiore rispetto a quello che garantivano già le videocassette.

La moltiplicazione dei contenuti, l'accessibilità e la facilità d'uso delle piattaforme digitali hanno alimentato preoccupazioni nel dibattito pubblico nazionale ed internazionale, in particolare

per quanto riguarda l'impatto della massiccia diffusione della pornografia nella vita quotidiana e gli effetti negativi di un'esposizione incontrollata a contenuti hard, soprattutto sui più giovani.

Relativamente al caso italiano, le ansie legate alla rappresentazione del sesso, già molto presenti nel nostro Paese durante il secolo scorso, sembrano essere ulteriormente amplificate dalla pornografia online, che ha reso tali contenuti pervasivi e ancor più difficili da regolamentare. Basti pensare come nel Decreto Giustizia del 2020 era stata inserita una norma che bloccasse di *default* i contenuti ritenuti *inappropriati*<sup>3</sup> su tutti i *device* per proteggere i minori online dalla visione degli stessi. Appena due anni dopo, nel 2022 a seguito di alcuni drammatici episodi di violenza sessuale che hanno riguardato ragazzi e ragazze minorenni nel comune di Caivano, in provincia di Napoli si è tornati a parlare della necessità di regolamentare l'accesso ad internet per i più

---

<sup>3</sup> Il riferimento è all' art. 7 Bis decreto-legge n. 28 del 30 aprile 2020. L'ambiguità della parola *inappropriati* contenuta nella norma apre a tutta una serie di interrogativi relativi a che cosa effettivamente si intenda, lasciando ampio margine di arbitrarietà nei confronti di chi si trova ad applicarla. Per questo la norma è rimasta di fatto inapplicata vista la concreta difficoltà di attuazione, da un lato per la definizione dei contenuti *inappropriati*, dall'altro a causa della resistenza dei fornitori a cambiare la loro impostazione commerciale relativa all'inserimento di filtri di *parental control*.

giovani, quando il Ministro per la Famiglia, la Natalità e le Pari Opportunità del Governo ha richiesto l'oscuramento dei siti pornografici. La richiesta ha incontrato il sostegno anche di alcuni membri dell'opposizione, oltre che di esponenti della Chiesa Cattolica, tra cui parroco di Caivano, a cui è stata concessa l'opportunità di confrontarsi con la premier Giorgia Meloni per discutere proprio relativamente all'urgenza di una norma in grado di regolamentare la questione.

Seppur alle proposte non sia concretamente seguito nulla di fatto, da questi esempi si evince come la questione dell'accesso e dell'esposizione dei più giovani a contenuti relativi al sesso nei *porn tubes*, desti non poche preoccupazioni nella sfera pubblica. L'avvento dei *porn tubes* non ha comunque modificato solo le modalità di fruizione, ma anche la produzione di contenuti, influenzando sulla distribuzione degli stessi e finendo per dirottare gran parte dell'offerta pornografica nel nuovo *medium*. Basti pensare che due delle riviste più significative nell'ambito dell'intrattenimento per adulti, *Penthouse* e *Playboy*, sono diventate, rispettivamente nel 2016 e nel 2020, disponibili solo in formato digitale, a causa della costante crescita dei *porn tubes* e del parallelo declino dell'industria della carta stampata.

In una lunga lettera scritta ai suoi fan Il CEO di *Playboy*, Ben Kohn, ha annunciato la decisione, spiegando che:

Non sorprende che le abitudini di consumo dei media siano cambiate da un po' di tempo e mentre le storie che produciamo e le opere d'arte che mostriamo sono apprezzate da milioni di persone su piattaforme digitali, il nostro contenuto nella sua forma stampata arriva nelle mani di solo una frazione di nostri fan.

(*Open letter from Playboy*, 2020).

L'Italia non è stata esente da questi cambiamenti. Nel 2013 gli organizzatori di una fiera di settore incentrata sul mondo del sesso e della pornografia, il MiSex, ne hanno annunciato la chiusura per motivi analoghi a quelli dichiarati da Ben Kohn: le persone, per via della incredibilità di trovare contenuti *hard* online, avevano smesso di prendere parte all'evento.

Seppur ad oggi festival a tema continuino ad esistere nel nostro Paese, come il Fish&Chips di Torino, l'Hacker Porn Film Festival di Roma, restano festival, perlopiù di cinema, con un intento di promozione della cultura, o nel caso del Bergamo Sex che ha un taglio decisamente più *popolare* rispetto ai due esempi sopra citati – si tratta di eventi noti più che altro per gli appassionati del genere, piuttosto che manifestazioni ad ampio

raggio. Per quanto riguarda le riviste erotiche/pornografiche, esistenti in Italia, citiamo per esempio quelle edite Frab's Magazines. Nella sezione del sito dedicata a queste riviste, infatti, Frab's Magazines chiarisce espressamente la propria collocazione editoriale, spiegando di offrire: “una esclusiva selezione delle migliori riviste erotiche che l'editoria indipendente è in grado di produrre. Lontane dalle vecchie riviste pornografiche anni '90, la carta stampata di oggi offre veri e propri oggetti da collezione anche nel mondo dell'eros”. La frattura rispetto al passato è chiara: la pornografia in questi ambienti non ha nulla a che vedere con le rappresentazioni *hard* dei decenni precedenti. I pochi luoghi all'interno del quale è possibile trovare riviste pornografiche in Italia sono perlopiù blog di collezionisti che hanno messo a disposizione quanto raccolto dagli anni '70.

Le leggi sulla censura e sull'osceno discusse in precedenza sembrano ormai far parte di un passato lontanissimo, se pensiamo alla facilità di accesso alla pornografia digitale ad oggi.

Eppure, occorre sottolineare che le modifiche legislative su questo tema hanno una storia piuttosto recente.

È solo nel 2016 che vengono depenalizzati i reati riportati negli artt. 527 e 528 del Codice penale relativi agli atti osceni e alle pubblicazioni e spettacoli osceni.<sup>4</sup> Relativamente alla censura cinematografica, invece, il processo di abolizione si completa nel 2021, quando il Ministro della cultura, Dario Franceschini ha firmato, sulla scia della Legge Cinema 2016, il decreto che istituisce la Commissione per la classificazione delle opere cinematografiche presso la Direzione Generale Cinema del Ministero della Cultura, introducendo il superamento definitivo di uscita condizionata a processi di modifica o tagli delle opere cinematografiche prodotte.

Questi aggiornamenti legislativi non rappresentano una vera rivoluzione normativa, ma piuttosto un tentativo di allinearsi a un contesto tecnologico e culturale ormai mutato radicalmente. La realtà digitale ha reso obsoleta l'idea di controllare o censurare la pornografia attraverso mezzi tradizionali. Con l'accesso a Internet quasi universale e la diffusione di piattaforme come i *porn tubes*, la pornografia è diventata parte integrante dell'esperienza online quotidiana. Il fatto che nel 2023 tre dei 25 siti più visitati in Italia fossero pornografici

---

<sup>4</sup> Nello specifico sono stati depenalizzati il 1° comma art. 527 c.p. e il 1° e 2° comma dell'art 528 c.p.).

evidenza non solo l'enorme diffusione della pornografia, ma anche la sua *normalizzazione* nella cultura contemporanea. La pornografia oggi non è più confinata ai margini della legalità o della clandestinità, ma è pienamente visibile e pervasiva.

Ecco perché – a nostro giudizio – i *porn tubes* si rivelano finestra mediante cui indagare le rappresentazioni del corpo, del genere e del desiderio nella sfera pubblica, ed è per questo che a nostro giudizio si rivelano un campo di ricerca così interessante.

Il prossimo capitolo sarà dedicato a un'analisi di queste piattaforme, con la presentazione dei tre casi studio e del disegno di ricerca.

## ***Capitolo 3. Il disegno di ricerca. Il porno dei porn tubes***

### *3.1 Domande di ricerca*

Alla luce del lungo e articolato percorso che ha portato alla nascita dei *porn tubes* e le ha rese così pervasive, approfondito nei capitoli precedenti, questa ricerca si propone di indagare due aspetti fondamentali.

In primo luogo, ci si concentra su come i *porn tubes* abbiano modificato il panorama mediale e culturale italiano in seguito alla loro diffusione. In secondo luogo, si esplorano le categorie del sesso e dell'attrazione emergenti all'interno di queste piattaforme, analizzando le pratiche e i contenuti più rappresentati.

La prima domanda di ricerca è: quali cambiamenti tecnologici e culturali sono avvenuti in Italia con il passaggio al nuovo medium, rappresentato dai *porn tubes*?

In questo contesto, risulta significativo comprendere non solo l'impatto delle piattaforme sulla produzione e distribuzione del porno, ma anche le implicazioni teoriche per i consumatori e la cultura mediale più ampia. Questo include il modo in cui i contenuti vengono fruiti, la democratizzazione dell'accesso alle

piattaforme e la trasformazione delle dinamiche di potere tra produttori e consumatori.

La seconda domanda di ricerca esplora le categorie del desiderio rappresentate all'interno di queste piattaforme: quali sono le contemporanee categorie del sesso e dell'attrazione, e quali tendenze caratterizzano e quali predominano sui *porn tubes* al giorno d'oggi in Italia?

Si vuole mappare come la pornografia contemporanea organizza il desiderio e la sessualità attraverso sistemi di etichettamento, cercando di comprendere quali rappresentazioni risultino più rilevanti o popolari, e cosa queste categorizzazioni ci rivelano sull'offerta pornografica contemporanea.

I paragrafi successivi saranno dedicati a un'analisi più dettagliata di questi obiettivi, con riferimenti allo stato dell'arte e alla letteratura esistente, per fornire una cornice teorica funzionale a contestualizzare meglio la nostra ricerca.

### 3.2 *Porn tubes explosion*. Indagine sui cambiamenti

Il primo obiettivo che intendiamo perseguire attraverso la presente ricerca consiste nell'analizzare in profondità i cambiamenti socioculturali connessi all'avvento delle

piattaforme digitali e il loro impatto sul panorama mediale pornografico italiano contemporaneo.

Alcune caratteristiche dei *porn tubes* sono state esplorate nella letteratura di settore, la quale ha evidenziato come tali piattaforme abbiano contribuito a una trasformazione radicale dell'industria pornografica su scala globale. Tra i fattori principali identificati, emergono la gratuità d'accesso e la facilità di fruizione, elementi cruciali nel plasmare l'attuale configurazione del consumo pornografico (Dines 2010; Smith, Attwood 2014; Tarrant 2016).

Tuttavia, rimangono in gran parte inesplorati i processi attraverso cui i *porn tubes* sono divenute il principale raccogliitore di contenuti pornografici, così come le implicazioni profonde e le trasformazioni strutturali che esse hanno introdotto nell'industria stessa, in particolare nel nostro Paese. La presenza massiccia e onnipervasiva del porno online, offerto gratuitamente e disponibile in modo immediato e *on-demand*, rappresenta indubbiamente un cambiamento epocale, ma ci si interroga ancora su come questi cambiamenti siano stati concretamente realizzati: quali strategie tecnologiche, economiche e culturali hanno favorito l'ascesa dei *porn tubes*? Quali sono stati i risvolti sociali, culturali e psicologici legati alla

crescente visibilità e accessibilità del porno in Italia? E in che modo le pratiche di consumo pornografico odierno si relazionano alle dinamiche di produzione e fruizione del passato?

In particolare, la nostra analisi si focalizza sul contesto italiano, indagando il passaggio dalle forme tradizionali di fruizione – come la stampa e il cinema – al nuovo *medium*, con focus sulle implicazioni sociali e alla ridefinizione delle pratiche legate alla produzione – e trasversalmente al consumo – di contenuti pornografici.

Tale esplorazione è stata realizzata mediante interviste a testimoni privilegiati, individuati tra esperti di pornografia a vario titolo, provenienti da diversi ambiti: editoria specializzata, produzione cinematografica, collezionismo e *data activism*. Questi esperti hanno offerto una visione approfondita delle trasformazioni e delle dinamiche di settore, fornendo contributi essenziali per la comprensione delle implicazioni socioculturali dell'industria pornografica nell'era digitale. I dettagli relativi al metodo adottato e ai profili degli intervistati saranno illustrati nei paragrafi successivi, al fine di contestualizzare meglio le loro esperienze e il loro impatto sul quadro analitico complessivo.

### 3.3 *Tags of desire*. Esplorazione sulle categorie

Il secondo obiettivo invece si configura come una esplorazione delle categorie del sesso e dell'attrazione della contemporaneità nel nostro Paese all'interno dei *porn tubes*.

Queste ultime, configurandosi come i principali raccoglitori di pornografia al giorno d'oggi, si rivelano un luogo ideale per studiare il modo in cui corpi e pratiche sessuali vengano rappresentate e categorizzate.

In letteratura troviamo ampio spazio dedicato ai tentativi di categorizzazione delle pratiche sessuali, il più noto è senza dubbio quella del “Charmed Circle” di Gayle Rubin (1984). In questa classificazione, Rubin illustra una concettualizzazione delle pratiche sessuali che riflette le norme sociali e culturali delle società occidentali degli anni Ottanta del secolo scorso. Secondo Rubin, tali società tendono a costruire una distinzione netta tra pratiche sessuali considerate accettabili e altre giudicate deviate o inaccettabili: certe attività sessuali, dunque, sono socialmente accettate e viste come ‘buone, normali, naturali e benedette’, mentre altre sono etichettate e respinte come ‘cattive, anormali, innaturali e maledette’. Adottando la classificazione di Rubin, la pornografia rientrerebbe nelle pratiche sessuali giudicate devianti.

Nel 2011, Monique Mulholland ha presentato una reinterpretazione del “Charmed Circle” mettendo in evidenza come, a decenni di distanza dagli anni Ottanta—periodo in cui Rubin elaborò la sua teoria—alcuni comportamenti sessuali un tempo stigmatizzati fossero stati normalizzati e visti in maniera non più negativa. Mulholland (2011) ha fornito un importante aggiornamento degli studi sul tema, realizzando una mappatura dei nuovi confini della morale legati alle pratiche sessuali.

Il nostro scopo, invece, è quello di esaminare in maniera approfondita la sezione del *circle* dedicata alla pornografia, al fine di interpretare l’offerta pornografica contemporanea e comprendere i più ampi cambiamenti sociali che emergono dalle rappresentazioni dei corpi e della sessualità, a partire dalle *etichette* presenti nei *porn tubes*.

Le pratiche di *labelling* o etichettamento sono centrali all’interno degli ambienti digitali (Wong, Song, Mahanti 2020). Le etichette vengono infatti utilizzate dalle piattaforme online in quanto *contestualizzatori di contenuto*. Le etichette che vengono associate ai contenuti si rivelano infatti una utile guida per l’utente, facilitando la navigazione e il processo di selezione del contenuto stesso (Morrow, Swire-Thompson et al 2022).

Data l'abbondanza di contenuti multimediali sulle piattaforme pornografiche, non sorprende che i *porn tubes* implementino un sistema di catalogazione estremamente strutturato, fondato proprio su un rigido etichettamento. Il metodo di categorizzazione attraverso etichette è essenziale per i *porn tubes* al fine di organizzare i video, che rappresentano l'elemento principale dell'offerta della piattaforma. Senza un'adeguata classificazione, sarebbe molto più complesso per gli utenti navigare agevolmente all'interno di questi spazi digitali. Ad ogni etichetta, infatti, vengono associati dei video, permettendo all'utente di farsi un'idea preliminare del contenuto del video che intende guardare selezionando l'etichetta corrispondente. Scegliendo un'etichetta l'utente può avere già un'idea del contenuto che il video che vuole visionare andrà a trattare.

In mancanza di una classificazione adeguata, la navigazione all'interno di questi spazi digitali risulterebbe notevolmente più complessa e meno fruibile per gli utenti.

Le etichette detengono dunque un ruolo cruciale nell'organizzazione e nella classificazione dei contenuti pornografici per due differenti ragioni: da una parte, facilitano gli utenti nel trovare ciò che cercano tra un vasto assortimento

di materiali; dall'altra, permettono alla piattaforma stessa di organizzare, in modo più o meno strutturato, l'ampia varietà di video disponibili. La centralità delle etichette/categorie all'interno dei *porn tubes* è in parte stata evidenziata dalla letteratura: Saunders le ha definite un rigido sistema di categorizzazione di corpi, pratiche sessuali e situazioni (2020). Eppure, in letteratura le ricerche dedicate a questo tema sono ancora pochissime e principalmente concentrate sui sistemi di raccomandazione dei *tagging*, nonché dei video delle piattaforme (Mazières, Trachman, Cointet et al 2014; Rama, Bainotti, Gandini, et al 2022). A nostro avviso la mancanza di una ricostruzione sistematica di tutte le etichette presenti, utilizzandole come chiave possibile per ricostruire i desideri e le pratiche sessuali relativi alla contemporaneità, rappresenta una lacuna conoscitiva.

Dal nostro punto di vista, invece, tentare di comprendere come vengono organizzati, catalogati e proposti i contenuti pornografici all'interno delle varie etichette di Xnxx, Xvideos e Pornhub si può rivelare un punto di accesso tramite cui indagare quali siano le pratiche sessuali la cui rappresentazione oggi è di maggiore interesse e attrattività per gli utenti nel contesto italiano contemporaneo.

Se consideriamo infatti che le logiche di piattaforma tentano di organizzare i contenuti e si riprogrammano costantemente sulla base delle interazioni degli utenti (Zuboff, 2019), analizzare l'offerta presente sui *porn tubes* ci permette di desumere, seppur solo in forma di ipotesi, anche informazioni sulla *domanda* dei contenuti maggiormente richiesti.

Secondo Lee e Lawrence, inoltre, la pratica di *etichettamento* nel settore pornografico avrebbe risvolti significativi, sia per gli attori coinvolti, i quali vedono i propri corpi etichettati, sia per il pubblico. Secondo gli autori, se ad esempio un tag come “grandi tette” viene applicato al lavoro di un artista trans maschile, non si sta semplicemente informando lo spettatore sulle dimensioni del seno dell'artista, ma si sta anche comunicando implicitamente all'attore una definizione specifica del proprio corpo – cioè che ha un seno, e che è più grande della media – con tutte le implicazioni di genere e di immagine corporea che ne conseguono (1: 2023).

Le etichette, dunque, fungono alla stregua di una categoria interpretativa di corpi, pratiche e generi, ed è per questo che a nostro giudizio il loro studio si rivela così interessante.

### 3.4 Le interviste agli esperti

Relativamente al primo obiettivo, la scelta è ricaduta sul metodo qualitativo, e in particolare sull'intervista come *metodo di rilevazione* (Corrao, 2005), proprio per via della volontà di esplorare in profondità questo tema, attraverso l'esperienza di testimoni in grado di avere una comprensione profonda dell'oggetto di studio (Sassatelli, 2006; Marradi, Archenti, Pioli, 2007).

Per quanto riguarda il tipo di intervista si è scelto di optare per interviste semi strutturate, prima delle quali si è proceduto a costruire una guida tematica che prevedesse una schematizzazione degli argomenti che si desiderava approfondire, delineando alcune questioni che sarebbero state centrali nelle interviste, con lo scopo di porre le domande senza seguire un copione preciso, per evitare di limitare il grado di interazione tra intervistatore e intervista (Ritchie, Lewis, 2003). La scelta di mantenere una medio-bassa standardizzazione nella traccia è legata al fatto che i profili degli intervistati sono piuttosto eterogenei per via delle loro diverse esperienze professionali e ambiti di provenienza nel mondo della pornografia. Inoltre, come specificato da Marradi Archenti e Pioli (2007), nelle interviste a testimoni privilegiati è

fondamentale che la struttura dell'intervista sia aperta e flessibile, così da consentire al testimone di esplorare questioni emergenti date proprio dall'interazione con l'intervistatore.

Nell'intervista, dopo una serie di domande introduttive volte a delineare il ruolo del testimone privilegiato nel mondo della pornografia, si è proceduto evidenziando alcune due tematiche che si è cercato di esplorare in tutte le interviste e che hanno costituito la guida per l'intervistatrice: 1) le caratteristiche della pornografia del passato (sia dal punto di vista tecnologico che contenutistico) 2) le caratteristiche della pornografia contemporanea (sotto i medesimi aspetti).

In particolare, si è cercato di indagare come è cambiato il panorama della produzione pornografica in Italia con l'avvento dei *porn tubes*; quali sono state le conseguenze per la produzione locale e quali differenze si possono notare rispetto al passato.

Dal punto di vista metodologico, la disponibile letteratura esistente sul mondo della pornografia si è già avvalsa di questo metodo, mediante la realizzazione di interviste a performer, produttori e registi hard con l'obiettivo di rilevare informazioni su diversi aspetti: stigmatizzazione legata mondo della pornografia (Mini, Baishya, 2022), racconti di vita (Maina, Zecca, 2016; West, 2018). In tutti i casi citati, però, è il punto di

vista di uno/a specifico/a attore/produttore/performer ad essere stato indagato.

Ciò che invece si è tentato di fare qui è esplorare diversi punti di vista, al fine di riuscire a ricostruire e intercettare mutamenti ed evoluzioni di un mondo articolato e complesso, quale quello della pornografia, avvenuta con il passaggio ai *porn tubes*. Il corpus dell'indagine è costituito da 8 interviste semi-strutturate condotte tra marzo 2023 e maggio 2024.

Il primo elemento da precisare è l'elevata reticenza mostrata dai soggetti selezionati per le interviste, dovuta a una ragione specifica: la totalità dei testimoni individuati, temendo che la propria testimonianza potesse essere utilizzata in modo improprio o che le proprie parole venissero manipolate, ha richiesto inizialmente di svolgere l'intervista in forma scritta, esprimendo la chiara volontà di poter verificare la veridicità delle dichiarazioni attraverso una rilettura successiva della trascrizione.

Solo dopo aver spiegato il disegno di ricerca e aver illustrato finalità e obiettivi di lavoro, le persone intervistate hanno accettato di contribuire accettando di svolgere le interviste in forma diretta, seppur in forma online. A tale proposito occorre specificare che, seppur la modalità di conduzione online possa

costituire un limite spaziale per l'interazione, come è stato evidenziato da diversi studi (Valastro, Cipolla et. al 2014; Prior, Lachover, 2023). L'intervista online può rivelarsi una risorsa di pari validità operativa rispetto all'intervista in presenza. Tale modalità consente, infatti, di superare le distanze geografiche e di adattarsi meglio agli impegni di agenda dei testimoni privilegiati, alcuni dei quali sono professionisti full-time, spesso più reticenti a concedere disponibilità per un'intervista faccia a faccia.

Relativamente alla procedura di campionamento, ci si è basati sulla letteratura esistente sul tema, la quale suggerisce che un campione può essere considerato esaustivo quando le interviste iniziano a ripetere temi già emersi in precedenza, indicando il raggiungimento della *saturazione teorica* (Glaser e Strauss, 2017). Inoltre, pur riconoscendo che il nostro campione non possiede una rappresentatività statistica, abbiamo fatto riferimento al concetto di *rappresentatività teorica*. Quest'ultima, come definita da Cardano (2003), si ottiene esplorando le diverse sfaccettature del fenomeno, consentendo così di cogliere la complessità e le varie dimensioni del tema in esame.

Relativamente a quest'ultimo aspetto, la selezione di testimoni caratterizzati da profili eterogenei ha permesso infatti di raggiungere una comprensione approfondita e diversificata del fenomeno oggetto di studio. Questo risultato è stato reso possibile proprio dalla varietà dei background conoscitivi e delle esperienze dei testimoni privilegiati, garantendo così una visione complessiva più articolata e dettagliata delle dinamiche indagate.

La lunghezza delle interviste effettuate varia dai 30 ai 120 minuti. Tutte le interviste sono state registrate e trascritte a seguito di esplicita manifestazione di consenso degli intervistati ad utilizzare eventuali stralci di intervista per finalità di ricerca. La fase di analisi dei dati è stata condotta secondo una logica interpretativa, utilizzando una tecnica di codifica aperta che ha permesso di identificare due macro-temi distinti, in linea con l'approccio di Kvale (1996) e Kvale & Brinkmann (2009). Questo metodo si è concentrato su una comprensione profonda e contestualizzata delle esperienze degli intervistati, attraverso un processo di codifica flessibile.

Nel primo macro-tema sono stati isolati gli elementi relativi al passaggio ai *porn tubes* dal punto di vista tecnologico,

esplorando come le innovazioni in ambito digitale abbiano trasformato le modalità di distribuzione e accesso ai contenuti.

Il secondo macro-tema ha invece affrontato il passaggio ai *porn tubes* dal punto di vista dei contenuti, analizzando le questioni rilevanti relative a questo aspetto.

Tale approccio ha consentito di individuare nei racconti dei testimoni delle tematiche ricorrenti o innovative, che consentissero alla sottoscritta di portare alla luce questioni che apparivano emblematiche in grado di raccontare cambiamenti culturali e mediali legati all'avvento della pornografia digitale.

Per quanto riguarda la restituzione dei risultati, la suddivisione in paragrafi è stata organizzata a partire dalla codifica menzionata sopra. Nel quarto capitolo i temi sono divisi in due parti: la prima, in cui emergono elementi relativi al passaggio ai *porn tubes* dal punto di vista tecnologico, la seconda, invece, che si concentra sui cambiamenti dal punto di vista contenutistico. I sottoparagrafi del capitolo trattano temi e sottotemi riferiti a questi aspetti.

### 3.4.1 I profili degli intervistati

Come precedentemente menzionato, i testimoni privilegiati selezionati provengono da diversi ambiti, al fine di raccogliere testimonianze da prospettive differenti. La ricerca degli intervistati è stata condotta a seguito di una prima indagine volta a identificare figure rilevanti nel settore. I contatti sono stati stabiliti attraverso diversi canali: tramite gli uffici stampa, l'invio di messaggi sui social media e l'utilizzo di indirizzi email.

Di seguito un breve riepilogo dei loro profili, così da contestualizzare la loro selezione e partecipazione a questa prima fase di ricerca.

Rocco Siffredi (60 anni) attore, produttore e regista di pellicole *hard*. Siffredi è uno degli attori pornografici più famosi al mondo, con un'esperienza pluriennale nel settore dell'industria dell'intrattenimento per adulti, divenuto un simbolo della pornografia sia dal punto di vista della produzione che della recitazione, tanto da aver vinto nella sua carriera oltre 170 premi.

Giuseppe Gianni Passavini (73 anni), giornalista italiano che nel 1982 ha iniziato a lavorare per Rosario (Saro) Balsamo, il primo editore italiano di riviste erotiche e pornografiche. Passavini ha lavorato come pornografo nei magazine pornografici per oltre 10 anni, ed ha inoltre scritto due libri proprio dedicati alla sua

esperienza come pornografo: *Porno di carta: l'avventura storia delle riviste Men e Le ore e del loro spregiudicato editore: vita, morte e miracoli di Saro Balsamo, l'uomo che diede l'hardcore all'Italia* (2016), e il più recente *Supersex. Storia della rivista cult e del leggendario Gabriel Pontello* (2023).

Luca Laca Montagliani (53 anni), fumettista (per fumetti erotici e non solo), sceneggiatore, nonché autore del volume *Vintagerotika – Sexy pocket all'italiana*, pubblicazione che ripercorre la storia dei tascabili erotici italiani prodotti dal 1966 al 2002 da Renzo Barbieri e Giorgio Cavedon, fondatori delle case editrici cui fanno capo i fumetti hard che hanno fatto la storia del genere in Italia, Ediperiodici ed Edifumetto. Montagliani dal 2019 esordisce con un nuovo progetto editoriale: il fumetto dark erotico *Suspiria del Regno Oscuro*.

Mario Salieri (66 anni), uno dei nomi più noti nel mondo della pornografia in Italia. Regista e produttore di film *hard*, attivo nel mondo dell'intrattenimento per adulti prima come distributore negli anni Settanta e poi direttamente alla regia dagli anni Ottanta fino ad oggi.

Giulia Corona (30 anni), fondatrice del collettivo #StopDataPorn, che mira a porre fine alle pratiche illecite

relative all'acquisizione di dati nel mondo digitale nel mondo della pornografia.

In ultimo: Dalnota (72 anni), Tippy Conte (29 anni) e Pontellino (51 anni), tre blogger che preferiscono mantenere la propria identità anonima e utilizzare lo pseudonimo con il quale sono famosi online, sono stati selezionati in quanto proprietari di blog con contenuti per adulti. Nello specifico Pontellino gestisce un blog interamente dedicato al fotoromanzo erotico *Supersex*, Tippy Conte al fumetto sexy vintage e Dalnota alle riviste pornografiche del secolo scorso.

La decisione di includere i tre blogger tra i testimoni privilegiati nasce a partire da un'indagine preliminare svolta online, durante la quale è emersa una realtà inizialmente non considerata: quella dei blog italiani dedicati alla pornografia, le cui peculiarità – in contrapposizione a quelle dei *porn tubes* – verranno illustrate nel capitolo successivo. Sebbene i tre blogger non siano professionisti del settore, come gli altri testimoni selezionati, sono stati inseriti tra i testimoni privilegiati grazie alla loro ampia conoscenza del tema.

Inoltre, si precisa che per aggiungere un ulteriore punto di vista all'attività di ricerca si è provveduto al contatto degli uffici stampa di Pornhub, Xnxx e Xvideos, tre tra le piattaforme

pornografiche più note al mondo, nonché tra le più visitate in Italia. Nessuno degli uffici stampa delle tre piattaforme ha risposto all'invito.

Per arricchire il materiale di ricerca, prima della realizzazione delle interviste si è preso parte a due incontri con due esperte del tema: Sisdal Harder, ricercatrice dell'università di Antwerp e Maggie MacDonald, ricercatrice dell'Università di Toronto, attivista, nonché membro del comitato consultivo di Pornhub. Si allega in appendice la tabella riepilogativa dei profili degli intervistati, con gli acronimi utilizzati.

### *3.5 La mappatura delle etichette*

Relativamente al raggiungimento del secondo obiettivo, che consiste in un'indagine dell'offerta pornografica contemporanea nel nostro Paese, si è proceduto attraverso un'analisi del contenuto delle *labels*. Operativamente, si è proceduto come segue.

In primis, sono state selezionate le tre piattaforme pornografiche più consultate in Italia—Xnxx, Xvideos e Pornhub.

L'accesso alle tre piattaforme è stato effettuato senza l'uso di una VPN, in modo che i contenuti suggeriti fossero quelli destinati al pubblico italiano, identificato tramite l'indirizzo IP. Questo

passaggio ha permesso di filtrare preliminarmente l'offerta specificamente sui contenuti offerti in Italia dalle tre piattaforme.

In seguito a un'indagine preliminare delle categorie, considerando la novità dello studio e il suo approccio esplorativo, la raccolta delle etichette è stata effettuata raccogliendo simultaneamente tutte quelle presenti sulle tre principali piattaforme pornografiche nel settembre 2022.

L'operazione di catalogazione è avvenuta mediante l'identificazione di questi elementi:

- 1) Piattaforma di provenienza: indicazione della piattaforma da cui proviene ogni etichetta (Pornhub, Xxxx o Xvideos).
- 2) Etichette originali: registrazione delle etichette così come appaiono sulle piattaforme, senza modifiche.
- 3) Numero di video associati: indicazione del numero di video associati a ciascuna etichetta originale.

Tutti i dati raccolti sono stati inseriti in un documento Excel creato *ad hoc*.

La decisione di raccogliere il numero di video associati a ciascuna etichetta è stata presa con l'obiettivo di identificare quali categorie attirino maggiormente l'attenzione del pubblico, permettendo così di analizzare quali etichette risultano essere

più rappresentate nel panorama pornografico contemporaneo italiano.

Dunque, se consideriamo le etichette come rappresentative delle diverse categorie dell'attrazione, il numero di video collegato a ciascuna etichetta ci offre indicazioni preziose su quanto sia rilevante quella particolare categoria all'interno dei *porn tubes* studiati, evidenziando la quantità di contenuti creati e prodotti attorno a ciascuna categoria, contribuendo a delineare una mappa della produzione pornografica contemporanea mainstream.

Dal nostro punto di vista, inoltre, un elevato numero di video associati a una specifica etichetta può essere interpretato non solo come un indicatore di maggiore offerta, ma anche come un segnale di interesse e domanda da parte degli utenti. Ciò è reso evidente dalla logica ricorsiva delle piattaforme, che adeguano e riprogrammano l'offerta dei contenuti proprio sulla base delle ricerche e delle preferenze espresse dagli utenti, creando così un circolo di influenze tra offerta e consumo.

Il corpus totale delle etichette originali sulle tre piattaforme – cui da qui in avanti faremo riferimento con l'espressione *etichette originali* – consiste di 4107 – di cui 2000 su Xnxx, 2000 su Xvideos e 107 su Pornhub. Un primo elemento interessante è

emerso già a partire dalla raccolta delle etichette originali. Nella catalogazione ci si è infatti accorti che le etichette originale di Xnxx e quelle di Xvideos risultavano perfettamente sovrapponibili e per tale ragione si è deciso di conteggiarle una volta sola. Le *labels* dei due siti sono infatti identiche e contengono lo stesso numero esatto di video.

Si tratta di un elemento interessante, poiché sebbene Xnxx e Xvideos appartengano allo stesso gruppo proprietario, WGCZ ciò non implica necessariamente un'identità completa tra le piattaforme, come dimostrato da Tube8 e Pornhub, che pur facendo parte del medesimo gruppo proprietario – Aylo – presentano etichette/categorie differenti al loro interno.

Per meglio approfondire, abbiamo esaminato le modalità di caricamento dei contenuti sulle due piattaforme, scoprendo che Xnxx non permette il caricamento diretto: selezionando l'opzione di caricamento contenuti su Xnxx, si viene reindirizzati su Xvideos.

L'ipotesi, dunque, è che Xnxx sia in effetti solo un sito ripetitore di Xvideos, ed è per questo che ripropone perfettamente le etichette in esso presenti. Si tratta di un elemento interessante, che fa emergere nuovamente quanto già emerso nel capitolo precedente: una scarsa trasparenza da parte dei *porn tubes*

relativamente alle proprie logiche di funzionamento nei confronti degli utenti.

Si è poi proceduto assegnando un genere ad ogni etichetta originale, a seconda che quest'ultima facesse riferimento a: D (Donna), U (Uomo), N (Neutro), A (Altro genere), AA (sia donna che uomo) e successivamente le etichette sono state progressivamente raggruppate in macrocategorie più estese, utili per classificare le pratiche e le rappresentazioni della pornografia contemporanea. Tale azione di ricerca era già stata sperimentata in un campione di analisi più ridotto, che prevedeva l'analisi di due sole piattaforme (Peruzzi, Spampinato, 2022).

Sulla base del nuovo materiale raccolto, il modello proposto da Peruzzi e Spampinato (2022) è stato migliorato, con la creazione di sei categorie interpretative: *Atti sessuali*, *Caratteristiche fisiche sessuali*, *Preferenze di genere*, *Caratteristiche fisiche non sessuali*, *Nazionalità ed Etnia*, e *Gioco/Teatralizzazione e Media*. Vista l'innovatività dello studio, per lo sviluppo di queste categorie si è fatto ricorso alla Grounded Theory, con l'obiettivo di produrre modelli teorici a partire dalla ricerca empirica (Glaser & Strauss, 1967; Glaser, 1978; Strauss & Corbin, 1990). L'uso della Grounded Theory ha permesso di creare una teoria

sostantiva, cioè legata specificamente al contesto indagato, ma con il potenziale di evolvere in una teoria formale grazie a ulteriori ricerche e campionamenti (Urquart, 2010). Tale approccio ha organizzato in modo sistematico le etichette, classificando le pratiche e le rappresentazioni della pornografia contemporanea.

In questo contesto, la Grounded Theory non solo ha fornito una struttura per l'analisi, ma ha permesso di elaborare categorie interpretative che aiutano a spiegare in modo più articolato il fenomeno e le sue rappresentazioni.

La creazione di tali categorie interpretative è avvenuta solo dopo un'attenta e ripetuta analisi del *dataset*, al fine di garantire che ogni etichetta fosse correttamente collocata all'interno di una struttura coerente, riflettendo al meglio le varie dimensioni e sfumature ad esse riferite.

Si precisa, inoltre, che la partecipazione a seminari e laboratori di ricerca cui si è preso parte durante il *visiting* a Turku, sotto la supervisione della prof.ssa Susanna Paasonen, si è rivelato fondamentale per il perfezionamento della catalogazione in categorie.

Per la categorizzazione è stato inoltre implementato un processo di codifica in *open coding* sulla base di affinità tematiche

presenti, che consentissero di effettuare dei raggruppamenti tematici che hanno permesso di individuare delle categorie più ampie, ciascuna delle quali organizzata internamente da sottotemi. Tali sottotemi non sono direttamente forniti dai siti, ma emergono come *pattern* interpretativi che aiutano a strutturare e comprendere le categorie stesse.

L'operazione di interpretazione si è rivelata particolarmente lunga e complessa per diversi motivi. In primo luogo, alcune delle etichette presentavano una natura ambigua o polisemica, rendendo difficile l'attribuzione a una sola categoria interpretativa. Questo ha richiesto una revisione approfondita e iterativa del *dataset*, con l'obiettivo di cogliere le sfumature di significato dietro ciascuna etichetta.

In alcune circostanze, infatti, la classificazione di certe etichette/categorie è risultata complessa a causa della loro ambivalenza interpretativa. In tali situazioni, si è considerato – ai fini della catalogazione – il sostantivo che accompagna l'atto o la pratica sessuale, perché si è compreso che è questo a caratterizzarlo. Per esempio, nella categoria “milf sex”, l'elemento considerato determinante per la classificazione è stato “milf”, a scapito di “sex”. In un ambiente in cui le pratiche sessuali sono al centro, abbiamo deciso di concentrarci su

elementi più distintivi, piuttosto che su aspetti prevedibili quali i riferimenti al sesso e alle dinamiche sessuali. Inoltre, il fatto che le etichette potessero variare a seconda della piattaforma di origine ha aggiunto un ulteriore livello di difficoltà, richiedendo una standardizzazione, che rispettasse sia le differenze tra le piattaforme, sia la necessità di fornire un quadro interpretativo uniforme. Infine, l'obiettivo di garantire una classificazione il più possibile rappresentativa della pornografia contemporanea ha reso indispensabile un costante confronto con la letteratura esistente.

Sono inoltre state escluse dal corpus 210 etichette, 7 delle quali da Pornhub e le restanti da Xnxx/Videos, ritenute non classificabili: alcune sono infatti congiunzioni e/o aggettivi il cui significato è stato impossibile rilevare singolarmente, o etichette che facevano riferimento a siti web/case di produzione pornografiche, ritenute non rilevanti per la nostra attività di descrizione ed analisi delle categorie del sesso e dell'attrazione contemporanee in Italia.

Le etichette originali raccolte, però, costituiscono solo il corpus grezzo dei dati raccolti, nel quale sono state inserite tutte le etichette trovate così come si presentavano nelle piattaforme.

Tuttavia, per rendere i dati effettivamente confrontabili tra le due piattaforme, si è proceduto con un primo accorpamento che ha portato alla creazione di etichette "pulite". Da questo punto in poi, ci riferiremo a queste ultime proprio come *etichette pulite*. Ogni etichetta originale è stata quindi ricondotta a una corrispondente etichetta pulita. Successivamente, il numero di video associati a una medesima etichetta pulita è stato aggregato, consentendo di avere, per ciascuna piattaforma, una sola etichetta pulita.

Riportiamo di seguito una tabella riepilogativa degli accorpamenti effettuati da *etichette originali* a *etichette pulite* per ciascuna piattaforma.

Tabella 1: N° video ed etichette per macrocategorie di Pornhub. Italia, 2024

<b>Categoria</b>	<b>Video_Pornhub</b>	<b>Etichette_originali_Pornhub</b>	<b>Etichette_pulite_Pornhub</b>
Atti sessuali	1566007	21	16
Caratteristiche fisiche non sessuali	488594	7	7
Caratteristiche fisiche sessuali	763264	4	4
Gender preferences/sexual orientations	321429	4	4
Gioco/Teatralizzazione/Media	2595743	37	33
Nazionalità /Etnia	439412	27	26
<b>Totale</b>	<b>6174449</b>	<b>100</b>	<b>90</b>

Fonte: nostra elaborazione

Tabella 2: N° video ed etichette per macrocategorie di Xnxx/Xvideos. Italia, 2024

<b>Categoria</b>	<b>Video_Xnxx/Xvid</b>	<b>Etichette_originali_Xnxx/Xvid</b>	<b>Etichette_pulite_Xnxx/Xvid</b>
Atti sessuali	89122241	554	75
Caratteristiche fisiche non sessuali	5254104	101	43
Caratteristiche fisiche sessuali	29973476	195	60
Gender preferences/sexual orientations	17077657	157	41
Gioco/Teatralizzazione/Media	58083307	657	240
Nazionalità /Etnia	4672937	133	66
<b>Totale</b>	<b>204183722</b>	<b>1797</b>	<b>525</b>

Fonte: nostra elaborazione

Tale operazione è stata realizzata mediante l'utilizzo del software R per l'analisi statistica, grazie al supporto di Matteo Anzano, statistico, laureato presso l'Università di Padova in Scienze Statistiche, che ha fornito un prezioso affiancamento nell'uso del software durante il processo di accorpamento delle etichette. Il suo contributo è stato fondamentale per garantire una gestione accurata e sistematica dei dati, facilitando l'aggregazione e il calcolo dei video associati a ciascuna etichetta pulita. L'uso di R ha permesso di aggregare i dati in modo efficiente, eseguendo sia il processo di accorpamento delle etichette originali in etichette pulite, sia il calcolo del numero

totale di video associati a ciascuna etichetta, automatizzando gran parte del processo di pulizia e organizzazione dei dati.

Attraverso questa operazione è stato possibile ottenere una visione più chiara e omogenea dei contenuti proposti sulle piattaforme, nonostante le differenze di nomenclatura tra di esse.

Questo accorpamento ha consentito di confrontare in maniera sistematica le categorie più popolari e le pratiche sessuali più rappresentate nelle diverse piattaforme, permettendo di rilevare le tendenze dominanti nel mercato pornografico contemporaneo italiano. In conclusione, questo processo di raccolta e pulizia dei dati, insieme all'organizzazione delle etichette in macro-categorie, ha fornito una base solida per l'analisi delle dinamiche maggiormente rappresentate.

Per quanto riguarda la restituzione dei risultati, le macrocategorie che abbiamo individuato, e che verranno illustrate nel quinto e nel sesto capitolo, rappresentano il risultato più originale e rilevante di questa azione di ricerca.

Inoltre, per agevolare la lettura, si farà ricorso a due strumenti per visualizzare i risultati: mappe concettuali (Maxmap) realizzate con il software MAXQDA, che consente di applicare un sistema di codici gerarchico e di assegnare colori e livelli di importanza ai segmenti di testo, facilitando così la spiegazione

tramite un supporto visivo (Kuckartz & Rädiker, 2019); e mappe *treemap* – realizzate con il software *R*, utili a visualizzare informazioni categorizzate gerarchicamente (Jadeja & Shah, 2015).

## ***Capitolo 4. Il porno contemporaneo. Il punto di vista degli esperti***

*4.1 Il passaggio ai porn tubes dal punto di vista della nuova tecnologia.*

*4.1.1 Il nuovo porno sovranazionale e la fine della produzione nazionale*

L'avvento del web ha comportato a livello globale una migrazione dei formati: dal cartaceo al digitale, dal cinema all'hub di streaming.

Tutte le industrie di tutti i settori mediali hanno sofferto di questo passaggio, trovandosi costrette a reinventarsi. La pornografia non ha fatto eccezione: *Penthouse* e *Playboy*, due tra le principali riviste pornografiche online al mondo sono diventate, rispettivamente nel 2016 e nel 2020, disponibili solo in forma online.

Per quanto riguarda la pornografia in Italia, tuttavia, questo processo di transizione al digitale non si è verificato in modo analogo. Mentre i giornali italiani hanno adattato la loro produzione al contesto digitale trasformandosi in pubblicazioni online e i film italiani, tradizionalmente distribuiti in televisione o al cinema, sono stati riconfigurati per le piattaforme di streaming, la pornografia italiana non ha seguito questa

traiettorie di evoluzione tecnologica. Tale mancanza di adattamento ha comportato una marginalizzazione del genere erotico/pornografico popolare italiano, che non è riuscito a integrarsi con le nuove dinamiche di distribuzione e fruizione mediale. Di conseguenza, questo ha segnato una sorta di declino, facendo emergere la difficoltà dell'industria pornografica italiana nel reinventarsi e competere all'interno di un panorama mediatico sempre più dominato da player globali, con logiche di accesso gratuito e immediato.

Gli intervistati fanno riferimento al tema, spiegando che tutto il genere pornografico/erotico di produzione italiana del secolo scorso è ormai ridotto ad una nicchia, ed è stato completamente schiacciato dai *porn tubes*:

Beh, la produzione italiana si è sempre distinta per una certa qualità, per essere abbastanza competitiva fino alla fine degli anni '90. Poi con l'avvento di Internet sono subentrati i grossi colossi americani che hanno un po' schiacciato tutto...

Intervista 8 – M.S.

Per chi oggi lo fa per mestiere credo che sia molto difficile produrre e guadagnare da un suo fumetto erotico o da un romanzo sexy. Come credo che anche la pornografia filmica sia ormai tramontata,

specialmente da noi in Italia [...], probabilmente è relegata a dei siti a pagamento dove vedere in streaming o scaricare film hard, non so. È così anche per i nuovi fumetti porno specialmente quelli americani che vengono prodotti solo in digitale oramai. Forse anche gli autori di fumetti erotici italiani dovrebbero pensare a un certo tipo di produzione perché avere un albo di carta è ormai un miraggio. Oggi ristampano appunto i vintage sexy [...], ma di nuovo di quel genere in Italia (ma anche altrove) non c'è nulla se non la coraggiosa Fuckzine, è una rivista autoprodotta indipendente che offre spazio alla nuova fumettistica erotica. Idem i romanzi hard sono tutti venduti in digitale ebook...nessuno investe più sulla narrativa erotica cartacea.

Intervista 5 – T.C.

Secondo gli intervistati, la progressiva marginalizzazione della produzione pornografica italiana riflette una tendenza più ampia verso la globalizzazione e la standardizzazione dei contenuti. La competizione con i colossi internazionali dei *porn tubes* ha reso impossibile per le produzioni locali sostenere la propria identità e unicità. La pornografia italiana, che un tempo rappresentava una forma di espressione culturale riconosciuta a livello internazionale, si è trovata schiacciata dalla logica del consumo rapido e massificato. Questo fenomeno evidenzia come la pornografia contemporanea abbia sacrificato l'originalità

culturale in favore di un modello economico basato sulla quantità e sull'accessibilità immediata.

Secondo Ortoleva (2009), l'Italia – negli anni Settanta e Ottanta del secolo scorso suscitava un notevole interesse sulla stampa internazionale per diversi aspetti legati alla diffusione della pornografia, compresa quella hardcore. Questa diffusione era caratterizzata da una elevata visibilità, soprattutto negli spazi espositivi delle edicole, e da una facile accessibilità anche per i minori, una situazione senza paragoni nel contesto occidentale. Inoltre, l'Italia era nota per la produzione di generi autoctoni di pornografia, come il fumetto e il fotoromanzo, che non solo incontravano un grande successo interno, ma venivano anche esportati all'estero, contribuendo alla definizione di un'estetica e di una cultura pornografica tipicamente italiana.

Tali peculiarità della pornografia italiana sono gradualmente scomparse con l'avvento di Internet agli inizi degli anni 2000, un processo che ha subito un'ulteriore accelerazione e peggioramento con l'esplosione dei *porn tubes* circa dieci anni dopo. Questi nuovi sviluppi tecnologici e le piattaforme di streaming hanno trasformato radicalmente il panorama, sostituendo la produzione locale e le forme tradizionali di

distribuzione con nuove modalità di fruizione mediatica caratterizzate dalla massima accessibilità e dalla facilità d'uso:

Chi può reggere il confronto con questi siti così di porno, ti creano una dipendenza già con la gratuità, per tutto il resto ti devi sbattere, andartelo a cercare, mamma mia che palle, meglio gratis, no? Ce l'ho gratis con un click...

Intervista 3 – L.M.

Tale modalità di fruizione asseconderebbe una logica di consultazione immediata dei contenuti, limitando il prodotto alla mera funzione masturbatoria. Questo spiegherebbe anche perché i filmati – contenuti che popolano massicciamente i *porn tubes* – sarebbero prevalentemente scene della durata di pochi minuti:

[...] se vede la durata, la durata dei movie che si possono vedere a volte è limitata a pochi minuti, 2 minuti, 3 minuti, 4 minuti; quindi, ecco come sembra quasi che uno vada lì per stare 3 minuti a vedere un film...Che senso ha? Non so se riesco a spiegarmi, mi dà l'idea veramente di una cosa fatta per il solo masturbarsi, probabilmente...

Intervista 6 – D.N

Sebbene la consultazione a scopo masturbatorio non rappresenti una novità, essendo parte integrante della storia della fruizione pornografica, il genere pornografico italiano, che si esprimeva attraverso il fumetto, il fotoromanzo e la cinematografia erotica, era divenuto un vero e proprio cult, riconosciuto e preso come riferimento anche all'estero (Ortoleva 2009). Tuttavia, tale prestigio non è stato sufficiente per garantire la sopravvivenza dell'industria pornografica italiana. La gratuità, l'accessibilità e la facilità d'uso offerte dalle piattaforme digitali hanno completamente annientato i media tradizionali del settore in Italia, relegandoli a fenomeni di nicchia, incapaci di competere con le piattaforme internazionali in grado di aggiornare costantemente i loro database con migliaia di nuovi video ogni giorno, e offrendo così un'esperienza di fruizione più immediata e variegata.

#### *4.1.2 Gli spazi altri. I blog italiani: alcuni esempi di resistenza*

Le iniziative proposte dall'industria culturale italiana, che riguardano la pornografia al di fuori dei *porn tubes*, come discusso nel paragrafo precedente, si sono ormai drasticamente

ridotte, perdendo completamente il loro carattere popolare e la capacità di raggiungere un vasto pubblico.

Inizialmente, i collezionisti erano stati selezionati come testimoni privilegiati perché considerati esperti del tema. Tuttavia, nel corso delle interviste, è emerso che questi blog non sono solo spazi di raccolta dei contenuti, ma si configurano come veri e propri luoghi di *resistenza* rispetto alla pornografia contemporanea diffusa attraverso i *porn tubes*.

Questi blog, gestiti da appassionati del fumetto pornografico, del fotoromanzo e della letteratura erotica e pornografica, svolgono un ruolo fondamentale nella digitalizzazione e conservazione delle riviste, fumetti e fotoromanzi che hanno segnato la storia della pornografia in Italia, molto prima dell'avvento di internet. Inoltre, le interviste hanno rivelato come tali spazi siano frutto di un processo cooperativo e partecipativo tra blogger e lettori, i quali contribuiscono attivamente al reperimento dei materiali, incrementando così il patrimonio culturale presente sui siti, in linea con la logica della cultura partecipativa (Jenkins, Ford, Green, 2013; Jenkins, Ito, boyd, 2016).

mi ha dato l'idea di mettere a disposizione di tutti quelli che come me erano in qualche modo, tra virgolette, nostalgici, della carta stampata e quindi ho cominciato a raccogliere tutto quello che

trovavo, oltre che a scannerizzare per conto mio, ovviamente... In questo momento ho pubblicato qualcosa come 5000 riviste. Immagini se avessi io tutti gli originali di carta, dovrei affittare praticamente la biblioteca di Capodimonte...

Intervista 6 – D.N

Ma chi sono effettivamente i proprietari di questi blog? Dei tre blogger intervistati, due hanno rispettivamente di 72 e 52 anni. Approfondendo è emerso però che uno dei più grandi blog sul tema (oltre 39 milioni di visite dalla sua fondazione), è gestito da una donna di 29 anni, che vanta una rete fittissima di conoscenze di autori, scrittori, sceneggiatori, fumettisti, di lungo corso o emergenti, che partecipano proprio alle attività del blog, rendendo questi spazi online da un lato un punto di ritrovo per appassionati, dall'altro un vero e proprio luogo di resistenza per chi decide consapevolmente di distaccarsi dalla pornografia dei *porn tubes*:

I blog erotici sono un'alternativa alla mercificazione di massa di Onlyfans e Pornhub, da noi non si paga nulla, non si subiscono spot, sponsorizzate o banner pubblicitari e soprattutto si tiene un po' più allenato il cervello [ride].... perché fumetto o racconto che sia, bisogna comunque leggere e non star lì passivi a vedere...

T. C.

La scelta di non monetizzare sui propri blog non sarebbe solo dettata dall'impossibilità di farlo per via di alcune restrizioni imposte da Google, che illustreremo nel dettaglio più avanti, ma sarebbe frutto di una decisione consapevole, al fine di garantire libero accesso a tutti i potenziali fruitori. Il non voler inserire banner pubblicitari rientrerebbe proprio nella volontà di offrire qualcosa di diverso rispetto a quanto è possibile trovare nei grandi *hub* del porno: pornografia senza inserimenti pubblicitari. I blogger intervistati hanno espresso un forte senso di distacco rispetto ai contenuti presenti sui *porn tubes* per diverse ragioni, evidenziando elementi che, a loro avviso, segnano un netto cambiamento rispetto alla pornografia del passato. In primo luogo, criticano il focus eccessivo delle scene sull'atto della penetrazione e sul conseguente *cumshot*, elemento che rappresenterebbe ormai il culmine ripetitivo e predefinito di ogni video. Un altro aspetto rilevato riguarda la percezione di un aumento della violenza nelle scene pornografiche contemporanee che, secondo loro, è più marcata rispetto a quella presente nei decenni precedenti.

I blogger hanno inoltre sottolineato la trasformazione dei corpi femminili, descritti come sempre più *plastici*. Questa

omogeneizzazione e artificialità del corpo femminile viene percepita come un ulteriore fattore che impoverisce la rappresentazione della sessualità nei *porn tubes*.

Infine, a loro avviso, la pornografia attuale non richiede più alcuna forma di interpretazione o riflessione da parte dello spettatore: ci si limita a fruire passivamente del contenuto, senza la possibilità di apprezzare eventuali elementi narrativi o estetici.

Di seguito riportiamo alcuni estratti significativi delle interviste che esprimono queste riflessioni:

Se penso a quella degli anni 70, quella che io chiamo la pornografia della liberazione rispetto a quella di oggi, c'è, c'è un abisso, e c'è una differenza incredibile. Innanzitutto, è violentissima la pornografia di adesso, al contrario di quella dell'epoca. Le donne e gli uomini sono di plastica. Non c'è più.... manca, manca la nota sensuale che prima c'era e oggi, non c'è più. Io francamente quella di oggi la trovo abbastanza insopportabile. [...] Perché una donna deve essere penetrata analmente da tre uomini? È una cosa che non ha proprio nessun senso, se non un fatto di violenza, di oggetto, riduzione proprio in totale schiavitù della donna, insomma. E a me questo dà molto fastidio è un aspetto che non mi piace...

Intervista 6 – D.N.

Sì. 90% oggi solo scene di sesso, per questo non le guardo. [...] Penso a Brazzers come nome di piattaforme, vedo qualche scena, sono solo scene di sesso, contorno pochissimo. Non che nei film vecchi ci fosse chissà che trama eh, era da prendere dal lato comico, cercavano di farla, ma insomma... oggi le uniche trame che si possono trovare sono quelle in produzioni forti, tipo quelle di Rocco, ma non le fa più nessuno, sono scene estese di sesso...

Intervista 7 – G.P.

Non ho nulla contro l'essere espliciti o anche volgari. Nell'erotismo è anche lecito e giusto "esagerare" o "sporcarsi"...se piace. La fiction non deve avere poi limiti secondo me. Quello che non mi esalta in Pornhub e simili è il contenuto video porno che ritengo il più delle volte noioso, ripetitivo. La mancanza di dialogo nel porno, il non ricreare l'intrigo giusto, la giusta atmosfera e crescendo. Lì è tutto troppo immediato e gratuito più che esplicito. Capisci che intendo? [...] Manca quello che è l'erotismo, infatti è solo pornografia...invece quando il porno ha anche una forte parte erotica, o anche al contrario, l'erotismo offre anche una parte porno, è il top per me. Poi senti.... a me annoia il primo piano fisso sui genitali che fanno su e giù per infiniti minuti e invece rapidi frame su tutto il resto, l'espressione e le facce dei protagonisti ... (Ride).

Intervista 5 – T.C.

Secondo i blogger la pornografia contemporanea ha perso non solo l'elemento trasgressivo che caratterizzava la produzione

degli anni '70, ma anche la componente erotica e narrativa. Questa perdita può essere letta in relazione all'accesso immediato e alla gratificazione istantanea offerta dai *porn tubes*, che riduce l'esperienza pornografica a una funzione puramente masturbatoria, in contrasto con una produzione che in passato integrava maggiormente storie e atmosfere erotiche.

La rappresentazione esclusiva del sesso scoraggerebbe quindi i blogger a fruire di questi contenuti, ritenuti monotoni, ripetitivi e noiosi, nonché rappresentativi delle e più in generale dell'atto sessuale in modo fortemente stereotipato.

L'impressione inoltre è che la community di chi frequenta questi spazi sia solidissima: i blogger si conoscono tutti tra di loro e si aiutano reciprocamente nella scansione, differenziando i blog per temi per evitare di sovrapporsi gli uni con gli altri al fine di continuare a tramandare la tradizione della pornografia cartacea legata al fumetto, al romanzo erotico e al fotoromanzo.

Seppur si tratti di spazi di nicchia, con numeri molto minori rispetto a quelli che registrano le piattaforme pornografiche (parliamo milioni di visualizzazioni al giorno, contro qualche migliaio per questi blog), questi spazi sembrano un tentativo di 'resistenza' rispetto ai grandi hub del porno, proprio per via del lavoro assiduo e costante di scansione e aggiornamento dei

contenuti che prosegue ormai da anni senza interruzioni, nonché a titolo completamente gratuito.

#### *4.1.3 Porno d'autore*

La logica di *open content creating* su cui si basano molte piattaforme, incluse quelle pornografiche, consente agli utenti di creare e caricare contenuti in piena autonomia. Grazie a tale processo l'utente da semplice consumatore a produttore-consumatore *prosumer*, per dirla con le parole di Toffler (1980) e Jenkins (2006). Tale dinamica permette agli utenti di partecipare attivamente alla creazione dei contenuti, influenzando così l'offerta stessa e ridefinendo i confini tra produzione e fruizione.

Eppure, queste piattaforme sono piene di contenuti che in effetti non sono prodotti direttamente amatorialmente dagli utenti, ma sono frutto di produzioni professionali del secolo scorso.

Il processo mediante cui le piattaforme pornografiche sono entrate in possesso di contenuti anche risalenti a 30 o 40 anni fa viene messo in luce dai due registi intervistati:

[...] devi sapere che Xvideo, XHamster, diciamo i nomi, Pornhub in primis, ma ce ne sono quattro, cinque adesso non me li ricordo tutti, però quattro cinque sono proprio megagalattici che hanno fatto i soldi lo sai, come? Dando la possibilità a delle persone normali...gli pagavano internet per scaricare i nostri contenuti. C'è io ti pago internet, tu non devi più preoccuparti di pagare la mensilità, basta che mi dai un po' di contenuti, che ti metti a scaricarmi un po' di scene di Siffredi, di quello e di quell'altro. Si sono trovati tutti i nostri film, ci ritrovavamo lì.... [...] E lo so, lo so perché l'assistente di una persona che lavorava per uno di questi siti enormi [*preferisce mantenerne l'identità anonima*] mi ha raccontato tutto quello che sono gli inizi di questi siti. Quindi loro pagavano perché sennò ci sarebbe stato un lavoro enorme per iniziare a fare tutte 'ste robe qua...ma facevano i siti fuori dalla Comunità europea. Noi attraverso i legali ci arrivavamo, ma in realtà poi erano delle scatole cinesi che non riuscivi mai a buttare giù. Quando riuscivi a buttarli giù, tutto il materiale digitalizzato è digitale, quindi, tu non facevi altro che spostare tutto questo, sul nuovo URL, un nuovo sito e praticamente si ripartiva con un nome nuovo. E questo succede ancora oggi con 1000 siti piccoli. Dal 2000 al 2005 si sono divertiti a fregarci tutto...

Intervista 1 - R.S.

Mantenere viva una struttura di questo genere, dei grandi siti che distribuiscono porno gratuito, mi riferisco a XHamster, Xvideos, Pornhub, YouPorn, questi, costa decine di migliaia di euro al mese. Si avvalgono di server molto potenti, bande internet molto importanti... si avvalgono di tutta una serie di collaboratori,

impiegati, centinaia di persone. Parliamo di aziende enormi.. la parola 'gratuito' con tutti questi costi naturalmente non si sposta. [...] Ti faccio un esempio: LiveJasmine, una piattaforma di chat live [...] i proprietari hanno aperto delle piattaforme streaming gratuite in cui regalano i prodotti derubati a tutti i produttori del settore e poi propinano pubblicità del loro sito. Ci sono altri siti che non sono di videochat che attuano la stessa politica. I grossi gruppi di controllo di internet si contano sulle dita di due mani, non sono più di dieci. Moltiplicati per una moltitudine di sotto siti e di grandi siti che vendono, cioè, che vendono... che propongono pornografia gratuita spesso volte rubata da altri produttori, altre volte in collaborazione coi produttori, loro offrono delle parentesi a pagamento in cui il produttore può proporre dei contenuti e guadagnare...

Intervista 8 - M.S.

Le dinamiche alla base della crescita delle grandi piattaforme di pornografia online, come Pornhub, Xvideos, XHamster e altri, rivelano un sistema estremamente complesso che ha beneficiato di pratiche di acquisizione discutibili e della difficoltà di applicare regolamentazioni efficaci. Inizialmente, la crescita di questi colossi è stata alimentata dalla collaborazione di utenti comuni, incentivati dalle piattaforme stesse attraverso vantaggi economici come il pagamento dei costi di connessione internet.

Tali utenti caricavano contenuti pornografici di origine commerciale, senza l'autorizzazione dei legittimi produttori.

Questo approccio di acquisizione massiccia di contenuti senza licenza ha permesso alle piattaforme di costruire in tempi rapidi librerie imponenti, creando un vantaggio competitivo impossibile da eguagliare per gli operatori tradizionali. L'aspetto legale ha rappresentato un ostacolo per i produttori che tentavano di difendere i propri diritti. Le piattaforme operavano da fuori la Comunità Europea, utilizzando una serie di strutture societarie spesso *opache*, che rendevano difficile ogni azione legale. Inoltre, quando queste avevano esito positivo e riuscivano a causare la chiusura di un sito, i contenuti venivano facilmente trasferiti a un nuovo URL, garantendo così la continuità operativa della piattaforma grazie semplicemente all'utilizzo di un nuovo nome. Questo meccanismo ha dato vita a una rete di siti difficilmente attaccabili, proprio perché di fatto inafferrabili.

La gestione di queste piattaforme richiede infrastrutture significative: server potenti, connessioni a banda larga di alta qualità e centinaia di impiegati che lavorano per garantire la funzionalità e l'espansione del sistema. Questo aspetto, però, comporta costi mensili elevatissimi, che inevitabilmente si

scontrano con la percezione di "gratuità" dell'offerta al pubblico. Infatti, l'apparente gratuità viene supportata da una solida struttura di monetizzazione, che sfrutta la pubblicità e i contenuti premium come fonti di guadagno. Stando alla seconda intervista, infatti, piattaforme come LiveJasmine, per esempio, offrono pornografia gratuita come esca per promuovere i propri servizi a pagamento, mentre i grandi siti di video utilizzano pubblicità o collaborazioni dirette con i produttori per generare introiti. Questo meccanismo consente loro di continuare a offrire contenuti gratuiti agli utenti, garantendo al contempo la sostenibilità finanziaria delle operazioni.

In questo contesto, il controllo dell'industria della pornografia online si è concentrato in pochi grandi gruppi, rendendo di fatto il mercato pornografico contemporaneo un oligopolio nel quale pochi grandi attori dominano il mercato globale, grazie all'acquisizione di contenuti che avviene spesso in maniera illecita.

Rocco Siffredi si era già di recente pronunciato sul tema, pubblicando il 25 marzo 2023 un video sul suo canale Youtube, intitolato *Perché ho deciso di staccare la banana dall'albero*.

Nel video, ad oggi non è più disponibile,<sup>5</sup> Siffredi chiedeva a tutti i suoi fan di sostenerlo nella sua battaglia contro i grandi *hub* del porno, smettendo di guardare i suoi contenuti presenti – contro la sua volontà – in queste piattaforme, ma visionandoli invece direttamente sul proprio sito ufficiale, roccosiffredi.com. Siffredi ha spiegato come la violazione del diritto d'autore venga completamente ignorata dalle piattaforme pornografiche, le quali, a differenza di altri colossi basati sulla creazione di contenuti open, mostrano un totale disinteresse nei confronti della protezione del diritto d'autore. Secondo gli intervistati, i materiali multimediali coperti da copyright verrebbero caricati in maniera illegale dagli utenti e poi non rimossi, anche su esplicita richiesta del titolare dei diritti.

La questione del diritto d'autore relativamente alle piattaforme di streaming è piuttosto controversa: il caricamento e la diffusione illegale di contenuti protetti dal diritto d'autore sono infatti profondamente correlati al boom delle piattaforme *user generated content* – avvenuto nella metà degli anni 2000 – proprio per la loro natura partecipativa, che ha permesso nuove forme di fruizione dei contenuti (Barra, Scaglioni 2013). La

---

<sup>5</sup> Siffredi ha specificato che la rimozione è avvenuta non per sua volontà, ma per via di violazione delle politiche della community di Youtube relativamente all'uso di linguaggio osceno.

manca di una regolamentazione relativa al veloce avanzare della tecnologia ha generato una sorta di momento di vuoto, che ha fatto sì che sulle piattaforme proliferassero di contenuti pirata, senza nessun controllo. Era il 2007 quando Andrew Keen in un celebre testo intitolato *The Cult of the Amateur: How today's internet is killing our culture*, aveva, agli albori della cultura partecipativa, ipotizzato che la riproduzione non autorizzata nelle reti *peer to peer* avrebbe potuto rappresentare una minaccia importante per la sopravvivenza delle industrie creative.

Basti pensare al caso di Youtube, ad esempio, la piattaforma nata nel 2005 e divenuta famosa su scala globale proprio grazie al caricamento di contenuti pirata da parte degli utenti, che ne alimentavano il bacino di contenuti.

Eppure, Youtube ha di recente modificato completamente le proprie norme sul diritto d'autore, investendo milioni di dollari nello sviluppo di una suite di strumenti di gestione del copyright che consente ai titolari dei diritti di mantenere il controllo sul proprio materiale protetto da copyright. In caso di violazione i proprietari dei diritti d'autore ricevono una notifica automatica qualora altri utenti caricano dei video contenenti opere creative di loro proprietà, avendo persino la possibilità scegliere in

anticipo quali misure debbano essere intraprese quando vengono rilevate violazioni.

In questo senso, quindi, sembra che gli *hub* del porno continuino a vivere questo privilegio, per cui non vigerebbe nei loro confronti alcun controllo in merito al non rispetto del diritto d'autore. Nonostante formalmente sia possibile richiedere la rimozione di un contenuto per violazione dei diritti d'autore, la logica partecipativa e il caricamento costante e continuo di contenuti, unito ad un non controllo da parte delle piattaforme, rendono le richieste di rimozione praticamente inutili. Ed è per questo che Siffredi aveva provato a chiedere direttamente la collaborazione dei propri fan, chiedendo loro di smettere di guardare quei contenuti sui grandi hub del porno, ma di acquistarli solo attraverso i suoi canali ufficiali.

Le piattaforme per adulti, dunque, sembrano non aver seguito quel processo descritto da Burgess (2012) in merito agli hub di streaming, come YouTube, per cui la formalizzazione di una struttura societaria consolidata ha comportato l'adozione di una regolamentazione più rigorosa in materia di *copyright*. Nel caso dei *porn tubes*, infatti, la formalizzazione societaria non è stata sufficiente a garantire una regolamentazione adeguata sul diritto d'autore. Nel caso dei *porn tubes*, infatti, la formalizzazione



Pornhub, YouPorn, RedTube e Tube8. La struttura include anche una sezione dedicata ai marketplace, rappresentata da MyDirtyHobby e Uviu, una sezione dedicata al gaming e alle applicazioni, e infine una divisione dedicata ai servizi di advertising network per la pubblicità. Aylo sembra dunque beneficiare di un trattamento privilegiato, evitando di fatto quei meccanismi stringenti. Questa differenza evidenzia non solo l'assenza di un quadro normativo adeguato e univoco per tutte le piattaforme digitali, ma suggerisce anche come la mancanza di tali regolamentazioni contribuisca a perpetuare un modello economico basato sulla pirateria, a scapito di produttori e creatori di contenuti.

#### *4.1.4 Adults only?*

Il *privilegio* dei *porn tubes* non si configura solo relativamente alla tutela del diritto di autore, ma anche relativamente alla facilità di accesso. Provando ad accedere sui celebri *hub* del porno, infatti, ci si accorge che è sufficiente cliccare su un *pop up* che appare in cui viene richiesto se si abbiano più di 18 anni per proseguire nella navigazione del sito. Si tratta di un controllo facilmente eludibile con un semplice click. Di seguito

riportiamo un'immagine esemplificativa di quanto descritto sopra, attraverso la navigazione sulla piattaforma per adulti XNXX:

Figura 2. Popup che segnala la presenza di contenuti per adulti su XNXX



Fonte: xnxx.com, 2024

Se l'accesso ai *porn tubes* si rivela facilissimo, al contrario, invece, per quanto riguarda altri ambienti online a tema contenuti per adulti, i controlli sembrano essere molto più rigidi. Prendiamo per esempio i blog, facendo riferimento proprio alla testimonianza dei tre blogger intervistati. Tutti e tre utilizzano la piattaforma di proprietà Google LCC, Blogger. Si tratta di uno dei siti di blogging online più diffusi al mondo, per via della sua gratuità nella registrazione del dominio e intuitività d'uso, che

125

consente anche ai meno esperti di poter creare in autonomia un blog. *Blogger*, come gli altri siti di blogging suoi competitor, tra cui Wordpress, ha una regolamentazione piuttosto rigida relativamente ai contenuti per adulti. Su *Blogger*, infatti, i contenuti per adulti, compresi video e immagini con nudità o atti sessuali, sono ammessi, ma occorre che il proprietario del blog segnali opportunamente che i contenuti che si intende pubblicare sono per adulti. Ciò che non è invece possibile fare è trarre guadagno dai contenuti per adulti, inserendo ad esempio dei banner pubblicitari nel proprio blog.

Si tratta di una differenza importante, se consideriamo invece che i guadagni pubblicitari sono una parte importante dei guadagni complessivi dei *porn tubes*.

Per quanto riguarda i blog, invece, non solo non è possibile monetizzare sui propri contenuti, se si tratta di contenuti per adulti, ma al momento dell'accesso al sito occorre inoltre fornire un documento di identità che attesti la propria maggiore età.

Tutti e tre i blogger intervistati hanno dichiarato che tale misura di controllo, attuata da Google circa un anno fa, abbia causato loro una perdita significativa di utenti, proprio per via delle complesse modalità che da oggi sono l'unico modo per entrare

nei loro blog. Riportiamo di seguito due testimonianze rappresentative:

Da circa un anno Google ci ha cambiato gli accessi relativi ai blog [...] Se prima chiunque poteva accedere senza problemi ai blog da qualsiasi dispositivo, adesso devi essere registrato a Google e navigare da Chrome con la sincronizzazione attiva altrimenti non ti riconosce come utente maggiorenne e se entri sul blog chiede di dimostrare l'età...Non solo! Una volta dimostrata, ma con tanto di richiesta di carta ID eh, però non è ti che fa entrare subito...insomma è un casino, roba che scoraggia molto l'utente pigro. Tutto ciò ha tolto a tutti i blog per adulti di quella piattaforma un sacco di lettori e numeri che prima facevamo... Ma il paradosso è che se un utente del mio sito entra da un altro browser o in quel momento è scollegato perché ha fatto un aggiornamento o altro non riesce più a entrare nel mio blog che è pura fiction a fumetti vintage... Ovviamente ci rimette sempre l'indipendente quello che non lo fa per lucro e non ci guadagna nulla. Quelli che pagano e speculano infischandosene anche di diritti, correttezza o altro, bersagliano di banner pubblicitari fraudolenti e spesso contenenti virus non vengono per nulla ostacolati...

Intervista 5 – T.C.

quando ho aperto il blog questo poteva essere visionato da tutti, a un certo punto la piattaforma Google ha deciso che i contenuti per adulti, contenuti sensibili, insomma, non andava più bene, per cui da

un giorno all'altro ha messo l'obbligo di registrazione. Chi vuole vedere questi contenuti deve avere un profilo riconosciuto da Google, per cui deve aver effettuato un pagamento con la carta di credito, oppure dimostrare che chi sta usando il profilo è maggiorenne, caricando un documento... potrebbe essere successo fine 2022 o inizio 2023, non ricordo esattamente [...] prima del blocco dei minori il mio blog contava 21.000 visualizzazioni al mese, quando c'è stato il blocco si sono ridotte a 12.000.

Intervista 6 – D.N

La questione del *controllo* sui contenuti per adulti sembrerebbe quindi impattare principalmente su spazi mediali con una minore visibilità, piuttosto che sui grandi *hub* del porno, il cui controllo si rivela invece facilmente aggirabile, lasciando intendere anche in questo caso una maggiore tolleranza nei loro confronti nel rispetto dei regolamenti e delle normative.

#### *4.1.5 Flop o VLOP?*

La diffusione massiva delle online platforms e la loro pervasività sono ormai elementi centrali nel dibattito sui media digitali (Parker, Van Alstyne, Choudary, 2016; Gillespie, 2018).

Secondo la letteratura, infatti, le piattaforme non si limiterebbero a presentare e rispecchiare la realtà esistente, ma arriverebbero

a produrre le strutture sociali nelle quali viviamo e all'interno delle quali siamo immersi (Couldry, Hepp, 2017).

I *dati* cioè le tracce, le *impronte* lasciate dagli utenti durante la navigazione, avrebbero all'interno di questo ecosistema digitale un'importanza peculiare, finendo per modificare il modo in cui viviamo, lavoriamo e pensiamo (MayerSchönberger, Cukier 2013, Van Dijck, Poel, de Waas 2018).

Queste informazioni non solo alimentano gli algoritmi che regolano le piattaforme, ma determinano anche le modalità con cui vengono offerti e personalizzati i contenuti, rendendo i dati un elemento centrale nella costruzione delle nostre esperienze digitali quotidiane

Srnicek per spiegarne l'importanza li paragona al petrolio: “i dati sono un materiale da estrarre, perfezionare e utilizzare in vari modi, più dati si hanno, più usi se ne possono fare” (Srnicek 2016: 28).

Per meglio comprendere l'importanza dei dati nel mondo delle piattaforme, riportiamo di seguito il punto di vista di due intervistati.

[...] i nostri dati hanno comunque un valore mensile, che c'è più o meno può essere comunque quantificato in qualche centinaio di euro, secondo me riappropriarsi dei propri dati all'interno del

sistema digitale è l'unico modo che abbiamo per combattere il sistema del capitalismo di sorveglianza, ma anche riacquisire una certa dignità come persone e libere, controllo di ciò che stiamo facendo, di chi sa che cosa di noi sostanzialmente, perché ci sono delle cose che non diresti nemmeno al tuo partner e che però un tot di aziende in giro per il mondo sanno che tu guardi e che ti piacciono e che computer hai, che telefono hai, dove sei, eccetera...

Intervista 4 – G.C

Le piattaforme indirizzano le offerte, agiscono in tutto il mondo, devono profilare i loro prodotti sulla base di quelli che sono i consumi del paese, per renderti il prodotto sempre più personalizzato... ma lo fanno attraverso le informazioni che raccolgono su di te...tanto chi li controlla?

Intervista 2 - G.P.

I dati avrebbero infatti un valore economico, che consentirebbe alle piattaforme di indirizzare la propria offerta, profilando informazioni personali degli utenti.

Negli anni le piattaforme pornografiche sono finite al centro di polemiche nell'ambito del dibattito pubblico, proprio per l'aver tentato di aggirare leggi e sistemi dei paesi europei, rendendo di fatto molto complesso il perseguirli a livello legale.

Uno degli intervistati spiega infatti che:

Ovviamente sono quasi tutti allocati in paesi complessi, tipo Cipro. È molto difficile attuare azioni di carattere legale, fanno quello che voglio, sostanzialmente, tentare di cambiare le leggi non serve a niente.

Intervista 8 - M.S.

Se la questione della tutela dei dati si rivela fondamentale per ogni ambiente digitale, negli spazi dedicati alla rappresentazione delle pratiche sessuali, come le piattaforme pornografiche, ancor di più, perché hanno a che fare con gusti e preferenze degli utenti relativamente ad una sfera intima e privata, come quella del sesso. Secondo Saunders, infatti la cultura sessuale contemporanea si costruirebbe proprio attraverso il suo rapporto sempre più profondo con i dati (Saunders 2023). Ecco perché questi ultimi sono così importanti per le piattaforme stesse, perché consentirebbero alle piattaforme di avere quante più informazioni possibili sui loro utenti, così da poterle utilizzare al fine di ricavarci un profitto.

Relativamente alla legislazione europea, vista la novità delle tecnologie esplose negli ultimi decenni che ha generato un vuoto legislativo in materia regolamentazione, il garante europeo per la privacy è di recente intervenuto per regolamentar

l'acquisizione illecita di dati da parte dei siti web, producendo un regolamento ad hoc, il GDPR, *acronimo di General Data Protection Regulation Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati*, la normativa europea per la protezione dei dati, entrato in vigore il 24 maggio 2016, applicato poi dal 25 maggio 2018. Lo scopo del regolamento è, da un lato assecondare le esigenze commerciali delle aziende, dall'altro però, assicurarsi che l'acquisizione dei dati avvenga in maniera lecita e consapevole per l'utente.

Nonostante l'esistenza di un nuovo Regolamento, la questione della poca trasparenza da parte dei *porn tubes* nella raccolta di dati e informazioni sembra ancora essere oggetto di dibattito. Un recente studio ha messo in evidenza il modo in cui la piattaforma Pornhub utilizzi un sistema di raccomandazione che classificherebbe le preferenze sessuali degli utenti a loro insaputa, rendendo impossibile per gli stessi contestare i risultati della profilazione non autorizzata. Secondo i ricercatori, inoltre, le informazioni sugli utenti raccolte da Pornhub verrebbero poi condivise con un numero indeterminato di terze parti, sia esterne all'azienda che all'interno del suo conglomerato aziendale (Rama, Bainotti, Gandini, Giorgi et al 2022).

Nel frattempo, l'Europa è di recente intervenuta con due nuove normative: il Digital Services Act (DSA), cioè la legge sui servizi digitali, e il Digital Markets Act (DMA), cioè la legge sul mercato digitale. Entrambe le normative contengono una serie di norme volte alla creazione di uno spazio digitale più sicuro, come riporta la stessa Commissione Europea sulla propria sezione del sito dedicata a DSA e DMA:

Ad esempio, alcune grandi piattaforme controllano importanti ecosistemi nell'economia digitale. Sono emersi come gatekeeper nei mercati digitali, con il potere di agire come governatori privati. Le loro regole a volte si traducono in condizioni sleali per le imprese che utilizzano queste piattaforme e in una minore scelta per i consumatori. Un'altra preoccupazione è il commercio e lo scambio di beni, servizi e contenuti illegali online. Inoltre, i servizi online vengono abusati da sistemi algoritmici manipolativi per amplificare la diffusione della disinformazione e per altri scopi dannosi. Queste sfide e il modo in cui le piattaforme le affrontano hanno un impatto significativo sui diritti fondamentali online.

Commissione Europea. (2024.). *Pacchetto Digital Services Act: Costruire un ambiente digitale più sicuro e aperto*: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/digital-services-act-package>

In particolare, prenderemo in questa sede in esame il DSA, più di interesse per i nostri scopi.

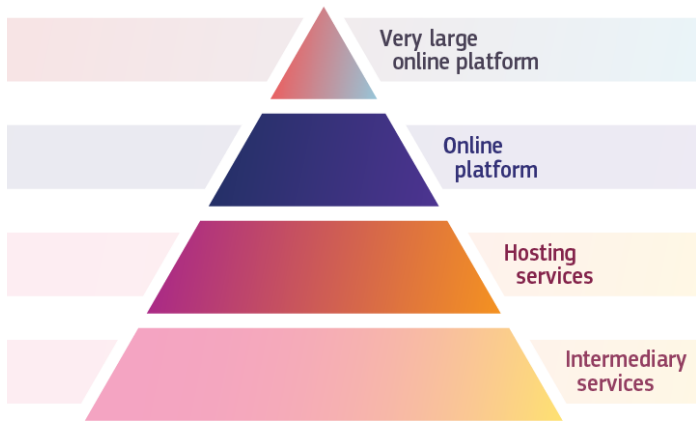
Dal 17 febbraio 2024 la normativa sui servizi digitali si applica infatti a tutte le piattaforme. Dalla fine di agosto 2023 le norme si applicavano già alle piattaforme designate con oltre 45 milioni di utenti nell'UE (il 10% della popolazione europea nel 2024, secondo Eurostat)<sup>6</sup>, vale a dire le piattaforme o i motori di ricerca online di dimensioni molto grandi, anche note come *VLOP*, acronimo di *very large online platforms*.

Le misure contro le *VLOP* prevedevano in effetti una serie di controlli più rigidi rispetto agli altri soggetti del DSA, proprio per garantire una maggiore tutela nei confronti degli utenti in ambienti digitali in cui il flusso di utenti, e conseguentemente di dati, è incredibilmente maggiore. Per meglio chiarire questo aspetto, si inserisce di seguito un'immagine riepilogativa di tutti i fornitori oggetto del DSA.

---

<sup>6</sup> Eurostat. (2024). *Population change - Demographic balance and crude rates at national level 2024*.

Figura 3: I fornitori oggetto del DSA. In cima troviamo proprio le *VLOP*



Fonte: Commissione Europea. (). *The Digital Services Act: Adapting rules to ensure digital services are safe and trustworthy*. Commissione Europea.

Nella prima versione del DSA, infatti, i grandi *hub* del porno erano rimasti fuori dalla regolamentazione delle *VLOP*, con enorme sgomento di attivisti e ricercatori, tanto che ben 30 organizzazioni tra attivisti ed esperti del mondo digitale hanno raccolto prove e documentazioni da inviare al Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology chiedendo di includere anche i *porn tubes* della nuova legge, formalizzate in un documento intitolato *Very large porn platforms must be designated as VLOPs now!*, che si allega in appendice.

Si precisa in questa sede che un team del Dipartimento CoRis (nelle persone di Gaia Peruzzi e la sottoscritta) ha fornito una consulenza per il report.

Il perno fondamentale delle obiezioni del gruppo contro i *porn tubes* riguardava principalmente l'articolo 33 della legge sui servizi digitali (DSA) che prevedeva una regolamentazione più rigida per quanto riguarda le *VLOP*, le *very large online platforms*. cioè le *piattaforme* con oltre 45 milioni di utenti. Il gruppo si chiedeva infatti come fosse possibile che i grandi *hub* del porno, che vantano milioni di visualizzazioni e milioni di utenti, fossero escluse dalla regolamentazione. In effetti nel 2019 Pornhub scriveva in una delle statistiche pubblicate sul suo sito web:

Pornhub continua a crescere e non accenna a fermarsi. Nel 2019 ci sono state oltre 42 miliardi di visite a Pornhub, il che significa una media di 115 milioni di visite al giorno.

Centoquindici milioni: è l'equivalente delle popolazioni di Canada, Australia, Polonia e Paesi Bassi che visitano tutte in un giorno!

Pornhub 2019, The Year in a Review

E tali numeri aprono in effetti alcuni interrogativi sul perché la piattaforma, insieme alle altre sue omologhe, non fosse stata inserita da subito nelle *VLOP*.

Tutte le piattaforme digitali avevano infatti ricevuto dall'Unione Europea la richiesta di inviare i dati relativi al proprio traffico di utenti, così da consentire all'Europa di ricostruire il flusso medio mensile di accessi e applicare per ciascuna la specifica normativa. Sorprendentemente, però, i numeri forniti dai *porn tubes* si sono abbassati rispetto a quelli forniti in passato. Prendiamo nuovamente l'esempio di Pornhub, che ha dichiarato "solo" 32 milioni di utenti mensili. Dato che risulta in evidente contraddizione rispetto a quanto dichiarato appena 5 anni prima da Pornhub stessa.

A seguito di proteste e segnalazioni, il 20 dicembre 2023 la commissione europea designata si pronuncia: tre nuove piattaforme vengono inserite nelle *VLOP*, tutte piattaforme pornografiche, Pornhub, Stripchat ed XVideos, avendo il 17 febbraio 2024 come termine ultimo per adeguarsi.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Commissione Europea. (2023). *Commission designates second set of Very Large Online Platforms under the Digital Services Act*: [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_23\\_6763](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_6763)

Nonostante possa sembrare un traguardo (e in parte lo è), come discusso nel paragrafo precedente, i grandi *hub* del porno sono interconnessi attraverso strutture societarie estremamente complesse, spesso senza che gli utenti ne siano consapevoli. Questo rende insufficiente l'inclusione solo di alcuni *porn tubes* nella categoria dei *Vlop* (Very Large Online Platforms) per garantire una tutela efficace contro l'acquisizione illecita dei dati degli utenti. In altre parole, regolamentare solo una parte di queste piattaforme non risolve il problema a livello sistemico, dato che le piattaforme stesse sono profondamente intrecciate tra loro.

A questo proposito, il punto di vista dell'unica intervistata che ha affrontato il tema rimane piuttosto pessimistico anche rispetto al riconoscimento dei *porn tubes* come *Vlop*. Secondo l'intervistata, infatti, anche se venissero introdotte regolamentazioni adeguate, queste risulterebbero comunque insufficienti per risolvere il problema alla radice. La principale criticità, secondo lei, è che l'acquisizione di dati da parte delle piattaforme continuerebbe ad alimentare un sistema capitalistico, in cui i dati personali non smetterebbero di essere mercificati e trasformati in valore economico. In pratica, la mercificazione dei dati verrebbe solo regolamentata dalle

normative, senza eliminarne del tutto l'utilizzo per scopi economici.

Questo punto di vista evidenzia quindi come le normative, per quanto necessarie, non siano sufficienti a contrastare completamente l'uso dei dati degli utenti per scopi commerciali da parte di queste piattaforme.

[... Secondo me non è questione di regolamentazione, in realtà la regolamentazione non può risolvere questo tipo di problemi. Per quanto mi riguarda è proprio più una questione di progettazione della tecnologia con un occhio speciale alla privacy; quindi, utilizzare negli strumenti più privacy by design, di cui tu abbia il controllo, ecco, che non che non siano un pericolo per la diffusione delle tue informazioni. Dopodiché, ovviamente, un'educazione alla privacy è necessaria ancor prima di tutto questo, c'è quindi le regole se proprio ci fossero, ci dovrebbero essere delle regolamentazioni poi applicate, ma aspetta perché sto pensando proprio applicarle alla questione porno cioè è difficile, perché per dirti anche il fatto che Pornhub ti chieda di essere verificato o chiedere dei documenti per caricare video non è una reale soluzione... [...] io ripenserei proprio la società a partire da questa questione anche del consenso proprio, quindi al contrario utilizzerei proprio questo fallimento, diciamo, in questo settore come chiave di volta per invece proporre un diverso modo di gestire anche l'apparato burocratico.

Intervista 4 – G.C

#### 4.1.6 *Carta non vede, porno non duole*

Alla fine del 2020, quando il mondo faceva i conti con la pandemia Covid-19, un grande scandalo, probabilmente il più noto per via della risonanza mediatica che ha avuto, si è abbattuto sull'industria delle piattaforme pornografiche online. Nel dicembre 2020, l'editorialista del New York Times Nicholas Kristof pubblica l'inchiesta intitolata *The Children of Pornhub - Why does Canada allow this company to profit off videos of exploitation and assault?*.

Nell'articolo, Kristof denuncia la presenza su Pornhub di una serie di contenuti non consensuali, tra cui stupri, materiale pedopornografico e video di *revenge porn*, nei quali le pratiche sessuali, seppur originariamente consensuali, vengono diffuse senza il consenso delle persone coinvolte.

L'inchiesta ha sollevato gravi interrogativi sulla mancanza di controllo e sulla responsabilità della piattaforma, accusata di trarre profitto dalla diffusione di contenuti di sfruttamento e violenza sessuale. Questo ha portato a una crescente pressione mediatica e istituzionale su Pornhub e ha aperto un dibattito sulla necessità di regolamentare con maggiore severità i contenuti pubblicati sulle piattaforme per adulti.

Il sito è infestato da video di stupro, monetizza gli stupri di minori, il *revenge porn*, video di donne riprese di nascosto mentre fanno la doccia, contenuti razzisti e misogini (New York Times, 4 dicembre 2020).

Le testimonianze sono particolarmente intense per via dell’impatto che la pubblicazione dei video ha avuto sulle giovani donne: tentativi di suicidio, droga, depressione.

Di lì a pochi giorni le principali testate giornalistiche di tutto il mondo avevano ripreso la notizia pubblicandola.

Ma l’inchiesta fece particolarmente scalpore non tanto per le testimonianze in sé, ma perché per la prima volta venivano accesi i riflettori sui limiti legati alle modalità di funzionamento di queste piattaforme, basate sulla logica partecipativa in cui ogni utente può contribuire attraverso la creazione autonoma di contenuti.

Nonostante i contenuti di natura pedopornografica e di sesso non consensuale – sia inteso come rapporto sessuale non consensuale (stupro), che come rapporto consensuale le cui riprese vengono diffuse senza consenso – siano espressamente vietati dai regolamenti dei *porn tubes*, l’articolo del *New York Times* ha

sollevato alcuni importanti interrogativi sul controllo esercitato dalle piattaforme relativamente a questi video.

*Pornhub* travolto dalla tempesta mediatica cancella nel giro di un weekend milioni di filmati, riducendo il suo bacino di contenuti da 13 milioni, a solo 4.

Tu lo sai che significa 9-10 milioni di scene da Pornhub? Vuol dire che lì dentro c'erano, mettendo bene eh, non 1, ma almeno 10.000 scene di minorenni, almeno, c'è, proprio stando bassi, su 9-10 milioni. Capisci quanta roba senza i documenti. e tante ragazze che si sono ammazzate perché si son trovate in tutto il mondo...

Intervista 1 – R. S.

La piattaforma ha addotto come spiegazione la complessità nella rilevazione del consenso dei contenuti è proprio relativa alla difficoltà di valutarlo, sia per quanto riguarda la pratica sessuale che la sua registrazione e diffusione, poiché spesso non si possiedono sufficienti elementi per comprendere se si tratti di un atto sessuale non consensuale o se comunque una delle due parti non sia favorevole alla ripresa e all'eventuale diffusione online del filmato o della foto. L'enorme sfida che i *porn tubes* si

trovano ad affrontare è proprio relativa a questo: da una parte il tentare di assecondare i desideri e le fantasie sessuali degli utenti, invitando tutti a partecipare caricando contenuti, e dall'altra il vigilare costantemente su contenuti la cui natura si rivela spesso molto complessa.

Pornhub ha inoltre deciso una *policy* di controllo più rigida sui contenuti, per cui per caricare i contenuti sulla piattaforma occorre essere utenti verificati, cioè aver inserito un documento che renda identificabili. Sulla scia di Pornhub anche altri hub del porno si sono uniformati all'implementazione dei controlli. La piattaforma Xvideos, per esempio, ha richiesto l'obbligo di registrazione con inserimento di nome, cognome e foto profilo per il caricamento dei video. Su Xvideos è comunque possibile caricare video anche senza l'inserimento di un documento di identità, senza poter però ricavare profitto dai materiali caricati. Per inserire la monetizzazione su un video, invece occorre creare un profilo verificato su un'altra piattaforma cui si viene indirizzati automaticamente, Sheer, anch'essa legata ad Xvideos in modo non immediatamente chiaro per l'utente.

La risonanza dell'inchiesta di Krisoff ha generato forti pressioni nell'industria anche per il fatto che nell'articolo veniva fatta espressa menzione a Visa e Master, i colossi delle carte di credito

dei quali Pornhub si era sempre avvalso per gestire i pagamenti dei clienti.

Visa e Mastercard sono dunque corse ai ripari avviando un'indagine interna, a seguito della quale hanno concluso l'accordo con il gruppo proprietario di Pornhub (Aylo, ex Mindgeek), dissociandosi da quanto era accaduto.

Serena Fleites, una delle protagoniste dell'inchiesta di Kristoff, ha nel frattempo intentato una causa contro Visa e Mindgeek, per la diffusione di alcuni filmati diffusi senza il suo consenso sulle piattaforme, nei quali la donna aveva 13 anni. Il 29 luglio 2022 un tribunale federale ha emesso una decisione su un contenzioso in corso che coinvolge MindGeek, negando la mozione di Visa di essere rimossa dal caso. Visa è infatti stata ritenuta dal tribunale complice delle azioni di MindGeek, perché le carte di pagamento Visa venivano utilizzate per pagare la pubblicità sui siti MindGeek, nei quali erano presenti i contenuti di Fleites e di altri minorenni<sup>8</sup>.

Ad oggi, quindi, su Pornhub è possibile pagare solo tramite bonifico bancario. Si tratta di una scelta che ha enormi

---

<sup>8</sup> Fonte: Comunicato stampa di Visa, pubblicato online il 4 agosto 2022: <https://usa.visa.com/visa-everywhere/blog/bdp/2022/08/03/we-do-not-1659542369610.html>

conseguenze economiche sul sistema economico sui cui si basa la piattaforma, come emerso da una delle interviste:

Vendere abbonamenti attraverso bonifico bancario vuol dire non avvalersi più di un fondamentale per noi che lavoriamo in internet: ti possono consentire il rinnovo automatico dell'abbonamento. Se tu perdi quello, perdi il 70% del fatturato, è automatico, ecco perché i transatori di carte di credito prendono percentuali altissime per transare le tue vendite...

Intervista 8 – M. S.

A seguito dello scandalo di Pornhub gli obblighi imposti dai transatori di carte di credito per continuare a mantenere la monetizzazione sarebbero stati numerosi, come la creazione di alcuni termini vietati nelle didascalie dei video. Riportiamo in appendice l'elenco completo, fornitoci da uno degli intervistati. Nonostante ciò, le piattaforme avrebbero però trovato il modo di aggirare la censura imposta dai siti di carte di credito, attraverso un sistema di siti satellite, piuttosto articolato:

I transatori delle carte di credito, che non sono le carte di credito, ma i transatori, per volontà espressa di Visa, di Mastercard, pongono un'attenta censura sui siti che gestiscono. Ti faccio un esempio: Epok che è uno dei più grandi transatori di carte di credito è molto attento a gestire siti che propongano materiale legalmente e

deontologicamente corretto. Pongono tutta una serie di veti importanti, tutto quello che loro chiedono, cose stupide anche, cretine, una censura capillare, ufficialmente. Però poi che succede, i transatori non hanno alcun controllo sui siti di porno gratuito e in siti che sono censurati dai transatori che cosa fanno, per attirare utenti, visitatori, affidano le loro campagne pubblicitarie ad aziende terze che pubblicizzano il sito anche su siti che contengono pedopornografia [...] Il sito di per sé dice che non ha nessun contatto con quel sito lì, dice: 'io affido solo la pubblicità all'azienda X', poi l'azienda x che io pago e che mi fattura per procurarmi volume di affari, cioè visitatori, quello che fa io non lo so, quando vai a indagare quell'azienda che distribuisce pubblicità ti rendi conto che indaghi una scatola vuota, si chiude quella e se ne apre un'altra, che non sarà più lì, ma da un'altra parte. Tutta questa ufficialità non ha alcun senso, io sul mio sito non ho materiale pedopornografico, ma se io decidessi di affidare a uno di questi siti che mi portano tanti clienti, potrei avere il mio sito pubblicizzato su un altro sito, più grande, che contiene anche immagini pedopornografiche...

Intervista 8 - M.S.

Il controllo da parte dei transatori, dunque, avverrebbe solo a livello più superficiale e consentirebbe ai grandi hub del porno di aggirare la censura. Da un lato, quindi, abbiamo alcuni siti finora non censurati, come Xnxx, in cui il controllo sui contenuti

continuerebbe ad essere assente, come vedremo più nel dettaglio nel prossimo capitolo. Dall'altro, abbiamo siti come XHamster che per aggirare il blocco dei pagamenti con i circuiti Visa e Mastercard hanno inserito il reindirizzamento su un sito satellite su cui ancora non è avvenuto il blocco. Facciamo di seguito un esempio per esplicitare al meglio il concetto. Cliccando sul bottone di sottoscrizione abbonamenti della piattaforma XHamster si viene direttamente reindirizzati su un altro sito, FapHouse, il quale ha mantenuto i suoi accordi con i transatori e con le carte di credito e consente di effettuare pagamenti attraverso questi circuiti.

Grazie a tali sistemi le piattaforme del porno continuerebbero a proporre contenuti sui quali non sono in grado di garantire alcun controllo, avendo di fatto trovato il modo di aggirare le nuove regole. Il blocco delle transazioni con carte di credito non vorrebbe quindi dare maggior controllo sui contenuti, ma semplicemente un sistema di siti web satellite sempre più articolato, per cui la pornografia illegale non smetterebbe di esistere, ma sarebbe solo meno visibile agli occhi dei transatori e dei circuiti di carte credito:

Sono in possesso di un filmato di una mia pratica inquisitoria, diciamo, in cui dimostro che XHamster ha contenuti pedopornografici [..] Ci sono interessi di carattere economico

pazzeschi... Se tu consideri che Aylo è proprietaria di brand come Pornhub, RedTube, Youtube, Brazzers, YouPorn, Xtube, Reality Kings, Sean Cody, Twisty, Mofos, Digital Playground e tanti altri ancora... e poi non ufficialmente ne ha tanti altri. E allora qualche domanda te la devi pure fare.

Intervista 8 - M.S.

Anche per quanto riguarda questo aspetto, dunque, le piattaforme pornografiche sembrerebbero godere di un non controllo, evidenziando ancora una volta un privilegio, rispetto ad altre produzioni esterne ai *porn tubes*, che sarebbero invece obbligate a rispettare compliance più rigide, che, in caso di non rispetto, vedrebbero il blocco immediato della distribuzione. Ne riportiamo di seguito un esempio, in cui si evince come una casa di produzione professionale sia tenuta a rispettare un rigido sistema di regole, che per i *porn tubes* sembrerebbero invece non valere.

Io ho una compliance che è fatta di 42 pagine in cui c'è scritto tutto quello che non posso fare. Non puoi neanche per le storie [...] l'utilizzo della pistola, perché potrebbe sembrare che la ragazza sotto non ci può stare l'utilizzo della degradazione [...] quello è quello che va che in realtà non è legale in tutti i siti al mondo, ma in questi siti free, per qualche motivo lo è...

## Intervista 1 R.S.

La *compliance*, che l'intervistato ci ha gentilmente consentito di visionare, è in effetti molto rigida sui contenuti che si possono e non si possono girare, citiamo di seguito solo alcuni esempi, riportando in appendice l'allegato intero.

Ad eccezione di alcune cose che si configurano come un reato, come la necrofilia e la pedopornografia, alcuni divieti attirano in particolare la nostra attenzione: pornografia in cui il consenso non è chiaro e/o esplicito, in cui uno degli attori dorme, ipnosi, suicidio, armi (anche se inserite all'interno di una trama ben sviluppata), solo per fare alcuni esempi.

Si tratta di divieti che, a detta degli intervistati, non incontrerebbero la stessa rigidità nei *porn tubes*, all'interno delle quali tutto sarebbe consentito e legittimato.

## 4.2 *Il passaggio ai porn tubes dal punto di vista dei contenuti. Fast porn. La gratuità non ha nessun prezzo?*

### 4.2.1 *L'erotismo è morto?*

Secondo McNair (2013) la pornografia o in generale le forme di rappresentazione sessuale, anche chiamate storicamente con altri nomi, esistono “da sempre, o almeno da quando gli esseri umani hanno iniziato a lasciare il segno sulle pareti delle caverne e sulle formazioni rocciose” (2013:34). Da ciò si evince quanto sia difficile stabilire gli esatti confini tra il pornografico e l’erotico, tra l’artistico e il non artistico, ed è per questo che i due elementi spesso si sono sovrapposti nella storia della pornografia.

In letteratura è stato ampiamente discusso l’incredibile impatto che il digitale ha avuto sul mondo della pornografia, che ha visto i propri processi produttivi e distributivi modificarsi totalmente (Paasonen 2007, 2016), ma come tutto ciò ha influito sulla dimensione *erotica* della pornografia nel nostro Paese?

La maggior parte degli intervistati ritiene che la pornografia contemporanea abbia perso la componente erotica/sessuale che la caratterizzava. Gli intervistati ipotizzano inoltre che ciò sia avvenuto quando la pornografia è divenuto un business globale,

attraverso i *porn tubes*, che hanno aumentato esponenzialmente la produzione.

È necessario a questo punto precisare che gli intervistati non intendono idealizzare la pornografia del secolo scorso in Italia, riconoscendo che non tutta la produzione del passato fosse caratterizzata da un'elevata componente erotica o artistica. Tuttavia, essi sottolineano l'emergere di un nuovo vuoto nel panorama contemporaneo legato a questo genere, un'assenza di quelle caratteristiche che contribuivano a rendere la pornografia più ricca e complessa. Gli intervistati ipotizzano diverse ragioni per spiegare questo fenomeno, che saranno illustrate di seguito. Secondo l'opinione degli intervistati, nella pornografia del secolo scorso la dimensione erotica era più marcata per diversi motivi. Il primo riguarda l'intreccio tra il "gusto del proibito", derivante dalla difficile accessibilità alla pornografia, e l'"effetto sorpresa" che ne scaturiva, dato dall'incertezza e dall'impossibilità di conoscere in anticipo le specificità del prodotto che si stava per guardare. Questo contesto rendeva l'esperienza più carica di aspettative e tensione erotica. Al giorno d'oggi, invece, la pornografia si presenta come un catalogo estremamente ampio e ordinato, che consente agli utenti di scegliere con precisione qualunque pratica o tipo di estetica

preferiscano, riducendo così l'effetto della scoperta e della sorpresa.

Pure 'sta cosa che adesso vanno molto per settori specifici con i propri tag in modo che l'utente va sul genere che lo intriga di più: milf, dild, teen, anal, trans, sissy, gay, lesbo, gruppo ecc più le varie pratiche via via più bizzarre dal bondage più moderato a cose che francamente sconfinano più nell'horror che non nel sesso secondo i miei gusti...ma ognuno giustamente ha i suoi [...] e però magari si perde l'effetto sorpresa per certi versi...Diciamo che prima oltre al sottile gusto del proibito c'era anche questa "magia" del non sapere cosà troverò...grande eccitazione o grande delusione, ma anche quello rendeva tutto più appetibile, per certi versi meno freddo e gratuito...adesso abbiamo tutto, subito e come lo vogliamo...che noia, no?

Intervista 5 – T.C.

Adesso la pornografia si presenta tipo un grande supermercato che vende, dove ci sono i veri e propri reparti, a differenza della pornografia che ho visto io... Non so... adesso vedi perfetti sconosciuti che fanno sesso [...].

Intervista 7 – G.P.

Secondo gli intervistati la perdita dell'effetto sorpresa e del 'gusto del proibito' ha privato la pornografia di una delle sue

componenti erotiche fondamentali. Questa riflessione ci suggerisce che l'accesso immediato e la possibilità di scegliere con precisione ciò che si desidera hanno modificato l'intensità dell'esperienza pornografica, rendendola più meccanica e meno legata all'esplorazione del desiderio. Inoltre, l'assenza di narrazione e di costruzione dell'atmosfera erotica rappresenta secondo gli intervistati una delle principali cause della perdita di interesse per la pornografia contemporanea da parte dei consumatori più attenti alle dimensioni estetiche ed emotive.

Un altro elemento che emerge dalle interviste è l'assenza di tempo, caratteristica dello stile di vita contemporaneo, che, secondo uno degli intervistati, rende oggi più difficile costruire narrazioni capaci di evocare una dimensione erotica e sensuale nella produzione pornografica. La frenesia e l'immediatezza richieste dal consumo odierno ostacolano lo sviluppo di storie più elaborate, che potrebbero coinvolgere maggiormente lo spettatore attraverso una costruzione graduale dell'atmosfera erotica e una più profonda esplorazione del desiderio:

L'erotismo. La narrazione, trasmettere allo spettatore un'emozione erotica, quella che arriva, che segue una storia, i preliminari dell'atto sessuale. [...] l'erotismo richiede tanto tempo a disposizione. Oggi il tempo non esiste... io sono un attento osservatore di quello che mi

sta intorno, è tutto convulso... la gente cammina, parla al telefono. Io pensa che per scelta non ho nemmeno il telefonino... vedo che la gente va a un concerto e filma, davanti un panorama mozzafiato, filma... è un aspetto che non si sposa con erotismo, necessità di altre attenzioni, altro tempo. Oggi il tempo non c'è più, l'erotismo non ha proprio più ragione di esistere. [...] Oggi che vuoi immaginare? Tutto è disponibile in rete, in pochi secondi, capito? Basta cliccare e ti arriva subito... Certo, nemmeno dico che tutto ciò che è passato in assoluto, dal mio punto di vista, trasmette erotismo, come ti dicevo prima la capacità di realizzare erotismo è un'arte.

Intervista 8 - M.S.

La trama nei film, nei fotoromanzi o nei fumetti *hard* del secolo scorso – seppur talvolta questa potesse assumere tratti comici – viene evidenziata come un elemento in grado di creare *fascinazione*, nonché un elemento in grado di arricchire le storie e l'intrattenimento legato alla fruizione:

Il fascino maggiore era proprio la trama, che diventava quasi un film porno comico perché a volte le trame erano così... e quando poi invece i produttori si sono accorti che alle persone non gliene fregava niente delle trame di contorno, cioè perché andare a buttare via soldi, tempo e denaro? Si sono concentrati solo sulle scene pornografiche che sono quelle che vediamo, non vedi più film, vedi

scene di incontro tra due o più persone... questo penso sia il cambiamento più evidente.

Intervista 2 - G.P.

[...] nelle piattaforme mi annoiavano quei video di corpi che facevano su e giù senza dialoghi, storie, atmosfere e personaggi.... Tutte queste cose invece le trovavi invece nei fumetti erotici vintage anni '70 e '80...[...] Comunque, ci tengo a precisare che restano comunque prodotti di puro svago, divertimento erotico senza pretese sociali...

Intervista 5 – T.C.

Il rapporto tra pornografia ed erotismo, inoltre, potrebbe essere cambiato anche per un'altra ragione. Dalle interviste emerge che il mondo dei pornografi del secolo scorso in Italia era estremamente eterogeneo: vi erano figure come fumettisti che si occupavano di fumetti per adulti, come Renzo Barbieri, e registi che lavoravano sia in ambito erotico sia in altre produzioni, come Joe D'Amato. Questa varietà di profili professionali, caratterizzati da competenze ed esperienze provenienti da diversi settori creativi, contribuiva a una rappresentazione della sessualità che poteva essere più articolata e sfaccettata, con un

forte elemento di contaminazione tra erotismo, narrativa e arte visiva.

La mescolanza tra i generi e i contributi di professionisti con un background diversificato forniva un maggiore spessore artistico ai prodotti, riflettendo una dimensione più complessa dell'erotismo. In questo contesto, l'erotismo era spesso inteso come una componente narrativa e stilistica più raffinata rispetto alla pornografia pura, che tendeva a focalizzarsi prevalentemente sull'atto sessuale in sé. La pluralità delle voci e delle competenze artistiche permetteva una rappresentazione che non si limitava all'aspetto performativo del sesso, ma includeva storie, ambientazioni e una costruzione dell'atmosfera capace di suscitare un interesse estetico e narrativo.

Quelle di Barbieri e D'Amato sono storie che non riguardano due casi isolati, ma che raccontano in effetti un grande numero di professionisti il cui estro artistico e le cui competenze si sono manifestate in diversi ambiti, oltre a quello erotico/pornografico. Uno degli intervistati, parlando della redazione delle riviste pornografiche per le quali aveva lavorato, ha raccontato che lui e i suoi colleghi si erano avvicinati al mondo della pornografia principalmente per motivi economici. Molti di loro erano infatti

giornalisti e scrittori che lavoravano anche su altri temi e provenivano da contesti culturali diversi:

[...] erano tutti sessantottini, gente di sinistra, tutti la pensavamo un po' tutti allo stesso modo, le stesse cose che ci interessavano, ma poi avevamo tutti gli stessi problemi nei giornali mainstream, lì dentro invece si respirava un'aria veramente e profondamente di libertà editoriale... un'idea dell'informazione che è un'idea lontana dal pensiero unico. Io mi stupisco ancora che ci siano tanti quotidiani, testate diverse, che dicano tutti la stessa cosa. Mentre molti di quelli che ho trovato nella redazione di International Press erano persone, giornalisti normali, tra virgolette, che avevano esperienza anche su temi importanti, le loro idee, mi ricordo c'era una giornalista che ha seguito il processo Eichmann a Gerusalemme, per dirti... anche personaggi importanti e tutti quanti per vari motivi ci siamo trovati lì... E prima erano giornali erotici, per solo uomini, poi con il tempo si sono trasformati in giornali porno...c'era gente normalissima che principalmente per un fatto economico si era trovata lì, e la loro esperienza era quella di gente che scriveva benissimo in certi casi, che lavorava per case editrici, sotto pseudonimo...questa loro presenza e capacità erano veramente notevoli... il livello culturale era altissimo...

Intervista 7 – G.P.

L'ipotesi che in questa sede presentiamo è che, tra gli elementi che avrebbero favorito la dimensione erotica del porno, potrebbe esserci anche una minore diversificazione dei profili dei pornografi stessi, per cui la pornografia e il genere erotico, seppur non nella totalità dei casi, poteva rappresentare un punto di arrivo, più che di partenza.

Questo significava che tra i profili di chi operava nel settore aveva spesso alle spalle una formazione e un'esperienza culturale che arricchivano i contenuti con una sensibilità artistica e una ricerca narrativa data background piuttosto eterogenei e variegati.

Al contrario l'iperproduzione di contenuti tipica della contemporaneità, basata sulla possibilità per chiunque di creare contenuti, avrebbe contribuito ad un processo di livellamento degli stessi dal punto di vista dell'erotico, aprendo il mercato a tutta una serie di produzioni in cui il lato artistico legato alla produzione dei contenuti *hard* viene trascurato, in favore di una logica basata sulla produzione di massa. L'erotismo, secondo gli intervistati, è stato penalizzato nei contesti attuali dove l'obiettivo principale è il profitto. In tali ambienti, l'erotismo e la ricerca della sensualità, intesi come elementi che vanno oltre il

semplice atto sessuale, risultano sacrificati, poiché richiedono una sensibilità e una cura creativa che non tutti possiedono

[...] Raccontare l'erotismo non è da tutti, è una cosa molto complicata. Quanti Milo Manara conosci? Anche nel mondo cinematografico, anche erotico, ti posso dire di aver conosciuto pochi...

Intervista 8 - M.S.

L'erotismo non sarebbe stato una caratteristica di tutte le produzioni passate, ma sarebbe divenuto ancor meno presente nella contemporaneità, proprio per via di un processo di massificazione della produzione:

[...] Non tutti sono in grado di creare contenuti culturalmente e sessualmente interessanti. L'analfabetismo interiore emozionale che c'è in giro è purtroppo altissimo; quindi, tutti quelli che si mettono a creare contenuti e sono analfabeti emozionali, insensibili all'arte, alla letteratura, alla qualità, fanno inevitabilmente merda che fa mucchio, che gira, che la gente va a vedere. Non ti saprei fare un esempio particolare, ne vedi tante, basta che accendi [...] il fatto di mettere tutti 'sti cazzo nel culo questo non si vedeva. Ma non è che questo sia eccitante, è una ginnastica anale di gente che quando sarà nonna dovrà mettersi il pannolone, perché non avrà più il controllo degli sfinteri. Finché non hai 40-50 anni, e inizi a notare

cambiamenti fisici, non ci pensi... Ma sì, ma sì, si faceva roba beccera pure lì [*prima di internet*] però c'era anche tanto altro dove l'artistico c'era. Adesso invece è solo questo. Chi crea contenuti oggi... boh, fa solo questo. Non è che lo facciamo tutti in maniera uguale: è una forma di sublimazione del dolore, di arte, di vivere alto, di cercare di capire alcune cose. Ma non è che nel porno questa roba non ci può essere, ci sono quelli che vedi che anche nell'inquadratura del culo c'è un senso, una cura, un'armonia, il desiderio di creare un'immagine, di raccontare quello che c'è intorno, un senso, e c'è chi invece arraffa una roba senza senso, che non te ne frega niente del senso di quello che stai facendo. Che dice: 'Tanto io 100 euro li faccio comunque'....

Intervista 3 – L.M.

Un altro fattore che, secondo uno degli intervistati, avrebbe un'influenza determinante riguarda la produzione filmica e, nello specifico, il comportamento degli attori e delle attrici sul set. L'intervistato sostiene che questi professionisti mostrano oggi meno interesse nel creare un'atmosfera che permetta di esprimere anche un aspetto erotico nelle scene hard. Al contrario, l'attenzione sembra essere posta esclusivamente sull'esecuzione meccanica dell'atto sessuale:

È cambiato proprio questo: trattandosi di porno, quindi di sessualità, sessualità due persone che fanno sesso hanno bisogno già di trovarsi dalla mattina, carinerie work together, si parla, cosa ti piace, come ti piace, cosa hai fatto nella tua vita, come hai fatto... Oggi, oggi e quindi c'è un rapporto che si crea prima ancora di andare in scena, cioè non vediamo l'ora di scopare. Oggi io ho gli attori miei tutti isolati, a malapena si presentano. Non si parlano di nulla. Perché lei è presa dal suo tik tok, su Instagram. E lui... Ti giuro, è pazzesco, asettico. E io devo stare lì a cercare di trovare dei lati che sembrano convincenti [...].

Intervista 1 R.S.

Secondo gli intervistati, la moltiplicazione dei contenuti avrebbe impattato anche sull'erotismo, rendendo di fatto la produzione contemporanea meno capace di restituire una componente erotica e sensuale nella produzione.

#### *4.2.2 Diversificati o moltiplicati?*

In un libro dal titolo volutamente provocatorio, intitolato *Porno? Chic!: how pornography changed the world and made it a better place*, Brian McNair fornisce una dettagliatissima ricostruzione di come la diffusione pornografia su scala globale, facilitata dal digitale, abbia avuto una serie di effetti positivi nelle società

capitalistiche, tra cui un incredibile numero di rappresentazioni sempre più diversificate (2013).

In effetti la quantità dei contenuti presenti all'interno delle piattaforme pornografiche non ha precedenti storici, offrendo un catalogo praticamente infinito di materiali da consultare.

Uno degli intervistati individua il momento storico in cui la pornografia avrebbe subito questo tipo di evoluzione:

Tu devi sapere che io sono stato invitato nel 2007 a InterNEXT a Las Vegas [una grande fiera dell' online entertainment] perché venivo tra virgolette ,sai cioè avevo fatto un contratto con la più con una di queste case GAMMA entertainment che era... non sono partiti come sito pirata, loro sono partiti come come content creator con le fotografie [...] poi hanno deciso di buttarsi sul creare il sito come i siti importanti di che ci sono adesso insomma, Brazzers, Reality King piuttosto che Vixex.... tutti i siti che oggi sono leader, [...] io mi ritrovo a far parte di Gamma a Las Vegas, in mezzo tutta sta gente pazzesca e mi ricordo sta roba qui. Erano tutti trentenni tra i 30 e i 35 anni sotto a un parco, un parco macchine di Ferrari, Lamborghini c'è la macchina più scarsa era una Porsche (Ride). Tutti i trentenni e a un certo momento di questa cena tutti dicevano ok: 'Tonight dell'anno quest'anno tiriamo fuori i conti delle società e cominciano'. Allora la società numero dieci che si è piazzata al 10.º posto con 89 milioni, poi con 123 milioni, poi con 190 milioni poi con... Io ho detto a quello affianco a me: 'Ma milioni di che? Visualizzazioni?'

'No, no, dollari'. Facevano dollars! Gli ho detto: 'Cioè stiamo parlando di 190 milioni di dollari l'anno di fatturato con quella società?' Mi ha fatto 'Yes'. E siamo arrivati a 300, la prima in prima posizione... e stiamo parlando del 2007. C'era una società 300 e passa milioni, più di 1.000.000 al giorno. Io ho detto cazzo: 'ma questi sono arrivati!' Sono dei ragazzini! Hanno capito come fare il grano vero per chi ho conosciuto la BCA, la Caballero, la Vivid, che erano delle case di produzione americane pazzesche, ma non hanno guadagnato manco il 10% l'anno, ma neanche forse 2% di quello che di quello che l'ultima società lì guadagnava in un anno. Allora ho detto: 'Ma che cazzo di geni sono?' [...] Loro ci sono arrivati prima, ma non sono dei pornografi. Non è gente che è attirata dalla pornografia perché ama il sesso, perché ha un debole per questo lavoro, un amore per questo lavoro, una passione per questo lavoro. Loro sono delle persone che guardano i dati cioè, loro chiamano: 'Porno made by date' cioè loro guardano il computer, i numeri e guardano tutti gli algoritmi e riescono a capire. [...]

Intervista 1 – R.S.

Questa testimonianza mette in luce come, già dal 2007, la pornografia su internet avesse iniziato a trasformarsi in un'industria basata su dati e algoritmi, dominata da imprenditori più interessati al profitto e alla gestione digitale che non alla tradizione culturale o artistica legata al settore.

La pornografia, dunque, ha attraversato una trasformazione significativa, passando dall'essere un'industria tradizionale capace di generare profitti straordinari all'essere integrata nei siti online, diventando così un campo di interesse per investitori, informatici ed esperti di dati. Questi ultimi hanno riconosciuto il grande potenziale di profitto legato all'intrattenimento per adulti, orientando l'industria verso una logica di sfruttamento dei big data e delle tecnologie digitali. Questo boom di contenuti ha portato la pornografia, che storicamente ha viaggiato parallelamente all'osceno, all'illegale e alle questioni morali, a diventare *on-scene*, ovvero più visibile e integrata nella sfera pubblica (Williams 2004; Zecca, Maina 2017).

Ma quali effetti ciò avrebbe avuto secondo i testimoni selezionati relativamente ai contenuti stessi?

Tutto è così omologato, conformato, la pornografia è diventata una sorta di cosa innocua, come posso dire? Tutto quanto non va oltre i canoni che sono giustamente precisi, intendo tipo pedopornografia, ma ormai boh... non so, prima almeno c'era una differenza, quello che era contrastato sia dal punto di vista del Codice penale che dalla pubblica opinione, adesso viviamo in una società così liquida, indifferente alle diversità, melmosa, cioè, non lo so... anche la pornografia melmosa. Dire pornografia oggi è come dire... è

melmosa. Diciamo che forse rischia di, che ne so, il messaggio della pornografia rischia di essere un messaggio di distrazione di massa in qualche modo.

Intervista 7 – G.P.

[...] è sempre lo stesso ambiente, c'è una monotonia impressionante. L'unica differenza sta nel fatto che diventano sempre più estremi, sempre più uomini intorno a una sola donna o a due donne. [...Non c'è una storia. Se lei legge un numero di Supersex, per esempio, è una storia che racconta la storia e gli ambienti, le strade di Parigi... ci sono dei luoghi in cui poi avvengono le scene. Lì no, c'è solo il sesso, punto e basta, senza capo né coda. [...]

Intervista 6 – D.N

Cambiano i tempi, le persone sono di fatto meno curiose e intrigate da un genere che una volta era "proibito" lo si trovava e leggeva o vedeva di nascosto ed era anche affascinante per quello. Oggi apri il web e ti viene sbattuto in faccia in una sorta di assuefazione e quotidianità che toglie ogni malizia, intrigo, senso del proibito.

Intervista 5 – T.C.

Il punto di vista degli intervistati non farebbe quindi intendere una *diversificazione*, ma piuttosto una *moltiplicazione* dei

contenuti, in cui omologazione, assenza di storie e di trame e nessun approfondimento sui personaggi, la farebbero da padrone.

L'aumento dei contenuti inerenti al sesso nell'ultimo ventennio nella società contemporanea è stato ampiamente descritto in letteratura. La società occidentale dell'ultimo ventennio è stata infatti descritta come sessualizzata (Attwood, 2002; 2006, 2009; Smith, 2010), pornificata (Paasonen, Nikunen, Saarenmaa, 2007; McNair, 2002, 2006) proprio per via della sua sovraesposizione a contenuti di carattere sessuale, tanto che questi sarebbero divenuti parte integrante della cultura pop, mediante un processo di reciproca contaminazione di *pornosfera* e sfera pubblica (McNair 2013).

Il risvolto di questa sovraesposizione secondo gli intervistati avrebbe però generato una moltiplicazione dei contenuti stessi basata sulla produzione in serie, per cui la grande quantità dei contenuti non sarebbe sinonimo di *varietà*:

Oggi hanno ridotto tutto nelle piattaforme, attraverso portali sempre più dominanti... un accorpamento di tutto attraverso questi portali sempre più dominante, ogni parvenza di diversità è uniformata, le cose artistiche oggi sono tutte narcotizzate dal sistema stesso... Le cose belle non escono neanche più. Guardali i contenuti, sono tutti

uguali. Il ragionamento è questo: funziona a livello economico? No. Il fine ultimo è il soldo, questi qua devono guadagnare sempre di più ogni anno. L'etica culturale, filosofica, in questi spazi non esiste...non gliene frega niente. Non è più richiesto nessuno sforzo di pensiero, l'utente è narcotizzato.

Intervista 3 – L.M.

Stando al parere degli intervistati, l'incredibile quantità di contenuti, tale da rendere la pornografia *melmosa*, o ancora *un mucchio*, avrebbe contribuito alla perdita di senso del porno stesso, per cui i contenuti sarebbero molti, ma risulterebbero *appiattiti*, perché divenuti oggetto di una macchina di produzione, il cui fine ultimo non sarebbe più emozionare, o anche sconvolgere, ma unicamente produrre e fatturare.

Il risvolto, dunque, sarebbe la produzione che prenderebbe pieghe sempre più estreme, per tentare di diversificarsi e aumentare le vendite, aprendo ad una serie di nuovi scenari in cui la pornografia sarebbe sempre più personalizzata, tanto da rendere impossibile abbassare le aspettative relative ai contenuti. Alzare continuamente la soglia in grado di scatenare l'eccitazione e il piacere secondo Richard Shusterman si configurerebbe una minaccia per l'*acutezza affettiva* (2008, 64),

processo che proseguirebbe a rialzo in un circolo difficile da interrompere e che, secondo gli intervistati, intercetterebbe alcune nuove tendenze del mondo della pornografia, che andrebbero proprio in questa direzione:

Ci si abitua a contenuti sempre più violenti, si vuole contenuti sempre più al limite, quello che c'è sotto poi non ti interessa più, è un gioco al rialzo motivato da esigenze commerciali, di business a cui tutto il resto sottostà. Segui il denaro, è la cosa prima... Siccome questo mondo ormai è un'industria, ha le stesse caratteristiche di ogni industria che produce ogni altra cosa. Deve costare meno, produrre di più e vendere massicciamente più che sia possibile.

Intervista 7 – G.P.

L'impressione è quella: si tende a estremizzare sempre di più e ci sarà immagino prima o poi lo raggiungeranno questo limite, un limite fisico...

Intervista 6 – D.N

[...] Non so se hai sentito comunque parlare del Crasting adesso. Possono essere per dirti le ragazze virtuali, le girlfriend AI, che punta tutto a cercare di mantenere comunque l'utente il più possibile attaccato e coinvolto, comunque son cose che vogliono ottimizzare

la dopamina che comunque viene indotta pre- orgasmo e quindi in modo tale da rendere sempre più lungo il tempo in cui queste persone che ci mettono, queste persone per raggiungere l'orgasmo e quindi lo chiamano Crasting per questo. E quindi stanno creando degli algoritmi che comunque cercano di spingere sempre più contenuto tabù, sempre più coinvolgente, sempre più eccitante al massimo per controllare anche questo tipo di interazioni che si avranno magari futuro rispetto a 'mi prendo il video me lo guardo', capito? Cioè con internet 3.0 quello che mi immagino io è esattamente questo: la ragazza virtuale che hai che ti munge finché non ne puoi più e le relazioni umane che invece hanno la peggio perché un conto è se tu sei una persona che sta mentalmente bene, che non ha problemi e che riesce a vivere le relazioni in un modo sano, ma nel momento in cui tu hai problemi e ti trovi di fronte una ragazza che ti dice esattamente quello che vuoi sentirti dire, con cui sembra di avere una vera conversazione, che ti manda delle foto o dei video che chiedi tu... Lì è la nuova frontiera del controllo mentale.

Intervista 4 – G.C.

L'obiettivo sembra quindi quello di produrre contenuti sempre più coinvolgenti, aumentando progressivamente il livello di intensità e spettacolarità delle rappresentazioni. Questo processo mira non solo a soddisfare un pubblico sempre più esigente, ma

anche a proporre pratiche sempre più trasgressive, che col tempo finiscono per essere percepite come normali e accettabili. La logica che guida questo approccio è strettamente commerciale: l'industria pornografica, sempre più incentrata sulla ricerca di nuove modalità di intrattenimento, punta ad attirare fasce di pubblico sempre più ampie, facendo leva sulla capacità di offrire stimoli sensoriali nuovi e più intensi, favorendo così una sorta di escalation nelle aspettative degli spettatori.

#### 4.2.3 *La fine del divismo. Consenso e controllo*

L'avvento del digitale e l'*open content creating* hanno inoltre modificato l'idea di 'fama', permettendo a tutti di poter produrre e condividere contenuti in autonomia, aprendo la strada a pubblici nuovi e ad un nuovo concetto di *fama*, che darebbe l'impressione di una maggiore raggiungibilità e vicinanza rispetto al passato. Ma che impatto avrebbe avuto la fine del divismo nel mondo della pornografia?

Se essere una diva consentiva dei privilegi in termini di rifiutarsi ad esempio di girare scene in cui venissero rappresentate determinate pratiche, oggi la fine di questo fenomeno ha comportato il diffondersi di pratiche che un tempo erano meno praticate dalle star dell'industria:

[...] Certe cose le famose pornostar, a parte rari esempi, non le facevano. Allora c'erano, dico tra virgolette, dei codici, parlo di anni '80-'90, sia italiana che internazionale. La pornostar l'anal non lo faceva, ma era richiestissima lo stesso, perché aveva una presenza, un fascino che nessun'altra aveva. Poi invece poco, a poco, che il porno non era più fatto da queste icone che in qualche modo avevano imposto sul set delle regole, non si facevano mettere i piedi in testa dai registi che volevano sfruttarle. Passato questo sono invece arrivate delle povere ragazze che per pochi dollari si facevano fare di tutto, questo è stato un danno enorme, pazzesco... perché hanno invaso e sono quelle che popolano attualmente queste piattaforme.

Intervista 7 – G.P.

Il sesso anale, quindi rappresenterebbe una pratica da cui le performer spesso richiedevano di sottrarsi e che ad oggi, invece, popolerebbe ampiamente il mercato della pornografia, tanto da essere ormai divenuto oggetto di numerose varianti, sempre più articolate:

L'anale per una per un'attrice degli anni 70-80 era in qualche modo un punto di arrivo. Ovviamente ci sono delle famose eccezioni. La Color Climax [società danese che si occupa di produzione e distribuzione di materiale pornografico] ha prodotto Anal sex, che è

come dire, l'empireo del sesso anale...Ma in tutta la mia esperienza non ricordo di aver mai visto una doppia penetrazione anale prima...

[...]

Intervista 6 – D.N

La questione dello sdoganamento del sesso anale nel nostro Paese è già stata raccontata da Marzio Barbagli, che già a partire nella metà degli anni 2000 grazie ad una ricerca condotta su un campione di popolazione di 7000 soggetti di età compresa dai 18 e i 70 anni, aveva messo in luce come il sesso anale avesse iniziato a vivere un processo di accettazione nel nostro Paese, tanto da aver fatto la sua comparsa nella vita sessuale degli italiani.

L'ipotesi è che il graduale sdoganamento del sesso anale nella sessualità possa essere connesso alla sua sempre maggiore rappresentazione nel mondo della pornografia, in un rapporto di reciproca contaminazione che ne avrebbe alimentato la richiesta. La sempre più presente rappresentazione del sesso anale secondo gli intervistati avrebbe gradualmente portato le case di produzione a spingersi sempre oltre, arrivando a rappresentare pratiche che prima del digitale – secondo l'esperienza degli intervistati – non erano mai state rappresentate, quali le scene di sesso anale multiple.

La fine del divismo, però, avrebbe allo stesso tempo incontrato un mercato in cui rifiutarsi di prendere parte a determinate in scene vuole di fatto dire essere tagliati fuori dall'industria in cui la concorrenza sarebbe spietata.

Secondo gli intervistati, infatti, la grande domanda dei contenuti e l'avvento dell'"autoproduzione farebbe sì che per vendere si producano sempre più contenuti, nonché contenuti sempre più 'estremi', per cui i modelli di business non si interesserebbero degli attori e delle attrici, ma cercherebbero solo di trarre da loro il maggior profitto possibile:

C'è uno sfruttamento pazzesco che viene imposto alla fine da queste piattaforme, che sembrano così, gestite da gente che guadagna un sacco di cose e pensa al business... Ma business vuol dire un po' come lavoratori cinesi nei capannoni di Prato, che preparano le borse che poi vengono vendute a 5000 euro. La stessa cosa...Purtroppo secondo me gran parte del porno che noi vediamo su queste piattaforme nasce da situazioni problematiche, anche. [...] tutti quelli che devono mettersi sul mercato, offrire prodotti pornografici a queste piattaforme, devono fare i conti con una redditività di un certo tipo, poi cercando di inventarsi cose nuove, per essere comperati e diffusi internazionalmente. Devono inventarsi di tutto, per stupire, per essere visti, anche mettere a repentaglio il loro corpo [...] so di storie... di ragazze purtroppo rovinate da certe pratiche,

cui purtroppo si sono sottoposte per forza, o per superficialità, per non sapere... e che quindi pagano dei prezzi e hanno pagato prezzi molto alti...

Intervista 2 - G.P.

La perdita del divismo riflette non solo un cambiamento nel modo in cui il pubblico consuma pornografia, ma anche una trasformazione nei modelli di identificazione e desiderio. Se negli anni '80 e '90 il pubblico poteva riconoscere e idolatrare figure iconiche come Rocco Siffredi, oggi la moltiplicazione e l'anonimato dei performer nei *porn tubes* riduce questa dimensione eroica, portando a una fruizione più impersonale e orientata all'immediatezza.

L'accessibilità ha aperto la pornografia a gruppi tradizionalmente esclusi o marginalizzati, sia in termini di rappresentazione che di destinatari, come la comunità LGBT+ o i generi pornografici che fino ad allora erano considerati di nicchia (Biasin, Zecca, Maina 2014; McNair 2013). Tuttavia, la gratuità non riguarda solo il consumo, ma anche la creazione e produzione dei contenuti, e sembra portare con sé implicazioni molto più profonde. Questa democratizzazione apparente dell'accesso e della partecipazione ha determinato una

trasformazione strutturale dell'industria pornografica: se da un lato ha facilitato la visibilità di nuove identità e pratiche, dall'altro ha creato un contesto in cui la competizione per sopravvivere ad un mercato pressante è esasperata. La produzione di contenuti diventa così sempre più condizionata da logiche di massimizzazione del profitto e meno attenta alla qualità artistica o alla rappresentazione complessa della sessualità, trasformando in modo radicale sia la dinamica economica che quella culturale della pornografia contemporanea.

Gli effetti legali alla autoproduzione di contenuti hard, senza necessità di mediazione da parte di terzi sono stati in parte discussi in letteratura, in particolare per quanto riguarda l'empowerment dei performer e dei sex workers, soprattutto quelli di sesso femminile, che hanno ottenuto la possibilità di guadagnare autonomamente in relazione ai contenuti prodotti attraverso il lavoro dei propri corpi (Bleakley 2014; Easterbrook-Smith 2023)

In questa sede non si intende negare tali processi legati all'autoproduzione, ma ciò che si intende invece fare è avviare una riflessione sul consenso e sul controllo dei contenuti nei *porn tubes*, come strumento di prevenzione dei fenomeni di

violenza e sfruttamento nascosti dietro la possibilità di creare e produrre contenuti da parte di chiunque.

Ciò che si evince invece dalle interviste è il fatto che l'aumento esponenziale delle richieste di contenuti, legato proprio alla logica di piattaforma, che richiede l'aggiornamento costante dei cataloghi, abbia costretto a ripensare un modello produttivo in grado di soddisfare le nuove esigenze di mercato, che stando a quanto affermato da Rocco Siffredi sarebbe passato da meno di 10.000 film l'anno prodotti negli anni '90, a milioni di scene l'anno, caricate sui grandi *hub* del porno.

A tale proposito, occorre fare una importante precisazione, per evitare di scivolare in semplificazioni di fenomeni complessi. I fenomeni di violenza e sfruttamento hanno in qualche modo accompagnato tutta la storia dell'industria della produzione a luci rosse, e più in generale, nell'industria del cinema. In questo senso, dunque, non si aggiunge nulla di nuovo. Era il 1963 Gloria Steinem aveva pubblicato sul magazine *Show* l'articolo *I Was a Playboy Bunny*, realizzato dopo aver vissuto fingendosi una coniglietta di Playboy per documentare le molestie che le giovani lavoratrici erano giornalmente costrette a subire come parte integrante del contratto di lavoro con Playboy: visite

mediche forzate, ritmi di lavoro usuranti e obblighi di condotta profondamente misogini e sessisti.

Ciò su cui si vuole porre attenzione in questa sede riguarda però il passaggio da fenomeni che, seppur di massa come quello legato alla diffusione del mito delle conigliette *Playboy* a livello globale, risulta comunque imparagonabile alla portata che l'avvento di internet e la conseguente diffusione delle piattaforme digitali, ha avuto nella vita degli individui.

La pornografia ha infatti aumentato a dismisura la sua produzione, tanto da essere ad oggi secondo Saunders uno dei settori più profittevoli del capitalismo digitale (2020), vedendo di conseguenza aumentare alcuni dei problemi che l'hanno da sempre caratterizzata.

In particolare, stando a quanto emerge dalle interviste due sarebbero le implicazioni più problematiche legate alla diffusione delle piattaforme pornografiche: il primo, quello finora più presente nel dibattito pubblico, relativo al *consenso*, ed il secondo, relativo invece ad un altro *livello*, quello del *controllo*.

Relativamente al *consenso*, sono recenti gli avvenimenti avvenuti – tanto in America, quanto in Europa - che hanno messo

in luce alcuni dei principali problemi legati all'*open content creating* e alla presenza di contenuti non consensuali.

Alla fine del 2019 i proprietari della casa di produzione americana *GirlsDoPorn* sono stati incriminati (e poi condannati) traffico sessuale con la forza, frode e coercizione, per aver costretto alcune donne a girare filmati di carattere pornografico che sarebbero poi finiti nel sito dell'azienda e poi su numerose altre piattaforme.

L'anno successivo Kristof pubblica sul *New York Times* l'articolo citato in precedenza, relativo alla presenza di contenuti non consensuali su *Pornhub*.

Nello stesso anno in Francia le vicende del sito pornografico francese *Jacquie et Michel* vengono raccontate sul quotidiano nazionale francese *Le Monde*<sup>9</sup>: quattro persone, tra cui Michel Piron, il proprietario del sito, vengono accusate di stupro, stupro aggravato, sfruttamento, traffico di esseri umani e sequestro di persona, per aver costretto delle attrici a prendere parte a

---

<sup>9</sup> Fonte: L 'He can't hide forever': French porn empire Jacquie et Michel hit with sexual violence probe, di Lorraine de Foucher ,Nicolas Chapuis and Samuel Laurent, pubblicato su *Le Monde* il 16 giugno 2022.

pratiche non consensuali, registrate e diffuse sulle piattaforme pornografiche a loro insaputa, nel periodo tra il 2009 e il 2015. Il desiderio di entrare sul mercato da parte di produttori spregiudicati, unito alla facilità d'uso legato alle nuove modalità di produzione avrebbe quindi alimentato un vivaio di produzioni illecite, in cui a pagarne il prezzo sarebbe pagato proprio dagli attori e dalle attrici dell'industria:

Allora il problema grave avviene quando hai due persone così, un produttore di contenuti di contenuti che è fortissimo col computer e con i dati e ha bisogno di chilometri di contenuto, tanta roba e hai la possibilità di avere degli attori che sembrano reali, ma in realtà sono semplicemente delle macchine, dei robot che tu li metti lì e ti fanno la stessa cosa dalla mattina alla sera [...] C'è una società a Praga che vende dalla mattina alla sera triple anali. Tu mi dirai cazzo, triple anali, ma chi le fa? Per fare delle triple anali devi essere una super esperta [...] quante ne trovi così? Io reali è che sanno fare quella roba alla 5 o 6 al mondo di pornstar vere. In realtà questo sito ha bisogno di girare tutti i giorni contenuti. Dove le trovano? Con ragazze che arrivano lì e quindi vanno sotto la macina... Ho anche difficoltà a dirti cosa gli fanno, perché ho assistito a San Pietroburgo di una ragazza che mi scende giù dal secondo piano. Stava girando con uno di questi registi di questa società a Praga che vende contenuti per questi [siti]... Scende giù dalle scale, aveva una striscia di sangue dal sedere fino alla caviglia sangue vivo, largo

così. E io mi fermo lì. Dico ma che cazzo state facendo lì su? [...] C'era un taglio di cinque centimetri sul sedere. Gli si era aperto. Lei sorrideva [...] Ho preso Salvatore che era la persona che gestiva lo studio, gli ho detto: 'Salvatore ma che cazzo stanno combinando lassù?'. Ha detto: 'Rocco poi ti spiego' [...] fanno l'epidurale, la ragazza è addormentata dietro, ecco perché non sente un cazzo.

Intervista 1 – R.S.

Beh, ma già a partire dagli anni 2000 cominciano ad esserci piccoli produttori che volevano andare sul mercato. Lì vedi delle cose tremende, tipo fisting che viene fatto. Questi qua cosa hanno fatto? Hanno messo messaggi ibridi che magari non si riuscivano bene a capire, arrivavano delle ragazze che non avevano ben capito, magari bisognose di soldi, anche straniere... prima c'è il fatto che devi pagare pegno subito con questi casting, devi far vedere subito quanto sei brava al regista, assistente regista, fotografo, video operatore... poi ti fanno lavorare in condizioni spesso molto difficili, in posti assurdi, con gente assurda. Mi viene in mente un caso di Pierre Woodman [*noto regista pornografico*] di un'attrice che si era ribellata perché era stata scritturata per fare una scena con due uomini... a un certo punto sul set si trova due uomini e dice: 'Scusa, io ho firmato un contratto per una scena con due, e qui ne ce sono tre!' Lui gli risponde: 'Vabbè, due è meglio di tre!'. Come fosse la cosa più normale del mondo... questa lo manda a quel paese, col rischio di perdere soldi del lavoro, farsi una cattiva nomea nel giro. Ma sai quante ce ne sono così? Dover darla, far delle cose a quelli

che poi ti scritturano... cose che spesso sono abusi. Sopraffazione...  
[...] ma poi c'è tutto un sottobosco di piccoli produttori, supposti registi, produttori, che per stare sul mercato e vendere video alle piattaforme eccetera devono far fare cose assurde, soprattutto alle donne, che si prestano, o si trovano a condizioni di dire di sì anche a malavoglia, per paura, perché ormai hanno accettato.

Intervista 2 - G.P.

Il secondo livello invece, sarebbe più sottile rispetto al precedente, perché relativo ad una tutela necessaria nei confronti degli attori e delle attrici, anche a seguito di manifestazione del consenso a girare scene per adulti. Quella del *controllo* è una questione che emerge con chiarezza da una delle interviste:

[...il consenso ce lo dà la ragazza, se no non sta qua e non starebbe qui adesso a fare questa roba qui, quindi la ragazza che arriva, attraversa un trucco, attraversa una scena in cui ci si è, attraversa il fatto che ha fatto una liberatoria, ma per me il consenso non è la liberatoria, tra virgolette, tutto il passaggio, arrivare già sul set, venire, c'è la firma sul documento, che serve a noi e a lei per ricordarle: 'guarda che eri d'accordo'. Ma non è quello la parola più importante è il controllo, perché è normale che la ragazza ti ha detto:

ok. Ma non è che perché ti ha dato ok a fare sesso, anche estremo, tu la ammazzi. [...]

Intervista 1 – R.S.

Il *controllo* sarebbe infatti fondamentale per tutelare gli attori e le attrici in tutte le fasi della produzione, perché consentirebbe loro di lavorare in sicurezza, anche dopo aver fornito l'esplicito consenso, e garantendo loro inoltre la libertà di poterlo revocare in qualunque momento.

Anche su questo elemento, però, le piattaforme non sarebbero in grado di fornire nessun controllo, perché il caricamento del video online non può comunque essere sufficiente come garanzia di un avvenuto controllo in ogni fase del processo produttivo.

#### *4.2.4 Le (nuove) macchine del sesso*

Ipotizziamo che le piattaforme siano in grado di garantire in tutte le fasi del processo produttivo e distributivo il consenso di tutte le parti, nonché di vigilare su eventuali cambiamenti dello stesso, esercitando un controllo sia sulle modalità di produzione, che di distribuzione.

Posto ciò, un interrogativo relativo agli effetti che questa nuova modalità di produzione e diffusione dei contenuti nelle piattaforme pornografiche starebbe avendo complessivamente sull'industria dell'intrattenimento per adulti, resterebbe comunque aperto.

La *gig-economy*, cioè l'economia di piattaforma basata sulla produzione costante e continua di contenuti (Vallas, Schor 2020), avrebbe, come abbiamo visto, importanti ripercussioni sulle logiche produttive a tutti i livelli, influenzando i gig-producers e i gig-workers e nel dover assecondare un processo produttivo di fatto illimitato.

Il corpo degli attori e delle attrici è il primo a subire le conseguenze di questa iperproduzione, attraverso un processo di sfruttamento intensivo delle risorse corporee. La dimensione della corporeità, infatti, riveste un ruolo centrale nell'industria pornografica, essendo di fatto il suo principale strumento e oggetto di produzione. In questo contesto, Rebecca Saunders rielabora il concetto marxista di "forza lavoro" applicandolo al settore dell'hard, identificando nella corporeità degli attori e delle attrici l'incarnazione diretta della forza lavoro (Saunders, 2020). La corporeità, quindi, non è solo un mezzo espressivo,

ma il fulcro del processo produttivo, attraverso cui il valore viene generato e sfruttato economicamente.

Se, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, alle donne verrebbero richieste scene fisicamente sempre complicate e impattanti a livello fisico, quali per esempio penetrazioni anali multiple, agli uomini invece, spetterebbe di rendere concretamente realizzabili certe scene, dovendo dimostrarsi sempre performanti e virili. L'enorme quantità di contenuti impatterebbe direttamente sui corpi degli attori e delle attrici, seppur in modi diversi: le donne dovrebbero dimostrare sempre una maggiore remissività e passività nell'accettare pratiche che, stando agli intervistati, sarebbero sempre più diffuse, quali il *pissing* o le penetrazioni anali multiple.

Gli uomini, invece, dovrebbero assecondare il processo produttivo come parte attiva, mostrandosi sempre più violenti, forti e dominanti sui corpi delle donne. Riportiamo di seguito alcune testimonianze significative, nelle quali viene fatto riferimento ad alcuni sistemi che gli attori uomini metterebbero in campo proprio per riuscire a prendere parte a tali scene:

Le doppie, le triple anali richiedono un'erezione perfetta si può ottenere grazie al Caverjet [*farmaco vasodilatatore utilizzato per il trattamento della disfunzione erettile*], di cui il 99% degli attori fa

uso. Sì, è vero, un tempo questo non avveniva. Proporre a degli attori degli anni '80 di fare una tripla, significava al 90% compromettere la scena, non potendosi avvalere di farmaci che gli consentivano l'erezione. Oggi chiunque con una siringhetta riesce ad ottenere un'erezione perfetta per due, tre ore, e può fare qualsiasi cosa con quell'erezione. Ecco perché solo da qualche tempo sono state proposte queste pratiche.

Intervista 8 - M.S.

Tu devi sapere che questi siti qua obbligano i ragazzi a prendere pillole diuretiche per fare la pipì, perché devono pisciare tutto il giorno in bocca a ste ragazzette [...] ogni tanto qualcuno di loro mi chiama, perché per lo più sono italiani, ex accademici [ che hanno frequentato l'accademia fondata da Rocco Siffredi], che sono andati a Praga come dei rincoglioni pur di lavorare, pur di lavorare, perché sanno che con la punturina e questi produttori che cercano manodopera tutti i giorni, chiunque ci va li fa lavorare. Capisci a che livello siamo? E quindi poi dopo qualche mese cominciano i reni, i problemi [...] i ragazzi si sono inventati degli escamotage che si sono passati l'uno all'altro...si iniettano nell'uretra direttamente del Gaviscon che ha una consistenza che assomiglia allo sperma, è quello che tu prendi quando c'è bruciore di stomaco. Ecco, loro se lo iniettano nell'uretra e fanno finta di venire. E io nei miei film spesso e volentieri ho delle venute finte perché gli attori non ce la fanno. E mi dicono: 'Rocco, can I please do it fake?'

Intervista 1 – R.S.

Specifichiamo inoltre che a microfoni spenti gli intervistati che hanno affrontato il tema hanno inoltre specificato come, ad eccezione di coloro che finiscono in reti di abuso e sfruttamento, non tutti siano costretti a prendere farmaci al fine di prendere parte alle scene, ma di come la scelta avvenga individualmente. Gli intervistati sottolineano che l'uso di farmaci non sarebbe necessariamente imposto dai singoli produttori, ma piuttosto deriverebbe da un problema più ampio legato all'iperproduzione tipica dell'industria pornografica contemporanea. Senza il supporto di farmaci, sarebbe quasi impossibile partecipare a determinate scene, molto diffuse nel porno attuale, rendendo di fatto l'assunzione di sostanze in grado di migliorare le prestazioni l'unica via percorribile per rimanere attivi nell'industria.

Questa situazione conferma il nostro punto di vista secondo cui, nella pornografia contemporanea, gli effetti dell'iperproduzione hanno un impatto diretto sui corpi degli attori e delle attrici, la cui fisicità è essenziale per la realizzazione delle scene. L'eventuale coercizione da parte delle produzioni sarebbe quindi solo un'aggravante, ma non rappresenterebbe il fulcro del problema. Il vero nodo sta nei meccanismi di produzione, che creano condizioni di lavoro tali per cui il ricorso a farmaci per

aumentare o sostenere le prestazioni diventa l'unico modo per sopravvivere nell'industria.

In questo contesto, anche l'autoproduzione di contenuti non sarebbe una soluzione efficace. Sebbene l'autoproduzione possa essere meno soggetta a fenomeni di sfruttamento o coercizione da parte di terzi, essa risponde comunque alle dinamiche di un mercato in cui il livello di competizione e la richiesta di performance sempre più elevate aumentano costantemente.

Nei prossimi due capitoli ci dedicheremo a un'analisi più approfondita dei contenuti presenti sui *porn tubes*

## ***Capitolo 5. L'offerta pornografica contemporanea. Le labels con riferimenti espliciti al sesso***

### *5.1 Le categorie del porno contemporaneo*

Per presentare i risultati della nostra attività di analisi del contenuto e categorizzazione delle etichette presenti su Pornhub, Xnxx e Xvideos, in questo e nel prossimo capitolo offriremo una descrizione dettagliata dei dati raccolti e analizzati.

Le etichette presenti nei tre *porn tubes* più visitati in Italia sono infatti ascrivibili a due macrocategorie, ciascuna delle quali declinata in ulteriori categorie.

In questo capitolo ci concentreremo sulle categorie che contengono riferimenti semantici espliciti alla sfera sessuale, analizzando in particolare i contesti in cui tali riferimenti emergono.

Nel sesto capitolo, invece, analizzeremo le categorie prive di riferimenti sessuali espliciti.

Questa suddivisione è stata pensata per facilitare il confronto tra le categorie e offrendo una visione complessiva delle diverse dimensioni emerse dall'analisi.

Dall'analisi condotta, infatti, emerge una ripartizione tematica delle etichette in due macrogruppi: il primo in cui si evince un esplicito riferimento al sesso, il secondo, nel quali non vi è un

esplicito riferimento al sesso. Questo primo risultato ha consentito di scendere maggiormente nel dettaglio dei macrogruppi, fino all'elaborazione di vere e proprie categorie interpretative all'interno delle quali ascrivere – e conseguentemente poter leggere – tutte le etichette presenti.

L'offerta pornografica contemporanea sembra svilupparsi in due direzioni. Da un lato, ci sono i contenuti che ad un livello semantico evocano chiaramente *atti sessuali* o *caratteristiche fisiche sessuali* – nel senso di sessualmente connotate, come i genitali, il seno o i glutei. In questa categoria rientrano anche le etichette legate alle *preferenze di genere e agli orientamenti sessuali*, che fanno riferimento a specifiche identità di genere (uomo, donna, altro...) e orientamenti sessuali (eterosessuale, omosessuale...).

Dall'altro lato, emerge una offerta diversa dei contenuti pornografici, che di per sé non hanno nulla a che vedere con il sesso, ma si concentrano su aspetti non esplicitamente sessuali. In questa categoria troviamo riferimenti a *nazionalità o etnie*, *caratteristiche fisiche non sessuali*, come i capelli o altre parti del corpo non legate direttamente alla sessualità, e contenuti basati sul *gioco, la teatralizzazione e i media* (giochi di ruolo, o di rappresentazioni in cui il sesso viene mediato o enfatizzato

dall'uso di oggetti e scenografie, che trasformano contesti apparentemente innocui in esperienze sessualizzate).

Questa dualità riflette la complessità dell'industria pornografica contemporanea, che sembrerebbe organizzare la propria offerta in due principali direzioni, che procedono in direzione opposta: da un lato, proponendo contenuti sessualmente espliciti, ma dall'altro gioca con simboli, contesti, situazioni, scenari e ruoli per creare nuovi livelli di eccitazione. In quest'ultima categoria, elementi che normalmente non avrebbero una connotazione sessuale vengono reinterpretati all'interno del contesto pornografico, venendo sessualizzata.

In sintesi, l'offerta pornografica contemporanea nel nostro Paese sembra muoversi in un continuum di contenuti che spaziano da riferimenti sessuali evidenti a contenuti più sfumati, che richiedono la sessualizzazione del contesto al fine di acquisire significato pornografico.

Sono ascrivibili, dunque, alla prima categoria le seguenti sottocategorie: *Atti sessuali*, *Caratteristiche fisiche sessuali*, *Gender preferences e Sexual orientations*, mentre sono ascrivibili alla seconda categoria le seguenti sottocategorie: *Caratteristiche fisiche non sessuali*, *Nazionalità/Etnia*, *Gioco/teatralizzazione e media*.

Ma in che modo queste macrocategorie sono distribuite per ciascuna piattaforma? Riportiamo di seguito una tabella rappresentativa.

Tabella 3: Le etichette di *Pornhub* e *Xnxx/Xvideo* per categorie (valori assoluti e percentuali), Italia 2024.

	<b>Pornhub etichette pulite</b>	<b>%</b>	<b>Pornhub video</b>	<b>%</b>	<b>XNXX/Xvideos etichette pulite</b>	<b>%</b>	<b>XNXX/Xvideos video</b>	<b>%</b>
<b>Atti sessuali</b>	16	18%	1.566.007	25.4%	75	14%	89.122.241	44%
<b>Caratteristiche fisiche sessuali</b>	7	4%	763.264	12.4%	60	11%	29.973.476	15%
<b>Gender Preferences e Sexual Orientations</b>	4	4%	321.429	5.2%	41	8%	17.077.657	8%
<b>Caratteristiche fisiche non sessuali</b>	4	8%	488.594	8%	43	8%	5.254.104	3%
<b>Nazionalità/Etnia</b>	26	29%	439.412	7%	66	13%	4.672.937	2%
<b>Gioco/Teatralizzazione e Media</b>	33	37%	2.605.141	42%	240	46%	57.946.379	28%
<b>TOTALE</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>6.174.449</b>	<b>100</b>	<b>525</b>	<b>100</b>	<b>204.183.722</b>	<b>100</b>

Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo osservare su Pornhub, il totale dei video ammonta a circa 6,17 milioni.

La categoria più rilevante è quella di *Gioco/teatralizzazione e media*, che rappresenta ben il 42% dei video. Si tratta di un elemento interessante, per cui quella tendenza della sessualizzazione di elementi, pratiche e contesti non

sessualmente espliciti, sarebbe prevalente all'interno di questa piattaforma.

La seconda categoria più rilevante è quella degli *Atti sessuali*, che raccoglie circa il 25,4% dei video complessivi. Le altre categorie, come *Caratteristiche fisiche sessuali*, *Caratteristiche fisiche non sessuali*, e *Nazionalità/Etnia*, e *Gender Preferences e Sexual orientations* raccolgono percentuali minori di video al loro interno, rispettivamente il 12,4%, l'8%, il 7% e il 5,2%.

Passando a Xnxx/Xvideos il totale dei video su questa piattaforma ammonta a oltre 204 milioni, una cifra molto più elevata rispetto a Pornhub. I numeri cambiano, ma le due macrocategorie più forti per numero di video rimangono le stesse, seppur a ordine invertito. Qui è la categoria *Atti sessuali* a domina nettamente il panorama, con un impressionante 44% del totale dei video.

In confronto, la categoria *Gioco/teatralizzazione e media.*, che su Pornhub occupa la maggior parte delle visualizzazioni, XNXX/Xvideos si ferma a un più modesto 28%, pur rimanendo la seconda categoria più popolare. *Caratteristiche fisiche sessuali*, *Gender Preferences e Sexual Orientations*, *Caratteristiche fisiche non sessuali*, *Nazionalità/Etnia*,

raccogliono invece una percentuale minore di video, rispettivamente il 15%, l'8%, il 3% e il 2% dei video totali.

Per meglio approfondire ciascuna delle categorie, dedicheremo i prossimi paragrafi all'esplorazione dei contenuti di ciascuna.

## 5.2 Il supermarket del sesso

Prima di addentrarci nell'analisi dettagliata delle singole categorie presentate poc'anzi, dedichiamo un paragrafo mirato ad una lettura complessiva del lavoro di mappatura.

Il primo elemento che emerge con chiarezza è l'enorme quantità di etichette e video ad esse associati, che ci pone di fronte a una realtà in cui pratiche e corpi appaiono dissezionati e frammentati, messi a disposizione degli utenti attraverso un ampio ventaglio di etichette. Il grado di specificità di queste etichette varia considerevolmente a seconda della piattaforma.

Se nel caso dei grandi *hub* di *streaming* cinematografico, come Netflix o Amazon Prime, è possibile orientarsi scegliendo tra vari generi (commedia, film romantici...), gli *hub* del porno estremizzano questo concetto, offrendo una scelta pressoché infinita di rappresentazioni, in cui corpi e pratiche sembrerebbero intrecciarsi potenzialmente all'infinito le une con le altre, venendo frammentati il più possibile in sottocategorie

sempre più dettagliate. Questo permette agli utenti di orientarsi con precisione e scegliere esattamente ciò che più li interessa, attraverso termini che descrivono con incredibile minuziosità e dovizia di particolari pratiche, parti del corpo, situazioni, ambientazioni, professioni, relazioni e provenienze geografiche. L'aumento dei contenuti non rappresenta solamente il risultato di un avanzamento tecnologico che lo rende possibile, ma rivela a nostro giudizio anche un significativo cambiamento sociale.

Considerando che l'espansione esponenziale delle categorie pornografiche consente di navigare con facilità da una fantasia all'altra, ciò contribuisce attivamente alla concretizzazione di desideri e pratiche sempre più mirati e specifici.

Secondo Mazières, Trachman, Cointet et. al (2014) la proliferazione di categorie pornografiche non solo aggiunge fantasie minori a fantasie maggiori, ma contribuisce alla creazione di nuovi desideri altri, che possono o meno essere assorbiti in quelli egemonici. L'espansione esponenziale delle categorie pornografiche, facilitata dall'accesso digitale immediato, permette agli individui di passare agevolmente da una fantasia all'altra, creando uno spazio in cui le pratiche sessuali diventano sempre più specifiche, segmentate e personalizzate.

Inoltre, a nostro giudizio, la rappresentazione di pratiche e desideri sempre più specifici contribuisce alla ridefinizione di ciò che è desiderabile o accettabile all'interno della sfera della morale, plasmando i desideri e a propria volta venendo plasmata dai desideri stessi. Le fantasie sessuali, dunque, si intreccerebbero con le loro rappresentazioni *online*, influenzandosi reciprocamente in un ciclo continuo, all'interno del quale è complesso definire dei limiti precisi.

Il primo risultato evidente è un diverso livello di *specificità* sulle tre piattaforme: Xnxx/Xvideos, ad esempio, presentano un livello di specificità notevolmente superiore rispetto a Pornhub. Confrontando le etichette di Xnxx/Xvideos – conteggiate una volta sola per via della loro perfetta corrispondenza [CFR capitolo 3] con quelle di Pornhub, emerge come le prime siano non solo più numerose, ma anche più dettagliate e declinate in specifiche numerosissime.

Questa maggiore specificità su Xnxx/Xvideos potrebbe derivare da un controllo meno rigoroso sui contenuti caricati. Pornhub, al contrario, adotta un approccio più restrittivo, che sembra voler garantire una sorveglianza più efficace sui video. Un numero ridotto di etichette può fungere da filtro preliminare, limitando

il linguaggio utilizzato per catalogare i contenuti e permettendo un controllo maggiore.

Le etichette di Pornhub, oltre a essere meno specifiche, appaiono anche più attente dal punto di vista del linguaggio, come vedremo più avanti con alcuni esempi.

Inoltre, Pornhub adotta una logica top-down: è la piattaforma stessa a creare le categorie, tra cui gli utenti possono scegliere per caricare i contenuti. Al contrario, XNXX/Xvideos seguono un approccio bottom-up folksonomico, cioè un sistema collaborativo di classificazione (Vander Wal, 2005). Il termine *folksonomia*, che rappresenta la crasi tra “folk” e “tassonomia”, descrive un metodo di categorizzazione dal basso verso l’alto che incoraggia la partecipazione attiva, una pratica comune nelle piattaforme digitali (Singer, Niebler, Hotho et al., 2014).

La folksonomia è un metodo di classificazione generato dagli utenti, in cui questi ultimi creano in modo collaborativo dei *tag* per categorizzare i contenuti (Bullard, 2018). Questo approccio si distingue per tre caratteristiche principali. Primo, la folksonomia rappresenta un lavoro collettivo e distribuito: gli utenti taggano contenuti su piattaforme online, costruendo sistemi di classificazione che rispondono a esigenze spontanee e condivise della comunità (Peters & Weller, 2008). In secondo

luogo, i tag servono sia a organizzare contenuti personali sia a facilitare la ricerca per altri utenti, rendendo accessibile ciò che è stato etichettato da un singolo anche a un pubblico più ampio (Trant, 2009). Infine, le folksonomie hanno una struttura aperta e in continua crescita, permettendo ai set di tag di espandersi rapidamente e modificarsi, superando i limiti dei sistemi di classificazione tradizionali (Bullard, 2018).

Su Xnxx/Xvideos, le etichette non sono infatti fisse, ma emergono dai tag inseriti dagli utenti stessi, attraverso una dinamica partecipativa in cui gli utenti non solo caricano contenuti, ma partecipano anche attivamente alla loro classificazione, attribuendo ad essi significati specifici. Pornhub, invece, effettua una prima selezione già nella fase di categorizzazione, imponendo agli utenti di adeguarsi alle categorie predefinite dalla piattaforma stessa.

Dal nostro punto di vista, questo approccio da parte di Pornhub può essere letto nell'ottica del processo di normalizzazione della pornografia che caratterizzerebbe la sua strategia commerciale, come descritto da Rodeschini (2019) e Rodeschini e Zecca (2020). Secondo questi autori, Pornhub ha costruito un modello di business che mira a portare il porno fuori dalla "pornosfera", rendendolo non solo più visibile – ad esempio attraverso la

pubblicazione di report periodici – ma anche più curato e meno “grezzo”. Come affermano Zecca e Maina, Pornhub aspira a "espungere dal porno lo stigma sociale" (2017:208).

In quest'ottica, il maggiore filtro applicato alle categorie può essere interpretato come parte del tentativo di esercitare un controllo più rigoroso sui contenuti presenti, al fine di creare e presentare all'esterno un'immagine più rispettabile del sito, con lo scopo di offrire la percezione dello stesso come un ambiente controllato. La decisione di filtrare le etichette potrebbe quindi rientrare in un più ampio processo di costruzione della *brand identity* volto a dare ai pubblici esterni una percezione controllata e coerente dei propri contenuti.

Per quanto riguarda Xnxx/Xvideos, riteniamo che l'utilizzo di una logica *folksonomica* possa offrire due vantaggi principali, il primo, di cui beneficerebbero gli utenti, il secondo, che invece sarebbe più un beneficio della piattaforma.

L'approccio folksonomico consente alla piattaforma di rispondere più efficacemente alla domanda degli utenti, poiché i loro gusti e i termini che utilizzano vengono integrati organicamente nel sistema di tag. Questo meccanismo riflette in modo diretto e accurato le preferenze del pubblico, rendendo così l'esperienza di navigazione e ricerca dei contenuti più

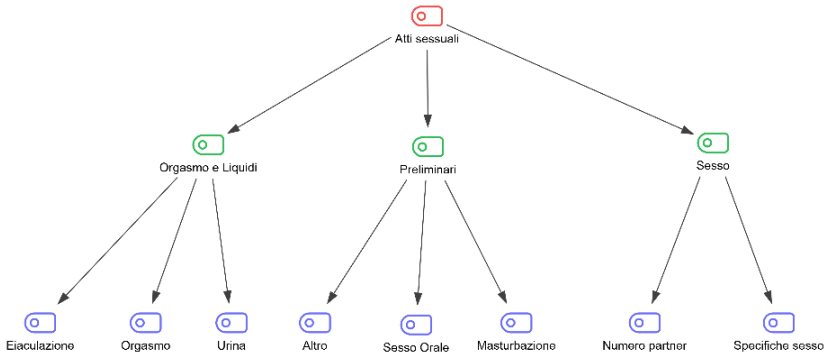
personalizzata e a misura d'utente. Dall'altro, permette alla piattaforma di distanziarsi dal controllo editoriale diretto, riducendo così la propria esposizione ad eventuali critiche relative al contenuto o alla classificazione. In questo modo, la piattaforma può mantenere un'impronta più partecipativa e flessibile, adattandosi ai cambiamenti e alle esigenze di una community eterogenea, ma senza assumersi la piena responsabilità sulla categorizzazione, che resta nelle mani degli utenti stessi.

### *5.3 Gli atti sessuali: il paradiso del sesso hardcore e della fellatio*

Le etichette catalogate all'interno della macrocategoria *Atti sessuali* fanno riferimento a tre sottotemi prevalenti che sono stati individuati in entrambe le piattaforme: *preliminari*, *orgasmo e liquidi e sesso*, ognuno dei quali con ulteriori specifiche.

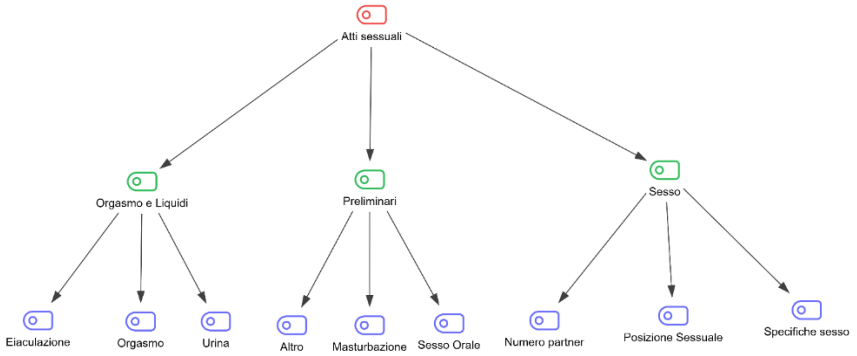
Di seguito, due mappe rappresentative dell'organizzazione dei temi e dei sottotemi di questa categoria.

Figura 4: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Atti sessuali* per Pornhub



Fonte: nostra elaborazione

Figura 5: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Atti sessuali* per Xnxx/Xvideos



Fonte: nostra elaborazione

Ma in che modo tali temi sono organizzati nelle piattaforme, rispetto al numero dei video?

Riportiamo di seguito due treemap rappresentativi di ciò:

Figura 6

Treemap n°video Pornhub di *Atti sessuali*

Totale video: 1566007

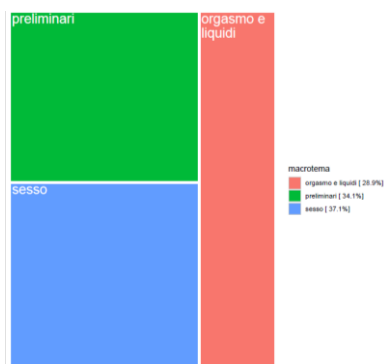
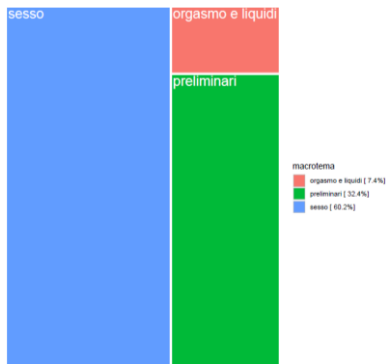


Figura 7

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *Atti sessuali*

Totale video: 89122241



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo osservare dall'immagine, la macrocategoria *Atti sessuali* è articolata in *Pornhub* nel seguente modo: la sezione *sesso* è quella con il maggior numero dei video al suo interno (37,1%), seguita da *preliminari* (34,1%) e *orgasmo e liquidi* (28,9%). Su *Xnxx/Xvideos* la situazione appare analoga, seppur con percentuali diverse. La sezione *sesso* appare infatti quella più numerosa: (60%) seguita da *preliminari*: (32,1%) e *orgasmo e liquidi* (7,4%).

Iniziamo dunque con l'esplorare nel dettaglio i sottotemi. L'analisi dei contenuti di  *Sesso* ha permesso di distinguere questo tema in ulteriori sottotemi: *specifiche sesso*, *posizione sessuale* e *numero di partner*.

Su Pornhub, il sottotema più numeroso è quello delle *specifiche sesso*, che occupa il 70,7% dei video relativi a  *Sesso*. I video legati al *numero di partner* sono invece il 29,3%, mentre non troviamo riferimenti a *posizione sessuale*.

Su Xnxx/Xvideos la ripartizione mostra alcune differenze. I video riferiti al *numero di partner* costituiscono solo il 15,5% del totale, una percentuale significativamente inferiore rispetto a Pornhub, indicando un'offerta più contenuta per questo tipo di contenuti, mentre il sottotema delle *posizioni sessuali* rappresenta appena il 2,6% dei video. Anche su questa Xnxx/Xvideos, il sottotema di  *Sesso* predominante è quello delle *specifiche sesso*, che arriva all'81,8%.

Quali sono dunque i contenuti di questo sottotema dominante, *specifiche sesso*? Sia su Pornhub che su Xnxx/Xvideos, seppur con percentuali diverse – 50% in Pornhub e 36% su

Xnxx/Xvideos<sup>10</sup> – la *specifica sesso* che contiene il maggior numero di video è proprio quella riferita al sesso *hardcore/rough*, specifica che si rivela particolarmente interessante.

Ma quale potrebbe essere il significato del fatto che, nelle piattaforme pornografiche contemporanee, la caratteristica più frequentemente associata al sesso sia quella di essere *hardcore* o *rough*?

L'*hardcore*, nato come un sottogenere, è ormai ampiamente diffuso nel mondo della pornografia. La differenza tra *hardcore* e *softcore* fa riferimento a un modo di rappresentare il sesso più esplicito (genitali molto visibili, scene di penetrazione esplicita...) per quanto riguarda l'*hardcore*, e a scene in cui il sesso viene mostrato senza visualizzare i dettagli della penetrazione esplicita, per quanto riguarda il *softcore* (O'Toole, 1998).

L'etichetta *softcore* non è stata utilizzata solo nella pornografia, ma anche in produzioni cinematografiche in cui la componente erotica era più spiccata – senza sfociare appunto in

---

<sup>10</sup> Si precisa che la percentuale è qui calcolata rispetto a *sesso*. Se decidiamo invece di considerare i temi rispetto a *specifiche sesso* la percentuale su Pornhub diviene ancor più rilevante: 70.9% in Pornhub, 44% su Xnxx/Xvideos. Per il dettaglio completo dei grafici si rimanda all'appendice.

rappresentazioni eccessivamente esplicite costruite in relazione al limite della *tolleranza* e della rispettabilità posto dal mainstream (Giddens, 1992). Secondo Linda Ruth Williams (2005) la differenza sostanziale tra i due generi starebbe in un diverso grado di compiutezza: se l'hardcore sarebbe maggiormente aderente all'autenticità della visione reale, mostrandosi più esplicito, al contrario nel softcore, il racconto rimarrebbe incompiuto, lasciato più all'immaginazione del fruitore del contenuto.

Nel mondo pornografico contemporaneo, però, l'etichetta *softcore* avrebbe assunto un nuovo significato, venendo associata non tanto ad una pornografia meno esplicita in termini di rappresentazioni, ma ad una pornografia con una dimensione romantica più spiccata, in cui il lato sentimentale e passionale verrebbe messo maggiormente in risalto (Anderson, 2021).

Il fatto che la parola *hardcore* contenga un così alto numero di video ad essa associata ci racconta un panorama pornografico in cui la componente romantica sarebbe meno rappresentata – e dunque, ipotizziamo, anche meno di interesse per il pubblico – che preferirebbe invece contenuti in cui il sesso non verrebbe romanticizzato.

Dal nostro punto di vista, la diffusione del sesso *rough* sarebbe strettamente collegata con l'espansione graduale della "pornosfera" che i paesi occidentali stanno attraversando negli ultimi decenni (McNair, 1996; 2002; 2013; Attwood, 2009; Smith, 2010). In questo contesto, elementi tipici della pornografia avrebbero oltrepassato i confini della "pornosfera" per contaminare la sfera pubblica.

A nostro giudizio, infatti, la costante e crescente esposizione a contenuti di carattere sessuale avrebbe determinato, negli spazi dedicati alla fruizione di contenuti pornografici, due tendenze principali: la prima, caratterizzata da una diffusione di contenuti sempre più *espliciti* e la seconda, che approfondiremo nel prossimo capitolo – e che procede in direzione completamente opposta alla prima – in cui sono proprio la *fantasia* e il *meno esplicito* ad essere diventati elementi centrali nelle narrazioni pornografiche.

Se la sfera pubblica assorbe gli elementi più *softcore* della pornografia, ecco che la pornografia contemporanea alza l'asticella dei contenuti offerti, diventando ad esempio più *hardcore*, attraverso un processo lento e graduale per cui, come abbiamo visto, il porno *hardcore* oggi sarebbe prevalente nei *porn tubes*. Con ciò, non si intende affermare che il genere *rough* nel

pornografico sia una novità, poiché riscontriamo la presenza di elementi *scabrosi* e violenti anche nel fumetto italiano del secolo scorso, così come nelle produzioni cinematografiche (Maina, Zecca, 2012; Maina, 2019). Con l'aumento della visibilità della pornografia e la sua crescente accettazione nella cultura popolare, certi tipi di contenuti che in passato sarebbero stati considerati più di *nicchia* e *marginali* sono oggi visti come più normali. Questo spostamento culturale ha reso alcuni elementi che hanno caratterizzato la storia della pornografia e dell'erotico – nel nostro Paese e non solo – (sensualità, provocazione, ammiccamenti, nudità) più accessibili, spostando di fatto i confini del pornografico ad un livello più alto, per cui il porno *rough* sarebbe passato dall'essere un genere di nicchia, ad un genere *mainstream*.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, questo processo è strettamente legato a un cambiamento nel mercato del lavoro, in cui i performer – oggi, a differenza del passato – sono sottoposti a ritmi di lavoro dettati dall'iperproduzione, tipica della logica capitalistica su cui è costruito il modello di business delle piattaforme online. Una maggiore domanda di contenuti, l'aumento della concorrenza e la necessità di differenziarsi, insieme alla crescente esposizione a contenuti espliciti, hanno

contribuito quindi, a nostro giudizio, a rendere la pornosfera più *rough*.

Per quanto riguarda il secondo sottotema legato al *numero di partner*, i dati di Pornhub e Xnxx/Xvideos, pur con valori differenti, mostrano rappresentazioni simili: un'offerta prevalentemente basata sul  *Sesso di gruppo* e sul  *Sesso in coppia*. Su Pornhub, la maggior parte dei video si riferisce a  *coppie* (53,3%), seguita dal  *Sesso di gruppo* (2+ persone) al 43,3%, mentre la restante parte riguarda contenuti di  *autoerotismo*.

Su Xnxx/Xvideos si riscontra una tendenza simile, ma con la classifica invertita: qui prevale il  *Sesso di gruppo* al 38%, seguito dai video di  *coppie* al 22,4%.

L'offerta pornografica presa in esame, dal punto di vista del  *numero dei partner*, sembra dunque orientarsi su due percorsi principali che si muovono in direzioni opposte: da un lato, la rappresentazione dei rapporti sessuali tra due persone, che richiama il modello tradizionale e monogamo tipico delle culture occidentali; dall'altro, la rappresentazione del  *Sesso di gruppo*, che invece richiamerebbe più una modalità meno convenzionale e più  *trasgressiva*.

Esploriamo ora il secondo tema prevalente degli *Atti sessuali*, quello relativo ai *preliminari*, che sono stati distinti in tre specifiche: *sexso orale*, *masturbazione* e *altro*.

Per la definizione dei preliminari ci si è rifatti a Kolodny et al. (1988) ed Ellis & Abarbanel, (2013), per cui per preliminari si intendono una serie di pratiche – in genere preparatorie al rapporto sessuale – definibili "giochi sessuale non coitale".

Inseriamo di seguito i *treemap* rappresentativi delle specifiche di *preliminari* per ciascuna piattaforma. In questo caso, nel treemap, riportiamo anche il genere relativo alle etichette associate ai video, poiché ritenuto funzionale alla nostra analisi.

Figura 8

Treemap n video Pornhub di *preliminari* per genere

Totale video: 533577

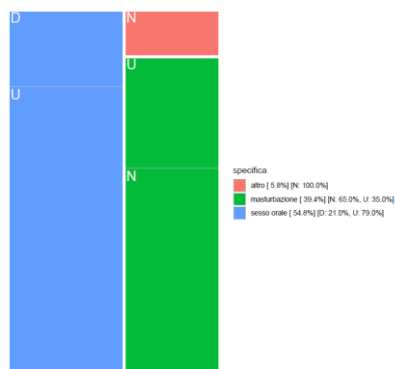
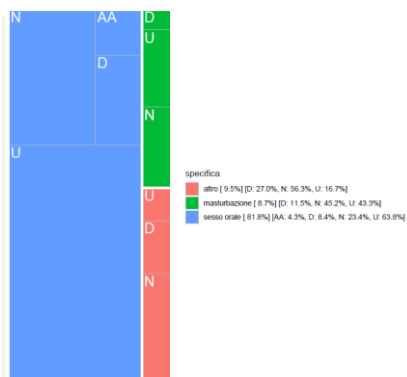


Figura 9

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *preliminari* per genere

Totale video: 28863820



Come possiamo osservare, *sexso orale* costituisce su entrambe le piattaforme il sottotema di *preliminari* con il maggior numero

dei video ad esso associato in particolare in Pornhub il 54,8%, mentre su Xnxx/Xvideos, invece la percentuale sale a 81,8%.

Se poniamo attenzione al genere, infatti, nel caso di Pornhub, possiamo osservare che il 79% dei video riferiti al sesso orale si riferiscono a sesso orale praticato a uomini e solo il 21% a sesso orale praticato a donne.

Su Xnxx/Xvideos la situazione, seppur con numeri diversi, è del tutto analoga: nel 63,8% dei casi abbiamo riferimenti al sesso orale praticato a uomini, nel 23,4% a sesso orale in cui non è specificato il genere, nel 4,3% che riguardano donne e uomini e l'8,4% che riguardano sesso orale praticato a donne. Trasversalmente sia a Xnxx/Xvideos, che Pornhub, il sesso orale rappresentato sarebbe prevalentemente sesso orale praticato proprio agli uomini.

Secondo la letteratura *fellatio* e *cunnilingus*, seppur entrambi etichettabili sotto la categoria ombrello del *sesso orale*, non sono affatto uguali e sono connessi a diverse norme sociali (Tolman, 2005; Vannier, O'Sullivan, 2012). Secondo la teoria dello script sessuale di Simon e Gagnon il ruolo di chi pratica sesso orale sarebbe legato alla sottomissione e dunque maggiormente associato alla figura femminile. Al contrario, secondo gli autori,

ricevere sesso orale sarebbe associato ad un ruolo di dominio e di mascolinità (1984, 1987, 2003).

Tale differenza di rappresentazione nel sesso orale maschile e femminile fa emergere un contesto pornografico in cui il sesso orale femminile è ancora ampiamente sottorappresentato rispetto a quello maschile, finendo col riproporre uno stereotipo di genere per cui la donna apparirebbe come strumento mediante cui l'uomo trarrebbe il piacere nella maggior parte dei casi, senza una effettiva reciprocità nelle rappresentazioni.

La stessa dinamica emerge per un altro sottotema di *preliminari*, la *masturbazione*. I video dedicati a questa pratica costituiscono l'8,7% della categoria *preliminari* su Xnxx/Xvideos e il 39,4% su Pornhub. Quando non specificamente indirizzati a un genere – ovvero, masturbazione generica (65% su Pornhub e 45,2% su Xnxx/Xvideos) – la maggior parte dei contenuti rappresenta comunque la masturbazione maschile. Su Pornhub, infatti, il 35% dei video sulla masturbazione riguarda gli uomini, senza traccia di contenuti esclusivi per la masturbazione femminile. Su Xnxx/Xvideos, troviamo il 43,3% dei video dedicati alla masturbazione maschile e solo l'11,5% a quella femminile.

Anche in questo caso emerge una rappresentazione degli atti sessuali che privilegia il piacere maschile, rafforzando un

modello in cui la soddisfazione dell'uomo è il focus centrale, mentre il piacere femminile resta in secondo piano.

In ultimo, la terza specifica dei *preliminari*, chiamata *altro*, contiene al suo interno una percentuale esigua di video rispetto ai *preliminari* (5.8% in Pornhub, 9,5 su Xnxx/Xvideos).

Questa categoria include contenuti trasversali a entrambe le piattaforme e racchiude atti intimi e preparatori come baci, carezze, massaggi e altre interazioni fisiche che precedono l'atto sessuale vero e proprio, e che, all'interno del contesto pornografico, ricoprono un numero bassissimo di video.

Il terzo e ultimo tema relativo agli *Atti sessuali*, quello relativo *all'orgasmo e ai liquidi corporei*, offre invece uno scenario che sembra andare in una direzione in parte diversa da quanto visto finora. Di seguito presentiamo i treemap di *orgasmo e liquidi*, con i rispettivi sottotemi e il genere a cui le etichette – e i video associati – fanno riferimento.

Figura 10

Treemap n°video Pornhub di *orgasmo e liquidi* per genere  
 Totale video: 451913

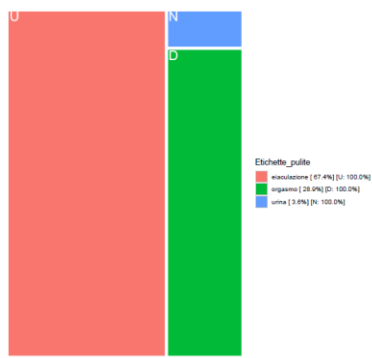
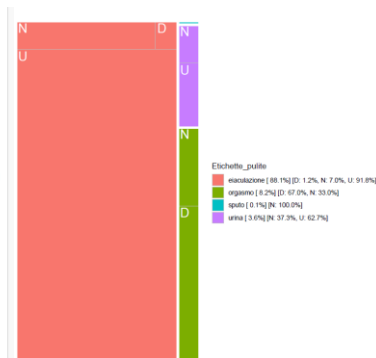


Figura 11

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *orgasmo e liquidi* per genere  
 Totale video: 6617269



Come possiamo osservare, su Pornhub la maggior parte dei video relativi a *orgasmo e liquidi* si concentra sull'*eiaculazione*, che rappresenta il 67,4% dei contenuti in questa categoria e riguarda esclusivamente soggetti maschili. I video con etichette legate all'*orgasmo* costituiscono invece il 28,9% del totale e, in questo caso, sono interamente associati all'*orgasmo* femminile. Infine, il tema dell'*urina*, che rappresenta solo il 3,6% dei video, è associato a etichette che non specificano il genere.

Su Xnxx/Xvideos la distribuzione è più diversificata. Anche qui la categoria dell'*eiaculazione* è predominante e rappresenta l'88,1% dei video, associata per il 91,8% ai soggetti maschili. Tuttavia, si rileva una piccola percentuale di video dedicati all'*eiaculazione femminile* (1,2%) e una porzione senza

specificazione di genere (7,0%). Questo indica una maggiore varietà su Xnxx/Xvideos rispetto a Pornhub, dove l'eiaculazione è legata esclusivamente a soggetti maschili.

Il tema dell'*orgasmo* è invece molto meno rappresentato su Xnxx/Xvideos, coprendo solo l'8,2% dei video. Tra questi, il 67% riguarda orgasmi femminili, mentre il restante 33% è associato genericamente agli orgasmi, senza specificazione di genere.

Sebbene l'orgasmo femminile appaia come quello più rappresentato in entrambe le piattaforme, risulta comunque marginalizzato rispetto alla predominanza dell'*eiaculazione maschile*, come possiamo osservare in Figura 10 e Figura 11. Questa visibilità ridotta dell'orgasmo femminile sembra riflettere un modello classico della pornografia, che privilegia una narrazione centrata sul piacere maschile e, in tal senso, non mostra cambiamenti rilevanti rispetto all'offerta pornografica tradizionale precedente all'era digitale.

Il sottotema *sputo* è irrilevante in termini numerici (0,1%), ed è associata esclusivamente a video riferiti ad etichette *genderless*. Per quanto riguarda *urina* che rappresenta il 3,6% del totale, c'è una maggiore diversificazione rispetto a Pornhub: il 62,7% dei

video riguarda uomini, mentre il 37,3% è neutrale, senza alcuna presenza legata al genere femminile.

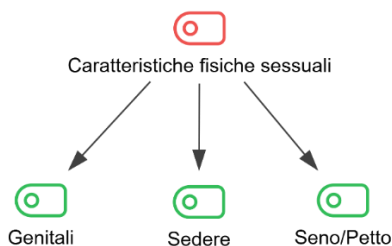
È interessante notare come i riferimenti all'urina, seppur ancora di nicchia, caratterizzino l'offerta delle principali piattaforme pornografiche. Secondo Thomas e Williams (2017) nel contesto della pornografia, e più in generale degli atti sessuali, l'urina è spesso utilizzata come particolare strumento di dominio; e, forse ancor più dello sperma, ha la capacità di umiliare, violare e degradare. L'uso dell'urina non è una novità nel genere pornografico, ma in un contesto di crescente varietà dei contenuti sessuali, la presenza di etichette che includono pratiche legate all'urina come mezzo di espressione erotica suggerisce un cambiamento nell'approccio alla loro visibilità. La categorizzazione di pratiche più estreme, specialmente quelle legate alla degradazione del corpo, sembra quindi facilitarne l'accesso, portandole fuori dalla nicchia riservata agli appassionati e integrandole nell'offerta delle piattaforme pornografiche mainstream (Zecca, Maddison 2018).

#### 5.4 Caratteristiche fisiche sessuali: genitali a confronto

La categoria *Caratteristiche fisiche sessuali* è la terza per numero di video sia su Xnxx/Xvideos che su Pornhub. Su Xnxx/Xvideos, essa include 29.973.476 video, rappresentando il 14,7% del totale, mentre su Pornhub comprende 763.264 video, pari al 12,4% del totale. Questa categoria è suddivisa in tre sottotemi principali.

Anche in questo caso riportiamo di seguito la mappa dei temi, prima di analizzarli nel dettaglio. In questo caso, poiché i sottotemi di Xnxx/Xvideos e Pornhub sono i medesimi all'interno di questa categoria, ne riportiamo una sola, che racconta i temi di tutte e tre.

Figura 12. Mappa dei temi e dei sottotemi di *Caratteristiche fisiche sessuali* per Pornhub e Xnxx/Xvideos



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo vedere dalla Figura 12, all'interno della macrocategoria relativa alle caratteristiche fisiche sessuali, sono

stati individuati tre temi principali che riflettono diverse aree di attenzione tematica: *genitali*, *seno/petto* e *sedere*.

Dedichiamo ora un approfondimento ad osservare il modo in cui i video sono organizzati all'interno delle tre piattaforme, riportando di seguito due treemap riferiti proprio a questo.

Figura 13

Treemap n° video Pornhub di *Caratteristiche fisiche ses.*

Totale video: 763264

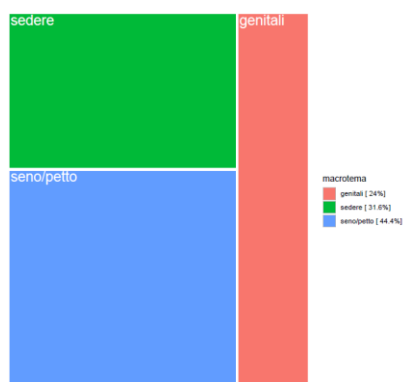
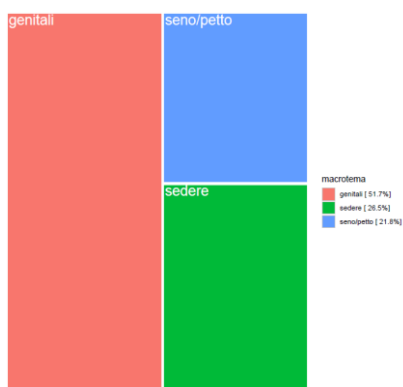


Figura 14

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *Caratteristiche fisiche ses.*

Totale video: 29973476



Fonte: nostra elaborazione

Come è possibile osservare da Figura 13 e Figura 14, la quantità di video associata ai temi è diversa per ciascuna delle due categorie. In Pornhub, per esempio, è il sottotema *seno/petto* a contenere il maggior numero di video (44,4%), seguito da *sedere* (31,6%) e *genitali* (24%). Su Xnxx/Xvideos la situazione appare diversa: il sottotema con più video all'interno è quello riferito ai

*genitali* (51,7%) seguito dal *sedere* (26,5%) e in ultimo *seno/petto* (21,8%).

Iniziamo con l'explorare il sottotema *seno/petto*. Su entrambe le piattaforme troviamo una prevalenza di etichette dedicate al seno femminile: nello specifico la totalità dei video di Pornhub e il 95.25% dei video di Xnxx/Xvideos, con solo il 4,75% in cui si fa genericamente riferimento ai capezzoli. Entrando nello specifico della caratterizzazione, Xnxx/Xvideos presenta un grado maggiore di specificazione relativo al seno femminile, come è possibile osservare dalle seguenti mappe, relativi alle etichette pulite del tema *seno/petto*, divise per genere.

Figura 15

Treemap con n° video Pornhub di *seno\_petto* per genere  
Totale video: 338535

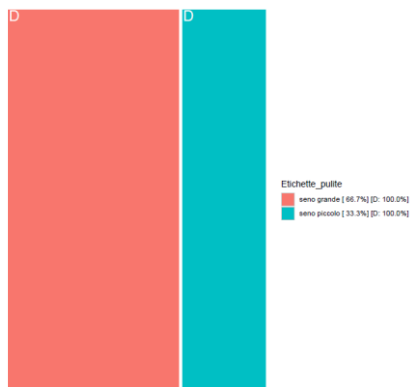
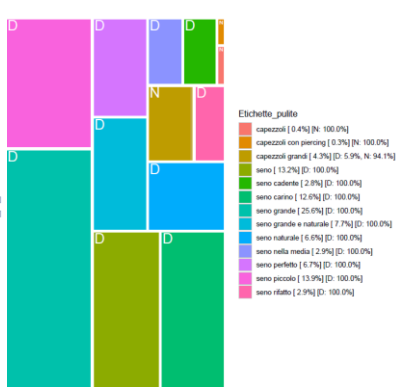


Figura 16

Treemap con n° video Xnxx/Xvideos di *seno\_petto* per genere  
Totale video: 6543179



Fonte: nostra elaborazione

Se su Pornhub la distinzione è in *seno grande* e *seno piccolo*, su Xnxx/Xvideos troviamo un grado di specificazione maggiore: *seno grande*, *seno naturale*, *seno carino*, *seno nella media*.

Nonostante le diverse specificità, però, un elemento accomuna le due piattaforme: la maggiore percentuale di video è associata a seni di grande dimensione: il 66,7% in Pornhub e il 33,3<sup>11</sup>% in Xnxx/Xvideos, elemento che rende evidente come l'offerta di tutte e tre le piattaforme sia prevalentemente incentrata su questa caratteristica fisica.

Un discorso simile riguarda il sottotema *sedere*: su Pornhub, infatti, tutti i video categorizzati come riferiti al *sedere* si concentrano esclusivamente su *sederi grandi*. Su Xnxx/Xvideos, sebbene le etichette pulite riferite ai *sederi grandi* non siano le uniche, rappresentano comunque la maggioranza 36%<sup>12</sup>. Riportiamo di seguito due mappe nelle quali viene mostrata la percentuale dei video per ogni etichetta pulita relativa al tema *sedere*, con la distinzione del genere.

---

<sup>11</sup> Il numero si è ottenuto sommando il 25,6% relativo a *seno grande* e il 7,7% relativo a *seno grande e naturale*.

<sup>12</sup> 35,8% arrotondato per eccesso. Il numero si è ottenuto sommando il 35,3% relativo a *sedere grande* e lo 0,3% relativo a *seno grande e naturale*.

Figura 17

Treemap n° video Pornhub di *sedere* per genere  
 Totale video: 241228

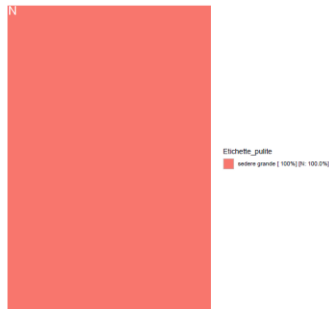
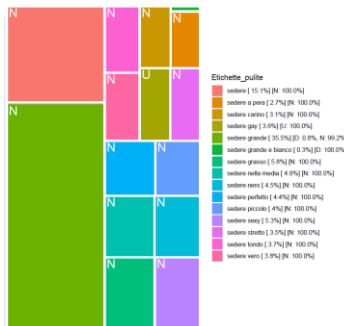


Figura 18

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *sedere* per genere  
 Totale video: 7930771



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo osservare non si rilevano riferimenti al genere delle etichette su nessuna delle piattaforme. Su Xnxx/Xvideos, il 95,9% dei video è associato a etichette di genere neutro, mentre su Pornhub la totalità dei video segue questa tendenza. Sarebbe interessante approfondire in ulteriori ricerche tale aspetto, scendendo ad un livello più profondo, indagando ad esempio i contenuti dei video collegati a queste etichette, per esplorare se vi siano – anche riguardo a questo tema – le medesime differenze di genere già rilevate relativamente al *seno*. Ciò che a partire dai dati emersi possiamo affermare, però, è che l’offerta pornografica contemporanea nel nostro Paese, relativamente al seno e i glutei, sembra orientarsi verso

rappresentazioni di corpi *standardizzati*, soprattutto femminili, descrivendo di fatto una pornografia che non sembra essersi discostata molto da quella popolata dalle *Supermodelle*, cui faceva riferimento Brian McNair nel 1996, per descrivere la prevalenza delle attrici della pornografia occidentale dell'epoca. Esploriamo ora l'ultimo tema di *Caratteristiche fisiche sessuali*, che ricordiamo essere l'ultimo per numero di video in Pornhub, ma il primo su Xnxx/Xvideos, arrivando a più della metà dei video ad esso riferiti: quello dei *genitali*.

Su Pornhub, la specifica principale per *genitali* riguarda il pene, a cui fanno riferimento tutti i video di questa categoria sulla piattaforma, senza alcun riferimento ai genitali femminili.

Per quanto riguarda Xnxx/Xvideos, la situazione invece appare più variegata, nonché più equilibrata: la metà dei video 50.5% si riferisce ai genitali femminili, mentre il 49.3% a quelli maschili. Ciò che invece si rivela a nostro giudizio interessante e significativo al fine di riuscire meglio a comprendere l'offerta pornografica contemporanea sul tema dei genitali, è relativo la presenza di diverse caratterizzazioni associate ai genitali maschili e femminili, elemento sul quali ci soffermeremo immediatamente di seguito.

Queste caratterizzazioni sono per noi essenziali, poiché ci assistono nel ricostruire alcune delle rappresentazioni dominanti legate ai genitali, rivelando diverse aspettative connesse a essi e definendo meglio i sostantivi.

Si riportano di seguito due treemap, relativi al tema dei genitali sulle due piattaforme.

Figura 19  
Treemap n°video Pornhub di *genitali* per genere  
Totale video: 183501

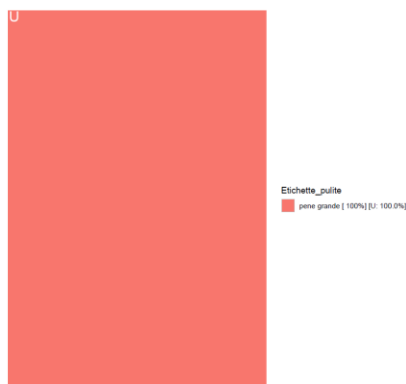
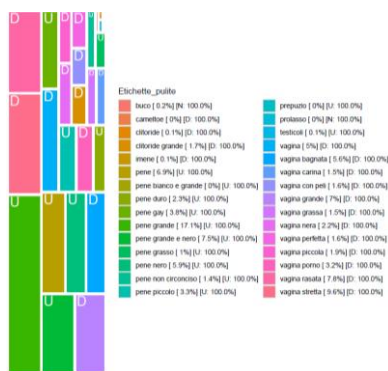


Figura 20  
Treemap n°video Xnxx di *genitali* per genere  
Totale video: 15499526



Fonte: nostra elaborazione

Come emerge chiaramente dai grafici, sia su Xnxx/Xvideos che su Pornhub, le etichette associate ai genitali maschili si concentrano quasi esclusivamente sulla dimensione, richiamando prevalentemente la *grandezza*.

Su Pornhub, tutti i video relativi ai genitali si concentrano esclusivamente sul *pene grande*, senza alcun riferimento ai

genitali femminili. Anche su Xnxx/Xvideos, *pene grande* è la specifica maggiormente associata ai genitali maschili, rappresentando il 17,1% dei video relati ai *genitali*, seguito da *pene grande e nero* al 7,5%.

Per quanto riguarda i genitali femminili, invece, in Pornhub non troviamo alcun riferimento. Su Xnxx/Xvideos, al contrario, assistiamo ad una grande varietà di etichette – con annessi diversi quantitativi di video – usate per descrivere tali contenuti. Come evidenziato dal grafico, gli aggettivi associati ai genitali femminili sono molto più diversificati e spaziano da *stretta* (9.6%) a *bagnata* (5.6%), fino a *con peli* (1.6%) o *rasata* (7.8%)<sup>13</sup>, senza riferimenti esclusivi alle dimensioni.

Dunque, mentre i genitali maschili sono standardizzati attorno alla grandezza, quelli femminili sono descritti con una gamma più ampia di aggettivi che riflettono diverse caratteristiche fisiche.

Questa tendenza a descrivere i genitali maschili esclusivamente in termini di grandezza a nostro giudizio si rivela indicativa di un fenomeno più ampio di standardizzazione che richiama i tradizionali stereotipi legati alla virilità e alla prestanza fisica.

---

<sup>13</sup> Anche in questo caso, se consideriamo il dato in rapporto solo ai genitali femminili, il numero cresce ulteriormente: *vagina stretta* 19%, *vagina bagnata* 11%, *con peli* 3,2%, *rasata* 7.8%.

La dimensione del pene è infatti storicamente associata all'idea di potenza e mascolinità: basti pensare alle rappresentazioni che fin dall'antichità disegnano i genitali maschili come sproporzionati, associando la grandezza a virilità, fertilità e mascolinità.

È interessante osservare come questa rappresentazione fortemente stereotipata persista nella pornografia contemporanea, dove i *grandi peni* continuano a costituire il focus principale nei contenuti relativi ai genitali maschili

A nostro giudizio, infatti, la presenza di aggettivi che richiamano la grandezza ha una valenza un ruolo simbolico, in quanto espressione alla *potenza sessuale*. Ciò si ricollega ad un risultato già emerso dall'attività di interviste condotta i cui risultati sono stati descritti nel capitolo precedente: il fatto che agli uomini nell'industria verrebbe richiesto di mostrarsi prestanti, attivi e virili. I peni di grandi dimensioni diverrebbero quindi simbolo proprio di questa prestanza, ed ecco perché sono quelli che sono prevalenti.

Al contrario, l'assenza di una tale enfasi dimensionale nei genitali femminili, e la presenza di una varietà più ampia di descrizioni, sembra suggerire che il corpo femminile sia interpretato attraverso una lente diversa, che lo osserva non tanto

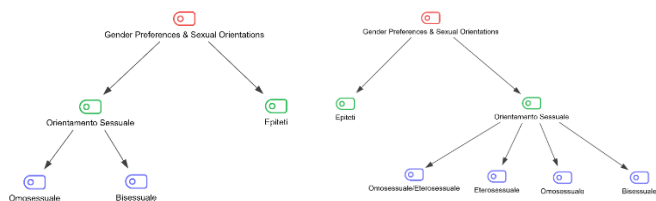
in termini di potenza o capacità di dominare, ma piuttosto come oggetto di vari desideri. Secondo il nostro punto di vista, infatti la molteplicità degli aggettivi utilizzati per i genitali femminili su Xnxx/Xvideos, ad esempio, riflette una sessualizzazione del corpo femminile più frammentata e complessa, dove la diversità delle caratteristiche fisiche è sfruttata funzione di diverse narrazioni erotiche, come vedremo anche nei paragrafi a seguire. In questo senso, il corpo femminile viene rappresentato come un oggetto di curiosità, da categorizzare attraverso molteplici dettagli, piuttosto che essere ridotto a una singola qualità dominante come avviene per il corpo maschile.

### *5.5 Gender preferences e sexual orientations: Putt\*\*\* e shemales e uomini sexy*

La categoria *Gender Preferences e Sexual Orientations* su Pornhub include 321429 video, rappresentando il 5,2% dei contenuti video totali disponibili sulla piattaforma. Su Xnxx/Xivdeos, invece, comprende 17.214.585 video, pari al 8.4% del totale. Pertanto, la categoria si classifica come terza per numero di video su Xnxx/Xvideos, mentre risulta ultima su Pornhub.

Come fatto in precedenza, prima di addentrarci nell'analisi dei temi che costituiscono la categoria, riportiamo due mappe concettuali, così da consentire al lettore di orientarsi con più facilità nella lettura.

Figura 21: A sinistra, mappa dei temi e dei sottotemi di *Preferences e Sexual Orientations* per Pornhub. A destra la mappa dei temi e sottotemi di *Gender Preferences e Sexual Orientations* per Xnxx/Xvideos.



Fonte: nostra elaborazione

I temi principali di questa categoria sono due: gli *epiteti* e gli *orientamenti sessuali*. Gli epiteti si riferiscono alle categorizzazioni utilizzate per identificare le identità di genere, mentre gli orientamenti sessuali riguardano le diverse preferenze sessuali.

Riportiamo di seguito i treemap rappresentativi della divisione video dei temi della categoria, uno per Pornhub, uno per Xvideos, con i rispettivi sottotemi e il genere a cui le etichette – e i video associati – fanno riferimento.

Figura 22

Treemap n°video Pornhub *Gender pref. e sex. or.*  
Totale video: 321429

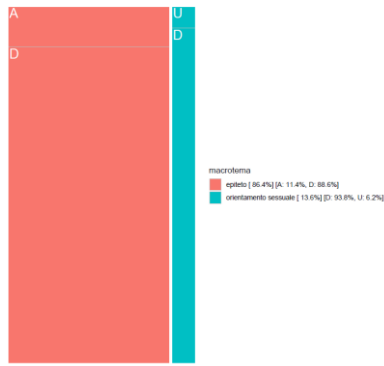
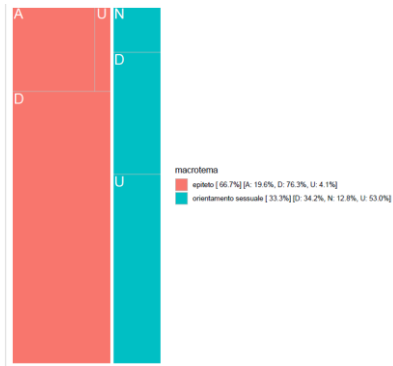


Figura 23

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *Gender pref. e sex or.*  
Totale video: 17214585



Fonte: nostra elaborazione

Sia su Xnxx/Xvideos che su Pornhub, la categoria *Gender Preferences e Sexual Orientations* il tema prevalente è quello degli *epiteti*, cui si riferiscono la quota maggiore dei video. Nello specifico, su Xnxx/Xvideos il 67,2% dei video all'interno di questa categoria riguarda questo tema, mentre il restante 32,8% si concentra sugli *orientamenti sessuali*. Su Pornhub, invece, la proporzione è ancora più marcata: l'86,4% dei video è focalizzato sugli *epiteti*, mentre solo il 13,6% riguarda gli *orientamenti sessuali*.

Iniziamo quindi una analisi più dettagliata dei temi, a partire da quello relativo proprio agli *epiteti*. Su questo tema, è utile

concentrarsi su alcune differenze di genere significative che emergono.

Come possiamo osservare nella Figura 22 e Figura 23 su entrambe le piattaforme la maggior parte dei video relativi agli *epiteti* si riferisce alle donne (76,3% in Xnxx/Xvideos, 88,6% in Pornhub), la restante parte ad altre identità (11,4 % in Pornhub e 19,6% su Xnxx/Xvideos), mentre per quanto riguarda gli uomini troviamo solo 4,1% dei video riferiti agli uomini e solo su Xnxx/Xvideos, non c'è nulla in Pornhub.

Il fatto che su entrambe le piattaforme, Pornhub e Xnxx/Xvideos, la maggior parte degli *epiteti* sia riferita alle donne è un elemento che conferma risultati già emersi nei precedenti paragrafi, evidenziando una continuità con la tradizione che da sempre caratterizza l'offerta pornografica, in cui le donne continuano a essere l'oggetto principale delle rappresentazioni. Analizzeremo di seguito in modo più approfondito la natura di questi *epiteti*.

Relativamente invece alle identità altre, la letteratura ha in parte già evidenziato come la pornografia online dei *porn tubes* abbia contribuito ad offrire visibilità e rappresentazione a tutta una serie di categorie tradizionalmente escluse dal mondo del porno, come ad esempio i membri della comunità LGTB+, che grazie

al digitale avrebbero finalmente trovato una rappresentazione dei propri desideri (McNair 2013).

Ma quali sono gli epiteti prevalenti associati alle varie identità di genere? È possibile riscontrare alcune differenze relative a tali identità?

Iniziamo con il precisare che su Pornhub il linguaggio relativo alle identità appare maggiormente *attento*, tenendo sempre conto del contesto pornografico in cui ci troviamo.

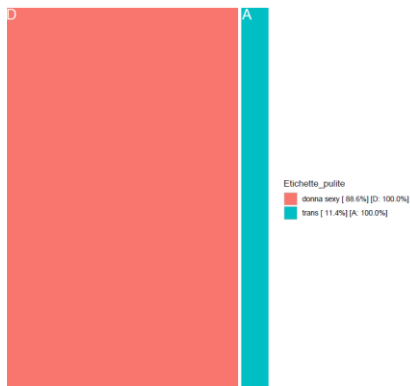
Il riferimento alle donne è ad esempio dato dalla presenza dell'etichetta *Belle Fighe*, che potremmo considerare un sinonimo di *ragazza sexy*.

Per quanto riguarda le persone transessuali invece, l'unica etichetta presente cui corrispondono tutti i video è quella in cui si utilizza la parola *Trans*.

Su Xnxx/Xvideos, la situazione appare invece molto diversa, come riportiamo nei due treemap sottostanti.

Figura 24

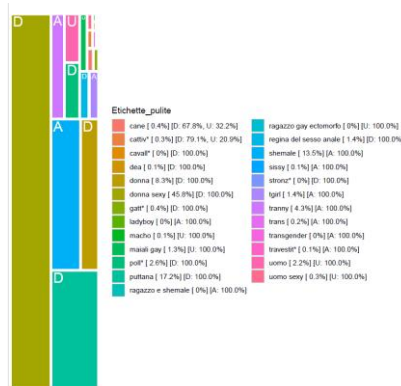
Treemap n° video Pornhub di *epiteto* per genere  
 Totale video: 277838



Fonte: nostra elaborazione

Figura 25

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *epiteto* per genere  
 Totale video: 11475394



Anche in questo caso, come in precedenza, riportiamo le etichette pulite riferite a tutti i sottotemi, allegando in appendice il grafico degli epiteti per genere.

Come possiamo osservare, infatti, gli epiteti riferiti alle donne sono piuttosto variegati, e, seppur la maggior parte di questi si riferiscano a *donna sexy*, riscontriamo comunque la presenza di altre parole, quali *puttana* all'interno della quale sono etichettati il 17.2% dei video.<sup>14</sup> Altre etichette, seppur rappresentino una minoranza, come *regina del sesso anale* (1.4%), *polla* (2.6%).

<sup>14</sup> Anche in questo caso, se consideriamo gli epiteti riferiti solo alle donne, la percentuale di *donna sexy* sale al 59.87%, quella di *puttana* al 22.48%.

A questo punto, potrebbe sembrare naturale pensare che, nel contesto del mondo pornografico, la presenza di contenuti più espliciti sia in qualche modo legittimata e che, di conseguenza, espressioni più *colorite* possano risultare giustificate dal contesto stesso.

La questione interessante, però, è il fatto che all'interno di questa piattaforma, come possiamo notare dal grafico, agli uomini non sembra spettare lo stesso trattamento: per cui, la maggior parte dei video dedicati agli uomini non sarebbe accostata ai medesimi epiteti declinati alle donne, ma sarebbe perlopiù associata alla semplicemente alla parola *uomo* (2,2%)<sup>15</sup>.

La differenza di registro linguistico appare evidente. Gli epiteti che caratterizzano i nomi femminili non solo prevalgono in numero, ma si distinguono anche per l'intensità e varietà degli insulti, risultando particolarmente evidenti. Non troviamo ad esempio un corrispettivo del termine *puttana* relativo agli epiteti maschili, evidenziando un doppio standard che sembrerebbe persistere anche nel mondo della pornografia: le donne che fanno sesso liberamente sono *puttane*, al contrario degli uomini che sono, nel peggiore dei casi, degli uomini *sexy*.

---

<sup>15</sup> Se consideriamo invece gli epiteti riferiti ai soli uomini, la percentuale di uomo sale al 47.83%, seguita da *maiali gay* 28.26%, *uomo sexy*, 6.52% e *macho* - 2.17%

Fa invece eccezione *maiali gay*, epiteto utilizzato nei confronti di uomini, ma omosessuali, unico a mostrare un livello di linguaggio più offensivo.

Per quanto riguarda le identità transgender, le cose sembrano complicarsi ulteriormente.

Come esplicitato in precedenza, in Pornhub troviamo un unico riferimento all'interno dei quali sono etichettati i video riferiti alle persone transgender, quello riferito cioè ai *transessuali*.

Relativamente a Xnxx/Xvideos, invece, i termini appaiono da subito molti e più variegati. In particolare, salta subito all'occhio come la maggior parte dei video sarebbe associato alla parola *shemale*.

Come evidenziato da Castaneda e Campbell (2005), il termine *shemale* – traducibile letteralmente come *leimaschio* – connota una donna transessuale con organi sessuali maschili e caratteristiche effeminate. Si tratta di un termine profondamente oggettificante perché contiene al suo interno uno stereotipo, per cui le donne transessuali sarebbero dei maschi.

Il termine *shemale* suggerisce una visione morbosa e riduttiva verso i genitali delle persone transgender, insinuando che l'identità femminile di una donna transgender sia determinata dalla scelta di sottoporsi o meno alla chirurgia di riassegnazione

di genere. Secondo questa visione, una donna trans che mantiene i genitali maschili viene classificata come *shemale*, trasformata in un feticcio specifico per il piacere del pubblico maschile eterosessuale. In questa rappresentazione, le donne trans non operate vengono viste come maschi “femminilizzati” piuttosto che riconosciute pienamente nella loro identità di donne transgender.

Sono presenti, inoltre, altri termini controversi utilizzati per categorizzare le persone transgender, sebbene con una frequenza minore di video associati. Tra questi, *tranny*, compare nel 4,3% dei video relativi agli *epiteti*, mentre *t-girl* è presente nell’1,4% dei casi.<sup>16</sup>

Si tratta di termini profondamente controversi, da cui la comunità trans ha preso le distanze per via della loro offensività. Secondo il Glossary of Terms dell’associazione *We Are Family*, focalizzata nella difesa l’LGBTQI+, i termini *trannies* e *shemale* sarebbero termini diffamatori, che servirebbero solo a deumanizzare le persone transgender.

---

<sup>16</sup> Anche in questo caso, se consideriamo la percentuale rispetto agli epiteti riferiti ad altro genere, *shemale* – arriva a 68.88%, *tranny* al 21.94% e *tgirl* al 7.14%

Dall'analisi emerge come le versioni di default di Xnxx/Xvideos e Pornhub, rivolte a un pubblico eterosessuale e rappresentative della pornografia mainstream contemporanea, includano riferimenti a identità "altre". Questo rappresenta in parte un elemento di novità rispetto al secolo scorso, quando le rappresentazioni di pratiche sessuali legate alla comunità trans — e anche a quella omosessuale — erano estremamente marginali, sia in Italia (Pini 2011, Maina 2019) che a livello internazionale (McNair, 2013). Tuttavia, osserviamo che, nel caso di Xnxx/Xvideos, queste rappresentazioni tendono frequentemente a feticizzare o oggettificare tali identità, più che a riconoscerle nella loro autenticità, contribuendo così al perpetuarsi di stereotipi e all'uso di linguaggi offensivi.

A sostegno di questa nostra ipotesi, citiamo un recente studio realizzato nel nostro Paese, in cui è stato somministrato un questionario a 212 individui che si identificano come transgender non binari, con lo scopo di raccogliere le loro preferenze ed esperienze relative al consumo di pornografia online. Coloro che hanno preso parte alla ricerca hanno segnalato dal loro punto di vista la presenza di micro-aggressioni all'interno della pornografia contemporanea, riscontrando una

oggettificazione dei corpi di persone transgender (Pavanello Decaro, Portolani, Toffoli et. al 2023).

La rappresentazione di corpi transgender, dunque, esisterebbe nella pornografia contemporanea, ma sarebbe correlata a parole stereotipate, dove non si terrebbe conto della complessità del termine ombrello *transgender*, ma questo sarebbe utilizzato erroneamente come equivalente di *shemale* o di *trannies*.

Esploriamo ora il secondo sottotema della categoria *Gender preferences e sexual orientations*, quello relativo agli orientamenti sessuali.

Figura 26

Treemap n°video Pornhub di *orient.sessuale* per genere  
Totale video: 43591

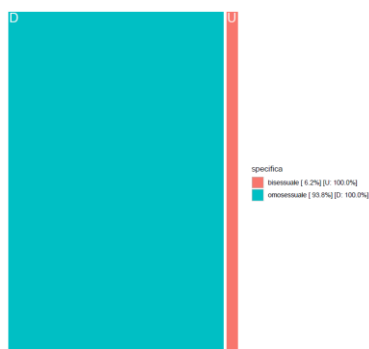
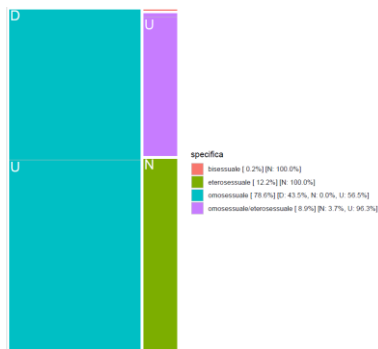


Figura 27

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *orient.sessuale* per genere  
Totale video: 5739191



Il grafico riferito a Pornhub che i video riferiti al tema *orientamento sessuale* riguardano prevalentemente omosessuali,

con una percentuale del 93,8%, e sono tutti riferiti a donne omosessuali. Il restante 6,2% riguarda video bisessuali, che includono solo contenuti riferiti agli uomini.

Nel caso di Xnxx/Xvideos, i video etichettati come omosessuali rappresentano il 76,8% del totale, distribuiti per il 43,5% su contenuti femminili e per il 56,5% su contenuti maschili. La categoria eterosessuale copre il 12,2% dei video, tutti neutri, mentre i video bisessuali sono lo 0,2%, anch'essi esclusivamente neutri. Infine, la specifica omosessuale/eterosessuale, che rappresenta l'8,9% del totale, vede una prevalenza maschile (96,3%) con una minima rappresentanza neutra (3,7%).

Non stupisce che la sezione delle preferenze di genere riguardi proprio contenuti di natura principalmente omosessuale: occorre infatti precisare che, a meno che non lo espliciti in fase di accesso, sia Xnxx, che Xvideos, che Pornhub, al momento dell'accesso indirizzano direttamente alla versione di default delle piattaforme, cioè quella eterosessuale.

In questo senso, quindi, le etichette riferite agli omosessuali appaiono la maggioranza, proprio perché sono uno strumento di diversificazione dal porno prevalentemente eterosessuale. Non a caso, infatti, l'etichetta riferita all'eterosessualità in Pornhub

non è presente, mentre su Xnxx/Xvideos conta il 12,2% dei video di *orientamenti sessuali*.

È dunque plausibile che già a questo livello ci sia un primo filtro sui contenuti, dove l'orientamento sessuale eterosessuale viene dato per scontato e non specificato. Di conseguenza ciò si rifletterebbe su una minor percentuale di video.

Come per gli epiteti, anche in questo caso riscontriamo una diversità di linguaggio nelle due piattaforme: Pornhub utilizza infatti termini più neutri per riferirsi alla comunità LGBT+, come *lesbiche*, *maschi bisessuali*.

Al contrario, su Xnxx/Xvideos – seppur con numero di video bassissimi al suo interno – troviamo anche etichette più controverse, come ad esempio *dyke*, che seppur copra meno dell'1% dei video riferiti alle donne omosessuali, a nostro giudizio si rivela un dettaglio interessante.

L'espressione *dyke* è traducibile in italiano con *maschiaccio*. L'utilizzo dell'espressione è controverso, perché la parola, che in origine è stata pensata come offesa nei confronti delle donne omosessuali, è divenuta negli anni oggetto di riappropriazione da parte della comunità lesbica (Krantz, 1995, Kerr, 2013).

Troviamo inoltre la parola *faggot*, anche se anche in questo caso con una presenza inferiore all'1% per i video, anch'essa parola

controversa nella comunità gay maschile per i suoi diversi utilizzi a seconda dei contesti *ingroup* ed *outgroup* (Carnaghi, Maass, 2007).

Esploriamo ora l'ultimo sottotema legato agli orientamenti sessuali. In Xnxx/Xvideos, a differenza di Pornhub dove questo sottotema è assente, troviamo infatti una specifica che rappresenta rapporti tra persone eterosessuali e omosessuali. Prestando attenzione al genere, notiamo come i video riferiti a questa pratica riguardino quasi esclusivamente gli uomini (Figura 27).

Questa tipologia di contenuto non è nuova nel mondo della pornografia, e ha ispirato la nascita di siti specializzati, come "Bait Buddies," il cui slogan, "*We make Straight Guys do Gay Things!*" ("Facciamo fare cose gay ai ragazzi eterosessuali").

Va ricordato, tuttavia, che le versioni delle piattaforme che stiamo esplorando in questa ricerca non sono quelle pensate per un pubblico omosessuale, che dispone di una sezione separata, ma piuttosto per un'audience eterosessuale.

Di conseguenza, l'elemento della *conversione* che potrebbe costituire una fantasia per alcuni spettatori, potrebbe non essere predominante.

Ma perché ribadire la specifica *eterosessuale*, nonostante i rapporti cui si fa riferimento sono di natura omosessuale?

Mosenzon (2024) suggerisce quindi che la scelta di questa "etichetta eterosessuale" non viene semplicemente mantenuta per facilitare l'identificazione degli spettatori, bensì contribuirebbe a rendere più "accettabile" l'atto omosessuale – purché questo si configuri come parentesi all'interno della propria eterosessualità.

In questo senso, quindi, la presenza di video riferiti a questa pratica potrebbe essere interpretata come una strategia che permette al pubblico maschile eterosessuale di giustificare la propria attrazione verso questi contenuti. La "parentesi" omosessuale è così incorniciata come un'esperienza episodica che non altera l'identità sessuale del protagonista né mette in discussione quella dello spettatore. Questa giustificazione tacita consente a chi guarda di esplorare fantasie omosessuali in un contesto controllato, minimizzando il potenziale conflitto identitario.

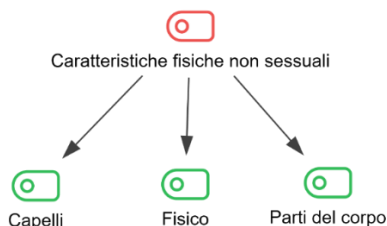
## ***Capitolo 6. L'offerta pornografica contemporanea. Le labels senza riferimenti espliciti al sesso***

### *6.1 Caratteristiche fisiche non sessuali: donne grasse e uomini muscolosi*

La categoria *Caratteristiche fisiche non sessuali* su Pornhub include 488594 video, rappresentando il 7,9% dei video. Su Xnxx/Xivideos, invece, comprende 5254.104 video, pari al 2,6% del totale.

Di seguito presentiamo una mappa riassuntiva dei sottotemi di questa categoria, che analizzeremo nel dettaglio successivamente. Poiché i sottotemi di Xnxx/Xivideos e Pornhub coincidono per questa categoria, forniamo un'unica mappa che rappresenta i temi comuni a tutte e tre le piattaforme.

Figura 28: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Caratteristiche fisiche non sessuali* per Pornhub e Xnxx/Xivideos



Fonte: nostra elaborazione

Esploriamo più nel dettaglio i sottotemi che costituiscono questa categoria: *parti del corpo, capelli, fisico*.

All'interno del sottotema *parti del corpo* sono stati appunto considerate tutte le parti del corpo – che non avessero chiaramente a che fare con genitali o organi sessuali; in *capelli* tutte le specifiche relative ai capelli (colore, taglio...) e su *fisico* tutte le specifiche relative ai fisici (magro, grasso, alto...).

Nelle due treemap seguenti possiamo osservare la distribuzione di questi sottotemi all'interno della categoria *Caratteristiche fisiche sessuali*, con indicati i generi presenti per ciascun sottotema.

Figura 29

Treemap n.° video Pornhub Car. fisiche non ses. per genere  
Totale video: 488594

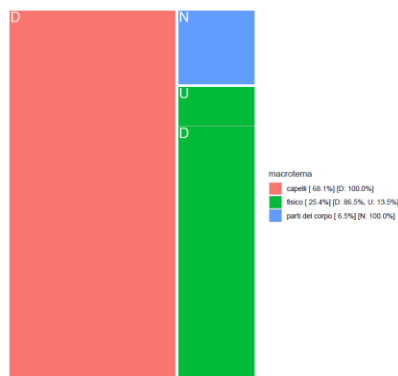


Figura 30

Treemap n.° video Xnxx/Xvideos Car. fisiche non ses. per genere  
Totale video: 5254104



Come illustrato nella Figura 28, su Pornhub il sottotema predominante tra le *caratteristiche fisiche non sessuali* è quello

240

dei *capelli*, presente nel 68,1% dei video in questa categoria. Questo sottotema è inoltre associato esclusivamente al genere femminile: tutti i video che lo comprendono, infatti, riguardano unicamente donne.

Il secondo tema più rappresentato in Pornhub è quello del *fisico*, che raccoglie il 25,4% dei video, anche in questo caso con una predominanza di video associati alle donne (86,5%), ma con una presenza del 13,5% di video relativi agli uomini. Il secondo tema meno rappresentato è *parti del corpo*, che copre il 6,5% del totale e contiene etichette totalmente *genderless*.

Per quanto riguarda Xnxx/Xvideos, invece, la situazione appare diversa. Il tema con il maggior numero di video è quello relativo al *fisico*, che raccoglie poco più della metà dei video totali di *Caratteristiche fisiche non sessuali* (51,8%) Questo tema ha una composizione più variegata: il 18% dei riguarderebbe donne, il 52,3% video riferiti a etichette *genderless*, e il 29,7% a uomini. Il secondo tema più rappresentato è quello dei capelli, che comprende il 40,2% dei video totali nella categoria. Di questi, il 57,8% è associato a video che rimandano ad etichette riferite a donne, il 15,6% a etichette di genere neutro e il 26,6% a etichette legate a uomini. Anche su Xnxx/Xvideos il tema meno

rappresentato è *parti del corpo*, cui si riferiscono solo l'8% dei video ed è anche in questo caso completamente neutro.

Iniziamo con l'esplorare il primo sottotema, quello relativo ai *capelli*.

Come già specificato, su entrambe le piattaforme i video relativi a questo tema sono associati principalmente a etichette riferite a donne: esclusivamente femminili su Pornhub e prevalentemente femminili (57,8%) su Xnxx/Xvideos.

Dunque, anche relativamente a questo tema, sono prevalentemente i corpi femminili ad essere frammentati e messi a disposizione degli utenti, come in una sorta di *supermarket* all'interno del quale è possibile scegliere un prodotto più affine alle proprie esigenze.

Inoltre, a nostro giudizio, la feticizzazione dei capelli femminili nel porno non solo si inserisce in un quadro più ampio di frammentazione del corpo femminile, come emerso nei precedenti paragrafi, ma può essere letta come una preferenza verso una caratteristica socialmente ritenuta *femminile*.

Su entrambe le piattaforme riscontriamo inoltre che sono quelli che vengono etichettati come *capelli neri* quelli che hanno il maggior numero di video al proprio interno: 51,8% in Pornhub,

55,5%<sup>17</sup> su Xnxx/Videos, come possiamo osservare dai treemap sottostanti.

Figura 31  
Treemap n°video Pornhub di *capelli* per genere  
Totale video: 332672

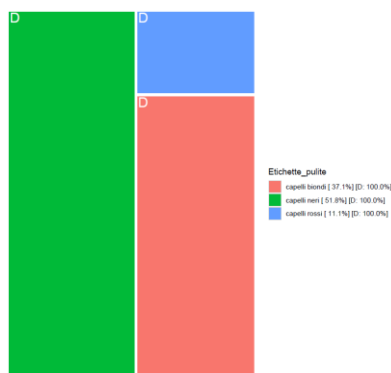
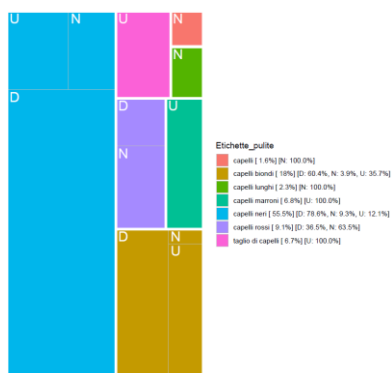


Figura 32  
Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *capelli* per genere  
Totale video: 2111481



Fonte: nsotra elaborazione

Ciò potrebbe *in primis* dipendere dal fatto che la popolazione mondiale ha prevalentemente capelli neri/scuri, rendendo di fatto comprensibile perché vi sia un'offerta maggiore di questo genere di contenuti: da un lato, per via di un maggior numero di attori e attrici disponibili, dall'altro lato, però, potrebbe anche essere sintomo di un maggiore interesse nel nostro Paese per

<sup>17</sup> Si precisa che di questi il 78.6%, si riferisce a donne, il 12.1% agli uomini e il 9.3% ha genere neutro.

caratteristiche fisiche ritenute *prossime*, nel senso di *vicine* al proprio contesto geografico – culturale.

Proseguiamo con l'explorare il secondo tema di *caratteristiche fisiche sessuali*, quello relativo al *fisico*.

Riportiamo di seguito due treemap che mostrano il modo in cui i video riferiti a questo sottotema sono organizzati per ciascuna piattaforma, con annesse distinzioni di genere:

Figura 33

Treemap n°video Pornhub *fisico* per genere

Totale video: 123993

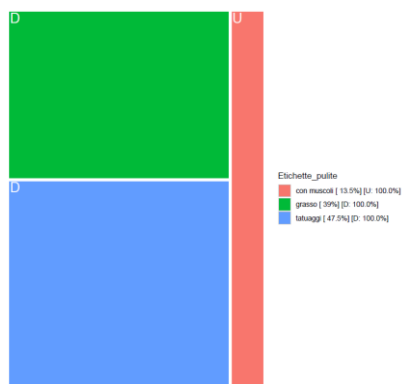
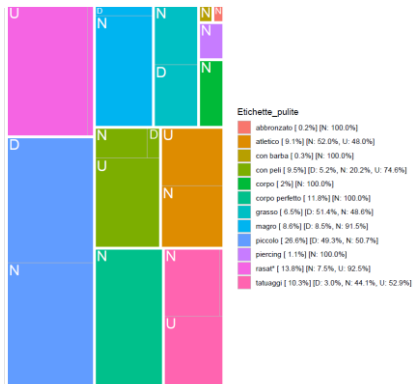


Figura 34

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *fisico* per genere

Totale video: 2721747



Fonte: nsotra elaborazione

La nostra interpretazione in questo caso si concentra sulle tipologie di corpo che vengono associati ai generi. Come possiamo osservare da Figura 33 e Figura 34, emerge subito una marcata differenza di genere legata alla prevalenza di etichette relative a *donne grasse*, che rappresentano la maggior parte delle

categorie legate ai corpi femminili su Pornhub. Non troviamo invece nessun riferimento a corpi grassi maschili sulla piattaforma.

In effetti, tornando alle etichette originali, i riferimenti ai corpi femminili *grassi* sembrano essere così comuni tanto da essere presenti anche sotto forma di acronimi, come “bbw” (big beautiful woman), presente sia su Xnxx, Xvideos e Pornhub, e “ssbb” (super-sized big beautiful woman), trovato solo su Xnxx/Xvideos.

L’uso di tali acronimi rivela la loro familiarità tra gli utenti e la loro capacità evocativa per i pubblici, lasciando intendere che questi fanno parte di un linguaggio condiviso da parte degli utenti della piattaforma.

La rappresentazione dei corpi grassi femminili nella pornografia contemporanea secondo Leah Marie Turner però, avrebbe solo le sembianze di una apertura alla rappresentazione di corpi non conformi. Secondo Turner l’ossessione per il grasso nelle piattaforme pornografiche celerebbe in realtà una ossessione morbosa per la parzializzazione, per un *comportamento parzialista grasso* (2019: 11), per cui il corpo grasso verrebbe accettato, ma solo un pezzo alla volta, dissezionato come strumento di eccitazione feticistica. Secondo Turner, la

rappresentazione pornografica dei corpi grassi potrebbe essere descritta dal fenomeno che Jasbir Puar ha definito *piecing*, ovvero la frammentazione del corpo per il mero profitto capitalista (2017).

Secondo questo punto di vista, quindi, questo genere di etichette non avrebbe una finalità inclusiva, ma sarebbe solo un ennesimo strumento di feticizzazione dei corpi grassi, accettati solo all'interno di un contesto in cui ritenuti *devianti*.

La nostra interpretazione procede in una direzione più cauta rispetto a quella di Turner, segnalando la presenza di corpi *altri*, rispetto a quelli magri che da sempre hanno popolato in modo esclusivo l'immaginario pornografico *mainstream* (McNair 2002; 2006), anche se, per quanto riguarda Xnxx/Xvideos, possiamo osservare comunque la grande presenza di riferimenti a corpi femminili *piccoli* (26,6%) e *magri* (8,6%).

Ciò che invece sposiamo della teoria di Turner è relativa all'aspetto della feticizzazione, per cui le etichette dedicate alle donne grasse esistono, ma sempre all'interno di un contesto in cui il grasso non verrebbe normalizzato, ma trattato come un feticcio.

A nostro giudizio, infatti, la specifica *grasso* servirebbe a creare una distinzione rispetto ai corpi tutt'ora prevalenti nel mondo

della pornografia, cioè quelli *non grassi*. In Pornhub, quindi, la specifica relativa ai *corpi magri femminili* non esisterebbe perché potrebbe trattarsi dei corpi proposti dal mercato pornografico senza che venga selezionato altro.

E relativamente ai corpi maschili, invece? In Pornhub i video relativi ai corpi maschili richiamano tutti uomini *muscolosi*. Su Xnxx/Xvideos, la situazione appare più variegata, per cui troviamo video riferiti agli uomini *rasati, con peli, tatuati, atletici*.

L'incompatibilità tra grasso e mascolinità, evidenziata come un elemento distintivo della pornografia contemporanea, trova le sue radici principalmente negli studi condotti sulla produzione cinematografica (non pornografica) americana. Ricercatori come Lehman (2001), Peberdy (2011) e Shary (2013) hanno messo in luce come, nel cinema hollywoodiano la rappresentazione maschile e nella pornografia tenda a valorizzare corpi snelli, atletici e agili, associandoli a un'idea di mascolinità vincente e virile, mentre gli uomini grassi vengono spesso rappresentati come esempi di "mascolinità fallita".

Pur riconoscendo che la nostra analisi si svolge in Italia, e che quindi si colloca in un contesto culturale diverso, è difficile ignorare l'influenza delle produzioni americane, che esercitano

un'innegabile pressione sugli immaginari globali. In effetti, l'influenza della cultura visiva americana è così pervasiva che modella le aspettative e i desideri di un pubblico globale, spesso normalizzando un'estetica specifica della mascolinità anche in contesti culturalmente distanti.

La contrapposizione tra corpi maschili muscolosi e corpi femminili *grassi* ci mostra in parte un cambiamento nel panorama pornografico, con una maggiore visibilità di figure femminili grasse rispetto al passato, che si affiancano a nuove rappresentazioni alternative rispetto a quelle delle "Supermodelle" descritte da McNair (2002), o comunque delle donne magre, prevalenti nella pornografia *mainstream*.

Tuttavia, la presenza di solo corpi femminili grassi solleva dubbi su una potenziale nuova forma di oggettivazione del corpo femminile: nonostante siano rappresentati, questi corpi sembrano essere ridotti nuovamente a oggetti di feticcio, a semplici fantasie, dove il sovrappeso diventa un elemento di specifico interesse. Questa ipotesi è rafforzata dall'assenza completa di categorie dedicate ai corpi maschili *grassi*, suggerendo che il discorso sia simile a quello per i corpi femminili: il sovrappeso non è la norma, così come non lo è essere magri e non muscolosi.

L'ultimo macrotema individuato è quello relativo alle *parti del corpo*, che si rivela il più piccolo per numero di video ad essi associati sulle piattaforme. Si tratta di etichette che sia su Xnxx/Xvideos che su Pornhub sono tutte *genderless*. L'unico riferimento in Pornhub riguarda i piedi.

Su Xnxx/Xvideos, invece, la situazione è più diversificata, con varie parti del corpo rappresentate. Le categorie più rilevanti su questa piattaforma sono la bocca (31,7%), la faccia (25,9%), le dita (10,7%) e i piedi (10,8%).

Il corpo umano appare scomposto, frammentato in una serie di *tag* che isolano che ne mettono in evidenza alcuni frammenti, come se fosse possibile vederli separatamente. I *porn tubes*, infatti, attraverso le loro interfacce, consentono di spacchettare il corpo umano, frammentandolo, in un modo che non conosce precedenti. Prima dell'avvento delle piattaforme digitali ciò sarebbe chiaramente stato impossibile. Grazie invece ai sistemi di catalogazione implementati dai *porn tubes* ogni componente del corpo acquisisce così una propria visibilità e identità.

Relativamente ai contenuti, non stupisce la presenza di elementi quali la bocca, il viso, e le dita, elementi che si rivelano funzionali agli atti sessuali.

Per quanto riguarda i piedi, invece, anch'essi sono un elemento la cui sessualizzazione, seppur non esplicita, è stato affrontato in letteratura: Schwartz (1988) ha dedicato un interessante saggio per spiegare come questi abbiano storicamente assunto un significato erotico e sociale in vari contesti sociali e culturali, divenendo simboli di sottomissione ed erotismo, in particolare per le donne.

In questo processo di dissezionamento digitale del corpo umano emerge però un'assenza significativa: il colore degli occhi. Mentre per i capelli è stata prevista un'ampia varietà di scelte e tag, sorprende la mancanza di qualsiasi riferimento allo sguardo e più in generale, ad esempio, al colore degli occhi.

Synnott (1992) evidenzia come fin dall'antichità, gli occhi sono stati considerati un elemento centrale nel linguaggio dell'amore e delle relazioni. Espressioni come "amore cieco," "avere occhi solo per qualcuno," "amore a prima vista," o "gli occhi dell'amore" sono entrate nell'uso comune e riflettono l'importanza che la società attribuisce allo sguardo come simbolo di attrazione e legame emotivo. L'assenza di etichette riferite al colore degli occhi in questo processo di catalogazione digitale potrebbe trovare spiegazione nel fatto che il valore

simbolico e comunicativo dello sguardo risulti impossibile da ridurre a un semplice attributo tecnico.

Renata Salecl e Slavoj Žižek, attingendo alla lettura di Jacques Lacan della teoria psicoanalitica spiegano che: “Non è affatto accidentale che lo sguardo e la voce siano oggetti d'amore per eccellenza, non nel senso che ci innamoriamo di una voce o di uno sguardo, ma piuttosto nel senso che sono un mezzo, un catalizzatore che innesca l'amore” (1996:3). Se lo sguardo è un catalizzatore di sentimento, all'interno del contesto pornografico in cui i corpi appaiono frammentati in molteplici pezzi che possono essere presi separatamente l'uno dall'altro, la costruzione di uno scenario romantico sembrerebbe perdere di senso. Ed è per questo – a nostro giudizio – che gli occhi e gli sguardi, non verrebbero rappresentati.

Inoltre, prima di chiudere il paragrafo, presentiamo un'ultima riflessione alle caratteristiche fisiche non sessuali. All'interno di questa grande varietà di specifiche catalogazioni, troviamo riferimento a corpi esclusivamente abili, con l'assenza di qualunque tipo di riferimento alla disabilità fisica. Fanno eccezione, come vedremo, il formato video *sottotitolato* e l'*audiodescrizione*, che vedremo più avanti nel prossimo capitolo, e che comunque non rappresentano persone con

disabilità, ma supporti audiovisivi grazie ai quali la pornografia è accessibile a persone disabili.

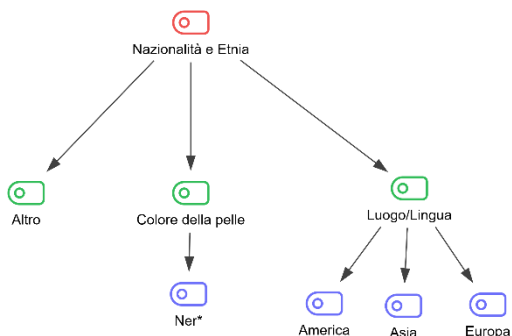
I riferimenti a qualunque tipo di piacere per le persone disabili, invece, appaiono completamente assenti, rendendo di fatto la rappresentazione di queste categorie totalmente esclusa dall'offerta pornografica *mainstream* contemporanea italiana.

### *6.2 Nazionalità e etnia: prossimità ed esotizzazione*

La categoria *Nazionalità/Etnia* è tra le meno rappresentate su entrambe le piattaforme. Su Pornhub, costituisce solo il 7,1% del totale, con 439.412 video, mentre su Xnxx/Xvideos si ferma al 2,3%, con 4.672.937 video.

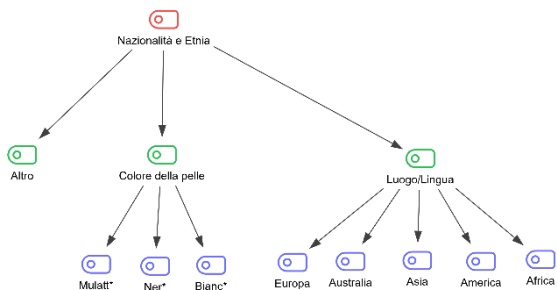
Come per i paragrafi precedenti, riportiamo di seguito le mappe con la divisione dei temi e delle specifiche, prima di presentarli più nel dettaglio.

Figura: 36: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Nazionalità e etnia* per Pornhub



Fonte: nostra elaborazione

Figura: 37: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Nazionalità e etnia* per Xnxx/Xvideos



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo osservare dalla mappa, le etichette che organizzano i video possono essere ricondotte a tre temi principali: *luogo/lingua*; *colore della pelle* e *altro*, all'interno del quale sono state inserite ulteriori caratterizzazioni.

Riportiamo di seguito dei grafici treemap relativi alla distribuzione dei video su Xnxx/Xvideos e Pornhub, relativamente ai temi e al genere.

Figura 38

Treemap n°video Pornhub di *Nazionalità\_Etnia* per genere  
Totale video: 439412

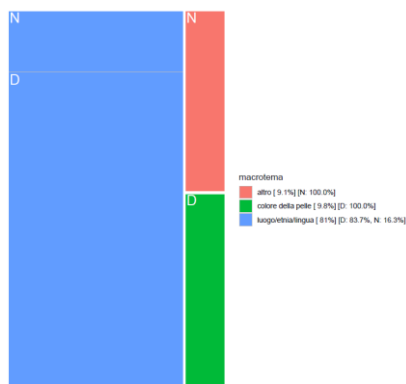
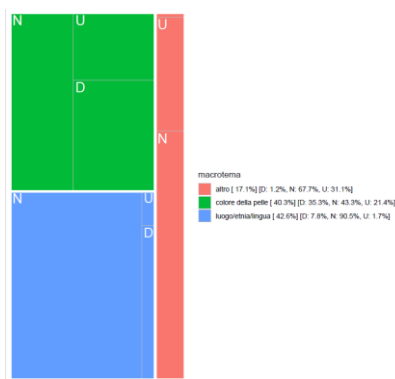


Figura 39

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *Nazionalità\_Etnia* per genere  
Totale video: 4672937



La specifica *luogo/lingua* su Pornhub è quella che conta al suo interno il maggior numero dei video (81%). All'interno di questa categoria, i sottotemi legati alle aree geografiche – Europa (37,4%), Asia (36,8%) e America (25,8%) – raccolgono contenuti riferiti nell'83,7% di questi video a donne.

Su Xnxx/Xvideos, come per Pornhub, la specifica *luogo/lingua* è predominante, rappresentando il 42,6% dei video. All'interno di questa categoria, i sottotemi geografici includono Europa

(43,7%) e Asia (37,7%), con una minore presenza di video provenienti relativi all'America (17,1%), all'Africa (1,3%) e all'Australia (0,2%).

A differenza di Pornhub, su Xnxx/Xvideos i video categorizzati per luogo o lingua risultano prevalentemente neutri, indipendentemente dal sottotema geografico.

La ragione di questa differenza è legata all'uso dell'inglese e dell'italiano nelle etichette presenti nelle piattaforme. Su Xnxx/Xvideos, la maggior parte delle etichette relative a *luogo/lingua* è in inglese, una lingua in cui gli aggettivi e i sostantivi sono spesso neutrali rispetto al genere.

In Pornhub, invece, le etichette sono prevalentemente in italiano, lingua in cui le parole riflettono quasi sempre il genere, rendendo chiaro già a partire dalla parola il genere a cui si riferisce il contenuto. Questa differenza linguistica può quindi *falsare* in parte i risultati, dando un'impressione di maggiore neutralità dei contenuti su Xnxx/Xvideos rispetto a Pornhub.

Per approfondire ulteriormente l'effettiva rappresentazione di questa distinzione e ottenere una visione più accurata, sarebbe utile in ricerche future analizzare le rappresentazioni visive dei video associati alle diverse nazionalità, valutando i generi raffigurati. Questo approccio consentirebbe di andare oltre la

semplice categorizzazione linguistica delle etichette e di verificare se i contenuti visivi siano maggiormente riferiti a donne, o uomini.

Un ulteriore elemento interessante, trasversale a entrambe le piattaforme, è la predominanza di contenuti riferiti all'Europa, seguiti poi da quelli riferiti all'Asia.

La forte presenza della specifica *Europa* nella nostra interpretazione viene letta in una chiave di prossimità culturale e geografica. Come vedremo anche per altri temi, la pornografia contemporanea sembra orientata a rappresentare situazioni e persone con cui il pubblico si sente in qualche misura “vicino” o che risultano familiari per tratti fisici e ambientazioni. Questo principio di prossimità contribuisce a creare un senso di immediatezza e affinità che può incrementare l'identificazione del pubblico con le situazioni rappresentate, poiché *prossime*, appunto, cioè vicine, e potenzialmente ripetibili. La predominanza dei contenuti europei, quindi, riflette una tendenza alla vicinanza culturale, dove i tratti fisici e i contesti possono contribuire a rafforzare una connessione con chi guarda. La forte presenza della specifica relativa all'Asia, invece, può essere interpretata alla luce della crescente popolarità delle culture asiatiche in tutto l'Occidente, Italia compresa. Elementi

come il *k-pop*, il genere *anime* e i *manga* sono diventati *mainstream* (Chooper-Chen, 2012; Tsutsui, 2021), generando un fascino per personaggi e ambientazioni, che potrebbe riflettersi anche nei contenuti pornografici.

Dal nostro punto di vista, dunque, la divisione di *luoghi/lingue* da un lato, la familiarità e prossimità della cultura europea, dall'altro la curiosità e il fascino per l'esotico, rappresentato appunto dall'*asiatico*, in questo caso. In entrambi i casi, queste due tendenze in Pornhub riguardano prevalentemente corpi femminili, mentre su Xnxx/Xvideos è stato impossibile ricavare una specifica relativa al genere solo a partire dalle etichette, per via di quanto spiegato in precedenza.

Osserviamo ora il secondo sottotema, quello relativo al *colore della pelle*. Infatti, questo è il secondo sottotema sia su Pornhub, che su Xnxx/Xvideos, seppur ricordiamo che in Pornhub conta una percentuale bassissima rispetto a luogo/lingua, è quella del *colore della pelle* che rappresenta il 9,8% dei video. Anche in questo caso, su Pornhub, i riferimenti sono esclusivamente associati a etichette che riguardano le donne.

Su Xnxx/Xvideos *colore della pelle* rappresenta una specifica più rilevante rappresentando il 40,3% dei video di *Nazionalità e Etnia*, con una presenza più variegata e bilanciata di generi:

seppur anche in questo caso con una prevalenza di video riferiti a donne (35.3%), rispetto a quella riferita agli uomini (21,4%). La restante parte sono invece riferimenti generici al colore della pelle, senza esplicitazione del genere.

Esploriamo più nel dettaglio le specifiche di *colore della pelle*, attraverso due treemap.

Figura 40

Treemap n° video Pornhub di *colore della pelle* per genere  
Totale video: 43213

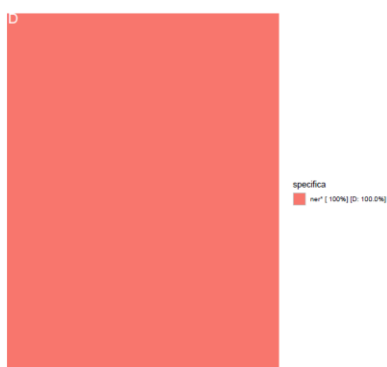
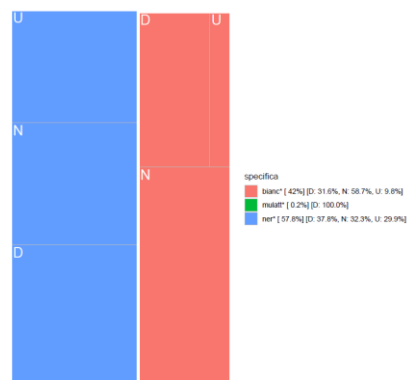


Figura 41

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *colore della pelle* per genere  
Totale video: 1883569



Come possiamo osservare, su Pornhub la totalità dei video nella categoria *colore della pelle* non solo riguarda esclusivamente donne, ma donne *nera*.

Su Xnxx/Xvideos la distribuzione è più variegata. I video con protagonisti bianchi (bianca\*) rappresentano il 42%, con una

prevalenza di video in cui non si fa riferimento al genere (58,7%), seguiti da video con protagoniste femminili (31,6%) e solo una piccola percentuale di uomini (9,8%). Infine, i video con persone mulatte (mulatt\*) sono una minoranza (0,2%) e riguardano esclusivamente donne.

Un elemento interessante è relativo alla diversa distribuzione dei generi relativamente ai corpi bianchi e neri su Xnxx/Xvideo. Notiamo infatti che relativamente ai corpi bianchi la percentuale degli uomini è più bassa rispetto al totale, mentre invece relativamente ai corpi neri la percentuale maschile e femminile discostano di poco (29,9% uomini, 37,8% donne).

Si tratta di un elemento interessante, se consideriamo che finora – quando il genere era ricavabile – erano i corpi femminili quelli ad apparire maggiormente rappresentati.

La letteratura sul tema ha affrontato il tema della rappresentazione degli uomini neri nel mondo della pornografia, utilizzati come strumento di espressione di estrema virilità, al limite con l'animalesco (Dines 2006). Non a caso, infatti, come avevamo visto in precedenza, l'etichetta *pene grande* era associata spesso anche a *nero*, proprio ad indicare la persistenza di tale elemento.

Nonostante ciò, però, in entrambe le piattaforme, comunque, sono prevalentemente nuovamente le donne ad essere rappresentate per *colore della pelle*.

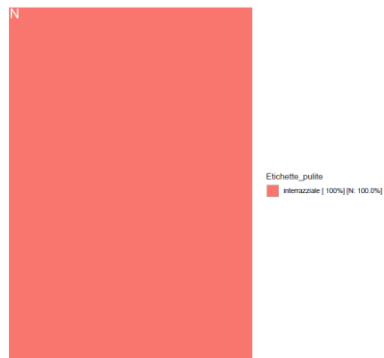
Infine, la specifica *altro* costituisce il 9,1% dei video di Nazionalità ed Etnia in Pornhub, mentre il 17,1% dei video in Xnxx/Xvideos.

Tale specifica su Pornhub e Xvideos, emerge una chiara differenza nella varietà e nella distribuzione dei contenuti.

Di seguito due treemap rappresentativi:

Figura 42

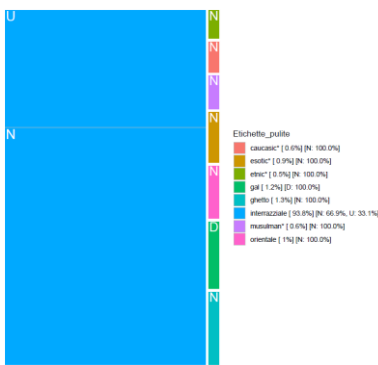
Treemap n°video Pornhub di *altro* per genere  
Totale video: 40206



Fonte: nostra elaborazione

Figura 43

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *altro* per genere  
Totale video: 799222



Sia su Pornhub che su Xnxx/Xvideos, la maggior parte dei video presenti nel sottotema *altro* fa riferimento all'*interrazziale*, che

su Pornhub è un tema esclusivo, mentre su Xnxx/Xvideos seppur non esclusivo, è quello prevalente (93,8%).

L'etichetta *interrazziale* è piuttosto ambigua, ed è stata catalogata al di fuori di *colore della pelle* perché non sempre vi è necessariamente corrispondenza tra *l'interrazzialità* e diversi colori di pelle.

La letteratura ha evidenziato alcune questioni relative a questo fenomeno, definito da Linda Williams "lussuria interraziale" inteso come strumento di trasgressione dall'ordinario, e per questo talvolta "con una carica erotica che altre forme di pornografia non hanno (2004:74).

Ciò troverebbe conferma nel fatto che, è vero che l'interrazziale è la categoria più diffusa di *altro*, ma tale sottotema conta su entrambe le piattaforme un numero molto minore di video, rispetto a quello cui fa riferimento *luoghi/lingue*.

Oltre ai video interrazziali, Xnxx/Xvideos include altre sottocategorie, come "ghetto", "gal", "orientale", "esotic\*", "caucasic\*", "ethnic\*" e "musulman\*".

L'etichetta *gal*, seppur contiene al suo interno un numero basso di video (1,2%) si rivela interessante e conferma in parte quanto emerso in precedenza: la presenza di contenuti relativi alla cultura asiatica. Questa parola è un termine inglese tradotto dal

giapponese *gyaru*, che farebbe riferimento alle donne appartenenti ad una sottocultura giapponese, diffusasi negli anni '80. Tale sottocultura sarebbe caratterizzata da un aspetto estetico fortemente appariscente – in particolare per le donne una abbronzatura molto evidente – l'essere civettuoli e avere il maggior contatto sessuale possibile con il sesso opposto, e in ultimo, quello di vivere in una sorta di zona grigia al confine tra l'illegalità e la legalità, attraverso atteggiamenti al confine con l'illegale (Yusuke 2009, Kawamura 2012).

La presenza, seppur marginale, di questo genere di contenuti mostra quanto la pornosfera sia permeabile alle influenze del contesto sociale di riferimento, sottolineando la sua profonda connessione con la sfera pubblica e ribadendo come lo studio del porno non sia utile solo come strumento per comprendere dinamiche legate a questo ambito, ma anche tendenze culturali e sociali più ampie.

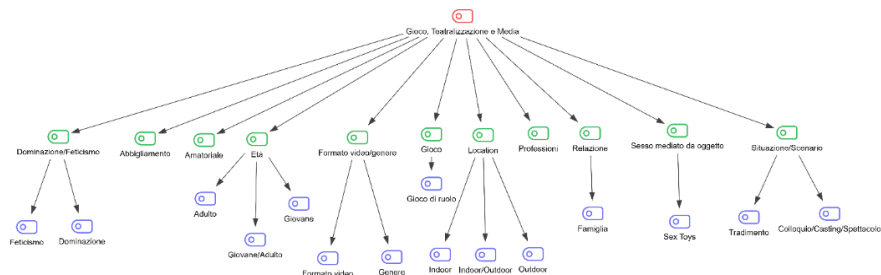
.

### 6.3 Gioco, teatralizzazione e media: la fantasia del non esplicito

La categoria *Gioco/teatralizzazione e media* è tra le più numerose su entrambe le piattaforme. Su Pornhub, rappresenta la categoria principale con 2.605.141 video (pari al 42% del totale), mentre su Xnxx/Xvideos è la seconda più grande, con il 28,4% dei video, corrispondenti a 58.083.307 contenuti.

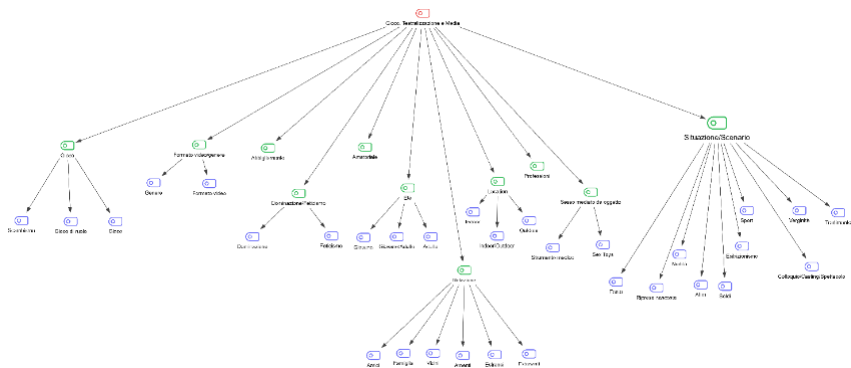
Come fatto per i paragrafi precedenti, riportiamo di seguito le due mappe concettuali con i temi, i sottotemi e le specifiche individuate all'interno della categoria, per poi illustrarli in seguito nel dettaglio. In questo caso, vista la quantità di ramificazioni, le mappe si rivelano fondamentali a comprendere l'organizzazione degli argomenti.

Figura 44: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Gioco, Teatralizzazione e Media* per Pornhub.



Fonte: nostra elaborazione

Figura 45: Mappa dei temi e dei sottotemi di *Gioco, Teatralizzazione e Media* per Xnxx/Xvideos.



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo osservare dalle mappe, i temi che compongono questa categoria sono: *amatoriale, età, formato video/genere, professioni, dominazione/feticismo, sesso mediato da oggetto, location, relazioni, situazione/scenario, gioco, abbigliamento.*

Su entrambe le piattaforme tale categoria è costituita da temi che richiamano al gioco, gli scenari, e più in generale la *teatralizzazione* legata all'esperienza sessuale caratterizzerebbero tutte le etichette ad essa riferite.

Già nel 2011, Peter Lehman sottolineava l'urgenza di ampliare la ricerca pornografica oltre la sola pornografia genitale, proponendo un'esplorazione di nuove forme di sessualità e immaginari erotici. Ebbene, a nostro giudizio la categoria *Gioco/teatralizzazione* e *media* accoglie perfettamente il proposito sollevato da Lehman, configurandosi come

l'esplorazione di una parte della pornografia contemporanea in cui gli immaginari erotici procederebbero in una direzione *altra* rispetto alla mera pornografia genitale.

Ma perché una categoria in cui il gioco, la finzione e gli scenari la fanno da padrone, è così rilevante per numero di video su entrambe le piattaforme, sia su Pornhub che su Xnxx/Xvideos?

La nostra ipotesi, è che la massiccia espansione della pornosfera, alla quale sarebbe seguita una grande diffusione di contenuti erotici e pornografici anche nella sfera pubblica, avrebbe portato una generale *desensibilizzazione* dei pubblici, nei confronti della definizione del pornografico. Ciò avrebbe dei risvolti su un duplice piano. Come visto in precedenza il sesso nel mondo pornografico diverrebbe sempre più diffusamente *hardcore*, dunque con una attenzione agli atti sessuali *hard* sempre più visibile, sempre più *genitalizzato*.

Allo stesso tempo, però, la pornografia si arricchirebbe anche di elementi altri, in cui sarebbe proprio il *non esplicito* ad avere un posto privilegiato, in cui il fruitore può fantasticare su molteplici altri temi, rispetto alla rappresentazione degli atti sessuali e dei genitali.

Riportiamo di seguito due treemap che raccontano la distribuzione dei temi sopra elencati, per numero di video, sia su Pornhub, che su Xnxx/Xvideos.

Figura 46

Treemap n°video Pornhub di *Gi.Teatr.Media*

Totale video: 2595743

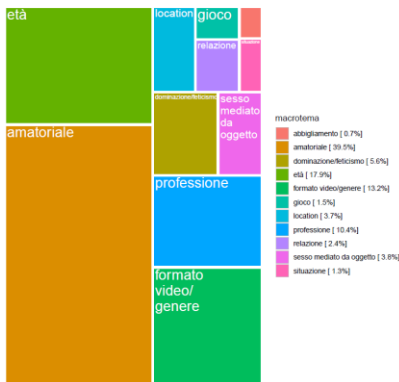
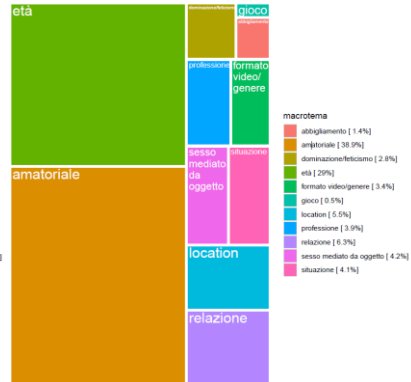


Figura 47

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *Gi.Teatr.Media*

Totale video: 58083307



Fonte: nostra elaborazione

Iniziamo esplorando il primo sottotema, ovvero quello dell'*amatoriale*, che si distingue come il più numeroso in termini di video presenti su entrambe le piattaforme. Il 39,5% dei video su Pornhub e il 38,9% su Xnxx/Xvideos appartengono a questa categoria, sottolineando l'importanza significativa della pornografia amatoriale nel panorama contemporaneo.

Ma che cosa si intende per pornografia amatoriale? Qual è l'origine di questo fenomeno? Secondo Zecca (2014), l'origine di questo fenomeno risale a circa 50 anni fa, con l'introduzione

della Polaroid negli Stati Uniti negli anni Settanta del secolo scorso, tecnologia che divenne popolare anche nel nostro Paese nei decenni successivi.

Tale strumento ha reso infatti possibile la creazione di immagini private e immediate senza passare per laboratori fotografici, avviando così la produzione di *homemade user generated content*.

L'evoluzione tecnologica su scala globale ha poi dato un'ulteriore spinta alla diffusione della pornografia amatoriale grazie a strumenti come i camcorder (videocamere portatili) e i videoregistratori, che hanno facilitato la produzione di video casalinghi. L'arrivo di internet ha accelerato ancora di più questo processo: il web non solo ha permesso una condivisione rapida e globale di contenuti, ma ha anche trasformato gli utenti in protagonisti attivi, capaci di diventare produttori, oltre che consumatori, di pornografia amatoriale. Questa trasformazione ha creato nuove dinamiche partecipative, ribaltando in parte il tradizionale rapporto tra chi produce e chi fruisce dei contenuti pornografici.

In questo contesto, McKee (2006) sostiene che *l'autenticità* è diventata uno strumento fondamentale per valutare la qualità di un prodotto pornografico. La pornografia amatoriale verrebbe

giudicata in base alla sua capacità di rappresentare un "interesse genuino", dove gli attori partecipano per piacere autentico e si percepisce una "chimica reale" tra loro, elementi che distinguerebbero la vera pornografia amatoriale da emulazioni. Tuttavia, come rilevato da Zecca, la definizione stessa di pornografia amatoriale nasce da una tensione intrinseca tra due spinte opposte. Da un lato, essa tenta di emanciparsi dalla pornografia mainstream, proponendo corpi e situazioni lontane dall'ideale estetico e performativo tipico del porno commerciale. Dall'altro lato, però, tende a sottomettersi ai canoni dominanti, adottando le tecniche e gli stili della pornografia professionale (Zecca, 2014).

Stella aggiunge un altro livello di complessità alla discussione, sottolineando che risulta spesso difficile distinguere tra un contenuto effettivamente amatoriale e uno che, pur dichiarandosi tale, è in realtà frutto di produzione professionale. Molte case di produzione sfruttano l'etichetta "amatoriale" per confezionare prodotti che, a tutti gli effetti, non lo sono affatto (Stella, 2014).

Nonostante questa ambiguità, il nostro interesse si concentra meno sulla distinzione tra ciò che è veramente amatoriale e ciò che è costruito. Ciò che emerge con forza è piuttosto il modo in

cui la pornografia, grazie al passaggio dalla sfera privata (*off-scene*) a quella pubblica (*on-scene*), ha trasformato i suoi significati. In questa nuova cornice, il pubblico sembra sempre più attratto da contenuti che appaiono autentici, capaci di alimentare le proprie fantasie attraverso una veridicità, a prescindere che questa sia effettivamente vera, o frutto di finzione scenica.

Questa evoluzione della pornografia amatoriale sottolinea come la percezione dell'autenticità e della spontaneità giochi un ruolo centrale nella fruizione contemporanea, spingendo il pubblico a cercare esperienze che appaiono più vicine alla realtà, anche se manipolate o costruite all'interno di uno schema produttivo professionale.

Ecco perché replicabilità, spontaneità, realtà e vicinanza – seppur possano essere frutto di una messa in scena – sarebbero infatti un elemento tipico della pornografia contemporanea.

Esploriamo ora il secondo sottotema della categoria: quello relativo all'*età*, cui si riferiscono il 17.9% dei video della macrocategoria *Gioco/teatralizzazione e media* in Pornhub e il 29,1% dei video su Xnxx/Xvideos.

La scelta di considerare l'età non come una caratteristica fisica, ma come frutto di una finzione scenica, parte del copione

recitativo, deriva dal fatto che spesso le età nel mondo pornografico sono frutto di una messinscena volta proprio ad esacerbare ruoli e caratteristiche dei personaggi (Paasonen 2021).

Le etichette – e conseguenti video ad esse riferite – che rimandano all'età possono essere catalogate in tre ulteriori specifiche: quelle che fanno riferimento ai *giovani*, quelle che fanno riferimento agli *adulti* e, in ultimo, quelle nelle quali viene messo in scena il confronto tra i due, cioè *giovane – adulto*. Di seguito presentiamo due treemap che illustrano la distribuzione dei contenuti, con l'indicazione del genere a cui appartengono, distinti per ciascuna piattaforma (Pornhub e Xnxx/Xvideos).

Figura 48

Treemap n° video Pornhub di età per genere

Totale video: 465423

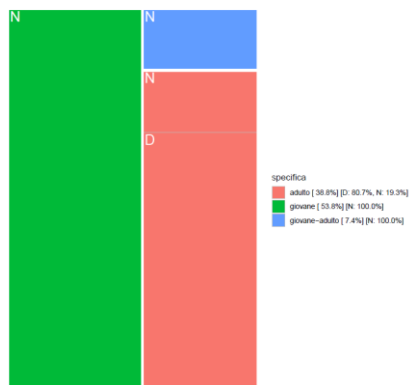
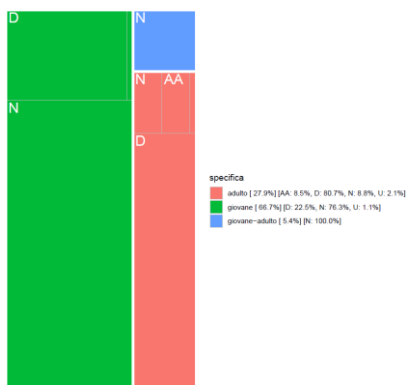


Figura 49

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di età per genere

Totale video: 16846638



Fonte: nostra elaborazione

Come possiamo vedere dai grafici, per quanto riguarda Pornhub, oltre la metà dei contenuti riferiti all'età (53,8%) fa riferimento ad etichette che richiamano i *giovani*, il 38,8% ad *adulti*, e il 7,4% si riferiscono a relazioni tra *giovani e adulti*.

Su Xnxx/Xvideos cambiano i numeri, ma i dati sono gli stessi: è nuovamente quella dei *giovani* la specifica con più video correlati (66,7%), seguita da quella relativa agli adulti (27,9%), e quella che si riferiscono a *giovani e adulti* (5,4%).

Iniziamo dunque con l'esplorare la specifica più numerosa su entrambe le piattaforme, quella relativa ai giovani. Sia su Pornhub che su Xnxx/Xvideos la maggior parte dei contenuti riferiti a questa specifica è *genderless*. Anche in questo caso facciamo ricorso alle etichette originali per spiegare questo fenomeno.

Su entrambe le piattaforme, infatti, la specifica relativa ai giovani più presenti è proprio quella relativa ai *teenager*, termine utilizzato in inglese sia su Xnxx/Xvideos, che su Pornhub. Nonostante ciò non ci consente di ricavare indicazioni sul genere, però, abbiamo però un elemento interessante che differenzia il riferimento a questa categoria nelle due piattaforme: l'esplicitazione del +18 in Pornhub accanto all'etichetta *teenager*, precisazione che non è sempre presente

invece nel caso di Xnxx/Xvideos. Gli scandali che hanno coinvolto Pornhub per la presenza di contenuti pedopornografici al suo interno hanno infatti costretto la piattaforma ad attuare un controllo più serrato sui contenuti, e a ciò si deve probabilmente la presenza della specifica relativa ai 18 anni adottata dalla piattaforma.

Al contrario in Xnxx/Xvideos, tutto questo non accade e le etichette sembrano continuare a evocare contenuti di carattere pedopornografico: come nel caso delle etichette *barely 18*, cioè appena diciottenne, o *petite*, a richiamare la taglia minuta associata alla giovane età.

Per quanto riguarda Pornhub nella specifica *adulto* emerge chiaramente una predominanza di video con un focus sulle donne, cui si riferiscono l'80,7% dei contenuti. Nello specifico, l'80% dei video farebbe riferimento alle *milf*, seguito poi da *maturo*, che coprirebbe la restante parte, inferiore all'1%.

Per quanto riguarda Xnxx/Xvideos, i video riferiti agli adulti sono nuovamente in maggioranza associati alle donne, rappresentando l'80,7% del totale.

In particolare, anche in questo caso, i video relativi alle *milf* costituiscono il 90% dei video totali relativi agli *adulti*.

La questione interessante è il fatto che la parola *milf* non solo si riferisce a donne effettivamente *non giovani*, ma indica nello specifico *donne sessualmente attraenti*, generalmente bianche e generalmente di classe sociale medio-alta (Friedman 2014).

*Milf* è infatti l'acronimo di *Mother I'd like to fuck* (una mamma con cui mi piacerebbe far sesso) e in effetti nulla a che vedere con la maternità, ma si tratta di un termine nato per contrapporsi a donne più giovani, le *teen*, appunto. Su entrambe le piattaforme invece, l'etichetta *Dilf* (*Daddy I'd like to fuck*), corrispettivo maschile di *Milf*, risulta invece assente, lasciando intendere come il pubblico prevalente sia interessato ai corpi femminili, più che maschili.

Infine, il sottotema *giovane-adulto*, che metterebbe in scena una relazione tra persone di differenti età, rappresenta una porzione più ridotta su entrambe le piattaforme, con video riferiti prevalentemente a etichette *genderless*.

Anche in questo caso sarebbe interessante esplorare attraverso un'indagine più approfondita delle rappresentazioni in che modo si costruisca la categoria che mette in scena le relazioni tra giovani e adulti, tentando di esplorare eventuali differenze di genere all'interno della stessa.

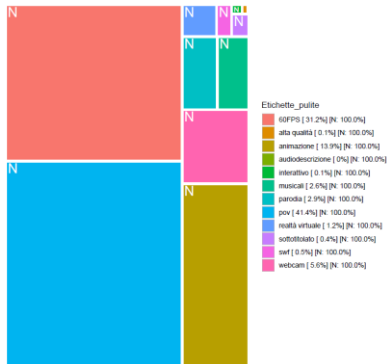
Le categorie più ricorrenti riferite all'età andrebbero quindi in due direzioni: da un lato, quella dell'inesperienza, legata a corpi prevalentemente giovani – così tanto da essere addirittura assimilati a quelli di *teenager*. Dall'altro, quelli di corpi *adulti*, prevalentemente femminili ma non intese come *anziane*, ma come *non giovani*, nel senso di *non esperte*.

Dal nostro punto di vista, infatti, la specifica dell'età servirebbe solo ad attuare una distinzione tra persone più e meno esperte nell'atto sessuale, che si piazzano ai due estremi: i/le teen, per i giovani, le *milf*, per gli adulti.

Continuiamo esplorando un altro sottotema, quello relativo al *formato video* e ai generi. Questo sottotema si configura come il terzo in Pornhub per numero di video, contando 13.2% dei video di *Gioco/Teatralizzazione e media*. Su Xnxx/Xvideos, invece i video riferiti a questo tema sarebbero solo il 3.4% della categoria. Ma in che modo i video riferiti a questo tema sono organizzati nelle piattaforme? Di seguito due treemap rappresentativi.

Figura 50

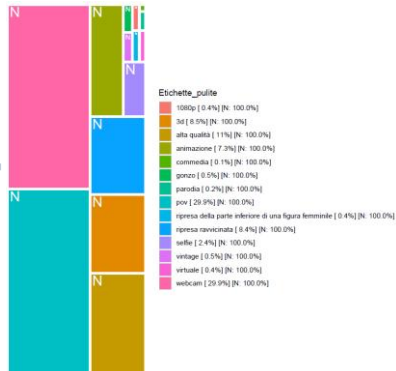
Treemap n° video Pornhub di *form. video\_gen.* per genere  
 Totale video: 343009



Fonte: nostra elaborazione

Figura 51

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *form. video\_gen.* per genere  
 Totale video: 1990148



Iniziamo esplorando la Figura 50, che racconta l'organizzazione di questo tema in Pornhub.

Tra i sottotemi principali, spicca la presenza dei video a 60FPS, cui si riferisce il 31,2%<sup>18</sup> del totale.

Si tratta di una di un tipo di video che mostra 60 immagini ogni secondo, offrendo così una maggiore fluidità e un'esperienza visiva più dettagliata e scorrevole rispetto a frequenze più basse come 24fps o 30fps (Janzen, Teather, 2014). Un'altra categoria rilevante è il formato POV (Point of View), cui corrispondono il

<sup>18</sup> Come sopra, la percentuale è ricavata tenendo insieme formato video e genere, soltanto rispetto al formato video in Pornhub per 60FPS è 39%, POV 51.7%, webcam 7%.

41,4% dei video presenti<sup>19</sup>. È interessante notare come i video riferiti alle etichette *sottotitolato* (pensato per i sordi) e *audiodescrizione* (pensato per i ciechi), fortemente pubblicizzati da Pornhub per via della loro inclusività contenevano al momento della rilevazione 1503 e 42 video, numero così esiguo da essere pari allo 0% nel treemap sopra riportato. Occorre comunque puntualizzare che, seppur ancora molto deboli, questi segnali indicano un'apertura verso pubblici ai quali l'accesso alla pornografia *mainstream* occidentale è risultato storicamente precluso (Thorneycroft 2021).

Nel secondo grafico, relativo a Xnxx/Xvideos, si osservano i generi *POV* e *webcam* dominare la piattaforma, entrambi con il 29,9% dei video totali. I video in alta qualità costituiscono l'11%, mentre i video in 3D e quelli con riprese ravvicinate coprono rispettivamente l'8,5% e l'8,4%.<sup>20</sup>

A partire da questi dati, possiamo ricavare due tendenze: la prima, relativa ad una diffusione trasversale sia a Xnxx/Xvideos, che Pornhub, di formati video in alta risoluzione, come il 60FPS,

---

<sup>20</sup> Su Xnxx/Xvideos webcam ricavata rispetto al formato video 32,3%, *POV*, 32,3%, *3D* 9.2%, *riprese ravvicinate* 9.1%

o l'alta qualità delle immagini, la seconda relativa invece alla diffusione di generi come il *webcamming*, e il *POV*.

Di che cosa si tratta? Il *Pov*, letteralmente *Point Of View*, è una tecnica di ripresa in cui uno o più attori coinvolti nella scena filmano direttamente ciò che accade dal proprio punto di vista, senza l'intervento di un regista o operatore esterno. Questo tipo di ripresa offre allo spettatore un'esperienza visiva più intima e immersiva, facendo percepire la scena come se la stesse vivendo in prima persona (Brodesco 2016).

Per quanto riguarda il fenomeno del *webcamming*, invece, la letteratura evidenzia come questo è stato negli ultimi anni uno dei settori attraverso cui il lavoro sessuale tradizionale è espanso digitalmente (Henry e Farvid 2017). Tale fenomeno prevede che i/le webcammer trasmettano in streaming live utilizzando una webcam degli spettacoli online di natura sessuale, più o meno esplicita. Come evidenziato da Sanders, Brents, Wakefield (2020), e Jones (2020), però, l'elemento interessante di tali spettacoli però, spesso incorporerebbero elementi di conversazione intima con la loro clientela. Rebecca Saunders evidenzia come i/le performer si riferiscono agli spettatori come a un collettivo, ribadendo costantemente la necessità che gli spettatori dimostrino il loro interesse con richieste tangibili,

attraverso un meccanismo di personalizzazione sempre più forte. Lo spettatore, inoltre, può continuamente tenere traccia del numero di utenti che prende parte allo show dei/delle performer. Ed ecco perché secondo Saunders il sistema del *webcamming* renderebbe esplicito il valore economico dell'attenzione accumulata, per cui maggiore sarebbero gli utenti che seguono i/le creator, maggiori sarebbero i numeri di queste ultime.

Tale modalità di fare pornografia sarebbe aumentata esponenzialmente su scala globale proprio a seguito della pandemia Covid-19, (Rubattu Perdion Brooks-Gordon 2023).

Dal nostro punto di vista, il *webcamming* rappresenterebbe una nuova evoluzione dei generi *close up*, *POV* e *gonzo*, segnando un'ulteriore fase nella personalizzazione dell'offerta pornografica contemporanea. Se il *gonzo*, ampiamente diffuso, si caratterizza per il coinvolgimento diretto del regista nella scena: interagendo con i personaggi, egli adotta strategie che portano gli spettatori “dentro” l'azione, intensificandone il coinvolgimento e creando una sorta di partecipazione virtuale che li fa sentire riconosciuti e presenti all'interno della scena (Maina & Zecca, 2016). Nel genere *close up*, invece, le riprese estremamente ravvicinate rispondono alla curiosità voyeuristica, offrendo dettagli intimi e visibili da vicino. Non stupisce, infatti,

che su Xnxx/Xvideos l'8,4% dei video di questo sottotema utilizza il *close up*, ovvero riprese focalizzate su particolari ravvicinati.

Il webcamming combina questi due elementi: permette agli spettatori di osservare *da vicino* – qualora lo desiderino – tramite un contenuto altamente interattivo, proposto in tempo reale.

Sotto il profilo dei formati video e dei generi, quindi, la pornografia sembra muoversi in una direzione unitaria: quella dell'interattività, rappresentata dal *POV* e dal *webcamming*. Questi formati, combinati con alta definizione e riprese ravvicinate, mirano a rendere l'esperienza pornografica sempre più immersiva, coinvolgendo gli spettatori attraverso un'attenzione intensa ai dettagli, enfatizzata appunto dalle riprese *close up*.

Relativamente ai generi, invece, è quello dell'animazione a farla da padrone.<sup>21</sup> In particolare è il genere *hentai* quello cui si riferiscono la totalità dei contenuti di Xnxx/Xvideos catalogati sotto la voce *animazione* e la metà dei contenuti in Pornhub.

L'hentai è un genere pornografico di intrattenimento pornografico che utilizza principalmente personaggi anime, cioè

---

<sup>21</sup> Anche in questo caso: se consideriamo l'animazione in Pornhub solo rispetto ai generi, la percentuale sale al 69,2%, Mentre in Xnxx/Xvideos la percentuale arriva al 97%.

uno stile di personaggio *cartoon* originato in Giappone, caratterizzati da un aspetto umanoide (Cooper-Chen, 2012; Park, Blomkvist, Mahmut 2022). Come evidenziato da Paasonen fino agli anni '90 sarebbe stato considerato troppo estremo per i mercati occidentali. Con l'esplosione dei *porn tubes*, invece, questo genere ha rapidamente guadagnato un'onnipresente riconoscibilità sulle piattaforme online, seguita da un'ampia distribuzione multipiattaforma (Paasonen 2017).

L'hentai avrebbe a che fare con tutta una serie di contenuti che, rientrerebbero nel mondo del *rough*: rappresentazione di stupri e violenza sessuale, omicidi, situazioni surreali e grottesche (Ortega-Bena 2009), e in questo senso la sua sola recente diffusione nel mondo della pornografia confermerebbe la nostra ipotesi di una maggiore rappresentazione di contenuti di contenuti più *estremi* nel mondo pornografico contemporaneo.

L'animazione consente di esplorare scenari surreali e contenuti che risulterebbero maggiormente controversi se rappresentati con attori reali. Questo ha aperto la strada alla diffusione di contenuti come stupri, rapporti sessuali con mostri, omicidi, che l'animazione, e in particolare l'hentai, può rappresentare senza le limitazioni etiche o legali che caratterizzerebbero il formato *live-action*. In questo senso, quindi, con la sua crescente visibilità,

l'hentai contribuisce a una "normalizzazione" di contenuti particolarmente estremi in termini di rappresentazioni di violenza.

La visibilità che sta ottenendo questo genere, dunque, conferma in parte quanto già emerso: una pornografia più *hardcore* ed esplicita, anche attraverso la diffusione di generi, quale quello dell'animazione.

Proseguiamo analizzando il sottotema dedicato alle *professioni*, anch'esso con riferimenti di video diversi all'interno delle piattaforme. I video dedicati a questo tema sono il 10% della categoria *Gioco/Teatralizzazione e Media* in Pornhub, mentre sono il 3,9% su Xnxx/Xvideos.

In questo sottotema le distinzioni di genere si rivelano di particolare interesse. Analizzando le professioni presenti un tema appare subito evidente in quasi tutte le etichette presenti: il rapporto di potere tra un superiore un subordinato che queste evocherebbero.

I riferimenti a poliziotti\*, camiere, segretari\*, cap\*, student\*, insegnant\*, dottor\* farebbero infatti emergere copioni sessuali basati su rapporti di potere tra un subordinato e un principale.

Riportiamo di seguito i treemap con il dettaglio delle professioni per genere.



*pornostar*, dove il 70,3% dei video è associato a etichette maschili, mentre il resto (29,7%) è neutro. Per quanto riguarda le donne, le professioni più associate a etichette femminili sono quelle di *casalinga* (35,6% dei video con riferimento a donne, il resto neutro), *camworker*, interamente composta da donne, e cameriera, che presenta una simile predominanza femminile.

Il fatto che su Pornhub una grande parte di etichette delle professioni sia associata ad etichette neutre potrebbe indicare un tentativo da parte della piattaforma di rendere meno rigida la categorizzazione dei ruoli in base al genere in alcune. In Xnxx/Xvideos, invece, seppure la tendenza generale sia simile, vista la grande presenza di professioni in cui il genere non viene specificato, evidenziamo comunque professioni come *camworker*, *cameriera*, *casalinga* e *cheerleader* che mostrano una chiara predominanza femminile. Ciò si rivela interessante perché evidenzia come professioni quali *cameriera* e *casalinga* – riflettono stereotipi tradizionali legati ai ruoli di cura e servizio – che sembrerebbe essere associata prevalentemente a ruoli femminili.

La professione *camworker*, invece segnalando come questo tipo di lavoro erotico digitale sia fortemente associato alle donne.

In contrasto, professioni come *dottore* hanno una forte predominanza maschile, elemento che lascia emergere come certi ruoli di autorità o potere, come quello del medico, siano maggiormente rappresentati attraverso figure maschili nella pornografia.

Proseguiamo esplorando un altro sottotema, quello relativo alla *dominazione/feticismo*.

La categoria dominazione/feticismo rappresenta il 5.6% del totale dei video per la categoria *Gioco, teatralizzazione e media*, mentre il 2,8% su Xnxx/Xvideos, configurandosi su entrambe un tema di nicchia.

All'interno di questo sottotema abbiamo accorpato i video etichettati in etichette che, secondo la definizione di Wilkinson richiamano a pratiche sessuali "estreme", in quanto mettono in scena schiavitù, violenza, degradazione (2011) e i comportamenti feticisti, definiti dal *Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders* (2013), come l'eccitazione sessuale associata a oggetti o parti del corpo non genitali (feticismo dei piedi, dei capelli...) Seppur rispetto ad altri sottotemi quello della dominazione e del feticismo sia ancora di nicchia, non possiamo non notare come goda comunque di una rappresentazione su entrambe le piattaforme. Secondo la nostra

ipotesi la rappresentazione di sesso *hardcore* sempre più esplicito e con pratiche sempre più articolate e rough, come visto in precedenza, potrebbe aver contribuito ad avvicinare nuovi pubblici a questo genere.

Esploriamo un altro sottotema, quello sesso mediato da oggetto, cioè quello riferito ai *sex toys*. Il sottotema rappresenta il 3,8% del totale dei video di *Gioco, teatralizzazione e media* e il 4,2% su Xnxx/Xvideos. In Pornhub l'unico riferimento è quello di *sex toys*, generico, mentre su Xnxx/Xvideos ne troviamo variegati: *dildo* (oggetto, spesso somigliante a un pene, usato per la stimolazione sessuale), *sex doll* (bambole di gomma dotate di orizi, o di applicazione volte a richiamare i genitali maschili), *stapon*, *fleshlights* (un masturbatore che simula una vagina).

Secondo studi recenti l'uso dei sexy toys sarebbe negli ultimi anni aumentato esponenzialmente. Secondo Nixon (2017), infatti, i sex toys oggi sono nell'ultimo decennio molti di più rispetto al passato, con una vasta gamma di modelli disponibili. Connella (2010) ha attribuito questa crescita alla perdita del loro aspetto *losco*, per cui ad oggi non sono più venduti esclusivamente nei sexy shop, ma si trovano esposti anche nella maggior parte delle farmacie europee e, più in generale, occidentali. In questo senso, quindi, la grande presenza dei

prodotti sul mercato, che diventerebbero sempre più tecnologici, (Scarcelli, Nixon, 2022), nonché la *normalizzazione* nel loro consumo potrebbe aver contribuito a rendere più pervasivi questi oggetti all'interno della pornosfera.

Per quanto riguarda il sottotema *location*, quest'ultimo contiene riferimenti alle *location* all'interno delle quale pratiche ed atti sessuali si consumano.

Nello specifico, in Pornhub il 3,7% dei video di *Gioco/teatralizzazione e media* si riferisce a questo tema, contro il 5,5.% di Xnxx/Xvideos. Per meglio esplorare questo sottotema, sono state individuate tre opzioni possibili: *outdoor*, cioè fuori dalle mura domestiche, *indoor*, cioè all'interno delle mura domestiche e *indoor/outdoor*, cioè luoghi che potrebbero essere tanto indoor, quanto outdoor, come ad esempio i bagni. Riportiamo di seguito due grafici treemap per piattaforma, rappresentativi di questa distinzione.

Figura 54

Treemap n°video Pornhub di *location* per genere  
Totale video: 96566

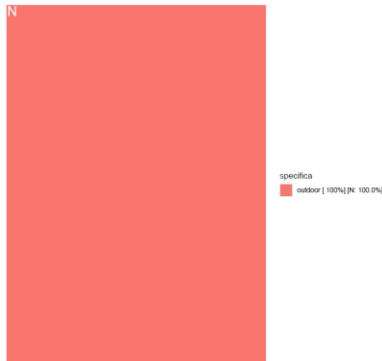
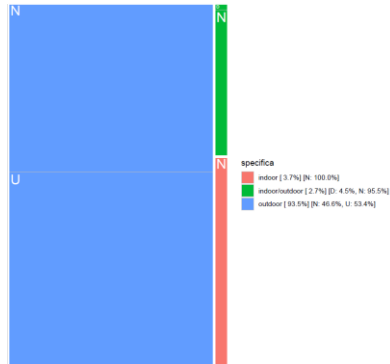


Figura 55

Treemap n°video Xnxx/Xvideos di *location* per genere  
Totale video: 3195016



Su Pornhub le location *outdoor* dominano completamente, rappresentando la totalità dei video relativi alla location, tutti *genderless*. Al contrario, su Xnxx/Xvideos la distribuzione appare più diversificata. Anche qui, la categoria *outdoor* è prevalente, ma copre il 93,5% dei video relativi alla location, e vi è una distinzione di genere: il 46,6% dei video si riferisce genericamente a luoghi, senza riferimenti di genere, mentre il 53,4% si riferisce agli uomini, segnalando una leggera predominanza di video con protagonisti uomini. Si precisa, inoltre, che in questo caso, la totalità di video riferita agli uomini riguarderebbe proprio uomini omosessuali.

Oltre all'*outdoor*, Xnxx/Xvideos include contiene anche riferimenti a luoghi *indoor* e *indoor/outdoor* – seppur questi si rivelino marginali rispetto all'*outdoor* – contenendo rispettivamente con il 3,7% e il 2,7% dei video relativi ai luoghi. Riteniamo che l'enfasi sui video in ambientazioni *outdoor* indichi comunque una specificità rispetto ai contenuti più generici, ovvero quelli non etichettati per location, che rappresentano probabilmente la maggioranza.

Dal nostro punto di vista, però, la specifica *outdoor* riflette l'attrazione per ambientazioni percepite come *trasgressive*, dove l'incontro avviene in spazi pubblici, richiamando, quindi, la narrativa del proibito e della sfida alle convenzioni sociali, elementi da sempre connessi con la storia della pornografia.

Il prossimo sottotema è quello relativo alle *relazioni*, cui si riferiscono il 2,4% dei video di *Gioco, teatralizzazione e media* in Pornhub e il 6,4% dei video su Xnxx/Xvideos.

Riportiamo di seguito i grafici treemap con le specifiche relative a questo sottotema, uno per Pornhub e uno per Xnxx/Xvideos.

Figura 56

Treemap n° video Pornhub di *relazione* per genere  
 Totale video: 61740

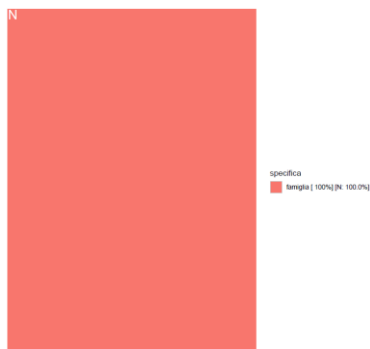
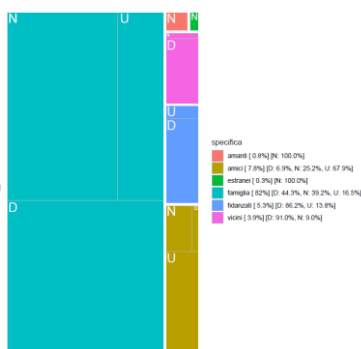


Figura 57

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *relazione* per genere  
 Totale video: 3643691



Come possiamo osservare sia su Xnxx/Xvideos sia su Pornhub, la maggior parte dei video sembra essere incentrata su dinamiche familiari. Ad esempio, l'82% dei video su Xnxx/Xvideos legati a relazioni fa riferimento a contesti familiari, mentre su Pornhub questa percentuale arriva addirittura al 100%.

Anche in questo caso, inoltre, per quanto riguarda Xnxx/Xvideos assistiamo nuovamente ad una presenza maggiore di video relativi alle donne (44,9%), con il 35,5% dei riferimenti *genderless* l'19,5% riferito agli uomini. Su Pornhub, invece, prevale il genere neutro, per via dell'unica etichetta cui fanno riferimento tutti i video di questo tema: *famiglia*.

La diffusione di fantasie sessuali che coinvolgono *persone vicine*, come amici o parenti acquisiti, è stata resa popolare dalle

grandi case di produzione, in particolare americane, all'interno dei *porn tubes*.

Se prendiamo infatti come esempio le produzioni pornografiche italiane del secolo scorso, i copioni sessuali presenti andavano in direzione opposta rispetto a quella contemporanea della *prossimità*. Secondo Maina (2019), infatti, a partire dagli anni '60 del secolo scorso, tanto la storia del fumetto erotico in Italia quanto quella del cinema, erano profondamente legate ad un meccanismo opposto a quello della *prossimità*, cioè quello di *esotizzazione*. Attraverso tale meccanismo le storie scabrose ed esplicite venivano dislocate in altre in spazi temporali altri. Lo scopo era quello di consentire al lettore una sorta di distacco dalla realtà, con una duplice funzione: da un lato per aggirare eventuali censure ed *esibire legittimamente qualche lembo di pelle in più* (2019:71), dall'altro, *per fungere da ricettacolo ideale delle pressanti tensioni al cambiamento e alla modernizzazione che caratterizzava il clima del periodo* (73: 2019).

La nostra ipotesi è che ad oggi le rappresentazioni della *prossimità* siano così diffuse perché creano un senso di maggiore vicinanza tra spettatori e attori, alimentando l'idea di una presunta raggiungibilità. Si tratta di un elemento già emerso in

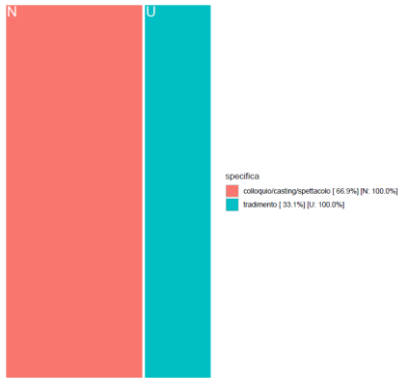
precedenza, sia relativamente alla categoria della *Nazionalità ed etnia*, che relativamente all'*amatoriale di Gioco, teatralizzazione e media*.

La costante enfasi sulla *realità* – seppur questa sia frutto di finzione scenica – insieme alla vicinanza creata dalla rappresentazione di atti sessuali con persone familiari come parenti, amici o conoscenti, caratterizza una pornografia contemporanea che persegue la verosimiglianza e la riproducibilità come temi ricorrenti.

Il sottotema *situazioni/scenari* è un tema ombrello che comprende numerosi contesti dai quali emergono diversi script meritevoli di approfondimento, anche se rappresentati da un numero limitato di video. Nonostante la sua minore rilevanza numerica rispetto ad altri sottotemi — su Pornhub, ad esempio, la categoria *situazione/scenario* rappresenta appena l'1,3% dei video nella sezione *Gioco/teatralizzazione e media*, mentre su Xnxx/Xvideos arriva al 4,1% — riteniamo che questo tema presenti elementi peculiari e di particolare interesse.

Figura 58

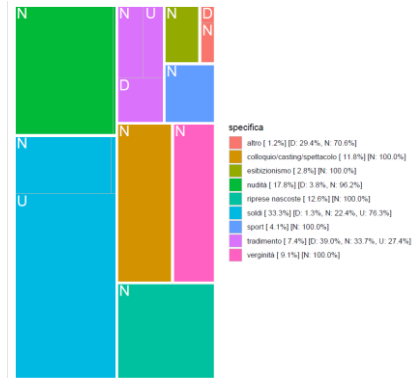
Treemap n°video Pornhub di *situazione/scenario* per genere  
 Totale video: 32735



Fonte: nostra elaborazione

Figura 59

Treemap n°video Xnxx(Xvideos) di *situazione/scenario* per genere  
 Totale video: 2263677



In Pornhub, la *situazione/scenario* più rappresentata è quella che coinvolge colloqui, casting e spettacoli, che copre il 66,9% delle situazioni/scenari e appare completamente neutrale in termini di genere. L'altra presente è quella legata al *tradimento*, che costituisce il 33,3% dei video.

Xnxx/Xvideos offre una gamma più ampia di situazioni, la prevalente di questi è quella riferita ai *soldi*, cui si riferiscono il 31,4% dei video.

Altre *situazione/scenario* rilevanti su Xnxx/Xvideos includono la *nudità* (17,8%), e le *riprese nascoste* (12,6%), entrambe caratterizzate da contenuti riferiti ad etichette *genderless*. Anche qui troviamo la situazione del *colloquio/casting/spettacolo*, ma

con una presenza più ridotta (11,8%). La situazione del *tradimento* rappresenta invece il 7,4% dei video, con una distribuzione di genere più bilanciata rispetto a quanto abbiamo osservato in Pornhub: 39% donne, 33,7% uomini e il resto neutro.

Iniziamo con l'esplorare la specifica più rilevante in Pornhub, quello relativo a *colloquio/casting/spettacolo*, cui farebbero riferimento video relativi a interviste, colloqui, casting, nonché situazioni relativi al mondo dello spettacolo (dietro le quinte...). Si tratta di una categoria particolarmente interessante nel contesto della pornografia per diverse ragioni legate alle dinamiche di potere e controllo, come nel caso di situazioni relative al casting o ai colloqui. Queste situazioni ritraggono una dinamica in cui uno dei protagonisti, solitamente l'intervistatore o il direttore del casting, ha un'autorità su chi è in cerca di una possibilità lavorativa o di successo.

Come per ulteriori esempi, in questa sede, lavorando sulle etichette, ci risulta impossibile stabilire in che modo si articolino questi rapporti di potere, ma ci consente comunque di individuare tale specifica come presente nell'offerta pornografica contemporanea.

Passiamo ora alla seconda e ultima situazione su Pornhub, quella relativa al *tradimento*: su Pornhub, l'unica etichetta disponibile è rivolta agli uomini, ossia uomini che subiscono un tradimento. In confronto, mentre su Xnxx/Xvideos la situazione apparrebbe più variegata (D: 39%, N: 33,7%, U: 27,4%).

A nostro giudizio si rivela rilevante la presenza esclusiva di questa categoria su Pornhub di video dedicati al tradimento a danno degli uomini, riferendosi appunto ai *cuckhold*.

Il riferimento ai *cuckhold* seppur non esclusivo come nel caso di Pornhub, è presente anche su Xnxx/Xvideos.

Il *cuckold* è un uomo che guarda – in accordo alla propria compagna – quest'ultima avere rapporti sessuali con uno o più uomini. Il fenomeno è piuttosto complesso e le interpretazioni attorno ad esso sono state molteplici, soprattutto dal punto di vista delle dinamiche psicologiche connesse a questa pratica. La rilevanza del fenomeno, però, dal nostro punto di vista, è ben raccontata da Alison Sinclair, che definisce il *cuckold* – cioè l'uomo che guarda – come un controesempio della cultura patriarcale, per cui un uomo fallito sessualmente in relazione a una donna, sarebbe un fallimento per gli altri uomini e diverrebbe quindi oggetto del loro scherno (1993).

Il *cuckhold*, infatti, accetta la propria impotenza di fronte al *cuckholder*, attraverso una concessione concordata del corpo della moglie, possibile solo sotto il suo sguardo e la sua partecipazione. A nostro giudizio, infatti, l'esistenza della categoria pornografica del *cuckolding* maschile per come è attualmente configurata, farebbe emergere una cultura secondo la quale la rappresentazione prevalente del tradimento femminile sarebbe quella autorizzata e legittimata dall'uomo.

Il tema dei *soldi*, che rappresenta il 33,3% dei video nella specifica delle *situazioni/scenario*, si rivela il tema più significativo su Xvideos/Xnxx. Tale tema, dall'analisi delle etichette presenti, sembra sviluppare in due principali dinamiche narrative, entrambe legate alla monetizzazione del rapporto sessuale. In questo caso il genere prevalente è quello maschile. In particolare, non solo maschile, ma associato a uomini omosessuali.

La prima dinamica è quella che abbiamo chiamato *moneytalks*, in cui il denaro diventa il mezzo con cui ottenere una prestazione sessuale. In questo scenario, uno dei protagonisti offre denaro a un'altra persona in cambio di sesso, instaurando una chiara situazione di scambio economico per un servizio sessuale.

La seconda dinamica narrativa, più complessa, vede coinvolta una persona sorpresa o accusata di furto, o in generale priva di denaro, che, per evitare le conseguenze legali o morali dell'atto, si trova a dover "pagare" il proprio debito con un rapporto sessuale. Questo scenario introduce un elemento di costrizione o necessità, dove il sesso diventa l'unica opzione per evitare un guaio maggiore. Questo tipo di trama gioca su una relazione di potere diversa, legata non più al denaro come bene scambiato volontariamente, ma come alternativa a una punizione, rendendo il rapporto sessuale una forma di riscatto o compensazione.

Si tratta di dinamiche molto interessanti, che varrebbe la pena approfondire ulteriormente attraverso un'analisi più accurata di questa specifica, approfondendo ad esempio il loro legame con il genere, al fine di rivelare copioni ricorrenti in questo tipo di narrazione.

Un altro dei copioni che abbiamo individuato nell'ambito delle situazioni è quello che abbiamo chiamato *verginità*, presente solo su Xnxx/Xvideos. Questo copione farebbe riferimento a diversi aspetti: la verginità, castità, prima volta, e si riferirebbe alla messa in scena della simulazione del primo rapporto sessuale, evidenziandolo come una sorta di rito di passaggio all'età adulta.

Un altro dei copioni che abbiamo individuato nell'ambito delle situazioni è quello che abbiamo chiamato *nudità*, presente solo su Xnxx/Xvideos. Questo copione farebbe riferimento al sesso svestiti o solo parzialmente vestiti.

Continuando ad esplorare le situazioni, troviamo uno dei sottotemi più controversi presenti nella macrocategoria è quello relativo al copione che abbiamo chiamato *riprese nascoste*.

Su Xnxx/Xvideos troviamo ben l'12,6% dei video del sottotema situazioni fare riferimento a questo tema. Si tratta di una questione delicata, soprattutto alla luce dei recenti scandali discussi nel capitolo precedente, riguardanti la presenza di contenuti nei *porn tubes* condivisi senza il consenso delle giovani donne coinvolte. Dalla nostra analisi risulta difficile determinare con certezza se i video con telecamere nascoste siano solo una finzione parte della messinscena o se vengano effettivamente diffusi senza il consenso dei protagonisti. Tuttavia, è chiaro che le piattaforme attraverso l'offerta di contenuti di questo genere, seppur questi siano consensuali e frutto di finzione scenica, rischiano di incentivare anche la diffusione di video potenzialmente registrati e distribuiti senza autorizzazione.

Figura 60

Treemap n° video Pornhub di *gioco* per genere

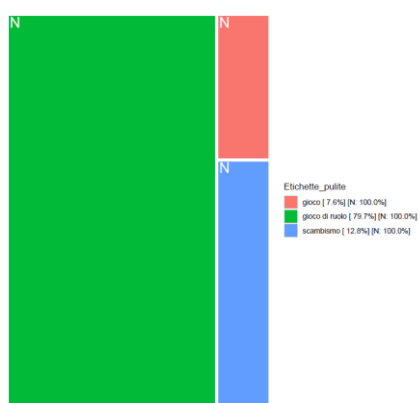
Totale video: 38576



Figura 61

Treemap n° video Xnxx/Xvideos di *gioco* per genere

Totale video: 286791



Fonte: nostra elaborazione

L'ultimo sottotema individuato è quello legato al gioco, un tema marginale sia su Xnxx/Xvideos, dove rappresenta solo lo 0,5% della categoria *Gioco/Teatralizzazione e Media*, sia su Pornhub, con una presenza leggermente superiore, pari all'1,5%. Sebbene si tratti di un argomento di nicchia, a nostro giudizio si rivela interessante. All'interno di questa specifica sono stati catalogati video riferiti genericamente al gioco, video riferiti allo *scambismo*, interpretato come forma di gioco all'interno della quale si stabiliscono dei ruoli, e in ultimo, quello relativo ai giochi di ruolo.

Su entrambe le piattaforme, infatti, il maggior numero di video farebbe riferimento al *gioco di ruolo*, cui si riferiscono la totalità dei video di Pornhub e il 79,9% di quelli di Xnxx/Xvideos.

Inoltre, su Xnxx/Xvideos è presente una categoria di etichette che fa riferimento allo scambismo (12,8%), collegata al sottotema del gioco. Questa specifica arricchisce il contesto del gioco introducendo dinamiche di scambio di partner, in cui i partecipanti sperimentano situazioni di condivisione e mutuo coinvolgimento in un contesto consensuale.

In conclusione, sebbene marginale in termini numerici, il sottotema del gioco rappresenta una porzione peculiare di *Gioco, Teatralizzazione e media*.

L'ultimo sottotema che andiamo ad esplorare è quello dell'abbigliamento, anch'esso tema marginale sia su Pornhub, che su Xnxx/Xvideos per numero di video <1% in Pornhub, 1,4% su Xnxx/Xvideos.

Riportiamo di seguito i grafici *treemap* relativi all'organizzazione delle etichette riferite a questo tema, per genere.



Il tema prevalente su Xnxx/Xvideos, comunque, è quello della *biancheria intima*, che appare contenere video prevalentemente dedicati agli uomini.

Si tratta di un elemento interessante, se consideriamo che la prevalenza di contenuti trasversalmente alle piattaforme era invece prevalentemente relativa alle donne.

L'elemento interessante è che in questo caso il riferimento sarebbe a *uomini gay*, elemento che lascia intendere che questa etichetta funzioni come uno strumento di categorizzazione per contenuti relativi a uomini omosessuali.

## *Conclusioni*

La pornografia, come discusso nei primi capitoli, si configura come un fenomeno intrinsecamente mutevole, situato al crocevia tra norme sociali, innovazioni tecnologiche e cambiamenti culturali. Come emerso, la definizione stessa di pornografia è altamente dipendente dal contesto storico e culturale, rendendo difficile tracciarne confini chiari.

Questa complessità si riflette anche nel concetto di "frenesia del visibile" proposto da Linda Williams (1989), che identifica nella pornografia un genere costantemente teso a sfidare i limiti culturali della rappresentazione visiva del corpo e della sessualità.

La rivoluzione digitale, iniziata negli anni '70 del secolo scorso in Occidente e caratterizzata dall'abbattimento dei costi delle apparecchiature tecnologiche, ha avuto un impatto significativo sulla pornografia. Studi condotti da autori come Stephen Maddison (2004, 2013) e Susanna Paasonen (2011) sottolineano come questa trasformazione abbia accelerato l'evoluzione del settore pornografico, rendendolo progressivamente sempre più accessibile, grazie alla diffusione di strumenti come la *polaroid*, l'*homevideo*, le riviste di settore e infine internet. Questo

processo ha raggiunto il suo apice nella seconda metà degli anni 2000, con l'avvento dei *porn tubes*, che hanno rivoluzionato le modalità di fruizione, distribuzione e consumo dei contenuti pornografici.

Tale processo di massiccia diffusione dei contenuti pornografici, descritto come "pornificazione della società" da Brian McNair (2002, 2006, 2013), ha portato il pornografico dall'essere marginale e censurato a diventare un elemento centrale della cultura popolare occidentale contemporanea.

Come evidenziato da Enrico Biasin, Giovanna Maina e Federico Zecca (2011), i *porn tubes* hanno rivoluzionato l'industria, rendendo i contenuti pornografici non solo accessibili su scala globale, ma anche fortemente personalizzabili e partecipativi. Questo ha prodotto una democratizzazione della produzione di contenuti, ma anche l'intensificazione di interrogativi relativi alla diffusione di mezzi così facilmente accessibili e praticamente gratuiti (Rodeschini, Zecca, 2019).

Ecco perché i *porn tubes* rappresentano un campo privilegiato per indagare l'intersezione tra tecnologia, sessualità e rappresentazioni.

Questa ricerca, consapevole della rilevanza crescente dei *porn tubes*, si è proposta di mettere a fuoco un oggetto di studio

ancora in gran parte inesplorato, con l'obiettivo di perseguire due principali linee di indagine. Da un lato, ha cercato di comprendere come i *porn tubes* abbiano modificato il panorama mediale e culturale italiano a partire dalla loro diffusione. Dall'altro, si è focalizzata sull'esplorazione delle categorie del sesso e dell'attrazione presenti su queste piattaforme, con l'intento di analizzare come queste contribuiscano alla costruzione di immaginari sessuali complessi e mutevoli.

Il primo obiettivo consisteva nell'esplorare come i *porn tubes* abbiano modificato il panorama mediale e culturale italiano in seguito alla loro diffusione. Il secondo obiettivo mirava invece ad esplorare le categorie del sesso e dell'attrazione presenti nei *porn tubes* nel contesto italiano contemporaneo. Per raggiungere questi due obiettivi si è proceduto attraverso due differenti azioni.

La prima azione di ricerca si è concentrata su una serie di interviste svolte a testimoni privilegiati, con lo scopo di mettere a confronto le produzioni pornografiche del secolo scorso e i *porn tubes*, evidenziando cambiamenti significativi relativi all'ascesa di un nuovo medium. Tra questi, il declino della produzione pornografica nazionale è emerso come uno dei risultati principali.

Relativamente alla prima azione di ricerca, emerge principalmente quanto segue: con la diffusione dei *porn tubes*, la pornografia italiana è stata gradualmente marginalizzata, non riuscendo a competere con l'accessibilità e la gratuità offerte dai grandi *hub* del porno, basati sull'offerta infinita e il consumo immediato.

I risultati evidenziano inoltre alcuni privilegi significativi di cui sembrano godere i *porn tubes*, sia in termini di tutela del diritto d'autore che nella gestione dei dati degli utenti. Queste piattaforme, spesso caratterizzate da strutture aziendali complesse e ramificate, la cui reale organizzazione commerciale è in gran parte nascosta agli utenti, hanno spesso sede legale in Paesi con normative particolarmente flessibili.

Questo contesto rende le azioni legali poco efficaci, consentendo ai *porn tubes* di adottare pratiche poco trasparenti nella raccolta e gestione dei dati, con conseguenti rischi per la *privacy*, soprattutto in relazione alla raccolta di informazioni sensibili degli utenti.

La democratizzazione della produzione legata all'avvento dei *porn tubes* ha comportato un'altra trasformazione: la scomparsa delle icone del porno e la creazione di un ambiente competitivo che ha ridotto la posizione di divi riconoscibili, in favore

dell'anonimato dei performer. Questo processo ha portato a una produzione intensiva di contenuti sempre più estremi per le fisicità degli attori, per rispondere alla domanda di mercato, aumentando però le condizioni di lavoro precarie per i performer.

Inoltre, un ulteriore tema è emerso: la diffusione di contenuti non consensuali e lo sfruttamento dei performer sono problematiche centrali che le piattaforme non riescono a contrastare efficacemente, mancando di garanzie di controllo continue, dal set fino alla distribuzione.

La seconda azione di ricerca ha invece mirato a mappare l'offerta pornografica contemporanea in Italia, attraverso l'analisi del contenuto delle *labels*, o etichette, presenti sulle tre piattaforme più visitate nel nostro Paese: Pornhub, Xnxx e Xvideos, conteggiando una sola volta quelle di Xnxx e Xvideos in quanto risultavano perfettamente identiche sia nei titoli che nel numero esatto di video associati.

Tale operazione di mappatura delle etichette porta tra i risultati più interessanti la creazione di una classificazione basata su sei categorie create *ad hoc*, che si sono rivelate una solida base per l'analisi dei contenuti rappresentati.

Pur presentando specificità proprie, come la categorizzazione folksonomica di Xnxx/Xvideos rispetto a quella tassonomica di Pornhub, le piattaforme offrono etichette simili.

Questo aspetto ha permesso di rendere comparabile la loro offerta ai fini della ricerca, nonostante Xnxx/Xvideos vantassero un numero di etichette venti volte superiore rispetto a quello di Pornhub. Il grado di sovrapposizione tra le etichette su entrambe le piattaforme ha infatti facilitato il confronto, dimostrando che le piattaforme tendono a convergere sui contenuti offerti.

I risultati di questa categorizzazione mostrano che l'offerta pornografica contemporanea in Italia si articola lungo due principali direttrici.

Da un lato, troviamo contenuti che a livello semantico richiamano esplicitamente atti sessuali o caratteristiche sessualmente connotate (genitali, seno, glutei), inclusi riferimenti a identità di genere e orientamenti sessuali. Dall'altro, emerge una categoria di contenuti che, pur non avendo connotazioni sessuali dirette nel nome, viene sessualizzata attraverso aspetti come nazionalità o etnie, caratteristiche fisiche non sessuali, e contenuti di gioco e teatralizzazione.

Tale dualità riflette la complessità dell'industria pornografica

contemporanea, che, oltre a offrire contenuti esplicitamente sessuali, gioca su simboli e contesti culturali per generare nuovi livelli di attrazione.

In sintesi, l'offerta pornografica attuale nel nostro Paese si muove lungo un continuum tra esplicito e implicito, passando da riferimenti e contesti sessuali a elementi che acquisiscono connotazioni erotiche solo all'interno di un contesto sessualizzato.

Il confronto delle categorie principali per ciascuna delle piattaforme, in cui spiccano tanto gli *Atti sessuali* quanto *Gioco/teatralizzazione e media*, conferma questa duplicità, che unisce da un lato un sesso sempre più esplicito, dall'altra, contenuti sessuali sempre più basati sull'elemento della fantasticazione, del non esplicito, delle situazioni e degli scenari che vengono sessualizzati solo all'interno del contesto pornografico.

Infine, l'analisi dei contenuti evidenzia alcune novità nell'offerta, come un'attenzione crescente a contenuti che richiamano la *prossimità*, la *familiarità*, aspetti che contribuirebbero a rendere la pornografia più *vicina*, rispetto all'esperienza degli spettatori.

Questo si riflette in un'ampia quantità di contenuti catalogati come *amatoriali*, nei video associati a etichette legate all'*Europa* e nella vasta offerta di video che evocano relazioni basate sulla vicinanza, come quelle familiari e amicali. Questi contenuti evocano un senso di intimità e connessione, apparendo particolarmente vicini agli utenti poiché rappresentano situazioni potenzialmente riproducibili nella quotidianità.

Anche generi come *POV* e *webcamming* contribuiscono a questa tendenza verso la *prossimità*.

Il *POV*, acronimo di *point of view*, è una tecnica narrativa e visiva che mostra l'azione attraverso la prospettiva diretta del protagonista o di un soggetto, facendo percepire allo spettatore l'esperienza come se fosse al centro della scena. Allo stesso tempo, il *webcamming* si basa su interazioni in tempo reale, in cui il creatore trasmette video dal vivo, rispondendo in tempo reale ai commenti o richieste degli spettatori. Questi generi si distinguono per la loro abilità di sfruttare tecnologie esistenti, come videocamere ad alta risoluzione, connessioni internet più veloci, che rendono i *porn tubes*, luoghi ideali per offrire esperienze che enfatizzano il coinvolgimento diretto, la personalizzazione e l'interattività.

Accanto a questi elementi di innovazione, persistono rappresentazioni che mantengono una continuità con le forme più tradizionali della pornografia. Tra queste, spicca il focus predominante su corpi femminili frammentati e oggettificati come oggetti del desiderio, la costante presenza di genitali maschili di grandi dimensioni, e una distribuzione squilibrata di contenuti legati agli atti sessuali.

La questione della frammentazione del corpo femminile è particolarmente significativa all'interno dei *porn tubes*: il corpo femminile viene rappresentato come caratterizzato da molteplici dettagli, al contrario, invece, il corpo maschile viene ridotto attraverso una singola qualità dominante, quella dei genitali, il cui focus è tutto sulle grandi dimensioni.

L'enfasi sui genitali maschili di grandi dimensioni sembra riflettere aspettative di virilità e potere che influenzano la percezione del maschile, oltre a contribuire alla creazione di standard irrealistici e oppressivi per entrambi i sessi.

In questo contesto, anche il divario di genere nella rappresentazione degli atti sessuali rivela una dinamica fortemente sbilanciata: l'offerta dei contenuti tende a privilegiare il piacere maschile come punto focale, relegando il piacere femminile a una posizione marginale. Questo squilibrio

è evidente nella disparità di visibilità tra pratiche come il *blowjob* e il *cunnilingus*: la prima è ampiamente rappresentata, trasversalmente a tutte e tre le piattaforme, mentre la seconda riceve un'attenzione significativamente inferiore.

Anche nella rappresentazione dei corpi emergono significative differenze di genere. Per quanto riguarda le donne, i corpi magri continuano a dominare l'immaginario pornografico, mantenendo una prevalenza evidente. Tuttavia, si osservano distinzioni di genere rilevanti: il grasso, quando rappresentato, è sempre associato a specifiche etichette riferite alle donne, che tendono a categorizzarle e connotarle in modo *parzialista*, per cui il grasso diverrebbe un vero e proprio *feticcio*.

Al contrario, nelle rappresentazioni maschili, il grasso risulta praticamente assente, sostituito da un'enfasi sulla muscolatura, che viene promossa come standard corporeo predominante per gli uomini. Questo contrasto sottolinea la diversa costruzione culturale dei corpi in relazione al genere e riflette aspettative sociali profondamente radicate, che nelle piattaforme pornografiche *mainstream* del nostro Paese sembrerebbero essere prevalenti.

Un discorso analogo sembrerebbe riguardare l'età, per cui la pornografia sarebbe non solo il luogo dei corpi prevalentemente

*magri*, ma anche dei corpi *giovani*. Di questo fenomeno è esemplificativa la grande diffusione della categoria *milf*, usata in contrapposizione alla categoria *teen* per distinguere una donna molto giovane – e inesperta – da una meno giovane, ma con più esperienza.

Per quanto riguarda invece le identità di genere *altre*, quali quelle non binarie, anche in questo caso assistiamo ad elementi di novità che coesistono con stereotipi: da un lato la presenza di riferimenti a identità "altre" rispetto alla maschile e femminile, elemento che la letteratura evidenzia come tipico dei *porn tubes* (McNair 2013). Tuttavia, osserviamo che, nel caso di Xxxx/Xvideos, queste rappresentazioni tendono frequentemente a feticizzare o oggettificare tali identità, più che a riconoscerle nella loro autenticità, contribuendo così al perpetuarsi di stereotipi e all'uso di linguaggi offensivi: un esempio significativo è l'utilizzo del termine *shemale* come sinonimo della categoria ombrello *transgender* su Xxxx/Xvideos.

Ciò che inoltre emerge, trasversalmente a tutti i contenuti, è una pornografia la cui proposta sempre più specifica, in cui le pratiche vengono scomposte in una miriade di frammenti.

In conclusione, possiamo affermare che l'universo dei *porn tubes* rappresenta un punto di vista peculiare, poiché costituisce

uno spazio in cui desideri e rappresentazioni trovano espressione liberamente, lontano dai vincoli della morale e della censura, esso si rivela anche un osservatorio unico per analizzare i cambiamenti negli immaginari sessuali nell'ambito del digitale. La pornografia, infatti, non è solo un riflesso dei desideri, ma anche un attore attivo nella costruzione e nella diffusione di norme, fantasie e aspettative legate alla sessualità (Williams, 1989, Lehman 2006).

Ecco perché riteniamo che lo studio dei *porn tubes* – i principali contenitori della pornografia contemporanea – si rivela a nostro giudizio così interessante.

In questo contesto l'attività di mappatura si è rivelata uno strumento particolarmente efficace per categorizzare i contenuti delle piattaforme e analizzarne le logiche rappresentative.

L'approccio adottato non solo ha permesso di delineare un quadro dettagliato dell'immaginario pornografico contemporaneo, evidenziando la compresenza di elementi innovativi e stereotipi tradizionali che continuano a permeare la pornosfera, ma può anche rappresentare una solida base metodologica per futuri sviluppi di ricerca.

L'applicazione di tale modello ad altri Paesi e piattaforme può infatti offrire l'opportunità di ampliare e approfondire l'analisi,

contribuendo a una comprensione critica dell'evoluzione degli immaginari sessuali in una realtà mediale sempre più complessa e in trasformazione. Esaminare altre realtà nazionali, piattaforme differenti o l'evoluzione delle stesse piattaforme nel tempo consentirebbe di affinare ulteriormente il modello sviluppato, proseguendo nell'indagine di un panorama pornografico in continua e dinamica evoluzione.

## Bibliografia

Abruzzese, A., & Barbiani, L. (1980). *Pornograffiti. Da Jacula a Oltretomba, da Cappuccetto Rosso a Mercenari: Trame e figure del fumetto italiano per adulti*. Milano, Italia: Napoleone.

Adamo, P. (2004). *Il porno di massa: Percorsi dell'hard contemporaneo*. Raffaello Cortina Editore.

Adamo, P. (2021). *Hard core: istruzioni per l'uso. Sessuopolitica e porno di massa*. Milano, Italy: Mimesis International.

Anderson, J. F. (2021). *Punk, porn, & politics: The aesthetics of radical sexualities* (Doctoral Thesis). Northumbria University.

Agenzia per lo sviluppo dell'editoria visiva. (2002). *Rapporto Simmaco Univideo*.

Arai, Y. (2009). *Gyaru to gyaru-o no bunka jinruigaku* Ethnography of gyaru and gyaru-o. Tokyo, Japan: Shinchōsha.

Attwood, F. (2002). Reading porn: The paradigm shift in pornography research. *Sexualities*, 5(1), 91–105.

Attwood, F. (2006). Sexed-up: Theorising the sexualisation of culture. *Sexualities*, 9, 77–94.

Attwood, F. (2009). *Mainstreaming sex: The sexualization of Western culture*. London, England & New York, NY: I.B. Tauris.

Attwood, F. (2010). Porn studies: From social problem to cultural practice. In F. Attwood (Ed.), *porn.com: Making sense of online pornography* (pp. 1-13), New York, NY: Peter Lang.

Attwood, F. (2011). After the paradigm shift: Contemporary pornography research. *Sociology Compass*, 5(1), 13–22.

Attwood, F., & Smith, C. (2014). Porn studies: An introduction. *Porn Studies*, 1(1-2), 1–6.

Attwood, F. (2017). *Sex media*. Cambridge, England: Polity Press.

Attwood, F., & Hunter, I. Q. (2009). Not safe for work: Teaching and researching the sexually explicit. *Sexualities*, 12(5), 547-557.

Attwood, F., Maina, G., & Smith, C. (2018). Editorial: Conceptualizing, researching and writing about pornography. *Porn Studies*, 5(1), 1-5.

Barra, L., & Scaglioni, M. (2013). Come il gatto e il topo: L'impatto della pirateria nei consumi televisivi e le reazioni dei

broadcaster. In R. Braga & G. Caruso (Eds.), *Piracy effect: Norme, pratiche e studi di caso* (pp. 115-123). Milano, Italy: FrancoAngeli.

Biasin, E., & Zecca, F. (2009). Contemporary audiovisual pornography: Branding strategy and gonzo film style. *Cinéma & Cie, International Film Studies Journal*, 1, 133-150.

Biasin, E., Zecca, F., & Maina, G. (2014). *Porn after porn: Contemporary alternative pornographies*. Milano, Italy: Mimesis International.

Bichi, R. (2007). *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale*. Roma, Italy: Carocci.

Bleakley, P. (2014). "500 tokens to go private": Camgirls, cybersex and feminist entrepreneurship. *Sexuality & Culture*, 18(4), 892–910.

Brown, G. (2004). Sites of public (homo) sex and the carnivalesque spaces of reclaim the streets. In P. Coles & D. L. Lee (Eds.), *The emancipatory city: Paradoxes and possibilities* (pp. 91–107). London, England: Sage Publications.

Bullard, J. (2018). Curated Folksonomies: Three Implementations of Structure through Human Judgment. *Knowledge Organization*, 45, 643-652.

Burgess, J., & Green, J. (2010). *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge, England: Polity.

Burgess, J. (2012). YouTube and the formalization of amateur media. In D. Hunter, R. Lobato, J. Thomas, & M. Richardson (Eds.), *Amateur media: Social, cultural and legal perspectives* (pp. 53-58). London, England: Routledge.

Cardano, M. (2003). *Tecniche di ricerca qualitativa: Percorsi di ricerca nelle scienze sociali*. Roma, Italy: Carocci.

Carnaghi, A., & Maass, A. (2007). In-group and out-group perspectives in the use of derogatory group labels: Gay versus fag. *Journal of Language and Social Psychology*, 26(2), 142-156.

Castaneda, L., & Campbell, S. (2005). *News and sexuality: Media portraits of diversity*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Cava, A. (2021). Dal Rapporto Kinsey a Pornhub: I consumi pornografici delle donne. *Ocula*, 22(25), 83-104.

Cava, A. (2024). *Uno schermo tutto per sé: Audiences femminili e piattaforme*. Milano, Italy: Mimesis.

Censis – Bayer (2019), *Rapporto sui nuovi comportamenti sessuali degli italiani*.

Censis. (2022). *5° Rapporto Auditel-Censis: La transizione digitale degli italiani*. Milano, Italy: FrancoAngeli.

Comunello, F. (2020). La società degli algoritmi e dei dati: riflessioni sulla platform society, sul ruolo degli algoritmi e sull'immaginario algoritmico. In G. Caltagione & A. Tumminelli (Eds.), *Tecnologie della comunicazione e forme della politica* (Vol. 9, pp. 81–89). Fondazione Centro studi filosofici di Gallarate. Morcelliana. Commissione Europea. (2022). *The Digital Services Act: Adapting rules to ensure digital services are safe and trustworthy*. Bruxelles, Belgium: Commissione Europea.

Cooper-Chen, A. (2012). Cartoon planet: The cross-cultural acceptance of Japanese animation. *Asian Journal of Communication*, 22(1), 44–57.

Coopersmith, J. (2015). *Faxed: The rise and fall of the fax machine*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Corrao, S. (2005). *L'intervista nella ricerca sociale. Quaderni di Sociologia* [Online], 38.

Couldry, N., & Hepp, A. (2015). *The mediated construction of reality*. Cambridge, England: Polity Press.

Curti, R., & Di Rocco, A. (2015). *Visioni proibite: I film vietati dalla censura italiana (dal 1969 a oggi)*. Torino, Italy: Edizioni Lindau.

De Foucher, L., Chapuis, N., & Laurent, S. (2022). "He can't hide forever": French porn empire Jacquie et Michel hit with sexual violence probe. *Le Monde*.

Della Maggiore, G., & Subini, T. (2017). Cattolicesimo e cinema: Cronologia. In R. De Berti (Ed.), *Schermi: Storie e culture del cinema e dei media in Italia* (Vol. 1, pp. 12-19). Milano, Italy: FrancoAngeli.

Delli Ficorelli, A. (2001). L'home video fra passato e futuro. *Economia della Cultura*, 1, 54-60.

Dines, G., Jensen, R., & Russo, A. (1998). *Pornography: The production and consumption of inequality*. Routledge.

Dines, G. (2006). *The White Man's Burden: Gonzo Pornography and the Construction of Black Masculinity*. *Yale Journal of Law & Feminism*, 18(1), 283-293.

Dines, G. (2010). *Pornland: How porn has hijacked our sexuality*. Beacon Press.

Donovan, J. (2020). Social-media companies must flatten the curve of misinformation. *Nature*, 14 April 2020.

Doron Mosenzon. (2023). Disgusting, dumb, depressing: Affective encounters with heterosexuality in gay pornography. *Porn Studies*, 1-13.

Doron Mosenzon. (2024). "That feels good!": Straight men's sexual fluidity in gay porn. *Porn Studies*, 1-18.

Dworkin, A. (1991). *Pornography: Men Possessing Women*. New York, NY: E.P. Dutton.

Easterbrook-Smith, G. (2023). OnlyFans as gig-economy work: A nexus of precarity and stigma. *Porn Studies*, 10(3), 252–267

Ellis, A., & Abarbanel, A. (2013). *The Encyclopedia of Sexual Behavior*. New York, NY: Springer Publishing Company.

Ferrero Camoletto, R., & Bertone, C. (2009). Like a sex machine? La naturalizzazione della sessualità maschile. In *Uomini e corpi. Una riflessione sui rivestimenti della mascolinità* (pp. 133–150). Milano: Franco Angeli.

Fields, J., Johnson, S., MacFife, B., Roach, P., & Steinfeld, E. (2021). Embodied engagements: Body mapping in a sociology of sexuality classroom. *Teaching Sociology*, 49(3), 256–266.

Foucault, M. (1978). *La volontà di sapere* (P. Pasquino & G. Procacci, Trans.; Collezione I Fatti e le Idee. Saggi e Biografie n. 395). Milano, Italy: Feltrinelli. (Original work published 1976)

Foucault, M. (1984). *L'uso dei piaceri* (L. Guarino, Trans.; Collezione Saggi). Milano, Italy: Feltrinelli. (Original work published 1984).

Friedman, M. (2014). Unpacking MILF: Exploring motherhood, sexuality and feminism. *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice*, 36(2), 49-60.

Giddens, A. (1992). *The transformation of intimacy: Sexuality, love, and eroticism in modern societies*. Stanford University Press.

Gismondi, A. (1958). *La radiotelevisione in Italia*. Roma, Italy: Editori Riuniti.

Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago, IL: Aldine Publishing Company.

Glaser, B. G. (1978). *Theoretical Sensitivity: Advances in the Methodology of Grounded Theory*. Mill Valley, CA: Sociology Press.

Glenn, C. L. (2018). *Muslim Educators in American Communities*. Charlotte, NC: IAP.

Grattarola, F., & Napoli, A. (2015). *Luce rossa: La nascita e le prime fasi del cinema pornografico in Italia*. Roma, Italy: Iacobelli.

Hepp, A. (2019). *Deep mediatization*. New York, NY: Routledge.

Hirdman, A. (2007). (In)Visibility and the display of gendered desire: Masculinity in mainstream soft- and hardcore pornography. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 15(2–3), 158–171.

Hudson, J., & Doong, N. (2005). Bake a cake? Exposing the sexual practice of bukkake. In *World Congress of Sexology*, 10–15, Montreal, Canada.

Inghilleri, M., & Ruspini, E. (2011). *Sessualità narrate: esperienze di intimità a confronto*. Milano: Franco Angeli.

Irvine, J. M. (2014). Is sexuality research ‘dirty work’? Institutionalized stigma in the production of sexual knowledge. *Sexualities*, 17(5–6), 632–656.

Irvine, J. M. (2018). Dirty words, shameful knowledge, and sex research. *Porn Studies*, 5(1), 14–19.

Jadeja, M., & Shah, K. (2015). Tree-Map: A Visualization Tool for Large Data. In *GSB@ SIGIR*, 9-13.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York, NY: New York University Press.

Jenkins, H., Ito, M., & boyd, d. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge, England: Polity Press.

Jensen, R. (2007). *Getting Off: Pornography and the End of Masculinity*. Cambridge, MA: South End Press.

Jones, A. (2020). *Camming: Money, Power, and Pleasure in the Sex Work Industry*. New York, NY: NYU Press.

Kawamura, Y. (2012). *Doing Research in Fashion and Dress*. London, England: Berg Publishers.

Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture*. New York, NY: Doubleday.

Kerr, D. (2013). *Butch, Femme, Dyke, or Lipstick, Aren't All Lesbians the Same? An Exploration of Labels and "Looks" Among Lesbians in the U.S. South* (Electronic Theses and Dissertations, 1153).

Krantz, S. E. (1995). Reconsidering the etymology of bulldike. *American Speech*, 70(2), 217–221.

Kristof, N. (2020). The children of Pornhub: Why does Canada allow this company to profit off videos of exploitation and assault? *The New York Times*.

Kolodny, R. C., Masters, W. H., Johnson, V. E., & Kaplan, H. S. (1988). *Textbook of Sexuality*. Boston, MA: Little, Brown and Company.

Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2019). *Analyzing qualitative data with MAXQDA*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Kvale, S. (1996). *InterViews: An introduction to qualitative research interviewing*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Lee, J., & Lowrance, K. (2023). The trouble with tagging: A queer porn company tussles to find the right words. *Porn Studies*, 1–7.

Lehman, P. (Ed.). (2001). *Masculinity: Bodies, Movies, Culture*. New York, NY: Routledge.

Lehman, P. (Ed.). (2006). *Pornography: Film and Culture*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Lehman, P. (2011). Come simulare una carezza? Perché è importante la differenza tra hardcore e softcore. In E. Biasin, G. Maina, & F. Zecca (a cura di), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media* (pp. 461-474). Mimesis, Milano-Udine.

Lupi, G. (2004). *Erotismo, orrore e pornografia secondo Joe D'Amato*. Roma: Mondo Ignoto.

MacKinnon, C. A. (1987). *Feminism Unmodified: Discourses on Life and Law*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Magaudda, P. (2022). Le piattaforme digitali di streaming. *Il Mulino: Rivista trimestrale di cultura e di politica*, 3, 100–109.

Maina, G., & Zecca, F. (2012). Le grandi manovre. Gli anni Settanta preparano il porno. *Bianco e nero*, 1(2012), 58–70

Maina, G., & Zecca, F. (2016). John Stagliano interviewed by Giovanna Maina and Federico Zecca. *Porn Studies*, 3(4), 420–426.

Maina, G., & Zecca, F. (2016). Harder than fiction: The stylistic model of gonzo pornography. *Porn Studies*, 3(4), 337-350.

Maina, G. (2019). *Play, men! Un panorama della stampa italiana per adulti (1966-1975)*. Milano, Italy: Mimesis.

Maina, G., & Zecca, F. (2021). Turn on the red light: Notes on the birth of Italian pornography. *Porn Studies*, 9(1), 118–142.

Maina, G., Rigoletto, S., & Zecca, F. (Eds.). (2022). Porn Studies in Italy. *Gender/Sexuality/Italy*, 9, 1–7.

Maddison, S., & Zecca, F. (2018). *Gli estremi dell'hard*. Milano: Mimesis.

Maddison, S. (2013). “It’s gonna hurt a little bit. But that’s okay — It makes my cock feel good”: Max Hardcore and the myth of pleasure. In F. Attwood, V. Campbell, I. Q. Hunter, & S. Lockyer (Eds.), *Controversial Images* (pp. 178–193). London, England: Palgrave Macmillan.

Maira, S. (1999). Identity dub: The paradoxes of an Indian American youth subculture (New York mix). *Cultural Anthropology*, 14(1), 29–60.

Marradi, A., Archenti, N., & Pioli, F. (2007). *Manuale di metodologia della ricerca sociale*. Bologna, Italy: Il Mulino.

Matthew, J. R. (2020). Netflix and the design of the audience: The homogenous constraints of data-driven personalization. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 36(69), 52–70.

Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. (2013). *Big Data: A revolution that will transform how we live, work, and think*. Boston, MA: Houghton Mifflin Harcourt.

Mazières, A., Trachman, M., Cointet, J. P., Coulmont, B., & Prieur, C. (2014). Deep tags: Toward a quantitative analysis of online pornography. *Porn Studies*, 1(1–2), 80–95.

McNair, B. (1996). *Mediated sex: Pornography and postmodern culture*. London, England: Edward Arnold.

McNair, B. (2002). *Striptease culture: Sex, media and the democratisation of desire*. New York, NY & London, England: Routledge.

McKee, A. (2006). The aesthetics of pornography: The insights of consumers. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20(4), 523–535

McNair, B. (2013). *Porno? Chic!: How pornography changed the world and made it a better place*. New York, NY & London, England: Routledge.

Mini, D. S., & Baishya, A. K. (2022). “We give sex a good name”: An interview with Paromita Vohra. *Porn Studies*, 9(3), 384–399.

Mulholland, M. (2011). When porno meets hetero: SEXPO, heteronormativity and the pornification of the mainstream. *Australian Feminist Studies*, 26(67), 119–135.

Morrow, G., Swire-Thompson, B., Polny, J. M., Kopec, M., & Wihbey, J. P. (2022). The emerging science of content labeling: Contextualizing social media content moderation. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 73(10), 1365–1386.

Nixon, P. G. (2017). Hell yes!!!! Playing away, teledildonics and the future of sex. In T. G. Wilkinson, K. H. Ng, & B. S. C. Lim (Eds.), *Sex in the digital age* (pp. 221–230). London, England: Routledge.

Nixon, P., & Scarcelli, C. M. (2022). Coming of age: The alluring development of sex toys. In E. Rees (Ed.), *The Routledge Companion to Gender, Sexuality and Culture* (pp. 293–303). London: Routledge.

Ortoleva, G. (2009). *Il secolo dei media: Riti, abitudini, mitologie*. Milano, Italy: Il Saggiatore.

O'Toole, L. (1998). *Pornocopia: Porn, sex, technology and desire*. London, England: Serpent's Tail.

Pavanello Decaro, S., Portolani, D. M., Toffoli, G., Prunas, A., & Anzani, A. (2023). "There is no one way to be transgender and to live sex": Transgender and non-binary individuals' experiences with pornography. *The Journal of Sex Research*, 1-11.

Paasonen, S., Nikunen, K., & Saarenmaa, L. (2007). *Pornification: Sex and sexuality in media culture*. Oxford, England: Berg Publishers.

Paasonen, S. (2011). *Carnal resonance: Affect and online pornography*. Cambridge, MA: MIT Press.

Paasonen, S. (2015). Online pornography. In J. D. Wright (Ed.), *International encyclopedia of the social & behavioral sciences* (2nd ed., Vol. 17, pp. 217–222). Oxford, England: Elsevier.

Paasonen, S. (2017). Affective and affectless bodies: From monster to toon porn. In T. G. Wilkinson, K. H. Ng, & B. S. C. Lim (Eds.), *Sex in the digital age* (pp. 13–25). London, England: Routledge.

Paasonen, S. (2020). Old dirty pops with young hot chicks: Pornography and age. In K. Ross (Ed.), *The handbook of gender, sex, and media* (pp. 133–144). London, England: Routledge.

Park, J. I., Blomkvist, A., & Mahmut, M. K. (2022). The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography. *Sexologies*, 31(3), 226–239.

Peberdy, D. (2011). *Masculinity and film performance: Male angst in contemporary American cinema*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Peruzzi, G., & Spampinato, A. (2022). Exploring Italian forbidden imaginaries: Sex and sexuality in contemporary Italian pornography. *Gender/Sexuality/Italy*, 10, 57–69.

Peters, I., & Weller, K. (2008). Tag Gardening for Folksonomy Enrichment and Maintenance. *Webology*, Special Issue on Folksonomy, 5(3), 1–13

Popolla, M. (2019). Ripensare il genere e l'agency nella pornografia: produttore\*, consumatore\*, lavoratore\* e contesti (seconda parte). *AG About Gender - International Journal of Gender Studies*, 8(16), 1–22.

Popolla, M. (2021). Sotto gli occhi di tuttø: alcune riflessioni introduttive sul revenge porn. *Quaderni del Laboratorio Interdisciplinare di ricerca su Corpi, Diritti, Conflitti*, 75.

Prior, A., & Lachover, E. (2023). Online interview shocks: Reflecting on power relations in online qualitative interviews. *International Journal of Qualitative Methods*, (22), 1–9.

Puar, J. K. (2017). *The right to maim: Debility, capacity, disability*. Durham, NC: Duke University Press.

Rama, I., Bainotti, L., Gandini, A., Giorgi, G., Semenzin, S., Agosti, C., Agosti, G. C., & Romano, S. (2022). The platformization of gender and sexual identities: An algorithmic analysis of Pornhub. *Porn Studies*, 10(2), 154–173.

Ramsay, G. (2017). Straight women seeing gay porn: ‘He’s too good looking!’ *Porn Studies*, 4(2), 157–175.

Rea, M. C. (2001). What is pornography? *Nous*, 35(1), 118–145.

Rodeschini, S. (2019). *Pornography as Culture: A Local Perspective*. *Gender/Sexuality/Italy*, 10, 8–23.

Rodeschini, S., & Zecca, F. (2020). *New standards of respectability in contemporary pornography: Pornhub’s corporate communication*. *Porn Studies*, 7(4), 1–16.

Rubattu, V., Perdion, A., & Brooks-Gordon, B. (2023). “Cam girls and adult performers are enjoying a boom in business”: The

reportage on the pandemic impact on virtual sex work. *Social Sciences*, 12(2), 62.

Rubin, G. (1984). Thinking sex: Notes for a radical theory of the politics of sexuality. In C. S. Vance (Ed.), *Pleasure and danger: Exploring female sexuality* (pp. 267–319). Boston, MA: Routledge & Kegan Paul.

Salecl, R., & Žižek, S. (Eds.). (1996). *Love, objects, and voice*. Durham, NC: Duke University Press.

Sassatelli, R. (2006). *La ricerca qualitativa in sociologia*. Bologna, Italy: Il Mulino.

Scarcelli, C. M. (2015). *Intimità digitali: Adolescenti, amore e sessualità ai tempi di internet*. Milano: Franco Angeli.

Scarcelli, C. M. (2021). È uno “sporco lavoro”, ma qualcuna lo deve fare. Studiare il rapporto tra sesso, sessualità, e media digitali. *Mediascapes Journal*, (18), 16–28.

Schwartz, S. (1998). Foot Fetishism: West Meets East. *Analysis*, (8), 1–14.

Schussler, A. (2013). From eroticism to pornography: The culture of the obscene. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 854-859.

Shary, T. (Ed.). (2013). *Millennial masculinity: Men in contemporary American cinema*. Detroit, MI: Wayne State University Press.

Simon, W., & Gagnon, J. H. (1984). Sexual scripts. *Society*, 22(1), 53–60.

Simon, W., & Gagnon, J. H. (1987). A sexual scripts approach. In J. H. Gagnon & W. Simon (Eds.), *Psychosocial perspectives on human sexuality* (pp. 363–383). New York, NY: Springer.

Simon, W., & Gagnon, J. H. (2003). Sexual scripts: Origins, influences, and changes. *Qualitative Sociology*, 26(4), 491–497.

Singer, P., Niebler, T., Hotho, A., & Strohmaier, M. (2014). Folksonomies. Dalam R. Alhajj & J. Rokne (Ed.), *Encyclopedia of Social Network Analysis and Mining* (pp. 542–547). New York, NY: Springer

Srnicek, N. (2016). *Platform capitalism*. Cambridge, England: Polity.

Stella, R. (1991). *L'osceno di massa: Sociologia della comunicazione pornografica*. Milano, Italy: Franco Angeli.

Stella, R. (2011). *Eros, cybersex e neoporn: Nuovi scenari e nuovi usi in rete*. Milano, Italy: Franco Angeli.

Stella, R. (2016). *Corpi virtuali: Una ricerca sugli usi erotici del web*. Milano, Italy: Mimesis.

Stella, R. (2020). Porn culture, embodied experiences and knowledge of sexual practices. *Sexualities*, 23(3), 325-341.

Tarrant, S. (2016). *The pornography industry: What everyone needs to know*. Oxford, England: Oxford University Press.

Thomas, J. N., & Williams, D. J. (2018). Fucking with fluids and wet with desire: Power and humiliation using cum, piss, and blood. In D. Holmes, S. J. Murray, & T. Foth (Eds.), *Radical Sex Between Men: Assembling Desiring-Machines* (pp. 142–150). New York: Routledge.

Thorneycroft, R. (2021). “Facefuck me”: Exploring crip porn. *Porn Studies*, 1–13.

Tiefer, L. (1995). *Sex is not a natural act and other essays*. Boulder, CO: Westview Press.

Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York, NY: William Morrow and Company.

Tran, A., Kaplan, J. A., Austin, B., Davison, K., Gilberto, L., & Agénor, M. (2020). “It’s all outward appearance-based attractions”: A qualitative study of body image among a sample of young gay and bisexual men. *Journal of Gay & Lesbian Mental Health*, 24(3), 281–307.

Trant, J. (2009). Studying social tagging and folksonomy: A review and framework. *Journal of Digital Information*, 10(1), 1-44.

Tsutsui, W. M. (2021). *Japanese Popular Culture and Globalization*. Ann Arbor, MI: Association for Asian Studies.

Urquhart, C. (2013). *Grounded theory for qualitative research: A practical guide*. New York, NY: Sage Publications.

Vallas, S., & Schor, J. (2020). What do platforms do? Understanding the gig economy. *Annual Review of Sociology*, 46, 273–294.

Vander Wal, T. (2005). *Folksonomy Coinage and Definition* (<http://vanderwal.net>).

van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford, England: Oxford University Press.

van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society*. New York, NY: Oxford University Press.

Vannier, S. A., & O'Sullivan, L. F. (2012). Who gives and who gets: Why, when, and with whom young people engage in oral sex. *Journal of Youth and Adolescence*, 41(5), 572-582.

West, C. (2018). Pornography and ethics: An interview with porn performer Blath. *Porn Studies*, 6(2), 264–267.

Williams, L. (1989). *Hard core: Power, pleasure, and the "frenzy of the visible"*. Berkeley, CA: University of California Press.

Williams, L. (2004). *Porn studies*. Durham, NC: Duke University Press.

Williams, L. R. (2005). *The erotic thriller in contemporary cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Wong, C., Song, Y. D., & Mahanti, A. (2020). YouTube of porn: Longitudinal measurement, analysis, and characterization of a large porn streaming service.

Zambardino, B. (2021). Piattaforme digitali e spettacolo: Un matrimonio che s'ha da fare. *Economia della Cultura*, 3, 373-384.

Zecca, F., & Maina, G. (2017). All you need is hand: I tubes pornografici e l'adult business nel web 2.0. In V. Re (Ed.), *Streaming media. Distribuzione, circolazione, accesso* (pp. 189-212) Milano, Italy: Mimesis.

## Appendice