

C. PROSPERO, A. CAPUTO, F. CORBISIERO
***La rinegoziazione dell'identità sessuale nei
giovani-adulti su OnlyFans***

Come citare:

Prospero C., Caputo A., Corbisiero F. (2023), *La rinegoziazione dell'identità sessuale nei giovani-adulti su OnlyFans*, in “Pedagogia delle differenze – Bollettino della Fondazione «Vito Fazio-Allmayer»”, LII, 1, 145-163.

Abstract

Even before the rise of the Internet, porn contents had played a meaningful role in the exploration and construction of sexuality. They contributed to the enrichment of the self-sexuality and to the internalization of cultural models, especially during teenager hood. To the present day, a break with the traditional non-professional pornography has occurred – that is trading body photographs and home movies. The break is due to the spreading of new technologies and on-line platforms for distributing explicit contents. The web has combined the online and offline dimensions, guaranteeing new spaces for self-expressing. [...]

Keywords: OnlyFans, teenagers, amateur pornography, sexuality, masculinity.

C. PROSPERO*, A. CAPUTO**, F. CORBISIERO***

La rinegoziazione dell'identità sessuale nei giovani-adulti su *OnlyFans*

Abstract

I contenuti pornografici, già prima dell'avvento di Internet svolgevano un fondamentale ruolo di costruzione ed esplorazione della sessualità, contribuendo ad arricchire il proprio sé sessuale e ad interiorizzare modelli e significati culturali specie durante l'adolescenza. Ad oggi è avvenuta una rottura con la pornografia amatoriale tradizionale – caratterizzata dagli scambi di fotografie fisiche e filmati domestici – mediante la genesi delle nuove tecnologie dei *media* digitali e delle prime piattaforme di distribuzione di contenuti espliciti online. Tale trasformazione garantisce nuovi spazi per l'espressione del sé attraverso un complesso processo dialettico, muovendo importanti flussi di identità virtuali verso spazi apparentemente senza vincoli.

Il processo di digitalizzazione dei contenuti amatoriali ha prodotto un importante cambiamento nelle forme di rappresentazione del sé in contesti squisitamente virtuali. Tuttavia, sebbene le diverse scienze si stiano gradualmente interessando all'indagine della sessualità in contesti digitali, gli studi sulla produzione amatoriale di contenuti espliciti degli adolescenti in ambito virtuale è ancora deficitario.

Il contributo intende descrivere le nuove modalità di costruzione del

* Dottore in Sociologia. Studia al Corso di Laurea Magistrale in *Sociologia digitale e analisi del web* dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Ha svolto il tirocinio presso l'Osservatorio LGBT+ con il quale attualmente collabora.

** Professoressa associata in *Metodologia della ricerca sociale* presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università Federico II dove insegna *Tecniche di Ricerca Sociale e Analisi dei Trend Dei Media Digitali*. Dal 2015 al 2022 è stata membro del Consiglio Direttivo dell'Associazione Sociologica Italiana di Metodologia ed è parte del Direttivo Scientifico dell'Osservatorio LGBT+.

*** Docente di *Sociologia urbana* presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. È responsabile scientifico dell'Osservatorio LGBT+ e di OUT. Coordina gruppi di ricerca sui temi della sociologia del turismo, della sociologia urbana, delle sessualità, generi e spazialità, *social network analysis*.

sé sessuale e delle maschilità nello scenario di *OnlyFans* attraverso un lavoro empirico realizzato con la somministrazione dell'intervista semi-strutturata a cinque "giovani-adulti" che utilizzano la piattaforma. Tramite l'analisi del lavoro empirico si intende dimostrare come i *content creator* adoperino *OnlyFans* come un dispositivo valido alla socializzazione sessuale e al compiacimento della percezione dell'immagine che si ha di sé, nonché documentando le divergenti – e tal volta dissonanti – maschilità rinegoziate in accordo alla personale morale maschile.

Parole chiave: *OnlyFans*, adolescenti, pornografia amatoriale, sessualità, maschilità.

Even before the rise of the Internet, porn contents had played a meaningful role in the exploration and construction of sexuality. They contributed to the enrichment of the self-sexuality and to the internalization of cultural models, especially during teenager hood. To the present day, a break with the traditional non-professional pornography has occurred – that is trading body photographs and home movies. The break is due to the spreading of new technologies and on-line platforms for distributing explicit contents. The web has combined the online and offline dimensions, guaranteeing new spaces for self-expressing. This transformation guarantees new spaces for self-expression through a complex dialectical process, moving important flows of virtual identities towards apparently unconstrained spaces. The digitalization process of non-professional contents has led to a crucial transformation of representing the self in virtual contexts. Even though the scientific world is taking more and more interest in the survey of digital sexuality, the research about virtual non-professional explicit contents by teenagers is still lacking.

This paper aims at describing new methods of sexual construction in the *OnlyFans* case by conducting interviews to five young adults, who use the aforementioned platform. Through the analysis of the given answers, we aim at establishing how content creators employ *OnlyFans* as a mean of sexual socialization and self-satisfaction. In addition, we aim at providing evidence of male young teenagers asking themselves how and why decided to subscribe to *OnlyFans*.

Keywords: *OnlyFans*, teenagers, amateur pornography, sexuality, masculinity.

1. Sviluppo degli obiettivi conoscitivi

La transizione dal web 1.0 al web 2.0 ha prodotto inedite modalità interattive a disposizione degli internauti. Il web 1.0 era caratterizzato da una struttura di produzione e consumo dei contenuti simile alla logica *broadcast*, ad eccezione per la possibilità di navigare tra i diversi siti Internet piuttosto che all'interno di un unico canale (Herman, 2014). La logica alla base di Internet era – in altri termini – spiegata in una relazione unidirezionale tra *producer* e *consumer*.

Con la messa a punto dei *social network sites* l'esperienza di navigazione sul web muta notevolmente, soprattutto tra le ultime due generazioni dei cosiddetti nativi digitali (Riva, 2014). La logica del web 2.0 e le nuove possibilità tecnologiche hanno sfumato i confini presenti tra produttore e consumatore spingendo verso un'*architettura della partecipazione* (Herman, 2014) consentendo agli utenti di agire come attori culturali nei contesti digitali.

Mediante le diverse piattaforme digitali è possibile esprimere la nostra "facciata", utilizzando linguaggi di rappresentazione del sé in maniera differente a seconda del contesto. Attraverso i supporti tecnologici gli adolescenti si spingono nei contesti digitali per manifestare inedite espressioni sociali e culturali in formato digitalizzato (Manovich, 2001/2011), abbracciando i mutamenti sociali contemporanei in cui essi sono innestati.

In virtù di questi elementi, gli adolescenti sfruttano con guisa creativa le opportunità presenti in rete, forti della facoltà di potersi ritagliare spazi liberi dallo sguardo dell'adulto. Condotte sessuali considerate "devianti" o sanzionate nei contesti offline, online possono ridefinirsi in cerchie comunitarie che si organizzano attraverso la costruzione di norme implicite (Maiello, 2020), riadattandole, in maniera inversa, attraverso anche il proprio contesto sociale di provenienza.

In tal senso, *OnlyFans* è un *social media* che ben rappresenta le cangianti modalità dell'espressività sessuale. Nato nel 2016, l'obiettivo dei fondatori era quello di creare una piattaforma che consentisse la pubblicazione di qualsiasi contenuto rendendolo monetizzabile, ma trattenendo il 20% su ogni transazione effettuata. Il culmine della popolarità di *OnlyFans* avviene durante il periodo pandemico quando supera i 50 milioni di utenti registrati (Vlerick, Van Hove, 2021). A

partire dallo straordinario successo, il numero è ulteriormente incrementato arrivando a 100 milioni di *user* nel 2021 (ivi).

Due sono le modalità che i *creator* possono impiegare per ricevere dei guadagni: mediante gli abbonamenti, e con la condivisione di contenuti via *chat*. Gli utenti possono iscriversi “ad un *OnlyFans*” pagando un abbonamento che permette di visionare immagini, video e contenuti testuali del *creator*. Via *chat* – invece – è possibile condividere contenuti ancor più inediti (come video saluti, materiale sessualmente esplicito, momenti di vita quotidiana) attraverso il pagamento di *una tantum*. A tal proposito, la differenza con la pornografia tradizionale è riscontrabile nella possibilità di interagire con i produttori di contenuti, e di ricevere materiale interattivamente online (ivi), ponendo i giovani *content creator* in rinnovati processi di *negoiazione* dei significati culturali e spaziando tra nuovi modi di vivere e fare la sessualità.

Le istanze proposte in questo lavoro sono state elaborate a partire dalle emergenti questioni relative alle condotte sessuali e alla loro pluralizzazione nei contesti digitali, tenuto conto della limitata presenza in letteratura scientifica di studi orientati alla comprensione dei processi di costruzione del sé e delle maschilità oltre la frontiera delle tradizionali interazioni socio-sessuali. In proposito, *OnlyFans* è una realtà sviluppatasi nel web da relativamente non molto e, allo stesso tempo, poco esplorata.

L'eccellere del comparto video-fotografico degli *smartphone* ha fatto strada al fenomeno dei *prosumer* (Scarcelli, 2018a), dove gli utenti – nelle diverse piattaforme che ad oggi abbiamo a disposizione – svolgono un ruolo di consumo e produzione dei contenuti digitali presenti nel web e, al tempo stesso, sono co-creatori di capitale economico per le aziende detentrici dei *social network sites* (Herman, 2014), confondendo la frontiera tra lavoro e tempo libero (inteso come gioco) all'interno dei contesti digitali (Andrejevich, 2011). Lo scopo della prima domanda di ricerca è proprio quello di adoperare una riorganizzazione del confine *creator*-tempo libero, indagando l'individualità e le motivazioni dell'attore sociale nell'accesso ad *OnlyFans*, oltrepassando il mero senso comune che guarda agli aspetti economicamente funzionali dell'agire umano.

Quando sbarchiamo nel mondo online siamo sollecitati a molteplici

riflessioni sulla nostra rappresentazione identitaria. La struttura organizzativa del sito, le aspettative comportamentali e i meccanismi interni, consentono la comprensione delle norme da rispettare e adoperare all'interno dell'ambiente online (Sant, 2013). A questo riguardo, la performatività nei contesti digitali è il frutto di un processo di negoziazione tra online-offline, spazio pubblico e spazio privato (Scarcelli, 2018b), ove la maggior parte degli utenti non intende presentarsi sotto false vesti, ma perseguendo una versione di sé il più possibile vicina a quella offline o, quanto meno, costruendo un'immagine di sé che desidera mostrare agli altri (Sant, 2013).

L'identità si trasforma in un copione sul quale gli utenti lavorano regolarmente mediante "l'integrazione delle auto-narrazioni, delle narrazioni altrui, dei sistemi di relazioni, delle appartenenze, dei prodotti medialti che l'individuo crea o che consuma" (Scarcelli, 2018a, p. 93). In questa sede esplorativa, come seconda domanda di ricerca, si è deciso di indagare la rinegoziazione del *sé sessuale* che i giovani *creator* di *OnlyFans* attraversano reinterpretando la facciata personale tra la dimensione online e offline, cercando di comprendere i processi di *costruzione identitaria* tra ribalta e retroscena.

Alcune studiose femministe sottolineano come gli spazi urbani siano influenzati dai ruoli di genere (Watson, Gibson, 1995), come anche rilevato da Bourdieu (1998/2009):

Gli uomini continuano a dominare lo spazio pubblico e il campo del potere (in particolare quello economico, sulla produzione), mentre le donne si orientano (in modo prevalente) verso lo spazio privato (domestico, luogo della riproduzione), in cui si perpetua la logica dell'economia dei beni simbolici, o verso quelle specie di estensioni di tale spazio che sono i servizi sociali (ospedalieri soprattutto) ed educativi, oppure ancora verso gli universi di produzione simbolica (campo letterario, artistico, giornalistico ecc.) (p. 123).

Il genere è socialmente costruito (Nocenzi *et al.*, 2022). Si tratta di una *performance* quotidianamente impersonificata da attori sociali mediante il coordinamento, la riproduzione e la socializzazione delle azioni umane. L'orientamento delle nostre condotte "maschili" e "femminili" viene rafforzato o scoraggiato mediante la riprovazione o i rinforzi positivi che la *normatività* impone al nostro comportamento. Le maschilità egemoni si rafforzano e riproducono attraverso le maschilità

non normative, poiché messe in contrapposizione agli ideali maschili socialmente tollerati (Mosse, 1996/1997).

Contrariamente a quanto sostenuto dal cyberfemminismo, congetturare che le tecnologie digitali e gli spazi digitali siano neutrali rispetto al genere farebbe incorre in ingenui errori metodologici. Il genere si produce ed è riprodotto nei diversi *social network* sia dalle interazioni che avvengono sul web, sia pure dall'interfaccia che viene proposta all'utente (Marwick, 2013). Per giunta, come corroborano alcuni rapporti sulle differenti scelte dei percorsi universitari e dell'occupazione dei giovani, permane una asimmetria – a favore degli uomini – nelle cosiddette materie STEM, e dunque persiste una maggiore presenza maschile nella progettazione informatica e ingegneristica delle strutture del web (ivi).

Nella letteratura sociologica sono presenti alcune ricerche sugli adolescenti online che esplicano come la maschilità e gli stereotipi di genere vengano portati avanti anche nei contesti digitali (Kapidzic, Herring, 2011; Scarcelli, 2015), conformi al discorso – epistemicamente fondato – che: “Non dire la nostra maschilità significa poterci rifugiare in essa, dichiararla invece ne mette in crisi il dato per scontato, specificare e contestualizzare una serie di maschilità rischierebbe di metterne in discussione la compattezza, l'impermeabilità” (Rinaldi, 2015, p. 443).

In quanto a ciò, l'ultima domanda di ricerca vuole mettere in discussione il genere attraverso una lettura delle maschilità riprodotte dai *creator* adolescenti nel contesto di *OnlyFans*.

2. Metodologia

È impensabile teorizzare un modello onnicomprensivo di adolescente, ma è necessario ricorrere a dovute distinzioni. A tal proposito, è possibile ripartire gli adolescenti tra coloro che raggiungono una completa maturazione entro il compimento della maggiore età, e i “giovani-adulti”, più tardivi e dunque iscritti nella poliedrica adolescenza (Occhiogrosso, 2009).

In questa sede saranno presi in considerazione cinque giovani-adulti maschi – di età compresa tra i 18 e i 22 anni – che condividono contenuti amatoriali su *OnlyFans*, le cui narrazioni hanno contribuito ad un lavoro di ricerca svolto tra agosto e settembre 2022. Per reperire i

volontari della ricerca è stato impiegato un *campionamento a scelta ragionata*, ovvero costruito in base a caratteristiche considerate sociologicamente rilevanti (nazionalità, tempo di attività dell'*account* di *OnlyFans*, genere, età).

Si dà il caso che non è possibile sottoporre l'intera complessità del reale all'osservazione ravvicinata del metodo di ricerca qualitativo, ma è necessario effettuare delle scelte che hanno implicazioni di carattere epistemico e metodologico.

Sin da subito è stato esperito che la piattaforma di *OnlyFans* non consentiva facile accesso ai profili di eventuali *creator* disposti a partecipare all'indagine, presentando esclusivamente suggerimenti di *account* di celebrità o richiedendo quantomeno di inserire il nome dell'utente che si desidera visualizzare.

In considerazione della sensibilità del tema e dei conseguenti esigui tassi di risposta dei *content creator*, si è ricorso a tre modalità dissimili di avvicinamento alla popolazione di riferimento.

Reiterazione dell'invito su Instagram. Una prima modalità di ingaggio è avvenuta mediante i collegamenti ipertestuali – inseriti nelle intestazioni – dai profili di Twitter a quelli di Instagram.

Arruolamento per strada. Come ci ricorda Jedlowski (in Simmel, 1903/1995): “La metropoli è il luogo della massima concentrazione e della massima differenziazione sociale, è dunque la sede dell'individualità per eccellenza, il luogo dove è massima la libertà di movimento e di espressione del singolo”. In quanto a ciò, il contesto urbano appare decisamente come uno spazio ricco di molteplicità, “la città è il crogiolo dei generi e delle identità sessuali, laboratorio sociologico per eccellenza per chi voglia occuparsi di questa dimensione della vita sociale” (Corbisiero, Monaco, 2017, p. 11).

Adozione della rete personale di relazioni. Un'ulteriore modalità di reperimento dei casi della popolazione di riferimento è scaturita dalla mediazione della rete personale di – indicativamente – venti tra amici e conoscenti, sollecitati alla segnalazione e messa in contatto con eventuali giovani *content creator*.

Come si è già detto, gli studi sociologici legati alle condotte sessuali sono ancora limitati, specie quelli attinenti al contesto di *OnlyFans*. Non potendo fare affidamento su una estesa letteratura scientifica, è stata adoperata l'*intervista semistrutturata*, aprendo alla

possibilità di esplicitare le domande di ricerca e – al contempo – flessibilizzare il percorso conoscitivo attraverso una traccia adattabile alla soggettività e all’esperienza degli intervistati. La forma dell’interazione fluttua in conformità al grado di conoscenza tra l’intervistato e l’intervistatore (Lumino, Vatrella, 2012). A fronte del tema e delle domande di ricerca, l’estraneità tra gli interlocutori prima dell’intervista ha offerto una maggiore apertura agli argomenti gravitanti attorno alla sessualità.

L’intervista – garantendo un canale e un momento speciale di socievolezza – è lo strumento di indagine preferito da un ampio orizzonte di scienziati sociali (Cardano, 2011), impiegato altresì come dispositivo di costruzione del materiale empirico nel lavoro intrapreso in questa sede.

3. Risultati

La densa documentazione empirica promossa dalle interviste ha evidenziato come le ragioni dell’accesso degli adolescenti ad *OnlyFans* siano da ricondurre all’esigenza di una maggiore libertà di espressione sessuale, incoraggiata dalla minore tassatività della piattaforma in materia di contenuti espliciti, questi ultimi censurati in altri *social network sites* in virtù dalle restrittive *policy*.

In tale cornice, i giovani *content creator* distillano un sé sessuale gratificato da una serie di *feedback* (*like*, denaro, messaggi privati) che incoraggiano ad introiettare una migliore percezione della propria bellezza e *performance*.

Dal lavoro è emerso che le maschilità riprodotte dagli adolescenti si agganciano alle pratiche sessuali condotte su *OnlyFans*. Assumendo la posizione di oggetto del desiderio sessuale da parte di sconosciuti, i *content creator* lavorano costantemente sulla propria maschilità maturando riflessioni che neutralizzano quegli atteggiamenti distanti dall’esecuzione sessuale eteronormatività ai quali sono stati socializzati, e consegnando un caleidoscopico repertorio di forme di maschilità irrealisticamente condensabili in singole tipizzazioni.

4. Discussione

In rete i soggetti hanno maggiori spazi per estendere la propria libertà ed intimità, riformando profondamente “il modo in cui le persone si

relazionano tra di loro. Non è un'evoluzione che tende verso l'isolamento sociale, ma verso un'autonomia flessibile" (Rainie, Wellman, 2012, p. 124). Il contesto virtuale fornisce l'opportunità di esplorare nuove identità, producendo diversi *sé virtuali*, e intercambiando svariate maschere che possono essere totalmente o in parte dissimili da quelle che esponiamo offline (Capecchi, 2015), facilitando la manifestazione dei lati della propria personalità impossibilitati ad emergere altrove.

Mediante la frammentazione del *sé* in diversi pezzi – che si diramano in molteplici ruoli e identità – il web diventa custode del *genius loci* della libertà e degli aspetti più narcisistici della sessualità umana che, in un contesto offline, eviteremmo di far trasparire:

Mi sento più libero, questo assolutamente sì. Mi sento assolutamente più libero perché, come dire, io questo pensiero ce l'ho avuto da molto tempo, e non potevo farlo perché lì c'è il limite di età, quando l'ho fatto ho detto "ceh! Ah!". Finalmente ora ho quest'altra cosa per cui posso decidere io e non qualcun altro. Per cui sì, più libero (Saverio, 18 anni).

Mi diverte poter fare quel che voglio, perché alla fine sei libero di fare quel che vuoi (Elia, 22 anni).

La maggiore età è attesa trepidamente, in vista della possibilità di dimostrare al sito di potervi accedere. *OnlyFans* si mostra essere luogo di espressione dell'intimità accessibile ad un pubblico accurato ma celato nell'anonimato e, contestualmente, che garantisce di condividere contenuti espliciti senza ricorrere a segnalazioni rivolte ai gestori del *social*.

Lo spazio virtuale – in un mondo liquido-moderno – può essere giudicato conveniente rispetto alla prossimità nei contesti offline (Bauman, 2003/2013), cedendo nuovi margini di libertà.

Attraverso i *feedback* che i creatori ricevono, *OnlyFans* si trasforma in un territorio dove mettere alla prova la propria identità e riflettere sulla libertà decisionale dei contenuti da proporre rispetto agli altri. Il *sé* si reinterroga, cercando di conciliare la facciata che si vuole far trasparire con la *performance* identitaria richiesta dal desiderio degli utenti. Nei *social network sites* si riproducono – incirca – gli stessi codici sociali presenti offline. Altresì, nel web: "l'individuo può deside-

rare, guadagnarsi o mostrare deferenza, ma in generale non gli è concesso attribuirselo da solo. Egli è costretto a cercarla dagli altri” (Capocchi, 2015, p. 29). Nel contesto digitale, *like* e commenti sono strumenti essenziali per mostrare e monitorare l’apprezzamento – o disapprovazione – nei confronti degli altri utenti (ibidem). Gli apprezzamenti giocano un importante ruolo sulla percezione che il *creator* ha di sé stesso e della propria *performance*. Dai discorsi dei protagonisti di questo lavoro si ridipinga un quadro che respinge il mero dato economico:

Perché è sempre stato per me un modo per colmare un vuoto di autostima, quindi te lo dico chiaramente che è una cosa che molte persone anche del mestiere, che compensano altro cercando l’approvazione anche degli sconosciuti tramite i *like* dei video. Molte persone che fanno contenuti sono portati a farne altri solamente perché vedono che piacciono, vedono che è più facile piacere online che nella vita reale (Ivan, 19 anni).

I *creator* ricavano una serie di benefici rispetto al riconoscimento altrui “dal momento che l’eccitazione dello sguardo dell’altro si trasforma nell’apprezzamento del proprio corpo e dunque del sé” (Rinaldi, 2016, p. 186). Pertanto, avviene un disconoscimento della propria percezione di bellezza abitualmente innestata nella vita giornaliera offline, a favore di una accettazione gratificante dei corpi sessuali su *OnlyFans*, generando una terapeutica modalità per rivedersi attraenti:

Mi fa sentire soddisfatto. Perché vedo che ciò che faccio piace, ed è una soddisfazione. *OnlyFans* mi ha portato ad una consapevolezza di ciò che è il mio corpo e di accettare delle caratteristiche del mio corpo che magari non piacevano ma ho capito anche che sono punto di forza. Ceh, io non sono una persona muscolosa, sono una persona magra. E questa cosa mi ha portato a molti problemi da più piccolo. Io non mi toglievo la maglia quando c’era ginnastica, mi cambiavo ma velocemente. Mentre adesso non mi farei problemi ad andare in giro nudo. Tanto per dire (Ivan, 19 anni).

Mi fa sentire diciamo più libero, da un punto di vista che mi sento più, più ben accetto, perché comunque dato il fatto che sono molto magro

eccetera eccetera, ho sempre avuto delle paranoie dal punto di vista che le ragazze potessero non... come se io non potessi piacere alle ragazze per questo il mio fisico che è diverso da quello che è il comunemente ragazzo perfetto ovvero alto, muscoloso eccetera eccetera, però ho notato che su *OnlyFans* le ragazze diciamo, piaccio molto ecco, almeno a quelle ragazze ragazzi quel che sia su *OnlyFans* ho preso anche più fiducia in me stesso vedendo che comunque ero richiesto, quindi anche da questo punto di vista mi ha aiutato (Leonardo, 20 anni).

Le rappresentazioni iperboliche della bellezza – dovute alla spettacolarizzazione mediatica – pongono gli attori come spettatori rispetto ai codici culturali (Capecchi, 2015); al contempo, essi reagiscono alle immagini reinterpretandole su sé stessi. Il corpo non è un oggetto a sé stante svincolato dalla società, ma “qualcosa che viene costantemente interpretato all’interno di un continuo processo di negoziazione di un’interazione sociale situata” (Rinaldi, 2016). Pertanto, il sé sessuale può avere positive ricadute in termini di percezione dell’autostima.

A differenza di altri contesti digitali, *OnlyFans* dispone di un meccanismo supplementare favorevole alla percezione di sé, lo scambio di denaro:

Il punto è che su *OnlyFans*, noi, vediamo l’accettazione in maniera pratica. Ovvero, se io esco con una ragazza e quella ragazza mi dice che io sono bellissimo, io ci credo, però fino a *nu cert punt* [ad un certo punto], quindi il mio accettare il complimento è una sorta di sì e no. Se quella persona invece ti PAGA per vederti, eh cazzo è un’accettazione fisica, è un dato di fatto. È diverso da un complimento a parole (Leonardo, 20 anni).

Assistiamo ad un processo di *significazione* del denaro, entro il quale – guardando oltre alla sua proprietà di *equivalente universale* – viene interpretato dagli intervistati come un’oggettivizzazione del puro sentimento astratto dell’apprezzamento.

Le aspettative altrui giocano un ruolo essenziale nella costruzione del sé. Come afferma George Herbert Mead (cfr. Crespi, 1996), mediante l’*altro generalizzato* siamo in grado di recepire le aspettative comunitarie – oltre che di interiorizzare norme e valori in un processo

dialettico tra comunità di appartenenza e individuo – e stabilire quali comportamenti sono maggiormente opportuni nelle differenti situazioni.

Pertanto, il soggetto è in grado di attingere a determinati orizzonti normativi socio-sessuali, parimenti nei contesti online e offline:

Magari il “mantieni il contatto visivo, fai questo fai quell’altro, vai cinque minuti più tardi”, stroncate del genere ad esempio. Ed io dico, ma, è buona educazione non fare certe cose, è il buon senso che detta il conoscere qualcuno, non certe regole di questo tipo. Poi anche online mi hanno dato dei consigli un po’ strani del tipo “ghostala! Per dieci minuti, e poi rispondi”, non fare in modo che lei pensi che tu sei interessata... ma io dico “ma come è possibile... dovrei fare l’esatto opposto” e pensandoci forse boh se quando arriva il giorno che io credo che loro abbiano ragione, quella sarà la mia rovina suppongo, credo, voglio che non sia così (Saverio, 18 anni).

Partecipando alle interazioni nei diversi *gruppi di riferimento* si mettono a punto prospettive multiple – talvolta anche divergenti tra loro e con quanto appreso durante la socializzazione primaria – producendo “un effetto di ristrutturazione sui soggetti e [in alcuni casi] la sostituzione dei precedenti altri significati con dei nuovi” (Rinaldi, 2016, p. 139).

I confini delle identità personali, articolate nel processo dialettico individuo-società, con il ricorso alle nuove tecnologie e ai nuovi *media* si espandono. I *media* e *social network*, sin dalle origini della loro diffusione, hanno avuto un rilevante ruolo nella dinamicità identitaria, consentendo di accedere a inediti modelli di riferimento ai quali attingere (Scarcelli, 2018b).

Nelle interazioni mediate dal digitale gli individui riconoscono le caratteristiche del mezzo di comunicazione, orientando le loro condotte di conseguenza. Online è possibile controllare meglio le impressioni, potendo meditare quali parti del proprio sé esporre o adombrare (ivi):

In un contesto offline, credo mi imbarazzerei, se devo essere sincero. Imbarazzerei perché non ho mai fatto questo tipo di esperienza, non ho davvero nulla di pregresso, per cui credo di imbarazzarmi tantissimo con qualcuno che anche, pure un bacio, pure quello non ho mai ricevuto, credo di diventare rosso come un peperone e di bloccarmi in quel momento, quando magari davanti una *webcam* sto tranquillo “sì, apposto, ecco qua, UH!”. [...] Forse perché ci vivo effettivamente online, quindi so le dinamiche (Saverio, 18 anni).

Dalle narrazioni dei *creator* intervistati si sottolinea come il digitale consente di smascherare con maggiore facilità gli aspetti più intimi della persona, a favore di una maggiore sicurezza del sé. L'estesa libertà di espressione del privato è, tuttavia, definita dalla piattaforma nella quale si situa la *performance*, in relazione anche al pubblico di riferimento.

La pornografia amatoriale può sviluppare uniche opportunità per i *creator* di provare nuovi piaceri sessuali svincolati dalla propria identità sessuale (White, 2017). Eppure, questi piaceri possono incontrare una serie di dissonanze generate dalla socializzazione in contesti eteronormativi.

L'eterosessualità la si può intendere come un “sistema organizzativo dato per scontato, obbligatorio, e regime politico” (Rinaldi, 2016, p. 190). Sin dal nostro primo respiro si viene socializzati verso una sessualità eteronormativa che ci insegna cosa desiderare, quali emozioni provare, qual è la differenza tra “il maschio” e la “la femmina”, finendo per accettare questo sistema valoriale come naturale.

Online, la socializzazione eteronormativa può sciogliersi, portando ad una maggiore esplorazione del sé sessuale rispetto al contesto offline. L'online “può diventare una *moratoria psicosociale*, un momento cioè in cui l'individuo si mette alla prova e testa nuove modalità identitarie senza troppe conseguenze per la sua vita offline” (Drusian, 2018, p. 39). In questo modo è possibile sondare parti di sé che – altrimenti – rimarrebbero inascoltate:

Inizialmente pensa che volevo fare un *OnlyFans* basato principalmente, cioè io sono tranquillamente aperto, e infatti volevo basarlo ehm, per un tipo, per un genere gay, tranquillamente. Perché a me non dispiaceva, io sono sempre stato aperto e ho sempre avuto in realtà momenti in cui pensavo di essere bisessuale, quindi non mi ha mai creato nessun problema. E quindi infatti inizialmente volevo basarlo, fa ridere sto fatto, aprirlo con Samuele, poi ha cambiato totalmente idea. Vabbè al tempo era anche fidanzato e la sua ragazza per esempio diceva di no (Elia, 22 anni).

Per di più, i *creator* eterosessuali – in alcune occasioni – possono neutralizzare e legittimare il comportamento non convenzionale di alcune pratiche:

È più interessante. Perché riesce a renderti più tranquillo poter fare certe cose. Tu dici “lo sto facendo per un contenuto” quindi mentalmente riesci ad essere anche più libero di poterti comportare come vuoi. Perché riesci anche più facilmente a fare proposte a, alla tua ragazza o al tuo compagno, o comunque una persona con il quale fai un video, perché tu dici a quella persona che lo vuoi fare per il contenuto, anche se sotto sotto magari tu lo vuoi fare perché vuoi provarlo. Come, ad esempio, un ragazzo eterosessuale che fa vicino alla sua ragazza “oggi lo facciamo con lo *strap-on*?” immagino una persona che è un pochino più chiusa, paura e insicurezza del tipo “e se sono gay? E se sono bisessuale?” per una persona del genere le sarebbe difficile far proposte simili, ma se è un utente a chiederlo tu ne approfitti con la tua ragazza, perché tanto a lei piaci (Elia, 22 anni).

Le richieste pervenute dagli utenti su *OnlyFans* possono svolgere una funzione di lubrificante socio-sessuale, attraverso la quale l’apertura ad una certa pratica – e la garanzia della propria maschilità eterosessuale – è giustificata dalla richiesta dell’utente.

I meccanismi di riproduzione del genere si insediano nei processi di socializzazione (Bourdieu, 1998/2009), contrapponendo le maschilità egemoniche alle complessive sfumature delle identità non-normative. Pensando *OnlyFans* come pratica femminile e femminilizzante, il non conformismo della condotta alle maschilità legittimate dal gruppo conduce il soggetto ad adottare processi desessualizzanti:

La prima fase è lo stupore, oppure la negazione, “*wa né o ver, nun è possibl, ij t cunosc tu staj ca vicin a me com m faj a tenè OnlyFans?* [Dai non è vero, non è possibile, io ti conosco, stai accanto a me, come fai ad avere un *OnlyFans*?]” (Leonardo, 20 anni).

I miei compagni di classe, ho frequentato l’ITIS, tutti i miei compagni erano maschi, le mie frequentazioni amicali sono maschili. [...] Sono solito farmi delle foto sia normali, per far ridere agli altri, sia magari da nudo. Ad esempio il meme “foto palle”, con i miei compagni di classe ogni tanto lo facevo! Quindi “ragazzi? Foto palle?! Sì?” e chi diceva sì ecco qua! Più che altro per ridere alla fine! (Saverio, 18 anni).

Il linguaggio è un atto squisitamente sociale che promuove la costruzione del nostro essere umani e sessuali. La parola e i suoi significati non sono mai neutri, ma depositari di valori culturali e sociali raccolti nei vari contesti che ci circondano, contribuendo a realizzare

il nostro sé e a dirci sessuali (Rinaldi, 2016). A tal riguardo, la sessualità e la maschilità si riproducono ed esprimono nonché con il linguaggio, consentendo una chiara comprensione e definizione sessuale, o – per contro – desessualizzando le condotte adottate agli occhi del gruppo a cui apparteniamo “smorzando la tabuizzazione della sessualità” (ivi, p. 132) impiegando – come nel caso di Saverio – un linguaggio meramente scherzoso, e al contempo ricercando l’accettazione dei pari.

Il processo socio-sessuale di apprendimento prevede, nelle donne, che assumano un ruolo *re-attivo* all’interno delle relazioni sociali, che sappiano dimostrare di essere riservate e riluttanti nei confronti della sessualità, oggetto del desiderio maschile e non desideranti. Gli uomini, contrariamente, devono rispettare l’aspettativa sociale di un ruolo *pro-attivo*, basato su delle condotte dominanti e predatorie (ivi):

Io comunque ho un limite, nel senso non vado nel passivo, quindi nel momento in cui anche una donna mi avesse chiesto magari mi dovevo mettere un oggetto nel mio ano io avrei detto di no, maschio o femmina che sia. Nel momento in cui sarebbe una richiesta attiva, maschio o femmina che sia non mi sarebbe cambiato nulla. Quindi sempre fedele a ciò che faccio (Leonardo, 20 anni).

La costruzione culturale della maschilità sviluppa un processo di reinterrogazione del soggetto maschio, volto a controllare la concezione personale e sociale di sé stessi, prevenendo qualsiasi sentimento e comportamento che potrebbero essere intesi “femminili” (Perra, Ruspini, 2013).

5. Limiti della ricerca

Lo studio prende in considerazione una piccola parte degli adolescenti che pubblicano contenuti amatoriali su *OnlyFans*. Dunque, si prende atto che la modesta dimensione del campione riflette sulla sua profondità piuttosto che sull’ampiezza, rendendo chimerico qualsiasi tentativo di generalizzazione dei risultati a tutti i “giovani-adulti” di *OnlyFans*.

Tenuto conto della scarsità della popolazione di riferimento e della frequente distanza geografica presente tra intervistato e intervistatore, in questo lavoro si è proceduti adottando l’intervista online quando era

necessario colloquiare con soggetti difficili da raggiungere ed era presente la necessità di risparmiare sui tempi e i costi degli spostamenti, mentre l'intervista tradizionale laddove non sussistevano le problematiche succitate. Rispetto alle problematiche metodologiche connesse all'intervista online, è chiaro che non sempre è possibile l'impiego di questo approccio. Bisogna tener conto della capacità di utilizzo della strumentazione *hardware* e *software* del ricercatore e degli intervistati: nel caso del campione individuato, composto da giovani che impiegano quotidianamente Internet, non sono stati riscontrati particolari problemi a riguardo. Ciò nonostante, in alcune interviste online si è riscontrata un'accresciuta disattenzione al dialogo dovuta agli stimoli esterni del contesto dell'intervistato, peraltro non completamente rintracciabili dal rilevatore.

6. Considerazioni conclusive

La ricerca ha messo in luce le complesse dinamiche che investono gli adolescenti su *OnlyFans* attraverso la generazione di contenuti amatoriali. Nelle narrazioni degli intervistati si osserva come l'accesso al sito sia fonte di liberazione da un punto di vista della libera espressività della propria sessualità, spingendo progressivamente ad impiegare *OnlyFans* come scappatoia alle restrittive *policy* dei tradizionali *social network sites*.

Le identità sessuali dei giovani *content creator* si rinegoziano attraverso l'eccitazione dello sguardo altrui mediante i *feedback* dei fan – come *like*, commenti, interazioni via *chat*, e altresì il denaro – convogliando all'interno del sé una migliore percezione del proprio corpo e delle intime *performance* ma, non a questo scopo, procedendo ad una sottomissione integrale del proprio canovaccio identitario alle prestazioni richieste dal pubblico.

Lo spazio digitale offre la possibilità di controllare con più efficienza le impressioni. Tuttavia, la dilatata libertà del sito è vincolata ai meccanismi di controllo sociale che ostacola la piena realizzazione del desiderio e della volontà dei *creator*. Le testimonianze riportate comprovano negativi giudizi da parte delle cerchie amicali, ma anche da utenti del web, in riferimento alle condotte che *OnlyFans* implica.

È stato individuato che le possibilità di sperimentare la propria sessualità possono, tal volta, trasformarsi in autenticità contraffatte, fina-

lizzate non esclusivamente all'appagamento del pubblico e alla gratificazione del *creator* ma anche alla costruzione di copioni identitari esplorativi. Online è possibile assistere a inedite occasioni di comprensione di piaceri sessuali mai vissuti prima. Difatti, l'emolumento delle prestazioni digitali può neutralizzare le potenziali dissonanze nel praticare condotte sessuali non-normative in maschi eterosessuali.

Si è evidenziato come gli adolescenti – sia nelle relazioni amicali che agli occhi di altri utenti online – adoperino processi di desessualizzazione della propria condotta mediante l'ironizzazione della pratica sulla piattaforma. Ciò nonostante, alcuni *creator* contribuiscono a dare origine a nuovi confini interpretativi della maschilità nel contesto di *OnlyFans*.

Complessivamente, si ritiene anzitutto necessario un ampliamento dell'attuale lacunosa letteratura scientifica sui temi legati alla sessualità umana, specie in contesti digitali. Analogamente sono fondamentali ulteriori studi in grado di tener conto dei processi di rinegoziazione e rappresentazioni delle maschilità in relazione alle condotte sessuali in ambienti digitali, ponendo particolare attenzione alle eventuali divergenze intergenerazionali del comportamento esplicito in rete.

BIBLIOGRAFIA

- Andrejevic M. (2011), *Social network exploitation*, in Z. Papacharissi (ed.), *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*, New York (NY), Routledge.
- Bauman Z. (2003), *Liquid love: on the frailty of human bonds*, Cambridge, Polity (trad. it. *Amore liquido: sulla fragilità dei legami affettivi*, Bari, Laterza, 2013).
- Bourdieu P. (1998), *La domination masculine*, Paris, Seuil (trad. it. *Il dominio maschile*, Milano, Feltrinelli, 2009).
- Capecchi S. (2015), *L'audience "attiva": effetti e usi sociali dei media*, Roma, Carocci.
- Cardano M. (2011), *La ricerca qualitativa*, Bologna, il Mulino.
- Corbisiero F., Monaco S. (2017), *Città arcobaleno: Una mappa della vita omosessuale nell'Italia di oggi*, Roma, Donzelli.
- Crespi F. (1996), *Manuale di sociologia della cultura*, Bari, Laterza.
- Drusian M. (2018), *Modelli e teorie della comunicazione mediata*, in R. Stella, C. Riva, C. Scarcelli, M. Drusian, *Sociologia dei new media*, Torino, Utet.

- Herman A. (2014), *Production, consumption, and labor in the social media mode of communication and production*, in J. Hunsinger, T. Senft (eds.), *The social media handbook*, New York (NY), Routledge.
- Kapidzic S., Herring S.C. (2011), *Gender, communication, and self-presentation in teen chatrooms revisited: Have patterns changed?*, in “Journal of Computer-Mediated Communication”, 17 (1), 39-59.
- Lumino R., Vatrella S. (2012), *Interrogare e osservare nell’approccio non standard*, in E. Amaturo (a cura di), *Metodologia della ricerca sociale*, Torino, Utet.
- Maiello G. (2020), *Etnografia digitale, netnografia e autoetnografia: ricerche tra vecchi punk, giovani neopagani e membri di una vasta comunità BDSM della Repubblica ceca*, in G. Masullo, F. Addeo, A. Delli Paoli (a cura di), *Etnografia e netnografia. Riflessioni teoriche, sfide metodologiche ed esperienze di ricerca*, Napoli, Paolo Lofredo.
- Manovich L. (2001), *The language of new media*, Cambridge (Ma), The MIT press (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2011).
- Marwick A. (2013), *Gender, sexuality, and social media*, in J. Hunsinger, T. Senft (eds.), *The social media handbook*, New York (NY), Routledge.
- Mosse G.L. (1996), *The image of man: the creation of modern masculinity*, Oxford, Oxford University Press (trad. it. *L’immagine dell’uomo: lo stereotipo maschile nell’epoca moderna*, Torino, Einaudi, 1997).
- Nocenzi M., Corbisiero F., Monaco S., Piloizzi A. (2022), *Come si definisce il genere*, in F. Corbisiero, M. Nocenzi (a cura di), *Manuale di educazione al genere e alla sessualità*, Torino, Utet Università.
- Occhiogrosso F. (2009), *Operatori sociali e giudici a confronto con i problemi dell’adolescenza*, in “MINORIGIUSTIZIA”, 4, 49-56.
- Perra M.S., Ruspini E. (2013), *Men who work in ‘non-traditional’ occupations*, in “International Review of Sociology – Revue Internationale de Sociologie”, 23 (2), 265-270.
- Rainie H., Wellman B. (2012), *Networked: The new social operating system*, Cambridge (MA), Mit Press.
- Rinaldi C. (2015), “*Rimani maschio finché non ne arriva uno più*

- maschio e più attivo di te". La costruzione delle maschilità omosessuali tra normalizzazione, complicità e consumo*, in "Ragion pratica", 45 (2), 443-462.
- Rinaldi C. (2016), *Sesso, sé e società: per una sociologia della sessualità*, Milano, Mondadori.
 - Riva G. (2014), *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, Bologna, il Mulino.
 - Sant T. (2013), *Art, Performance, and Social Media*, in J. Hunsinger, T. Senft (eds.), *The social media handbook*, New York (NY), Routledge.
 - Scarcelli C.M. (2015), *Intimità digitali. Adolescenti, amore e sessualità ai tempi di internet*, Milano, Franco Angeli.
 - Scarcelli C.M. (2018a), *Media digitali tra identità, interazioni e gestione del self*, in R. Stella, C. Riva, C. Scarcelli, M. Drusian, *Sociologia dei new media*, Torino, Utet.
 - Scarcelli C.M. (2018b), *Studiare internet e "con" internet*, in R. Stella, C. Riva, C. Scarcelli, M. Drusian, *Sociologia dei new media*, Torino, Utet.
 - Simmel G. (1903), *Die Großstädte und das Geistesleben*, Dresden, Petermann (trad. it. *Le metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Roma, Armando, 1995).
 - Vlerick M., Van Hove J. (2021) *Revolutionising Digital Sex Work: An Analysis of the Impact of OnlyFans on Sex Workers*, Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/353236967_Revolutionising_digital_sex_work_an_analysis_of_the_impact_of_OnlyFans_on_sex_workers
 - Watson S., Gibson K. (eds.) (1995), *Postmodern cities and spaces*, Cambridge, Oxford, Blackwell.
 - White A.G. (2017), *The porn performer*, in C. Smith, F. Attwood, B. McNair, *The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality*, New York (NY), Routledge.