



UNIVERSITÀ DI PADOVA

**DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E
PSICOLOGIA APPLICATA**

CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE

**AMORE E TECNOLOGIE NELL'ERA DIGITALE: IL CASO
STUDIO DI BLACK MIRROR**

Relatrice:

Prof. Barbara Morsello

Laureanda:

Gaia Pattaro

Matricola n° 2103532

ANNO ACCADEMICO 2025-2026

Indice

Introduzione	5
1 – Immaginare il futuro delle relazioni amorose attraverso la fantascienza	9
1.1 – Lo sguardo della sociologia sull'amore.....	9
1.2 – L'immaginario come lente di analisi	17
1.3 – Costruire immaginari sociotecnici con la fantascienza: il caso di <i>Minority Report</i>	20
2 – <i>Black Mirror</i> e l'amore distopico: studiare il futuro attraverso le serie tv	27
2.1 – <i>Black Mirror</i> , una serie tv di fantascienza: storia e temi principali.....	27
2.2 – Perché <i>Black Mirror</i> è rilevante nello studio di come le tecnologie ridefiniscono le relazioni amorose?	29
2.3 – Metodologia d'analisi	31
3 – Oltre i confini dell'amore: come <i>Black Mirror</i> rappresenta le relazioni sentimentali nell'era digitale.....	35
3.1 – L'amore ai tempi dell'algoritmo in <i>Hang the DJ</i>	35
3.2 – L'intimità disincarnata in <i>Striking Vipers</i>	39
3.3 – L'amore trasparente in <i>Ricordi pericolosi</i>	43
3.4 – Le relazioni senza fine in <i>Torna da me</i>	47
Conclusione	51
Bibliografia.....	55
Sitografia	61

Introduzione

Le tecnologie digitali hanno comportato cambiamenti significativi nelle modalità in cui gli esseri umani si incontrano, si desiderano, si amano e si lasciano. In pochi decenni, pratiche un tempo impensabili – scegliere il partner attraverso un algoritmo, intrattenere relazioni sessuali in ambienti virtuali, sorvegliare il proprio compagno attraverso la tecnologia, dialogare con la replica artificiale di una persona scomparsa – sono diventate realtà. Queste innovazioni non riguardano solo il modo in cui le relazioni si svolgono, ma toccano le fondamenta stesse di ciò che intendiamo per amore, intimità, fiducia e perdita. Questa tesi si propone di indagare tali trasformazioni attraverso una prospettiva sociologica, avvalendosi di un caso studio particolarmente interessante: la serie televisiva britannica *Black Mirror*. Ideata da Charlie Brooker e trasmessa per la prima volta nel 2011, la serie è diventata uno dei prodotti culturali più discussi degli ultimi anni proprio per la sua capacità di anticipare, amplificare e rendere visibili le tensioni che le tecnologie digitali introducono nelle relazioni umane.

Quando un prodotto culturale raggiunge una diffusione globale come *Black Mirror*, diventa un terreno in cui gli immaginari collettivi vengono configurati, negoziati e resi disponibili al dibattito pubblico. Milioni di spettatori in decine di paesi hanno visto gli stessi episodi, condiviso le stesse inquietudini, discusso le stesse domande. *Black Mirror* ha così contribuito a plasmare ciò che le persone considerano possibile, desiderabile o temibile, cogliendo cambiamenti profondi nel nostro rapporto con le tecnologie. Talvolta la serie è riuscita perfino ad anticipare tali cambiamenti, presentando delle tecnologie che poi sono state effettivamente realizzate.

Il lavoro si articola in tre capitoli. Il primo capitolo delinea il quadro teorico della ricerca. Dopo aver presentato le varie prospettive sociologiche sul tema dell'amore, si introduce il concetto di immaginario, che fungerà da lente di analisi, e lo si articola attraverso la nozione di immaginari sociotecnici sviluppata da Sheila Jasanoff e Sang-Hyun Kim.

Il secondo capitolo è dedicato a *Black Mirror*. Se ne ricostruiscono la storia, i temi principali e la rilevanza sociologica, mostrando come la serie abbia saputo intercettare le ansie e le aspettative del presente, anticipando talvolta sviluppi tecnologici reali. Successivamente si illustrano la metodologia di analisi e i quattro episodi selezionati –

Hang the DJ, Striking Vipers, Ricordi pericolosi e Torna da me – ciascuno dei quali esplora un diverso effetto della mediazione tecnologica nelle relazioni amorose.

Il terzo capitolo propone un'analisi approfondita dei quattro episodi per esaminare alcuni dei principali cambiamenti introdotti dalle tecnologie nella sfera delle relazioni amorose e dell'intimità. Il capitolo si concentra prima sul mercato sentimentale prodotto dalle app di dating, dove l'algoritmo promette di ridurre l'incertezza dell'incontro, ma al prezzo di trasformare l'amore in merce di consumo. Viene poi esaminata la progressiva scomparsa della corporeità nell'esperienza intima, mettendo in luce le opportunità e i rischi di una sessualità sempre più disincarnata. Successivamente, viene preso in esame il fenomeno della sorveglianza tra partner, resa più pervasiva da tecnologie capaci di estendere il controllo capillarmente. Infine, si affronta il tema della fine della relazione e della morte, limite che viene superato grazie a forme di intelligenza artificiale in grado di simulare conversazioni con la rappresentazione digitale di una persona defunta.

L'obiettivo del presente lavoro è quello di mostrare, attraverso la lente di *Black Mirror*, in che modo le relazioni intime sono oggi profondamente intrecciate con le trasformazioni tecnologiche che caratterizzano la nostra vita quotidiana. Le tecnologie hanno di fatto accelerato dei processi che da tempo sono presenti nella nostra società. Ad esempio, i sistemi di supporto alla selezione del partner – come le agenzie matrimoniali – non sono nati con le app di incontro; quest'ultime hanno però amplificato e reso più pervasiva questa pratica. L'algoritmo delle app di dating non rappresenta quindi il primo strumento di intermediazione sentimentale, ma è probabilmente il più efficiente che sia mai esistito. Tuttavia, associare l'efficienza alla sfera sentimentale ha delle conseguenze importanti sul modo in cui le persone si approcciano alle relazioni, e sono proprio le conseguenze di questa accelerazione tecnologica che interessano la presente analisi.

Black Mirror è un caso di studio interessante e particolarmente utile poiché estremizza ulteriormente queste dinamiche, rendendole pienamente visibili e dandoci la possibilità di interrogarci su processi in via di definizione che altrimenti rischierebbero di passare inosservati, normalizzati dalla loro stessa quotidianità.

Sebbene esplori le numerose criticità introdotte dalla mediazione tecnologica nelle relazioni amorose, la tesi non intende proporre una visione pessimistica o deterministica del rapporto tra tecnologia e amore. Le stesse tecnologie analizzate possono aprire spazi di libertà, di esplorazione e di connessione che prima non esistevano. Ciò che si intende

mostrare è che questi cambiamenti non sono neutri, e che la sociologia ha gli strumenti per comprenderli, interrogarli e, quando necessario, problematizzarli.

1 – Immaginare il futuro delle relazioni amorose attraverso la fantascienza

1.1 – Lo sguardo della sociologia sull'amore

Le relazioni amorose da tempo costituiscono uno degli oggetti di riflessione più dibattuti dalla sociologia. Numerosi autori si sono interrogati sulla natura dell'amore, sulle sue manifestazioni, sulle sue trasformazioni e sul suo ruolo nella costruzione del legame sociale.

Come vedremo, la modernità ha determinato numerosi cambiamenti nell'approccio degli individui alle relazioni. In particolare, le tecnologie dell'era digitale hanno accelerato ulteriormente questi processi. Le app di incontri, ad esempio, si sono sostituite alle più tradizionali agenzie matrimoniali nel ruolo di intermediario, rendendo ancora più semplice l'incontro con nuove persone, ampliando il bacino di potenziali partner e riducendo i tempi e gli sforzi necessari per entrare in contatto con loro.

Da un punto di vista sociologico, la diffusione delle app di incontri va intesa come parte di una logica culturale in cui l'amore non è più organizzato principalmente da istituzioni sociali ed economiche, ma lasciato alla libera scelta degli individui. Fare la "scelta giusta" diventa quindi fondamentale per orientarsi in quello che può essere considerato un mercato deregolamentato delle relazioni sentimentali, dove le norme sociali stabili e ampiamente condivise vengono sostituite dalla capacità di interpretare le proprie emozioni. Questa condizione, per quanto "liberatoria", in una certa misura è anche fonte di sofferenza per il soggetto, che si trova a dover affrontare la responsabilità di scegliere il partner migliore possibile, e può incolpare solo sé stesso in caso di fallimento (Bandinelli e Gandini, 2022).

Grazie a funzionalità incentrate sull'utente che offrono accesso a un numero potenzialmente infinito di partner e la possibilità di valutarli in base a una serie di indicatori, le app di incontri propongono una possibile soluzione a questo dilemma. Le app di dating permettono così di razionalizzare l'intimità, riducendo il mistero dell'alchimia romantica al lavoro scientifico dei dati. In questo senso, sembrano venire a liberare il soggetto postmoderno dal peso della "libera scelta", configurandosi come

dispositivi tecnosociali che supportano il processo di selezione fornendo informazioni rapide e semplici sui potenziali partner (*Ibidem*).

Tra le numerose app di dating, Tinder è senza dubbio la più diffusa e conosciuta, configurandosi come leader del settore. Fondata nel 2012, Tinder è un'app di incontri basata sulla geolocalizzazione che consente agli utenti di esprimere un apprezzamento (scorrendo a destra) o scartare (scorrendo a sinistra) altri utenti. Quando l'apprezzamento è reciproco si verifica il cosiddetto “*match*”, che permette di avviare una conversazione. I profili degli utenti includono solitamente la loro foto, l'età, la localizzazione e una breve biografia.

Il principale valore percepito dagli utenti risiede nell'efficienza di queste piattaforme, che connettono i percorsi sentimentali di individui impegnati che non hanno tempo ed energie per cercare attivamente l'amore. La soluzione specifica offerta dalle app di incontri consiste nel fornire agli utenti l'opportunità di ampliare la propria rete sentimentale, dando accesso a un bacino di sconosciuti e al contempo organizzando e datificando queste connessioni (*Ibidem*).

Georg Simmel è stato tra i primi a teorizzare l'amore come una delle forme fondamentali della vita sociale. Per Simmel, l'amore non è soltanto un sentimento intimo, ma rappresenta il sentimento principe della socialità, è ciò che permette di instaurare relazioni e di passare dal piano individuale a quello sovra-individuale e collettivo. A differenza della tradizione illuministica che concepisce la società come frutto di un patto razionale, Simmel ritiene che essa nasca spontaneamente dal sentimento dell'amore, il quale spinge naturalmente a vivere in comune con gli altri. In base alla relazione con l'altro e a come essa si modula, imbastiamo i nostri rapporti sociali e formuliamo i nostri giudizi su ciò che è giusto e sbagliato (Bianco, 2011). Tale relazione funge dunque da bussola nel rapportarsi con il mondo, o meglio, come sostiene Simmel, ne costituisce «la materia assoluta» (Simmel, 2001, p. 159).

La vera essenza dell'amore si manifesta nell'incontro tra l'io e il tu: l'io è proteso verso il tu nel tentativo di abolire la distanza e realizzare l'unione. Simmel definisce questo processo un “miracolo”, poiché non avviene in virtù di capacità razionali. L'amore è una forza vitale latente nel soggetto, che lo spinge verso gli altri e favorisce l'attaccamento al mondo. Non si tratta di una reazione a stimoli esterni, bensì dell'elaborazione del nostro

rapporto con il mondo, un'inclinazione interna che si attiva e si dispiega pienamente (Bianco, 2011).

Riguardo al rapporto tra sensualità e sentimento, Simmel osserva che in condizioni di scarsa differenziazione sociale l'attrazione è principalmente funzionale alla perpetuazione della specie. Tuttavia, con l'evoluzione l'attrazione si è individualizzata, concentrandosi su una singola persona, anche se questo da solo non basta a trasformare l'impulso sessuale in amore. Quando l'amore autentico emerge, tutto viene subordinato a esso: trascende qualsiasi finalità utilitarista e rifiuta di ridurre l'altro a un mezzo (*Ibidem*). Un aspetto centrale della riflessione di Simmel riguarda l'evoluzione storica del concetto di amore. Ai tempi di Platone, l'amore era visto come contemplazione della bellezza, senza implicare reciprocità e dunque escludendo la relazione. Al contrario, per l'amore moderno il fine autentico è essere corrisposti. Inoltre, la bellezza è immanente, legata ad una persona specifica, alle emozioni e alle sensazioni che questa suscita (*Ibidem*).

Nella sua riflessione, Simmel non trascurava il lato più complesso dell'amore moderno, che vive un paradosso costante. Da un lato vi è il desiderio di fusione totale con l'altro, dall'altro la necessità di preservare la propria identità individuale. Questa tensione rende il legame amoroso intrinsecamente fragile, un tema che anticipa le riflessioni contemporanee sulla precarietà dei rapporti (*Ibidem*).

Come Simmel, anche Pitirim Sorokin considera l'amore come la forma suprema di socialità, definendolo «la forza trainante nel progresso creativo dell'umanità verso una verità sempre più profonda, verso un bene più alto [...] e verso forme di vita ed istituzioni sociali sempre più valide» (Sorokin, 2005, p. 130).

Dal punto di vista psicologico, Sorokin descrive l'amore come «un complesso insieme di elementi emotivi, affettivi, volitivi ed intellettuali» (*Ivi*, p. 50), una profonda tensione che porta all'identificazione con l'altro, superando ogni forma di egoismo; in questo senso esso non è riducibile – pur comprendendo tali esperienze – all'empatia, all'altruismo, all'istinto caritatevole, ma rappresenta piuttosto il desiderio di partecipare ad una relazione libera, intenzionale, disinteressata, fondata sull'affermazione della centralità dell'altro e della sua esperienza (Riva, 2005).

Dal punto di vista sociale, Sorokin definisce l'amore come «una significativa interazione, o relazione, fra due o più persone, nella quale le aspirazioni e gli scopi di una persona sono condivisi ed assecondati nella loro realizzazione da altre persone» (Sorokin, 2005,

p. 55). I tratti distintivi di questa relazione – la condivisione intenzionale degli obiettivi, il legame che si crea tra i soggetti, nonché il significato ad esso attribuito – lo connotano come relazione sociale. Nelle sue forme più elevate l'amore produce dunque società e ne rappresenta il principale fattore regolativo (Riva, 2005).

Come fenomeno psico-sociale, Sorokin individua nell'amore almeno cinque dimensioni che possono venire approssimativamente misurate: l'intensità (misurabile in base a quanto preziosi siano i beni che si è disposti a donare), l'estensione (valutabile lungo un *continuum* che va dall'odio per il mondo all'amore per l'intero creato), la durata (da un breve momento all'intera esistenza), la purezza (massima quando l'amore è fine a sé stesso, minima quando è motivato da finalità egoistiche o utilitaristiche), e l'adeguatezza (intesa come la corrispondenza tra il fine soggettivo dell'amore e le sue conseguenze oggettive). Considerate nel loro insieme, queste cinque dimensioni costituiscono un prezioso strumento analitico e interpretativo che consente sia di comparare le varie forme di amore sia di individuare le tipologie più frequenti nell'esperienza umana (*Ibidem*).

È con Anthony Giddens che la riflessione sociologica sulle relazioni amorose si ancora esplicitamente alla modernità. Giddens vede la trasformazione dell'intimità nell'epoca moderna come un processo di democratizzazione dei rapporti interpersonali, capace di produrre effetti che si estendono fino alla sfera istituzionale (Zocchi del Trecco, 1996).

L'autore osserva che a partire dal Settecento le motivazioni economiche hanno cessato di essere alla base dei vincoli matrimoniali, sostituite dai legami affettivo-sentimentali. Ciò costituisce la nascita dell'amore romantico, affermatosi dapprima nella borghesia e, successivamente, diffusosi nel tessuto sociale. Questo tipo di amore implica una continua riflessione sui sentimenti degli attori coinvolti nella relazione, sentimenti dai quali dipende la solidità del rapporto e la sua permanenza nel tempo (*Ibidem*).

L'amore romantico, osserva Giddens, è all'origine della "relazione pura", pur presentando con essa degli elementi di tensione. Se da un lato l'amore romantico presuppone la possibilità di un legame duraturo basato sulle qualità intrinseche della relazione, dall'altro mantiene un forte squilibrio nel rapporto di coppia, contraddistinto dalla soggezione domestica della donna (*Ibidem*).

Gli ideali dell'amore romantico si combinavano alla perfezione con la subordinazione della donna fra le mura domestiche e la sua relativa separazione dal mondo esterno. Ma lo sviluppo di questi ideali fu anche una manifestazione del potere delle donne, una

affermazione contraddittoria di autonomia di fronte alle privazioni supportate (Giddens, 1995, p. 53).

Questa asimmetria si ricompone nella modernità all'interno della "relazione pura", fondata sulla parità sentimentale, emozionale e sessuale dei soggetti coinvolti. Giddens individua tra i suoi tratti distintivi lo svincolamento da costrizioni esterne, l'impegno e la fiducia reciproci, l'intimità, la prossimità e l'autonomia. La fiducia si sviluppa parallelamente all'intimità, ed è vista essenzialmente come comunicazione emotiva con sé stessi e con gli altri in un contesto di parità. L'intimità, a sua volta, implica un rapporto di complicità che rende possibile svelare al partner sentimenti e comportamenti generalmente tenuti al riparo dallo sguardo degli altri (Zocchi del Trecco, 1996).

La relazione pura sarebbe dunque il risultato di un lento processo di democratizzazione dei rapporti interpersonali, processo che ha visto come protagoniste le donne e che è ritenuto da Giddens ricco di conseguenze sulla sfera macro (*Ibidem*).

La democratizzazione nell'ambito pubblico, e non soltanto a livello dello Stato-Nazione, fornisce le condizioni necessarie per la democratizzazione dei rapporti personali. Ma è vero anche il contrario. La crescita dell'autonomia individuale all'interno di una relazione pura è ricca di conseguenze per la pratica democratica a livello più vasto (Giddens, 1995, pp. 208-209).

Giddens fa emergere interessanti analogie tra la struttura della relazione pura e le caratteristiche della democrazia. Ad esempio, come i sistemi politici democratici presuppongono una Costituzione modificabile ed un foro per la discussione pubblica di problematiche politiche, così la relazione pura si fonda su un accordo rinnovabile e negoziabile, dove il dialogo tra le parti si instaura all'interno della relazione stessa. Tale dialogo viene visto sia come mezzo per esprimere bisogni individuali sia come strumento per organizzare il rapporto in senso riflessivo. La possibilità di discussione, di comunicazione libera ed aperta viene quindi considerata un elemento caratteristico sia dei sistemi democratici che delle relazioni pure (Zocchi del Trecco, 1996).

Un altro tratto ritenuto comune ad entrambe le sfere è la fiducia, aspetto che l'autore collega alla responsabilità. Giddens, infatti, osserva che nelle relazioni pure la fiducia senza responsabilità genera forme di dipendenza, mentre la situazione contraria

(responsabilità senza fiducia) rende necessaria una continua ed impossibile verifica delle motivazioni e delle azioni dell'altro. Similmente, nei sistemi democratici la fiducia è il presupposto della responsabilità politica e, nello stesso tempo, è il prodotto di quest'ultima (*Ibidem*).

Il raggiungimento di una situazione di sostanziale uguaglianza viene dunque visto come risultato di un processo di ristrutturazione dell'intimità, al centro del quale l'autore pone il concetto di "sessualità duttile", basata essenzialmente sulla parità tra i partner e sull'autonomia della persona (*Ibidem*).

In sintesi, per Giddens i programmi di emancipazione non si attivano con rivoluzioni sociali e politiche, bensì mediante una democratizzazione radicale dei rapporti interpersonali, ritenuta capace di influire sul funzionamento del sistema sociale. Tuttavia, la tesi di Giddens deve fare i conti con le dinamiche di molti rapporti relazionali che divergono notevolmente dal modello della relazione pura. In altre parole, esiste una distanza considerevole, riconosciuta dallo stesso autore, fra gli ideali e la realtà (*Ibidem*). Anche Zygmunt Bauman studia le trasformazioni delle relazioni sentimentali nella modernità, anche se con un approccio ben più pessimista rispetto a Giddens.

Bauman introduce il concetto di modernità liquida per descrivere l'epoca contemporanea, caratterizzata dalla sostituzione delle certezze solide del passato con un mondo in continuo, rapido mutamento, dove tutto è fluido, temporaneo e malleabile. Questo porta a un costante senso di precarietà, di incertezza, con forti rischi di isolamento, ansia e fragilità sociale (Ferrera, 2025).

Questa fluidità investe anche le relazioni, che Bauman analizza in *Amore liquido* (2004). L'autore descrive l'amore come un evento unico, imprevedibile, che coglie all'improvviso. Sembrerebbe adattarsi bene a un'epoca fatta di incertezze e cambiamenti inattesi; tuttavia, l'amore non se ne va con la stessa rapidità con cui arriva, ma al contrario, lega due persone insieme. Bauman osserva che amare significa camminare sul filo sottile tra una distanza troppo grande perché l'amore possa crescere e una vicinanza troppo stretta che annulla la dualità necessaria alla relazione (Tarkowski, 2006).

Questa difficoltà oggi è aggravata dalla cultura consumistica, che favorisce l'uso e la soddisfazione immediata, qualità opposte a quelle necessarie per coltivare l'amore, quali fiducia, disciplina, impegno e coraggio (*Ibidem*). Questa logica porta a non farsi carico di alcun obbligo, di alcuna promessa che legghi per sempre. Nessuno vuole pagare il prezzo

della sicurezza con la perdita della libertà di sfruttare altre opportunità future quando si presenteranno. Così tutti i rapporti rimangono per lo più in bilico, sempre più brevi e con l'unico impegno di una fruizione immediata della merce e di una sua altrettanto immediata obsolescenza, secondo la logica da consumatori ormai dominante (Tugnoli, 2013).

In questa razionalità liquido-moderna, il consumatore vuole essere sovrano e onnipotente ovunque e sempre, anche nella sfera amorosa e sessuale. Ne deriva una progressiva separazione del sesso dall'amore, con la ricerca della gratificazione esclusivamente sessuale in una successione di stimoli diversi e di soddisfazioni effimere, consumate in un tempo brevissimo. Il buon uso del sesso in senso consumistico presuppone una purificazione del rapporto, che si trasforma in una prestazione sicura, esente da ogni rischio sanitario ma soprattutto sentimentale. Tuttavia, tale incontro sessuale risulterà comunque ambiguo, in quanto i protagonisti non sanno realmente se sia un episodio isolato e fine a sé stesso oppure l'inizio di una relazione nel pieno senso del termine (*Ibidem*). «Nessuna unione di corpi, per quanto ci si possa sforzare, può sfuggire all'inquadramento sociale e recidere tutte le connessioni con altri aspetti dell'esistenza sociale» (Bauman, 2004, p. 71). L'unione dei corpi non è mai totalmente neutra e priva di conseguenze, ma implica sempre un qualche impegno e costringe a interrogarsi sui diritti acquisiti dal partner coinvolto (Tugnoli, 2013).

Bauman dedica attenzione anche al ruolo dei nuovi media nella trasformazione delle relazioni umane in connessioni e reti. Mentre molta della sociologia contemporanea usa il termine "rete" in modo neutro, Bauman reintroduce una prospettiva critica: le reti virtuali offrono una risorsa stabile in un mondo altrimenti instabile, ma al prezzo di trasformare le relazioni in connessioni che possono essere avviate e terminate con relativa facilità. La prossimità virtuale diventa la modalità dominante dello stare insieme, più distaccata e libera, ma anche meno sostanziale (Tarkowski, 2006). Inoltre, provoca una scissione tra comunicazione e relazione: la comunicazione, attraverso la connessione, è permanente e sempre a portata di mano, mentre la relazione non è che un fardello gravido di rischi e conseguenze negative. Essere connessi costa meno di una relazione sentimentale, ma è anche molto meno produttivo nei termini di costruzione e preservazione di legami. La prossimità virtuale esercita una pressione molto minore ed è

preferita a quella non virtuale, diventando il modello di ogni prossimità e il criterio con cui ogni prossimità è valutata (Tognoli, 2013).

Ridurre i rischi ed evitare di precludersi qualsivoglia possibilità è tutto ciò che resta della scelta razionale in un mondo di opportunità fluide, di valori mutevoli e di regole estremamente instabili; e i siti di appuntamento su internet, diversamente dall'irritante negoziazione del reciproco coinvolgimento, soddisfano alla perfezione (o quasi) tali nuovi standard di scelta razionale (Bauman, 2004, p. 91).

Eva Illouz amplia la riflessione di Bauman ponendo l'accento sul ruolo delle influenze sociali nella selezione del partner, mostrando come le scelte amorose siano profondamente condizionate da strutture sociali, economiche e culturali.

Contrariamente all'idea secondo cui la modernità – con il capitalismo, le istituzioni rappresentative e l'individualismo – avrebbe determinato il declino o la negazione delle emozioni, Illouz sostiene che la costruzione del capitalismo è stata intrecciata con la produzione di una cultura emotiva specializzata, ovvero un'industria delle emozioni. L'autrice definisce il capitalismo emotivo come una cultura in cui discorsi e pratiche emotive ed economiche si modellano reciprocamente (Walby, 2008). In questo contesto, le emozioni diventano «entità da valutare, ispezionare, discutere, contrattare, quantificare e mercificare» (Illouz, 2007, p. 109).

L'autrice fornisce diversi esempi che documentano questo fenomeno. Uno di questi esempi riguarda il dating online. Secondo Illouz, internet rappresenta una rottura radicale rispetto alla cultura dell'amore degli ultimi due secoli. A differenza delle forme tradizionali di corteggiamento, il dating online si basa su un'interazione testuale e disincarnata, che privilegia le considerazioni razionali e strumentali a scapito dell'ignoto e dell'esperienza viscerale dell'attrazione fisica (Pugh, 2008). In particolare, i siti di incontri utilizzano spesso questionari sulla competenza emotiva per abbinare gli utenti in base alla compatibilità dei profili. Questa testualizzazione della soggettività porta a una situazione in cui la conoscenza precede l'attrazione fisica. L'incontro virtuale è quindi organizzato secondo una mentalità di mercato: gli utenti sono messi in diretta competizione tra loro in base ai loro attributi emotivi e le persone sono congelate in una postura eternamente strategica, dettata dalle logiche del mercato (Walby, 2008).

Illouz non sostiene che internet impoverisca la vita emotiva e personale; al contrario, evidenzia come esso crei possibilità senza precedenti di socialità e di relazione. Tuttavia, queste nuove forme di incontro tendono a svuotare le relazioni delle risorse emotive e corporee che le hanno storicamente sostenute (Pugh, 2008).

1.2 – L’immaginario come lente di analisi

Per analizzare il rapporto tra tecnologie digitali e relazioni amorose, si ricorrerà alla lente dell’immaginario, in grado di cogliere il modo in cui le rappresentazioni, le immagini e i simboli che circolano nella società plasmano la nostra percezione della realtà, le nostre aspettative, le preoccupazioni e i discorsi.

Il termine “immaginario” ha acquisito diverse accezioni nel corso della sua evoluzione concettuale. Inizialmente, considerato come opposto a “reale” e sinonimo di “immaginazione” e “fantasia”, era relegato unicamente al mondo del fantastico, privato di ogni legame con la realtà. Tuttavia, nel corso del XX secolo, l’immaginario è stato rivalutato come un sistema dinamico organizzatore di immagini, e come uno strumento che permette di entrare in relazione con il mondo (Grassi, 2006). «Se il rapporto con il mondo passa attraverso le immagini, queste hanno un immenso potere, sono fondatrici di senso» (*Ibidem*, p. 11). A questo punto risulta già evidente che ridurre l’immaginario alla sola sfera del chimerico sia estremamente limitante, in quanto esso concorre al processo di costruzione della rappresentazione sociale della realtà.

Tra le nozioni classiche della sociologia, le rappresentazioni collettive di Émile Durkheim costituiscono uno dei principali antecedenti teorici per pensare l’immaginario, e si avvicinano molto alla concezione che ne abbiamo oggi. Il concetto di rappresentazioni collettive è preceduto nella riflessione di Durkheim da quello di coscienza collettiva, definito come l’insieme delle credenze e dei sentimenti comuni alla media dei membri di una medesima società, che forma un sistema determinato che ha una vita propria (Durkheim, 1971).

In seguito, Durkheim supera l’enfasi sulla nozione di coscienza collettiva per privilegiare il concetto di rappresentazioni collettive. Quest’ultime si fondano sull’associazione e sull’interazione tra gli individui, sul loro “stare insieme” in società. Le rappresentazioni collettive non si limitano a riflettere le condizioni naturali dell’esistenza umana, ma

producono nuove forme conoscitive e simboliche, credenze e riti, che esercitano un potere maggiore e un'influenza più profonda rispetto alla coscienza collettiva (Cipriani, 2020). Molteplici definizioni sono state attribuite all'immaginario, ma si ritiene opportuno citare quella di uno dei padri fondatori di tale nozione: Gilbert Durand. Per Durand l'immaginario è «l'inevitabile rappresentazione, la facoltà di simbolizzazione da cui tutte le paure, tutte le speranze e i loro frutti culturali zampillano continuamente dal milione e mezzo d'anni circa che l'*homo erectus* si è innalzato sulla terra» (Durand, 1996, p. 22). Sull'attività di simbolizzazione si fonda dunque l'immaginario. Date queste premesse, bisogna precisare che il simbolo è un'immagine o una parola (significante) che possiede una carica semantica (significato) che attiene alla dimensione immaginaria dell'uomo, il simbolo consente quindi di scorgere diverse dimensioni di senso che trascendono dal cosiddetto senso proprio. L'immaginario non è una semplice collezione di immagini isolate, ma un sistema relazionale: i simboli, anche quando appaiono tra loro in contrasto o opposti, si chiariscono e definiscono reciprocamente grazie alla loro coesistenza all'interno dello stesso sistema (Grassi, 2006). I simboli sono infatti elementi costitutivi dell'universo culturale di una società, veicolano significati condivisi e rafforzano i legami di appartenenza tra gli individui. Questa concezione del simbolo come elemento culturale e socialmente condiviso trova un approfondimento fondamentale nell'interazionismo simbolico, teoria sociologica fondata da Herbert Blumer. Secondo Blumer, gli individui agiscono sulla base dei significati che attribuiscono alle cose. Questi significati emergono dall'interazione con gli altri individui e vengono continuamente reinterpretati e modificati dall'attore sociale nel corso della sua esperienza concreta (Blumer, 2008).

Durand studia l'immaginario attraverso una chiave di lettura antropologica, si concentra dunque sulle strutture superficiali e profonde dell'immaginario, e sulle dimensioni archetipe che l'immaginario conserva e mantiene nel sociale (Marzo e Mori, 2019). Diversamente, la prospettiva sociologica, che qui maggiormente ci interessa, si interroga specificamente sul rapporto tra immaginario e società. È a quest'ultimo approccio che fanno capo autori come Weber, Simmel, Pareto, Durkheim e Mauss.

Secondo Max Weber, l'immaginario collettivo nasce come una trasposizione irrazionale di una sorta di "realtà" solo potenziale o virtuale. Nel caso del dominio "carismatico", per esempio, la comunità attribuisce a un individuo qualità magiche ed eccezionali, convincendosi che sia permeata da una forza misteriosa o addirittura da un intervento

divino. Attraverso questo processo si genera una realtà virtuale simil-religiosa: una quotidianità che acquista una propria “razionalità” autonoma, fondata sul rito e sul gesto simbolico, eppure capace di legittimare pienamente l’autorità (Ragone, 2015).

Georg Simmel propone invece l’idea di una continua trattativa, di una negoziazione tra razionalità e immaginazione, tra individuo e immaginario collettivo, tra ciò che è concreto e ciò che è astratto. Il soggetto è costantemente al lavoro per tenere insieme, attraverso una serie di compromessi, la sfera dei fatti oggettivi, degli oggetti e delle percezioni sensoriali con quella delle rappresentazioni, degli ideali e delle immagini mentali. Questi accordi sono indispensabili: solo la loro sintesi permette alle persone di costruirsi un’identità unitaria e coerente e di attribuire un significato alla propria esistenza. È proprio questo incessante lavoro molecolare e omeostatico a tenere unita la società: si tratta di ridurre continuamente la distanza tra piano reale e piano delle rappresentazioni immateriali, inventando nuove immagini simboliche che al tempo stesso alimentano l’immaginario collettivo e offrono ai singoli una qualche forma di appagamento (*Ibidem*). Vilfredo Pareto è invece più scettico sull’idea di una vera e propria negoziazione. Per lui l’immaginario tende a organizzarsi in sistemi mitico-rituali autoconsistenti, che si concretizzano progressivamente in quanto “simulatori” di forme di aggregazione sociale reali. Le mitologie sono trame concettuali della simulazione create per “far credere”; vengono sfruttate da élite o da corpi politici per spingere all’azione collettiva e per far emergere nuove élite (*Ibidem*).

Mentre il modello di Pareto si concentra soprattutto sulla sfera politico-economica, al centro della teoria di Émile Durkheim c’è il rapporto tra la dimensione psichica individuale e la dimensione sociale. Nella sua teoria, l’immaginario si manifesta con l’identità autonoma di una soggettività collettiva, uno “stato d’animo collettivo” che supera l’interiorità mentale del singolo e genera un nuovo tipo di “essere psichico”, capace di aggiungere sempre qualcosa alle fantasie degli individui. L’esempio più evidente sono le religioni organizzate, che con i loro sistemi formali (miti, riti, dogmi, tabù, celebrazioni), danno forma al mondo, creano lo spazio (reale e simbolico) in cui viviamo (*Ibidem*).

Marcel Mauss riprende successivamente la tesi di Durkheim, concentrandosi in particolare su ambiti come la magia e il gioco. In questi contesti, i simboli coincidono con le cose solo su un piano arbitrario e puramente immaginario, eppure finiscono per

esprimere e rappresentare integralmente quelle stesse cose. Gli esseri umani si attaccano a tali simboli, li interiorizzano e li fanno propri, dando vita a una *communio*, un legame che genera l'illusione della realtà, ma che a sua volta diventa realtà effettiva e finisce per dominare la vita sociale. Le mitologie, le narrazioni, le qualità magiche attribuite agli oggetti, i riti: tutto questo viene immaginato e continuamente rielaborato dalla collettività a partire da un patrimonio di rappresentazioni simboliche, e fonda a sua volta la coscienza e l'agire individuale (*Ibidem*).

1.3 – Costruire immaginari sociotecnici con la fantascienza: il caso di *Minority Report*

Tra tutti i generi narrativi, la fantascienza merita un'attenzione particolare proprio perché, come sostiene Sergio Brancato, è:

il luogo in cui le architetture dell'immaginario vengono messe alla prova attraverso una incessante sperimentazione del rapporto tra linguaggi espressivi e innovazione tecnologica, dimostrando come la fantascienza sia *naturalmente* preposta all'*immaginazione* del nuovo (Brancato, 2000, pp. 13-14).

In questo senso, la fantascienza si configura come la lente ideale per comprendere le trasformazioni apportate dalle nuove tecnologie nell'ambito – di nostro interesse – delle relazioni amorose.

Uno dei contributi teorici più rilevanti per comprendere la specificità della fantascienza come forma letteraria è quello di Darko Suvin, secondo il quale:

la fantascienza è [...] un genere letterario le cui condizioni necessarie e sufficienti sono la presenza e l'interazione di straniamento e cognizione, e il cui principale procedimento formale è una cornice immaginaria alternativa all'ambiente empirico dell'autore (Suvin, 1985, p. 23).

Suvin distingue due grandi categorie narrative: da un lato la *fiction* naturalistica, fedele alla riproduzione del mondo così come appare, dall'altro i generi straniati, che costruiscono cornici narrative radicalmente diverse dall'esperienza ordinaria. La fantascienza appartiene a quest'ultima categoria per la presenza del *novum*, un elemento

di novità interno al mondo del testo che, pur restando plausibile, si discosta dall'orizzonte empirico del lettore. È appunto il *novum* a produrre lo straniamento. Ciò che però distingue la fantascienza dagli altri generi straniati, come il mito o la fiaba, è la sua dimensione cognitiva. Il mondo alternativo costruito dalla fantascienza non chiede al lettore una semplice sospensione dell'incredulità – temporanea e circoscritta alla durata della lettura – ma lo invita invece a stabilire connessioni attive tra il mondo fittizio e quello reale. In questo senso, la fantascienza ha la capacità di suscitare una riflessione critica sulla realtà, e per Suvin è proprio questa capacità a conferirle un'intrinseca rilevanza politica e sociale (Kuhn et al., 2026).

L'immaginazione fantascientifica non consiste nel creare mondi dal nulla, ma parte da elementi del reale per generare mondi alternativi possibili. La sospensione dell'incredulità e lo "straniamento cognitivo", in questa prospettiva, svolgono una doppia funzione. Da un lato alimentano quella che si potrebbe chiamare un'"immaginazione produttiva", ovvero la capacità del lettore di pensare oltre i confini del dato, di concepire ciò che non esiste ancora come possibile. Dall'altro, fungono da strumenti per la costruzione di scenari alternativi che stimolano uno sguardo critico e oppositivo sulla realtà. Immaginare il futuro, in questo senso, è un modo per prepararsi mentalmente all'avvento di scenari inediti, per allenare la capacità di pensare paradigmi diversi da quelli dominanti (Panarari, 2025).

Tra i vari filoni della fantascienza, uno di quelli che presenta aspetti di particolare rilievo culturale è la fantascienza sociologica. Affermatasi soprattutto in Europa negli anni Cinquanta, questa corrente non si limita a immaginare il domani, ma costituisce uno strumento per analizzare criticamente la società contemporanea, offrendo un ricco repertorio di chiavi interpretative attraverso la narrazione.

La fantascienza sociologica ha esplorato i conflitti interni alle comunità umane servendosi di spunti narrativi che diventano così laboratori in cui specifiche dinamiche sociali, come le guerre religiose, lo scontro tra classi e le lotte per il potere, vengono messe in scena, analizzate e rese visibili (*Ibidem*).

In Italia, l'interesse per il genere della fantascienza emerse tardivamente, tanto che fino alla metà degli anni Cinquanta rimase annesso al più generico ambito del fantastico, a sua volta oggetto di scarsa considerazione nell'ambito della storia e della critica letteraria.

Esso, pertanto, non disponeva neppure di un riconoscimento di genere e non poteva di certo contare su un consistente pubblico di lettori (Comberiati, 2023).

Una delle figure che più ha contribuito alla diffusione del genere della fantascienza in Italia è stato Lino Aldani. Aldani è stato l'autore di uno dei primi saggi sulla fantascienza pubblicati in Italia: *La fantascienza: che cos'è, com'è sorta, dove tende*, del 1962. Inoltre, è stato il fondatore della rivista *Futuro*, periodico interamente dedicato agli autori italiani del genere, che pubblicò solo otto numeri tra il 1963 e il 1964, ma lasciò una grande impressione sul pubblico degli appassionati (Malvestio, 2022).

Ciò che distingue la produzione di Aldani è la scelta di mettere l'umanità al centro della narrazione, piuttosto che la speculazione tecnologica: l'alienazione, la falsificazione del progresso, la distruzione delle identità individuali e collettive non conformi, il consumismo descritto come dispositivo di controllo sociale, diventano i temi ricorrenti della sua scrittura e conferiscono alle sue opere una notevole rilevanza sociale. Ed è proprio da questo autore che nasce in Italia la cosiddetta "fantascienza umanista" (*Ibidem*):

gli autori italiani hanno subito tentato, fin dall'inizio, una rappresentazione della condizione umana più concreta, più vera, più convincente. Si avverte, insomma, nelle narrazioni nostrane l'ambizione di andare oltre quella che può essere la trovata tecnologica o l'ingegnosità delle situazioni, per tendere, più o meno consapevolmente, alla rappresentazione dell'uomo, l'unico soggetto che possa essere letterariamente raccontato (Aldani, 1962, p. 5).

La fantascienza contribuisce alla formazione e alla circolazione di quelli che Sheila Jasanoff e Sang-Hyun Kim definiscono "immaginari sociotecnici", ovvero:

visioni di futuri desiderabili, detenute collettivamente, stabilizzate a livello istituzionale e rappresentate pubblicamente, animate da una comprensione condivisa di forme di vita sociale e di ordine sociale che siano realizzabili attraverso i progressi della scienza e della tecnologia, e al contempo ne forniscano il supporto (Jasanoff e Kim, 2015, p. 4).

Il concetto di immaginario sociotecnico descrive come le visioni condivise di una società sul futuro contribuiscano a plasmare i suoi sviluppi scientifici e tecnologici. Questi

sviluppi, a loro volta, influenzano il modo in cui quella società immagina il proprio futuro (Hendriks et al., 2025).

La definizione di immaginari sociotecnici include, come criterio per gli immaginari, il fatto che essi siano rappresentati pubblicamente. Un immaginario può anche nascere dalle visioni di singoli individui, ma acquisisce lo status di immaginario solo quando la visione dell'ideatore viene condivisa con la comunità e adottata da essa (Jasonoff e Kim, 2015). Jasonoff e Kim (2015) delineano quattro fasi chiave nello sviluppo degli immaginari: origini, radicamento, resistenza ed estensione. Insieme, queste fasi forniscono una spiegazione di come le credenze collettive prendono forma nelle società che interagiscono con la scienza e la tecnologia.

Gli immaginari sociotecnici possono avere origine da individui che immaginano un futuro plasmato da pratiche scientifiche e tecnologiche capaci di ristrutturare l'ordine sociale esistente. Queste visioni si basano su un immaginario condiviso di futuro, fatto di idee, aspettative, preoccupazioni e speranze comuni. Affinché un nuovo immaginario si affermi, deve essere integrato nei contesti sociali, che comprendono norme culturali, valori, strutture sociali e sistemi economici. La comunità scientifica e i media che trattano gli sviluppi tecnologici sono responsabili della stabilizzazione e del consolidamento degli immaginari, ma anche le narrazioni svolgono un ruolo cruciale nello sviluppo temporale degli immaginari, allineandoli ai vari contesti sociali (Hendriks et al., 2025).

Lo sviluppo degli immaginari può includere un periodo di resistenza in cui emergono contestazioni verso le nuove idee o l'insoddisfazione per il presente si traduce nella possibilità per futuri alternativi di emergere. La resistenza può assumere varie forme, tra cui la critica, la protesta o la presentazione di visioni alternative. L'elaborazione di forme di resistenza può stimolare lo sviluppo di visioni più inclusive e democratiche, in quanto diversi gruppi articolano le proprie aspirazioni all'interno del panorama sociotecnico (*Ibidem*).

Infine, gli immaginari ormai consolidati possono estendersi e operare su diversi livelli. L'estensione avviene nel momento in cui un immaginario "migra" dal contesto in cui è nato verso nuovi luoghi e situazioni. Tuttavia, l'estensione non indica una semplice replica di una situazione precedente, ma una nuova interazione tra l'immaginario consolidato e il nuovo contesto in cui esso si inserisce; implica quindi una reinterpretazione attiva piuttosto che una semplice adozione (*Ibidem*).

Per loro natura, gli immaginari rimangono intangibili, quindi l'unico modo per studiarli è concentrarsi sui molteplici canali attraverso cui passano e diventano visibili sotto forma di immagini e discorsi. Uno di questi canali è la cultura popolare, di cui fa parte il cinema, la musica, la televisione.

I film di grande successo, ad esempio, non sono solo forme di intrattenimento, ma anche infrastrutture simboliche in cui vengono configurati gli immaginari. In quest'ottica, la ricezione dei film non rappresenta un dato neutro, ma indica quali narrazioni risultano plausibili per un vasto pubblico. Fondamentalmente, quando il cinema popolare rappresenta il futuro e le nuove tecnologie, contribuisce a plasmare ciò che le persone considerano possibile o desiderabile, e questo include i modi in cui giudichiamo ciò che è giusto e sbagliato e le nostre opinioni sulle tecnologie (Valdivia Alonso, 2026).

Gli immaginari uomo-tecnologia possono quindi essere compresi attraverso le metafore create e mantenute dalla fantascienza. Considerare le metafore che troviamo in questi film ci permette di riflettere su come esse possano influenzare le aspettative e, di conseguenza, le esperienze con tali tecnologie. Le metafore vengono utilizzate per immaginare il futuro impiegando ciò che conosciamo nel presente per comprendere ciò che potrebbe accadere, rendendo accessibile al pensiero ciò che è complesso e incerto (Molesworth et al., 2025). Un caso esemplare di questa dinamica è offerto dal film *Minority Report* (2002) di Steven Spielberg, basato sull'omonimo racconto di Philip K. Dick del 1956. Ambientato in un futuro in cui un'unità di polizia speciale, il "Precrime", arresta gli assassini prima che commettano il reato grazie alle visioni di tre esseri umani dotati di poteri precognitivi, il film immagina un intero ecosistema di tecnologie future: scansione della retina, auto a guida autonoma, e un sistema di sorveglianza onnipervasiva.

A più di vent'anni dalla sua uscita, il film è rimasto impresso nell'immaginario collettivo come un vero e proprio catalogo di tecnologie future, al punto che pubblicazioni specializzate in tecnologia come *Wired* si interrogano periodicamente sulla sua capacità di aver "predetto il futuro". Ciò che rende *Minority Report* sociologicamente rilevante, tuttavia, non è la sua presunta accuratezza predittiva, bensì il modo in cui esso abbia attivamente plasmato gli immaginari attraverso cui quelle stesse tecnologie sono state successivamente sviluppate, discusse e valutate (Glenhaber e Sridharan, 2024).

Nel processo di costruzione del mondo di *Minority Report* sono rintracciabili le quattro fasi di sviluppo degli immaginari (origini, radicamento, resistenza ed estensione) descritte da Jasanoff e Kim (2015), illustrate precedentemente.

Quanto alle origini, Spielberg riunì un gruppo di scienziati, ingegneri e futurologi per creare la cosiddetta “bibbia del 2054”, un documento che immaginava come Washington D.C. avrebbe potuto apparire a metà del secolo. Questo processo non si limitò a progettare l'estetica del film, ma produsse vere e proprie visioni di tecnologie future (come interfacce di riconoscimento gestuale, scansione retinica, polizia predittiva) che sarebbero poi diventate oggetto di studio nel mondo reale (Glenhaber e Sridharan, 2024).

La fase di radicamento di questi immaginari è avvenuta attraverso molteplici canali. In primo luogo, i consulenti tecnologici che lavorarono al film trattarono consapevolmente le rappresentazioni cinematografiche come “prototipi diegetici”, ovvero rappresentazioni di tecnologie future che dimostrano a un vasto pubblico la loro fattibilità e desiderabilità, contribuendo così a generare opportunità di finanziamento e a orientare la ricerca nel mondo reale (Kirby, 2010). In secondo luogo, il giornalismo tecnologico – in particolare pubblicazioni come *Wired*, *The Verge* e *TechCrunch* – ha svolto un ruolo cruciale nel radicare questi immaginari, pubblicando centinaia di articoli che paragonavano le tecnologie emergenti a quelle viste nel film, spesso celebrandole come la “realizzazione” di *Minority Report* (Glenhaber e Sridharan, 2024).

Il caso di *Minority Report* presenta anche una fase di resistenza da parte del pubblico nello sviluppo dei suoi immaginari. Non tutte le tecnologie rappresentate nel film, infatti, sono state accolte acriticamente. La polizia predittiva, in particolare, è stata oggetto di contestazione da parte di attivisti per i diritti civili, e diversi studiosi ne hanno discusso come una distopia da evitare. Questa resistenza non ha impedito lo sviluppo di tali tecnologie, ma ne ha plasmato i discorsi pubblici, spostando l'attenzione su questioni come la privacy, il libero arbitrio e i pregiudizi algoritmici (*Ibidem*).

Infine, l'estensione dell'immaginario di *Minority Report* è avvenuta quando le sue tecnologie e i suoi temi sono “migrati” verso nuovi contesti. I giornalisti hanno citato il film non solo per discutere di polizia predittiva, ma anche per descrivere sistemi di previsione degli incidenti stradali, algoritmi che analizzano scansioni cerebrali, cantine che tracciano il vino a livello molecolare; tecnologie che non compaiono affatto nel film, ma che vengono comunque lette attraverso la lente del suo immaginario (*Ibidem*).

Queste fasi di sviluppo degli immaginari sociotecnici saranno rintracciabili anche negli immaginari costruiti da *Black Mirror*, il caso studio centrale della tesi, che verrà analizzato in modo approfondito nei prossimi capitoli.

2 – *Black Mirror* e l'amore distopico: studiare il futuro attraverso le serie tv

2.1 – Black Mirror, una serie tv di fantascienza: storia e temi principali

Black Mirror è una serie televisiva britannica ideata da Charlie Brooker, trasmessa per la prima volta nel 2011 sul canale britannico Channel 4. Si tratta di una serie antologica, in cui ogni episodio è autoconclusivo, con personaggi, ambientazioni e tecnologie differenti, accomunati però da un unico filo conduttore: il rapporto ambiguo e spesso perturbante tra l'essere umano e la tecnologia. Come ha spiegato lo stesso Brooker in un articolo del Guardian, la serie si colloca in quell'area di confine tra piacere e disagio che la tecnologia produce, e il titolo allude allo schermo dei dispositivi che usiamo ogni giorno (tv, computer, tablet e smartphone) quando sono spenti: una superficie fredda, lucida e nera che riflette il nostro volto, trasformandosi in un vero e proprio specchio nero (Brooker, 2011).

Black Mirror nasce come raccolta di racconti distopici pensati per esplorare l'impatto della tecnologia sulla società e sull'individuo. Le prime due stagioni, prodotte da Channel 4, si distinguono per la loro radicalità e inquietudine: gli episodi sono brevi, taglienti, cupi, capaci segnare profondamente gli spettatori. Nel 2015 Netflix acquista i diritti della serie, annunciando una terza stagione, ampliandone la produzione e garantendole un budget più consistente. Le atmosfere cupe delle prime due stagioni cedono il posto a un'estetica patinata e luminosa, specchio dei canoni visivi dell'era Netflix. Si delinea così una rappresentazione della modernità dalla facciata solare e impeccabile, che tuttavia cela un'inquietudine profonda e un tormento esistenziale latente (Corrado e D'Onofrio, 2025). Il passaggio a Netflix, pur garantendo maggiori mezzi e una distribuzione globale, introduce una progressiva attenuazione del tono originario. Iniziano infatti a emergere soluzioni narrative più rassicuranti, che mitigano la carica perturbante che caratterizzava la serie agli esordi (Bulgarini d'Elci, 2025). Nelle prime due stagioni prodotte da Channel 4, quasi ogni episodio si concludeva in tragedia o con un finale brutale; con Netflix, fanno la loro comparsa i primi finali positivi. *San Junipero* (stagione 3) è il caso più emblematico: una storia d'amore con un finale speranzoso, che sovverte completamente le aspettative di un pubblico abituato alla crudezza della serie. Analogamente, *Hang the*

DJ (stagione 4) e *USS Callister* (stagione 4) si concludono su note ottimiste, lontane dall'inquietudine che caratterizzava gli esordi.

Black Mirror richiama di continuo la nostra realtà: anche se non è perfettamente aderente, è senza dubbio coerente a una sua versione verosimile, oggi presente solo allo stadio embrionale. In ogni episodio, infatti, si distinguono chiaramente i riferimenti alla realtà contemporanea. Il tempo della serie non è un futuro lontanissimo e irriconoscibile, bensì vicinissimo, quasi un futuro-presente in cui ogni storia potrebbe potenzialmente realizzarsi in pochissimi anni. Questo è uno degli elementi che rende le puntate così angoscienti e realistiche. I protagonisti, che sono anche vittime, sono immersi nell'epoca della più rapida evoluzione tecnologica che sia mai esistita: quella di internet, dei social media e della possibilità della fusione delle macchine con la mente umana (Corrado e D'Onofrio, 2025).

Brooker spinge lo spettatore a immaginare le estreme conseguenze di dinamiche tipiche della nostra società, come ad esempio l'uso pervasivo degli smartphone, oppure la profonda metamorfosi che riguarda le relazioni interpersonali quando approdano sui social media. Attraverso un'exasperazione dei tratti costitutivi della contemporaneità, *Black Mirror* si colloca nel perimetro della fantascienza distopica, andando a esplorare gli aspetti più nefasti del futuro iper-virtuale (*Ibidem*).

Si possono distinguere quattro tipologie di episodi in base al grado di realismo tecnologico che mettono in scena.

Nella prima categoria rientrano gli episodi che ruotano attorno a strumenti già oggi ampiamente diffusi, come social network, smartphone, siti d'informazione. Esempi emblematici sono gli episodi *Messaggio al primo ministro* e *Vota Waldo!*, i quali offrono una riflessione amara sui rischi della mobilitazione digitale, sulla fragilità dell'opinione pubblica e sulla degenerazione del dibattito politico. La democrazia moderna, suggerisce la serie, è sempre più esposta alla pervasività di questi mezzi (*Ibidem*).

La seconda categoria comprende gli episodi che presentano dispositivi già esistenti nella loro forma embrionale, ma spinti nella serie a uno stadio di sviluppo che potrebbe essere realtà tra dieci o vent'anni. È il caso dei videogiochi in realtà virtuale, protagonisti di episodi come *Giochi pericolosi* o *Striking Vipers* (*Ibidem*).

Nella terza categoria troviamo innovazioni ancora fuori portata, ma che l'avanzamento esponenziale della scienza potrebbe rendere accessibili alle generazioni future, come nel

caso di impianti collegati al sistema nervoso centrale. Sono tantissime le puntate dedicate a questa tecnologia, tra queste *Ricordi pericolosi*, dove ogni istante della vita può essere registrato e rivissuto (con tutte le conseguenze emotive e psicologiche del caso) e *Caduta libera*, che immagina un social network impiantato direttamente nella cornea, capace di condizionare ogni singola azione quotidiana fino a esiti estremi (*Ibidem*).

La quarta è probabilmente la categoria più ampia e certamente la più angosciante. Comprende quelle invenzioni che violano i confini della biologia e della fisica come le conosciamo, ad esempio la creazione di una coscienza artificiale identica a quella umana. Episodi come *Bianco Natale* e *Black Museum* esplorano questa possibilità con esiti crudeli e disturbanti, regalando alla serie alcuni dei suoi momenti più cupi (*Ibidem*).

Black Mirror rappresenta dunque il lato oscuro del progresso, in una riuscitissima immagine metaforica, ma al tempo stesso funge da specchio: la tecnologia è un amplificatore delle debolezze, dei desideri e delle fragilità umane, e le conseguenze di un suo cattivo uso non possono che essere imputate a noi stessi. In questo senso, la serie è un invito a non sentirsi distanti dai pericoli mostrati nei vari episodi, bensì pieni partecipanti di ciò che osserviamo, considerandolo qualcosa in più di un semplice episodio di fantascienza distopica (Affatigato, 2018).

2.2 – Perché *Black Mirror* è rilevante nello studio di come le tecnologie ridefiniscono le relazioni amorose?

Ci sono varie ragioni per cui *Black Mirror* risulti particolarmente interessante per analizzare l'impatto delle tecnologie sulla società e più specificamente sulle relazioni amorose.

In primo luogo, la serie di Brooker ha saputo intercettare delle preoccupazioni e delle aspettative già presenti nella società contemporanea, rappresentandole poi in narrazioni distopiche. Gli spettatori riconoscono in questi episodi alcune dinamiche della vita digitale che caratterizzano la loro esperienza quotidiana, al punto che quando notizie reali sembrano riecheggiare gli scenari di *Black Mirror*, si parla comunemente di “predizioni”. È sufficiente digitare “*Black Mirror* ha predetto il futuro” su un motore di ricerca per trovare numerosi articoli a riguardo. Più che di previsione, tuttavia, si tratta della capacità

della serie di cogliere e amplificare tendenze già in atto, portandole alle loro estreme conseguenze.

Effettivamente, però, la rappresentazione distopica delle aspettative e delle preoccupazioni del presente ha in alcuni casi ispirato lo sviluppo di tecnologie reali. A distanza di anni dalla messa in onda dei primi episodi, numerose innovazioni tecnologiche oggi esistenti o in fase di sperimentazione presentano sorprendenti analogie con quelle immaginate dalla serie, e quando giornalisti e ricercatori discutono di queste tecnologie emergenti, il riferimento a *Black Mirror* è diventato quasi inevitabile. Ad esempio, il sistema di rating sociale rappresentato nell'episodio *Caduta libera* – in cui ogni individuo è valutato con un punteggio da 1 a 5 stelle che determina il suo accesso a beni e servizi – ha trovato un corrispettivo nel controverso sistema di credito sociale cinese, basato sulla valutazione del comportamento dei cittadini attraverso un sistema di punteggi, da cui dipende l'accesso a determinati servizi (Zhou, 2025). Altri esempi di questo fenomeno verranno discussi nel prossimo capitolo.

Il formato antologico della serie rappresenta uno dei suoi principali punti di forza per l'analisi del rapporto tra tecnologie e relazioni. Poiché ogni episodio costituisce un universo narrativo autonomo – con personaggi, ambientazioni, e tecnologie differenti – la serie gode di una grandissima libertà narrativa. Questa struttura permette infatti di isolare con precisione i singoli aspetti della pervasività tecnologica e di esplorarne le varie conseguenze emotive, psicologiche e relazionali. Ogni episodio introduce una tecnologia diversa e ne osserva l'impatto su specifiche dinamiche relazionali.

Un ulteriore elemento da considerare è il fatto che i personaggi di *Black Mirror* sono persone ordinarie, comuni, e non eroi o figure eccezionali come spesso accade nella fantascienza. Questi individui si trovano a gestire tecnologie che nel mondo della serie sono accessibili a tutti, e così mostrano come queste tecnologie agiscono sulle dinamiche ordinarie della vita quotidiana, e non su situazioni straordinarie.

Inoltre, il tema dell'intimità mediata dalle tecnologie rappresenta uno degli argomenti più ricorrenti e più significativi della serie. *Black Mirror* si interroga spesso su come i dispositivi digitali – dalle app di incontro agli impianti neurali, dalla realtà virtuale ai sistemi di registrazione della memoria – riconfigurino i confini dell'intimità, la costruzione della fiducia, l'esperienza del desiderio, le modalità di negoziazione del conflitto nella coppia. Episodi come *Hang the DJ*, *Striking Vipers*, *Ricordi pericolosi* e

Torna da me mostrano come la tecnologia, insinuandosi tra i partner, trasformi radicalmente le modalità con cui due persone si amano, si desiderano, si tradiscono, si lasciano o scelgono di restare insieme. Attraverso queste narrazioni, *Black Mirror* mette in scena le ambivalenze e le contraddizioni dell'intimità nell'era digitale, mostrando sia le nuove possibilità sia le derive e le fragilità che essa genera.

L'aspetto più significativo, tuttavia, è che, a differenza di molte narrazioni fantascientifiche incentrate sulla spettacolarità delle innovazioni tecnologiche, *Black Mirror* mette al centro il rapporto tra esseri umani e tecnologia, e in particolare le conseguenze della pervasività tecnologica sulle relazioni, sulla psiche e sulla vita quotidiana. Non è il dispositivo tecnologico a essere protagonista, ma il modo in cui esso trasforma ciò che significa essere umani, come la memoria in *Ricordi pericolosi*, la sessualità in *Striking Vipers*, la socialità in *Caduta libera* e la coscienza in *Bianco Natale*. È proprio questa centralità dell'umanità, e non della tecnologia fine a sé stessa, a rendere *Black Mirror* un caso studio particolarmente interessante per comprendere in che modo la società contemporanea immagina il futuro delle relazioni amorose mediate dalle tecnologie.

2.3 – Metodologia d'analisi

Per analizzare il modo in cui le tecnologie riconfigurano le relazioni amorose, si è scelto di adottare un approccio qualitativo basato sull'analisi tematica di quattro episodi di *Black Mirror*: *Hang the DJ*, *Striking Vipers*, *Ricordi pericolosi* e *Torna da me*. La scelta di questi quattro episodi è motivata dalla loro capacità di esplorare, ciascuno a suo modo, diversi aspetti di una tendenza più ampia, ovvero l'abbattimento, operato dalle tecnologie, dei limiti tradizionali delle relazioni amorose, limiti che hanno storicamente definito l'incontro, il desiderio, la conoscenza dell'altro, l'accettazione della perdita.

L'analisi si sviluppa su due livelli principali. Da un lato, si propone di identificare i meccanismi narrativi attraverso cui ciascun episodio rappresenta o costruisce un immaginario sociotecnico intorno alla tecnologia che mette in scena. Dall'altro, si propone di mettere in dialogo queste narrazioni con teorie sociologiche classiche e contemporanee, al fine di mostrare come la fantascienza sia in grado di tradurre in forma narrativa problemi e questioni della sociologia.

Nello specifico, il lavoro si articola intorno a quattro temi centrali.

Il primo tema riguarda la selezione del partner nell'era digitale. Con l'avvento delle app di dating, l'imprevedibilità e la difficoltà di incontrare nuove persone sono state notevolmente ridotte. Gli individui hanno oggi la possibilità di delegare agli algoritmi il compito di selezionare in anticipo le persone compatibili, liberandosi così dalla fatica e dall'imprevedibilità dell'incontro casuale. *Hang the DJ* porta questa logica alle sue conseguenze estreme, immaginando un sistema che non solo suggerisce potenziali partner, ma assegna a ciascuna relazione una data di scadenza calcolata algebricamente, trasformando l'amore in un percorso ottimizzato verso la compatibilità perfetta.

Il secondo tema concerne la scomparsa della corporeità nell'intimità. La mediazione digitale (dalle chat alle videochiamate, fino alla realtà virtuale) ha reso possibili forme di intimità in cui i corpi fisici sono assenti o sostituiti da avatar digitali. Questa distanza corporea sembra favorire una maggiore fluidità dell'identità sessuale e di genere, ma può anche facilitare l'emergere di comportamenti più estremi, che nella vita reale difficilmente si performerebbero. *Striking Vipers* esplora questa dinamica attraverso la storia di due amici che sviluppano una relazione sessuale all'interno di un videogioco di realtà virtuale, mettendo in discussione i confini tra reale e virtuale, tra identità e avatar, tra fedeltà e desiderio.

Il terzo tema riguarda il controllo sul partner reso possibile dalle tecnologie digitali. La possibilità di monitorare in tempo reale la posizione del partner, di avere accesso ai suoi account social, di ripercorrere il passato dell'altro attraverso ciò che è stato pubblicato online, permette un controllo capillare sul partner che è del tutto inedito. In questo modo, le tecnologie hanno introdotto nelle relazioni forme di sorveglianza reciproca che ridefiniscono i confini tra trasparenza e controllo. In merito a questo, *Ricordi pericolosi* immagina un dispositivo che consente di registrare e rivedere ogni istante della propria vita e di quella del partner, rendendo l'altro completamente trasparente e quindi controllabile. Tutto ciò ha chiaramente delle conseguenze sul piano della fiducia e della gelosia.

Infine, il quarto tema esplora la morte e la fine della relazione. Le relazioni amorose sono inevitabilmente attraversate dal lutto: la fine di un amore, la perdita della persona amata, la necessità di accettare l'assenza. Tuttavia, le tecnologie digitali stanno mettendo in discussione anche questo limite, rendendo possibile la simulazione di conversazioni con

persone scomparse attraverso software di intelligenza artificiale. *Torna da me* affronta questa possibilità attraverso la storia di una donna che, dopo la morte del compagno, ricorre a un servizio in grado di ricostruire digitalmente la sua personalità a partire dai suoi messaggi, e-mail, registrazioni, immagini e post sui social media. Il tutto pone interrogativi profondi sul significato stesso del lutto e della fine di una relazione nell'era in cui nulla sembra davvero destinato a scomparire.

3 – Oltre i confini dell'amore: come *Black Mirror* rappresenta le relazioni sentimentali nell'era digitale

3.1 – L'amore ai tempi dell'algoritmo in *Hang the DJ*

L'esperienza amorosa è stata tradizionalmente costituita dall'imprevedibilità dell'incontro. Per gran parte della storia umana, incontrare qualcuno – per strada, a una festa, attraverso amici comuni – è stato un evento affetto da contingenza, casualità, incertezza. Non era possibile pianificare né chi si sarebbe incontrato, né quando, né se quel contatto avrebbe dato luogo a una relazione.

Le tecnologie digitali, e in particolare le app di incontro basate su algoritmi di *matchmaking*, promettono di eliminare questo limite creando uno spazio digitale ad hoc che ingloba e condensa i processi di incontro e di abbinamento.

In *Black Mirror*, la tecnologia delle app di incontri è ripresa ed estremizzata nell'episodio *Hang the DJ*. La puntata immagina un'applicazione chiamata "Coach" che promette di guidare i propri utenti verso l'incontro con l'anima gemella. Tuttavia, essa non si limita a suggerire potenziali partner come una normale app di incontri, ma assegna a ciascuna relazione una data di scadenza precisa, raccogliendo dati su ogni esperienza per calcolare infine la compatibilità ottimale tra due individui. L'episodio segue le vicende di Frank e Amy, due giovani che vengono progressivamente accoppiati con partner diversi in relazioni dalla durata prefissata, fino a quando il sistema non individua per ciascuno il *match* "perfetto".

In questo mondo, gli individui non hanno la possibilità di scegliere con chi uscire, ma si affidano totalmente al sistema, che decide il luogo dell'appuntamento, il giorno, e offre agli utenti perfino una casa dove convivere con il partner per la durata (sempre stabilita dall'app) della relazione. La possibilità di un incontro non mediato dalla tecnologia appare ai personaggi quasi inconcepibile; come afferma la protagonista: «doveva essere folle prima del sistema, [...] le persone dovevano scegliere da sole un ipotetico partner, non avevano nessun aiuto».

In maniera decisamente meno radicale, anche nella nostra società sta emergendo la tendenza ad affidarsi, almeno in una certa misura, a un sistema esterno, un altro sé che si suppone sappia qualcosa sul nostro desiderio che a noi è invece precluso. Questo "altro"

nella società digitale è per l'appunto la tecnologia, in particolare gli algoritmi delle app di incontro, dai quali riceviamo continue sollecitazioni e raccomandazioni.

Gli algoritmi su cui si fondano le app di dating sono algoritmi di *matchmaking*, ovvero strumenti computazionali che abbinano individui o entità basandosi su criteri definiti, ricercando la corrispondenza più appropriata tra i profili. Alla base di un algoritmo di *matchmaking* vi è il principio della “compatibilità”, che si traduce nell’uso di modelli matematici e statistici per valutare e confrontare le caratteristiche degli utenti (Crescimbeni, 2024).

Nel caso delle app di dating, questi algoritmi mediano, organizzano e coordinano lo scambio (potenzialmente) romantico tra utenti, producendo suggerimenti di possibili *match* a partire dai dati che la piattaforma ha raccolto sugli utenti stessi (Bandinelli e Gandini, 2022).

Pertanto, non solo queste app instaurano uno spazio digitale pensato appositamente per conoscere un potenziale partner, ma svolgono anche un ruolo attivo di selezione, suggerendo solo gli utenti ritenuti compatibili e scartando gli altri. Se nell’incontro tradizionale verificare la compatibilità con l’altro richiede tempo, sforzo e soprattutto un’interazione, le app di incontro riducono almeno parzialmente questo impegno, delegandolo alla logica algoritmica.

Le dating app producono così un “immaginario algoritmico” che devolve alla razionalità tecnologica del *matching* la selezione dei possibili incontri amorosi (*Ibidem*); la riproduzione di questo immaginario è facilmente distinguibile in *Hang the DJ*, dove la delega della selezione del partner è ancora più radicale, dato che gli utenti non sono minimamente coinvolti nella scelta, ma sono totalmente guidati dal sistema.

Due dei fondatori di Tinder (leader nel settore delle dating app) hanno dichiarato che l’app è stata ideata per eliminare lo stress dagli incontri, configurandosi come una sorta di “gioco”, uno spazio digitale in cui divertirsi conoscendo nuove persone (Stampler, 2014). Questa filosofia di progettazione si riflette nelle funzionalità del software, dove i profili degli utenti sono simili a un mazzo di carte da gioco, e l’amore, il sesso e l’intimità rappresentano la posta in gioco (Hobbs et al, 2016). Anche secondo alcuni studi condotti sull’utilizzo di queste app, gli utenti ricorrerebbero alle app di incontri più per scopi di intrattenimento che per trovare un partner romantico (Carpenter e McEwan, 2016).

Tale trasformazione dell'esperienza amorosa in una forma di intrattenimento è teorizzata nell'opera *Amore liquido* di Zygmunt Bauman (2004), il quale sostiene che fenomeni come l'individualismo, il consumismo e il rapido cambiamento sociale e tecnologico hanno "fluidificato" la solidità e la sicurezza un tempo fornite dalle relazioni romantiche e dalle strutture familiari. Bauman aveva già individuato negli "incontri al computer" un'espressione emblematica di quello che definisce "amore liquido" (Hobbs et al, 2016), sostenendo che essi abbiano trasformato il romanticismo e il corteggiamento in una sorta di intrattenimento in cui gli utenti possono frequentarsi «sicuri del fatto che potranno sempre tornare sul mercato per un altro giro di shopping» (Bauman, 2004, p. 65).

Questa metafora del "mercato sentimentale" trova una rappresentazione quasi letterale in *Hang the DJ*. Il sistema, nella sua logica di funzionamento, riproduce in modo molto simile la struttura descritta da Bauman: gli utenti vengono guidati attraverso una serie di relazioni temporanee, ciascuna con una scadenza prestabilita, sapendo fin dall'inizio che al termine di ogni esperienza "torneranno sul mercato" per essere abbinati a un nuovo partner. La provvisorietà non è una conseguenza indesiderata del sistema, ma il suo principio costitutivo: ogni relazione è per definizione transitoria, un'esperienza da attraversare in attesa di quella successiva. I personaggi sono consapevoli che il loro tempo insieme è limitato, e questa consapevolezza introduce una distanza strutturale che impedisce qualsiasi forma di autentico investimento emotivo.

Illouz (2007) sostiene che le tecnologie digitali e la logica del mercato hanno trasformato le relazioni intime in forme di razionalizzazione e ottimizzazione: le emozioni vengono misurate, classificate, valutate come qualsiasi altra risorsa, e gli individui sono spinti a gestire la propria vita affettiva secondo criteri di efficienza e calcolo costi-benefici.

In un articolo più recente, Illouz e Dan M. Kotliar (2022) estendono questa analisi al contesto delle app di dating e del web contemporaneo, introducendo il concetto di "*techno-emodities*". Gli autori definiscono le *techno-emodities* come emozioni mercificate strettamente intrecciate con le tecnologie digitali e le piattaforme web. Le emozioni mercificate sono beni di consumo progettati specificamente per produrre, vendere o intensificare esperienze emotive, alcuni esempi possono essere i corsi di gestione della rabbia, le pillole che migliorano l'umore, o i pacchetti vacanza romantici (*Ibidem*).

Le *techno-emodities* si basano dunque su questo principio, ma a differenza delle merci emotive più tradizionali, promettono di suscitare una determinata emozione mentre reinseriscono le emozioni dei consumatori all'interno del sistema, al solo scopo di spingerli nuovamente verso il consumo. In altre parole, con le *tecno-emodities*, la tecnologia suscita e attiva una risposta emotiva nello stesso identico momento in cui le emozioni degli utenti vengono tradotte in dati (*Ibidem*).

Nel caso delle app di dating, esse producono emozioni come desiderio, speranza, validazione, eccitazione che spingono l'utente a continuare a usare l'applicazione. L'uso dell'app genera a sua volta dati comportamentali, che vengono sfruttati per produrre nuove sollecitazioni emotive. L'utente risulta così consumatore e merce al tempo stesso: consuma il servizio di *matchmaking*, ma i suoi dati comportamentali sono la materia prima che genera valore per la piattaforma (*Ibidem*).

In *Hang the DJ*, l'applicazione "Coach" – raccogliendo dati a ogni appuntamento per individuare l'anima gemella degli utenti – opera esattamente secondo questa logica: promette agli utenti l'esperienza emotiva dell'amore vero e della coppia perfetta, ma al contempo trasforma le loro scelte, i loro comportamenti e le loro reazioni emotive in dati che alimentano il sistema.

In sintesi, si può dire che *Hang the DJ* metta in scena l'ambivalenza che caratterizza le app di *matchmaking*. Da un lato, l'episodio mostra l'attrattiva della promessa algoritmica, ovvero la riduzione dell'incertezza, l'eliminazione dello sforzo della ricerca e la garanzia di un esito positivo. Dall'altro, rivela il prezzo di tale promessa, che sta nell'erosione dell'autonomia individuale e nella riduzione dell'amore a un problema di calcolo probabilistico.

L'episodio non assume una posizione semplicistica schierandosi contro le app di dating, ma spinge lo spettatore a immaginare un mondo in cui l'algoritmo esercita un controllo totale sulla scelta amorosa. Attraverso questa distopia narrativa, *Black Mirror* rende visibile e tangibile una questione sociale altrimenti destinata a rimanere astratta.

L'immaginario sociotecnico costruito da *Hang the DJ* – quello di un'app capace di individuare il partner ideale senza il contributo degli utenti ma basandosi unicamente sui dati raccolti – non è rimasto confinato allo schermo. Nel 2019 il programmatore statunitense Julian Alexander ha presentato un'applicazione di dating chiamata Juliet, dichiarando esplicitamente di essersi ispirato all'episodio di *Black Mirror*. Stanco delle

app di dating tradizionali basate sullo *swipe* infinito e sulla logica della quantità, Alexander ha progettato Juliet con un approccio opposto, incentrato sulla qualità e su un solo *match* alla volta, al fine di favorire la creazione di un legame più autentico (Kraus, 2019).

Il funzionamento di Juliet ricalca fedelmente la logica di “Coach”: l’utente viene abbinato a un solo potenziale partner alla volta, e la connessione ha una durata limitata. Come dichiarato dal fondatore: «la data di scadenza dà un senso di urgenza: così come nella vita reale anche in questo caso sei chiamato a decidere se fare la prima mossa o perdere l’opportunità di conoscere una persona» (Gallo, 2019). Alla scadenza della connessione, l’utente deve compilare un questionario sull’esperienza, e l’intelligenza artificiale utilizza queste informazioni per migliorare i *match* successivi. All’interno di quest’app gli utenti non troveranno profili né dovranno scorrere diverse opzioni per trovare un potenziale partner (come accade in servizi come Tinder), ma l’intelligenza artificiale creerà autonomamente un abbinamento basandosi esclusivamente sui dati raccolti sugli utenti (Kraus, 2019); il che ricorda molto il funzionamento di “Coach”.

In conclusione, Juliet può essere letta come un tentativo di “realizzare” l’immaginario sociotecnico di *Hang the DJ*. L’episodio ha fornito infatti un modello narrativo per pensare a come un’app di dating potrebbe funzionare diversamente, e questo modello ha ispirato un tentativo concreto di realizzazione. Anche se Juliet non ha rivoluzionato il mercato delle app di incontri, essa testimonia la forza performativa degli immaginari sociotecnici e il loro potere di orientare le aspettative e i discorsi, e talvolta anche le pratiche di innovazione tecnologica.

3.2 – L’intimità disincarnata in *Striking Vipers*

Le tecnologie digitali hanno ridefinito determinati aspetti dell’intimità dando vita a nuove forme di connessione affettiva e sessuale che prescindono dalla co-presenza fisica dei corpi. Attraverso pratiche come il *sexting*, lo scambio di immagini e video intimi, le interazioni sessuali mediate dalle chat, le videochiamate erotiche, si è affermata una nuova intimità “disincarnata” o “virtuale”, in cui il desiderio e il piacere si manifestano attraverso parole e immagini condivise a distanza. Queste forme di intimità non

rappresentano semplici sostituti della relazione fisica, bensì configurano esperienze autentiche e dotate di una propria specificità relazionale (Daneback et al., 2005).

È proprio sulla scomparsa della corporeità che si concentra l'episodio *Striking Vipers*. In particolare, la puntata esplora le potenzialità e i rischi della realtà virtuale attraverso la storia di Danny e Karl, due amici di lunga data. In occasione del compleanno di Danny, Karl gli regala *Striking Vipers X*, un videogioco di combattimento in realtà virtuale che simula fedelmente le sensazioni fisiche degli avatar. Da quel momento, i due iniziano a giocare insieme ogni sera, ognuno dalla propria casa: Danny gioca come Lance, un personaggio maschile, mentre Karl interpreta Roxette, un personaggio femminile. Nel corso di uno scontro, i due si baciano attraverso i loro avatar, e da lì prende avvio una relazione sessuale intensa e clandestina che si consuma interamente all'interno del gioco, senza che i due si parlino o si vedano nella vita reale.

L'episodio esplora così le opportunità e i rischi delle relazioni sessuali mediate dalla tecnologia, in un contesto – la realtà virtuale – che spinge all'estremo le dinamiche già osservabili in forme più quotidiane come il *sexting* o le chat erotiche.

Molte persone utilizzano internet per attività sessuali online e i numeri sembrano crescere parallelamente all'espansione della rete a livello globale. Internet offre uno spazio protetto dove l'ansia da prestazione diminuisce e in cui è possibile fare esperienze sessuali senza esporsi ai rischi associati alla sessualità offline, tra cui il rischio di contrarre infezioni sessualmente trasmissibili (Wéry e Billieux, 2017). Queste forme di interazione virtuale consentono anche di esplorare liberamente la propria sessualità, sperimentando fantasie o pratiche che non si sono ancora provate offline o che, in altri casi, non si ha alcuna intenzione di provare offline. (Daneback et al., 2005). In *Striking Vipers*, questo aspetto è rappresentato in modo esemplare: Danny e Karl possono esplorare un desiderio reciproco che nella vita reale – come amici eterosessuali, uno dei quali sposato – non avrebbero mai potuto manifestare. La realtà virtuale offre loro uno spazio protetto in cui sperimentare una forma di intimità altrimenti inaccessibile.

Il sesso virtuale, o *cybersex*, può assumere funzioni diverse: può essere fine a sé stesso o fungere da primo passo verso un incontro nella vita reale, può essere utilizzato come complemento a una relazione sessuale già esistente, come modo sicuro per sperimentare con la propria sessualità o come alternativa per i gruppi sessualmente emarginati. Questo mezzo consente inoltre all'utente di interpretare ruoli diversi e persino di fingere di

appartenere all'altro sesso (Daneback et al., 2005), esattamente come fa Karl impersonando nel videogioco Roxanne, un personaggio femminile. Il fatto che Karl sia un personaggio femminile, permette ai due di instaurare una relazione che nella vita reale sarebbe impossibile, in quanto entrambi sono uomini eterosessuali.

La possibilità di “giocare” con la propria identità e sessualità online costituisce un tema centrale nella riflessione dell'autrice Sherry Turkle. In *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995), Turkle analizza in particolare gli IRC (*Internet Relay Chat*), ambienti testuali in cui le persone possono trovarsi contemporaneamente nella stessa porzione di cyberspazio. Turkle descrive gli IRC come spazi virtuali in cui gli utenti possono essere chiunque desiderino. Possono cambiare, e di fatto cambiano, il proprio genere e le proprie predilezioni sessuali a loro piacimento (Young, 2002). In questi ambienti, protetti dall'anonimato e dalla sospensione delle conseguenze nel mondo reale, gli individui possono esplorare giocosamente i molteplici aspetti del proprio sé in uno spazio sicuro e distaccato dalla vita ordinaria (Mascheroni, 2025). *Striking Vipers* è una versione tecnologicamente avanzata di questo stesso fenomeno: la realtà virtuale non offre solo un'identità testuale alternativa, ma un corpo alternativo completo di sensazioni fisiche, rendendo l'esplorazione identitaria molto più immersiva. L'episodio rappresenta così lo spazio di sperimentazione identitaria di cui parla Turkle, uno spazio protetto dalle conseguenze immediate, in cui è possibile esplorare aspetti del sé che altrimenti rimarrebbero inespressi, assumendo nuove identità e inclinazioni sessuali.

Tuttavia, è importante notare che l'approccio di Turkle a questi temi è cambiato nel tempo. Se in *Life on the Screen* (1995) era ottimista riguardo alle potenzialità terapeutiche e formative degli spazi virtuali, in opere successive come *Alone Together* (2011) ha assunto una posizione più critica, sottolineando i rischi di isolamento e di sostituzione delle relazioni reali con quelle mediate dalla tecnologia (Mascheroni, 2025). Questa ambivalenza – tra opportunità di esplorazione identitaria e rischio di alienazione – è particolarmente rilevante per l'analisi di *Striking Vipers*, perché l'episodio rappresenta entrambe le facce della medaglia. Danny e Karl diventano infatti progressivamente dipendenti dal videogioco e dalla loro relazione in esso. Ciò ha delle forti ripercussioni nelle vite dei due protagonisti, in particolare in quella di Danny, che non riesce più a desiderare la moglie come un tempo, e interrompe i rapporti sessuali con lei, in quanto non gli danno la stessa gratificazione dei rapporti con Karl nel videogioco.

In generale, queste nuove forme di sessualità disincarnata garantiscono una notevole libertà e flessibilità: permettono di provare piacere sessuale con un'altra persona senza alcun contatto fisico, superando molti limiti imposti dalla corporeità nei rapporti tradizionali. In *Striking Vipers*, questa libertà si manifesta nell'assenza delle barriere fisiche e sociali che nella vita reale separano Danny e Karl: nel gioco, i loro avatar possono fare ciò che i loro corpi reali non farebbero.

Tuttavia, il *cybersex* può presentare anche seri risvolti negativi. Per alcune persone, la vita sullo schermo può diventare un sostituto delle attività della vita offline, portando progressivamente all'isolamento e alla trascuratezza del lavoro e di altri doveri. Inoltre, utilizzare internet per avere rapporti sessuali online quando si ha già una relazione può avere ripercussioni sul proprio partner, sia dal punto di vista sessuale che emotivo (Daneback et al., 2005). In *Striking Vipers*, questo è il nucleo del conflitto: Danny sta tradendo sua moglie Theo? La serie non offre una risposta univoca, ma esplora attentamente i sensi di colpa di Danny, che persistono nonostante l'assenza di un corpo fisico con cui tradire la moglie.

Un ulteriore elemento critico riguarda la minore inibizione tipica degli ambienti virtuali dovuta alla mancanza di una co-presenza fisica. Essa può favorire comportamenti che non si performerebbero nella vita reale, tra cui comportamenti violenti o molesti, come il *cyberflashing*, ovvero l'invio non consensuale di immagini o video espliciti (solitamente di genitali) a sconosciuti. Sebbene *Striking Vipers* non rappresenti direttamente comportamenti violenti, l'episodio mostra come la minore inibizione nello spazio virtuale possa portare a forme di esplorazione sessuale (il cambiamento di genere dell'avatar, l'attrazione tra amici) che nella vita reale sarebbero bloccate da norme sociali e inibizioni personali.

Infine, va ricordato il rischio legato alla difficoltà nel verificare l'età degli utenti, che potenzialmente espone i minori a situazioni sessuali inappropriate (*Ibidem*).

In conclusione, *Striking Vipers* rappresenta le opportunità e le ambivalenze delle nuove forme di intimità rese possibili dalle tecnologie digitali. Da un lato, l'episodio mostra come la realtà virtuale possa offrire uno spazio di esplorazione identitaria e sessuale altrimenti inaccessibile, in cui desideri e identità inesprese possono emergere. Dall'altro lato, rivela i rischi di questa libertà: la dipendenza, la frattura tra vita virtuale e vita reale, la crisi delle relazioni esistenti, e il difficile dilemma etico del "tradimento virtuale".

L'episodio mette in scena l'immaginario di una sessualità sempre più disincarnata, fluida e mediata dalla tecnologia: un futuro, simile al nostro presente, in cui il corpo non è più un vincolo, ma una delle tante variabili che l'ambiente digitale può modificare, sostituire o aggirare.

3.3 – L'amore trasparente in *Ricordi pericolosi*

Le tecnologie digitali hanno profondamente cambiato la costruzione della fiducia reciproca all'interno delle relazioni. In passato, avere fiducia nel partner significava scegliere di credere all'altro nonostante l'impossibilità di verificare ogni aspetto della sua vita. Questa opacità poteva essere una fonte di preoccupazione e sospetto, ma al contempo costituiva il fondamento per una relazione basata sulla fiducia.

Nell'era digitale, attraverso i social media, la condivisione della posizione in tempo reale, l'accesso alle chat e ai messaggi, la tracciabilità delle attività online, si può sapere molto di più sul proprio partner di quanto non fosse mai stato possibile prima. È possibile controllare le amicizie, i like, gli spostamenti, le conversazioni dell'altro. In molte coppie, la richiesta di condividere le password dei propri account social è diventata una pratica comune, spesso presentata come un gesto di trasparenza, ma che in realtà rivela una profonda sfiducia di fondo.

Il tema di questa trasparenza forzata è rappresentato in *Black Mirror* nell'episodio *Ricordi pericolosi*. La puntata è ambientata in un futuro in cui gli esseri umani possiedono un chip impiantato dietro l'orecchio che registra ininterrottamente tutto ciò che una persona vede, sente e dice. Grazie a questo dispositivo, gli individui possono rivedere i propri ricordi in qualsiasi momento e proiettarli su uno schermo per dividerli con altri. L'episodio segue le vicende di Liam, un giovane uomo che, durante una cena con la moglie Ffion e gli amici di lei, inizia a sospettare di un suo tradimento con uno dei presenti, Jonas. La sua crescente ossessione lo porta a rivedere compulsivamente i ricordi archiviati delle interazioni tra i due durante la cena, cercando indizi del tradimento, fino a impazzire. Liam finisce infatti per irrompere a casa di Jonas, aggredendolo e obbligandolo a mostrargli i ricordi con Ffion, in modo da scoprire il tradimento; una volta tornato a casa, fa lo stesso con la moglie. Ciò distrugge irreparabilmente la fiducia nella relazione, e porta alla fine del loro matrimonio.

L'episodio esamina il profondo impatto di questa tecnologia sulle dinamiche relazionali: la possibilità di accedere e analizzare meticolosamente ogni momento del passato destabilizza le dinamiche di fiducia, alimentando sospetti e paranoia; ma soprattutto, costituisce un mezzo di controllo estremamente potente, che può portare a forme di abuso quando un partner viene costretto a condividere i propri ricordi, esattamente come fa Liam con Ffion.

Il chip non è altro che una versione estrema e istituzionalizzata di strumenti già esistenti: i social media, che conservano traccia di ogni interazione passata; le app di messaggistica, che rendono accessibili conversazioni private; i sistemi di geolocalizzazione, che permettono di sapere in ogni momento dove si trova il partner.

Questi comportamenti di controllo digitale sono particolarmente diffusi nei giovani e negli adolescenti, i quali hanno una maggiore familiarità con queste tecnologie. Un sondaggio rappresentativo del 2007 condotto su 615 adolescenti statunitensi ha rivelato che il 36% degli intervistati che avevano avuto una relazione sentimentale aveva avuto un partner che li controllava per sapere “dove sei?”, “cosa stai facendo?”, “con chi sei?”, ecc. più di 10 volte al giorno. Il 30% dichiarava invece di ricevere dal partner e-mail o messaggi più di 10 volte all'ora (Picard, 2007). Tuttavia, le misure di prevalenza e frequenza da sole non rivelano il significato, il contesto o l'impatto di tali comportamenti. Infatti, ciò che le generazioni più adulte potrebbero considerare un invio di messaggi eccessivamente frequente, è comune e non problematico per molti giovani. È il contesto e il significato attribuito al comportamento a determinare se esso sia abusivo o meno (boyd, 2015).

Ciononostante, la possibilità di controllare le attività online del partner in qualsiasi momento può trasformare la relazione in un regime di sorveglianza reciproca che ne mina le fondamenta. La fiducia, una volta sostituita dalla verifica continua, non è più necessaria, ma senza fiducia la relazione diventa fragile, sospettosa, e potenzialmente oppressiva.

Su questo tema, alcuni studiosi hanno proposto il termine “controllo coercitivo facilitato dalla tecnologia” per racchiudere gli aspetti tecnologici e relazionali dell'abuso nello specifico contesto delle relazioni intime caratterizzate da dinamiche coercitive e controllanti. Questa espressione si riferisce a comportamenti quali molestie sui social media, stalking tramite GPS, registrazioni audio e video clandestine, minacce tramite

SMS, monitoraggio delle e-mail, accesso non autorizzato agli account personali, e pubblicazione di informazioni private (doxing) o contenuti sessualizzati senza consenso (Dragiewicz et al., 2018).

Sono state individuate tre tattiche principali utilizzate nel controllo coercitivo facilitato dalle tecnologie: l'onnipresenza, l'isolamento e l'umiliazione (Woodlock, 2016).

Lo stalking è la forma più drammatica di sorveglianza usata nel controllo coercitivo e si realizza attraverso una serie di strategie finalizzate a trasmettere l'onnipotenza e l'onnipresenza dell'abusatore (Stark, 2012). Le caratteristiche della comunicazione mediata digitalmente come l'archiviazione, la sincronicità, la replicabilità e la mobilità migliorano la capacità degli aggressori di intramettersi persistentemente nelle vite delle loro vittime indipendentemente dalla loro posizione. Di conseguenza, la sfera di controllo degli aggressori si espande oltre i precedenti confini spaziali. Sebbene la vittima possa essersi separata fisicamente dal partner, non riesce a sfuggire completamente alla sua presenza nella sua vita (Woodlock, 2016).

Gli aggressori ricorrono frequentemente all'isolamento del partner con l'obiettivo di instillare dipendenza emotiva, monopolizzare il suo tempo e impedirgli di ricevere aiuto. Tale isolamento viene attuato abusando e molestando familiari, amici e colleghi della vittima, limitandone i contatti sociali e mettendola in imbarazzo di fronte alla sua rete relazionale. Come conseguenza, molte vittime si ritrovano ad avere pochi o nessun sistema di supporto (Stark, 2012). Nel contesto del controllo coercitivo facilitato dalle tecnologie, gli abusatori sfruttano gli strumenti digitali per amplificare questa strategia, ricorrendo a molestie dirette o indirette. Le molestie dirette includono l'uso di mezzi come messaggi, telefonate e social media per allontanare amici e familiari della vittima. Le molestie indirette portano le vittime a cambiare numero di telefono, chiudere i loro account social o addirittura trasferirsi per sottrarsi agli abusi continui, allontanandosi così dalla propria rete relazionale. È interessante notare come il consiglio più comune dato alle vittime di molestie via cellulare sia cambiare numero. Tuttavia, farlo può comportare un aumento significativo dell'isolamento sociale che molte vittime sperimentano durante la violenza domestica (Woodlock, 2016).

Le nuove tecnologie hanno notevolmente amplificato la capacità degli aggressori di umiliare le proprie vittime, rendendo molto più semplice e rapida la diffusione non consensuale di materiale intimo (*Ibidem*). Questa strategia è stata documentata nelle

ricerche sul cosiddetto “*revenge porn*”, che consiste nella condivisione abusiva e non consensuale di contenuti intimi, spesso attuata come forma di ritorsione verso il partner che ha lasciato la relazione (Dragiewicz et al., 2018). L’archiviazione permanente e la replicabilità dei contenuti digitali fanno sì che testi, immagini e materiali intimi possano rimanere visibili nel tempo e legati all’identità della vittima. Ciò produce nelle vittime di *revenge porn* un’ansia costante riguardo a chi abbia visto il materiale e dove esso possa riapparire in futuro (Bates, 2016). In *Ricordi pericolosi*, questo rischio è ancora più radicale: non si tratta solo di immagini o video intimi, ma dell’intera storia personale di Ffion – i suoi ricordi, le sue conversazioni, i suoi sguardi – resa accessibile a Liam. L’episodio non mostra esplicitamente un abuso in cui Liam rende pubblici i ricordi di Ffion, ma suggerisce che il chip potrebbe essere usato in questo modo: la tecnologia dà a Liam un potere enorme su Ffion, che non ha modo di nascondere nulla del suo passato. In generale, in un mondo in cui ogni istante viene automaticamente registrato e può essere riprodotto e mostrato ad altri in qualsiasi momento, la condivisione non consensuale di contenuti intimi diventa molto più semplice e incontrollabile.

In definitiva, l’episodio mostra come la tecnologia, promettendo di eliminare l’ansia legata all’inconoscibilità dell’altro, finisca per alimentare una spirale di controllo, gelosia e autodistruzione. Questa deriva è particolarmente interessante se letta alla luce del concetto di “relazione pura” elaborato da Anthony Giddens. Per Giddens, la relazione pura si fonda sulla fiducia reciproca, su una comunicazione aperta, e sull’autonomia dei soggetti coinvolti, che scelgono liberamente di stare insieme e negoziano continuamente i termini del loro legame. La fiducia, in particolare, è per Giddens un elemento costitutivo della relazione pura: essa non richiede la verifica continua, ma è anzi un atto di affidamento all’altro che non prevede nessun tipo di controllo.

L’episodio *Ricordi pericolosi* rappresenta un radicale allontanamento da questo ideale. Nel mondo descritto da *Black Mirror*, la fiducia non è più necessaria perché tutto può essere verificato. Liam non ha bisogno di fidarsi di Ffion perché può controllare i suoi ricordi. Questa critica si estende alle dinamiche di controllo digitale già osservabili nelle relazioni contemporanee. La condivisione delle password, il tracciamento della posizione, il monitoraggio delle chat, e tutte le pratiche discusse in questo paragrafo, rappresentano tentativi di sostituire la fiducia con la verifica e il controllo, che infine rischiano di sfociare in abuso.

3.4 – Le relazioni senza fine in *Torna da me*

Un limite costitutivo e inevitabile delle relazioni amorose è la loro stessa fine. Ogni relazione, prima o poi, finisce. Che sia per una separazione consensuale o per la morte di uno dei partner, l'accettazione della fine è una delle prove più dure per chi ama.

In uno dei suoi episodi, *Black Mirror* mette in discussione anche il limite che appare come il più ineluttabile nella storia dell'umanità, ovvero la morte, proponendo così delle relazioni potenzialmente “senza fine”. L'episodio in questione è *Torna da me*, il quale racconta la storia di Martha e Ash, una giovane coppia che si trasferisce in una casa isolata nella campagna inglese. Poco dopo il trasloco, Ash muore in un incidente stradale. Martha, distrutta dal dolore, scopre un servizio online che permette di comunicare con i defunti: inizialmente mediante un chatbot che simula la personalità di Ash analizzando le sue tracce digitali (messaggi, post sui social, e-mail), poi attraverso un androide fisicamente identico a lui, dotato della sua voce e delle sue sembianze, in grado di interagire con Martha in modo sempre più realistico.

Oggi, attraverso l'archiviazione di messaggi, foto, video e tracce digitali, i defunti continuano a esistere in una forma di “vita dopo la morte” digitale. Recentemente però, la tecnologia ha compiuto un passo ulteriore, sviluppando dei particolari chatbot – molto simili a quelli rappresentati più di dieci anni prima da *Black Mirror* – pensati per aiutare le persone a gestire il dolore del lutto. Si chiamano “*griefbot*” e permettono di simulare conversazioni con la rappresentazione digitale di una persona defunta, basandosi su software di intelligenza artificiale. I dati utilizzati per addestrare i software possono essere e-mail, messaggi di testo, note vocali, video e informazioni in altri formati relative al defunto (Kasket, 2025).

Nella realtà, il funzionamento dei *griefbot* non è molto diverso da come è rappresentato nella prima parte dell'episodio: le persone hanno la possibilità di chattare o parlare con un'intelligenza artificiale che imita la voce, la personalità, e lo stile comunicativo di una persona deceduta. Vengono creati utilizzando l'enorme quantità di tracce digitali che tutti noi lasciamo: messaggi, e-mail, registrazioni, scritti, immagini e post sui social media. Talvolta può essere il soggetto stesso che, prima di morire, si sottopone a una sorta di “intervista” condotta da questi sistemi, che poi useranno le informazioni raccolte per

addestrare gli algoritmi. Analizzando questi dati, i *griefbot* possono generare conversazioni che risultano stranamente familiari, permettendo ai cari di intraprendere quello che sembra un dialogo con il defunto (*Ibidem*).

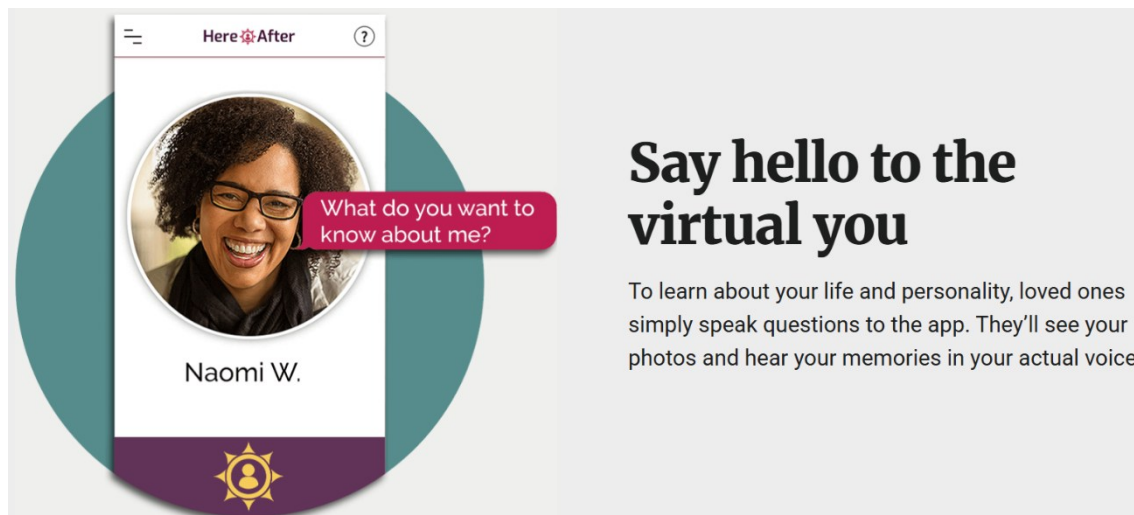


Figura 1: presentazione di HereAfter AI, *griefbot* che permette di creare una versione virtuale di sé con cui i cari potranno parlare dopo la morte dell'utente.

Diversi studiosi hanno analizzato le implicazioni di queste tecnologie nel processo di elaborazione del lutto.

Alcuni adottano prospettive ottimistiche riguardo questi strumenti, sostenendo che i *griefbot* fungano da “impalcature affettive” durante il lutto. Il concetto di impalcatura indica le risorse ambientali che supportano l'attività cognitiva in modo tale che quest'ultima dipenda causalmente da tali risorse. Analogamente, le impalcature affettive rappresentano aspetti dell'ambiente che gli individui utilizzano per supportare e regolare la propria vita affettiva (Araya e Arriagada-Bruneau, 2025). In questo senso, i *griefbot* si configurerebbero come impalcature affettive in quanto offrono una forma di continuità relazionale con il partner defunto, consentendo di mantenere abitudini condivise come scambi di routine, regolazione affettiva e temporalità condivise, che permettono una transizione più graduale verso l'accettazione della perdita. Pur riconoscendo la natura asimmetrica e “sottile” di questa reciprocità, gli studiosi ritengono comunque che i *griefbot* possano offrire un beneficio emotivo a chi è in lutto (Krueger e Osler, 2022). In *Torna da me*, questa prospettiva ottimistica è rappresentata dalla prima fase dell'interazione di Martha con il servizio: inizialmente, parlare con una versione digitale di Ash le offre conforto, un modo per sentirlo ancora vicino, e questo attenua momentaneamente il dolore della perdita. Martha può dirgli cose che non ha avuto il

tempo di dire, può ascoltare la sua voce, può mantenere vive le abitudini della loro relazione, come le passeggiate nella natura o le conversazioni serali.

Tuttavia, altri studiosi assumono posizioni opposte e decisamente più pessimistiche rispetto a quelle appena illustrate. Essi ritengono che i *griefbot* rischino di ostacolare e allungare l'elaborazione del lutto, tenendo gli utenti in uno stato di attaccamento perenne a una persona che non esiste più. Inoltre, la caratteristica dell'“interattività” di questi strumenti li rende particolarmente inclini a favorire dipendenze emotive. A differenza dei tradizionali strumenti di supporto al lutto, come fotografie o lettere, i *griefbot* offrono reattività e disponibilità costanti. Ciò potrebbe indurre una maggiore dipendenza dai *griefbot* rispetto ad altri strumenti di supporto (Lindemann, 2022). A sua volta, questa dipendenza può portare all'isolamento, poiché le interazioni con la simulazione digitale rischiano di sostituirsi a reti di supporto reali, come familiari e amici (Araya e Arriagada-Bruneau, 2025). Questi aspetti si riproducono fedelmente in *Torna da me*. Martha inizialmente interagisce con il chatbot di Ash solo occasionalmente, ma gradualmente la sua dipendenza cresce: passa ore a chattare, poi a chiamarlo, infine a interagire con l'androide fisico. La sua relazione con il mondo esterno si restringe: smette di rispondere ai messaggi della sorella, si isola nella casa in campagna, e la sua vita affettiva diventa interamente assorbita dalla simulazione di Ash.

Un ulteriore aspetto da considerare sono le implicazioni etiche dell'uso e della progettazione dei *griefbot*. Diversi autori sostengono che ci sia qualcosa di intrinsecamente immorale nella concezione stessa dei *griefbot*. Questi strumenti destano preoccupazione perché la loro stessa funzionalità e progettazione possono essere predisposte a nuocere agli utenti, in particolare alle persone in lutto. Oltre a favorire dipendenza emotiva e isolamento sociale come già discusso, questi sistemi capitalizzano sul bisogno psicologico di connessione con il defunto creando relazioni artificiali che possono manipolare gli utenti, inducendoli a un coinvolgimento prolungato. Questa mercificazione del dolore, spesso guidata da interessi aziendali, evidenzia il potenziale di sfruttamento dei *griefbot*, che trasformano aspetti intimi e sacri della vita umana in prodotti commerciabili (*Ibidem*). In *Torna da me*, questa mercificazione è rappresentata dal fatto che il servizio, inizialmente gratuito, richiede un pagamento per attivare l'androide fisico. La morte di Ash diventa così un'opportunità di mercato, e il dolore di Martha viene sfruttato commercialmente. L'episodio anticipa così le preoccupazioni

odierne sui modelli di business dei *griefbot*, spesso basati su abbonamenti o su pagamenti progressivi per funzionalità sempre più realistiche.

Un'altra questione etica legata ai *griefbot* riguarda la dignità del defunto, i cui resti digitali vengono mercificati. L'individuo viene così ridotto a un semplice insieme di dati, spesso senza aver prestato il proprio consenso. Questa appropriazione postuma dei dati rischia di violare il significato morale e culturale dell'eredità di una persona. Ciò riflette una tendenza più ampia alla strumentalizzazione delle esperienze umane, in cui persino la morte diventa una risorsa per lo sfruttamento tecnologico, minando la dignità umana (Öhman e Floridi, 2018). Anche in *Torna da me*, Ash non ha mai acconsentito all'uso dei suoi dati digitali per creare il chatbot. È infatti Martha che, dopo la morte del compagno, decide di attivare il servizio.

A differenza di altri episodi della serie, che spesso rappresentano tecnologie ancora lontane dall'essere realizzate, *Torna da me* ha visto la sua anticipazione realizzarsi in modo sorprendentemente fedele in poco più di un decennio. Oggi, servizi come HereAfter AI, permettono esattamente ciò che *Black Mirror* immaginava: conversare con un'intelligenza artificiale addestrata sulle tracce digitali lasciate da una persona defunta. Quando giornalisti, ricercatori o sviluppatori parlano oggi di *griefbot* o di “vita dopo la morte” digitale, i riferimenti a *Torna da me* sono frequenti e quasi inevitabili. La serie ha fornito così un vocabolario visivo e narrativo attraverso cui questi fenomeni vengono interpretati e compresi.

Ancora più significativo è il fatto che molte delle implicazioni etiche e sociali discusse dagli studiosi contemporanei – dalla dipendenza affettiva all'isolamento sociale, dalla mercificazione del lutto alla violazione della dignità del defunto – fossero già state rappresentate nell'episodio. La serie, immaginando una tecnologia che era ancora inesistente, ha anticipato e messo in scena le sue possibili conseguenze sociali, psicologiche ed etiche, fungendo da vero e proprio “laboratorio di immaginari” in cui le implicazioni delle tecnologie future potevano essere esplorate in forma narrativa prima ancora che tali tecnologie esistessero.

In conclusione, nel caso dei *griefbot*, si può dire che la realtà abbia deciso di seguire il copione scritto da *Black Mirror*, con tutte le ambivalenze e le contraddizioni che la serie aveva già messo in scena.

Conclusione

Il presente lavoro si è proposto di indagare, attraverso una prospettiva sociologica, la riconfigurazione delle relazioni amorose e dell'intimità nell'era digitale, ricorrendo alla serie tv britannica *Black Mirror* come caso studio. Attraverso l'analisi di quattro episodi della serie, è emerso come la tecnologia intervenga su dimensioni fondamentali dell'esperienza amorosa: la selezione del partner, l'esplorazione sessuale, la fiducia reciproca e l'elaborazione della perdita.

Hang the DJ ha mostrato l'ambivalenza delle app di incontri e della razionalizzazione algoritmica della scelta amorosa. Da un lato, queste applicazioni permettono di ridurre l'incertezza e lo sforzo nella ricerca di un partner, ma dall'altro trasformano l'amore in un mercato regolato da calcoli, dove i sentimenti diventano merce di consumo che alimenta il sistema stesso delle app di dating.

Con *Striking Vipers* si sono esplorate le frontiere di una sessualità virtuale e disincarnata possibile grazie alle nuove tecnologie, mostrando come la mediazione digitale apra spazi di esplorazione identitaria e sessuale prima inaccessibili, ma al tempo stesso possa portare a serie ripercussioni nella vita offline dell'utente, tra cui isolamento e dipendenza.

Attraverso l'episodio *Ricordi pericolosi* è stato rivelato il paradosso del controllo tecnologico nelle relazioni amorose: la possibilità di sapere tutto sull'altro non produce maggiore fiducia, ma la rende superflua e sostituibile dalla verifica. Nell'analisi si sono discusse le derive contemporanee del controllo coercitivo facilitato dalle tecnologie (dallo stalking digitale al *revenge porn*), dimostrando come la pretesa di una totale trasparenza relazionale possa tradursi in regimi di sorveglianza opprimenti e distruttivi.

Infine, nell'ultimo episodio preso in esame, *Torna da me*, l'analisi si è confrontata con il tema della morte e del lutto nell'era digitale. Attraverso dei software di intelligenza artificiale, è oggi possibile simulare conversazioni con la rappresentazione digitale di una persona defunta. Sebbene tali tecnologie possano configurarsi come temporanee "impalcature affettive" per lenire il dolore, l'analisi ha evidenziato il serio rischio di una dipendenza emotiva da questi sistemi, oltre a sollevare interrogativi etici sulla strumentalizzazione dei dati personali e sulla dignità del defunto.

Il percorso compiuto in questa tesi ha mostrato come le tecnologie digitali stiano trasformando le relazioni amorose non in senso univocamente positivo o negativo, ma in

modo strutturale, modificando le condizioni entro cui l'incontro, il desiderio, la fiducia e la perdita si realizzano. Affermare che le tecnologie abbiano reso le relazioni "più ricche" o "più povere" sarebbe tanto semplicistico quanto fuorviante: ciò che emerge dall'analisi è piuttosto che esse introducono nuove possibilità e nuove vulnerabilità simultaneamente, spesso come facce della stessa medaglia.

Guardando al quadro d'insieme delineato dalla revisione della letteratura e dall'analisi degli episodi, si nota come le teorie di Bauman e Illouz avevano già colto le trasformazioni prodotte dalla modernità sulle relazioni, quali la fragilità dei legami e la razionalizzazione del desiderio. L'analisi di *Black Mirror* ha tuttavia evidenziato come le tecnologie digitali abbiano accelerato queste tendenze, fino a mettere in discussione alcune delle condizioni che hanno storicamente reso possibili le relazioni, ovvero l'opacità necessaria alla fiducia, la corporeità del desiderio, la definitività della perdita, la contingenza dell'incontro.

Proiettando lo sguardo al futuro, è probabile che l'avanzamento di queste tecnologie determinerà una loro penetrazione ancora più profonda nelle dinamiche affettive: gli algoritmi di *matchmaking* potrebbero diventare sempre più sofisticati nel calcolare la compatibilità, le tecnologie di realtà virtuale e aumentata renderanno sempre più immersive le forme di intimità disincarnata, i sistemi di intelligenza artificiale diventeranno sempre più capaci di simulare la presenza di persone reali.

È plausibile anche che l'intervento delle tecnologie digitali nelle dinamiche amorose diventi sempre più normalizzato. L'uso delle app di incontri è già diventato comune, la sorveglianza digitale del partner è sempre più diffusa e i *griefbot* sono già una realtà commerciale. È probabile quindi che queste pratiche diventino ancora più pervasive e integrate nella quotidianità.

Un'ulteriore direzione che emerge dall'analisi è quella di una progressiva personalizzazione dell'esperienza amorosa mediata dalla tecnologia. Se oggi gli algoritmi di *matchmaking* si basano su dati relativamente semplici (età, posizione, interessi dichiarati), un giorno potrebbero essere in grado di analizzare dati sempre più complessi. Le piattaforme stanno già imparando a conoscere i nostri desideri e le nostre abitudini attraverso i dati comportamentali che raccolgono, ma in futuro questa capacità di profilazione potrebbe diventare sempre più raffinata, alimentando l'illusione che si possa "ottimizzare" l'amore, trovando il partner perfetto per noi ed evitando il dolore del rifiuto.

In questo quadro, *Black Mirror* non è solo una serie che “rappresenta” il futuro, ma è un dispositivo culturale che rende possibile un dibattito pubblico su questioni che altrimenti rischierebbero di passare inosservate. L’estremizzazione delle tecnologie del presente operata dalla serie ha reso improvvisamente visibile la loro portata sociale. L’analisi sociologica degli episodi di *Black Mirror* ha rivelato come questo dispositivo culturale e comunicativo abbia il potere di trasformare problemi astratti in storie concrete, di tradurre ansie diffuse in narrazioni riconoscibili, di anticipare dilemmi etici prima che diventino urgenti. Quando oggi si discute di algoritmi di *matchmaking*, di sorveglianza digitale o di *griefbot*, i riferimenti a *Black Mirror* sono presenti perché la serie ha fornito un vocabolario, un repertorio di immagini, un insieme di storie attraverso cui questi fenomeni vengono compresi e interpretati.

Bibliografia

- Aldani L., 1962, *La fantascienza: che cos'è, com'è sorta, dove tende*, La Tribuna, Piacenza
- Araya J. M., Arriagada-Bruneau G., 2025, *A pessimistic approach to griefbots: free-energy, affective scaffolds, and the ethics of human-griefbot interaction*, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, <https://doi.org/10.1007/s11097-025-10112-4>
- Bandinelli C., Gandini A., 2022, *Dating Apps: The Uncertainty of Marketised Love*, in: *Cultural Sociology*, 16(3), 423-441, <https://doi.org/10.1177/17499755211051559>
- Bates S., 2016, *Revenge Porn and Mental Health: A Qualitative Analysis of the Mental Health Effects of Revenge Porn on Female Survivors*, in: *Feminist Criminology*, 12(1), 22-42, <https://doi.org/10.1177/1557085116654565>
- Bauman Z., 2004, *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi*, Laterza, Roma-Bari
- Bianco A., 2011, *Georg Simmel: le forme dell'amore*, in: *Società Mutamento Politica*, 2(4), 51-63, <https://doi.org/10.13128/SMP-10605>
- Blumer H., 2008, *Interazionismo simbolico*, Il Mulino, Bologna
- boyd d., 2015. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Haven
- Brancato S., 2000, *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*, Carocci, Roma
- Carpenter C. J., McEwan B., 2016, *The players of micro-dating: Individual and gender differences in goal orientations toward micro-dating apps*, in: *First Monday*, 21(5), <https://doi.org/10.5210/fm.v21i5.6187>
- Comberiati D., 2023, *La fantascienza italiana contro il boom economico? Quattro narrazioni distopiche degli anni Sessanta (Aldani, Buzzati, De Rossignoli, Scerbanenco)*, Franco Cesati editore, Firenze
- Daneback K., Cooper A., Månsson S. A., 2005, *An Internet Study of Cybersex Participants*, in: *Archive Sexual Behavior*, 34, 321-328, <https://doi.org/10.1007/s10508-005-3120-z>
- Dragiewicz M., Burgess J., Matamoros-Fernández A., Salter M., Suzor N. P., Woodlock D., Harris B., 2018, *Technology facilitated coercive control: domestic violence and the*

competing roles of digital media platforms, in: *Feminist Media Studies*, 18(4), 609-625, <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1447341>

Durand G., 1996, *L'immaginario. Scienza e filosofia dell'immagine*, Red Edizioni, Como

Durkheim E., 1971, *La divisione del lavoro sociale*, Comunità, Milano

Durkheim E., 2003, *Le regole del metodo sociologico*, Einaudi, Torino

Durkheim E., 2005, *Le forme elementari della vita religiosa*, Meltemi, Roma

Giddens A., 1995, *La trasformazione dell'intimità. Sessualità, amore ed erotismo nelle società moderne*, Il Mulino, Bologna

Glenhaber M., Sridharan H., 2024, *Precog visions: Predicting the future with the Minority Report sociotechnical imaginary*, in: *Social Studies of Science*, 55(1), 37-61, <https://doi.org/10.1177/03063127241270991>

Grassi V., 2006, *Introduzione alla sociologia dell'immaginario. Per una comprensione della vita quotidiana*, Guerini Scientifica, Milano

Hendriks A., Karhunmaa K., Delvenne P., 2025, *Shaping the future: A conceptual review of sociotechnical imaginaries*, in: *Futures*, 170, <https://doi.org/10.1016/j.futures.2025.103607>

Hobbs M., Owen S., Gerber L., 2016, *Liquid love? Dating apps, sex, relationships and the digital transformation of intimacy*, in: *Journal of Sociology*, 53(2), 271-284, <https://doi.org/10.1177/1440783316662718>

Illouz E., 2007, *Intimità fredde. Le emozioni nella società dei consumi*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano

Illouz E., Kotliar D. M., 2022, *Capitalist Subjectivity, Tinder, and the Emotionalization of the Web*, in: *The Routledge Handbook of Digital Consumption*, 229-240, <https://doi.org/10.4324/9781003317524-22>

Jasanoff S., Kim S. H., 2015, *Dreamscapes of modernity: Sociotechnical imaginaries and the fabrication of power*, University of Chicago Press, Chicago

Kirby D., 2010, *The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development*, in: *Social Studies of Science*, 40(1), 41-70, <https://doi.org/10.1177/0306312709338325>

Krueger J., Osler L., 2022, *Communing with the dead online: Chatbots, grief, and continuing bonds*, in: *Journal Of Consciousness Studies*, 29(9-10), 222-252, <https://doi.org/10.53765/20512201.29.9.222>

- Kuhn B., Hufnagel H., Rivoletti C., 2026, *Categorie: formazione, trasformazione, interazione*, Narr Francke Attempto Verlag, Tubinga
- Lindemann N. F., 2022, *The ethics of 'Deathbots'*, in: *Science and Engineering Ethics*, 28(60), <https://doi.org/10.1007/s11948-022-00417-x>
- Malvestio M., 2022, *Sovrappopolazione, urbanizzazione, tecnocrazia: la distopia di Lino Aldani*, In: *ExtraTerritorial Literatures. Strategie narrative della science fiction*, 49-62, <https://hdl.handle.net/11577/3499824>
- Marzo P. L., Mori L., 2019, *Le vie sociali dell'immaginario: per una sociologia del profondo*, Mimesis, Milano-Udine
- Mascheroni G., 2025, *Turkle, S. (1997). Life on the screen: Identity in the age of the internet*, in: *Communications*, 50(3), 665-667, <https://doi.org/10.1515/commun-2024-0121>
- Molesworth M., Grigore G., Miles C., Charitsis V., 2025, *Metaphors of symbiosis: What science fiction movies reveal about human-AI imaginaries*, in: *Management Learning*, 57(1), 92-119, <https://doi.org/10.1177/13505076251339614>
- Öhman C., Floridi L., 2018, *An ethical framework for the digital afterlife industry*, in: *Nature Human Behaviour*, 2, 318-320, <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0335-2>
- Panarari M., 2025, *Fantascienza come genere mediale e fantascienza come genere sociologico. Un case study: la demografia nella Sf*, in: *H-ERMES*, 28, 25-46, 10.1285/i22840753n28p25
- Pareto V., 2011, *Il mito virtuista e la letteratura immorale*, Liberilibri, Macerata
- Picard P., 2007, *Tech abuse in teen relationships*, Teen Research Unlimited, Chicago
- Pugh A. J., 2008, *Book Review: Eva Illouz, Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*, in: *Journal of Consumer Culture*, 8(1), 153-155, <https://doi.org/10.1177/1469540507085731>
- Ragone G., 2015, *Radici della sociologia dell'immaginario*, in: *Mediascapes Journal*, 4, 63-75, <https://hdl.handle.net/11573/801724>
- Riva E., 2005, *Reviewed work: Il potere e i modi dell'amore. Tipi, fattori e tecniche di trasformazione morale; by Pitirim Aleksandrovič Sorokin*, in: *Studi Di Sociologia*, 43(4), 535-537, <http://www.jstor.org/stable/23005154>
- Simmel G., 1997, *Intuizione della vita. Quattro capitoli metafisici*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli

- Simmel G., 2001, *Filosofia dell'amore*, Donzelli, Roma
- Sorokin P. A., 2005, *Il potere dell'amore*, Città Nuova, Roma
- Stark E., 2012, *Looking beyond domestic violence: Policing coercive control*, in: *Journal of Police Crisis Negotiations*, 12(2), 199-217, <https://doi.org/10.1080/15332586.2012.725016>
- Suvin D., 1985, *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario*, Il Mulino, Bologna
- Tarkowski A., 2006, *Zygmunt Bauman: Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds*, in: *Polish Sociological Review*, 3(155), 379-383, https://polish-sociological-review.eu/pdf-128912-55973?filename=Book%20Review_Zygmunt.pdf
- Tugnoli C., 2013, *Recensione e commento di Zygmunt Bauman, Liquid Love. On the Frailty of Human Bonds, 2003, trad. it., Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi, di S. Minucci, Laterza, Roma-Bari 2004, decima edizione 2009*, https://www.academia.edu/2549537/Zygmunt_Bauman_Liquid_Love
- Turkle S., 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York
- Turkle S., 2011, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, New York
- Valdivia Alonso D., 2026, *Imagining AI futures in mainstream cinema: socio-technical narratives and social imaginaries*, in: *AI & Society*, <https://doi.org/10.1007/s00146-026-02880-7>
- Walby K., 2008, *Reviewed Work: Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism; by Eva Illouz*, in: *The Canadian Journal of Sociology*, 33(1), 220-224, <http://www.jstor.org/stable/canajsocicahican.33.1.220>
- Wéry A., Billieux J., 2017, *Problematic cybersex: Conceptualization, assessment, and treatment*, in: *Addictive Behaviors*, 64, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.007>
- Woodlock D., 2016, *The Abuse of Technology in Domestic Violence and Stalking*, in: *Violence against Women*, 23(5), 584-602, <https://doi.org/10.1177/1077801216646277>
- Young R. M., 2002, *Sexuality And The Internet*, in: *Science as Culture*, 11(2), 215-233, <https://doi.org/10.1080/09505430220137252>

Zocchi del Trecco A. M., 1996, *Reviewed work: La trasformazione dell'intimità. Sessualità, amore ed erotismo nelle società moderne; by Anthony Giddens*, in: *Studi Di Sociologia*, 34(1), 96-98. <http://www.jstor.org/stable/23004321>

Sitografia

- Affatigato C., 2018, *Il significato nascosto di "Black Mirror"*, <https://auralcrave.com/2018/08/29/il-significato-nascosto-di-black-mirror/>
- Brooker C., 2011, *Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction*, <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror#:~:text=our%20gadget%20addiction-.This%20article%20is%20more%20than%2014%20years%20old,unironic%20conversation%20with%20a%20machine.>
- Bulgarini d'Elci J., 2025, *Black Mirror: specchio oscuro della nostra esistenza tecnologica*, <https://www.mondoserie.it/black-mirror/>
- Cipriani R., 2020, *La formazione delle rappresentazioni collettive*, <https://www.ciprianiroberto.it/2020/11/02/la-formazione-delle-rappresentazioni-collettive/>
- Corrado M., D'Onofrio V., 2025, *Black Mirror*, <https://www.ondacinema.it/serial/recensione/black-mirror.html>
- Crescimbeni G., 2024, *Esplorando gli algoritmi di matchmaking. Dall'intrattenimento al networking aziendale*, <https://www.fondinotizie.net/notizie/attualita/11361/esplorando-gli-algoritmi-di-matchmaking-dallintrattenimento-al-networking-aziendale>
- Ferrera M., 2025, *La società liquida e l'instabilità del mondo contemporaneo secondo Zygmunt Bauman*, <https://blog.uniecampus.it/2025/10/01/la-societa-liquida-e-instabilita-del-mondo-contemporaneo-secondo-zygmunt-bauman/>
- Gallo G., 2019, *Juliet app, Black Mirror diventa realtà grazie a un'app di dating che fa fare match con una data di scadenza*, <https://www.cosmopolitan.com/it/sexo-amore/a25887152/juliet-app-dating-ispirata-black-mirror/>
- Kasket E., 2025, *Grief Bots and the Future of Mourning*, <https://www.elainekasket.com/insights/grief-bots-definition>
- Kraus R., 2019, *Welp, someone basically made that 'Black Mirror' dating app*, https://mashable.com/article/black-mirror-hang-the-dj-dating-app-juliet?europa=true&utm_cid=hp-h-3

Stampler L., 2014, *Inside Tinder: Meet the Guys Who Turned Dating Into an Addiction*, <http://time.com/4837/tinder-meet-the-guys-who-turned-dating-into-an-addiction/>

Zhou D., 2025, *China's Social Credit System in 2026: Dispelling Common Myths*, <https://msadvisory.com/china-social-credit-system/>