



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

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

CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE

**IL BUSINESS DEL SEX WORK PRIVATIZZATO:
ANALISI DELLE PIATTAFORME CHE STANNO TRASFORMANDO
L'INDUSTRIA PORNOGRAFICA**

Relatore:

Chiar.mo prof. Renato Stella

Laureando:

Carlo Pizzeghello

N.° matricola 1169494

ANNO ACCADEMICO 2021-2022

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO 1 – I NUOVI SCENARI DELLA PORNOGRAFIA.....	7
1.1 - L'AVVENTO DELLA PORNOGRAFIA AMATORIALE	7
1.2 - LA RISPOSTA DELL'INDUSTRIA: IL REALITY PORN.....	10
1.3 - MODELHUB SPINGE GLI AMATORI A RIORGANIZZARSI.....	12
CAPITOLO 2 – TECNOLOGIA MOBILE NELL'INDUSTRIA PORNOGRAFICA	15
2.1 - LA NASCITA DELLA PORNOGRAFIA MOBILE.....	15
2.2 - SVILUPPO “DIGITAL SKILLS”: SMARTPHONE E DIGITAL INCLUSION ...	18
2.3 - SMARTPHONE CUORE PULSANTE DELLA PRODUZIONE E DELLA FRUIZIONE	21
CAPITOLO 3 – LA DIMENSIONE DEL SEX WORK	24
3.1 - CENNI STORICI SUL SEX WORK	24
3.2 – CHI È IL SEX WORKER?.....	26
3.3 - I SEX WORKERS SUL WEB	28
CAPITOLO 4 - PIATTAFORME A CONTENUTI ESPlicitI PERSONALIZZATI (P.C.E.P.).....	32
4.1 - L'ASCESA DELLE PIATTAFORME A CONTENUTI ESPlicitI PERSONALIZZATI	32
4.2 - P.C.E.P. E GIG ECONOMY	32
4.3 - ONLYFANS	34
4.4 - FANSLY	37
4.5 – JUSTFOR.FANS	38
4.6 - FANCENTRO	40
CAPITOLO 5 – QUINDI, PERCHÈ PAGARE?.....	43
5.1 - LA PAROLA AI CONSUMATORI.....	43
5.2 - PRIMA MOTIVAZIONE: CONTENUTI SU MISURA	44
5.3 - SECONDA MOTIVAZIONE: COMUNICAZIONE DIRETTA E INTERAZIONE	45
5.4 - TERZA MOTIVAZIONE: ETICA E RESPONSABILITÀ	46
CONCLUSIONI	48
BIBLIOGRAFIA	50
SITOGRAFIA.....	52

INTRODUZIONE

In questo elaborato verranno analizzate alcune tra le principali piattaforme per la fruizione di contenuti pornografici mediante la sottoscrizione di un abbonamento. La principale caratteristica che le differenzia dai numerosi siti pornografici *mainstream* è che i *content creators* sono dei privati senza alcun legame con l'industria pornografica tradizionale. Cercheremo di descriverne la storia e il funzionamento, indagando i motivi del loro recente successo. Verrà inoltre presentato il contesto attuale del consumo di pornografia online e saranno ricostruiti i passaggi principali che hanno portato queste piattaforme a un rapido sviluppo e incremento di utenza negli ultimi anni (In alcuni passaggi all'interno del testo, per identificare questo tipo di piattaforme verrà usato l'acronimo P.C.E.P., che sta per *Piattaforme a Contenuti Espliciti Personalizzati*, in modo da evitare fastidiose ridondanze).

La motivazione principale che mi ha spinto a esplorare questo nuovo fenomeno proprio del mondo virtuale è dovuta in primis allo scarso risalto che gli viene riservato da parte della quasi totalità dei media tradizionali, come televisione o stampa. Infatti, notizie e aggiornamenti in merito si possono reperire in maniera più facile e immediata addentrandosi in alcuni profili o pagine a scopo divulgativo presenti nel sistema dei principali social networks, ma anche all'interno di questo ristretto campo di informazione, sono ben poche le fonti che riescono ad esaurire l'argomento in profondità. di conseguenza, rimangono aperti molteplici gli interrogativi sul loro funzionamento e sulle differenze che le caratterizzano rispetto alla produzione e al consumo del porno tradizionale. L'obiettivo pertanto è di produrre un'analisi il più possibile esauriente e completa di quattro tra le principali piattaforme a contenuto esplicito personalizzato, che pur condividendo un impianto di base molto simile, si differenziano per alcuni punti cruciali. Una delle domande più semplici da cui sono partito è: “perché pagare quando si può usufruire di contenuti simili gratis?” Vedremo che le risposte sono diverse e che nell'insieme rendono conto di uno stile di produzione e di

consumo di pornografia per certi aspetti inedito, anche se non mancano alcuni precursori.

Le informazioni presenti nell'elaborato sono state estrapolate da vari articoli e pubblicazioni online, nonché da ricerche preesistenti che hanno toccato il tema in maniera più o meno diretta. Questa tesi mira a riunire gran parte della produzione scritta sull'argomento per offrire una panoramica globale del fenomeno. L'idea iniziale era di accompagnare questo approfondimento a una serie di interviste condotte con alcuni *sex workers* impegnati attualmente sulle piattaforme in questione: in questo modo, oltre ad avere un punto di vista interno su molte delle dinamiche che verranno analizzate successivamente, c'era la possibilità di ottenere informazioni e riscontri attendibili sulla dimensione lavorativa di un *sex worker* online. Purtroppo, le difficoltà sono state da subito difficilmente sormontabili: in primo luogo, l'unico canale di comunicazione iniziale con la quasi totalità dei *sex workers* collocati nelle P.C.E.P. risiede nei social networks, principalmente Instagram e Twitter, per motivi che verranno approfonditi in seguito; ne segue che i loro *feed*, per motivi di lavoro, risultano sempre pieni con priorità per le comunicazioni che riservino potenziali ricavi, a discapito di messaggi a scopo di ricerca che per quanto suggestivi, non portano alcun guadagno. Il fatto che fatturare denaro sia diventato per molti la principale ragione di vita si evince dalle poche risposte ottenute. Una volta superato il primo scoglio e ottenuta l'attenzione di un *sex worker*, infatti, c'è una buona possibilità che quest'ultimo non sia disposto a dedicarti del tempo in maniera totalmente gratuita. In questo caso, per esempio, alla proposta di collaborazione sotto forma di breve intervista ai fini della compilazione di una tesi di laurea, è seguita una pretesa di retribuzione. Va da sé che, date queste premesse, non ci fossero i presupposti per costruire una collaborazione fruttifera, e pertanto l'idea delle interviste è stata forzatamente accantonata. Resta il rammarico per un'occasione perduta, ma fortunatamente il web si è rivelato ancora una volta un'enciclopedica raccolta di informazioni variegata, compresa una nutrita letteratura sull'argomento che tra studi, ricerche e articoli, necessitava solamente di una rassettata per consentire a chiunque di poter esplorare a 360 gradi questo nuovo fenomeno rappresentato dalle P.C.E.P.

La tesi si articola su cinque capitoli: nel primo si vedrà come la produzione industriale di contenuti pornografici negli ultimi anni abbia abdicato in favore della produzione amatoriale, di cui queste specifiche piattaforme sono l'ultima evoluzione; nel secondo, si potrà capire come il recente sviluppo dell'industria mobile nonché l'aumento delle competenze tecnologiche abbiano avuto un ruolo determinante nell'ascesa di queste piattaforme, in quanto lo smartphone risulta oggi uno strumento fondamentale sia per chi crea contenuti sia per chi ne fruisce; nel terzo capitolo verrà analizzata la figura del *sex worker*, ancora oggi al centro di molti dibattiti, inizialmente attraverso dei cenni storici al fenomeno del *sex work* e andando successivamente a distinguere la dimensione virtuale da quella tradizionale, esplorando le caratteristiche e i rischi del mestiere di ciascuna. Il quarto capitolo è, a suo modo, il fulcro dell'intero elaborato: al suo interno infatti sarà presente un excursus delle principali piattaforme prese in considerazione ai fini di questo approfondimento (OnlyFans, Fansly, JustForFans e FanCentro) che metterà in risalto similitudini e differenze, sia a livello tecnico che di etica professionale; nel quinto, infine, si indagheranno le motivazioni che spingono gli utenti a sottoscrivere un abbonamento monetario per fruire di contenuti pornografici, avvalendosi di testimonianze dirette reperite online e che potranno fornire varie chiavi di lettura in risposta al fatidico quesito presentato in precedenza.

CAPITOLO 1 – I NUOVI SCENARI DELLA PORNOGRAFIA

1.1 - L'AVVENTO DELLA PORNOGRAFIA AMATORIALE

La pornografia amatoriale include ogni tipo di materiale prodotto da attori non professionisti, senza alcuna retribuzione. I primi contenuti espliciti auto prodotti nacquero parallelamente alle prime fotocamere Polaroid, nel 1948: questi particolari macchinari consentivano infatti di produrre in totale autonomia materiale di stampo pornografico senza l'obbligo di passare presso studi specializzati in sviluppo rullini, che avrebbero potuto denunciare i clienti per oscenità. Nonostante affondi le sue radici in un periodo lontano, è solo con il recente sviluppo tecnologico che il porno amatoriale ha raggiunto l'apice della popolarità: internet, scanner, fotocamere digitali hanno contribuito a diffondere capillarmente le immagini esplicite prodotte da amatori. Già a partire dai primi anni '90 infatti alcuni siti di condivisione immagini come Flickr o qualche proto-social network come MySpace hanno dato spazio a tali contenuti sui loro server, come sottolineato in un articolo di Stephen Yagielowicz pubblicato nel 2008 su www.xbiz.com ¹.

La produzione video ha una storia simile: prima della nascita dei videoregistratori l'unico modo per produrre video era attraverso il super 8, tecnologia che prevedeva una serie di passaggi che culminava finalmente presso gli studi di sviluppatori professionisti; l'affidamento di merce scottante per l'epoca nelle mani di questi ultimi, che godevano dell'accesso garantito a una panoramica completa del materiale a loro recapitato, comportava un alto rischio di denuncia alle autorità e poneva il cliente in una scomoda posizione dal punto di vista della privacy personale: spesso e volentieri infatti, gli esercenti si ritrovavano smascherati di fronte a conoscenti e amici e implicati in un ambiente che al tempo era poco tollerato dalla società civile. Negli

¹ <https://www.xbiz.com/features/97733/the-new-face-of-amateur-porn>

anni '80 la tecnologia home video era ormai entrata nelle case di milioni di persone, e non passò molto prima che iniziassero a spuntare i primi filmini auto prodotti in maniera totalmente amatoriale, che venivano poi condivisi generalmente gratis o in cambio di pochi spiccioli, appoggiandosi a qualche venditore locale di VHS disposto a riprodurre e rivendere, seppur su piccola scala, le cassette che giungevano al negozio. In un articolo comparso su www.avn.com nel 2009², viene spiegato come Homegrown Video, azienda fondata nel 1982 dall'imprenditore Tim Blake e fiorentemente attiva ancora oggi nel campo dell'industria pornografica, fiutò subito l'affare e diventò la prima compagnia a distribuire su larga scala VHS esplicite. Homegrown Video ebbe un impatto notevole non solo nella diffusione capillare di materiale pornografico, ma contribuì al graduale cambiamento della percezione della società comune rispetto al mondo della pornografia: alcune delle persone che nei primi anni '80 decisero di inviare le proprie videocassette alla Homegrown Video, riuscirono negli anni successivi a sfondare nel mondo nascente dell'industria pornografica amatoriale, acquisendo lo status di pornstar professioniste. Questa improvvisa ondata di popolarità, grazie anche alla *coverage* sempre più intensa e diffusa da parte dei media del tempo, rese ad un tratto l'idea di produrre e condividere materiale esplicito più tollerabile, riducendo lo stigma sociale al quale andava incontro chi decideva di approcciarsi a questo mondo. Il rapido e crescente sviluppo del porno amatoriale ha spinto alcune celebrità dello show business a seguire la stessa strada, e così la nascita dei primi sex tape dove, a dispetto della tecnica di produzione prettamente amatoriale, i protagonisti non erano più comuni cittadini bensì personaggi ben conosciuti del mondo dello spettacolo ha fornito un ulteriore contributo alla fresca reputazione del porno amatoriale, spingendo sempre più persone ad avvicinarsi a quell'universo.

Lo sviluppo di internet, dai primi anni '90 in poi, ha consentito la fioritura di centinaia di portali online dove chiunque poteva caricare i propri contenuti in modo da

²

<https://avn.com/business/articles/technology/homegrown-video-s-president-spills-his-seed-369883.html#comments>

condividerli con centinaia di migliaia di utenti da tutto il mondo, bypassando quindi tutti gli step richiesti per la produzione e la distribuzione su larga scala di una VHS. Se da un lato questo modello di produzione e condivisione totalmente *open source* ha arricchito ulteriormente il panorama della pornografia amatoriale di nuovi utenti, dall'altro porta con se anche alcuni lati negativi: come spiega su un noto forum uno degli sviluppatori a capo di Motherless.com ³, uno dei primi portali ad accogliere clip e fotografie esplicite da parte di amatori provenienti da tutto il mondo, il materiale caricato sui server del sito si stima tra i 10.000 e i 20.000 pezzi al giorno: chiaramente, tutto questo materiale deve essere accuratamente esaminato e processato da apposito personale per assicurarsi che non violi alcuna legge. Un chiaro esempio riportato è il limite d'età: può succedere infatti che tra le migliaia di clip caricate giornalmente, una buona quantità rappresenti persone minori che, se dovessero arrivare alla portata di tutti, rappresenterebbero una probabile condanna a morte per l'intero sito.

Un'ulteriore evoluzione della pornografia amatoriale si è avuta poi con l'avvento del web 2.0: questo termine, coniato nel 1999 dall'autrice e web designer Darcy DiNucci, sta ad indicare quel web basato principalmente sull'*user-generated content*, ovvero tutto il materiale prodotto dagli stessi internauti e condiviso poi su vari siti come blog, forum o social networks. Il porn 2.0 nasce proprio da queste premesse ed è strettamente legato al web 2.0 e al suo schema basato sull'*user-generated content*; nonostante abbia rappresentato la naturale evoluzione dell'industria pornografica parallelamente allo sviluppo tecnologico, questo tipo di pornografia ha dovuto fare i conti negli anni con diversi problemi e ostacoli. Primo fra tutti è sicuramente il problema dell'infrazione del copyright: la possibilità di fruire di contenuti digitali accessibili a tutti ha certamente incoraggiato il fenomeno della pirateria, proprio come succede su altri siti di condivisione contenuti come ad esempio YouTube. Jacqui Cheng dichiara in un articolo su www.ArsTechnica.com ⁴ che, esattamente come su YouTube le persone riescono a reperire gratuitamente contenuti protetti da

³ https://www.reddit.com/r/NoStupidQuestions/comments/5ynu7y/with_the_dramatic_rise_in_real_amateur_porn_over/descowf/

⁴ <https://arstechnica.com/uncategorized/2007/06/porn-2-0-is-stiff-competition-for-pro-pronographers/>

copyright come canzoni, serie televisive o film, sono nati molti siti che mettono a disposizione liberamente contenuti pornografici prodotti dalle aziende e anch'essi protetti da copyright. Un altro grave problema, esposto all'interno di un interessante articolo su www.wired.com firmato da Edward Cone ⁵, riguarda la privacy: può accadere che in rete finisca del materiale senza il consenso della persona raffigurata, soprattutto perché alcuni siti, come ad esempio Voyeurweb.com, permettono di pubblicare qualsiasi tipo di contenuto, anche non consensuale, per evitare tutto il procedimento legale che comporterebbe l'ottenimento di quest'ultimo.

L'ultimo problema riguarda la monetizzazione: l'immediata accessibilità del mondo della pornografia amatoriale si contrapponeva, nei primi tempi, a una totale mancanza di retribuzione. Molte delle persone coinvolte, per le quali la loro attività sul web non era più un semplice gioco trasgressivo, bensì una vera e propria passione a cui dedicare tempo e impegno, si ritrovavano però senza alcun tipo di guadagno. Come si vedrà più avanti, il malcontento generato da questa situazione, unito al crescente sviluppo tecnologico, sono stati fattori determinanti per l'ascesa delle P.C.E.P.

1.2 - LA RISPOSTA DELL'INDUSTRIA: IL REALITY PORN

I giganti dell'industria pornografica non potevano certo stare a guardare mentre il loro prodotto diventava sempre meno richiesto in favore del porno amatoriale. Un articolo del 2018 comparso su MenHealth ⁶ illustra in maniera esauriente la situazione attuale della pornografia e di cosa le persone ricercano in essa: sempre più individui tendono a ricercare nella pornografia le sensazioni e le emozioni vere, crude e realistiche di un rapporto sessuale fisico, e il porno amatoriale ha sempre posseduto gli strumenti per appagare questo desiderio. Da queste premesse nasce, direttamente dalla grande industria, un genere pornografico a tutti gli effetti: il cosiddetto *reality porn*. Come suggerisce il nome, è un genere che si propone di emulare il porno amatoriale ma avvalendosi comunque di attrezzature e attori professionisti. La caratteristica principale di questo genere è che gli attori vengono spacciati per amatori alle prime

⁵ <https://www.wired.com/2002/02/sex/>

⁶ <https://www.menshealth.com/sex-women/a20127452/real-porn-sex-movement/>

armi, quando non è così, generando così un inganno a cui l'utente però sottostà volentieri, finalmente pago. Il *reality porn* può assumere diverse sfumature e spazia attraverso gli stilemi della pornografia, ma ad esso si può ricondurre la nascita di un genere di nicchia del tutto particolare: il genere “Gonzo”.

Questo genere, dal nome peculiare, si ripromette di coinvolgere maggiormente lo spettatore attraverso le varie scene utilizzando l'espedito della ripresa in prima persona. In questo modo la cinepresa può concentrarsi sui dettagli dell'atto, ricreando così in chi guarda quelle sensazioni ancestrali tanto ricercate. All'interno di questo sub-genere, come spiega Simon Hardy nel suo paper “*Pornography of reality*”⁷, non sono richieste particolari abilità di recitazione e il budget per la realizzazione dei filmati è infinitamente inferiore alle produzioni industriali standard. Queste sono le tre ragioni principali del grande successo della “*gonzo pornography*”, che è stata introdotta nel settore dall'ex pornoattore statunitense Jamie Gillis, in un filmato di circa un'ora girato per le strade di San Francisco nel 1989 (*ON THE PROWL*). In un'intervista riportata in un articolo su www.hazlitt.net⁸, Gillis afferma che quel particolare videoclip era stato girato senza alcuna struttura di base e con un copione veramente minimo, in modo che “*l'umanità dell'atto in tutta la sua volgarità e bassezza potesse risaltare*”. Gillis può quindi essere definito un pioniere della *reality pornography*, e molti altri registi hanno seguito il suo esempio, anche se criticati aspramente da Gillis stesso: “*oggi le persone che girano filmati gonzo sistemano la scena, ingaggiano attori professionisti e li istruiscono nel dettaglio su che movimenti eseguire... il risultato è così scontato e noioso*”. La “*gonzo pornography*” ha sicuramente contribuito in maniera rilevante a ridurre il divario di coinvolgimento tra il porno amatoriale e quello industriale.

Un'altra sfumatura che la *reality pornography* può assumere riguarda un'ibridazione del processo produttivo: i giganti dell'industria invitano persone vere a filmare i propri atti sessuali nei loro studi privati, con l'ausilio di attrezzature professionali e

⁷ Hardy S., 2008, *The Pornography of Reality*, University of Worcester, UK

⁸ <https://hazlitt.net/longreads/godfather-gonzo-porn>

occasionalmente con la partecipazione di attori professionisti, per poi vendere tale prodotto come completamente amatoriale. Questo tipo di comportamento può risultare ambiguo agli occhi della legge, e in più casi si è osservato l'intervento delle forze dell'ordine in studi che stavano adottando questa metodologia di produzione. Particolare scalpore in tal senso ha suscitato il caso di William James Hartwell, proprietario di uno studio pornografico nei sobborghi di Phoenix, in Arizona: secondo quanto riportato in un articolo online del Seattle Times ⁹, Hartwell è stato incriminato per i reati di prostituzione e violenza sessuale; tale vicenda sottolinea come questo tipo di attività non sia ancora tutelata da alcuna legge, nonostante sia ormai largamente diffusa tra i produttori ma venga anzi osteggiata secondo un modello di pensiero stigmatico e conservatore, tipico della società occidentale.

1.3 - MODELHUB SPINGE GLI AMATORI A RIORGANIZZARSI

Grazie a un recente articolo scritto da Steve Cook per il blog www.makemoneyadultcontent.com ¹⁰, si può avere un'ottima panoramica di come funziona ModelHub e risulta semplice rintracciare le ragioni per cui ha segnato un punto di svolta nella storia della pornografia amatoriale. Modelhub è un programma parallelo al celebre sito Pornhub, che permette alle modelle affiliate al Model Program del sito di monetizzare i loro contenuti in maniera più diretta e personalizzata rispetto allo schema classico: da quando esiste il famigerato sito, infatti, è previsto un guadagno variabile per ogni *content creator* coperto dall'advertising all'interno di ognuno dei video caricati sul proprio canale, che sono visibili gratuitamente dall'utenza. Chiaramente, maggiore è il traffico pubblicitario, più cospicuo è il guadagno monetario intascato dal proprietario del canale. Il *creator* ha inoltre la facoltà di rendere accessibili i suoi contenuti solo ai clienti con l'abbonamento Premium: Pornhub premium paga una cifra proporzionalmente maggiore rispetto ai normali video. Questo modello è alla base di altri colossi della condivisione di video online come per esempio YouTube, che negli anni tra alti e

⁹ <https://www.seattletimes.com/nation-world/porn-studio-owner-to-be-tried-on-charges-of-running-brothel/>

¹⁰ <https://www.makemoneyadultcontent.com/modelhub/>

bassi ha saputo integrare le pubblicità in modo da consentire ai *creators* di monetizzare i loro contenuti, creando di fatto una nuova professione nel mondo virtuale.

Il programma Modelhub, invece, a differenza di tale modello, consente a chi entra a farne parte di caricare materiale audiovisivo e ottenere una monetizzazione diretta, liberamente decisa dal *creator* stesso, cui spetta il 65% del totale. Ciò significa che su ModelHub l'influenza dell'advertising è completamente nulla, e questo garantisce una maggiore libertà ai *creators* nella decisione del tipo di contenuti da caricare, dato che non devono più essere passati al vaglio dalle agenzie pubblicitarie esterne che effettuano una selezione del materiale dove inserire il loro brand. Grazie alla visibilità ottenuta attraverso questo specifico programma, i *creators* possono godere di tanti altri vantaggi, come la possibilità di creare veri e propri programmi di abbonamento, i cosiddetti Fan Clubs, dove caricare contenuti, sempre rigorosamente a discrezione del *creator*, in maniera regolare e costante nel tempo; per chiunque decida di fondare un Fan Club, Pornhub garantisce l'80% delle entrate derivanti.

Questo tipo di impostazione, come si vedrà in seguito, è alla base di ogni piattaforma a contenuto esplicito personalizzato, che rappresentano in questo momento storico l'evoluzione più recente dell'industria pornografica e si pongono come base per le successive trasformazioni e lo sviluppo di questo settore in continuo movimento. La differenza principale tra ModelHub e le P.C.E.P. che verranno analizzate più avanti risiede nel target di *creators* a cui questo tipo di servizio è rivolto: nel caso di ModelHub, gran parte dei *content creators* presenti sulla piattaforma sono modelle e/o pornstar già affermate nel campo, che affiancano al loro lavoro nell'industria questa ulteriore fonte di reddito: questo perché, come si è visto, l'affiliazione al programma garantisce una serie di vantaggi come la possibilità di ottenere una fan base piuttosto nutrita e produrre contenuti adeguati a essa, senza menzionare il sistema di pagamento molto più diretto e meno soggetto all'andamento variabile degli advertisement all'interno dei video. È stato appurato d'altro canto come gli amatori, ovvero persone comuni, senza alcun tipo di esperienza lavorativa nel settore, abbiano

giocato un ruolo decisivo nello sviluppo e nella trasformazione dell'intera industria pornografica; ciononostante, questi ultimi hanno sempre dovuto lottare e ingegnarsi per poter produrre e condividere i loro contenuti, andando spesso incontro a difficoltà e ostacoli, in particolar modo, come si è potuto osservare, dal punto di vista legale e dello stigma sociale. Non c'è mai stata, alle loro spalle, la solida presenza di grandi agenzie professionali che potessero non solo appoggiare materialmente la produzione, ma anche e soprattutto tutelare il loro lavoro e garantirne il giusto riconoscimento. Questa sensazione di vulnerabilità si è acuita negli anni e oggi, nell'era del web 2.0, sulla scia di programmi come ModelHub, la tendenza degli amatori a riorganizzarsi sotto l'egida di piattaforme solide e concrete si è tradotta in realtà, una realtà dove il ruolo che un tempo spettava alle tradizionali agenzie dell'industria pornografica è stato assunto in toto dalle P.C.E.P.

CAPITOLO 2 – TECNOLOGIA MOBILE NELL'INDUSTRIA PORNOGRAFICA

2.1 - LA NASCITA DELLA PORNOGRAFIA MOBILE

Giovanna Maina, attualmente docente presso l'Università degli studi di Torino, ha tracciato una storia molto nitida della pornografia mobile in un *paper* del 2009, *Spostamenti progressivi del “vedere” - Appunti per una storia della mobile pornography*¹¹, dalle origini fino all'avvento dei primi smartphone; dal suo lavoro si può apprendere come la pornografia sia sempre stata fortemente dipendente dai mutamenti e dallo sviluppo tecnologico, riuscendo ogni volta a sfruttare a proprio vantaggio le innovazioni che fiorivano nel campo, prima e meglio di tanti altri settori produttivi. Il telefono cellulare occupa un posto del tutto peculiare nella “storia della pornografia tecnologica”, in quanto piattaforma universale: attraverso di esso si può fruire di contenuti apposti ma è possibile anche produrre i propri, sotto forma di filmati o fotografie. Come sottolinea Peppino Ortoleva ne *Il secolo dei media*¹², il settore pornografico ha sempre agito come promotore delle nuove innovazioni tecnologiche, a partire dalla fotografia fino al cinema, ampliando il mercato e raggiungendo un bacino d'utenza più ampio; gli studiosi Bakker e Taalas, all'interno della loro pubblicazione *The Irresistible Rise of Porn: The Untold Story of a Global Industry*¹³, identificano questa peculiarità del settore pornografico nella cosiddetta “*disruptive innovation*”, ovvero nella capacità di appropriarsi di nuovi mercati quando essi sono ancora ai primi stadi evolutivi, con tutti i difetti e le mancanze del merito. Proprio sotto questa luce può essere vista la nascita del porno mobile: i primi telefonini certo avevano carenze qualitative a livello di memoria, qualità di immagine e/o video, scarsa velocità di esecuzione ma costituivano uno strumento del tutto innovativo in termini di economicità, portabilità e, soprattutto, privacy. Lo schermo

¹¹ Maina G., 2009, *Spostamenti progressivi del “vedere” - Appunti per una storia della mobile pornography*, Università degli studi di Torino

¹² Ortoleva P., 2009, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, metodologie*, Il Saggiatore

¹³ Bakker P., Taalas S., 2007, *The Irresistible Rise of Porn: The Untold Story of a Global Industry*, www.obs.obercom.pt

di un telefono cellulare, infatti, è infinitamente più discreto del desktop di un computer, collocato magari sul posto di lavoro, e questa caratteristica ha spianato la strada allo sviluppo del porno mobile nonostante i difetti e le carenze tecniche. Ma quali sono stati i primi passi del settore pornografico nel mondo mobile? Non si hanno informazioni precise su chi per primo abbia concepito questa frangia del settore e nemmeno sul peso economico che i primi siti mobile hanno avuto, è possibile effettuare solamente una parziale ricognizione grazie a una serie di rapporti sul WAP (Wireless Application Protocol) contenuti sul sito www.mobileinsight.com: nonostante le informazioni siano comunque frammentarie e non consentano una ricostruzione dettagliata, dai rapporti si evince come a partire da una base di piccoli produttori europei, dai Paesi Bassi alla Germania, che al tempo non si trovavano ai vertici del mercato né telefonico né pornografico, il *mobile porn* abbia cominciato a muovere i primi passi attraverso offerte di contenuti diverse ma accomunate alla base dalla lungimiranza da parte dei produttori di capitalizzare sugli sviluppi tecnologici riuscendo ad accaparrarsi una fetta relativamente grande di consumatori, fino a quel momento rimasta totalmente in ombra. Dato il grande consenso iniziale riscosso, si può quindi supporre che questi siti fossero monitorati da personale interno all'industria pornografica per seguire eventuali sviluppi di un mercato di nicchia ma dal grande potenziale. Quello che è certo è che bisognerà aspettare la nascita della tecnologia 3g per osservare un'effettiva presa commerciale su scala globale del porno mobile.

Una delle prime compagnie telefoniche ad adottare tale tecnologia, la Hutchison 3g, secondo quanto riportato in un articolo del 2001, avrebbe deciso di nominare un esecutivo addetto al *mobile porn*, con l'intenzione di occupare in pianta stabile quel segmento di mercato anche attraverso accordi stipulati con industrie pornografiche estranee fino a quel momento al mondo mobile: questo passaggio rappresentava una novità assoluta nel settore e molti altri operatori avrebbero seguito le orme della compagnia telefonica inglese. In mancanza di fonti ufficiali su tali propositi, subito si è scatenata la reazione indignata dei principali operatori telefonici europei e statunitensi, che hanno commentato la vicenda bollandola come un'idea senza futuro;

Brenda Raney, portavoce di Verizon, ha dichiarato di non avere intenzione di “*portare tali contenuti ai nostri clienti*”¹⁴. Questa vicenda mette in luce l'ambiguità delle compagnie telefoniche nei confronti del *mobile porn*, che rende ancor più difficile il reperimento di dati in merito a un tema già di per sé nebuloso. Un rapporto redatto nel 2004 e arrivato fino al parlamento europeo evidenzia come per molti gestori il *mobile porn* abbia rappresentato una sorta di investimento riparatore a fronte degli elevati costi di gestione della nuova rete 3g: al di là della tesi sostenuta dal rapporto, è l'esistenza stessa del documento che sembrerebbe confermare come il *mobile porn* fosse ormai una realtà assodata al tempo e che le compagnie telefoniche fossero coinvolte in prima persona nell'offerta di contenuti, nonostante la mancanza di comunicati ufficiali da parte di queste ultime. Più avanti, l'avvento di sistemi di verifica dell'età o il *parental control* hanno garantito quell'aurea di rispettabilità alle aziende telefoniche che ora non si preoccupano più di offrire un certo tipo di contenuti, salvando la faccia.

L'avvento della rete 3g e la nascita di strumenti e dispositivi progettati appositamente per garantire tutela ai produttori e ai consumatori hanno portato ad una crescita costante del mercato e il ruolo del *mobile porn* si è finalmente consolidato all'interno del macro universo dell'industria pornografica: inizia così la produzione di contenuti specifici per i telefoni cellulari (2005) e il *mobile porn* estende i suoi tentacoli dall'Europa agli Stati Uniti, appropriandosi del tutto di un mercato di proporzioni gigantesche e raggiungendo così a definitiva consacrazione. In questi anni di fioritura e rapida diffusione su scala globale, molte aziende specializzate in analisi di mercato iniziano ad interessarsi al fenomeno e vengono così prodotti i primi dati in relazione al fenomeno. Secondo Juniper Research, nel 2005 i profitti e gli introiti derivanti solamente dall'*adult content* su piattaforme mobile raggiungerebbe il miliardo di dollari, cifra destinata ad aumentare di quasi il 50% l'anno successivo per attestarsi sugli 1,4 miliardi di dollari. Le previsioni dello studio di ricerca americano stimavano introiti per 3,3 miliardi di dollari per il 2011. Altri dati decisamente interessanti ci vengono forniti da uno studio condotto da due *research scientist* dello staff di Google

¹⁴ Batista E., 2001, *Mobile Porn Coming to Europe*, www.wired.com

in relazione alla tipologia di ricerche effettuate da un campione di cittadini britannici adulti sulla versione mobile del sito nel 2005 ¹⁵: i risultati mostrano come la più alta percentuale di ricerche effettuate, circa il 20%, graviti intorno all'*adult content*, rispetto al 10% scarso delle ricerche effettuate sulla tradizionale versione desktop. Questo risultato dimostra l'ormai totale sdoganamento del *mobile porn* e di come il futuro dell'industria pornografica risieda proprio in questo settore, una volta di nicchia e ora pronto a ritagliarsi un ruolo di assoluto rilievo nel panorama dell'*adult content*.

La nascita dei primi smartphone e la diffusione della tecnologia wi-fi integrata nei *devices* aprono nuove porte all'evoluzione del *mobile porn*: in primo luogo, la tecnologia wi-fi consente agli utenti di “bypassare” il proprio gestore telefonico per l'accesso a internet. Questo avvicina il tipo di contenuti fruibili da mobile a quelli tradizionalmente riservati a pc e laptop, e porta a una progressiva diminuzione di contenuti esclusivi per mobile, come sfondi, suonerie e brevi filmati in favore di versioni ottimizzate di portali originalmente concepiti per essere fruiti da un desktop. I gestori telefonici perdono dunque completamente il potere di offerta esclusiva e subiscono l'ascesa di provider esterni all'azienda, spesso nelle vesti di grandi produttori mainstream del settore, come Brazzers.com, che capitalizzano sulla distribuzione multiplatforma dei propri contenuti.

In seguito a questo *mergement* tra tecnologie, ancora una volta la tecnologia mobile riesce a distinguersi come era stato in origine, ma per caratteristiche diverse: la capacità degli smartphone di ultima generazione non solo di riprodurre contenuti multimediali ma anche e soprattutto di produrne, attraverso fotocamere e microfoni sempre più all'avanguardia, ha alimentato il successo del porno amatoriale e dell'*user-generated content*, che trova la sua espressione più recente nelle P.C.E.P.

2.2 - SVILUPPO “DIGITAL SKILLS”: SMARTPHONE E DIGITAL

¹⁵ Kamvar M., Baluja S., 2005, *A Large Scale Study of Wireless Search Behavior: Google Mobile Search*, www.pdf-search-engine.com

INCLUSION

Le P.C.E.P. sono solo l'ultima evoluzione di una storia cominciata più di vent'anni fa: una delle ragioni del loro successo può essere ricercata nel crescente sviluppo delle *skills* tecnologiche che il cittadino medio possiede; al giorno d'oggi infatti non serve avere rudimenti di fotografia o regia, ma basta uno smartphone, anche di qualità non necessariamente al top di gamma, per produrre materiale audiovisivo di qualità eccellente, prerogativa una volta riservata alla pornografia industriale. I video amatoriali in bassa risoluzione, girati in scenari improponibili, senza la minima attenzione alla posa, alla luce, all'audio sono ormai un lontano ricordo: per esempio, molti *creators* presenti sulle P.C.E.P. propongono una gamma di contenuti di altissima qualità, fotografie in alta definizione, suoni cristallini e *close-up* perfetti, e sono in grado di condividere in rete e monetizzare tali contenuti. Se da un lato il merito va sicuramente al costante sviluppo della tecnologia mobile, che negli ultimi anni viaggia al doppio della velocità rispetto anche solo a una decade fa e sforna prodotti dotati di fotocamere e microfoni integrati degni delle attrezzature professionali, dall'altro per rimanere al passo con tali tecnologie sono richieste delle competenze nell'ambito che non si fossilizzino ma che siano in continuo sviluppo.

Oggi al centro della vita virtuale non troviamo più il computer, bensì un sostituto più compatto e funzionale: lo smartphone. Lo stesso internet ora trova dimora nella dimensione mobile, e questo permette uno sviluppo più rapido delle competenze necessarie, garantendo un maggior accesso e estendendo a più persone il meccanismo della “*digital inclusion*”: per molte persone infatti, lo smartphone, rappresenta la chiave per accedere al mondo digitale per la prima volta, soprattutto nei paesi in via di sviluppo come Africa o America del sud. Questo è stato possibile grazie soprattutto alla promozione delle reti mobile da parte dei governi, sicuramente più accessibili per la popolazione e dai costi infinitamente più contenuti rispetto alla tradizionale connessione da computer, a livello micro (il costo di produzione del *device*) e a livello macro (il costo di produzione delle infrastrutture necessarie). Nonostante l'avvento degli smartphones abbia contribuito in maniera significativa a ridurre la “*digital*

inequality,” quel gap che ha sempre visto le persone poco abbienti e appartenenti a contesti socio-economici critici un passo indietro rispetto al resto della popolazione, il problema non è ancora risolto del tutto, poiché una vera e propria inclusione digitale non riguarda il mero accesso alla rete ma comprende una serie di altre dimensioni come la qualità di navigazione, l'accesso a determinati portali e l'abilità di differenziare l'uso dei internet. Gli smartphones consentono una connessione rapida e diffusa, rinforzano i legami sociali e rispondono ad alcuni bisogni primari come la comunicazione o l'intrattenimento individuale ma, paradossalmente, proprio la così netta diffusione di tali *devices* con tali caratteristiche potrebbe aumentare la forbice di disuguaglianza, poiché la connessione da computer permette l'utilizzo di internet nella sua interezza e garantisce contenuti non reperibili da mobile. Le “*digital skills*” sono definite come “la capacità di rispondere in maniera pragmatica e intuitiva alle sfide/opportunità attraverso l'utilizzo di internet” e se ne possono distinguere diversi tipi, applicabili sia al mondo mobile che al mondo computer, come ad esempio quelle operative (capacità di utilizzare al meglio hardware/software), informative (capacità di reperire, selezionare e processare informazioni in rete), formali (capacità di navigare su più piattaforme) e, infine, strategiche (capacità di sfruttare internet per i propri obiettivi): la ricerca sull'argomento, inizialmente focalizzata solo sulle abilità operative e informative, e poi sviluppatasi in modo da poter misurare a 360 gradi ogni tipo di digital skill riconosciuta, ha prodotto un risultato abbastanza inequivocabile: nonostante il gap a livello di accessibilità si stia fortemente riducendo, si sta aprendo un nuovo gap a livello di digital skills, che premia i più giovani a discapito delle vecchie generazioni.

L'America latina rappresenta un interessante oggetto di studio in merito; territorio largamente riconosciuto per le forti disuguaglianze sociali ed economiche, la situazione non cambia prendendo dal punto di vista tecnologico. Il Cile risulta essere uno dei paesi con la più ampia copertura tecnologica, grazie anche alle politiche apposite intraprese fin dal 1992, e al giorno d'oggi l'aumento della connessione mobile raggiunge una penetrazione sul territorio comparabile con alcuni stati come Canada o Regno Unito. Negli ultimi anni, infatti, la percentuale di persone che

accedono alla rete esclusivamente tramite smartphone è aumentata del 10%, accompagnata da una decrescita di utenti che utilizzano sia mobile che computer, e si candida così a diventare un oggetto di studio di fondamentale importanza per capire come l'accesso esclusivo alla rete da mobile stia impattando sulla “*digital inclusion*”. Uno studio condotto nel 2018 ¹⁶ su un campione di 3600 cittadini cileni, dai 16 anni in su, ha dimostrato in primo luogo come il *mobile-only* rappresenti un'opportunità per ridurre il gap di accesso a internet: le percentuali mostrano infatti come siano in particolare le donne e le persone di scarsa educazione ed esperienza nel mondo digitale ad essere più inclini a diventare utenti *mobile-only*. Di contro, però, lo studio si proponeva di dimostrare come chi accede alla rete esclusivamente tramite mobile abbia un livello di *digital skills* meno sviluppato di chi, invece, si connette indifferentemente da mobile e da computer e questa ipotesi è stata supportata dai risultati della ricerca, seppure, nel contesto cileno, l'età pare irrilevante nello sviluppo delle *digital skills*, contrariamente a quanto osservato nel resto del mondo. Questo studio fornisce un altro spunto interessante: stando ai risultati, gli utenti *mobile-only* praticano una varietà minore di attività online rispetto a chi si connette da computer, soprattutto dal punto di vista ricreativo, ma è importante sottolineare come invece dal punto di vista della comunicazione e del business online non vi siano differenze di sorta. In ultimo, si evidenzia come l'utilizzo dello smartphone per la creazione di contenuti multimediali sia ormai alla stregua dell'uso tradizionale del computer: tale risultato mette in luce come all'abbattimento del gap digitale generalizzato vi è una differenziazione di competenze specifiche tra il mondo digitale offerto dai pc e quello offerto dagli smartphones, queste ultime di più facile apprendimento: in un mondo dove il numero degli utenti *mobile-only* è in continua e costante ascesa, dunque, non sorprende come anche l'industria pornografica abbia subito un'evoluzione in tal senso.

2.3 - SMARTPHONE CUORE PULSANTE DELLA PRODUZIONE E

¹⁶ Perez I., 2018, *Digital inclusion through mobile phones? A comparison between mobile-only and computer users in internet access, skills and use*, www.researchgate.net

DELLA FRUIZIONE

La grande rilevanza che oggi lo smartphone ha nella nostra vita di tutti i giorni, come si è potuto osservare precedentemente, si riflette in una molteplicità di settori, industriali e non; chiaramente, l'industria pornografica non fa eccezione, in quanto proprio attraverso quest'ultimo prodotto della recentissima ma prolifica storia della tecnologia mobile ha visto i suoi orizzonti espandersi come mai prima d'ora; già nel 2009 veniva ipotizzato come la tecnologia mobile sarebbe stata la salvezza di un'industria che, in quegli anni, stava attraversando un periodo di grande flessione dal punto di vista economico; in un articolo comparso su www.fastcompany.com proprio in quell'anno ¹⁷, l'autore dipinge un quadro non molto roseo riguardo le condizioni in cui versava il business della pornografia: in seguito ai drastici cali delle vendite di materiali quali DVD o riviste, tra cui alcuni veri e propri “mostri sacri” del settore come Playboy, l'industria ha visto i propri guadagni calare fino alla metà di quanto era sempre stato fatturato fino a quel momento. Una possibile risposta a questa crisi risiede proprio nei primi smartphones prodotti in quegli anni dalla Apple e *competitors* vari, per una serie di valide ragioni: in primo luogo, le vendite di smartphones nell'ordine delle milioni di unità rendono disponibili a un vasto range di persone materiali audiovisivi di altissima qualità, e l'industria pornografica, che tra le sue peculiarità annovera una sorprendente e rapidissima capacità di adattamento alla tecnologia corrente dal cui sviluppo ne trae beneficio, saprà cogliere ancora una volta l'occasione per aumentare la propria pervasività e la propria capillarità; inoltre, alcuni programmi integrati negli smartphones consentono di pagare per determinati contenuti attraverso delle micro transazioni, un business model di certo più flessibile paragonato alla vecchia vendita standard di materiale pornografico tradizionale.

Queste previsioni, a distanza di una decina di anni, si sono rivelate esatte: oggi si può tranquillamente affermare che lo smartphone ha completamente rivoluzionato l'industria pornografica: nell'era del web 2.0, dell'*user-generated content*, questo strumento ha assunto un ruolo centrale sia nella produzione di contenuti espliciti che

¹⁷ <https://www.fastcompany.com/1327398/can-smartphones-save-sex-business>

nella loro fruizione. Come visto precedentemente, il sistema di micro transazioni introdotto dai primi smartphones è oggi alla base del successo globale ottenuto dalle piattaforme di contenuti espliciti personalizzati, ma la ragione principale per cui il consumo di pornografia ha trovato oggi dimora presso lo schermo di un qualsiasi smartphone è da ricercare nel senso di privacy, di intimità e di libertà che questo *device* riesce ad offrire all'utente: vivere il mondo del web attraverso uno smartphone garantisce una maggiore riservatezza e allo stesso tempo una migliore personalizzazione, e questo è fondamentale poiché internet è un luogo dove chiunque può esprimersi in tutte le sue sfaccettature, dove può fuggire dalla monotonia della vita quotidiana, anche sessuale, dove è più facile scrollarsi di dosso la pressione e sviluppare la propria autostima, come giustamente puntualizzato da Suada Romanov in un articolo pubblicato su www.the-pool.com pochi mesi fa ¹⁸. Dall'altro lato, la produzione di contenuti passa esclusivamente dalle fotocamere e dai microfoni degli smartphones, in quanto perfetta sintesi tra praticità e qualità. Ai tempi del lancio, per esempio, OnlyFans era stato concepito come una vera e propria pagina web, accessibile sia da computer che da mobile e pertanto non ottimizzata per una particolare fruizione; nonostante questo, per una grossa fetta dell'utenza sulla piattaforma lo smartphone è stato il *device* principale da cui collegarsi. Inoltre, per la gran parte dei *content creators* lo smartphone, grazie ad una tecnologia ormai all'avanguardia unita ad una praticità ineguagliabile, risulta il primo mezzo di produzione di contenuti audiovisivi. Questi fattori hanno spinto il fondatore Tim Stokely, e sulla sua scia molti altri, a lanciare sul mercato applicazioni dedicate e ottimizzate.

¹⁸ <https://www.the-pool.com/smartphones-revolutionized-adult-entertainment-industry/>

CAPITOLO 3 – LA DIMENSIONE DEL SEX WORK

3.1 - CENNI STORICI SUL SEX WORK

Prima di introdurre nel dettaglio il funzionamento e le caratteristiche delle quattro piattaforme a contenuti espliciti personalizzati che verranno prese in considerazione, è bene approfondire la dimensione del *sex work* attraverso la storia e analizzarne lo sviluppo, in quanto oggi le P.C.E.P. rappresentano il più recente step evolutivo di tale universo.

“Sex worker” è un termine coniato dall'attivista statunitense Carol Leigh nel 1978; il termine ha acquisito popolarità dopo la pubblicazione del saggio *Sex Work: Writings By Women In The Sex Industry* nel 1987 e oggi è largamente usato e riconosciuto da enti ed associazioni di importante rilevanza mondiale come l'Organizzazione Mondiale della Sanità o l'Oxford English Dictionary. Questa definizione è figlia diretta di quella denominazione che abbraccia ogni tipo di attività sessuale atta ad ottenere un compenso materiale: il cosiddetto “*sex work*”. Grazie al lavoro di Melissa Hope Ditmore, autrice di *Encyclopedia of prostitution and sex work*¹⁹, si può osservare come il *sex work* affondi le sue radici nella storia millenaria della prostituzione canonica, praticata fin dai tempi dell'antico Egitto e che ha attraversato varie vicissitudini durante le epoche storiche. Se fino al Medioevo la prostituzione era ampiamente tollerata, con l'avvento del Rinascimento e della riforma protestante, il lavoro delle prostitute ha iniziato ad essere criminalizzato e disapprovato a livello morale dalla società del tempo.

La storia moderna del *sex work* si intreccia indissolubilmente con quella degli Stati Uniti, giovane stato affacciato sul panorama mondiale sul finire del XVIII secolo. Un'opera esaustiva che mira a far luce su alcuni degli aspetti principali che hanno

¹⁹ Ditmore M. H., 2006, *Encyclopedia of Prostitution and Sex Work*, volumi 1 & 2, Greenwood Press

caratterizzato gli Stati Uniti, firmata da Martin Michael Rheta e Leonard Gelber ²⁰, afferma infatti come il fenomeno della prostituzione fosse diffuso in tutti gli stati allora facenti parte dell'Unione, e anche se non era legalmente perseguibile, chi lavorava nel campo veniva discriminato ed emarginato; questa scarsa tolleranza ha portato alla nascita dei primi quartieri a luci rosse, veri e propri ghetti isolati dalla città e dalla società “per bene” dove il *sex work* finalmente trovava dimora. Nei primi anni del '900 entrarono in vigore alcune leggi che criminalizzarono ufficialmente la prostituzione negli Stati Uniti, nate con lo scopo di arginare la tratta di ragazzine minorenni provenienti soprattutto dall'Europa dell'est che venivano importate come vere e proprie merci sul suolo americano e destinate a condurre un'esistenza all'insegna dello sfruttamento e degli abusi da parte dei ricchi membri della borghesia americana che investivano il loro denaro in questo divertimento perverso. È solo nella seconda metà del ventesimo secolo che la dimensione del *sex work* ha iniziato a svincolarsi dal pregiudizio morale e dai canoni bigotti che la relegavano ad attività sfrontata e puramente criminale, grazie anche alla nascita e allo sviluppo di nuove attività parallele che si sono aggiunte alla più tradizionale attività di prostituzione, come il sorgere dell'industria pornografica e ramificazioni annesse. Complice questa inarrestabile evoluzione cui il *sex work* stava andando incontro, i lavoratori del settore, forti di una nuova consapevolezza, hanno cominciato a battersi per i propri diritti, per la propria tutela e per il riconoscimento da parte dell'opinione pubblica, grazie ad attivisti soprattutto nel campo femminista come la Leigh o altre e alla nascita di specifiche associazioni, come si vedrà in seguito.

Nonostante gli enormi progressi fatti negli ultimi 60 anni, ad oggi la dimensione del *sex work* a livello globale è ben lontana dall'essere riconosciuta come attività lavorativa al pari di altre: per potersi rendere conto di questa realtà, viene in aiuto una mappa elaborata da Cheryl Hover per l'Institute of Development Studies e che illustra la regolamentazione in materia di *sex work* a livello globale ²¹; si può facilmente notare come in alcuni paesi quali Cina, Russia o in gran parte dell'Africa il *sex work*

²⁰ Martin M. R., Gelber L., 1978, *Dictionary of American History: With the Complete Text of the Constitution of the United States*, Rowman & Littlefield

²¹ <http://spl.ids.ac.uk/sexworklaw/about-map>

sia criminalizzato in ogni sua forma, mentre in altre parti del mondo vi sono discriminazioni basate su fattori come il genere del *sex worker*: in ben 76 paesi del mondo, infatti, la sola omosessualità è considerata illegale, pertanto quando applicata al *sex work* risulta facile sanzionare penalmente i lavoratori.

3.2 – CHI È IL SEX WORKER?

All'atto pratico, la figura del *sex worker* si identifica con chi, appartenente a qualsiasi orientamento sessuale e di qualsiasi genere, offre pratiche o contenuti di stampo sessuale in cambio di denaro o altri tipi di ricompensa; in altre parole, chi pratica del *sex work*; come visto in precedenza, questo tipo di lavoro può assumere diverse sfumature, dalla prostituzione tradizionale alla produzione di contenuti pornografici di ogni tipo, analogici o digitali, da privati o da dipendenti di apposite aziende. Uno studio canadese condotto su più di 200 *sex workers* che operano in campo privato e pubblicato in un articolo del 2017 sul Canadian Press ²², ha dimostrato come per molti individui la peculiare tipologia di lavoro abbia esercitato su di loro una grande attrattiva, soprattutto per fattori quali la flessibilità oraria e la facoltà di selezionare la propria clientela, rispetto ad altri impieghi nell'industria pornografica. Molti studi sono stati condotti negli anni recenti per cercare di determinare, dal punto di vista demografico, quali fossero i principali bacini di *sex workers* nei vari paesi; tali ricerche si sono rivelate senza successo, in quanto molti Paesi nel mondo adottano leggi che proibiscono la prostituzione e il *sex work* in generale. Proprio per questo, a seconda del luogo geografico, la figura del *sex worker* gode di più o meno diritti e più o meno riconoscimento; anche nei Paesi dove il *sex work* è legalizzato, la figura del *sex worker* viene comunque stigmatizzata e discriminata, rendendo difficile per loro agire per vie legali in caso di abusi di qualsiasi tipo: questo tipo di dinamica è stata definita “*whorephobia*”, ed è un fenomeno presente soprattutto in molti Paesi in via di sviluppo, come ad esempio nel continente africano o in America latina.

Al di là della disparità di trattamento a seconda della regione geografica, risulta chiaro

²² <https://www.theglobeandmail.com/news/british-columbia/some-sex-workers-choose-industry-due-to-benefits-of-occupation-study/article33965010/>

come la figura del *sex worker* rappresenti oggi una figura professionale alquanto ambigua, che non gode degli stessi diritti di un lavoro normale in molti settori: uno studio in merito alla salvaguardia della salute personale, condotto nel 2006 all'interno di un campione di 783 *sex workers* nell'area metropolitana di San Francisco ²³, ad esempio, ha dimostrato come molti di loro siano assolutamente riluttanti a divulgare particolari sul loro lavoro agli enti che si occupano di salute pubblica, per timore di essere giudicati o malvisti, nonostante rientrino tra le principali categorie di lavoratori a rischio di contrarre malattie veneree come l'HIV.

Dal punto di vista sociale, i *sex workers* sono purtroppo maggiormente inclini al rischio di stupro, povertà e violenza in campo lavorativo rispetto ad altri settori. Per molti risulta difficile intraprendere relazioni amorose durature: uno studio australiano condotto nel 2015 ha dimostrato come, su un campione di 55 donne operanti nell'ambito del *sex work* privato, il 78% ha riportato che il proprio lavoro ha impattato in maniera negativa la loro vita sentimentale, in quanto spesso il partner manifestava una forte gelosia o non approvava a livello morale il lavoro della donna. Per quanto limitati dal punto di vista geografico, i risultati di questo studio possono essere facilmente estesi a gran parte delle donne che lavorano nell'ambito del *sex work*, considerato che la struttura della società a livello globale risulta ancora oggi di forte stampo patriarcale.

Molte associazioni sono nate negli anni per battersi contro lo stigma sociale e garantire ai *sex workers* i diritti di base del lavoratore; tra le più importanti si può sicuramente citare la COYOTE (Call Off Your Old Tired Ethics), fondata nel 1973 a San Francisco da Margo St. James, attivista statunitense per i diritti dei *sex workers*, con il proposito di “*creare un'unione di donne, sia femministe che professioniste del settore, che si batta la legalizzazione del sex work*”. La COYOTE offre ancora oggi una vasta gamma di servizi per i *sex workers*, andatasi ad ampliare con gli anni: spazi di ascolto dedicati, una linea telefonica chiamata SLIP (Survival Line for Independent Prostitutes) per le donne esposte ai pericoli della strada, assistenza e consulenze legali

²³ Cohan D., Lutnick A., Davidson P., Cloniger C., Herlyn A., Breyer J., Cobaugh C., Wilson D., Klausner J., 2006, *Sex worker health: San Francisco style*

gratuite per i lavoratori in arresto e molto altro ancora. L'associazione è cresciuta in popolarità durante gli anni '70 in seguito ad alcune importanti vittorie sul campo legale, ottenute grazie allo strumento della protesta pacifica e all'organizzazione di grandi eventi per la raccolta di fondi che ottenuto il duplice obiettivo di sensibilizzare l'opinione pubblica e al contempo di rimpinguare le casse associative. Durante l'epidemia di AIDS che stava sconvolgendo gli Stati Uniti sul finire del ventesimo secolo, i *sex workers* sono stati immediatamente additati come gli unici e principali “untori”; come ben descritto in un passaggio dell'opera firmata da Valerie Jenness nel 2014, *From Sex as Sin to Sex as Work: COYOTE and the Reorganization of Prostitution as a Social Problem*²⁴, in risposta al crescente disagio che serpeggiava nell'ambiente, l'associazione della St. James si è fatta carico di attuare un programma di sensibilizzazione ed educazione alla prevenzione dedicato non solo alle prostitute ma anche ai loro clienti e al pubblico in generale, attraverso la pubblicazione di un apposito opuscolo nel 1988 intitolato *Prostitutes Prevent AIDS: A Manual for Health Education*, grazie allo stanziamento di appositi fondi governativi.

La COYOTE, dunque, ha posto le basi non solo di un cambiamento a livello legale, ma ha contribuito in larga parte a sdoganare la tradizionale visione del *sex work* come immorale, portando all'acquisizione di una maggiore consapevolezza dell'importanza di quest'ultimo sia tra i lavoratori che all'interno della società.

Oggi la figura del *sex worker* si è in larga parte trasferita all'interno del mondo virtuale, ma come verrà illustrato nel paragrafo successivo, anche qui ha incontrato nuovi ostacoli sulla sua via verso il totale sdoganamento del mestiere e il riconoscimento globale.

3.3 - I SEX WORKERS SUL WEB

Parallelamente alla nascita dei moderni siti pornografici prima e delle P.C.E.P. poi, la figura del *sex worker* si è dovuta affacciare prepotentemente al panorama virtuale:

²⁴ Jenness V., 1990, *From Sex as Sin to Sex as Work: COYOTE and the Reorganization of Prostitution as a Social Problem*

qui, i lavoratori hanno potuto godere di nuovi strumenti per promuovere la loro attività e costruirsi un giro d'affari proprio senza l'intervento di terze parti; inoltre, lo *shift* al mondo del web ha comportato un consolidamento del controllo sul proprio lavoro, dalla selezione dei clienti alla durata degli incontri, in caso di esibizioni live. Questi vantaggi spiegano la forte migrazione virtuale e sono ben illustrati in uno studio condotto da un team di ricercatori appartenenti a 3 università britanniche (Leeds, Sheffield e Strathclyde) ²⁵, volto a dimostrare il ruolo fondamentale rivestito dal web nel miglioramento di alcuni aspetti chiave del lavoro dei *sex workers*. Non sono tutte rose e fiori, però: su internet, infatti, i neoarrivati hanno dovuto fare i conti con una serie di nuove difficoltà e incognite che il nuovo mondo ha riservato loro. Come sottolinea Angela Jones nel suo *paper Sex work in a digital era* ²⁶, l'ecosistema virtuale ha estirpato alla radice alcuni rischi del mestiere canonici dovuti principalmente al contatto fisico, come l'esposizione alla violenza, il rischio di stupri o abusi e il contrarre malattie sessualmente trasmissibili: tutto ciò ha generato un senso di sicurezza apparente che ha convinto molti *sex workers* a trasferire la loro attività sul web e ha inoltre portato alcune persone, fino a quel momento estranee al settore, a dedicarsi ad attività relative al *sex work*. È importante notare come, infatti, con l'avvento del web 2.0 non si sia verificata solamente una migrazione di massa da parte dei *sex workers* che prima svolgevano il loro lavoro di persona, ma come questo abbia significato una vera e propria espansione del mercato sessuale, capace di attirare nuovi individui, nuove risorse che hanno mosso i primi passi nell'ambiente proprio attraverso il mondo virtuale del *world wide web*.

Nonostante trasferendo il proprio lavoro online certi rischi non sussistano più, la Jones sottolinea come purtroppo i *sex workers* siano comunque esposti a nuove forme di pericolo e disagi; è facile infatti che, nel corso della propria attività sul web, si subiscano offese e ingiurie verbali di ogni tipo: questo accade perché ad oggi su internet è sempre più facile agire nel più completo anonimato, soprattutto se si ha di fronte una persona comune che non possiede i mezzi e le facoltà per identificare le

²⁵ Cunningham S., Sanders T., Scoular J., Campbell R., Pitcher J., Hill K., Valentine-Chase M., Melissa C., Aydin Y., Hamer R., 2017, *Behind the screen: Commercial sex, digital spaces and working online*, University of Strathclyde, UK; University of Leicester, UK; Sheffield Hallam University, UK

²⁶ Jones A., 2015, *Sex Work in a Digital Era*, Farmingdale State College, State University of New York

potenziali minacce. Di contro, un altro pericolo decisamente più inquietante e scabroso emerge quando coloro che invece possiedono competenze informatiche superiori alla media, le impiegano a scopo minatorio: è possibile infatti rintracciare la posizione geografica in cui risiede fisicamente una persona, in questo caso il *sex worker*, tramite il suo indirizzo IP, un particolare codice numerico utilizzato da ogni dispositivo per navigare in rete; una volta scoperta la dimora o rintracciato il posto di lavoro, insieme a molti altri dati sensibili, il rischio per il lavoratore di subire dello *stalking* fisico si alza esponenzialmente, per non parlare di scenari ancora peggiori.

Questa particolare dinamica fa riflettere inoltre sul senso di illusoria privacy di cui godono i *sex workers* online: la privacy, analizzando la letteratura sull'argomento, è sempre stato uno dei benefici di spicco dell'attività online, un privilegio del tutto nuovo riservato a chi ha abbandonato il lavoro “sul campo” per investire nella propria carriera lavorativa sul web: un buon livello di privacy contribuisce a ridurre fortemente lo stigma sociale derivante da questo tipo di attività, che viene particolarmente sofferto da alcune persone. Anche online, però, la privacy può essere facilmente violata, non solo tramite il rintracciamento dell'indirizzo IP di una persona, meccanismo che rientra sicuramente tra i casi più gravi e richiede particolari competenze, ma anche in due modi decisamente più semplici e praticabili da chiunque: il *capping* e il *doxing*. Nel primo caso, il materiale audiovisivo prodotto da un *sex worker*, che si suppone essere unico ed esclusivo per il cliente pagante, viene registrato da quest'ultimo su dispositivi terzi da cui poi potrà fruirne infinite volte o, in uno scenario ancora peggiore, condividerlo con persone esterne. Il *doxing* invece è simile sotto certi aspetti al *capping*: questo sistema, infatti, comporta l'identificazione del *sex worker* attraverso l'appropriamento di dati anagrafici sensibili, e la relativa condivisione con persone esterne, solitamente tramite gruppi social che garantiscono un rigoroso anonimato e hanno politiche di moderazione contenute molto morbide. In questo modo l'“identità segreta” viene svelata e il *sex worker*, contro la sua volontà, torna ad essere esposto al giudizio altrui. Purtroppo, il *doxing* è anche il primo passo verso qualcosa di ben più grave: come visto precedentemente è facile infatti che, se a praticarlo è una persona con buone competenze informatiche,

questo sfoci nello *stalking* vero e proprio.

Uno studio condotto nel 2016 e nato dalla collaborazione di tre università britanniche²⁷, in seguito al fenomeno di migrazione del *sex work* sul web, ha messo in evidenza alcuni interessanti risultati che confermano quanto visto in precedenza. All'interno di un campione formato da 240 *sex workers* britannici, attivi nel campo virtuale e aderenti al National Ugly Mug (NUM), organizzazione che opera per raccogliere in via strettamente confidenziale resoconti di incidenti e/o minacce ricevute dai *sex workers*, per poi prendere eventuali provvedimenti legali, è stato sottoposto un questionario relativo alla qualità del lavoro e ai relativi disagi: gli esiti dimostrano come, se da un lato la soddisfazione lavorativa è elevata grazie a una serie di vantaggi, come un forte controllo sul proprio impiego, come visto poco sopra, dall'altra il 47% degli intervistati ha dichiarato di aver subito atti criminosi quali minacce, *doxing* o *capping*; a rendere la vicenda ancora più complicata, persiste una certa riluttanza da parte dei *sex workers* a segnalare le illegalità perpetrate nei loro confronti alle autorità, segno di come l'anonimato sia una risorsa estremamente preziosa per chi lavora nel settore e rendendo necessario l'intervento di appositi enti, come il NUM, per la tutela legale.

Sfortunatamente, come sottolinea Angela Jones verso la chiusura del suo *paper*, questi rischi caratteristici dell'attività online, analizzati fino a questo momento, trovano ancora troppo poco spazio all'interno della letteratura dedicata all'argomento; una copertura più ampia sicuramente aiuterebbe in primis le persone che si stanno affacciando in numeri sempre maggiori al panorama del *sex work* attraverso l'interfaccia virtuale a prendere consapevolezza dei nuovi rischi del mestiere, e di certo faciliterebbe il lavoro di tutte quelle associazioni che da anni si battono per aiutare i *sex workers* online a prevenire e far fronte ai possibili rischi del web.

²⁷ Sanders T., Connelly L., Jarvis King L., 2016, *On Our Own Terms: The Working Conditions of Internet-Based Sex Workers in the UK*, University of Leicester, UK; University of Salford, UK; University of Leeds, UK

CAPITOLO 4 - PIATTAFORME A CONTENUTI ESPLICITI PERSONALIZZATI (P.C.E.P.)

4.1 - L'ASCESA DELLE PIATTAFORME A CONTENUTI ESPLICITI PERSONALIZZATI

Come i capitoli precedenti hanno illustrato, l'evoluzione della pornografia e lo sviluppo della tecnologia soprattutto in campo mobile, parallelamente alla crescita delle competenze tecnologiche nonché la tendenza degli amatori a riorganizzarsi sotto l'egida di associazioni che potessero garantire loro tutela e valorizzazione sono stati fattori decisivi per l'ascesa delle prime piattaforme di condivisioni contenuti espliciti tramite abbonamento. In questo capitolo verranno prese in considerazione quattro particolari piattaforme, ognuna a suo modo protagonista in questa nuova fase della fruizione pornografica che sembra dettare la linea da seguire per il futuro, sebbene l'ecosistema delle piattaforme non si limiti certo a queste ma sia anzi in costante crescita e sviluppo.

4.2 - P.C.E.P. E GIG ECONOMY

La *gig economy* è un fenomeno sviluppatosi molto recentemente, e consiste nell'economia prodotta dallo scambio di prestazioni lavorative di autonomi, che mettono a disposizione di aziende e/o privati i loro servizi senza essere vincolati da alcun tipo di contratto a lungo termine. All'interno della *gig economy* internet e i social media svolgono un ruolo di primo piano, in quanto mezzi intermediari tra lavoratori e compratori di lavoro: non stupisce perciò come oggi la figura del *sex worker* online si possa inquadrare perfettamente all'interno di questo sistema economico. Gli indizi che portano a questa conclusione sono molteplici: come visto nel capitolo precedente, i *sex workers* che operano in ambito virtuale sono soggetti a una serie di rischi dovuti, di fatto, a una mancanza di tutela, tipica dei nuovi mestieri nati nella *gig economy*; le P.C.E.P. nascono anche in risposta a questa problematica,

divenuta sempre più pressante in seguito alla crescita esponenziale della forza lavoro nelle società industrializzate che si guadagna da vivere attraverso tutti i campi *gig economy*, compreso quello dell'*adult content*. Prendendo in esame però la piattaforma di OnlyFans, probabilmente la più conosciuta a livello globale, che ha goduto di una notevole popolarità anche grazie alla situazione pandemica che ha sconvolto l'intero mondo e che verrà analizzata insieme alle sue controversie più recenti in seguito, si può notare come di fatto, la protezione e la copertura che garantisce a coloro che decidono di creare e postare contenuti sulla piattaforma sia illusoria: il contratto standard, obbligatorio da sottoscrivere prima di cominciare a postare contenuti, incorpora alcune clausole che, nonostante in apparenza siano pensate per tutelare il *content creator*, nei fatti possono essere sovvertite in tribunale. Un articolo scritto a due mani dal professor Dilan Thampapillai e dalla ricercatrice britannica Sarah Steele e pubblicato su www.theconversation.com ²⁸, puntualizza infatti come gran parte delle leggi sulla protezione del consumatore, in caso di rimozione o interruzione della produzione di contenuti per qualsiasi motivo da parte dei *creators*, attribuiscono la colpa giuridica proprio a coloro che lavorano sulla piattaforma, e non alla piattaforma stessa. Questo la dice lunga sulla precarietà che caratterizza il lavoro dei *sex workers*, anche se affiliati a OnlyFans, e che contribuisce a rendere ancora più grigia la zona della *gig economy*, da sempre accusata di portarsi dietro disuguaglianze, sfruttamento e scarsa tutela del lavoratore.

Un altro elemento che forgia l'utilizzo delle P.C.E.P. all'interno della dimensione della *gig economy* è sicuramente l'impiego su larga scala di social networks da parte dei *creators*, che si assicurano di essere presenti all'interno di un mondo virtuale ampio che trascende la singola piattaforma. Questo può accadere per diversi motivi: nel caso di OnlyFans, come si vedrà in seguito, i social media tradizionali consistono in una vera e propria vetrina per i *creators* dove esibire anteprime dei loro contenuti e pubblicizzare la propria attività; questo è un fattore fondamentale, in quanto OnlyFans non prevede la possibilità per l'utente, una volta entrato per la prima volta, di filtrare le sue ricerche in base agli interessi, ma dà per scontato che egli sappia già

²⁸ <https://theconversation.com/onlyfans-controversy-highlights-the-bind-facing-most-gig-workers-167101>

dove vuole approdare. Nel caso di FanCentro, invece, la molteplice presenza su diversi social ha uno scopo puramente “precauzionale”, ma anche in questa occasione si potrà analizzare in maniera maggiormente approfondita il meccanismo più avanti, nel paragrafo dedicato. Quello che emerge è che, la massiccia presenza social contestualizzata all'interno del grande macchinario che è la *gig economy*, contribuisce a rendere le P.C.E.P. un universo a se stante all'interno dell'industria pornografica, un mondo chiuso con forti barriere d'ingresso per chi è sempre stato abituato a fruire del prodotto attraverso canali diversi e più tradizionali e pertanto rivolto in particolar modo alle generazioni in rampa di lancio, affinché possano accompagnare naturalmente la crescita dell'industria.

4.3 - ONLYFANS

OnlyFans è una piattaforma online dove i *content creators* possono vendere contenuti esclusivi e originali, prevalentemente a sfondo pornografico. OnlyFans viene lanciato nel 2016 da Timothy Stokely, trentottenne manager inglese, con l'aiuto del fratello e del padre, che rimarranno poi nel direttivo della piattaforma. Al momento del lancio, Stokely aveva all'attivo già due piattaforme ideate da lui e simili a una versione primitiva dell'attuale OnlyFans: *glamworship.com* e *custom4u*, fondate rispettivamente nel 2011 e nel 2013; della prima, ormai chiusa, è difficile reperire informazioni, ma l'idea di fondo che spinse Stokely a investire su questo progetto non è dissimile a quella che lo porterà poi al successo globale e ad essere insignito del titolo di “*re del porno homemade*” dalla testata britannica *The Sunday Times*²⁹: già nel lontano 2011, infatti, il businessman inglese aveva compreso, navigando sui forum di Reddit, come i feticismi sessuali possiedano un grande potenziale di mercato, proprio perché la gente è disposta a pagare per vedere soddisfatte le proprie esigenze più intime e personali. Il progetto, tuttavia, non ha avuto il successo sperato e così nel 2013 Stokely fonda *custom4u*, una piattaforma dove le modelle potevano mettere a frutto il proprio lavoro senza passare da enti terzi come i servizi offerti dai grandi siti

²⁹ <https://www.thetimes.co.uk/article/meet-the-king-of-homemade-porn-a-bankers-son-making-millions-z9vhq9c9s>

di pornografia industriale. Custom4u permetteva agli utenti di richiedere videoclip personalizzati sotto ogni aspetto, dal *setting* agli attori, tramite il pagamento di una determinata cifra, e il business model del sito si rivelò vincente sia per le modelle, che potevano monetizzare interamente il loro lavoro e non avevano più i vincoli di produzione delle grandi case, sia per gli utenti che potevano godere di una personalizzazione e un'interazione con il *creator* senza precedenti. Queste due precedenti esperienze hanno posto le basi per il successo di OnlyFans, che incorpora le meccaniche di entrambi i suoi progenitori. OnlyFans ha una struttura molto semplice: ci si può iscrivere come “*fans*” o come *content creators*; nel primo caso, ci si può abbonare ai propri *creators* favoriti, i cui link ai profili, come è stato appurato, vengono solitamente sponsorizzati sui loro account social terzi come Twitter o Instagram, vista la mancanza di un sistema di ricerca completo basato su parole chiave.

Per chi invece dovesse avvicinarsi alla piattaforma con l'intenzione di creare contenuti, esistono svariate guide reperibili online, tra le quali spicca quella pubblicata su www.influencermarketinghub.com³⁰: proprio quest'ultima va ad analizzare nel dettaglio le procedure utili per cominciare la propria carriera sulla piattaforma; dopo aver personalizzato il proprio profilo si possono impostare i prezzi degli abbonamenti, rimanendo però all'interno del range dettato dalla piattaforma, ovvero da un minimo di 4.99 dollari al mese a un massimo di 49.99 dollari. OnlyFans trattiene una commissione del 20% sulle entrate dei *creators*, il resto spetta interamente a loro. Alla luce di quanto appena visto, non stupisce affatto come questa piattaforma negli anni si sia trasformata a tutti gli effetti in un posto di lavoro per migliaia di *sex workers* provenienti da ogni parte del mondo.

OnlyFans deve la sua improvvisa popolarità presso il grande pubblico all'approdo sulla piattaforma di personalità di spicco del mondo dello spettacolo: celebre è il caso dell'attrice americana Bella Thorne, che nel settembre del 2020 apre un profilo personale su OF e in pochi giorni racimola oltre due milioni di dollari derivanti dalle

³⁰ <https://influencermarketinghub.com/glossary/onlyfans/>

iscrizioni. Se da un lato una persona del calibro di Bella Thorne ha sicuramente garantito ulteriore visibilità alla piattaforma, il suo sbarco si è rivelato un'arma a doppio taglio: OnlyFans, infatti, dopo lo straordinario successo che lo ha investito, ha ritenuto opportuno modificare alcune *policy* relative ai pagamenti, inserendo un tetto massimo di denaro, più basso del precedente, richiedibile per alcune particolari funzionalità. La decisione ha mandato su tutte le furie i tanti *sex workers* che su OnlyFans si sono sempre guadagnati da vivere, rivelandosi la prima di una serie di manovre poco oculate da parte della piattaforma di Stokely, ben illustrata all'interno di un articolo comparso su Rolling Stone firmato da E.J. Dickson ³¹.

Negli ultimi tempi OnlyFans è di nuovo tornata al centro delle polemiche dopo aver annunciato un drastico cambio di rotta rispetto agli anni passati: il 20 agosto 2021, infatti, la piattaforma ha dichiarato che ogni tipo di contenuto sessualmente esplicito sarebbe stato bloccato a partire dal primo di ottobre dell'anno corrente. Questa decisione piuttosto perentoria è stata presa sotto la pressione degli sponsor bancari, dopo che alcuni spiacevoli incidenti che hanno messo in cattiva luce la piattaforma e di riflesso proprio gli sponsor: un caso grave, riportato in un articolo sul sito della BBC ³², ha visto molteplici account aggirare i limiti di età per vendere contenuti espliciti di stampo pedopornografico, pratica chiaramente in conflitto con ogni politica del sito nonché chiaramente illegale.

L'annuncio ha scatenato l'ira dei *sex workers* che hanno sempre rispettato le linee guida del sito, i quali dopo settembre 2020 si sono visti di nuovo negare la tutela lavorativa; sull'onda della crescente polemica, qualche giorno dopo, esattamente il 25 agosto, OnlyFans ha fatto marcia indietro, annunciando la sospensione temporanea della decisione, come riportato sempre sul noto sito d'informazione britannico ³³ e ancora oggi non risultano chiari quali siano i piani per il futuro dell'azienda di Stokely. Quello che è certo è che, in seguito a questi continui cambi di direzione amministrativa, molti *sex workers* si sono sentiti poco tutelati nel tempo e hanno iniziato a guardarsi intorno per trovare nuovi lidi dove fosse garantita maggiore tutela.

³¹ <https://www.rollingstone.it/sexualita/bella-thorne-ha-davvero-rovinato-onlyfans/530115/>

³² <https://www.bbc.com/news/uk-57255983>

³³ <https://www.bbc.com/news/technology-58331722>

4.4 - FANSLY

Fansly è una piattaforma di condivisione contenuti anche espliciti a pagamento, gestita dalla società americana Select Media LLC, con sede a Baltimora nel Maryland. Fondata nel 2017, Fansly deve il suo recente successo all'apparente cambio di politica di OnlyFans: in seguito al controverso annuncio da parte della piattaforma di Stokely, sono sorte polemiche e lunghe discussioni che hanno trovato dimora principalmente all'interno di gruppi Telegram, applicazione di messaggistica molto popolare; in tali gruppi erano riuniti centinaia di *creators*, dai più famosi e reclamizzati a coloro che occupano uno spazio più di nicchia, e molti di questi hanno deciso di trasferire il loro lavoro nonché i loro contenuti su altre piattaforme, simili per funzionamento, ma che potessero garantire loro la tutela della quale si erano sentiti defraudati da OnlyFans. Da un gruppo particolarmente rilevante per il calibro dei *creators* che vi erano all'interno, è emerso un sondaggio per stabilire quale fosse la migliore alternativa ad OnlyFans: i risultati hanno premiato Fansly come la piattaforma più appetibile dove proseguire il loro lavoro. Come si può apprendere da un articolo pubblicato su www.themedium.com³⁴, che mette in risalto le principali differenze tra Fansly e OnlyFans, se il funzionamento di base ricalca quello di OnlyFans, compreso il sistema di pagamento (l'80% dei ricavi spetta sempre al *creator*, mentre il 20% è trattenuto dalla piattaforma), Fansly si arricchisce di alcune funzionalità del tutto nuove, come la possibilità di cercare specifici *content creators* all'interno del sito attraverso parole chiave e suggerimenti dettati dall'algoritmo o la presenza di programmi di abbonamento basati su diverse fasce di prezzo, in modo da consentire ai *creators* di raggiungere un bacino più ampio di utenza, incluse le persone che dispongono di un budget più limitato. Il motivo principe che ha spinto così tante persone a lasciare OnlyFans in favore di Fansly nell'immediato è sicuramente il suo programma di affiliazione basato sui *referrals*, ovvero nuove persone invitate tramite link sulla piattaforma da utenti o *creators* già presenti, per i quali questi ultimi

³⁴ <https://medium.com/betteronlyfans/fansly-vs-onlyfans-the-difference-between-the-two-adult-subscription-based-platforms-99315b496683>

guadagnano una piccola percentuale in denaro ricavata dai loro abbonamenti; i nuovi ingressi su Fansly, rispetto a quelli su OnlyFans (che da poco dispone di una strategia basata sui *referrals* anch'essa), sono proporzionalmente molto più elevati e pertanto non stupisce come anche i *followers* siano stati incentivati a seguire i loro *content creators* in questo drastico cambio di rotta.

Questa particolare piattaforma, dunque, ha avuto la fortuna e il merito di trovarsi al posto giusto al momento giusto, ma le ragioni del suo successo non si limitano certo a questo: analizzandola in un'ottica di mercato, si può notare una serie di accorgimenti che ha contribuito a renderla rilevante nel panorama delle P.C.E.P.: in primo luogo, il nome stesso è sicuramente accattivante e facile da ricordare, inoltre richiama i fans, cuore pulsante della piattaforma, mettendoli in primo piano. Il logo ricorda molto quello di OnlyFans e per questo si rende immediatamente riconoscibile sul mercato, ma allo stesso tempo mantiene un suo stile e una sua unicità. Un altro fattore che ha giocato a favore di Fansly è stata la prontezza dei suoi server nell'accogliere il “flusso migratorio” di migliaia di persone, esuli di OnlyFans, senza il minimo disagio di stampo tecnico. Anche adesso, dopo la marcia indietro di Stokely, Fansly punta a mantenere un ruolo di primo piano nel panorama delle P.C.E.P. grazie alle particolari premure riservate ai *sex worker* e alla grande considerazione che ha dei loro feedback: suggerimenti e critiche sono infatti accolti a braccia aperte e volti a migliorare l'esperienza di ognuno sul sito.

4.5 – JUSTFOR.FANS

JustFor.Fans nasce nel 2018 per mano di Dominic Ford, imprenditore digitale statunitense già creatore di Porn Guardian, associazione antipirateria che mira a proteggere i *sex workers* e i loro contenuti online. Porn Guardian sorge nei primi anni '10 del 2000, in un contesto in cui la pirateria online in ogni settore è un fenomeno al culmine, in particolare in ambito pornografico; come sottolineato in un articolo

comparso sul sito di news della Nbc nel 2011 ³⁵, nella sola area di Chicago le persone che scaricano giornalmente in maniera illegale materiale a sfondo pornografico sono migliaia, tanto da aver attirato l'attenzione della legge e conseguentemente portato diversi casi nei tribunali. Identificare nello specifico chi viola il copyright rimane però un compito arduo, e servizi come Porn Guardian si propongono di rendere più agevole la procedura attraverso l'utilizzo di espedienti come l'apposizione di un *watermark* digitale su tutto il materiale prodotto da una determinata compagnia, in modo da trasformarlo a tutti gli effetti in prove incriminanti una volta giunti in tribunale.

Da queste premesse si può ricavare la principale differenza che contraddistingue JusFor.Fans dalle due piattaforme analizzate in precedenza: pur condividendo il sistema che sta alla base sia di OnlyFans che di Fansly, JustFor.Fans si classifica a tutti gli effetti come un sito pornografico, alla stregua di portali più tradizionalmente conosciuti, sorto esclusivamente in funzione di contenuti espliciti e per la tutela dei *sex workers* che vi operano. Questo fattore costituisce sicuramente il punto di forza principale della piattaforma, perché la figura del *sex worker* non corre il rischio di venire marginalizzata ma anzi viene posta al centro del sito, diventandone il fulcro principale. Ogni decisione aziendale viene presa nell'interesse dei lavoratori e con l'esplicito intento di “*garantire loro maggiori guadagni*”, come ha dichiarato lo stesso Ford a Bustle.com ³⁶. Inoltre, per supportare ulteriormente il proprio operato, il manager sostiene che quanti non appartengono all'ambiente non hanno la possibilità di comprendere a fondo l'intero ecosistema dell'intrattenimento per adulti, mentre solo chi ha lavorato nel settore e conta su un'esperienza pluriennale può garantire la giusta valorizzazione a coloro che decidono di affiliarsi.

Questa dedizione e queste competenze specifiche si traducono però in una commissione leggermente più alta rispetto a OnlyFans o Fansly: il sito infatti trattiene ben il 30% dei guadagni derivanti dalla vendita di materiale e al *creator* spetta il 70%.

³⁵ <https://www.nbcnews.com/news/world/porn-piracy-wars-get-personal-flna121928>

³⁶ <https://www.bustle.com/wellness/onlyfans-justforfans-differences-explainer>

Dal punto di vista dell'interfaccia, anche su JustFor.Fans è presente l'opzione di ricerca nella homepage, nella quale l'utente può filtrare la sua ricerca attraverso hashtag specifici riguardanti categorie pornografiche, proprio come su siti più tradizionali, ma un altro fattore che lo contraddistingue è l'incoraggiamento che vuole riservare all'interazione tra *creator* e *fans* anche al di fuori della piattaforma stessa: tra i modi per sostenere un *creator* infatti c'è la possibilità di acquistare gadget fisici come magliette, cover per telefoni cellulari personalizzate e molto altro ancora, il tutto messo a disposizione da lui stesso attraverso siti terzi specializzati; inoltre, spesso e volentieri i *fans* hanno la possibilità di interagire con il *creator* sui suoi profili social, principalmente attraverso chat privata, che possono essere condivisi a discrezione del *creator*.

4.6 - FANCENTRO

Fondata nel 2017 da Stan Fiskin e Alan Hall, già figure di spicco di AdultCentro, *tool* online che offre vari servizi ai gestori di portali online di stampo pornografico, come la gestione dell'utenza o il rifornimento di materiale specifico, l'ultima piattaforma presa in considerazione si distingue lievemente dalle altre come impianto di base: alla funzionalità di caricare contenuti fruibili tramite abbonamento direttamente sulla piattaforma, infatti, FanCentro affianca la possibilità per gli utenti di sbloccare l'account privato di Snapchat o Instagram del *content creator* seguito, previo pagamento, funzione che verrà approfondita più avanti.

La registrazione su FanCentro è completamente gratuita, ed è il momento in cui avviene il distinguo tra normale utente e *content creator*. Nel primo caso, dopo aver completato la fase di registrazione, FanCentro mette a disposizione un sistema di ricerca basato su parole chiave per filtrare in maniera rapida i contenuti e trovare quelli che corrispondono ai propri interessi; una volta arrivati sulla pagina di uno specifico *content creator*, l'utente può scegliere se sottoscrivere un abbonamento alla piattaforma, in seguito al quale avrà accesso a tutti i contenuti ivi pubblicati, quali foto e videoclip, fino alla scadenza o alla cancellazione dell'abbonamento stesso. In

alternativa, può decidere di pagare per sbloccare l'account Snapchat o Instagram privato del *content creator* in questione, dove verrà inserito all'interno di una lista di contatti ai quali saranno inviati contenuti espliciti tramite i social networks e con una frequenza variabile, strettamente dipendente dall'offerta che propone il *creator* stesso. Snapchat e Instagram si prestano in maniera particolare a questo tipo di servizio per un motivo molto semplice: entrambi questi social networks consentono la condivisione di contenuti, che siano foto o video, tramite chat privata che si cancellano automaticamente dopo un certo periodo di tempo; questa funzionalità permette a coloro che decidono di sbloccare l'accesso al profilo di ricevere contenuti espliciti in forma privata, con un tocco di piccantezza in più dovuto al “paradosso” di ricevere tali contenuti su una piattaforma del tutto pubblica e non adatta a un certo tipo di attività; tali meccanismi sono ben descritti da un articolo di www.lustfel.com, sito di riferimento nel settore pornografico, che evidenzia i punti di forza della piattaforma tra cui spicca per l'appunto questa particolare *feature*³⁷. Questo tipo di attività, esclusiva di FanCentro, risulta però essere semi illecita, in quanto le linee guida di alcuni social networks, come per esempio Snapchat, proibiscono chiaramente “*account che promuovono o distribuiscono materiale a stampo pornografico*”; nonostante la chiarezza del messaggio imposto dal regolamento interno, risulta molto difficile vedere il proprio account bannato definitivamente dalla piattaforma in caso di violazioni: con ogni probabilità, sarà più semplice ottenere delle sospensioni per un tempo variabile. I *creators* che decidono di sfidare apertamente le linee guida di Snapchat sono così costretti a utilizzare risorse esterne sia per manovrare le transazioni di denaro che per mantenere costante la loro presenza social anche in caso di sospensione dell'account. Interessante in tal senso si dimostra una studio condotto da un gruppo di ricercatori greci presso l'università del Pireo, ad Atene³⁸: questi ultimi, attraverso la raccolta di una serie di dati reperiti proprio su FanCentro, hanno dimostrato come la totale inefficienza delle linee guida di alcuni social mainstream, come può essere Snapchat, nel bannare chi dovesse commettere qualche violazione sia diventata fonte di monetizzazione su larga scala proprio grazie

³⁷ <https://lustfel.com/what-is-fancentro/>

³⁸ Lykousas N., Casino F., Patsakis C., 2020, *Inside the x-rated world of “premium” social media accounts*, University of Pireaus, Greece

all'esistenza di piattaforme come FanCentro.

Se una persona decide appunto di registrarsi come *content creator* su FanCentro, può seguire tranquillamente una guida fornita dalla piattaforma stessa dove sono indicati nel dettaglio gli step da seguire ³⁹: per prima cosa dovrà personalizzare il profilo per presentare la sua offerta e rendersi appetibile all'utenza, dopodiché potrà impostare in totale libertà i prezzi e la durata degli abbonamenti, sia sulla piattaforma che eventualmente per l'accesso ai propri profili terzi di Instagram o Snapchat. Il *content creator* ha inoltre la possibilità di abilitare una particolare funzionalità che permette agli abbonati di donare del denaro extra (“*tips*”) in cambio di ricompense bonus; dal momento che la percentuale dei guadagni trattenuta da FanCentro è del 25%, tra le più alte viste fino ad ora, questa funzionalità fa di certo comodo. Infine, ogni *creator* dovrà tenere regolarmente sotto controllo lo stato degli abbonamenti attraverso l'apposita *dashboard* in quanto FanCentro, diversamente dalle altre piattaforme prese in esame, non rimuoverà in automatico le iscrizioni scadute.

³⁹ <http://help.fancentro.com/en/articles/3845625-fancentro-101-beginner-s-guide>

CAPITOLO 5 – QUINDI, PERCHÈ PAGARE?

5.1 - LA PAROLA AI CONSUMATORI

Alla luce di quanto visto nei capitoli precedenti, l'interrogativo sorge spontaneo soprattutto nelle persone che non hanno dimestichezza con questo mondo, né tanto meno hanno mai avuto un contatto diretto, un'esperienza in prima persona all'interno di queste piattaforme. Nonostante la rapida diffusione delle P.C.E.P. e il loro lento ma continuo radicamento nella cultura popolare soprattutto giovanile, i siti pornografici gratuiti non sono scomparsi e anzi godono ancora della fruizione di milioni di persone in tutto il mondo. Cosa spinge dunque qualcuno ad allontanarsene per approdare su nuovi lidi del settore? In questo capitolo si proverà a identificare le ragioni principali, avvalendosi di un articolo comparso su The Independent online ⁴⁰, in cui si riportano alcune delle migliaia di risposte alla domanda in questione, posta su un noto forum online. Come visto nelle prime battute di questo elaborato, il mondo delle P.C.E.P. è un mondo chiuso ed elitario, con cui è molto difficile entrare in contatto, sia per quanto riguarda i produttori che per quanto concerne invece i consumatori: cercare di raggiungere questi ultimi per avere un riscontro sulla loro esperienza, sulle loro motivazioni ed opinioni in merito risulta quasi impossibile attraverso canali comunicativi tradizionali, come possono essere i social networks. Sono loro che decidono come e quando mettersi in luce e fino a che punto esporsi, e spesso e volentieri agiscono solamente coperti dall'anonimato; per questo motivo molto materiale prezioso si può rintracciare all'interno dei grandi forum online, come in questo caso, dove l'identificazione di una persona non ha la stessa rilevanza quanto ciò che ha da dire. È importante sottolineare come la domanda posta in questo *thread*, le cui risposte sono state successivamente raccolte nell'articolo menzionato, riguarda nello specifico solamente la piattaforma di OnlyFans, che tra tutte le P.C.E.P. analizzate fino adesso è sicuramente quella che gode di maggior notorietà presso il grande pubblico, ma viste le grandi similitudini con le altre piattaforme in questione

⁴⁰ <https://www.indy100.com/science-tech/onlyfans-models-payment-sex-b1839685>

risulta naturale estendere tali motivazioni anche a queste ultime.

5.2 - PRIMA MOTIVAZIONE: CONTENUTI SU MISURA

Riprendendo quanto visto nel terzo capitolo, una delle ragioni principali che spinge gli utenti a sottoscrivere un abbonamento monetario a queste piattaforme è sicuramente la possibilità di personalizzare il contenuto del prodotto: gran parte dei *content creators* presenti sulle P.C.E.P. infatti permette ai propri abbonati di richiedere particolari contenuti del tutto personalizzati, in cui l'utente ha voce in capitolo sul *setting* del video, sul tema, può richiedere un particolare abbigliamento o l'uso di particolari strumenti e così via.

L'importanza della personalizzazione della propria esperienza pornografica, il cosiddetto *customized porn*, ha avuto un ruolo centrale nel risollevarlo dell'industria pornografica già dai tempi dei primi esperimenti di Tim Stokely nel 2014: quell'anno il lancio della piattaforma Custom4U, progenitrice di OnlyFans, fu una boccata d'ossigeno per un settore che aveva visto i profitti derivanti dalle vendite di DVD e prodotti tradizionali crollare fino all'equivalente del 50% rispetto alla media degli anni passati, come riportato in un articolo comparso sulla testata online dell'Huffington Post ⁴¹, segnando una svolta per il settore e infondendogli nuova linfa.

Per qualcuno però ciò che vale veramente il prezzo del biglietto è il fatto di conoscere personalmente o di vista il *content creator* in questione:

“il porno gratis si trova ovunque, certo, ma quelle attrici non siedono dietro di me alla lezione di matematica”, ammette candidamente un utente. Il senso di trasgressione nel vedere qualcuno che conosciamo anche solo di vista in atteggiamenti intimi può essere visto come una sorta di personalizzazione, di selezione di un contenuto all'interno di un range vastissimo, anche se tale selezione comporta il pagamento di un prezzo.

⁴¹ https://www.huffpost.com/entry/porn-industry-piracy-pay_n_4613642

5.3 - SECONDA MOTIVAZIONE: COMUNICAZIONE DIRETTA E INTERAZIONE

La comunicazione diretta con il proprio *content creator* per l'utente è fondamentale: come visto sopra, questa direttività offre la possibilità all'utente di avanzare richieste particolari in merito al tipo di contenuto di cui desidera fruire, ma non solo; un fattore tanto sottovalutato quanto importante è sicuramente quello umano: molte persone infatti, sottoscrivendo un abbonamento, non pagano solo per il contenuto, ma anche per l'interazione e le attenzioni del *content creator* in questione.

“Ho provato perché ero fortemente attratto da questa ragazza e ho pensato - fantastico, se le scrivo mi risponderà!- [...] Quindi sì, è stato molto bello, è stato come parlare con una vera donna” confessa un utente. Un articolo consultabile su www.omnigeekempire.com ⁴² sembra centrare il punto: questo utente, e con lui molte altre persone, per la maggior parte di sesso maschile, conducono con ogni probabilità una vita solitaria, hanno difficoltà relazionali più o meno importanti e ritengono che sia molto più facile comprarsi le attenzioni e l'affetto di una donna piuttosto che uscire di casa e mettersi in gioco, dal vivo, in un ambiente a loro ostile. Di questo fattore sono ben consapevoli alcune donne, che lo trasformano in una vera e propria strategia di marketing, con lo scopo di ottenere più abbonamenti possibili. Risulta facile per loro cavalcare il bisogno di affetto di molti abbonati e il dimostrarsi affabili e presenti, oltre che soddisfare il cliente, gioca anche a loro favore. Questo comportamento attira diverse critiche: le ragazze vengono infatti accusate di manipolare la psiche dei soggetti più deboli per il proprio tornaconto. A conti fatti, però, esse non forzano né tanto meno obbligano nessuno a sottoscrivere un abbonamento, e pertanto tale agire si classifica solo come una strategia come molte altre per garantirsi un posto di rilievo in questo mercato sempre più ampio.

Un altro utente spiega come *“è molto più personale del normale porno. C'è una vera e propria interazione uno a uno, è come fare del sexting con qualcuno [...] alla fine,*

⁴² <https://www.omnigeekempire.com/2020/02/24/why-do-people-pay-for-onlyfans-the-potential-dangers-of-onlyfans-to-the-psyche>

è stato come se mi fossi fatto un nuovo amico”: questa testimonianza trascende il meccanismo visto sopra, mostrando come anche chi nella vita vera non ha alcun tipo di difficoltà relazionale, sulle P.C.E.P. può provare un'esperienza intensa che va oltre alla semplice fruizione di contenuto pornografico.

5.4 - TERZA MOTIVAZIONE: ETICA E RESPONSABILITÀ

Per quanto risulti difficile da credere, per molte persone l'etica e il rispetto del lavoro altrui giocano ancora un ruolo di primo piano nella fruizione di un prodotto diffuso e popolare come la pornografia. La figura del *sex worker*, prominente in tutte le P.C.E.P., in quanto tale deve essere assolutamente tutelata dalla piattaforma dove opera, anche se tale impegno non sempre viene dato per scontato come ci insegna la recente vicenda che ha coinvolto OnlyFans e che è stata ampiamente analizzata nel terzo capitolo. Anche chi però fruisce del materiale prodotto da un *sex worker* ha modo di contribuire alla sua tutela, garantendogli un'equa retribuzione mediante la sottoscrizione di un abbonamento monetario; in particolare, un utente ricorda che, dal boom di PornHub e relativi siti satelliti, *“molte persone si sono scordate che la pornografia non è un servizio gratuito”*. Fedeli ai principi di Porn Guardian, queste persone pagano di buon cuore sapendo di sostenere il lavoro di una persona e contribuendo a dare riconoscimento globale al suo ruolo di *sex worker*.

Alcune persone, a conoscenza delle difficoltà e dei rischi a cui sono sottoposti i *sex workers*, decidono di investire il loro denaro per contribuire a migliorare il quadro lavorativo: *“lavorare sta diventando sempre più complicato per i sex workers che non sono affiliati a grandi case di produzione industriale [...], per monetizzare il loro lavoro sono costretti a scendere a compromessi e a prendersi dei rischi. Non voglio che la mia parsimonia renda il mondo un posto peggiore, per cui pago esattamente come pagherei una qualsiasi opera d'arte”*.

In ultimo, dall'articolo si può ricavare un'importantissima testimonianza scritta in prima persona da una ragazza che lavora o ha lavorato nell'ambiente, che va a

confermare dal suo punto di vista tutte quante le motivazioni analizzate fino a questo punto “*Alcuni uomini vogliono solamente ridare indietro qualcosa in compenso per il contenuto prodotto, proprio come accade su altre piattaforme come Patreon [...]. A molti uomini piace molto la possibilità di poter personalizzare il contenuto per cui pagano: se trovi una persona che ti piace, la facoltà di ordinare video personalizzati e farle dire cose che stimolano la tua fantasia [...] per molti è il massimo. Alcuni uomini invece si sentono soli e pensano che pagare delle attenzioni virtuali sia molto più economico e meno complicato rispetto a pagare un sex worker nella vita vera.*”.

CONCLUSIONI

In conclusione, alcune riflessioni in merito agli spunti forniti da questo elaborato: in primo luogo emerge come la figura del *sex worker*, nonostante decenni di strenue battaglie per l'ottenimento dei normali diritti riservati ai lavoratori e per modificare la percezione dell'opinione pubblica nei suoi confronti, non solo tutt'ora non venga considerata un lavoro vero e proprio, attraverso il quale chiunque può costruirsi una vita, ma che venga ancora additata come qualcosa di deprecabile. Questo stallo nella mentalità sociale ha delle grosse ripercussioni, in quanto anche allo stato attuale un *sex worker* corre moltissimi rischi legati alla sua attività: se un tempo si parlava di stupri e qualsiasi tipo di violenza fisica, oggi abbiamo potuto osservare una sostanziale evoluzione di questi pericoli, che pur mutando nella forma, comportano forti disagi che rendono difficoltosa la carriera di molti *sex workers*; la generale diffidenza verso questo universo, lo scarso risalto dato dai media alle battaglie per la conquista di diritti e di maggior tutela che si combattono ogni giorno, si uniscono alle cause principali per cui il *sex work* è, ancora oggi, un mestiere pericoloso. Per tutta risposta, ecco che assistiamo a una chiusura a riccio verso il mondo esterno, un isolamento forzato, un innalzamento di barriere: due universi incompatibili, incapaci di coesistere, che per il bene di tutti gli interpreti devono rimanere separati.

Secondariamente, durante la stesura di questo elaborato mi sono imbattuto in informazioni sempre nuove, generate a un ritmo impressionante: basti pensare alla vicenda che ha coinvolto OnlyFans nel mese di agosto, approfondita nel quarto capitolo, dove nel giro di pochi giorni l'intero impianto alla base di una piattaforma ha cambiato volto per poi ritornare sui propri passi. Vicende come questa sono il segno inequivocabile che questo nuovo mondo, nato da poco e che sta ancora muovendo i suoi primi passi nell'industria pornografica, risulta essere in continuo mutamento. La velocità con cui si sta evolvendo il settore negli ultimi dieci anni non è nemmeno lontanamente paragonabile al graduale progresso degli anni precedenti: da un lato questo rende la ricerca sull'argomento molto stimolante, dall'altro è difficile individuare riferimenti che possano perdurare. Il punto forte di queste

piattaforme è che sono nate insieme a una generazione che non ha difficoltà a tenere il passo, ma anzi le accompagna tranquillamente all'interno di un naturale processo evolutivo.

In ultimo, dalle righe di questo elaborato si può notare come la componente psicologica umana abbia avuto e abbia tutt'ora un ruolo determinante nello sviluppo dell'industria pornografica, al pari dello sviluppo tecnologico. Ogni nuovo passo nell'evoluzione del settore è sempre stato lo specchio dei gusti sociali del tempo: è interessante, però, notare come uno stesso contenuto (o comunque molto simile) riproposto attraverso canali diversi rappresenti comunque un orizzonte inesplorato, una ventata d'aria fresca nel panorama dell'industria pornografica e venga percepito come tale dalla società; questo dimostra come non solo lo sviluppo tecnologico sia fondamentale per garantire la florida sopravvivenza del settore solamente da un punto di vista puramente strumentale, ma costituisca esso stesso parte integrante dell'intrattenimento cercato dalle persone.

BIBLIOGRAFIA

- Bakker P., Taalas S., 2007, *The Irresistible Rise of Porn: The Untold Story of a Global Industry*, www.obs.obercom.pt
- Batista E., 2001, *Mobile Porn Coming to Europe*, www.wired.com
- Bellhouse C., Crebbin S., Fairley C. K., Bilardi J. F., 2015, *The Impact of Sex Work on Women's Personal Romantic Relationships and the Mental Separation of Their Work and Personal Lives: A Mixed-Methods Study*, Koustuv Dalal, Editor
- Cohan D., Lutnick A., Davidson P., Cloniger C., Herlyn A., Breyer J., Cobaugh C., Wilson D., Klausner J., 2006, *Sex worker health: San Francisco style*
- Cunningham S., Sanders T., Scoular J., Campbell R., Pitcher J., Hill K., Valentine-Chase M., Melissa C., Aydin Y., Hamer R., 2017, *Behind the screen: Commercial sex, digital spaces and working online*, University of Strathclyde, UK; University of Leicester, UK; Sheffield Hallam University, UK
- Ditmore M. H., 2006, *Encyclopedia of Prostitution and Sex Work*, volumi 1 & 2, Greenwood Press
- Hardy S., 2008, *The Pornography of Reality*, University of Worcester, UK
- Jeness V., 1990, *From Sex as Sin to Sex as Work: COYOTE and the Reorganization of Prostitution as a Social Problem*
- Jones A., 2015, *Sex Work in a Digital Era*, Farmingdale State College, State University of New York
- Kamvar M., Baluja S., 2005, *A Large Scale Study of Wireless Search Behavior: Google Mobile Search*, www.pdf-search-engine.com
- Lykousas N., Casino F., Patsakis C., 2020, *Inside the x-rated world of "premium" social media accounts*, University of Pireaus, Greece
- Maina G., 2009, *Spostamenti progressivi del "vedere" - Appunti per una storia della mobile pornography*, Università degli studi di Torino
- Martin M. R., Gelber L., 1978, *Dictionary of American History: With the Complete Text of the Constitution of the United States*, Rowman & Littlefield
- Ortoleva P., 2009, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, metodologie*, Il Saggiatore
- Perez I., 2018, *Digital inclusion through mobile phones?: A comparison between*

mobile-only and computer users in internet access, skills and use,
www.researchgate.net

Sanders T., Connelly L., Jarvis King L., 2016, *On Our Own Terms: The Working Conditions of Internet-Based Sex Workers in the UK*, University of Leicester, UK; University of Salford, UK; University of Leeds, UK

SITOGRAFIA

<http://help.fancentro.com/en/articles/3845625-fancentro-101-beginner-s-guide>

<http://spl.ids.ac.uk/sexworklaw/about-map>

<https://arstechnica.com/uncategorized/2007/06/porn-2-0-is-stiff-competition-for-pro-pronographers/>

<https://avn.com/business/articles/technology/homegrown-video-s-president-spills-his-seed-369883.html#comments>

<https://hazlitt.net/longreads/godfather-gonzo-porn>

<https://influencermarketinghub.com/glossary/onlyfans/>

<https://lustfel.com/what-is-fancentro/>

<https://medium.com/betteronlyfans/fansly-vs-onlyfans-the-difference-between-the-two-adult-subscription-based-platforms-99315b496683>

<https://omnigeekempire.com/2020/02/24/why-do-people-pay-for-onlyfans-the-potential-dangers-of-onlyfans-to-the-psyche>

<https://theconversation.com/onlyfans-controversy-highlights-the-bind-facing-most-gig-workers-167101>

<https://www.bbc.com/news/technology-58331722>

<https://www.bbc.com/news/uk-57255983>

<https://www.bustle.com/wellness/onlyfans-justforfans-differences-explainer>

<https://www.dailydot.com/irl/justforfans-onlyfans-alternative/>

<https://www.fastcompany.com/1327398/can-smartphones-save-sex-business>

https://www.huffpost.com/entry/porn-industry-piracy-pay_n_4613642

<https://www.indy100.com/science-tech/onlyfans-models-payment-sex-b1839685>

<https://www.makemoneyadultcontent.com/modelhub/>

<https://www.menshealth.com/sex-women/a20127452/real-porn-sex-movement/>

<https://www.nbcnews.com/news/world/porn-piracy-wars-get-personal-flna121928>

https://www.reddit.com/r/NoStupidQuestions/comments/5ynu7y/with_the_dramatic_rise_in_real_amateur_porn_over/descowf/

<https://www.rollingstone.it/sexualita/bella-thorne-ha-davvero-rovinato-onlyfans/530115/>

<https://www.seattletimes.com/nation-world/porn-studio-owner-to-be-tried-on-charges-of-running-brothel/>

<https://www.the-pool.com/smartphones-revolutionized-adult-entertainment-industry/>

<https://www.theglobeandmail.com/news/british-columbia/some-sex-workers-choose-industry-due-to-benefits-of-occupation-study/article33965010/>

<https://www.thetimes.co.uk/article/meet-the-king-of-homemade-porn-a-bankers-son-making-millions-z9vhq9c9s>

<https://www.wired.com/2002/02/sex/>

<https://www.xbiz.com/features/97733/the-new-face-of-amateur-porn>