AVATAR-EROTISMO: Nuove frontiere o nuove follie?

Data 11 aprile 2021
Categoria Medicinadigitale

Una recente ricerca italiana pubblicata su Nature suscita interesse, curiosità ma anche preoccupazione(1).
I ricercatori hanno creato un ambiente di Realtà Virtuale mediante uno schermo inserito sul capo dei soggetti, che trasmetteva le immagini di un Avatar dello stesso sesso e dimensioni corporee dell'osservatore (ma non con il medesimo volto del soggetto) che veniva accarezzato da gradevoli partner virtuali alternativamente di sesso femminile e maschile in varie zone del corpo ed in particolare nelle zone tradizionalmente considerate erogene (seni, genitali, ano).
I soggetti reclutati, 42 etero sessuali (maschi e femmine) e 42 omosessuali (maschi e femmine) osservavano,comodamente seduti ed indossando il "casco di realtà virtuale" un Avatar del medesimo sesso mentre veniva toccato delicatamente in varie parti del corpo dapprima da Avatar dello stesso sesso e successivamente da Avatar di sesso opposto.

Lo studio dal punto di vista scientifico ha conseguito risultati interessanti:
1) ha dimostrato che è possibile indurre in tutti i partecipanti una identificazione corporea, sia pure di profondità variabile, con l'Avatar che lo rappresentava.
2) ha inoltre dimostrato che i soggetti toccati dagli Avatar del sesso preferito provavano gradevoli esperienze sinestetiche, anch'esse di intensità variabile, le quali consentivano di avvicinarsi alle percezioni provate in situazioni reali.
3) per ciò che riguarda l'orientamento sessuale i maschi eterosessuali avvertivano come gradevoli solo i contatti con gli Avatar femminili mentre i gay trovavano gradevoli i tanto i contatti con Avatar maschili che con quelli femminili. Le donne eterosessuali trovavano gradevoli i contatti con gli Avatar di ambedue i sessi mentre le femmine lesbiche descrivevano come piu gradevoli i contatti con gli Avatar donne.

Commento allo Studio

La ricerca che abbiamo molto sinteticamente riassunto presenta vari motivi di interesse.
Un primo motivo di interesse è che i ricercatori hanno valutano con un approccio scientifico un fenomeno verosimilmente già diffuso nel web attraverso canali e modalità incontrollate, coinvolgendo probabilmente anche soggetti fragili per età e caratteristiche psico- sociali: esso quindi richiama l' attenzione di psicologi medici e ricercatori su fenomeni che generalmente la "buona scienza" ignora lasciandoli alla cronaca ed al gossip. Da segnalare in particolare la possibilità, citata nell'articolo che simili esperienze possano indurre dapprima fenomeni di profonda identificazione psicofisica e successivamente fenomeni di depersonalizzazione/ derealizzazione: ovvero disturbi dissociativi caratterizzati da esperienze di irrealtà, distacco rispetto ai propri pensieri, sentimenti, sensazioni, e talora anche rispetto al proprio corpo od alle proprie azioni.E' dubbio se ripetute esperienze di questo tipo possano lasciare tracce indelebili nella psiche di soggetti vulnerabili….(2)
Un secondo motivo di interesse è che malgrado i limiti dello studio (in particolare la ridotta numerosità del campione ed i criteri di selezione non ben definite) esso dimostra come con dispositivi di realtà virtuale non particolarmente sofisticati (un video applicato davanti agli occhi del soggetto che mostrava un avatar dello stesso sesso accarezzato da altro avatar di gradevole aspetto)era possibile indurre in praticamente tutti i soggetti una identificazione più o meno profonda con l'avatar accarezzato cui seguivano sensazioni corporee ed emozionali più o meno intense, il più delle volte gradevoli ma talora anche sgradevoli se l'avatar di identificazione veniva accarezzato da un soggetto non gradito.
Come osservato dai ricercatori nella "Discussione" dispositivi di realtà virtuale potranno essere utilizzati sempre più estesamente per ricerche neurofisiologiche, psicologiche e psicopatologiche concernenti la sessualità dato che tutti I soggetti partecipanti, sia pure a differenti livelli di coinvolgimento, hanno tuttavia dichiarato di avere provato sensazioni di natura sessuale: sarà quindi possibile simulare le più varie esperienze superando così i problemi legati alle interazioni tra umani. Resta da affrontare il problema, sottolineato dai ricercatori, di controllare nei soggetti partecipanti all'esperimento le conseguenze della identificazione del coinvolgimento emozionale e della eventuale depersonalizzazione…
Un terzo motivo di interesse è che la ricerca ripropone un enorme problema ignorato dalla larga parte della pubblicistica sul digitale e la intelligenza artificiale, ovvero che le innovazioni vengono sistematicamente presentate come strumenti di progresso e di miglioramento per tutti gli utenti, ma molto raramente valutate per le possibili ricadute negative. A questo proposito non si comprende per quale motivo ogni nuovo farmaco sia soggetto a severe e valutazioni su effetti terapeutici e rischi per la salute mentre le innovazioni digitali, che hanno sempre rilevanti conseguenze psicosociali, sono pregiudizialmente considerati fattori di progresso e di benessere scotomizzando il dato storico che dimostra che anche semplice innovazioni introdotte in ambienti complessi possono generale conseguenze imprevedibili ed indesiderabili.

Riccardo De Gobbi e Giampaolo Collecchia

© 2004 - 2026 Pillole - Registrazione T. di Roma n. 2/06 | stampato il 15/11/2026 alle ore 8:29 | Pagina 1 di 2



Bibliografia

1) Martina Fusaro, Matteo P.Lisi et Al.: Heterosexual, gay, and lesbian people's reactivity to virtual caresses on their embodied avatars' taboo zones Scientific Reports (nature.com) Heterosexual, gay, and lesbian people's reactivity to virtual caresses on their embodied avatars' taboo zones | Scientific Reports (nature.com)
2) www.pillole.org/public/aspnuke/news.asp?id=7147

Perapprofondire:
Collecchia G. De Gobbi R.: Intelligenza Artificiale e Medicina Digitale. Una guida critica. Il Pensiero Scientifico Ed. Roma 2020
pensiero.it/catalogo/libri/pubblico/intelligenza-artificiale-e-medicina-digitale