

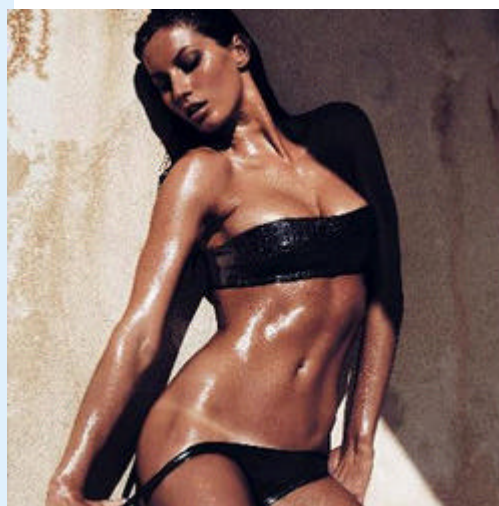
<http://tempolibero.blogosfere.it>

Ci è arrivato un comunicato da [Klaus Davi & Co](#), Agenzia di comunicazione d'impresa, in merito ad una interessante ricerca condotta dal Magazine [Metropolitan Post](#), secondo cui la maggior parte degli uomini preferiscono donne virtuali, come la famosissima [Lara Croft](#) a donne reali in carne ed ossa. Qui di seguito potete leggere il comunicato e scoprire il perché:

Sexy, aggressive, intelligenti e bellissime. **A popolare i sogni degli uomini sono le eroine virtuali.** I maschi italiani, stanchi di donne impossibili e troppo 'belle' come la famosa [Gisele Bundchen](#), preferiscono una fuga dalla realtà rivolgendo la loro attenzione a donne più belle, sprezzanti del pericolo e sempre giovanissime che gli permettono di realizzare qualsiasi fantasia.

Anche le 'belle' italiane ne prendono atto: non sono più al primo posto nel cuore degli uomini, l'ironia è che a scavalcarle è qualcosa che non esiste nella realtà e cioè **le eroine virtuali protagoniste dei videogiochi che hanno rubato il posto a modelle, attrici e le chiacchierate di Hollywood nell'immaginario erotico maschile.**

A rivelarlo è una recente ricerca condotta dal magazine Metropolitan Post su un panel di 1000 uomini italiani di età compresa tra i 18 e i 50 anni. **Ben il 56% degli intervistati**, infatti, dichiara di preferire una donna virtuale perché rimane sempre identica e non invecchia mai, mentre solo un risicato 34% si conferma tradizionalista e considera bella una donna che può toccare e non solo vedere attraverso una schermo. Una vera inversione di tendenza, quindi, se si considera che, fino ad ora, le belle e impossibili come la famosa Gisele o [Naomi Campbell](#) si sono sempre viste sulle passerelle e sui giornali patinati.



*"La donna virtuale è la donna dei propri sogni: è molto plastica nel senso che la posso plasmare come voglio io – afferma **Marco Rossi** noto sessuologo immagine*

*televisiva di [MTV](#) - La donna virtuale, in una condizione di intimità o di conoscenza, la plasmo secondo quelle che sono le caratteristiche delle mie fantasie, anche perché Lara Croft la vediamo sempre in azione ma non sappiamo com'è quando va a cena con qualcuno o nella vita quotidiana.*



*A questo punto sarà quello che io desidererò, e in tal senso, questo viene molto incontro ad una modalità di espressione della mascolinità che è sempre più in difficoltà, perché le donne non corrispondono a quelle che sono le fantasie maschili. Le donne reali sono donne che pretendono, non sono donne passive, sono donne che hanno delle volontà, delle velleità e delle esigenze, mentre le esigenze della donna delle proprie fantasie, ovviamente, corrisponderanno sempre a ciò che sono in grado di dare loro.*

*Siamo sempre più abituati a vivere una sessualità virtuale perché il contatto reale e fisico coinvolge e spaventa molto perché il rischio è sempre quello del fallimento e del rifiuto, una donna virtuale non rifiuterà mai un uomo, anche una donna che si conosce via chat è difficile che rifiuti qualcuno, perché non entrando in gioco pienamente, si viaggerà sempre sull'onda delle fantasie dei due interlocutori".*

**Gli Italiani trascorrono al computer quasi un quarto del tempo dedicato ai media** (24%), più di quello dedicato alla lettura dei quotidiani (10%) o di riviste (8%), la televisione però, continua ad essere il mezzo preferito (31%). Giocare ai videogiochi è un'altra attività

molto diffusa, ben il 40% della popolazione lo fa (fonte Eiaa).

**Soprattutto i giovani:** il 25% gioca da una a tre ore al giorno, il 52% meno di un'ora e il 6,5% dedica ai videogame più di tre ore. Il 45% dei giocatori opta per una sfida in solitudine, ma il 43,5% preferisce giocare con altre persone: il 37% con amici, il 17,5% con fratelli o sorelle e naturalmente solo il 15% con il padre o la madre. (fonte Centro Studi Minori e Media di Firenze) Il giro d'affari di questo settore si attesta intorno ai 725 milioni di euro superando quello del cinema (fonte: Tim Trade interactive multimedia).



Sono circa 9,7 milioni il numero delle famiglie italiane che hanno il computer ed un accesso web in casa. Un uomo, sempre secondo la ricerca, quando è a casa passa in media 20/30 ore davanti al pc per giocare ai videogiochi, soprattutto davanti alla loro eroine preferite.



**Per il 62% la più popolare è [Lara Croft](#)**, eroina di Tomb Raider, bella archeologa ereditiera combattiva sexy ed intrigante che fa sognare tantissimi uomini e che ha poi ispirato il filone degli omonimi film interpretati da [Angelina Jolie](#). Seguono a ruota con un 16% di preferenza **Zelda**, la bellissima protagonista de [La leggenda di Zelda](#), mentre il 10% preferisce **Yuna** di [Final Fantasy](#) e il 3% dei nostalgici, anche se non si tratta nello specifico di videogiochi, non dimenticherà mai la bellissima [Jessica Rabbit](#).

Ma quali sono le donne in carne ed ossa più amate dagli italiani? Al primo posto c'è la sensualissima [Monica Bellucci](#), seguita da [Manuela Arcuri](#) e [Martina Colombari](#), al terzo posto [Sabrina Ferilli](#), al quarto [Valeria Marini](#) e al quinto [Alessia Marcuzzi](#), questi i sogni che però risultano per il 66% degli italiani irraggiungibili e troppo lontane.

Ma **quali sono le motivazioni che portano a preferire il virtuale al reale?** Il 28% è sicuro di essere attratto da queste donne perché è possibile pensarle "su misura", senza difetti e assolutamente fedeli; il 19% perché ama un modello di donna decisa e agguerrita; il 12%

si è accostato al virtuale per la poca attenzione che riceve dalla fidanzata/moglie ed il 41% ha ammesso che il motivo è molto banale, la donna virtuale è una donna "perfetta" non si lamenta, non ti chiede di fare shopping e di rinunciare al calcio, in sostanza non ha pretese.

Fortunatamente però gli intervistati alla domanda a bruciapelo: ma lasceresti la tua donna per una virtuale? affermano che la passione virtuale non ha sostituito quella per la propria donna in carne ed ossa...almeno per il momento.