

Posegi v virtualno telo

mag. David Modic, univ. dipl. socialni pedagog

V zadnjem letu so virtualne skupnosti postale posel. O tem, kako skupina posameznikov postane skupnost, je bilo že veliko napisanega. Vse, kar še preseneča, je, kako dosnosne so postale določene virtualne skupnosti. Za raziskovalce zelo zanimiva je virtualna skupnost v lasti podjetja Linden labs Drugo življenje (SL)¹, ki je nastala marca 2002 in se predstavila javnosti dobro leto kasneje. V osnovi gre za simulacijo konkretnega sveta skupaj z ekonomijo, gospodarstvom in političnim udejstvovanjem. V SL se trguje s t. i. Linden dolarji, ki imajo sicer nizko monetarno vrednost v primerjavi z ameriškimi dolarji, po drugi strani pa omogočajo razvoj virtualnega tržnega gospodarstva. V maju 2007 je bila skupna vrednost vseh transakcij pri trgovanju v SL na dan skoraj dva milijona ameriških dolarjev². SL je torej finančno vedno bolj zanimiv za slehernika, kar pomeni, da je uporabnikov vedno več. Na začetku maja 2007 je bilo v SL včlanjenih dobrih šest milijonov virtualnih prebivalcev. Uporabniški vmesnik SL omogoča virtualnemu prebivalcu veliko mero interakcije z ostalimi uporabniki in svetom okoli njih. Nekatere interakcije omogočajo tudi vdor v osebni prostor posameznika in poseg v njegovo virtualno telo.

Eden od takih posegov je izvajanje psiholoških eksperimentov na virtualni populaciji. V Milgramovem eksperimentu v konkretnem svetu so raziskovalci v šestdesetih letih merili nivo poslušnosti posameznika tako, da so ga silili v odmerjanje (sicer fiktivnih) elektrošokov navidezno testni osebi vsakič, ko je ta napačno opravila zastavljeno nalogo (Milgram, 1974). Originalni eksperiment je pokazal, da približno 65% udeležencev ne odneha z odmerjanjem elektrošokov tudi po točki, ko bi morala navidezno testna oseba že zdavnaj umreti (Milgram, 1963). Milgramov eksperiment je bil sicer ponovljen v veliko variacijah, kjer so poleg poslušnosti merili nivo vpliva drugih prisotnih posameznikov na udeleženca, vpliv spola udeleženca in tako naprej. V svoji osnovni obliki se eksperiment ne izvaja več, saj krši večino smernic etičnega kodeksa psiholoških služb danes (npr. APA, 2002), s pojavom virtualnih skupnosti pa so ti pomisleki na videz odpadli in nadebudni raziskovalci lahko zopet *šokirajo* svet, tokrat virtualno (Slater et al., 2006). Ob tem se sicer pojavi vrsta vprašanj. Avtorji

¹ Ang. – second life (<http://www.secondlife.com>)

² Vir: spletna stran SL.

virtualnega eksperimenta so pokazali, da so rezultati konkretnega in virtualnega eksperimenta primerljivi, še več: trdijo, da se psihološki odzivi posameznikov na stres, kljub temu da vedo, da je virtualen, ne razlikujejo. Samo po sebi se torej vsiljuje vprašanje – *če je posameznikova reakcija ista, če doživlja enak nivo tesnobe ob virtualnem eksperimentu, zakaj je potem virtualni eksperiment v skladu z etiko, tisti v konkretnem življenju pa ne?* Na koncu koncev tudi navidezno testne osebe v Milgramovem eksperimentu niso zares utrpele elektrošokov.

Pričujoč primer je zanimiv zato, ker govori o konkretni reakciji posameznikov na poseg v virtualno telo – posamezniki reagirajo podobno, kot da bi bilo poškodovano konkretno telo.

S konkretnimi posegi v virtualno telo se sicer ukvarjajo tudi drugi avtorji. Eden prvih je bil Dibbel s člankom: »Posilstvo v virtualnem svetu: Kako so hudobni klovn, prevarantski duh s Haitija, dva čarovnika in ducat posameznikov spremenili bazo podatkov v skupnost« (Dibbell, 1993)³. Tam se srečamo z uporabnikom s psevdonimom *Mr. Bungle*, ki je s pomočjo programčka, ki mu je rekel voodoo lutka⁴, obvladoval ostale uporabnike in jih silil v posilstva, grobe napade in neprijetne odnose. V svojem članku Dibbell (prav tam) opisuje emocionalne reakcije ostalih in sankcije, ki so jih sprejeli, da se tako obnašanje ne bi več ponavljalo.

Mr. Bungle, ki je sebe virtualno opisal kot [...] *debeli klovn z biskvitnim obrazom, oblečen v harlekinsko obleko, pošpricano s spermo, s širokim pasom iz bele omele, na katerem piše 'Poljublaj me pod tem mestom, psica!' [...]* (Dibbell, 1993), je nekega pomladnega večera prišel v skupne prostore virtualne skupnosti LambdaMOO⁵ in promptno prisilil drugega igralca, ki si je nadel psevdonim *exu*,⁶ da mu je nudil bolj ali manj konvencionalne spolne usluge. *Bungla* so med tem procesom izključili iz skupnih prostorov, kar mu ni preprečilo nadaljnega molestiranja *exuja* iz svojih soban, saj oddaljenost ni vplivala na delovanje voodoo lutke. Takoj za tem si je privoščil igralko po imenu *Moondreamer*, ki je sebe opisovala kot generično žensko, ter jo prisilil v virtualne spolne odnose z *exujem*,

³ Ang. – Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society.

⁴ Ang. – Voodoo Doll.

⁵ Glej poglavje MUSH / MUD (9.5).

⁶ Folklorno havajsko lastno ime za nagajivega duha.

Kropotkinom in *Snugberryjem*. *Mr. Bungle* je postajal vedno bolj nasilen – *exuja* je prisilil, da je pojedel svoje sramne dlake, *Moondreamer* pa, da si je storila silo s kuhinjskimi pripomočki. Nihče ga ni mogel ustaviti, dokler niso poklicali *Iggyja*, starega izkušenega igralca, ki je s seboj prinesel virtualno pištolo in s strelom iz nje izoliral *Mr. Bungla* in njegovo voodoo lutko od ostalih igralcev (Dibbell, 1993).

Kot vsak virtualni dogodek, je tudi ta zanimiv na dveh nivojih – opisana dejstva sama in pa dogajanje v resničnem svetu. Kaj je bilo tisto, kar je sililo igralca po imenu *Mr. Bungle*, da je sploh počel to, kar je pač počel? Dejstvo je, da v resničnem svetu ni bilo nobenega besnečega klovna in nobenega posilstva. Zakon ni bil kršen in akterji te zgodbe so bili zgolj študentje, ki so mirno ždeli pred svojimi monitorji, ki so jih srečno obsevali s fotoni. Kje je torej sploh problem? Šlo je samo za serijo bolj ali manj naključnih pritiskov na tipkovnico in gomilo besed na ekranu. To nas načeloma ne bi smelo razburiti, pa nas vseeno. Razburi nas zaradi intrinzičnih lastnosti virtualnega prostora, zato, ker ljudje reagiramo na mentalno predstavo in ne na dogodek sam (Milivojević, 2005). Zato, da nekaj občutimo, je dovolj, da si to predstavljamo in tukaj leži kleč celotne zgodbe. Virtualni prostor je v tistem hipu za njegove udeležence pomenil konkreten socialni prostor, za katerega so, morda naivno, verjeli, da so v njem že sama po sebi vzpostavljena pravila, ki veljajo za socialne prostore in družbo. To, da se je v njihovem varnem, zaščitenem svetu, pred njihovimi očmi, zgodila serija posilstev, jih je pustilo nemočne in na nek način umazane. Virtualna skupnost se je prvič soočila z dejstvom, da računalnik ne loči med moralnim in nemoralnim opisom ali dejanjem. To distinkcijo delamo ljudje in utopistična družba virtualnega brezvladja je naenkrat opazila, zakaj v resničnem svetu utopistične družbe nikoli ne obstanejo. Tudi tam, kjer v resnici ni pravil, se najde kdo, ki jih z veseljem krši. *Mr. Bungle* je bil v resničnem življenju študent univerze v New Yorku, ki tam ni spolno nadlegoval nič hudega slutečih pripadnic nasprotnega spola. Tako kot bi lahko napisal programček, ki bi vsakomur, ki bi prišel v sobo voščil lep dan in ga zasul s sladkarijami, je lahko izživel tudi svoje najbolj goreče fantazije skozi voodoo lutko, in sicer tako, da je programček izpisoval na ekran stvari, ki jih je pripisal drugim igralcem. Tako je npr. *Moondreamer* na svoje veliko presenečenje lahko prebrala, da si je v anus vtaknila kuhinjski nož, kar ji je povzročilo nesluteno ugodje (Dibbell, 1993).

Exu (dekle iz Seattla) je kasneje na listo, ki jo berejo vsi igralci skupnosti LambdaMOO napisala: »Večinoma so voodoo lutke⁷ zabavne in večinoma mislim, da sankcije v virtualnem prostoru povzročijo več gorja kot koristi. Res pa je tudi, da je Mr. Bungle zloben prasec in bi ga morali izključiti iz naše skupnosti. Ne želim si sodnih procesov, zakonov in boljših zaporov. Še sama ne vem, kaj si želim, morda virtualno kastracijo. Običajno se tukaj te stvari ne dogajajo in mislila sem, da se to ne bo zgodilo meni.« (Dibbell, 1993). Kot je zaupala piscu članka, je med pisanjem tega teksta nekontrolirano jokala. Njena reakcija je bila takšna ravno zaradi prepletanja realnega in virtualnega. Virtualna skupnost trdi, da je bila ženska brutalno posiljena v svoji dnevni sobi, konkretna pa, da gre preprosto za igro, kjer posameznik ni bil na noben način ogrožen. Zato je možno, da posameznik v isti sapi pove, da mu gre nekaj preprosto na jetra, in obenem v imenu bontona zahteva, da se nekomu odreže penis.

Dibbel je eden prvih avtorjev, ki pišejo o virtualnih posilstvih, vendar to ne pomeni, da gre za izoliran dogodek. Glede na velikost virtualne populacije ni nič čudnega, da v njej najdemo ljudi, ki jih vzbujajo nekonvencionalne spolne prakse. Ena med njimi je t. i. sporazumno posilstvo, kar se, s stališča nekoga, ki mu taka spolna praksa ni blizu, sliši kot bistroumni nesmisel. Eden od dokumentiranih primerov sporazumnega posilstva se je zgodil leta 1995 v klepetalnicah družbe AOL. Avtorica članka (Michaels, 1997) je vstopila v virtualno sobo z imenom »fantazijsko posilstvo⁸« in na svoje veliko začudenje prisostvovala virtualnemu skupinskemu posilstvu, nad čimer je bila v situaciji in v samem članku *spodobno* moralno zgrožena. Tudi drugi primeri, ki jih navaja v članku, so zanimivi, saj odpirajo vprašanja, ki se jih avtorica konkretno ne dotika. Še posebej zanimiv primer je neka takrat 27-letna bolniška sestra Vonnie, ki obišče neko klepetalnico. Predstavi se kot petnajstletnica, zato, kot je sama izjavila, *da bi videla, kako se bodo ljudje odzvali nanjo* (prav tam). Odzove se povabilu nekega neznanca in se z njim odpravi v neko zasebno klepetalnico. Tam se jima pridruži še nekaj njegovih prijateljev, ki grafično, skupaj s slikovnim materialom, ponazorijo, kaj vse bi ji radi naredili. Nesojena žrtev se po nekem času odklopi, nam pa ostajajo odprta vprašanja. Zakaj je Vonnie (bolniška sestra) čutila potrebo po tem, da se predstavlja kot petnajstletnica in zakaj je pristala na privaten klepet s popolnim neznancem? Ali bi tudi v konkretnem življenju, še kot najstnica, pristala na to, da bi z nekim neznancem odšla v neko zasebno

⁷ *Exu* v tem primeru ne govori o programski opreми, temveč o resnični voodoo lutki.

⁸ Ang. - Rape Fantasy

sobo, stran od ljudi? Zakaj naj bi bilo tako početje v konkretnem svetu nevarno, v virtualnem pa nič posebnega? Zakaj, na koncu koncev, ni odšla iz klepetalnice brž, ko je postalo jasno, kam pes taco moli. Posreden odgovor na zadnje vprašanje sicer najdemo v članku, vendar nas ne zadovolji: razlog za nadaljnje prisostvovanje v situacijah, kjer nekdo žrtvi stori virtualno silo, naj bi bil, da bi z odhodom žrtev pobegnili iz situacije in jo s tem na nek način priznala kot validno. Taka razlaga je sicer razumljiva, vendar ni povsem logična. V konkretnem svetu obstajajo klavnice – nekateri ljudje prakso ubijanja živali za hrano preprosto ignorirajo ali pa prepoznavajo kot nujno zlo, drugi se s takimi postopki ne strinjajo in navajajo to kot enega od razlogov za vegetarijanstvo, torej se umaknejo iz dane situacije. Ne obstaja pa primer vegetarijanca, ki bi jedel meso in delal v klavnici zato, ker bi v nasprotnem primeru s svojimi akcijami pokazal, da se s klanjem živali strinja.

Avtorica članka tako kot mnogi drugi sicer po eni strani obsoja zlorabo preko Medmrežja, vendar po drugi strani zatrjuje, da ta zloraba ni niti približno tako huda, kot bi bila v konkretnem svetu. V tej trditvi ni osamljena (npr. Lynn, 2007), kljub temu da žrtve opisujejo zelo podobne posledice v obeh primerih spolne zlorabe – virtualne in konkretne (razdražljivost, depresija, nespečnost, občutki krivde ipd.). Argumenti za in proti takemu stališču so na obeh straneh. Verjetno je res, da posameznik ali posameznica, ki je žrtev spolne zlorabe v konkretnem svetu, doživlja dogodek bolj intenzivno, po drugi strani pa se virtualna zloraba odvije pri posamezniku doma v njegovem najbolj zasebnem in morda najbolj varnem prostoru. Šok posega v telo je tako na nek način še dosti večji, saj žrtev ni nijer več varna.

Med spolne zlorabe sodi tudi javna objava transkriptov privatnih seksualnih srečanj v klepetalnicah (Rheingold, 1993). Tako dejanje je natančno ekvivalentno temu, da nekdo skrivaj posname spolni odnos v konkretnem svetu in posnetek potem širi med ljudmi. Rešitev takšne situacije je, tako kot v konkretnem življenju, preventiva. Dobro poznavanje spolnih partnerjev nam omogoča, da se izognemo tistim, ki bi nas radi zlorabili (Turkle, 1997).

Ker kaže da veliko ljudi verjame, da lahko ohranimo lastno integriteto samo tako, da jo drugi ohranjajo za nas, je potreba po cenzuriranju Medmrežja vedno večja (Hewet, 2002; EFA, 2002; Landier, 1997 in drugi). Leta 1996 je ameriški senat sprejel, t. i. zakon o digitalni

spodobnosti⁹, ki med drugim označi za kaznivo dejanje preklinjanje po telefonu ali pisanje vulgarnih besed na spletnih straneh (Bruce et al., 1995). Zaradi burne reakcije javnosti je leta 1997 Ameriško ustavno sodišče razsodilo, da Medmrežje uživa iste pravice svobodnega izražanja kot tiskani medij (CDT, 1997).

Medmrežje je sicer javni prostor, specifične storitve, ki so ponujane preko njega, pa so večinoma zasebne, kar pomeni, da lastniki storitev določajo nivo spodobnosti (Rowland, 1996). Tako pridemo do hecnih situacij, kjer npr. v virtualni skupnosti Habbo¹⁰ naletimo na »pohištveno prostitucijo« (Deidzoeb, 2002). Habbo je prvenstveno namenjen najstnikom, status in premožnost pa sta se merila¹¹ po količini pohištva, ki ga ima član v svojem virtualnem bivališču. Ker skupnost ni operirala z virtualnim denarjem, so se podjetni člani domislili, da bi se lahko virtualno prostituirali za tisto čajno mizico, ki so si jo vedno želeli. Sicer je populacija pretežno moška, vendar nihče ne preverja, če se moški prijavi kot ženska in prične z donosno kariero pohištvene hotnice. Situacija je še bolj zapletena zaradi dejstva, da je večina populacije mladoletna in zato so lastniki storitve vklopili sistem, ki preprečuje pisanje vulgarnih izrazov v sporočilih, objavljenih v virtualni skupnosti. Tako se celotna transakcija lahko odvija samo v vnaprej dogovorjenih kodah (Deidzoeb, 2002). Če povzamemo: v virtualni skupnosti Habbo se odvija virtualna prostitucija za virtualne dobrine med posamezniki s pretežno neresničnimi identitetami, dejanje samo pa ima seksualne konotacije samo v primeru, da razumemo specifični žargon, ki ga posamezniki uporabljajo. V taki situaciji le stežka ugotovimo, kaj naj bi bilo v tem nelegalnega ali sploh moralno spornega.

Morda bolj resna situacija pa se pleče v že prej omenjeni virtualni skupnosti em Drugo življenje. Nizozemska državna tožilka Kitty Nooij je februarja 2007 najavila tožbo proti Drugemu življenju, saj naj bi določeni mehanizmi v Drugem življenju omogočali obiskovalcem, da imajo virtualne spolne odnose z drugimi člani, ki se pretvarjajo, da so otroci (Libbenga, 2007). Primer ni tako jasen, kot bi se morda zdelo. Po eni strani Nizozemska nima zakonodaje, ki bi uravnala virtualno pedofilijo, poleg tega je podpredsednik

⁹Ang. - Digital decency act.

¹⁰www.habbo.com

¹¹Od marca 2007 naprej lahko tudi v Habbu poslužete z virtualnim denarjem.

Lindenovega laboratorija, zadolžen za razvoj skupnosti v lanskem letu zatrdil, da bodo nemudoma zaustavili kakršno koli zlorabo mladoletnikov v Drugem življenju takoj, ko bodo za to obstajali dokazi. Po drugi strani pa je psiholog Joss Buschman¹² v televizijskem intervjuju za nizozemsko televizijo zatrdil, da je *Drugo življenje tabor za usposabljanje pedofilov* (nizozemski časnik Nrc, 2007). Poleg tega denimo italijanska zakonodaja že vključuje koncept virtualne pedofilije, ki vključuje *realistične slike otrok in mladostnikov mlajših od osemnajstih let* (Lulu, 2007)¹³. Očitno torej obstaja potreba po uzakonjenju nekaterih posegov v virtualno telo. Skeptični posameznik bi se verjetno lahko vprašal kakšna je motivacija za tožbo v primeru, kakršen je nizozemski. Odrasli ljudje se izdajajo za otroke in se seksualno udeležujejo. Ob tem ne gre za prevaro ali pretvarjanje v globalnem smislu, gre zgolj za igro vlog. Ali bi se nizozemska vlada odločila za tožbo, tudi če SL ne bi bil tako uspešen, kot je? Ne razumimo se narobe – v sodobni družbi je praktično nemogoče najti argumente, ki bi upravičevali pedofilijo, vseeno pa se zdi, da definicija samega pojava povzroča nekaj nejasnosti – denimo: v nizozemski tožbi je specifično omenjen tudi prebivalec Drugega življenja, ki ima virtualno trgovino, v kateri prodaja hentai¹⁴. Pri risanju pornografske slike ni nihče oškodovan, tudi če je na njej upodobljena (fiktivna) mladoletna oseba. Tudi, ko slikar sliko pokaže prijatelju, fiktivni model ni na noben način oškodovan. Predvsem zato, ker je fiktiven. Vse, kar lahko najdemo spornega v taki transakciji, je, da bi to morda lahko pomenilo, da je nekdo bolj nagnjen k spolnim zlorabam mladoletnikov in ga zato take slike zanimajo. Tega ne vemo z gotovostjo in *prav gotovo* ne moremo kaznovati nekoga zato, ker obstaja možnost, da bo enkrat naredil nekaj kaznivega. Takšno obnašanje vodi v absurd. Npr. dva prijatelja se pogovarjata in eden reče drugemu, da ga je šef tako znerviral, da bi ga najraje zadavil. AHA!, reče drugi, to je kaznivo! Ti si praktično morilec. Ali pa se npr. študent dolgočasi med predavanjem in na rob lista nariše matematičnega fantiča in deklico, ki se dotikata. Takoj, ko zraven njiju nariše še avto in lahko vidimo, da gre za relativno majhni figuri, vemo, da je dotični študent pedofil.

Jasno in nesporno je torej, da težko ali pa sploh ne sprejmemo človeka, ki trguje z dejanskimi posnetki zlorabe otrok, ravno tako kot človeka, ki take posnetke proizvaja, ni pa povsem

¹² Klinika za forenzično psihiatrijo Mesdag v Groningenu

¹³ Kadar gre za upodobitve in ne za konkretne ljudi zakon sicer predvideno sankcijo zmanjša za tretjino.

¹⁴ Gre za slangovsko besedo, ki označuje japonsko animirano pornografijo.

jasno, zakaj ne sprejemamo ljudi, ki svoje spolno življenje razburkajo s tem, da se (sporazumno) pretvarjajo, da so mladoletni in virtualno seksajo z nekom, ki ga taka *igra* ravno tako vzburja.

Posegi v virtualno telo so različni – ob njih sicer nikoli ne čutimo fizične bolečine, s psihodinamskega stališča pa vseeno puščajo posledice. Ko posameznik bere dobro knjigo, včasih nehote zastoka, se skremži ali nasmeje. Čustvena reakcija je odvisna od tistega, kar si predstavljamo, in ne od tistega, kar se nam zares dogaja. To ni nič novega – ob dobrem razmisleku se vsakdo lahko spomni, da to drži tudi zanj. Osebnostni mehanizem torej vsi poznamo, skrivnost pa je, zakaj njegove posledice tako dosledno ignoriramo. Če vemo, da takšna psihodinamika deluje tudi za nas, potem je težko razumljivo, zakaj je nismo pripravljene aplicirati na virtualni svet. Dejstvo je, da bodo virtualni impulzi v nas vzbudili isto emocionalno reakcijo kot konkretni.

Članek se dotika različnih posegov v virtualno telo, ki jih povezuje rdeča nit: naša nepripravljenost jemati virtualni svet resno. Seveda lahko delamo etično sporne eksperimente, saj ne bodo zares boleli. Rezultati sicer pokažejo, da se nivo stresa testirancev dviga enako ne glede na virtualnost situacije, ampak to nam očitno ne sporoča, da bi morali razmišljati o etiki takega početja. V virtualnem svetu jemljemo čokolado od stricev v parku in jim sledimo nekam stran, ker virtualni svet tako ali tako ni nevaren. Obnašamo se kot otroci, ki se igrajo z ognjem. Ko se opečemo, nas to preseneti in užalosti. Pa še potem, ko smo opečeni, rečemo, da opekline tako ali tako ne bolijo, saj so virtualne. Ko ponudniki virtualne storitve prepovejo pubertetnikom kakršen koli stik spolnostjo, ti izumijo načine, da vpeljejo temo, ki jih tako ali tako okupira v tistem življenjskem obdobju. Zakaj raje ne bi vpeljali spolnosti v virtualni svet kot življenjsko dejstvo, ki ne zahteva posebnega sankcioniranja, ko se taka tema odpre. Zato, ker virtualni svet za nas *ni zaresen*. Jemljemo ga kot igrišče – preprosto nismo pripravljene vlagati vanj. Gotovo je bolj zapleteno vpeljati šolo spolnosti za mlade v neko virtualno skupnost, kot preprosto nadomestiti vsako napisano besedo *fuck* z *bobba*¹⁵. Bolj celovitih rešitev ne vpeljemo zato, ker mislimo, da virtualno šolanje ne bo učinkovito in bo na koncu koncev izguba časa, ker nihče od te izkušnje ne bo nič odnesel. Če pa je to res, potem je pa še toliko bolj nesmiselno, da virtualni svet cenzuriramo.

¹⁵ Kot to konkretno počnejo v virtualni skupnosti Habbo.

Na silo in umetno ga omejujemo, ker je to čisto dovolj dobro. Ko se izkaže, da ni, smo presenečeni.

Literatura

APA - American Psychological Association (2002). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. Pridobljeno 25.04.2007 s svetovnega spleta: <http://www.apa.org/ethics/code2002.html>

Bruce, T. et al (1995). *ANALYSIS S.314, The Communications Decency Act of 1995 Introduced by Sen. Jim Exon (D.-NE)*. Pridobljeno 15.03.2007 s svetovnega spleta: http://www.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/ema_s314_hr1004.analysis

CDT - Center for Democracy and Technology (1997). *Full legislative history of the CDA, including CDT analyses*. Pridobljeno s svetovnega spleta: <http://www.cdt.org/speech/cda/cda.shtml>

Deidzoeb, R. (2002). *Furniture Strumpets and Debit Card Toilets*. BBC h2g2. Pridobljeno 20.2.2007 s svetovnega spleta: <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/alabaster/A680014>

Dibbell, J. (1993). *A rape in cyberspace; or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society*. VV. J. Vitanza (ur.), *CyberReader*. (s. 448-465). New York, NY: Allyn & Bacon. Pridobljeno 12.1.2001 s svetovnega spleta: <http://www.levity.com/julian/bungle.html>

EFA – Electronic Frontiers Australia (2002). *Internet Censorship: Law & policy around the world*. Pridobljeno 30.04.2007 s svetovnega spleta: <http://www.efa.org.au/Issues/Censor/cens3.html>

Hewet, C. (2002). *The Great Debate: Should we censor the Internet?* Pridobljeno 3.4.2007 s svetovnega spleta: <http://www.thegreatdebate.org.uk/GDIntFreeProc.html>

Landier, M. (1997). *Internet Censorship is Absurd and Unconstitutional*. Pridobljeno 5.4.2007 s svetovnega spleta: <http://www.landier.com/michael/essays/censorship/fulltext.htm>

Libbenga, J. (2007). *Dutch demand ban of virtual child porn in Second Life*. The Register. Pridobljeno 30.04.2007 s svetovnega spleta: http://www.theregister.co.uk/2007/02/21/dutch_demand_ban_on_virtual_child_porn/

Lulu, K. (2007). *Reuters/Second Life » Virtual child porn may be a crime in Netherlands and already is in Italy*. Pridobljeno 02.05.2007 s svetovnega spleta: <http://www.kittenlulu.com/?p=498>

Lynn, R. (2007). *Virtual Rape Is Traumatic, but Is It a Crime?* V *Wired Magazine*. Pridobljeno 5.5.2007 s svetovnega spleta: http://www.wired.com/culture/lifestyle/commentary/sexdrive/2007/05/sexdrive_0504

Michaels, D (1997). *Cyber-Rape: How Virtual Is It?* V *Ms. Magazine*, 37(2). Pridobljeno 1.3.2006 s svetovnega spleta: <http://www.terry.uga.edu/~dawndba/4500CyberRape.html>

Milgram, Stanley (1963). *Behavioral Study of Obedience*. V *Journal of Abnormal and Social Psychology* št. 67 (s. 371–378). ZDA.

Milgram, Stanley. (1974). *Obedience to Authority; An Experimental View.* Harper Collins.ZDA

Milivojević, Z. (2005). *Emocije (Psihoterapija i razumevanje emocija).* Novi Sad, Prometej - Novi Sad

Nrc Handelsblad (2007). *Kamer wil verbod op kinderporno in Second Life.* Pridobljeno 1.4.2007 s svetovnega spleta:

http://www.nrc.nl/media/article636285.ece/Kamer_wil_verbod_op_kinderporno_in_Second_Life

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier.* William Patrick (ur.). Menlo Park, CA: Addison-Wesley.

Rowland, W. (1996). *The Communications Decency Act, Censorship and the Net.* Blue Cat Design.

Pridobljeno 17.03.2007 s svetovnega spleta: <http://www.bluecatdesign.com/bcat/article5.html>

Slater, M. et al. (2006) *A Virtual Reprise of the Stanley Milgram Obedience Experiments.* V PLoS ONE 1(1): e39. Pridobljeno 23.03.2007 s svetovnega spleta:

<http://www.plosone.org/article/fetchArticle.action?articleURI=info:doi/10.1371/journal.pone.0000039>

Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* ZDA: Simon & Schuster.