

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Monika Potokar Rant

Kiberseks: Primer Second Life

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Monika Potokar Rant

Mentor: doc. dr. Franc Trček

Kiberseks: Primer Second Life

Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

*»V kibernetu, tipkano sporočilo
priskrbi masko (Danet 1998, 129).«*

KIBERSEKS: PRIMER SECOND LIFE

Diplomsko delo obravnava kiberseks. To je moderna oblika spolnosti. Z naglim razvojem interneta se je razvila tudi tehnika, ki podpira uporabo interneta, in je naredila internet privlačnejši večji populaciji ljudi. Tako so se prej pogoste interakcije iz oči v oči spremenile v interakcije online. Z anonimnostjo, ki je najbolj prisotna na internetu, ter možnostjo igranja identitet, je kiberseks postal ena najbolj iskanih tem na spletu. Večinoma je kiberseks realni dogodek, ki vključuje dve osebi, ki si tipkata sporočila. Pod pojem kiberseks lahko uvrstimo tudi gledanje slik s spolno vsebino, pošiljanje in gledanje pornofilmov, itd. Kiberseks je postal pomemben del tudi v virtualnih igrah online, kot je Second Life, o katerem razpravljam v empiričnem delu naloge. Kljub mnenju podjetja Linden Lab, ustanovitelja Second Lifea, da se veliko posameznikov ne udeležuje kiberseksa pogosto, sem ugotovila, da velika večina otokov vsebuje spolnost. Kiberseks je moderen pojav, ki je prisoten skoraj v vseh medijih, od tiska, televizije do interneta.

Ključne besede: kiberseks, identiteta, anonimnost, Second Life, MUD.

CYBERSEX: EXAMPLE SECOND LIFE

This final thesis deals with cybersex as a modern form of sexuality. With quick development of the internet, consequently also the technology that supports the use of internet developed and made internet more popular to a higher number of people. So the previously frequent face to face interaction changed into 'online' interaction. With the anonymity internet offers and the possibility of role-playing, cybersex became one of the most searched for themes on the web. Cybersex is mostly a 'real-time' event, which includes two persons who type each other messages. Under the term cybersex we can also include: watching pictures with sexual content, sending and viewing pornographic films, etc. Cybersex also became an important part in virtual on-line games, such as Second Life, which I discuss in the empirical part of the thesis. Despite the opinion of Linden Lab, the company which created this game, that cybersex does not represent the majority of gameplay by individuals I discovered that a large majority of the islands include sexuality. Cybersex is a modern occurrence, which appears in almost all media, beginning with press, followed by television and lastly, internet as well.

Key words: cybersex, identity, anonymity, Second Life, MUD.

KAZALO

1 UVOD	6
2 DEFINICIJE POJMOV	9
2.1 INTERNET	9
2.1.1 <i>Digitalni razkorak</i>	9
2.2 VIRTUALNA SKUPNOST	10
2.3 MUD (MULTI USER DUNGEON)	11
2.4 MMORPG (MASSIVELY MULTIPLE ONLINE ROLE-PLAYING GAME)	12
2.5 KIBERSEKS	13
2.6 ANONIMNOST	15
2.7 IDENTITETA	16
3 ZGODOVINA SEKSUALNE VSEBINE IN RAZVOJ SEKSUALNE VSEBINE NA INTERNETU	18
3.1 TISKANI MEDIJI IN FOTOGRAFIJA	18
3.2 FILMI	19
3.3 RADIO IN TELEVIZIJA	20
3.4 TELEFON	21
3.5 INTERNET	21
4 IZVEDENE RAZISKAVE NA TEMO KIBERSEKSA	25
5 DEVIANTNOST, ETIČNOST, PORNOGRAFIJA IN SPOLNE MANJŠINE NA INTERNETU	28
6 UPORABLJENA METODOLOGIJA	34
6.1 KVALITATIVNO RAZISKOVANJE	34
6.1.1 <i>Opazovanje z udeležbo</i>	35
7 PRIMER SECOND LIFE	36
7.1 PREDSTAVITEV SECOND LIFE	36
7.2 STATISTIČNI PODATKI	37
7.3 SECOND LIFE IN KIBERSEKS	38
7.4 MOJA UDELEŽBA IN VTIS	39
7.4.1 <i>Kako do kiberseksa?</i>	40
7.4.2 <i>Moj prvi poskus kiberseksa v Second Lifu</i>	41
7.4.3 <i>Otoki s spolno vsebino</i>	43
8 PRIHODNOST INTERNETNEGA SEKSA	45
9 ZAKLJUČEK	47
10 LITERATURA	49

1 UVOD

Odmevale so mnoge 'virtualno-kibernetske' obljube o izoblikovanju nove bivanjske sfere, ki jo bodo naseljevala popolna virtualna telesa in neskončno ustvarjalne zavesti (Dery); o neomejenem in predvsem učinkovitem povezovanju ljudi v skupnosti na mreži, ki se zaradi prejšnjih časovno-prostorskih omejitev sicer ne bi nikoli srečali (Rheingold); o prihajajoči elektronski demokraciji, ki ne bo nikogar izključevala, temveč vsakomur omogočila neposredno in takojšnjo vključitev v pomembne politične in ekonomske tokove (Grossman); ter o brezmejni svobodi izbiranja pri tem, kdo smo, kako se predstavljamo drugim in s kom se želimo družiti (Turkle v Oblak 2000, 1053, 1054).

Hitre spremembe na področju telekomunikacijskih medijev in njihova širitev v virtualnem svetu, imajo velik vpliv na sedanjo definicijo realnega sveta. Zaradi teh vplivov bo prihodnost družbenega življenja definirana z novimi modeli virtualnih svetov. Internet je za mnoge informacijsko pismene pomemben del spolnega življenja, in postaja del našega vsakdanjika. Z njegovo privzeto anonimnostjo omogoča internet enostavnejše igranje identitetnih iger, ter s tem ponuja možnost razširitve spolne prakse. Poleg tega pa seksualne vsebine uporabljajo številne spolne manjšine, sramežljive osebe in osebe s psiho-patološkimi pogledi na spolnost, npr. pedofili.

Danes lahko vsakdo vpliva na vsakogar, tujcem zaupamo skoraj toliko, kot najbližjim prijateljem, samo prijateljstvo pa ni več lokalizirano, postaja oddaljeno in virtualno. Izjemno pomembni so postali socialni mediji in digitalni trendi.

Da bi ugotovili, kaj se dogaja v virtualnem svetu, moramo vstopiti vanj. Kot večina sociologov in antropologov, ki morajo vstopiti v svet, če ga želijo raziskati, da lahko problematizirajo določeno področje, sem prav tako to morala storila tudi jaz.

Za nekoga je lahko internet raj, medtem ko je za drugega pekel. Lahko pa gledamo nanj kot na pozitiven prostor, kjer imamo svobodo izbiranja in ni časovne ter prostorske omejitve,

poleg tega pa ni pomembno, kdo smo, kako se predstavljamo drugim, saj če nam nekaj ni všeč, lahko s klikom na gumb vse končamo.

Kiberseks je kot igranje seksa med dvema oziroma več osebami, v klepetalnicah, prek spletne pošte pa tudi prek internetnih kamer, itd. Veliko ljudi uporablja kiberseks zaradi anonimnosti, ki jim omogoča brezskrben seks. Kiberseks so nekateri začetniki označili kot osvobajajočega. Posameznikom je dovolil raziskovati nove načine obnašanja v smislu pogovornega/seksualnega samo-izražanja in je bil predvsem konstruiran kot notranje osamosvajanje žensk in moških, katerih socialne vloge bi jih 'normalno' izločale iz seksualnega pogovora oziroma erotičnega pisanja (Green 2001, 182).

Problem današnje družbe je hitro življenje, izgubljanje pravih odnosov iz oči v oči, saj je pojav interneta povzročil, da se vedno več ljudi druži virtualno in da nastajajo virtualne skupnosti. Vzrok, zakaj sem se odločila za raziskovanje tega problema, je dejstvo, da je internet postal vezni del med posamezniki, poleg tega pa je anonimnost razširila meje seksualnosti tudi na splet, prav tako je eksponentno narasla uporaba računalnikov ter tehnologije in tudi razvoj ter porast interneta. Vse to je povzročilo seksualno revolucijo (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 4).

Skušala bom ugotoviti, kateri so razlogi za širitev spolnosti v virtualni svet, hkrati pa se bom osredotočila na pojav seksa v virtualni igri 3D online, Second Life.

Second Life je vsem uporabnikom kiberseksa dal novo življenje, kjer poleg tega, da živijo svoje drugo življenje, lahko spolno občujejo skoraj povsod in kadarkoli. Trenutno ena najbolj popularnih iger online ponuja uporabnikom prav vse. Lahko so katerakoli žival, super heroj, mogoče porno zvezda, pravzaprav karkoli si zamislijo, lahko si ustvarijo tudi svoj dom ali družino, itd.

V drugem poglavju bom definirala vse spremenljivke, ki so pomembne pri definiciji kiberseksa in njegovi uporabi. V naslednjem poglavju bom predstavila zgodovino seksualnih vsebin in razvoj spolnosti na internetu. V četrtem poglavju bom opisala raziskave, ki so bile izvedene na temo kiberseksa v zadnjih letih, ter povzela, kaj je glavni razlog za uporabo kiberseksa. Ker je prišlo zaradi anonimnosti in možnosti igranja z identitetami do problemov in deviantnega obnašanja, bom v petem poglavju govorila o tem ter o porastu pornografije in o spolnih manjšinah, za katere je internet osvobajajoči medij za izražanje svoje spolnosti. V

šestem poglavju pa bom pisala o moji neposredni udeležbi v igri Second Life, predstavila bom igro in navedla nekaj statističnih podatkov, ki pa so velikokrat 'prenapihnjeni'. Razložila bom metode, ki sem jih uporabila, in sicer opazovanje z udeležbo. Ugotovitve bom združila v zaključku. Na podlagi ugotovitev bom odgovorila na nekatere izmed razlag, ključnih za raziskovanje pojma kiberseksa.

2 Definicije pojmov

Pri raziskovanju vpletenosti kiberseksa med uporabniki interneta je treba razčleniti in definirati pojme, ki sem jih omenjala v diplomskem delu. Ker je kiberseks, seks, ki se odvija prek interneta, je treba navesti nekaj dejstev o internetu in njegovi vpetosti v družbeno okolje. Poleg tega je virtualna skupnost ena od pojmov, ki se pojavlja v konceptu kiberseksa in igre Second Life, saj je MUD primer, kjer se vzpostavljajo virtualne skupnosti, in začetek oziroma zgodovina zametkov Second Lifeu podobnih virtualnih iger. Anonimnost in identiteta sta pojma, ki opisujeta naravo kiberseksa, in razloge, zakaj je ta oblika seksa tako uspešna.

2.1 Internet

Da bi razumeli, zakaj je internet uspešnejši pri razvoju seksa kot telefon, ju je treba primerjati. Prvi razlog, zakaj je tako, je zagotovo obseg interneta kot trga, z veliko različnimi možnostmi potencialnih partnerjev. Drugi, internet je konstantno dostopen. Tretji, internet je socialno bolj oddaljen, v tem smislu, da je dovolj premora med vprašanjem in odgovorom, da dovoli razmislek in interpretacijo. Pisanje je lažje in manj izstopajoče v seksu kot pogovor (Ross W. 2005, 347).

Internet je mesto brez meja. Svobodno mesto, ki zaradi svojih posebnih lastnosti, kot so dostopnost, enostavnost uporabe in nizki stroški, dovoljuje relacijske/odnosne možnosti, romantične odnose in je dostopen vsem možnim spolnim praksam: »Vpliv interneta na spolnost bo verjetneje tako signifikantno, da bo avtomatično prepoznano kot razlog za naslednjo 'seks revolucijo'« (Carvalheira in Gomes 2003, 346).

2.1.1 Digitalni razkorak

Omeniti je treba tudi pojem digitalni razkorak. Saj sta dostopnost interneta in njegova omejenost pravzaprav vezana na statusno skupino, kateri pripadaš. »Dostop do interneta je lahko omejen s posameznikovo ekonomsko situacijo, kljub temu da decentralizirana narava interneta omogoča njegovo hitro širjenje med uporabnike« (Hoffman in Novak v Vehovar in Vukčević 2001, 9). Ključne spremenljivke digitalnega razkoraka sta dohodek in izobrazba, ki

odločilno vplivata na razlike med tistimi, ki internet uporabljajo, in tistimi, ki ga ne. Poleg tega pa je pomembna tudi rasa. Internet je dostopen medij, treba pa je vložiti nekaj truda in volje, da se ga naučiš uporabljati.

Digitalni razkorak je poleg *statusno definiranega* pojma definiran tudi kot pojem, ki *opisuje zmanjševanje družbenih stikov med uporabniki interneta in drugimi*. »Vsak četrti uporabnik navaja, da ima manj stikov z zunanjim svetom ter da manj komunicira z zunanjim svetom« (Vehovar in Vukčević 2001, 10). Raba interneta tako povzroča socialno odtujenost tistih, ki ga uporabljajo. Morda je prav to razlog, zakaj se ustvarjajo virtualne skupnosti, da povežejo tiste, ki postanejo ali so že socialno odtujeni. Podrobneje bom razložila internet v povezavi s seksom v poglavju o zgodovini seksualne vsebine in razvoju seksualne vsebine na internetu.

2.2 Virtualna skupnost

Kar je skupnost za nekoga, je lahko za drugega samo pogovor online, toda ta percepcija se bolj nanaša na posameznikov odnosa do izmenjane informacije v sami komunikaciji (Green 2001, 198).

Ena od sociološko najbolj značilnih pogledov na internet je njegova sposobnost povezave dveh fizično odsotnih oseb. Rheingold je leta 1993 v svoji knjigi *The Virtual Community* povedal, da računalniško posredovane komunikacije lahko podprejo vezi med ljudmi in taki odnosi med računalniškimi uporabniki lahko tvorijo virtualne skupnosti.

Ali je Second Life virtualna skupnost? Ker sama nisem bila prepričana ali je ali ni, sem se odločila, da povzamem definicijo virtualne skupnosti po Rheingoldu, saj bi zanj lahko rekli, da je pionir v razpravljanju o virtualnih skupnostih. Eden prvih je, ki se je lotil razpravljati o tem v knjigi z naslovom 'The virtual Community: Homesteading on the electronic frontier'.

»Virtualne skupnosti so družbene tvorbe, ki nastanejo na internetu, ko ljudje nadaljujejo z javno razpravo dovolj dolgo, z zadostnim človeškim občutkom, da tvorijo mreže osebnih odnosov v kybersvetu« (Rheingold 1993).

Poznamo več različnih virtualnih skupnosti: *e-pošto*, *diskusijske liste*, *sisteme oglasnih desk* (bulletin board systems), *klepetalnice*, *MUD* (multi user domain ali multi user dungeon), *spletne strani* in *grafične svetove*.

Ker je moja naloga predstaviti Second Life in pojav seksa v igri online, ne bom predstavila vseh tipov virtualnih skupnosti, vendar se bom osredotočila na MUD (multi user dungeon), ki je začetek iger podobnih Second Lifeu, ter moderno različico MMORPG (massively multiple online role-player online game), v katero spada virtualna igra Second Life.

2.3 MUD (multi user dungeon)

»MUD so živi laboratoriji za študije prvega vpliva virtualnih skupnosti« (Rheingold 1993).

Gre za igre, kjer prek tekstualnih opisov udeleženci igrajo različne vloge, se gibljejo med različnimi prostori, razpolagajo s predmeti, itd. Posameznik z različnimi programskimi ukazi določa, kaj počne lik, ki ga igra (Smith in Kollock 1999).

»Dobrodošli v divjem svetu kibernetske kulture, kjer je čarovnija resnična in je identiteta fluidna« (Rheingold 1993). Tako je Howard Rheingold začel z opisom MUD. Kar je želel povedati je, da je tisto, kar je v resničnem svetu čarovnija, tukaj resnično, ter da so identitete, ki jih 'nosimo' v resničnem življenju, tu le fikcija. Začetek MUD sega daleč v leto 1980. Po mnenju Richarda Bartla, očeta igre MUD, je bilo že leta 1992 na svetu 100.000 starih in novih uporabnikov MUD (Rheingold 1993).

Sistemi MUD (multi user domain) tvorijo »modele fizičnih prostorov kot tudi medosebnih interakcij« (Kollock in Smith 1999, 7). To so tekstualno zgrajene virtualne resničnosti, ki prek povezovanja različnih 'sob' vzdržujejo občutek prostorsosti. Številne novejšje, 'družbene' igre MUD, so postale sredstvo za ohranjanje osebnih stikov med prostorsko razpršenimi skupinami. V posebni, tako imenovani 'rekreativni uporabi' pa so sistemi MUD »prostori srečevanja in neformalnega druženja z novimi, nepoznanimi ljudmi. Uporabniki se spuščajo v neformalne interakcije, ki so neke vrste komunikacijska igra, pri kateri gre za izmenjavo osebnih mnenj in izkušenj oziroma za dramo medosebnih in skupinskih odnosov« (Škerlep 1998, 38).

Z razvojem interneta se je odprl nov svet. In ta svet je poln ljudi, ki se svobodno odločajo, kaj naj počnejo. Prav za te ljudi so nastali sistemi MUD. Svet, kjer igraš svojo igro, kjer imaš lahko 2 ali pa kar 6 identitet. Igralci lahko igrajo različne fantazijske vloge, različnega spola, v različnih igrah MUD sočasno. Turkleva je poročala o moškemu, ki je igral štiri različne karakterje, v treh različnih igrah MUD, zapeljivo žensko, pravega moškega, kavboja in zajca,

ki nima določenega spola. Turkleva pravi, da je realnost 'samo še eno okno' v svetu (Danet 1998, 140).

Vključiš se v svet, ki ti je najbolj všeč, zanimiv, nato začneš živeti svoje drugo življenje. Dokler ne poskusiš, si ne moreš predstavljati, kako je lahko zabavno, pravzaprav tako zabavno, da lahko postaneš odvisen. Rheingold (1993) je v svoji knjigi navedel primer moškega, ki ima visoko izobrazbo, in preživi ure in ure v izmišljeni virtualni zvezdni ladji, kjer se predstavlja kot eden od karakterjev iz filma *Zvezdne steze*.

»MUD je komunikacijska 'juha' v realnem času, z okusom improvizacijskega gledališča« (Rheingold 1993).

Prva korak, ki ga moraš storiti v igri MUD, je ustvariti identiteto. Ta identiteta predstavlja tebe in ustvarja svet, kjer živiš z drugimi ljudmi oziroma njihovimi identitetami. Vsak igra svojo vlogo in se predstavlja kot oseba, katere življenje si želi. Lahko je moški, čeprav je v resnici ženska in obratno, lahko ima več identitet in igra tisto, ki mu določen trenutek ustreza. Rheingold (1993) razlaga: »Edina največja kategorija igre MUD so učenci, stari sedemnajst in triindvajset. Razlogi za uporabo te tehnologije - igranje z identitetami in spolno namigovanje - izražajo prezasedenost te populacije«. Čeprav je res, da je veliko uporabnikov igre MUD mladih, vseeno menim, da je treba upoštevati, o katerih vrstah iger MUD govorimo. Če namreč govorimo o primeru *Second Life*, to ne velja.

2.4 MMORPG (massively multiple online role-playing game)

Najprej moramo razlikovati med *internetno igro* in *igro online*. *Igre online* ustvarijo simuliran kibernetski svet skozi realistično predstavljanje sveta, medtem ko so *internetne igre* povezane s preprostimi kiber-igri, kot je biljard, igre s kartami, itd.

Posli, povezani z igri online, se vedno bolj razvijajo v današnji digitalni ekonomiji. Igre online so se razvile iz prej omenjenih MUD, ki so bili tekstovno konstruirani, kar pomeni, da so igralci tipkali in opisovali stvari, ki so jih želeli povedati. Sledili so jim igre MUG (multiple user graphics), ki so bili bolj grafično usmerjeni. Sedaj pa imamo MMORPG, v katerih je po navadi 50.000 internetnih uporabnikov in več, tistih, ki ustvarijo virtualno skupnost v kibernetski svet. Pomembno je omeniti, da ti uporabniki sprejemajo elemente igre v

kibersvetu, ne samo kot virtualni, ampak kot realni del družbe. MMORPG spada med igre CRPG¹, kjer se veliko ljudi 'druži' v virtualnem svetu. Pojem je prvič uporabil Richard Garriott, ustanovitelj igre Ultima Online leta 1997. Kot pri vseh igrah CRPG tudi v tem primeru vsak igralec igra vlogo izmišljenega karaterja po navadi v fantazijskem svetu (Wikipedia).

2.5 Kiberseks

Z naglim razvojem spleta se je razširila tudi uporaba kiberseksa. Pojavili so se igre MUD, ki posameznikom ponujajo igranje različnih vlog. Seveda moramo razlikovati med 'live' kiberseksom in kiberseksom, ki se odvija v grafičnih igrah online. Glede na tehnologijo, ki jo uporabimo, ko kiberseksamo, razlikujemo tri oblike kiberseksa: *kiberseks, ki temelji na virtualni realnosti*², *kiberseks podprt s kamero*³ in *kiberseks s tipkanjem*⁴. (Doring 2000, 864–865) *Kiberseks v virtualni realnosti*, je kot trdi Doringova (2000, 864), še nerealen zaradi preveč zapletenega sistema, ki bi težko deloval celostno, torej na celo telo, na primer teledildonikov. Pri *kiberseksu podprt s kamero* je drugače. Osebi se povežeta prek video konference online in spolno občujeta, tako da masturbirata in se med tem gledata. Če želita ostati anonimni, se lahko gledata samo v spolne organe. Med tem lahko tudi govorita prek mikrofona ali pa si pošiljata tipkano sporočilo. Večinoma se uporablja kiberseks, ki temelji na tipkanju, kiberseks z videom je razširjen le med manjšim številom uporabnikov. Računalniško posredovano pisanje postane *kiberseks s tipkanjem*, kjer si udeleženci opisujejo njihove telesne lastnosti in govorijo o spolnih aktivnostih in reakcijah, medtem ko se želijo prepričati, da se virtualno dogajanje zares dogaja.

Pogovorna odjemalca IRC oziroma MSN Messenger ponujata tipkano kiberseksanje, ki pa ga je mogoče popestriti s kamero in mikrofonom, medtem ko je MUD igranje vlog. Vse kar želiš povedati, opišeš besedno. Moderni sistemi MUD oziroma MMORPG, ki so tudi grafično oblikovani, so najbolj resnična oblika seksa s tipkanjem. Vendar pa tvoja virtualna oseba, imenovana avatar, tudi spolno občuje, seveda odvisno od naprednosti igre online.

¹ CRPG, computer role-playing games, so računalniške igre, kjer vsak igralec igra svojo vlogo (Wikipedia).

² Virtual reality-based cybersex (Doring 2000, 864).

³ Video-based cybersex (Doring 2000, 865).

⁴ Text-based cybersex (Doring 2000, 865).

Večinoma je kiberseks dogodek, ki vključuje dve osebi, kateri si tipkata sporočila z uporabo pogovornega klienta kot na primer ICQ oziroma Microsoft Messenger (Daneback in drugi 2005, 322). Medtem ko Blair definira kiberseks kot erotično interakcijo prek kiberpogovora, tudi poudarja, da ima 'net seks' čutilne omejitve (Ross W. 2005, 342).

»Kdorkoli, a najbolj od vseh, ti lahko začetniki povedo, da je kiberseks, najverjetneje, najbolj omamna izkušnja, kar jih lahko ta omamni svet iger MUD ponudi,« je zapisal novinar Julian Dibbell leta 1993, pred razvojem grafičnih MMORPG (Ludlow in Wallace 2007, 128).

Pod pojem kiberseks lahko uvrstimo tudi gledanje slik s spolno vsebino, pošiljanje in gledanje pornofilmov, nekateri celo izmenjavajo slike oziroma kratke filme, kjer so oni sami oziroma njihove erotične slike, ali kot pravita Cooper in Griffin - Shelley (2002, 3):

»Kiberseks je podkategorija internetne seksualne aktivnosti, ki je definirana kot uporaba interneta, to je medija za vključevanje v prijetne seksualne, spolne aktivnosti, kot so na primer gledanje slik, sodelovanje v seksualnem pogovoru, izmenjavanje izrecnih podob in e-pošte, 'kibering'⁵, itd.«

Seks v kiberstvu je od nekdanj vseboval različne oblike zapeljevanja, igranja vlog, fantazijskega igranja, ki lahko doseže višek v heteroseksualnem kiberseksu. Zagotovo pa morajo biti prisotne intenzivne interakcije med obema partnerjema. Z razvojem kamer in mikrofonov je kiberseks prešel od igranja kiberseksa do seksa, ki je zelo blizu realnemu seksu. Z razvojem modernih igrac za kiberseks pa bomo lahko tudi spodbujali določene dele telesa udeleženca.

Pomembno je omeniti tudi dejstvo, da namen kiberseksa ni le seks. Veliko ljudi se odloči za kiberseks, da ugotovi, kakšna je pravzaprav njegova spolna usmerjenost. Veliko je tudi posameznikov, ki so tako seksualno zavrti oziroma sramežljivi, da ne morejo seksati v resničnem življenju ter se odločijo za drugačen seks, seks prek spleta. Kot trdi profesor Franc Trček (2000, 1071): »Številne avtorice (glej na primer Shannon 1997, Turkle 1997) ugotavljajo, da je kiberseks predvsem prostor za raziskovanje oblik spolnosti, ki jih udeleženci ne doživljajo pri resničnih spolnih odnosih.«

⁵ Kibering, izmenjavanje fantazij prek interneta, ki vključuje obojestransko erotično govorjenje, medtem ko eden ali oba masturbirata (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 3).

Kiberseks po navadi ni dodatek realnem seksu, je bolj popestritev v svetu, ki je varen, in ki ponuja več možnosti, kot jih je mogoče najti v resničnem svetu. Kot pravita Ludlow in Wallace (2007, 129): »Namesto da bi kupili revijo ali si sposodili DVD in si pasivno prebrali ali ogledali njegovo vsebino, je kiberseks interaktivna udeležba, ki poveže aktivne udeležence, in ga pogosto uporabljajo tisti, ki so že navajeni na novi interaktivni medij v katerem živijo.« Internet je za mnoge informacijsko pismene posameznike pomemben del njihovega spolnega življenja.

Ena najpomembnejših lastnosti Second Lifea in vseh iger online, ki ponujajo možnost kiberseksa je definitivno anonimnost ter možnost izbire identitete.

2.6 Anonimnost

Anonimnost izhaja iz grške besede ανωνυμία, ki pomeni brez imena oziroma še bolj originalno brez zakona. (Wikipedia) Po navadi povežemo z osebo, katere osebna identiteta oziroma osebne identifikacijske informacije niso znane. S pojavom interneta je pojem anonimnost postal središče razprave.

Kot poudarjajo številni avtorji (Young, Cooper, Carvalheira in drugi) je anonimnost ena glavnih lastnosti interneta in posledično internetnega seksa. Ta omogoča posameznikom, da brezbržno počno tudi 'umazane' stvari, nekateri kar v pisarni, na delovnem mestu, itd. Tudi sama sem izkusila to v Second Lifeu, kjer sem kiberseksala z moškim, ki me je kar hitro odslovil in rekel: »Se opravičujem, vendar me čaka pomemben sestanek!«. Lahko, da je bila to laž, kar ne morem zanikati, lahko pa, da to ljudje resnično počno, kar med službenim časom.

Anonimnost je kvaliteta biti neznan ali nepriznan. V digitalnem obdobju, primarno med internetnimi uporabniki, je anonimnosti sprejeta kot pravilna, pravzaprav kot obvezna za ohranjanje svobode govora (Jones 2003, 10).

Anonimnost ima veliko definicij, ki se navezujejo glede na pogled oziroma temo, ki jo posameznik raziskuje. Naslednja definicija je glede na anonimnost zaradi nezvestobe ter varanja prek internetnega seksa:

»Anonimnost elektronske transakcije dovoljuje uporabnikom, da se skrito vpletajo v erotične pogovore, brez strahu, da bi jih njihov partner zalotil. Anonimnost daje uporabnikom boljši

občutek kontrole same vsebine, tona in narave internetne izkušnje. Internetne izkušnje se pogosto zgodijo v privatnem okolju posameznikovega doma, pisarni oziroma spalnici, kjer ponuja občutek anonimnosti ter je uporaba interneta osebna in neizsledljiva« (Young in drugi 2000).

Anonimnost, vezana na samorazkritje in intimnost, je glavni dejavnik, ki ga je treba obdelati, ko primerjamo razlike oziroma podobnosti med realnim iz oči v oči in 'on-line' interakcijam. Anonimnost nam lahko omogoči varnost in je lahko zaščita in osvoboditev, ker olajša posamezniku, da izrazi svoje interese in želje (Carvalho in Gomes 2003, 346).

Kot pravi Danetova (1998, 129): »V kibernetu tipkano sporočilo priskrbi masko.« Anonimnost lahko pomaga nedružabnim in tudi stigmatiziranim ljudem, ker ni nobenih družbenih sankcij, osramočenj ali strahu pred negativnimi reakcijami.

»Anonimnost internetnih interakcij dovoljuje posameznikom, da najdejo podobne druge, s katerimi si delijo stigmatizirane aspekte, medtem ko je iskanje podobnih drugih v neanonimnem realnem življenju virtualno nemogoče« (Mckenna in drugi 2001, 304). Torej je pomembna anonimnost tudi za ljudi s posebnimi potrebami, stigmatizirane, sramežljive, homoseksualno usmerjene, saj jim priskrbi nevidno zaveso, skozi katero jih nihče ne more videti in jim s tem omogoči svobodno gibanje in svobodno početje. Zanimiv je tudi tako imenovani rekreacijski seks, kot je opisal Moore (1995), in sicer primer moškega, ki samo za zabavo igra vlogo ženske in ima seks z moškim. Če ne bi bilo anonimnosti, ki jo ponuja internet, se to najverjetneje ne bi dogajalo. Seveda pa je v nekaterih primerih anonimnost zelo vprašljiva, saj je z modernimi mehanizmi nadzora postala anonimnost včasih 'neanonimna'. A to je bolj kot ne neprijeten pojav v političnem svetu.

2.7 Identiteta

Obstajajo različne definicije identitete, katere se razlikujejo glede na prostore, kjer se odvijajo komunikacije. Meni se zdi pomembna identiteta, ki je povezana z igranjem igre MUD, saj so ti predhodniki novejših iger MMORPG.

Kot pravi Oblakova (2000, 1062) je v igrah MUD razvoj identitete v primerjavi z drugimi

sistemi RPK⁶ še posebno ekstremen, saj gre za igre, kjer si udeleženci lahko nadenejo različne identitete in karakteristike. Te so lahko tudi povsem fantazijske (npr. mačka nevtralnega spola).

Turkleva je leta 1984 izdala knjigo *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, kjer je objavila raziskavo na to temo. Naslov se nanaša na njen argument, da računalniški uporabniki velikokrat označijo njihov odnos do računalnika, kot drugi jaz, na prostor, kjer lahko odsevajo svojo osebno identiteto. Kot pravi: » V post-modernem svetu, je subjekt ... fragmentiran ... jaz je decentraliziran in multipliciran ... V simulaciji, je identiteta lahko fluidna in multipla« (Turkle 1995, 268).

Poleg tega je ugotovila, da je računalnik omogočil ustvariti identitete, ki niso prisotne v drugih okoljih, kot npr. identiteta hekerja ali pa identiteta novinca.

V knjigi *Life on the Screen: Identity in The Age of The Internet*, je Turkleva raziskovala kako ljudje sodelujejo v igrah MUD oziroma v internetnih igrah, kjer igrajo vloge, fiksijske karakterje v fiksijskem svetu. V tem primeru so vsi vpisani v MUD, kjer tekst na ekranu opisuje okolje, situacije, karakterje, itd. Igralci opisujejo svet oziroma kaj delajo, drugi odgovarjajo. Pravi: »Ker je vse površinsko raziskano in ker nobeno površje nima več legitimnosti kot drugo, je 'utelešeno' življenje, ki ga živimo iz dneva v dan, brez katerekoli večje realnosti kot igre z igranjem vlog na internetu, medtem ko za igralce MUD, realnost pomeni 'realno življenje', ki je za njih samo ena od iger igranja vlog« (Turkle 1995, 236). Za tiste, ki igrajo igre MUD, lahko rečemo, da razvijejo posebno razmišljanje, kjer je življenje sestavljeno iz več oken in eno izmed teh je resnično življenje.

Uporabniki iger MUD, ugotovijo, da je ideja o enotnem jazu samo fikcija. Z vključevanjem v nešteto iger z igranjem vlog, pridejo do ugotovitve, da so lahko različni jazi ter da noben od teh karakterjev ni nič manj realen kot tisti, za katerega menijo, da je resnični jaz, vsi so tam, da se z njimi igrajo in raziskujejo.

Igranje identitet, je pravzaprav identiteta, o kateri govorimo, ko govorimo o internetu in virtualnem svetu. Ko igramo več vlog, se igramo z identitetami.

⁶ RPK, računalniško posredovana komunikacija (Oblak 2000).

V kibernetnem prostoru se izoblikuje multipla, nestalna, fluidna identiteta (kot nasprotje racionalni, stabilni in avtonomni identiteti posameznika), ki je posledica posebnega – breztelesnega – načina komuniciranja in relativne anonimnosti posameznika (Turkle 1995, Poster 1995); trdijo, da na mreži vseh mrež nastajajo takšne virtualne skupnosti, ki bolj kot na vnaprej pripisanih vezeh in predvsem skupni prostorski določenosti temeljijo na osebni zaupnosti in moralni zavezanosti (Oblak 2000, 1053).

3 Zgodovina seksualne vsebine in razvoj seksualne vsebine na internetu

Z razvojem medijev se razvija tudi seksualna vsebina. Med prvimi uporabniki katerekoli nove tehnologije je seks in erotika. Mediji, kot so film, video in internet, so doživeli podoben vpad seksualno nemoralnega obnašanja kmalu po njihovem razvoju (Ludlow in Wallace 2007, 127).

John Tierney pravi: »Včasih je erotika tista sila, ki vodi do tehnoloških inovacij virtualno od nekdanjih, od skulptur iz kamene dobe do računalniških oglasnih desk in je bila vedno ena od prvih uporab novega medija«, Tierney nadaljuje »najstarejša znana sumerska literatura, zapisana v klinopisu na tablice, vsebuje poezijo, kjer častijo sladkobo ženskih ustnic in vulve« (Tierney v Springer 1996, 8, 9).

Od razvoja fotografije pa pozneje do razvoja filma je seksualna vsebina vedno prisotna in zdi se, kot da spodbuja razvoj novih medijev.

Prav tako je z revijami, kjer imamo danes tisoč in eno pornografsko revijo, ki pa se zaradi dostopnosti in razvoja interneta, kar nekako 'izgubljajo' v tem mediju, nasičenem s spolnostjo.

3.1 Tiskani mediji in fotografija

Spolna vsebina v tiskani obliki je prebudila tako zaskrbljenost kot tudi cenzuro, že pred začetkom dvajsetega stoletja. Tudi države, kot na primer Združene države Amerike, kjer je svoboda tiska vedno zagotovljena, ima zgodovino prepovedovanja seksualne vsebine (Ross W. 2005, 344).

Okoli leta 1960 je Otto izvajal veliko študij, kje je pregledoval spolne vsebine, kot na primer članke o menjanju žena v zabavnih revijah in moških revijah. Poudarjena je bila tudi skrb glede spolnosti v oglaševanju. Oglaševalci pogosto uporabljajo spolno privlačne modele zato, da bi vzpostavili povezavo med spolnostjo in njihovimi proizvodi (Stern in Handel 2001).

Leta 1980 sta sociologa Charles Edgley in Kenneth Kiser objavila domiselno in razumljivo analizo polaroidnega fotoaparata – kot seksualno tehnologijo. Iznajdba neposrednega fotografiranja in neposredne pornografije je bila sočasna. Polaroidni seks je lahko definiran kot uporaba neposrednega fotografiranja, kot naprave za izvedbo doma narejene pornografije. Pred iznajdbo in razvojem polaroidnega fotoaparata je bila doma narejena pornografija skoraj nemogoča, če nisi imel doma kakšnega laboratorija in znanja za razvijanje slik (Waskul 2004, 1, 2).

Torej po mnenju in raziskavi, ki sta jo izvedla Charles Edgley in Kenneth Kiser, naj bi bil za začetek pornografije odločilen prav fotoaparat. S hitrim tehnološkim razvojem ni ostalo le pri fotoaparatu. Nove tehnologije so se začele razvijati, sledila je VHS kamera in kmalu za tem še internet ter vse razsežnosti, ki jih svetovni splet ponuja.

Spolnost je vpeta v vse medije, kar jih piše zgodovina in sedanost. Zanimivo je, da pojav seksualne vsebine v filmih ni nikoli požela tolikšne kritike, kot jo doživi po navadi nasilje.

3.2 Filmi

Pornofilmi so se pojavili takoj po razvoju filmske industrije v zgodnjih sedemdesetih letih.

Prvi pornofilm je bil *Deep Throat*, ki je neverjetno, vendar resnično bil predvajan v kinematografih, in sicer leta 1972 pod imenom 'Throat' (Lewis 2002, 210). Poleg tega so bili javno predvajani v Združenih državah Amerike tudi filmi *Behind the Green Door*, *The Devil in Miss Jones*, *The Opening of Misty Beethoven* in *Debbie Does Dallas*, ki so bili označeni za klasične in so bili mejniki v znanstveni in popularni porno historiografiji. Medtem ko nekateri štejejo za zlato dobo pornografije čas od leta 1957 do 1973, so bila sedemdeseta in zgodnja osemdeseta leta tista leta, ko se je pornografija premaknila proti 'mainstreamu' (Paasonen in drugi 2007, 23).

»Strah in nadzor vsebine filmov sta se pojavila že pred desetletjem in se nadaljuje tudi še danes« (Stern in Handel 2001).

Samo v sedemdesetih letih so bili pornofilmi pol legitimni, pozneje, okoli leta 1980 pa se je porno industrija množično razširila, in sicer na videokasete, pozneje na DVD-je.

Izvedenih je bilo veliko raziskav, kako nove oblike množičnih medijev vplivajo na otroke, mladostnike. Forman (1993) se je osredotočil na to, kako seksualnost v filmih vpliva na spolno obnašanje adolescentov. Mladostniki posnemajo seks, kot so ga videli v filmu. Dekleta pa so prevzele vzorce zapeljevanja zvezdnic in so si po ogledu filma močno želele poiskati si fanta, s katerim bi spale. Fantje pa so trdili, da so se naučili, kako poljubiti in kako ljubiti, prav tako iz filmov. Nekateri so celo trdili, da jim je posilstvo po ogledu filma postalo zanimivo (Stern in Handel 2001). Koliko so vsi ti podatki zanesljivi, bi še lahko razpravljali, glede na to, da so se te raziskave izvajale leta nazaj. Zanimivo je, kako lahko spolna vsebina v filmih spodbudi mladostnike k razmišljanju o seksu.

3.3 Radio in televizija

Poročanja o spolnih vsebinah na radiu je zelo malo. V Združenih državah Amerike, sta bila dva voditelja, ki sta morala plačati kazen zaradi opolzke vsebine. Bolj kot radio je problem televizija. Veliko psihologov trdi, da so vse sentimentalne nadaljevanke iz vsakdanjega življenja, ene tistih z največ seksualne vsebine od celotnega televizijskega programa. Buerkel-Rothfuss in Strouse trdita, da so gledalci takih televizijskih nadaljevanek bolj vpeti v različne seksualne aktivnosti (Stern in Handel 2001).

Prihod kableske televizije pa je vse skupaj samo poslabšalo, in sicer dostopnost vseh programov, ker so šele pozneje sprejeli zakon, da je treba vse programe, ki so za odrasle, zakleniti.

Leta 1999 je v Ameriki Kunkel s svojimi sodelavci izvedel raziskavo o seksualni vsebini na televiziji, kjer so bili vključeni vsi programi, med temi tudi kabelski. Analiza je pokazala, da obstaja dvoje, seksualno govorjenje in seksualno obnašanje. Obe vrsti pa vplivata na gledalčeve poglede in obnašanje do seksualnih problemov. Od 942 programov jih je polovica (56 %) vsebovala spolno vsebino, poleg tega jih je kar 39 % vsebovalo vsaj eden ali več prizorov s poudarkom na seksu. V Veliki Britaniji je bila leta 1990 ustanovljena komisija z imenom Broadcasting Standard Commission, ki redno pregleduje spolno vsebino na vseh postajah v Veliki Britaniji. Tudi tu je bila leta 1992 izvedena raziskava spolne vsebine.

Ugotovili so naslednje: od 277 programov in 524 oglasov je bilo 57 prizorov s seksualno vsebino. Najbolj pogost seksualni pojav je bil poljub, in sicer v polovici prizorov (53 %) (Gunter 2002, 31).

Če smo imeli probleme pri nadzoru televizije in tiskanih medijev, je seveda takoj jasen odgovor. Telefon in internet nista bolj nadzorovana.

3.4 Telefon

Telefon ni množični medij, vendar je zelo pomemben pri prenosu seksualne vsebine. Je eden najpomembnejših pred razvojem interneta, saj je telefonski seks tisti, ki je poleg interneta eden največjih ponudnikov spolnih vsebin. »Pojem telefonski seks se navezuje na interakcijo, ki je plačana s strani tistega, ki kliče, med tistim, ki kliče in osebo, katere naloga je govoriti spolno nabito« (Stern in Handel 2001).

Drugi način je 'dial-up service', kot na primer dial-a-porn⁷, ki se je začela leta 1983, ponuja po navadi posnetek, lahko pa je tudi v živo, po navadi ženski glas, ki zapeljivo opisuje seksualne epizode. Zaradi mnogih tožb in kritik, kako mladostniki uporabljajo telefonski seks, čeprav je namenjen samo polnoletnim, so začeli regulirati uporabo (Sex-Lexis.com).

Leta 1957 so v ameriški vojski (ARPA) začeli raziskovati in ustvarjati medij, ki mu danes rečemo internet. Sama ideja pa je stara že več kot pol stoletja. Javno je začel delovati oktobra 1969. Leta 1992 pa je bil internet ponujen tudi širši publiki.

3.5 Internet

Internet je najpomembnejši kanal prek katerega posamezniki utelešajo in oblačijo svoje identitete, ki jim zagotavljajo in omogočajo spolno igranje in debatiranje.

Z računalniki pospešujemo razvoj. V povezavi s seksualnostjo ta sprememba v hitrosti prebudi intenzivnejše emocionalne reakcije. Cooper trdi, da tri glavne komponente, ki vključujejo neverjetno izboljšanje, ki pospeši in ojača OSA,⁸ *dostopnost*, komponento

⁷ Dial-A-Porn je prostitucija prek telefona, ki se je začela v osemdesetih letih, natančneje leta 1983 (Sex-Lexis.com).

⁸ OSA, online sexual activity (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 5).

cenovne dostopnosti in *anonimnost*. Slednje tri komponente poimenuje 'Trojni A motor'⁹ (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 5, 6).

Komponente:

1. *Dostopnost*

Internet je na voljo, primeren in lahko dostopen velikemu številu ljudi po vsem svetu. Vpišejo se lahko doma, v šoli oziroma službi. Dostopnost je pomagala seksu, da je postal najpogosteje iskana tema na internetu in razširjanju spolnih praks na samem mediju (Cooper in Griffin - Shelly 2002, 5). Pri nas je bilo stanje podobno. Ko je najdi.si leta 2008 izvedel raziskavo, katera je najbolj iskana beseda na iskalniku, se je izkazalo, da je najbolj pogosto iskana beseda igre, sledi ji vreme, tretja pa je seks (Ponikvar 2008). Ljudje lahko najdejo internetno stran, s katero lahko zadovoljijo kakršnokoli seksualno potrebo oziroma željo, ne da bi morali čakati za svoje zadoščenje. Kot pravita Cooper in Griffin - Shelley (2002, 6): »Internet je virtualna trgovina, ki je odprta 24 ur na dan, 7 dni na teden za vse socialne in podjetne transakcije.«

2. *Cenovna dostopnost*

Cenovna dostopnost temelji na ekonomskih načelih povpraševanja in ponudbe. Uporabniki, ki poznajo internet, lahko brez problema najdejo brezplačne seksualne vsebine in ponudbe (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 6). Prav zaradi velike ponudbe, ki omogoča ugodne ponudbe, ter kolikor toliko nenadzorovanega področja je internet tako privlačen.

3. *Anonimnost*

Anonimnost je eden ključnih elementov, ki nam vsem omogoča svobodo. Branwyn je ugotovil, da uporaba interneta povečuje občutek svobode, želje po eksperimentiranju in hitrost samorazkritja, kot tudi povečanje posameznikove sposobnosti odkrito govoriti o seksualnih vprašanjih, skrbeh in fantazijah (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 6). Tudi tistim, ki jim je težko sproščeno govoriti v interakciji iz oči v oči, jim je internet omogočil sproščenost, saj jim anonimnost omogoča nekakšno zaščito, ki jo občutijo pri uporabi interneta.

⁹ Triple A engine: access, affordability, anonymity (Cooper in Griffin - Shelley 2002, 6).

V pisani besedi je moč, še posebej, če vsebujejo seksualno vsebino. Vsakdo si lahko vzame čas, da sestavi sporočilo. Sestavi lahko tudi več vzorcev sporočila, če je to potrebno. Lahko ustvari osebo, ki je samozavestna, trdno oziroma občutljivo in romantično, ki bi lahko v resničnem življenju bleknila kakšno neumnost oziroma jecljala. Ti razlogi so naredili poezijo in ljubezenska pisma učinkovita spolna dražila. Še nikoli prej ta način komunikacije ni bil tako dostopen tolikim osebam prek interneta (Young in drugi 2000). Anonimnost naredi vse skupaj bolj drzno, kar bi bilo nemogoče ustvariti v svetu zunaj interneta.

V kibernetu je vedno noč, saj so pogovori večinoma v tipkani obliki in se ljudje ne morejo videti. Tudi glavni lastnosti, kot sta starost in spol, sta nevidni. Anonimnost in dinamika, kvaliteta igranja z internetom imajo močan, značilen vpliv na vedenje. Ljudje si dovolijo veliko več, obnašajo se popolnoma drugače kot v običajnem, vsakodnevnem življenju, da raziščejo prej neraziskane podobe njihove osebnosti ali kot pravi Danetova (1998, 131). Vse se zdi, kot na karnevalu, kjer nosiš masko in kostum.

Na internetu si lahko kdorkoli, kar želiš biti. Lahko se popolnoma spremeniš, če želiš. Lahko si nasprotni spol, lahko si bolj zgovoren, lahko si manj zgovoren. Ni treba skrbeti za rane, ki bi ti jih lahko drugi ljudje zadali. Lažje je spremeniti podobo, da te ljudje drugače dojemajo, ker vse kar vedo o tebi, je tisto, kar jim pokažeš. Ne vidijo tvoje podobe, zato te ne morejo soditi. Prav tako te ne morejo soditi po naglasu, saj ga ne slišijo. Vse kar vidijo, so tvoje besede.

Kot sem sama ugotavljala in predvidevala, je internet predvsem s privzeto anonimnostjo udeležencev omogočil enostavnejše igranje identitetnih iger, kar je pripomoglo pri razširitvi njihovih spolnih praks.

Na internetu je lahko vsakdo karkoli in kdorkoli. Osebnost je spremenjena v dozdevno neomejeno pogovorno predstavo. Tudi vidno stabilni elementi, kot na primer: osebna rasa, etničnost, starost, spol, spolna usmerjenost, fizična podoba, so postale neskončno spremenljive osebno izbrane spremenljivke, s katerimi se lahko igramo v natančno izdelani 'osebni igri' (Waskul 2004, 9).

To spreminjanje osebnosti je skoraj tako kot slačenje in oblačenje oblek v kiberseksu. Skoraj ni prostora, kjer bi bili ljudje lahko pod manjšim nadzorom in kjer bi lahko bili še svobodnejši, pa tudi bolj 'netelesni' oziroma bili biti brez biti.

Primer antropologinje Cleo Odzer:

S svobodo biti kdorkoli in početi karkoli sem imela seks s tremi moškimi naenkrat. Imela sem seks z žensko. Imela sem seks s tremi moškimi in žensko naenkrat. Predstavljena kot moški sem imela seks z moškim. Predstavljena kot gej moški sem imela seks z moškim. Predstavljena kot moški sem imela seks z moškim, ki se je predstavil kot ženska. Naučila sem se vse o S&M, kot sadistka in mazohistka. Imela sem seks v katerikoli novi ideji, ki sem se je domislila (Waskul 2004, 9).

»Wallacein interes je psihologija internetne uporabe, kjer je ugotovila, da je posameznikovo vedenje na internetu odvisno od: stopnje anonimnosti, prisotnosti oziroma odsotnosti moderatorja skupine in razlogi, zakaj se udeleženci udeležijo določenih internetnih okolij« (Green 2001, 197).

Medtem ko je televizija postala videna iz strani nekaterih teoretikov kot fokus družinskega življenja (Morley 1986, Holmes 1997), je uporaba računalnika in računalniških iger prav tako družinska, vendar dovoli posameznikom, da so povezani psihološko z ljudmi, ki so fizično oddaljeni, medtem ko tvorijo tudi psihološko oddaljenost od tistih, ki so fizično prisotni (Green 2001, 201).

Vsak posameznik se mora odklopiti iz svojega vsakdanjega življenja. Nekateri se pač odločijo za dejanski premik iz svojega doma, drugi, pa si omislijo svojo zabavo malo drugače. Uporaba spletnih iger je postala pomembna v vsakdanjiku velikega števila ljudi po celem svetu. Zanimiva in privlačna je prav zato, ker je anonimnost ena glavnih lastnosti. Vsakdo je lahko kdorkoli. Delaš lahko, kar si želiš. Tudi hiter način življenja je pripeljal do tega, da si posamezniki želijo ustvariti bolj sproščen, počasen svet, svet, kjer lahko uživajo, ker si lahko privoščijo seks, ki ni vsakdanji in ga zato nihče ne bo ozmerjal, kjer si lahko privošči sto in en pripomoček, če mu tako godi.

Laurance O'Toole je nekoč dejal: »Obstajata dve zgodbi o pornografiji in novih medijskih tehnologijah. Prva najde razkol med kiber-skeptiki, ki povzročajo nadaljnje odtujevanje ljudi od realnega življenja in druga med kiber-vplivneži, ki si razlagajo kot novi pojav seksualnega nadaljevanja prek telekomunikacij« (Waskul 2004, 6).

Kot je nadaljeval O'Toole z razlago teh dveh zgodb, je ena skupina, ki verjame v razvoj kiberseksa in v razvoj 'teledildonikov' in v ljudi, ki se bojijo razvoja tehnologije v povezavi s

seksom, kar imenuje tehnostrah. Izgubljanje realnih telesnih izkustev in grožnja, kaj se zgodi, ko se zaljubita robot in človek (Waskul 2004, 6).

Ti dve razlagi sta lahko mogoči, vendar pa kar je bolj zaskrbljujoče, je sama odvisnost od kiberseksa in kibersveta ter pojav nenadzorovanega okolja. Internet je še vedno svet, ki ga je zelo težko nadzorovati. Sama sem to občutila v Second Lifeu, kjer te lahko kdorkoli izsledí, če ne poznaš logike igre. Seveda potrebuje vsak posameznik nekaj časa, da se nauči vseh trikov, ki jih ponuja igra. Previdnost mora biti tvoja glavna lastnost. Da sem lahko igrala igro sproščeno in brez omejitev, sem morala ustvariti celostno podobo kar trikrat, od sklepanja poznanstev do vseh stvari, ki jih potrebuješ. Vsakič znova se zmotiš pri nečem, pa naj bo to dodajanje prijateljev, katere ne poznaš ali pa preveč osebnega samorazkrivanja.

4 Izvedene raziskave na temo kiberseksa

Izvedenih je bilo kar nekaj raziskav na temo kiberseksa. Izbrala sem dve, ki sta bili izvedeni pred kratkim, tako da dajeta najbolj realne podatke, ki so povezani s spolno vsebino. Uporabila sem tudi podatke edine javne slovenske raziskave, ki je bila izvedena na temo seksa, spolnosti na internetu. Ena izmed tujih raziskav je bila izvedena na Portugalskem, in sicer za uporabnike portugalskega IRC-a. Zbrali so 400 pravilno izpolnjenih vprašalnikov, od katerih je bilo 313 moških, 46 žensk in 41 brez odgovora. Vzorec kaže veliko premoč moških udeležencev v kiberseksu, kar 78,3 % je bilo moških in le 11,5 % žensk. Če je res tako, kdo potem spolno občuje, moški z moškim? Avtorja raziskave (Carvalho in Gomes 2003, 350–357), menita, da so ženske malo manj zaupljive, in ne želijo izdati, da tudi one to počno. Poleg tega je vredno omeniti, da je večina uporabnikov starih med 15 in 24 let, kar razkriva večinoma mlado populacijo uporabnikov. Izkazalo se je, da 17,5 % anketirancev ni želelo odgovoriti, koliko časa namenijo kiberseksu, medtem ko jih 8,3 % preživi več kot 2 uri na dan, 4,3 %, ki nimajo več časa za druge stvari, odkar so odkrili kiberseks ter 2,5 % anketiranih, katerim kiberseks pomeni celodnevno aktivnost. Podatki nam prikažejo majhno, a signifikantno manjšino, katerim je kiberseks glavna aktivnost v njihovem življenju. Izkazalo se je tudi, da je anonimnost eden glavnih razlogov za udeležbo v kiberseksu. Anonimnost omogoča posameznikom, da 'snamejo maske': 'Na internetu lahko iskreno povem, kar čutim in mislim o drugi osebi' (38,8 % se popolnoma strinja, le 4,8 % se popolnoma ne strinja);

'Počutim se bolj varno, da izrazim želje in fantazije kot jih bi drugače' (65,1 % se strinjam in 11,5 % se ne strinjam).

Glede na podatke bi lahko razdelili anketirance v dve skupini. Največja skupina je skupina tistih, ki uporabljajo kiberseks kot popestritev poleg resnične zveze oziroma kot začetek zveze, ki se pozneje prevesi v resnično zvezo iz oči v oči.

Druga skupina pa je manjšina tistih, katerim je kiberseks edina spolna aktivnost v njihovem svetu.

Druga raziskava, ki je bila izvedena na Švedskem (Daneback in drugi 2005, 323–325), je malo drugačna. Avtorje je zanimalo, koliko je tistih, ki so že poizkusili kiberseks in katerega spola so, poleg tega pa so se odločili raziskati tudi področje homoseksualcev in biseksualcev. Rezultati so naslednji: V raziskavi je sodelovalo 1835 anketirancev, od tega jih je 1458 odgovorilo, da so uporabniki kiberseksa. V vzorcu so tudi tokrat prevladovali moški, in sicer je bilo 800 moških in 658 žensk. Povprečna starost žensk je 29,7 in 31,5 pri moških. Kakšne so njihove izkušnje pa prikazuje tabela 4.1.

Za moške se je izkušnja s kiberseksom znižala s starostjo, kjer se je iz 38 % v najmlajši starostni skupini znižalo na 13 % v najstarejši starostni skupini. Pri ženskah je bila majhna razlika med razredi, vseeno pa je najmlajša starostna skupina najbolj aktivna v kiberseksu. Ugotovili so tudi, da ni bilo statistično značilne razlike med spoloma pri starostnih razredih, razen med tistimi, ki so bili v starostnem razredu od 35 do 49. Izkazalo se je, da je statistično več žensk kot moških, ki je izkusilo kiberseks.

Tabela 4.1: Izkušnje s kiberseksom glede na starost

Izkušnje s kiberseksom	18-24 let		25-34 let		35-49 let		50-65 let	
	moški n=215	ženske n=275	moški N=338	ženske n=201	moški n=193	ženske n= 137	moški n= 54	ženske n= 45
Da	38	34	30	35	25	37	13	22
Ne	62	66	70	65	75	63	87	78

Vir: Daneback in drugi (2005, 324).

Na tabeli 4.2 lahko vidimo, da se večina kiberseksualnih aktivnosti odvija v klepetalnicah, na drugem mestu sta ICQ in MSN, šele tretja pa je e-pošta. Med drugo spadajo vsi drugi

program, kot na primer mIRC. Možnih je bilo več odgovorov, zato vsota odstotkov presega 100 %. Rezultati se mi zdijo popolnoma realni, saj, kot sem tudi sama ugotovila, veliko uporabnikov igre Second Lifea med igranjem igre uporablja še MSN oziroma Skype. Bi me pa zanimalo, koliko od teh oseb je tudi preizkusilo Second Life.

Med spoloma ni bilo statistično značilne razlike, torej je uporaba medija pri obeh spolih skoraj enaka.

Tabela 4.2: Kje se izvajajo kiberseks, po spolu in medijih (v odstotkih)

Medij	Po spolu	
	moški (n= 222)	ženske (n= 215)
E- pošta	19	14
Klepetalnice	73	72
ICQ/Messenger	54	51
Drugo	9	6

Vir: Daneback in drugi (2005, 324).

Zanimivi pa so tudi rezultati, da je za homoseksualce štirikrat bolj verjetno, da so imeli kiberseks v primerjavi s heteroseksualci. To ni presenečenje, saj so homoseksualni moški pionirji v socialni uporabi interneta in so med prvimi, ki so preiskali vse kotičke kibersveta, da bi našli seksualne partnerje. Tako je znano, da je kibersvet bolj poznan med homoseksualno usmerjenimi družbami. Na mnogih mestih, kjer javno iščejo isto spolno usmerjene, je še vedno kiberprostor najbolj varen za izražanje njihove seksualnosti. Prav tako je zanimiv podatek, da se je pri tistih, ki so imeli več kot enega partnerja v resničnem življenju v zadnjem letu, zvišala možnost udeležbe v kiberseksu.

Zanimali so me tudi rezultati raziskave, ki je bila izvedena pri nas, in sicer raziskava z naslovom Raba interneta v Sloveniji, ki je bila sicer izvedena leta 1998, kar je že precej časa nazaj. Raziskava je pokazala, da je le okoli 10 % takih, ki erotične vsebine na internetu obiskujejo pogosto, medtem ko jih je kar 43 % odgovorilo, da nikoli. Ko pa so jih vprašali, kam se uvrščajo glede na uporabo erotičnih vsebin na internetu, pa so najpogosteje odgovorili,

da 'tovrstne strani občasno obiskujejo' (42,4 %), drugi najpogostejši odgovor pa je bil 'naletim le občasno in malce pokukam' (33,9 %). Na vprašanje, kako pogosto uporabljajo katero od storitev oziroma možnosti na internetu, pa so najpogosteje navedli 'ogled predstavitvenih strani erotičnih ali pornografskih revij' ter 'nobene od naštetih' (Trček in Kovačič 2000, 1072–1079).

Mogoče je res, da stran spolnosti, ki se odvija na internetu, še ni tako popularna v Sloveniji, seveda pa moram upoštevati tudi dejstvo, da je bila raziskava izvedena leta 1998, kar pomeni več kot 10 let nazaj, ko je bilo veliko ljudi še brez dostopa do interneta. Sicer pa, kdo bo priznal, da namesto gledanja svoje žene, raje gleda razgaljene najstnice na zastojnih pornostraneh oziroma doma posnete pornofilme na youporn.com.

5 Deviantnost, etičnost, pornografija in spolne manjšine na internetu

Kiberseks je igranje seksa med dvema ali več ljudmi, v klepetalnicah prek spletne pošte, preko spletnih kamer, iger online, itd. Veliko ljudi uporablja anonimnost kiberseksa za raziskovanje raznolikosti seksa, ki ga v resničnem življenju nikoli ne bi, poleg tega je odličen način za raziskovanje fantazij in množičnih partnerjev. Seveda so tu tudi negativne strani, kot je internetna odvisnost, zasledovalci in predatorji. Obstajajo pa tudi mnoge prednosti kiberseksa, še posebej za zveze na daljavo, sramežljive ljudi in ljudi s posebnimi potrebami oziroma za homoseksualno usmerjene.

Waskul (2004, 7) trdi, da za mnoge posameznike internet tvori pomemben prostor za zdrava seksualna udejstvovanja. Pravi, da je na primer kiberseks zelo uporaben za: (a) *adolescentne geje, fizično/mentalno prizadete, neprivlačne oziroma sramežljive posameznike, ki živijo v ruralnem okolju daleč stran od socialno podprtih skupnosti urbanih okolij* ter (b) *ženske, ki obupano iščejo anonimnost, da bi povečale njihov spolni repertoar čez omejene meje androcentričnih dvojnih standardov*. Poleg tega poudarja, da ne smemo gledati na kiberseks samo kot na 'virtualno nezvestobo', upoštevati moramo tudi dejstvo, da je kiberseks za nekatere pare le popestritev njihove monogamne zveze.

Wallace (1999) opisuje internet kot okolje, ki je zelo dobro predispoziran za stigme, katere je lahko skriti in katere bi lahko bile sramotne, če bi bile izdane, kot na primer nenavadne spolne

želje (Ross W. 2005, 349). Stigma je »lastnost, ki dela posameznika drugačnega od drugih v isti družbeni kategoriji in zaradi katere drugi tej osebi pripisujejo posebne lastnosti, kot so manjvreden, čuden in podobno« (Goffman v Petrič 2003, 99). Stigma je družbeni madež, ki služi kot »znanilec, da je bil nekdo označen za osramočenega, moralno diskreditiranega človeka« (Durkin 2004, 130). Narava interneta kot medija, ki nudi anonimnost, privablja veliko število ljudi, katerih spolni okus, se razlikuje od norm, in prav tako tiste, ki želijo skriti njihovo spolno aktivnost, čeprav je ta bolj spremenljiva. Anonimnost pa hkrati privablja tudi deviantne oblike obnašanja, saj omogoča vsem posameznikom, da brezbrizno pošiljajo elektronske datoteke z erotično vsebino, ki v resničnem življenju, ne bi krožile okoli.

Anonimnost lahko pomaga nedružabnim oziroma stigmatiziranim ljudem, ker tu ni nobenih družbenih sankcij, osramotitev oziroma strahu pred negativnimi reakcijami: »Anonimnost internetnih interakcij omogoča posameznikom, da si najdejo sebi podobne, ki prav tako trpijo zaradi stigmatiziranosti, medtem ko je iskanje podobnih drugih v neanonimnem realnem okolju, virtualno nemogoče« (Carvalho in Gomes 2003, 346).

Torej enostavnost, dostopnost, anonimnost interneta omogočajo marginaliziranim ljudem, da lažje spoznajo oziroma najdejo osebo, ki ima mogoče enake probleme. Čeprav družba postaja vedno bolj dovzetna do vseh homoseksualno usmerjenih, pa je vselej, še vedno najlažje najti osebo prek spleta, poleg tega jo lahko najprej bolje spoznaš in ugotoviš, ali bi se bilo smotno srečati s to osebo v resničnem življenju. Ni veliko društev, vsaj v naši prestolnici ne, kjer bi se dobivali homoseksualno usmerjeni, medtem ko je na internetu veliko strani, kjer se lahko najdejo.

Na spletu je kar precej izpovedi homoseksualno usmerjenih in tudi posameznikov, katerim je seks v resničnem življenju premalo, katere sem povzela kot dokaz in razlago, za kiberseks kot osvobajajoč način za vse tiste, ki jim v resničnem svetu ni bilo lahko pokazati svojo usmerjenost oziroma so uporabili internet kot preizkus ali so njihovi občutki resnični.

Na strani Dana Savageja sem ob prebiranju njegovih kolumn odkrila zanimivo izpoved dvainštiridesetletnika. Živi normalno življenje, je poročen 15 let, vendar brez otrok. Odločil se je, da malo popestri svoje spolno življenje, zato se je vpisal v Second Life. Ker pa ga že od nekdanj zanima žensko razmišljanje o seksu, je svoj avatar predstavil kot žensko. Pravi, da njegova žena sicer tega ne odobrava, a vseeno je to zanj izpolnjevanje njegovih spolnih

fantazij. Pravi, da to potrebuje, saj se je spolno življenje z njegovo ženo zelo spremenilo, pravzaprav se je končalo. Tu se lahko izpolnijo vse njegove skrite želje, fantazije, ki se v resničnem življenju ne bi uresničile. Postavil pa si je pravila, da ne bo razkril svoje identitete in prav tako ne bo sklepal nobenih romantičnih zvez.

Vselej pa se počuti krivega, zaradi tega kar počne.

Primer Jenny Leng, ki išče užitke na spletu, odkar je vstopila v srednjo šolo. Pravi: »Bila sem priden otrok, če odštejem kiberseks.« Razlaga, da to ni bil pravi kiberseks, pač pa ljubkovanje, kar počno mladostniki. Vse skupaj ni šlo dlje od poljubljanja in objemanja, do seksa je prišlo malo pozneje. Hvali kiberseks, ki naj bi ji pomagal pri zgodnjem zatiranju njene spolne usmerjenosti. Je namreč biseksualka in ji je kiberseks pomagal premagati občutek sramote (Wagner 2007).

Kot pravi Wilbur je »kiberseks poizkus samoterapije za čistostjo računalniškega ekrana« (Green 2001, 203).

Kiberseks je lahko torej 'zdravilo' za mnoge, ki si ne upajo priznati oziroma ne vedo, kako se vključiti v družbo, npr. lezbijke oziroma geji. Prav tako pa je mnogo moških, ki jih sam seks ne privlači toliko, kot pogovor z dekletom, kjer ve, da se lahko popolnoma odpre in to ne bo vplivalo na njegovo življenje zunaj virtualnega sveta.

Homoseksualno usmerjenim je kiberseks 'poskusni tek' o upravičenosti zmenka v resničnem življenju. (Daneback in drugi 2005, 326). Poleg homoseksualcev pa je kiberseks zelo primeren tudi za heteroseksualce, saj ti lahko preizkušajo svoje vloge, kot moški ali kot ženska. Poleg tega lahko spolno občujejo z moškim in žensko hkrati, ne da bi jih kdo ozmerjal ali jih kakorkoli javno sramotil. Kiberseks je varen način za vse homoseksualno usmerjene.

Mehra se je leta 2000 odločil raziskati, kako ljudje, ki so marginalizirani s strani družbe, uporabljajo internet v njihovem vsakdanjem življenju, da izvedejo spremembe, ki so jim zelo pomembne v življenju. Študija vsebuje analizo uporabe elektronskih naslovov (mailing list) od lezbijk, gejev, biseksualcev in transseksualcev. Ta študija dokazuje, kako spolne manjšine opisujejo internet kot izkušen družbeni pojav, ki je močno povezan z njihovimi realnimi pričakovanji ter kako je njihova uporaba medija vplivala na njihova življenja v smislu spodbujanja in dajanja življenju smisel. Treba je omeniti, da je Mehra spremenil pogled na računalniško posredovano komuniciranje, kjer nanj ni več gledal le kot virtualni svet

komuniciranja, ki je izključujoč z resničnim komuniciranjem iz oči v oči, kot ga je imela večina raziskovalcev pred njim. Odločil se je, da ju poveže. Začel je z zbiranjem 340 e-poštnih sporočil, ki so bila poslana v dveh mesecih pomladi leta 2000 od 57 registriranih članov iz seznama elektronske pošte za skupnost LGBT¹⁰ dogodke, diskusije in informacije, organizirane s strani Univerze v Ilinoisu v 'Urbana-Camphaign'. Rezultati študije so razkrili, kako člani skupnosti LGBT razumejo uporabo komuniciranja online kot pozitiven razvoj v njihovi gejevski identiteti. Člani skupnosti LGBT verjamejo, da lahko internet igra pomembno vlogo v akcijsko orientiranih strategijah za promocijo udeležbe skupnosti LGBT predvsem na lokalnih aktivnostih, kjer si prizadevajo, da bi naredili spremembe glede političnih dogodkov, glede politike in načrtovanja sestankov, ki so vezani na probleme, ki vplivajo na življenja skupnosti LGBT in glede skupin za socialno podporo ter s skupnostjo LGBT povezanimi kulturnimi dogodki. Zelo pomembna uporaba e-naslovov s strani članov LGBT, je bila za politično avtorizacijo prek političnega programa in za ustvarjanje zavedanja o skupnosti LGBT povezanih političnih problemih. Vredno je omeniti tudi pomembnost seznama e- pošte za področje kulturne avtorizacije, kjer si med seboj poročajo o pomembnih LGBT kulturnih aktivnostih kot na primer popularnih predstavah, tv programih, poezijah, filmih in koncertih, s čimer razvijajo socialna omrežja in podporne kroge za vse LGBT člane (Mehra in drugi 2004, 787). Seksualne vsebine na internetu so zelo uporabne za številne t.i. spolne manjšine, a tudi za osebe s psiho-patološkimi pogledi na spolnost ter tudi za neprilavne in sramežljive, ki ponavadi živijo od spolnosti izolirana življenja. Internet je medij, ki omogoča vsem posameznikom, ki imajo probleme na področju spolnosti, pa naj bo to zaradi njihove usmerjenosti, njihove lastnosti ali izgleda. Lezbijke, geji in biseksualci uporabljajo internet bolj pogosto kot heteroseksualci za eksperimentiranje, mreženje, komuniciranje in za izražanje raznolikosti spolnega vedenja (Cooper in drugi 2000, 525).

Poleg gejev in lezbijk pa je problem odprtosti in težkega nadzora interneta, kar prinese na dan vse pedofile in uporabnike prepovedane pornografije. Kot ima internet svoj plus, ima tudi ogromni minus. Poročanje nemških oblasti o simultanem otroškem nadlegovanju in pravi otroški pornografiji v Second Lifeu, je nekaj nespremenljivega. Znotraj skupnosti naj bi

¹⁰ LGBT, Lesbian, Gay, Bisexual and Transgender community (skupnost lezbijk, gejev in transseksualcev).

plačevali za spolne odnose z virtualnimi otroki, preprodajali pa so tudi resnične fotografije z otroško pornografijo (Pedofili zavzeli Second Life 2007). Enako poročajo nizozemske oblasti, ki pa se hkrati borijo za ukinitve možnosti igranja otroških vlog (Libbenga 2007).

Chris Peterson, novinar za satirično spletno stran somethingAwful.com, pravi, da je obiskal predele, kjer ljudje igrajo različne starostne vloge, večinoma otroke, in je bil zgrožen, ko je videl, kaj delajo. Videl je avatarje otrok kričati z otroškim glasom: »Nehajte me mučiti!«, medtem ko so jim posamezniki počeli nepredstavljljive stvari. Ustvarjajo otroške avatarje, ki so stari pet ali šest, in vse spolne igre se odvijajo v sobi, prekrite z otroškimi plakati.«

Sama ideja se sliši zelo smešna in neškodljiva, a vendar menim, da samo še bolj spodbudi pedofile, jim da še več idej, kako in kje bi oni to počeli, in lahko se zgodi, da bodo to storili tudi v resničnem življenju. Našla sem tudi članek, ki je pozneje prišel tudi v naše medije (televizijo, časopis), ko je pedofil našel otroka prek spleta, mu kupil letalsko karto, in ga prek interneta prepričal, kaj vse bo dobil, če bo prišel k njemu. Na srečo mu ni uspelo, saj so otroka ustavili, še preden mu je uspelo priti na letališče.

Pedofili so najbolj stigmatizirani ljudje, kot je pokazala raziskava o seksualnem obnašanju izvedena leta 1993, kjer od 2753 anketiranih ni nihče odobral spolnega odnosa odraslega z otrokom. Poleg tega sproži početje pedofilov občutek gnusa v večini ljudi trdi Finkelhor (Durkin v Waskul 2004, 133). Nesramno, a vendar opravičljivo je Bryantovo mnenje o pedofilih kot ljudeh, ki so najbolj degenerirani med vsemi deviantnimi kategorijami (Bryant 1989, 181). Pedofili uporabljajo internet iz različnih razlogov, med drugim, da kontaktirajo z otroki in ohranjajo kontakte z drugimi pedofili. Obstajajo različne strani, pogovorne sobe, novičarske skupine, kanali, diskusijski forumi za deviantne posameznike.

Mnoge skrbi tudi virtualna nezvestoba (Cooper, Young, Buchanan). Ali je kdo kdaj pomislil, kako so pari uporabili lahek dostop do internetnega seksa, da so začinili njihov monogamni odnos? Internetna nezvestoba narašča v ločitvenih primerih po mnenju predsednika Ameriške akademije ženitnih odvetnikov (Young in drugi, 2000). Možnost romantičnega ali seksualnega odnosa prek interneta je negativno vplival na nekoč stabilne zakone. Vendar pa to ne pomeni, da so vsi zakoni negotovi, samo tisti, ki so že imeli določene probleme in je internetna nezvestoba samo še poslabšala odnos. Lani konec leta je bila tudi javno objavljena zgodba o britanskem paru, ki se ločil zaradi kiberafere. 28-letna Amy Taylor je

zahtevala ločitev od njenega 40-letnega moža, ker je imel afero z ženskim likom v virtualnem svetu Second Lifea (Second Life: realna ločitev zaradi virtualne afere 2008).

A vendar, kot je dejal Waskuls (2004, 1–8), zakaj bi se obremenjevali o internetni nezvestobi, ko pa je internetni seks prinesel novo zabavo parom, ki so želeli začiniti svojo monogamno zvezo, ali pa je ljudem s posebnimi potrebami, tistim z nižjim socialnim statusom, neprivlačnim ljudem kiberseks dal nove možnosti za iskanje partnerjev.

Kot poudarja Cooper, je treba posvetiti tudi nekaj pozornosti seksualni odvisnosti online. Pravi: »Vodilni na področju trdijo, da je seksualno odvisno vedenje doseglo razsežnosti epidemije« (Cooper in drugi 2000, 523). »Seksualno odvisno vedenje je neizbežna potreba, ki povzroči neracionalna spolna dejanja. Kazalniki, ki so prisotni vsaj 6 mesecev: zanikanje, neuspešni ponovljivi napori, da bi prenehali z aktivnostjo, prekomeren čas, posvečen tej aktivnosti, obnašanje, ki ima negativen vpliv na socialne, poklicne in rekreacijske funkcije in ponavljanje vedenja kljub nezaželenim posledicam« (Cooper in drugi 2000, 524). Pri National Association of Sexual Addiction Problems so ocenili da je 6 do 8 % Američanov spolnih odvisnikov, kar je 16 do 21,5 milijonov, katerim internet omogoča anonimno vključevanje v spolne prakse.

Internetni uporabniki sestavijo socialne dogovore in s tem določajo njihova družbena pravila in seksualne interakcije. Zasebne pogovorne sobe so postale elektronske spalnice, kjer lahko ljudje izživijo svoje najbolj nore fantazije, ne da bi zapustili svoj dom in se slekli. Sedeti v znanem naslonjaču, v znanem prostoru pred svojim računalniškim ekranom, ima vsak občutek varnosti. V kibersvetu nas ni strah pred aidsom, zanositvijo, prav tako ne pred madeži šminke na ovratniku. Nekateri se počutijo bolj hrabre in so bolj eksperimentalni pri kiberseksu. Temu bi se izognili v resničnem svetu, kjer lahko občutiš posledice.

Virtualni svet je raj, kjer ljudje uresničijo vse svoje želje in fantazije, kjer se lahko predstavljajo kot nasprotni spol, lahko eksperimentirajo s homoseksualnostjo, lahko pa si tudi lastijo cel harem in še veliko več. Prostitucija je zakonsko prepovedana v Sloveniji, a ne v igri Second Life. Tam lahko najdemo mnogo javnih hiš, ki so seveda plačljive, kot vse javne hiše, ki jih lahko najdemo na ulicah 'Red light district-a' v glavnem mestu Nizozemske.

Mitch Wagner, novinar revije Information Week, ki je dostopna prek spleta, je napravil intervju z lastnico javne hiše Tiffany Widdershins v Second Lifeu. Pogovor je začela takole:

»Tole je prostor, kjer dekleta in fantje počnejo stvari, ki si jih skrivaj želijo v njihovem resničnem življenju, ki pa jih najverjetneje nikoli ne bodo uresničili. Mislim, da je tako, zato, ker to nima nobenih posledic v resničnem življenju.« Njen avatar je postavna ženska, ki nosi tangice, visoke pete in prosojen, tanek top. Njen hrbet je tetoviran, z imenom njenega podjetja LuvRags. S tem delom naj bi začela pred štirimi meseci. Na vprašanje, zakaj misliš, da ljudje plačujejo za spolne usluge v virtualnem svetu, pa je odgovorila, da moraš biti odličen manipulator, saj seksa tu zagotovo ne primanjkuje. Povedala je tudi, da je bila že plačana, da je samo sedela polega moškega in poslušala njegovo ljubezensko izpoved. Priznala je tudi, da se veliko moških zaljubi. Vendar strogo odgovori, da ona ni tam zato, da bi se moški zaljubili v njo, ona je zato, da nudi risani seks, kar tudi sama raziskuje (Mitch Wagner's blog).

Hegland in Nelson pravita: »Virtualni svet interneta priskrbi varen in anonimen prostor, ki omogoča tistim posameznikom, ki živijo na robu družbe, da se odražajo v svojih poteh, srečajo druge in ponujajo ali sprejemajo nasvete in podporo brez tveganja javnega obsojanja oziroma pregona« (Hegland in Nelson 2002, 143).

6 Uporabljena metodologija

6.1 Kvalitativno raziskovanje

V empiričnem delu sem uporabila kvalitativno raziskavo, ki mi omogoča, da izberem izbrano število primerov, ki nam dajo bolj poglobljeno, bogatejšo in kompleksnejšo sliko pojava. Težko bi bilo oblikovati reprezentativen slučajnostni vzorec, ki bi odgovarjal predvsem na vprašanja pogostosti pojavov, ne pa na različne oblike dogodkov, ki kažejo na različnost posameznikov. Izhodišče kvalitativne raziskave naj bi tako bili vsakdanji problemi ljudi, ne toliko teoretični problemi posamezne vede (Mesec 1998).

Kvalitativno raziskovanje z nekaterih vidikov ni videti tako znanstveno kot družboslovne raziskave. Ko pomislimo na družbeno znanost, po navadi mislimo na velikopotezne izjave, kot so: »Ljudje z višjo izobrazbo navadno dobijo boljše službe.« Take trditve ponujajo 'široke' (big-picture) poglede, ki ne povedo ničesar o posameznih primerih. Široki podobi se lahko marsikaj izmuzne. Po navadi raziskovalci ne marajo takih načinov raziskovanja, saj je nekatere družbene primere treba raziskovati poglobljeno.

Kvalitativno raziskovanje je pogosto manj strukturirano kakor druge vrste družboslovnega raziskovanja. Raziskovalec začne raziskavo s precej odprtosti do predmeta raziskovanja in tega, kaj je mogoče izvedeti o njem. Po navadi si prizadevajo uporabiti en ali dva primera z namenom razvijanja ideje. Raziskovalec določi kraj, lokacijo, ki sta relevantna za njegovo analizo in primere. Med raziskovanjem razjasni glavne pojme in empirične kategorije ter morda sklene raziskavo z izpopolnitvijo oziroma izdelavo enega ali več analitičnih okvirov (Ragin 2007, 97–101).

6.1.1 Opazovanje z udeležbo

Opazovanje z udeležbo je metoda, ki temelji na fizični prisotnosti raziskovalca v okolju ciljnega segmenta, ki ga raziskuje. Tako je raziskovalec navzoč v dejanskih življenjskih situacijah ljudi. Raziskovalec pa njihovo vedenje opazuje in preučuje in ga nato na podlagi sociološkega znanja ustrezno umesti v kontekst in razloži. Raziskovalec je v okolju preučevanih prisoten kot aktivni udeleženec, oni pa ga kot aktivnega udeleženca tudi sprejmejo.

Pri opazovanju z neposredno udeležbo je treba vse zapisati. Pri tem je pomembno, da določimo ustrezne enote opazovanja, na katere bomo pri opazovanju pozorni (Bučar in drugi 2002, 34).

Sociološko raziskovanje vključuje opazovanje. Problem, ki nastane pri opazovanju, je vpliv prisotnosti opazovalca, raziskovalca. Velja, da dalj kot raziskovalec opazuje, bolj je verjetno, da tisti, ki jih preučuje, pozabijo na njegovo navzočnost in da se obnašajo naravno (Haralambos in Holborn 1999, 851).

Čeprav so na prvi pogled metode opazovanja z neposredno udeležbo videti, da so najlažje izvedljive, pa je njihova uporaba problematična. Neposredna udeležba namreč po eni strani sicer res omogoča razumevanje dejanskega dogajanja, obenem pa je lahko zelo subjektivna. (Bučar in drugi 2002, 34)

V mojem primeru ni bilo težav s prisotnostjo, saj sem bila le ena od tistih, ki jo je privlačilo raziskovanje in preizkušanje kiberseksa. Zelo sem bila pozorna na vse enote, ki so zadevale kiberseks, ter si zapisovala vsakršne spremembe oziroma novosti, katere sem pozneje analizirala.

7 Primer Second Life

Zgodnji primeri virtualnega igranja seksa so se dogajali v igrah MUD, sledili so jim MUG, moderna verzija pa so MMORPG. S prihodom 3D grafičnih virtualnih svetov je prišel čas igranja drugega življenja, kjer je ni začrtanih meja in kjer je vsakdo lahko kdorkoli.

Ustanovitelji podjetja Linden Research, Inc. so se odločili, da ustvarijo 'drugi svet'. Ko so leta 2003 lansirali Second Life, je sistem deloval na samo 16 strežnikih s 1000 predanimi uporabniki. Tri leta pozneje se lahko ustanovitelji pohvalijo s 3000 strežniki in milijoni uporabnikov. Kot pravi avtor članka na 24ur.com:

»Second Life ni ena od tistih videoigric, ki se igrajo prek interneta. Second Life sploh ni igra, je navidezen svet, v katerem si lahko zgradite oziroma kupite stanovanje ali hišo, plešete v diskoteki, obiskujete športne dogodke, spoznate nove prijatelje, hodite v službo in služite denar, s katerim lahko plačujete usluge ali predmete izdelane od drugih prebivalcev v Second Lifeu« (IBMov tajni otok 2006).

7.1 Predstavitev Second Lifea

Linden Lab je leta 1999 v San Franciscu ustanovil Philip Rosedal, mladenič, ki ga je zanimalo, ali lahko resničnost vsakdanjega življenja prenesemo v virtualno resničnost. Second Life naj bi danes naseljevalo več kot 15 milijonov uporabnikov, vsak trenutek naj bi jih bilo registriranih od 40.000 do 50.000 uporabnikov. Kritiki Second Lifea sicer pravijo, da so številke, ki jih navaja Linden Lab, neresnične. Veliko ljudi se registrira, razgleda okoli sebe in za vedno odide. Mnogo tistih, ki pa jih ostane, uporabljajo več avatarjev¹¹. Po eni od najbolj kritičnih ocen naj bi bilo dejanskih prebivalcev Second Lifea le nekaj čez 100.000, kar je kljub vsemu veliko. Grafično podobo trenutno nudi 5000 strežnikov (Rymaszewski in drugi 2006, 6).

¹¹ Avatar je virtualna predstavitev uporabnikov Second Lifea.

7.2 Statistični podatki

Ko so profesorju dr. Gregorju Petriču zastavili vprašanje 'Kdo je tipični uporabnik Second Lifea?', je odgovoril: »Na to vprašanje je zelo težko odgovoriti, tudi zato, ker ni zelo zanesljivih statistik« (Gedrih in Kramberger 2008, 6).

Zelo težko je najti zanesljive statistike. Našla sem izvedeno raziskavo na temo Second Lifea, kjer je bilo le 50 vprašanih, saj je raziskava vsebovala analizo več različnih virtualnih iger.

V Second Lifeu prebivalci v povprečju igrajo igro 1,71 let; v povprečju 4,55 ur na dan in 5,91 dni na teden. Poleg tega jim je bilo zastavljeno vprašanje, koliko 'računov' imajo ustvarjenih in koliko različnih videzov imajo. Zanimivi so rezultati, saj imajo v povprečju kar 2,92 'računov', torej so skoraj trije avatarji na osebo. Na vprašanje, koliko različnih videzov imajo, pa so v povprečju odgovorili kar 41 (40,76). Torej ima, če to delimo s tri, kot je zaokroženo povprečje po osebi, vsaka oseba okoli 14 preoblek. Vendar to pomeni le preoblek, ime ostane isto. Zakaj je to potrebno? Mogoče igrajo več oseb hkrati, oziroma imajo več vlog. Zvečer so zapeljive osebe ženskega spola, mogoče celo delajo v eni od javnih hiš, čez dan so poslovne ženske, popoldne pa mogoče mame zadovoljne družine.

Povprečna starost uporabnikov je 41,14 let, kar je precej neverjetno. Ker pa je starost avatarjev lahko različna od dejanske starosti, je raziskovalce zanimalo, tudi kakšna je povezava med resnično starostjo in če sploh kakšna je. Ugotovili so naslednje: Po izvedbi korelacijske analize so ugotovili, da je povezava med uporabnikovo resnično starostjo in starostjo preferiranega avatarja značilno pozitivno korelirana ($r= 0,231$, $\text{sig}= 0,005$). Kar pomeni, da mlajših uporabnikov ne skrbi starost njihovih avatarjev, medtem ko so starejši uporabniki raje ustvarili avatarja mlajšega od njihove resnične starosti, včasih za kar nekaj let, na primer 40-letnik je postal najstnik. Zastavili so jim tudi vprašanje, kako se njihova starost razlikuje od njihove realne starosti. Možni odgovori so bili: 1. nič, 2. majhna razlika, 3. nekoliko, 4. še kar razlikuje, 5. zelo razlikuje. Povprečje je bilo 2,67, kar pomeni, da nekoliko spremenijo svojo starost. To je bilo njihovo osebno mnenje, kar se je seveda izkazalo za lažno, lahko pa, da je bil vzorec malo premajhen in je zavzel večino uporabnikov mlajših, ki jim ni bila pomembna njihova starost.

Kako je s spolom in koliko je tistih, ki spremenijo svoj spol v igri. Raziskave so pokazale naslednje: V raziskavo je bilo vključenih 50 vprašanih od tega jih je bilo 50 % ženskega

spola in 50 % moškega, vprašani so bilo naključno izbrani, prav tako je odstotek moških in žensk le zgolj naključno, da je prav 50 %, mogoče tudi pomeni, da je spol malo bolj racionalno porazdeljen.

Odstotek spola avatarjev pa je malo drugačen. Med 41 veljavnimi vzorci je 30 uporabnikov, kar pomeni, da 73 % uporabljajo ženski avatar in samo 11, torej 26 % uporabnikov se je predstavilo kot moški.

Menim, da je vloga ženske v Second Lifeu mnogo privlačnejša od vloge moškega. Lahko pa tudi pomeni, da veliko moških predstavnikov želi preizkusiti življenje ženske oziroma, da mu je ženski spol bližji, kot na primer transseksualci. Lahko pa je le zgolj naključje, prav tako je vzorec dokaj majhen, tako da ne moremo posploševati rezultatov na širšo populacijo uporabnikov Second Lifea (Palo Alto Research Center).

Zanesljive podatke o uporabnikih igra Second Life je težko najti. Tudi ustanovitelj igre ne daje konkretnih podatkov o uporabnikih.

Našla sem zanimiv portal, wikipedio, na temo Second Lifea. Ob prebiranju vseh možnih strani sem našla Second Life FAQ, kjer pa sem poleg osnovnih vprašanj o avatarjih, našla vprašanje 'Zakaj je tu toliko deklet?' In odgovor, ki so ga dali: »Res je, da ima Second Life veliko populacijo žensk, pravzaprav ima največjo v primerjavi z drugimi virtualnimi svetovi. Večina žensk je starih 35 do 55 let (povprečna starost: 33let), kar je nenavadno za druga področja.« Poleg tega poudarjajo tudi, da ne smemo zamešati spola oseb in spola avatarjev, saj lahko kdorkoli igra žensko vlogo, v resnici pa je moški (Second Life Wiki).

Še vedno pa smo Evropejci zmagovalci v igranju Second Lifea, saj smo največja skupina uporabnikov takoj za Američani (Europe takes lead in Second Life users 2007).

7.3 Second Life in kiberseks

Spolni svetovalec Dan Savage, ki svetuje prek svojih kolumn, je dejal, da je kiberseks na splošno na internetu, še posebej v Second Lifeu, zelo koristen. Njegove kolumne so objavljene na spletni strani <http://www.thestranger.com/seattle/SavageLove>, kjer slavi alternativno seksualnost in daje praktične, realistične nasvete. Rekel je, da je pogled na seks v Second Lifeu zelo nezaupljiv, tako kot sta bila prej iskanje partnerjev prek spleta in seks prek telefona. Pravi tudi, da bo seks v Second Lifeu, kot sta iskanje partnerjev prek spleta in seks

po telefonu, postal prevladujoč pojav. Vsebuje veliko tveganja, kar pa lahko trdimo, da je stalni spremljevalec seksa.

»Za ljubitelje streljanja obstajajo posebna področja, kjer je dovoljena uporaba orožja. Podobna področja obstajajo tudi za uživalce navideznega seksa. Za polno doživetje pri seksanju v Second Lifeu seveda rabite force feedback joystick (igralna palica, čigar vibracije ali premike lahko sami upravljamo in tako dajejo bolj realen občutek pri igranju). Kako boste uporabili joystick, je seveda vaša stvar« (IBMov tajni otok).

7.4 Moja udeležba in vtis

Noben začetek še nikoli ni bil preprost, tako tudi ta ni bil. Že sam podatek, da obstaja knjiga, *A Beginner's Guide to Second Life*, za lažji začetek, nam pove vse.

Vse se začne na otoku, ki se imenuje Orientacijski otok oziroma otok Pomoči (Orientation Island and Help Island). Tam se naučiš, kako deluje tvoj avatar. Za virtualni svet je značilno, da si uporabnik, ki se želi naseliti vanj, ustvari virtualno repliko samega sebe, ki jo imenujemo avatar. Z avatarjem nato s teleportiranjem potujemo po virtualnih otokih in srečujemo druge avatarje.

V Second Lifeu ti ni treba služiti denarja, saj tvoj avatar obstaja, ne glede na to ali imaš denar za hrano ali ne, ali imaš kje spati ali ne. Zato ne moremo reči, da je to igra, saj v njej ne zbiramo točk, ne moremo umreti, ni zmagovalca in prav tako ni poraženca.

Vpis je opravljen. Prek interneta sem si prekopirala program, ki ti omogoča igranje, kaj zdaj? V knjigi '*A Beginner's Guide to Second Life*', pravijo: »Kot najverjetneje že veš, ti Second Life ponuja svobodo uresničitve svojih sanj in interesov. Za nekatere prebivalce to pomeni izkusiti čim več kiberseksa, kot je le mogoče, za druge to pomeni streljanje drugih ljudi, če je mogoče med pilotiranjem vesoljske rakete« (Rymaszevski in drugi 2006, 7–8). Pogumno sem vstopila v 'drugi' svet. Nisem se ozirala na vse komentarje, ki so prepričevali nove uporabnike, da je začetek težak, da je do seksualnih podvigov zelo dolga pot, itd. Obstaja nekaj glavnih dejavnikov, katere je treba upoštevati, če se želiš vpeti v to ogromno skupnost. Še posebej pomemben dejavnik za mene je bil in pravzaprav najpomembnejši je videz. Ob vpisu si izbereš določen avatar, svojo podobo, ki predstavlja tebe v tem življenju. Ker pa je ta začetna podoba glavni kazalnik, da si začetnik, je najbolje, da si svoj avatar čim hitreje

spremeniš. Tu pa pride do bolj zahtevnih ukazov, za katere potrebuješ čas, da se jih naučiš. Najprej sem se zelo trudila, da bi našla kakšen namig na vseh forumih, posvečenih Second Lifeu, a vendar nisem imela nič sreče. Bila sem navadna rjavolaska, brez spolovila in podobna vsem drugim začetnicam, pravzaprav sem srečala veliko deklet, ki so bile meni identične. Ko sem že hotela odnehati, in si priznati, da je to preveč zame, se mi je nasmehnila sreča. Spoznala sem prebivalca, ki mi je z veseljem pomagal, seveda, sem pozneje ugotovila, zakaj. Peljal me je na otok imenovan Freebe, kjer dobiš brezplačno obleko, novo 'kožo', lase itd., vendar ne spolovila. Postala sem zapeljiva svetlolaska, z novo kožo, lepimi oblačili, vendar brez pravega oprsja ter vagine. Videti sem bila zelo privlačna. Mislila sem si: »Zdaj bo vse preprosteje.« Pa ni bilo tako. Videti sem dobro, dar govora imam, vendar kje naj najdem otok, kjer se odvija kiberseks. Poleg tega potrebujem še glavne elemente, ki so potrebni, če želim preizkusiti pravi kiberseks. Ker sem že dobila občutek za teleportiranje in nisem imela problemov z orientacijo, sem odkrila majhno okno, kjer vtipkaš ime otoka in ti ga sistem poišče. Sex, sexy, sexual, hot so bile iskane besede. Odkrila sem otok Sexy.

7.4.1 Kako do kiberseksa?

Kako se začne? Kaj je treba paziti? Kje moram biti še posebej pozorna? Kako najdem prostore, kjer se lahko spolno občuje? Ali je dejansko vse tako dostopno? To je le del vprašanj, ki so mi rojili po glavi, ko sem vstopila v igro.

Seks v Second Lifeu se začne z besedilom. Igralci, lastniki avatarjev opišejo, kaj si predstavljajo, da bi delali drug drugemu. Včasih celo komunicirajo prek Skypea, oziroma Msnja. Vendar kar je najprej treba ugotoviti, je kako dobiti zapeljiva oblačila in spolne organe. Res je, da lahko vse počneš tudi brez njih, vendar pa je zabavneje, če spolni organ imaš. Bolje je, če presenetiš nasprotni spol s pravim spolnim organom. Ugotavljam, da pot do kiberseksa v Second Lifeu ni preprosta. S tem ne mislim samo kiberseksa, zahteven je začetek. Vse od ustvarjanja avatarja, čemur sledi njegovo spreminjanje, saj si nihče ne želi videza kot 100 drugih avatarjev iz igre. Zgodilo se mi je, da sem snela lase in jih nisem znala več pritrditi, ali pa sem želela sleči oblačila in sem kliknila narobe, in ostala brez spolnega organa ali prsi. Potrebno je kar nekaj vaje, da se navadiš na sistem. Ko sem spoznala sistem

delovanja, sem z lahkoto prišla do seksa. Edini problem, ki sem ga še imela, je bilo najti najprimernejši otok, kjer bi zagotovo našla seks. Tudi to mi je uspelo (Sexy, Sexy 2).

Res je, da ima približno tretjina vseh najbolj popularnih strani v Second Lifeu kot primarni namen seksualne aktivnosti. Včasih manj, včasih nekoliko več. Druge strani omenjajo seks, vendar ponujajo tudi druge aktivnosti (A sexual census of second life 2007).

7.4.2 Moj prvi poskus kiberseksa v Second Lifeu

Pojavila sem se v sobi, katere zgradba je bila videti kot nebotičnik z več nadstropji. Znašla sem se pred škatlo, kjer je pisalo: 'Free vagina and breasts!' Seveda, sam takoj kliknila na škatlo, saj je bil to edini manjkajoči del, ki sem ga potrebovala, da bo moj avatar popoln. Dobila sem vagino in oprsje, zdaj lahko začnem. V prostoru, kamor sem se teleportirala, so bili vsi oblečeni zelo zapeljivo, nekateri so bili goli, večina jih je nosila oblačila, ki jih lahko vidimo samo v pornofilmih oziroma v trgovinah z erotičnimi predmeti in oblačili. Dekleta so nosila steznike z razgaljenim oprsjem, moški pa spodnje hlače z razkritim spolnim udom. Bila sem v šoku. Kaj naj zdaj? Še preden sem si ogledala prostor, me je že ogovoril moški po imenu Matthew: »Pozdravljena! Si za seks?« A kar tako, sem pomislila. In sva odšla. Teleportirala sva se v neko trdnjavo, ki jo najverjetneje on uporablja za svoja dekleta. Moram priznati, da je bilo vse skupaj zelo srhljivo. Občutek, pa čeprav je to le igra, je neprijeten. Sama v kamniti sobi, kjer je bila samo postelja, ki je bila videti kot iz srednjega veka z oboki in z zavesami, okoli so bile prižgane sveče. Poleg postelje je bilo pregrinjalo in na njem dve blazini, v kaminu je prasketal ogenj, slišal se je zvok pokanja lesa. Tako resnično, da bi lahko tudi bilo zares.

Slika 7.1: Kiberseks (moj poskus)



Zleknila sva se na posteljo, kjer sta se nama ponujali roza in modra kroglica. Kliknila sem na roza kroglica, ki je seveda namenjena ženskam, kot mi je povedal Matthew. In začela sva seksati. Počutila sem se zelo neprijetno. Naj nihče ne reče, da ni tako kot resničen seks. Spreminjala sva položaje, medtem pa mi je pisal opolzke besede, kot na primer: »Joj, kako me vznburjaš!«, »Kako lepo je tvoje oprsje!«, »Ali ti je všeč?« in tako dalje. Ker nisem vedela, kaj pričakuje od mene, sem seveda odpisala: »Da, super je.« Seveda, je on mislil, tako kot je to v resničnem življenju, saj me je nato vprašal: »Ali si kaj mokra?« Takrat sem imela dovolj. Nisem vedela, kaj naj odgovorim. Izmisnila sem si, da imam nujni opravke in da se mi mudi. Odšla sem.

Zelo težko je z besedami opisati, kaj občutiš pri kiberseksu v Second Lifeu. Vse je tako resnično, prilagodljivo, enostavno, priročno. Lahko si svetlolaska z bujnim oprsjem, naslednji dan si lahko transvestit, tretji dan pa vampir. Kljub anonimnosti in dejstvu, da se seks ni dogajal v pravem življenju, sem imela neprijeten občutek, da varam, da sem nezvesta. Bolj kot sem se skušala prepričati, da je to le igranje, bolj neprijetno sem se počutila.

Ob naslednjem vpisu me je bilo strah, kaj se bo zgodilo, če se zopet srečam z istim moškim. In prav to se je tudi zgodilo. Ker nisem vedela, da ti lahko oseba sledi, če si njen prijatelj,

sem ga seveda dodala med prijatelje. Doživela sem internetno nadlegovanje. Sledil mi je, mi pisal sporočila in na vsak način želel, da se srečava. Nikakor se ga nisem mogla znebiti. Kot pravi Doringova (2000, 869): »Enkratno pošiljanje opolzkih oziroma nekakšnih grozilnih sporočil lahko označimo kot 'online' nadlegovanje. Ko pa so ta sporočila pogostejša in se žrtev in storilec priložnostno poznata, to imenujemo kiberzalezovanje.« Polega tega, se takole Linden Lab zavaruje v primeru nadlegovanj in drugih možnih negativnih dogodkov: »Linden Lab je ponudnik uslug, kar pomeni, da poleg drugih stvari Linden Lab ne nadzoruje različne aspekte uslug.« Poleg tega trdijo, da imajo zelo malo nadzora oziroma nič na področjih kvalitete, varnosti, moralnosti in legalnosti, pa tudi resničnost podatkov ni njihov problem (Second Life Support Center).

Ker ni šlo drugače, sem morala ustvarila novi avatar in začeti znova. Tokrat sem bila previdnejša. Ker sem že poznala sistem delovanja, tokratni začetek ni bil tako težak. Spet sem spremenila svoj avatarski videz, vendar tokrat nisem bila svetlolaska, ampak rjavolaska. Odšla sem novim izkušnjam nasproti. Spet sem obiskala otok Sexy, saj sem potrebovala pravo vagino in oprsje, in tam je to brezplačno. Vse je bilo enako kot prvič, iste osebe, enak izbor oblačil, itd. Ker sem preizkusila kiberseks, sem se odločila, da malo bolje spoznam tudi druge otoke s spolno vsebino ter da preizkusim različne roza kroglice, ki je vsaka drugače programirana in ponuja različne seksualne možnosti, za katere ne potrebuješ 'pomočnika'.

7.4.3 Otoki s spolno vsebino

V iskalnik, ki ga ponuja Second Life, sem vpisala sex in ponudilo se mi je večje število otokov. Izbrala sem otok Sex4All. Otok je poln spolnih pripomočkov, v vseh prostorih dobiš različne spolne usluge. Med drugim sem našla umetnega plastičnega konja, s katerim lahko brezplačno preizkusiš 'živalski' seks. Otok je poln sob, kjer si lahko preizkusil različne erotične masaže in druge spolne pripomočke, lahko pa si se odločil tudi za erotično masažo v dvoje. Preizkusila sem plastičnega konja, kar je bilo nekaj najbolj ogabnega. Odločila sem se, da preizkusim tudi erotično masažo v dvoje. Kliknila sem roza kroglico in se zleknila na udobne blazine. Kmalu se mi je pridružil moški z imenom Al. Moj avatar je postajal bolj in bolj vznburjen. Po 10 minutah me Al povabi na svoje skrito mesto. Nisem bila prepričana, če si želim še enkrat skozi to izkušnjo. Vseeno sem privolila. Teleportirala sva se v sobo, ki je

bila videti kot hotelska soba. Spet se je zgodilo. Tokrat ni bilo erotičnih komentarjev, samo preizkušanje vseh mogočih pozicij. Pomislila sem na programerje teh krogcev, koliko domišljije morajo imeti, da ustvarijo toliko različnih pozicij. Po 15 minutah, mi AI reče: »Se opravičujem, vendar moram na nujni sestanek! Lepo je bilo dokler je trajalo ☺ .« Kako prosim, sem pomislila, kar tako med službo to počne. Poslovala sva se in nikoli več se nisva srečala. Tokrat sem bila previdna in ga nisem dodala med prijatelje kljub njegovim prepričevanjem.

Zaželela sem si malo sprostitve ob morju. Teleportirala sem se na otok Sexy 2, kjer je čudovita plaža in kjer za to, da se sončiš, dobiš denar. Preizkusila sem, vendar mi je kmalu postalo dolgčas in sem odšla na sprehod. Našla sem sobo, kjer so ponujali vse, kar je povezano s spolnostjo. Prejela sem povabilo v trgovino s spolnimi pripomočki. Kliknila sem, in že sem se znašla v ogromni sobi, kjer so prodajali spolne pripomočke. Malo sem se sprehodila in našla sobo, kjer sta se dva odločila, da malo 'pokiberseksata'.

Slika 7.2: Kiberseks v Second Lifeu



Zanimivo, sem si mislila. Odkrila sem še veliko otokov, kjer so ponujali spolne usluge in spolne pripomočke.

8 Prihodnost internetnega seksa

Niels Bohr, Danski fizik, je znan po stavku: »Napovedovanje je zelo težko, še posebej v prihodnosti« (Barak in Fisher 2002, 263).

Spolnost je od začetka oblikovala medije oziroma razvoj medijev. »Sex sells!« kot pravijo in res je. Kot pravi Cooper (2002, 2): »Kar zagotovo drži, je to, da je bil seks vedno glavni dejavnik v razvoju aktivnosti na internetu in interesu za internet.« Torej, če neke seksualne vsebine ni na internetu, se vedno najde nekdo, ki ustvari stran za to vsebino. Kiberseks interneta ne bo zapustil, razvijal se bo, vsako leto bolj. Kot se razvija tehnologija, se bo tudi internetni seks.

Obstaja mnogo strani, ki ponujajo parom in samskim veliko nasvetov za zmenke, iskanje sorodnih duš, masturbiranje, strani, na katerih trdijo, kako pomembna je velikost, predstavljajo igrače za seks, celo kaj narediti, da bo sperma boljšega okusa. Obstaja tako veliko informacij, da ni nobenega izgovora za seks brez domišljije, pa čeprav nisi zainteresiran za internetni seks, lahko izboljšaš oziroma obogatiš seks v resničnem življenju.

Države tretjega sveta bodo postale bolj povezane, posamezniki, ki še vedno uporabljajo 'dial up' povezave, bodo to nadgradili v kabelske, ISDN, optične povezave. Torej z razvojem interneta se bodo spreminjale internetne povezave, saj bomo morali vsi slediti svetovnim merilom. Že zdaj imamo velikokrat probleme, če je katera stran preveč napredna in ji naš iskalnik oziroma hitrost povezave nista kos.

Govori se o teledildonikih. Kaj je to? Komu je namenjeno in komu dostopno?

Kar nekaj posameznikov se je razpisalo na to temo, in sicer sta se spet pojavila dva pola. Nekateri zagovarjajo to metodo, kot uporabno oziroma pomemben del internetnega seksa, drugi pa menijo, da to nikoli ne bo tako popularno, da bi o tem razglabljali.

»Tehnologija kiberdildonikov vključuje teledanost in seks, oddajanje in prejemanje fizične senzacije dotika prek omrežja za erotične namene. Izraz je formuliral internetni pionir Ted Nelson leta 1980. Pojem razlaga kot napravo za računalniško-kontrolirano masturbiranje skupaj z virtualno realnim okoljem (kjer dovoljuje uporabnikom simultani seks z oddaljenimi partnerji) ali pa računalniško generiranim partnerjem« (Haas 2005).

Torej to si lahko predstavljamo takole, da si izberemo partnerja iz kateregakoli dela zemeljske oble, če pa tega ne najdemo, pa si lahko sami računalniško sprogramiramo partnerja in določimo, kako naj nas zadovolji. Rheingold (1993) nadaljuje z razlago teh »oblačil« v svoji knjigi Virtual Reality, ter pravi: »Transparentna obleka, kot nogavica za celotno telo, vendar kot intimno udoben kondom.«

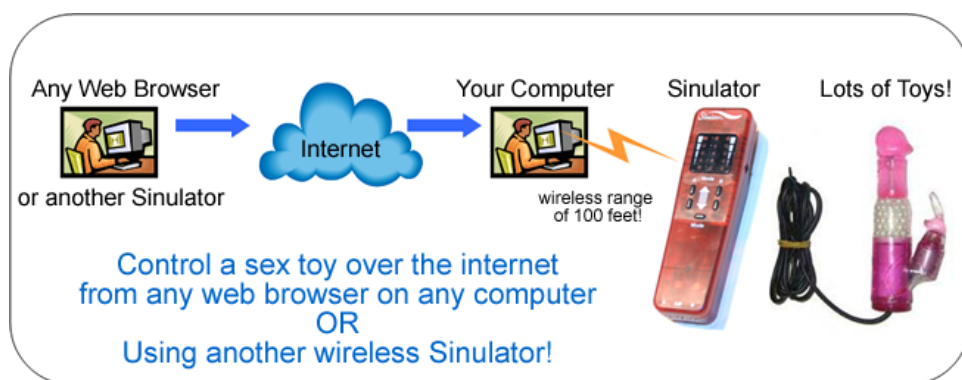
Leta 1999 je producent pornofilmov, Vivid Entertainment, ustvaril prototip Rheingoldove neoprenske seks-obleke, opremljene s 36 strateško pozicioniranimi senzorji, ki lahko s klikom na miško pošljejo eno do pet občutij – drežljaj, občutek vboda z iglo, vibracijo in občutek mrzlega ali toplega - osebi, ki jo nosi, na njene erogene cone (Spark 2003).

Seveda takrat ta seks-obleka ni imela nobenega uspeha, saj še preden so jo lahko začeli masovno reproducirati, zakon ni dovoljeval izdelave, prodaje in uporabe teh.

Kar nekaj časa je minilo, dokler niso ugotovili, da je ogromno število zainteresiranih za kiberseks. Ko je veliko ljudi začelo uporabljati kamere in različne pripomočke, se je začela tehnološka revolucija 21. stoletja: gibanje odprtega vira (Open Source Movement).

S tem naj bi se začela ukvarjati grupa hekerjev na strani www.opendildonics.org, vendar sem ugotovila, da stran ne obstaja več. Pri iskanju podobne strani sem odkrila stran www.sinulate.com, katera vsem ponuja simulator, ki omogoča nadzor tvoje igrače za seks prek interneta. Posameznike privablja z zanimivim geslom: »Največ zabave, ki jo lahko dobiš, če si ločen.« Uporaba naj bi bila zelo preprosta in ne zahteva nobene internetne strani, nobene kamere, vse kar potrebuješ, je računalnik in internetno povezavo.

Slika 8.1: Delovanje simulatorja



Vir: sinulate.com (1. april 2009).

Vseeno menim, da to ne more nadomestiti pravih dotikov teles, dotikov oziroma pravih poljubov. Vseeno pa mnogim ponudnikom omogoča virtualne dotike, besede, ki jih želijo slišati in ne nazadnje je to način, ki ga veliko posameznikov uporablja v primeru zveze na daljavo oziroma če je eden od partnerjev veliko službeno odsoten.

»Če lahko nadziraš igrače za seks prek ekrana, lahko nadziraš skoraj vse.« trdi Allen Hadazy, predsednik SafeSexPlus.com, ki poroča uspešno prodajo kiberdildonikov. Poleg tega pravi: »Kontrolne naprave prek internetne povezave ni prihodnost. Je tukaj!«

Ustvarjalci internetne strani www.vrinnovations.com trdijo: »V nekaterih pogledih te naprave dosežejo zmožnosti 'realnega' partnerja, saj so senzacije daljše in bolj intenzivne. Ne sam to, te naprave se nikoli ne utrudijo.«

Internet se razvija iz dneva v dan. Ne moremo predvideti, kaj se bo zgodilo s samimi teledildoniksi, a vseeno imamo lahko malo upanja, da se bo ta »čudežna« seks-obleka razvila ter da bomo lahko sproščeno brez zadržkov seksali 24 ur na dan, kjerkoli si bomo zaželeli.

Dosegli smo točko, ko tehnologija napreduje tako hitro, da ji družbene vrednote ne morejo več slediti. Seks je tako integriran v današnjo družbo, da bi morali začeti več razmišljati o kiberseksu in razvoju tega ter kako bo to vplivalo na družbo in nas, posameznike.

9 Zaključek

Virtualno postaja resnično, nekateri ne razlikujejo več, kaj je resnično, za nekatere je virtualno le eno od oken njihovega življenja, katerim je avatar njihova resnična identiteta in kjer je virtualni svet, njihov svet, kjer lahko zaživi v svoji luči. Kot poudarja Rheingold (1991, 386):

»Virtualna resničnost jasno prikazuje, da nas je družbena pogodba z našimi orodji pripeljala do tiste točke, kjer se moramo kmalu in brezpogojno odločiti, kaj želimo kot ljudje postati, kajti nahajamo se na robu, ko imamo moč, da lahko ustvarimo sleherno izkušnjo, ki si jo želimo (...) Moč, da ustvarimo izkušnjo, je tudi moč redefiniranja tako temeljnih pojmov, kot so identiteta, skupnost in resničnost«.

Kiberseks na splošno in še posebej seks v Second Lifu ni nič drugačen od drugih rekreacijskih aktivnosti online. Je zdrav v določenih mejah, vendar škodljiv, če postane obsesija, ki začne ogrožati realno življenje in ljudi, ki so ti blizu. Je primer, kjer se lahko vsak posameznik

izzivlja nad svojim avatarjem in seksa, kot si je vedno želel, a vendar si v resničnem življenju tega ni upal izraziti. Pomemben je tudi za vse diskriminirane manjšine, kot so geji, lezbijke, pa tudi posameznike z mentalnimi problemi, saj se tu lahko brez strahu prikažejo v vsej svoji veličini, kjer jim anonimnost, omogoča svobodo govora, če lahko temu tako rečemo, ter svobodo igranja.

Seks online je definitivno nova oblika seksa, ki se iz leta v leto bolj razvija. Ker internet postaja izjemno popularen, je verjetno, da se bo internetna seksualnost razvila prek kiberseksa v bolj kompleksen virtualno realni sistem, ki omogoča teleseksualnosti (seks na razdaljo), da postane popolnoma razvita oblika seksualnega izražanja (Ross 2005, 350).

Treba bi bilo izvesti raziskavo med slovenskimi uporabniki kiberseksa, pa naj bo to na portalu urgenca.com, kar je bila moja primarna izbira, ali pa v igri Second Life. Menim, da slovenskih uporabnikov kiberseksa ne primanjkuje. Ko sem omenila prijateljem temo diplomske naloge, jih je kaka tretjina prikimala, da so to že poskusili. Je pa res, da je bila večina moškega spola. Poleg tega sem ugotovila, da ostala tretjina še vedno ne ve, kaj pravzaprav je kiberseks.

Zanimivo bi bilo igrati Second Life z več avatarji in pri tem bi ugotavljali, ali je odvisno od osebnih lastnosti, kako hitro boš prišel do seksa. Pa tudi, ali se pojavljajo vedno iste osebe, ki so željne kiberseksa.

Toliko je odprtih tem o kiberseksu, ki bi bile zanimive za analizo. Homoseksualno usmerjeni uporabniki, so ena od največjih skupin uporabnikov. Zanimivo bi bilo izvesti poglobljene intervjuje teh uporabnikov.

Veliko področij kiberseksa še ni bilo raziskanih in samo čakajo na nekoga, ki bo imel interes raziskati ozadje seksa prek interneta.

Razvoj novih tehnologij vodi v novo tehnološko revolucijo, ki nas bo privedla do nove, novejšje seksualne revolucije. Če smo mislili, da je kiberseks, kot ga poznam zdaj, nekaj neverjetnega, modernega, nas bo zagotovo presenetil razvoj seksualnosti na internetu, kjer lahko že opazimo zametke teledildonikov, ki bodo v prihodnosti najverjetneje po koncu trenutne ekonomske krize hitro doživeli premierno predstavitev. Ostajam pozitivnih misli.

10 Literatura

- *A sexual census of second life*. Dostopno prek: http://nwn.blogs.com/nwn/2007/02/a_census_of_sec.html#comment-60068614 (8. februar 2007).
- Barak, Azy in William A Fisher. 2002. The future of internet sexuality. V *Sex & The internet. A Guidebook for Clinicians*, ur. Al Cooper, 263–280. New York: Brunner-Routledge.
- Bharat, Mehra, Cecelia Merkel in Ann Bishop Peterson. 2004. The internet for empowerment of minority and marginalized users. *New media & society*, 6 (6): 781–802.
- Bruner, Miker. 1999. *Sex toys blaze tactile trail on Net*. Dostopno prek: <http://www.msnbc.msn.com/id/3078776/> (24. december 2008).
- Bryant, Clifton D. 1989. *Deviant behavior: readings in the sociology of norm violations*. London: Oxford University Press.
- Bučar, Bojko, Zlatko Šabič in Milan Brglez. 2000. *Navodila za pisanje seminarske naloge in diplomskega dela*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Carvalheira, Alexandra in Francisco Allen Gomes. 2003. Cybersex in Portuguese Chatrooms: A Study of Sexual Behaviours Related to Online Sex. *Journal of Sex & Marital Therapy* 29: 345–360.
- Cooper, Al, Irene P. McLoughlin in Kevin M. Campbell 2000. Sexuality in Cyberspace: Update for the 21st Century. *Cyberpsychology & behavior* 4 (3): 521–534.
- Cooper, Al in Eric Griffin - Shelly. 2002. The Internet: The Next Sexual Revolution. V *Sex & The Internet: A Guidebook for Clinicians*, ur. Al Cooper, 263–280. New York: Brunner- Routledge.
- *Cyberdildonics technology integrates telepresence and sex, transmitting or receiving the physical sensation of "touch" across a network*. 2008. Dostopno prek: <http://cyberanonymous.blogspot.com/2008/11/cyberdildonics-technology-integrates.html> (2. februar 2009).

- Daneback, Kristian, Al Cooper in Sven-Axel Mansson. 2005. An internet study of cybersex participants. *Archives of sexual behavior* 34 (3): 321–328.
- Danet, Brenda. 1998. Text as Mask: Gender, Play, and Proformance on the Internet. V *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, ur. Steve Jones, 129–159. London: Sage.
- Doring, Nicola. 2000. Feminist views of cybersex: victimization, liberation and empowerment. *CyberPsychology & Behavior* 5 (3): 863–879.
- Durkin, Keith F. 2004. The Internet as a Milieu for the Management of a Stigmatized Sexual Identity. V *Net. Sexxx. Reading on sex, pornography, and the internet*, ur. Dennis D. Waskul, 124–139. New York: Peter Lang Publishing.
- *Europe takes lead in Second Life users. 2007.* Dostopno prek: <http://secondlife.reuters.com/stories/2007/02/09/europe-takes-lead-in-second-life-users/> (9. november 2008).
- Gedrih, Maša in Uroš Škerl Kramberger. 2008. Greva drugam? Greva drugam. *Dnevnik* (20. september).
- Green, Lelia 2001. *Technoculture*. Crows Nest: Allen & Unwin.
- Gunter, Barrie. 2002. *Media sex: what are the issues?* Philadelphia: Lawrence Erlbaum Associates.
- Haas, Jeffrey. 2005. Orgasm by remote. After years of failure, techies working on cyberdildonics might actually be making some inroads. *NOW* 24 (24). Dostopno prek: <http://www.nowtoronto.com/music/story.cfm?content=145789> (16. februar 2009).
- Haralambos, Michael in Martin Holborn. 1999. *Sociologija: teme in pogledi*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Hegland, J. E. in N. J Nelson. 2002. Cross-dressers in cyberspace: Exploring the internet as a tool for expressing gender identity. *International Journal of Sexuality and Gender Studies* 7: 139–161.
- Hoffman, Donna L. in Thomas P. Novak. 1999. ***The Growing Digital Divide: Implications for an Open Research Agenda.*** Dostopno prek: <https://mitpress.mit.edu/books/BRYUH/11.hoffman.pdf> (11. marec 2009).

- *IBMov tajni otok*. 2006. Dostopno prek: <http://24ur.com/novice/it/ibmov-tajni-otok.html> (20. november 2008).
- Jones, Steve. 2003. *Encyclopedia of new media: an essential reference to communication and technology*. London: SAGE.
- Kehal, Harbhajan S. in P. Singh Varinder 2004. *Digital economy: impacts, influences, and challenges*. Hershey: Idea Group.
- Lewis, Jon. 2002. *How the Struggle Over Censorship Created the Modern Film Industry*. New York: NYU Press.
- Libbenga, Jan. 2007. *Dutch demand ban of virtual child porn in Second Life*. Dostopno prek: http://www.theregister.co.uk/2007/02/21/dutch_demand_ban_on_virtual_child_porn (8. februar 2009).
- Ludlow, Peter in Mark Wallace. 2007. *The Second Life Herald: the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse*. Cambridge: MIT Press.
- McKenna, K. Y., A. S. Green in P. K. Smith. 2001. Demarginalizing the sexual self, *The Journal of Sex Research* 38: 302–311.
- Mesec, Blaž. 1998. *Uvod v kvalitativno raziskovanje v socialnem delu*. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.
- *Mitch Wagner's blog*. Dostopno prek: <http://wagner.typepad.com/> (10. januar 2009).
- Moore, D. W. 1995. *The emperor's virtual clothes: The naked truth about internet culture*. NC: Algonquin Press.
- Oblak, Tanja. 2000. Mitske podobe o 'življenju na mreži': od poljubnih identitet do izgubljenih skupnosti. *Teorija in praksa* 37 (6). Dostopno prek: <http://dk.fdv.uni-lj.si/tip/tip20006oblak>. PDF (6. marec 2009).
- Paasonen, Susanna, Kaarina Nikunen in Laura Saarenmaa. 2007. *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*. Oxford: Berg Publishers.
- *Palo Alto Research Center*. Dostopno prek: http://blogs.parc.com/playon/archives/avatar_customization/demographics/index.html (4. marec 2009).
- *Pedofili zavzeli Second Life*. 2007 Dostopno prek: <http://www.rtvsllo.si/znanost-in-tehnologija/pedofili-zavzeli-second-life/70941>(3. december 2008).

- Petrič, Gregor. 2003. *Družbeno delovanje v omrežju svetovnega spleta: individualni in strukturni vidik*. Doktorska disertacija. Ljubljana: FDV.
- Ponikvar, Vid. 2008. *Najbolj iskano na Najdi.si v prvem polletju 2008*. Dostopno prek: http://www.siol.net/tehnologija/racunalnistvo/2008/07/najbolj_iskano_na_najdisi_v_prvem_polletju.aspx (11. oktober 2008).
- Ragin, Charles C. 2007. *Družboslovno raziskovanje: Enotnost in raznolikost metode*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Rheingold, Howard. 1993. *Virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge: MIT Press. Dostopno prek: <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html> (22. avgust 2008).
- Ross, Michael W. 2005. Typing, doing and being: Sexuality and the Internet. *The Journal of Sex Research* 42 (4): 342–352.
- Rymaszewski, Michael, James Au Wagner, Mark Wallace, Catherine Winters, Rosedale Philip, Cory Ondrejka, Benjamin Batstone-Cunningham in Philip Rosedale. 2006. *Second Life: The Official Guide*. Malden: Wiley - Interscience.
- *Savage Love*. Dostopno prek: <http://www.thestranger.com/seattle/SavageLove> (28. junij 2009).
- *Second Life: realna ločitev zaradi virtualne afere*. 2008. Dostopno prek: http://www.siol.net/tehnologija/racunalnistvo/2008/11/second_life.aspx (22. april 2009).
- *Second Life Support Center*. Dostopno prek: <https://support.secondlife.com/ics/support/default.asp?deptID=4417> (2. februar 2009).
- *Second Life Wiki*. Dostopno prek: http://wiki.secondlife.com/wiki/Main_Page (10. april 2009).
- *Sex-Lexis.com*. Dostopno prek: <http://www.sex-lexis.com/Sex-Dictionary/dial-a-porn> (10. april 2009).
- *Sinulate.com*. Dostopno prek: www.sinulate.com (1. april 2009).
- Smith, Marc A. in Peter Kollock. 1999. *Communities in cyberspace*. New York: Routledge.

- --- 2002. *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge. Dostopno prek: http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/communities_01.htm (12. december 2008).
- Spark, David. 2003. *Make love to you computer*. Dostopno prek: <http://g4tv.com/techtvvault/features/43266/Make-Love-to-Your-Computer.html> (24. maj 2009).
- Springer, Claudia. 1996. *Electronic eros: bodies and desire in the postindustrial age*. Austin: University of Texas Press.
- Stern, Steven E. in Alysia D. Handel. 2001. Sexuality and Mass Media: The Historical Context of Psychology's Reaction to Sexuality on the Internet. *The Journal of Sex Research* 38 (4). Dostopno prek: http://findarticles.com/p/articles/mi_m2372/is_4_38/ai_84866946/ (21. april 2009).
- Škerlep, Andrej. 1998. *Model računalniško posredovane komunikacije: tehnološka matrica in praktična raba v družbenem kontekstu*. Dostopno prek: <http://www.ris.org/uploadi/editor/1223536219pojmovanje.pdf> (4. julij 2009).
- Trček, Franc in Matej Kovačič. 2000. Kiberseks in pornografija na internetu. *Teorija in praksa* 37 (6): 1069–1081.
- Turkle, Sherry. 1985. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.
- --- 1995. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vehovar, Vasja in Katja Vukčević. 2001. *Digitalni razkorak - Slovenija 2001*. Dostopno prek: [http://mid.gov.si/mid/mid.nsf/V/KC1E5A195C4B7FF4BC1256C0C0070BB5A/\\$file/Digitalni_razkorak_oktober2001.pdf](http://mid.gov.si/mid/mid.nsf/V/KC1E5A195C4B7FF4BC1256C0C0070BB5A/$file/Digitalni_razkorak_oktober2001.pdf) (20. april 2009).
- Wagner, Mitch. 2007. *Sex in Second Life*. Dostopno prek: <http://www.videsignline.com/news/199702839;jsessionid=E1WUAB4OTTY0MQSN.DLQCKHSCJUNN2JVN?pgno=3> (27. april 2009).

- Waskul, Dennis D. 2004. Sex and the Internet: Old Thrills in a New World; New Thrills in Old World. V *Net. Sexxx. Reading on sex, pornography, and the internet*, ur. Dennis D. Waskul, 1–9. New York: Peter Lang Publishing.
- *Wikipedia*. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/> (6. avgust 2008).
- Young, Kimberly S., Alvin Cooper, Eric Griffiths - Shelley, James O'Mara in Jennifer Buchanan. 2000. Cybersex and Infidelity Online: Implications for Evaluation and Treatment. *Sexual Addiction and Compulsivity* 7 (10). Dostopno prek: <http://www.netaddiction.com/articles/cyberaffairs.htm> (24. april 2009).