

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2020, №2, Том 11 / 2020, No 2, Vol 11 <https://sfk-mn.ru/issue-2-2020.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/16SCSK220.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Евсюков И.С. Проблемы морали и этики на современных видеостриминговых сервисах (социокультурный аспект) // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2020 №2, <https://sfk-mn.ru/PDF/16SCSK220.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Evsiukov I.S. (2020). Problems of morality and ethics on modern video streaming services (sociocultural aspect). *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 2(11). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/16SCSK220.pdf> (in Russian)

УДК 316.7

ГРНТИ 04.51.51

Евсюков Иван Сергеевич

ФГБОУ ВО «Московский авиационный институт (национальный исследовательский университет)», Москва, Россия

Старший преподаватель

E-mail: Evsiukov@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=850671

Проблемы морали и этики на современных видеостриминговых сервисах (социокультурный аспект)

Аннотация. Стриминг как технология потокового вещания представляет собой не только эффективную форму вещания, но и является самостоятельным социокультурным феноменом, специфика которого определяется ролью потребителей и авторов контента, новыми формами взаимодействия с аудиторией, особенностями самопрезентации и самоидентификации участников коммуникации. Современные возможности видеостриминговых сервисов позволяют одновременно транслировать и визуальный, и аудиальный контент, ещё больше приближая ситуации виртуального общения к ситуациям реальной коммуникации, повышая эмоциональный градус взаимодействия, его непосредственность, искренность и обуславливая актуальность комплексного применения визуальной и текстово-лингвистической парадигмы в социологических исследованиях практик видеостриминга и его последствий.

Статья носит обзорный характер, её цель – определить проблемное поле морали и этики на современных видеостриминговых сервисах и изучить имеющиеся успешные практики их решения. Для достижения поставленной цели использовался метод анализа и систематизации теоретических источников и результатов эмпирических социологических исследований, посвященных социокультурным аспектам использования видеостриминга и его последствиям для социального развития. В статье видеостриминговый сервис как платформа для осуществления прямых потоковых трансляций в режиме реального времени рассматривается как социокультурный феномен, отражающий не только новые технологические возможности коммуникации, но и потребности личности открытого информационного общества в социальном взаимодействии и самопрезентации. На практических примерах видеостриминга в разных областях (компьютерные игры, трансляция повседневности, вебкам-индустрия) рассматриваются его специфические особенности в сравнении с другими каналами интернет-взаимодействия, объясняющие рост его популярности в сетевом сообществе.

Ключевые слова: информационная этика; этика интернет-медиа; видеостриминговый сервис; этика видеостриминга

Развитие новых информационных и коммуникационных технологий привело в гуманитарных науках к настоящей революции, последствием которой стало, в том числе, повышение интереса к широкому изучению визуальной культуры: кино, телевидения, видео с точки зрения философских и культурологических концепций, рассматривающих специфику «общества зрелища» [1, с. 7]. Отход от восприятия визуальности как подчинённого лингвистическому аспекту социокультурной практики и объекта исследования способствовал возникновению целого ряда новых научных направлений визуальных исследований [2, с. 137].

Медиаструктуры в современном мире представляют собой ключевой канал, посредством которого формируются как социально востребованные, так и лично значимые смыслы, ценности и социальные установки. Развитие социальных медиа и новых технологий способствует формированию «нового поля визуальности» [3, с. 255], которое всё чаще представляет собой не столько отражение настоящей реальности, сколько новую «гиперреальность», характеризующуюся автономным статусом и масштабным воздействием на социум [4, с. 149]. По справедливому замечанию М.Д. Болычевой, возникновение новых медиа обусловлено не только научно-техническим прогрессом в информационной и коммуникационной сферах, но и определяющими вектор технологического развития потребностями человека цифровой эпохи, характером его взаимоотношений с социумом и окружающим миром [5, с. 159].

Видеостриминговый сервис представляет собой платформу, которая обеспечивает потоковую трансляцию реальных событий в режиме реального времени. По сравнению с телевидением, которое также имеет техническую возможность функционировать в режиме живого вещания, видеостриминг позволяет любому пользователю транслировать видеоконтент и получать обратную связь при минимальном техническом оснащении. Б. Барроу понимает стриминговое вещание как технологию по доставке мультимедиа удаленным пользователям в режиме реального времени и как социокультурный феномен, отражающий потребности нового социума и личности в цифровом обществе [6].

Видеостриминговые сервисы и платформы, предоставляющие возможность прямых трансляций, приобретают все большую популярность у интернет-пользователей. Так, Youtube.com занимает вторую строчку в рейтинге самых посещаемых интернет-ресурсов со средним временем одного посещения – 21 мин. 36 сек. и 1,9 млрд уникальных пользователей¹. Прямые трансляции стали неотъемлемым и популярным инструментом пользователей социальных сетей. Проведенный платформой «DonationAlerts» совместно с исследовательской компанией «Research.me» опрос с участием 7,7 тыс. жителей российских городов в возрасте от 14 до 45 лет показал, что треть активных пользователей Рунета неоднократно смотрели прямые трансляции в Интернете, 7 % как смотрели, так и стримили сами, еще 5 % – только стримили [7]. Следует отметить, что традиционные «истории» в социальных сетях «ВКонтакте», «Facebook» и «Instagram» не попадают под классическое определение видеостриминга. Более половины зрителей (53 %) предпочитают игровые видеотрансляции, персональные стримы звезд шоу-бизнеса интересуют 40 % зрителей, 35 % увлечены прямыми трансляциями новостей и телевизионных программ, 33 % наблюдают в режиме реального времени за жизнью друзей и коллег. Для просмотра игровых стримов пользователи чаще всего используют сервис «Twitch»,

¹ Digital 2019 [Электронный ресурс]: Global Digital overview. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview> (дата обращения 27.04.2020).

для просмотра трансляций повседневной жизни знакомых – «Instagram», прямые трансляции концертов, телепрограмм и новостей смотрят в «Facebook». Игровыми стримами чаще интересуются мужчины, женщины чаще просматривают персональные стримы звёзд и блогеров, друзей, образовательные видеотрансляции. Видеостримеры чаще показывают прохождение игр или просто общаются с аудиторией (по 30 %), ведут прямые трансляции с мероприятий (29 %) и из путешествий (26 %) [7].

Возможности трансляции и восприятия видео- и аудиоконтента в видеостриминговых сервисах в режиме реального времени без ретуши и редактирования повышает эмоциональный градус виртуального общения, максимально приближая его к живому общению, способствуя, таким образом, замещению традиционного социального взаимодействия его виртуальными аналогами. Социологи фиксируют повышение роли пользователя-любителя, непрофессионального автора сетевого видеоконтента, для которого прямые трансляции являются инструментом установления самоидентичности и социальной идентичности [8, с. 94–97]. Видеостриминг представляет собой один из визуально-лингвистических форматов самопрезентации, гиперболизируя размывание границ внешнего и внутреннего, частного и публичного. В таком модусе сама идея социального взаимодействия и личностной проекции реальности представляется парадоксальной: трансляция повседневной событийности, стремление обращать на себя внимание аудитории и постоянно быть на виду становится не только средством, но и целью социального существования [4, с. 150].

Прямые видеотрансляции и иные способы визуализации жизни для интернет-пользователей постепенно становятся онтологической основой существования, что обостряет моральные и этические проблемы видеостриминга. Этика представляет собой рефлексии моральных норм, предполагающих свободу выбора и регуляцию поведения внутренними чувствами человека – совестью, долгом, стыдом [9, с. 23–27]. Объём социальных дивидендов, которые получают активные видеостримеры в виде популярности, регулярного дохода, минимальной ответственности, часто обратно пропорционален соблюдению моральных и этических требований в их традиционном понимании. В этой связи одной из ключевых проблем видеостриминговых сервисов, актуальной и для других социальных медиа, является обеспечение защиты пользователей от вредоносного контента. Этические подходы к её решению разделились между полюсами абсолютной свободы слова и цензуры. С одной стороны, западная цивилизация основана на правилах демократии, гарантиях прав личности и личных свобод, в том числе свободы слова. С другой стороны, например, традиционная восточная культура, основанная на приоритете социальной гармонии и коллективной ответственности, широко использует цензурирование контента. Обоснованность цензуры в информационной этике определяется стремлением ограничить права автора видеоконтента, содержание которого может быть оскорбительным для широкого круга пользователей [10, с. 573–585]. Озабоченность социума распространением среди молодого поколения идей сексизма, гомофобии, расизма и прочих является аргументом в пользу сторонников этичности цензуры в виртуальном пространстве [11, с. 89–91]. Оппоненты данной точки зрения указывают, что цензура неэтична, так как она вступает в противоречие с концепцией утилитаризма, а сокрытие части информации не позволяет людям формировать их истинное мировоззрение с учетом всей широты возможностей [12, с. 98–102]. Видеостриминговые сервисы как в России, так и во многих зарубежных странах не подвержены цензуре или подвержены ей в меньшей степени, законодательно они не относятся к средствам массовой информации. Даже при достаточно жесткой позиции государства или видеостримингового сервиса в отношении к качеству транслируемого контента технически достаточно сложно обеспечить блокировку видео с нарушением правил в режиме реального времени. Санкции по отношению к стримерам, публикующим нежелательный контент, как правило, применяются

после получения жалобы от зрителей, то есть после непосредственной трансляции видеострима.

Правила модерации и требования к размещаемому контенту устанавливаются самими стриминговыми платформами, которые заинтересованы в максимальной монетизации отрасли и часто сознательно не формируют специальных требований к содержанию контента. Относительная новизна прямых трансляций, которые во многих странах находятся вне поля правового регулирования, позволяет обходить жесткие законодательные требования о цензуре и даже запрете определенного контента. Показательным примером является вебкам-индустрия. Вебкам-модели транслируют в Интернете в режиме реального времени раздевание, эротические действия, самостоятельно определяя качество сексуального контента для своих трансляций. Некоторые демонстрируют провокативное поведение и наготу, другие могут просто говорить на различные темы с поклонниками. Зарубежные социологи объясняют успех вебкаминга его способностью выходить за рамки эротического видео-перформанса и иллюзией виртуальной дружбы. Так, профессор социологии Принстонского университета В. Зелизер говорит о промежуточном «виде интимности» между моделью и зрителем, являющимся средним между секс-услугами и реальными отношениями [13, с. 163–166]. Проведенное в 2019 г. исследование с участием более чем 6 тыс. пользователей вебкам-платформ показало, что в 40 % случаев между моделью и зрителями формируются устойчивые отношения, начиная от дружбы до глубоких эмоциональных связей [14]. Общество традиционно отрицательно относится к порнографии и её доступности для лиц, не достигших совершеннолетия, что отражается в соответствующем нормативно-правовом регулировании. Законы многих государств, например, Великобритании, сосредоточены на борьбе с загрузкой в Интернет записей порнографического характера, в связи с чем прямые трансляции аналогичного содержания не влекут за собой никакой ответственности [15].

Видеостриминг может привести к негативным последствиям не только для зрителей, но и для самих стримеров. Любая публичная личность в Интернете – потенциальный объект запугивания, шантажа, сталкинга, прямых угроз [16]. Так, в 2017 г. в дом к игровому стримеру во Флориде ночью пришёл фанат-подросток из Сингапура, который накопил денег и купил билет в один конец к своему кумиру [17]. Сегодня успешные видеостримеры должны не только обладать харизмой, для эффективной карьеры и получения постоянного дохода им необходимо поддерживать интерактивные связи с сотнями и тысячами зрителей. Некоторые эксперты называют видеостримеров «гейшами цифрового века»: они слушают, принимают, отвечают, развлекают [17]. Особенно эмоциональные зрители могут принять внимание стримеров за проявление личной дружбы и близких эмоциональных отношений. Ещё одной угрозой безопасности трансляторов видеостриминга является своттинг, когда недоброжелатели сообщают в полицию ложное сообщение о преступной деятельности, которая происходит по месту проживания стримера. Неприкосновенность частной жизни и конфиденциальность информации личного характера являются одними из базовых ценностей демократического общества. Но как поступить, когда стример сам разглашает информацию о себе в Интернете и живёт напоказ? Для решения этой проблемы видеостриминговые сервисы усиливают меры по обеспечению конфиденциальности данных всех участников коммуникации, в игровом и вебкам стриминге широко распространена практика использования псевдонимов и никнеймов, не имеющих отношения к реальным персональным именам стримеров. Однако стремление стримеров стать ближе к аудитории часто приводит к тому, что они сами несознательно распространяют личные данные и повышают связанные с этим риски, что смещает акцент в сторону этики персонального безопасного поведения пользователя в сети.

Важной этической проблемой видеостриминга является обеспечение авторских прав. Рассмотрим подход Евросоюза к её решению. В апреле 2019 г. Евросоюз принял «Директиву об авторском праве на Едином цифровом рынке Европейского Союза», которая должна быть

введена в течение года на территории всех государств, входящих в Евросоюз [18]. Видеостримеры и крупнейшие стриминговые интернет-платформы подвергли критике ст. 13 Директивы, в которой говорится об ответственности веб-сайтов, размещающих пользовательский контент, за принятие «эффективных и пропорциональных мер» по предотвращению несанкционированного размещения контента, защищенного авторским правом. В процессе работы над Директивой представители «Youtube» и «Twitch» отрицательно высказались о положении о фильтрации, а петиция против Директивы на «Change.org» собрала почти 5 млн подписей. Вся сложность практической реализации положений Директивы проявляется в деятельности игровых видеостриминговых сервисов. В процессе создания геймером стрима видеотрансляция является новым авторским продуктом, при этом она неизбежно включает в себя принадлежащие издателям игр или студиям-разработчикам объекты авторского права. Полноценное соблюдение требований ст. 13 Директивы Евросоюза об авторском праве в процессе трансляции стрима игрового процесса требуют прохождения множества бюрократических процедур. В настоящее время большинство издателей видеоигр, пользующихся мировой популярностью, предоставляют геймерам право онлайн-трансляции игрового процесса, что связано со страхом репутационных потерь и определенной рекламной ценностью стриминговых видео.

Попытке государства урегулировать видеостриминг с точки зрения обеспечения гарантий авторских прав противостоит неодобрение со стороны, в первую очередь, молодёжи, воспринимающей интернет как неограниченное свободное коммуникативное пространство. Это свидетельствует о сохранении актуальности этической проблемы соблюдения авторских прав в видеостриминге. Показательными являются результаты опроса студентов, 44 % которых на вопрос об этичности бесплатного скачивания в Интернете музыки, защищенной авторским правом, ответили утвердительно [19]. Её решение кроется в использовании механизмов стимулирования стримеров к уважению интеллектуальной собственности других авторов в случаях, когда это не налагает на них необоснованных затрат.

Таким образом, проблемы этики и морали видеостриминга, являются по своей сути, проекцией конфликта личности и общества в виртуальном пространстве. По своему содержанию они схожи с общей проблематикой информационной этики в виртуальном пространстве. Если интернет-платформы, общество и государственные органы предпринимают определенные усилия в попытке урегулировать в нормативной или договорной форме указанные проблемы в социальных медиа, то относительная новизна видеостриминга как пользовательского сервиса и коммуникационной технологии позволяет как стримерам, так и видеостриминговым сервисам «обходить» указанные требования и ограничения. Транслируемое в прямом эфире индивидуальными пользователями видео охраняется гарантиями их права на самовыражение и свободу слова как одними из базовых ценностей современной цивилизации. По мере накопления достаточного количества данных о проблемах морали и этики на видеостриминговых сервисах, их влиянии на развитие личности и социума потребность в прикладном регулировании и разработке этических принципов осуществления прямых видеотрансляций будет увеличиваться.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дебор Г. Общество спектакля [Текст]. – М.: Опустошитель, 2017. – 232 с.
2. Сергеева О.В. Исследовательское поле визуальной социологии [Электронный ресурс] // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2008. – Т. XI. – № 1. – С. 136–146. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovatel'skoe-pole-vizualnoy-sotsiologii/viewer> (дата обращения: 27.04.2020).
3. Дроздова А.В. Специфика визуальных исследований в современном гуманитарном знании [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник. 2015. № 3. С. 254–259. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-vizualnyh-issledovaniy-v-sovremennom-gumanitarnom-znanii/viewer> (дата обращения: 27.04.2020).
4. Спиридонова Е.П. Власть визуального в формировании современной социальной парадигмы [Электронный ресурс] // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. – 2017. – № 4. – С. 148–151. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30626481> (дата обращения: 27.04.2020).
5. Болычева М.Д. Стриминговое вещание как феномен современной медиасреды [Электронный ресурс] // Коммуникология. 2018. Том № 6. № 4. С. 159–169. URL: <https://www.communicology.us/p/nomera.html> (дата обращения: 17.04.2020).
6. Burroughs В.Е. Streaming media: audience and industry shifts in a networked society [Электронный ресурс]. – Iowa: Graduate College of University of Iowa, 2015. URL: <https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5890&context=etd> (дата обращения: 27.04.2020).
7. Брызгалова Е. Каждый третий пользователь рунета смотрит стримы, а каждый восьмой стримит сам [Электронный ресурс] // Ведомости. – 01.08.2019. – URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2019/08/01/807883-kazhdii-smotrit-strimi> (дата обращения: 15.04.2020 г.).
8. Дмитриева О.А. Метафоры взаимодействия пользователя с интерактивным видео-контентом // Социологический журнал, 2016. Том. 22. № 4. С. 90–109. DOI: <https://doi.org/10.19181/socjour.2016.22.4.4809> (дата обращения: 27.04.2020).
9. Разин А.В. Этика: немного теории [Текст] // Этика и «цифра»: этические проблемы цифровых технологий: Аналитический доклад. Т. 1. – М.: Издательство РАНХиГС, 2020. – 45 с.
10. Mathiesen К. Censorship and Access to Expression [Электронный ресурс] // The Handbook of Information and Computer Ethics, 2008. – P. 573–585. URL: http://www.cems.uwe.ac.uk/~p chatter/2011/pepi/The_Handbook_of_Information_and_Computer_Ethics.pdf (дата обращения: 27.04.2020).
11. Duthie F. Libraries and the Ethics of Censorship // Australian Library Journal. – 2013. – № 53. – P. 85–94.
12. Милль Дж.С. Утилитаризм. Теория нравственности, основанная на принципе пользы или наибольшего счастья [Текст]. – Ростов-на-Дону: Донской издательский дом, 2013. – 240 с.
13. Zelizer V.A. The Purchase of Intimacy. Princeton: Princeton University Press, 2005. – 368 p.

14. Ley D. Am iCheating? [Электронный ресурс] // Psychology Today. – 23.07.2019. – URL: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/women-who-stray/201907/am-icheating> (дата обращения: 27.04.2020).
15. Stuart R. Webcamming – The Sex Work Revolution That No One Wants to Talk About [Электронный ресурс] // The Conversation. – 19.12.2016. – URL: <https://theconversation.com/webcamming-the-sex-work-revolution-that-no-one-is-willing-to-talk-about-69834> (дата обращения: 27.04.2020).
16. Pathé M., Mullen P.E., Purcell R. Stalkers and Their Victims. – Cambridge: Cambridge University Press, 2000. – 127 p.
17. D'Anastasio C. When Fans Take Their Love For Twitch Streamers Too Far [Электронный ресурс]. – URL: <https://kotaku.com/when-fans-take-their-love-for-twitch-streamers-too-far-1794815112> (дата обращения: 27.04.2020).
18. Directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market 2016/0280(COD), Brussels, 14.9.2016. – URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52016PC0593> (дата обращения: 27.04.2020).
19. Levin A.M., Dato-on M.C., Rhee K. Money for Nothing and Hits for Free: The Ethics of Downloading Music from Peer-to-Peer Web Sites // Journal of Marketing Theory and Practice. – 2004. – № 12. – P. 48–60.

Evsiukov Ivan Sergeyvich

Moscow aviation institute (national research university), Moscow, Russia
E-mail: Evsiukov@yandex.ru

Problems of morality and ethics on modern video streaming services (sociocultural aspect)

Abstract. Streaming as a technology of streaming broadcasting is not only an effective form of broadcasting, but it is also an independent sociocultural phenomenon, the specificity of which is determined by the role of consumers and content authors, new forms of interaction with the audience, features of self-presentation and self-identification. The modern capabilities of video streaming services allow simultaneous broadcasting of both visual and audio content, further bringing virtual communication situations closer to real communication situations, increasing the emotional degree of interaction, its immediacy, sincerity and determining the relevance of the integrated use of the visual and text-linguistic paradigm in sociological studies of video streaming practices and its consequences.

The article is review, its purpose is to determine the problem field of morality and ethics on modern video streaming services and to study the existing successful practices for solving them. To achieve this goal, we used a method of analysis and systematization of theoretical sources and the results of empirical sociological studies on the socio-cultural aspects of using video streaming and its consequences for social development. In the article, video streaming service as a platform for real-time live streaming is considered as a sociocultural phenomenon that reflects not only new technological possibilities of communication, but also the needs of the individual in the open information society in social interaction and self-presentation. Practical examples of video streaming in various fields (computer games, broadcasting daily, webcam industry) discusses its specific features in comparison with other channels of Internet interaction, explaining the growth of its popularity in the network community.

Keywords: information ethics; ethics of online media; video streaming service; video streaming ethics

REFERENCES

1. Debor G. (2017). Obshchestvo spektaklya. [*Performance society.*] Moscow: Ravager, p. 232.
2. Sergeeva O.V. (2008). Visual Sociology Research Field. *Journal of Sociology and Social Anthropology*, [online] 1(11), pp. 136–146. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovatelskoe-pole-vizualnoy-sotsiologii/viewer> (in Russian) [Accessed 27.04.2020].
3. Drozdova A.V. (2015). The specifics of visual research in modern humanitarian knowledge. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, [online] 3, pp. 254–259. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-vizualnyh-issledovaniy-v-sovremennom-gumanitarnom-znanii/viewer> (in Russian) [Accessed 27.04.2020].
4. Spiridonova E.P. (2017). The power of the visual in shaping the modern social paradigm. *Bulletin of the Saratov State Socio-Economic University*, [online] 4, pp. 148–151. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30626481> (in Russian) [Accessed 27.04.2020].
5. Bolycheva M.D. (2018). Streaming broadcasting as a phenomenon of the modern media environment. *Communicology*, [online] 4(6), pp. 159–169. Available at: <https://www.communicology.us/p/nomera.html> (in Russian) [Accessed 17.04.2020].

6. Burroughs B.E. (2015). *Streaming media: audience and industry shifts in a networked society*. Iowa: Graduate College of University of Iowa. [online] Available at: <https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5890&context=etd> [Accessed 27.04.2020].
7. Vedomosti. (n.d.). *Bryzgalova E. Every third runet user watches streams, and every eighth stream himself*. [online] Available at: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2019/08/01/807883-kazhdii-smotrit-strimi> (in Russian) [Accessed 15.04.2020].
8. Dmitrieva O.A. (2016). User interaction metaphors with interactive video content. *Sociological Journal*, 4(22), pp. 90–109 (in Russian) DOI: <https://doi.org/10.19181/socjour.2016.22.4.4809> [Accessed 27.04.2020].
9. Razin A.V. (2020). *Ehtika: nemnogo teorii. [Ethics: a bit of theory.]* Moscow: Publishing House of the Russian Academy of National Economy and Public Administration under the President of the Russian Federation, p. 45.
10. Mathiesen K. (2008). Censorship and Access to Expression. *The Handbook of Information and Computer Ethics*, [online] pp. 573–585. Available at: http://www.cems.uwe.ac.uk/~pchatter/2011/pepi/The_Handbook_of_Information_and_Computer_Ethics.pdf [Accessed 27.04.2020].
11. Duthie F. (2013). Libraries and the Ethics of Censorship. *Australian Library Journal*, 53, pp. 85–94.
12. Mill' Dzh.S. (2013). Utilitarizm. Teoriya npravstvennosti, osnovannaya na printsipe pol'zy ili naibol'shego schast'ya. [*Utilitarianism. Theory of morality based on the principle of benefit or greatest happiness.*] Rostov-on-Don: Don Publishing House, p. 240.
13. Zelizer V.A. (2005). *The Purchase of Intimacy*. Princeton: Princeton University Press, p. 368.
14. Psychology Today (n.d.). *Ley D. Am iCheating?* [online] Available at: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/women-who-stray/201907/am-icheating> [Accessed 27.04.2020].
15. The Conversation (n.d.). *Stuart R. Webcamming – The Sex Work Revolution That No One Wants to Talk About*. [online] Available at: <https://theconversation.com/webcamming-the-sex-work-revolution-that-no-one-is-willing-to-talk-about-69834> [Accessed 27.04.2020].
16. Pathé M., Mullen P.E., Purcell R. (2000). *Stalkers and Their Victims*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 127.
17. Kotaku (n.d.). *D'Anastasio C. When Fans Take Their Love For Twitch Streamers Too Far*. [online] Available at: <https://kotaku.com/when-fans-take-their-love-for-twitch-streamers-too-far-1794815112> [Accessed 27.04.2020].
18. (2016). *Directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market 2016/0280(COD)*. Brussels, [online] Available at: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52016PC0593> [Accessed 27.04.2020].
19. Levin A.M., Dato-on M.C., Rhee K. (2004). Money for Nothing and Hits for Free: The Ethics of Downloading Music from Peer-to-Peer Web Sites. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 12, pp. 48–60.