

# Miłosz Babecki

---

## Geneza pornografizacji przekazu w cyfrowej rozrywce krzemowych Kolumbów : przypadek Polski

---

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 6, 77-100

---

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

Miłosz Babecki

# Geneza pornografizacji przekazu w cyfrowej rozrywce krzemowych Kolumbów. Przypadek polski

**Słowa kluczowe:** adiaforyzacja, pornografizacja, gry komputerowe, gry porno, prasa fanów, generacja Y, społeczeństwo sieciowe

**Key words:** adiaforization, pornografization, computer games, porngames, fan magazines, generation Y, network society

## Pornografizacja w systemach komunikowania – stan obecny

W opublikowanej w 2007 roku w Polsce książce pod tytułem *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę* Andrew Keen napisał:

Dziedziną, w której najwyraźniej widać, w jaki sposób Web 2.0 zagraża naszym zasadom moralnym i wartościom, jest pornografia. Jak wynika z analizy serwisu *Internet Filter Review*, od 1998 do 2003 roku liczba stron pornograficznych wzrosła z 14 milionów do 260 milionów, co stanowi wzrost o 1800%. Wzrosła również siedemnastokrotnie liczba witryn pornograficznych – z 88 tysięcy w 2000 roku do 1,6 miliona w 2004 roku<sup>1</sup>.

Wskazując na jedno z najistotniejszych dla upowszechnienia sieciowej pornografii wydarzenia – powstanie serwisu *YouPorn*, odpowiednika społecznościowego serwisu *YouTube* – Keen czyni odpowiedzialnymi za pornografizację Internetu użytkowników: amatorów, programistów, jak i przedstawicieli profesjonalnych koncernów branży rozrywkowej, w których produkowane są także trafiające następnie do sieciowego środowiska filmy porno.

Zwracając uwagę na negatywne procesy, i określając je mianem dramatycznych, autor *Kultu amatora* dostrzega jednocześnie, że niemożliwe jest na tym etapie rozwoju Internetu zablokowanie dostępu do treści uznawanych w prawodawstwie wielu krajów za szkodliwe. Daje temu wyraz już w tytule dedykowanego problemowi rozdziału, puentując: „Seks jest wszędzie”.

Stworzony w 2006 roku serwis *YouPorn* razem z innymi o podobnej zawartości<sup>2</sup> stanowi w rozważaniach na temat pornografizacji, nie tylko

---

<sup>1</sup> A. Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007, s. 147.

<sup>2</sup> Por. [online]: <[www.pornhub.com](http://www.pornhub.com)>, <[www.redtube.com](http://www.redtube.com)>, <[www.spankwire.com](http://www.spankwire.com)>.

cyfrowej rozrywki, ale szerzej – procesów komunikowania jednostek i całych grup, punkt kulminacyjny. Pornografia awansowała bowiem w zbiorowej świadomości użytkowników Internetu i funkcjonuje w niej na równi z wszystkimi innymi treściami. Dowodzą tego wyniki pozycjonowania stron pornograficznych w zestawieniu 500 najpopularniejszych witryn internetowych na świecie, przygotowanym przez administratorów Internetowej Kompanii Informacyjnej Alexa.com<sup>3</sup>. Na 56. miejscu uwzględniono serwis [www.pornhub.com](http://www.pornhub.com), który wyprzedza takich potentatów branży informacyjnej, jak [www.cnn.com](http://www.cnn.com). Wzmiankowany uprzednio [www.youporn.com](http://www.youporn.com) zajmuje 69. miejsce.

Obecnie pornografizacja sieci, pornografizacja rozrywki, pornografizacja komunikowania są zjawiskami występującymi w każdym kraju, w którym dostęp do Internetu nie podlega ograniczeniom i restrykcjom karnym takim choćby, jak w Chińskiej Republice Ludowo-Demokratycznej. Walki z pornografią nie są w stanie wygrać politycy. Pornografii nie powstrzymują procedury samoregulacyjne czy stanowione prawa narodowe i międzynarodowe. Dzieje się tak, ponieważ przemysł pornograficzny jest jednym z najbardziej dochodowych w kulturze masowej, a sama pornografia czy towarzyszące jej konteksty erotyczne są stale i od dawna obecne w komunikacyjnym środowisku, co potwierdzają liczne przykłady z przestrzeni komunikowania reklamowego. Jeden z powszechnie eksploatowanych conceptów reklamowych fundowanych na wulgaryzowanej seksualności jest wiodącym instrumentem w skandalizujących kampaniach przygotowanych na zlecenie kierownictwa organizacji PETA, działającej na rzecz „etycznego traktowania zwierząt”<sup>4</sup>. Wiele innych dowodów odnajdą odbiorcy kampanii społecznych organizowanych z myślą o propagowaniu zdrowego, niskokalorycznego żywienia:

Powiązania warzyw z seksem nie bało się duńskie Ministerstwo Żywności. Na zlecenie resortu w 2007 roku zrobiono kampanię pod hasłem „6 om dagen”, czyli: „Jedz warzywa sześć razy dziennie”. Wykorzystano w niej grę słów: „sześć” brzmi w języku duńskim jak „seks”. Na plakatach można było zobaczyć marchewkę kopulującą z brokułem<sup>5</sup>.

Choć opisywane zjawisko ma charakter transkulturowy i transnarodowy, autor niniejszego opracowania w jego części głównej koncentruje się na badaniach obszaru polskiego. Abstrahując od różnic kulturowych, religijnych, także opóźnień w rozwoju technologicznym, zauważyć można, że Polska nie jest wyjątkiem, jeśli chodzi o finansowy potencjał przemysłu pornograficznego. Z opublikowanego w 2008 roku (na łamach specjalistycznego miesięcznika „Marketing&more”) artykułu wynika, że roczne obroty

<sup>3</sup> Zob. *Alexa. The Web Information Company*, [online] <<http://www.alexacom/>>, dostęp: 19.11.2010.

<sup>4</sup> M. Rydzik, *Rendez-vous z burakiem*, „Marketing&more” 2009, nr 5, s. 56.

<sup>5</sup> Tamże, s. 57.

branży erotycznej mogą zbliżyć się do wartości 20 mld zł<sup>6</sup>. Dochody te generują przede wszystkim wydawnictwa erotyczne, w 80% utrzymujące się z dystrybucji publikowanych tytułów, których tylko w wydawnictwie *Pink Press* było w 2008 roku aż 54<sup>7</sup>.

Najważniejszym w Polsce kanałem dostępu do pornografii, podobnie jak na to miejsce w opisywanym przez Keena przypadku, jest Internet. W nim Polacy odnajdują zarówno celowo, jak i przypadkowo<sup>8</sup> anonse erotyczne oraz materiały uznawane za pornograficzne. W nim

Dominują serwisy internetowe – erotyczne ogłoszenia pojawiają się zarówno na ogólnych stronach ogłoszeniowych (np. Gumtree), jak i wyspecjalizowanych witrynach. Internet ma bowiem wiele zalet – poza łatwością w dostępie do treści, gwarantuje anonimowość, co w przypadku usług erotycznych ma niemałe znaczenie<sup>9</sup>.

W polskim środowisku sieciowym zdefiniowanym w zestawieniu 100 najpopularniejszych witryn internetowych, ujętych w serwisie [www.alexacom.com](http://www.alexacom.com), znajdują się aż trzy portale zawierające treści pornograficzne: na 37. miejscu [www.redtube.com](http://www.redtube.com), na 55. [www.pornhub.com](http://www.pornhub.com), na 56. [www.xvideos.com](http://www.xvideos.com)<sup>10</sup>.

Pomijając różnice pomiędzy polskim obszarem rozrywki elektronicznej a obszarami zachodnioeuropejskimi, angloamerykańskimi czy azjatyckimi, uwzględniając jednak odmienności płynące z uwarunkowań natury kulturowej, wyznaniowej, także z obecności czynników technologicznych, autor czyni przedmiotem swoich analiz genezę wprowadzanej do elektronicznej rozrywki pornografii. Zjawisko to, zważywszy na charakterystykę specyficznego środowiska, odbiegającego od definicji sieciowości obowiązującej już wówczas choćby w Stanach Zjednoczonych, jest związane nie tylko z cyfrowymi dokumentami zawierającymi treści pornograficzne, lecz także z tymi dostrzegalnymi w kulturze fanowskiej<sup>11</sup> i kulturze użytkowników,

<sup>6</sup> Por. K. Ratnicyn, *Seksbiznes po polsku*, „Marketing&more” 2008, nr 9, s. 14.

<sup>7</sup> Por. A. Bodziak, *Seks nie potrzebuje reklamy*, „Marketing&more” 2008, nr 9, s. 19.

<sup>8</sup> Przypadek niecelowego kontaktu z treściami pornograficznymi odnotowano w Stalowej Woli: osiemnastoletni użytkownik portalu [nasza-klasa.pl](http://nasza-klasa.pl), ukrywając się pod fałszywym profilem, publikował materiały z dziecięcą pornografią. Por. M. Gajewski, *Wrzucił dziecięcą pornografię na Naszej-Klasie, skończy w więzieniu*, „ChipOnline”, [online] <<http://www.chip.pl/news/wydarzenia/prawo-i-polityka/2009/01/wrzucal-dziecieca-pornografie-na-naszej-klasie-skonczy-w-wiezieniu>>, dostęp: 20.11.2010.

<sup>9</sup> K. Ratnicyn, dz. cyt., s. 16.

<sup>10</sup> Por. [online] <<http://www.alexacom.com/topsites/countries/2/PL>>, dostęp: 21.11.2010.

<sup>11</sup> Legitymizacji dla kultury fanów poszukiwał Mizuko Ito, wywodząc ją z definicji kultury uczestnictwa Henry’ego Jenkinsa. Specyficzną odmianę polemiki definicyjnej Jenkins – Ito przywołuje Mirosław Filiciak: „Wytwory kultury fanowskiej są po prostu jednym z elementów poważnych negocjacji ekonomicznych i społecznych, rozgrywających się wokół kultury popularnej [...]”. To efekt rosnącej aktywności konsumentów kultury, nasilającej się na różnych poziomach: począwszy od zabiegów nadawców telewizyjnych próbujących nawiązać dialog z widzami [...], poprzez modyfikacje gier, na amatorskich produkcjach filmowych i opowiadaniach *fan-fiction* kończąc. Warto tu podkreślić, że aktywność odbiorców nie jest tylko zasługą możliwości, jakie oferują nowe technologie [...]. Według Jenkinsa historia kultury

której emanację stanowiły młodzieżowe pisma specjalistyczne. Tak zwane pisma komputerowe czy pisma gier komputerowych kwalifikowane do grupy pism monotematycznych<sup>12</sup> są dla autora materiałem badawczym. W tak zdefiniowanym polu zainteresowań znajdują się gry komputerowe z towarzyszącymi im rzutami ekranowymi w postaci ilustracji i zdjęć, odpowiadające podejmowanej tu problematyce, recenzje testowanego przez redaktorów oprogramowania, porady dla graczy, którzy informują o trudnościach związanych ze stawianymi przez programistów wyzwaniem. W ujęciu szerszym możliwa jest także krytyczna ocena wyodrębnionych, w analizowanych dalej tytułach, działów tematycznych poświęconych narastającemu zjawisku pornografizacji.

## Krzemowe generacje odkrywają pornografię

Wyróżnione w tytule artykułu problemy dotyczą postępujących procesów pornografizacji rozrywki elektronicznej, których spontaniczną obecność, o odmiennym natężeniu, dostrzegano w wielu rejonach świata w latach siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Początkowo przedstawiciele umacniającej się na światowych rynkach branży komputerowej czynili wiele, by przemysł cyfrowej rozrywki chronić przed skojarzeniami bazującymi na seksualności. Ta zaś z racji ograniczeń technologicznych, przede wszystkim dotyczących programowania bodźców wizualnych, była obecna w strategiach marketingowych. Zaobserwowano to już na początku lat siedemdziesiątych, gdy w sprzedaży pojawiła się gra pod tytułem *Gotcha*.

Al Alcorn i jego programiści stwierdzili, że joysticki za bardzo przypominają im swoimi kształtami penisy, więc postanowili wymyślić nowy rodzaj kontrolera. Powstało coś przypominającego kobiecą pierś, na dodatek zrobione z różowego materiału. Gra nazywała się *Gotcha* i chodziło w niej o to, by w labiryncie dopaść drugiego gracza. Jeden z nich był przedstawiony jako kwadrat, drugi jako plus. W reklamie pewien mężczyzna chwycił od tyłu za biodra odzianą w kusą spódniczkę panią, zdając się mówić – zgodnie z tytułem gry – mam cię! Mimo że *Gotcha* była pierwszą w historii grą wideo, której fabuła toczyła się w labiryncie, nie odniosła sukcesu. Dorobiona do niej erotyczna otoczka spowodowała, że powszechnie określano ją mianem „cycko-gry” (*boob game*) i jakoś omijano w salonach, preferując klasyczne przebijanie piłeczki w *Pongu*. Nietrudno się

---

uczestnictwa rozpoczęła się od kserokopiarek, które ludziom odciętych od oficjalnego obiegu wydawniczego umożliwiły masową produkcję wszelkiego typu wydawnictw. Przykładem wpływu tych urządzeń na kulturę może być kapitalna rola, jaką odegrały dla narodzin punkowej idei DIY [...] zachęcającej członków ruchu do aktywności i tworzenia alternatywnego obiegu kulturowego m.in. poprzez wydawanie Zinów” (M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury popularnej*, Warszawa 2006, s. 172–173).

<sup>12</sup> Por. M. Ejsmont, B. Kosmalka, *Media, wartości, wychowanie*, Kraków 2008, s. 32.

domyślić, że część graczy była zbyt młoda, żeby podchwycić zawarte w grze aluzje, zaś dla wielu innych, zwłaszcza par, granie w coś takiego było dość krępującym doświadczeniem<sup>13</sup>.

Uwarunkowania natury obyczajowej stały się barierą dla rozprzestrzenienia nowego trendu. Mimo to, zarówno przemoc, jak i seksualność były zbyt atrakcyjne, jeśli chodzi o możliwości oddziaływania na przyszłych odbiorców, by programiści i finansujący kolejne programistyczne projekty biznesmeni całkowicie z nich zrezygnowali. Oswajaniu się z nową tematyką towarzyszyły: rozwój technologii mikrokomputerowej, miniaturyzacja urządzeń, udoskonalane języki programowania, czyli zmienne mające wpływ na charakter komunikowania elektronicznego, z czasem transformującego do sieciowej, w dzisiejszym rozumieniu, postaci.

Ponieważ usieciwienie relacji pomiędzy użytkownikami komputerów oraz zróżnicowanych aplikacji, w których pojawiały się treści pornograficzne, nie przebiegało w globalnej społeczności równocześnie i w sposób ekwiwalentny, autor podjął decyzję, by w odniesieniu do konstytutywnego dla dalszych rozważań obszaru polskiego posługiwać się określeniem cyfrowej rozrywki. Cyfrowa rozrywka oznacza zatem w analizowanym kontekście, po pierwsze, aplikacje komputerowe, w których obecne były materiały pornograficzne, po drugie zaś, pozwala charakteryzować zbiorowość grających i panujące pomiędzy nimi relacje.

Ze względu na uwarunkowania ustrojowe i wynikające z tego komplikacje technologiczne polscy użytkownicy-gracze znacznie później niż ich zachodni rówieśnicy mieli możliwość funkcjonowania w społecznościach opartych na telekomunikacyjnych łączach, czyli w grupach definiowanych w późniejszym okresie jako sieciowe. Stąd w odniesieniu do polskich realiów, na potrzeby wstępnej charakterystyki polskiej społeczności komputerowej, autor posługuje się pojęciem „krzemowych Kolumbów”. Dzięki temu możliwe jest zwrócenie uwagi na trudności definicyjne związane z konstytuowaniem się sieciowej struktury społecznej oraz niekonsekwencje, a nawet sprzeczności w projektowaniu dla niej obszaru oddziaływań. Drugi wątek jest szczególnie ważny dla kontekstu polskiego lat osiemdziesiątych i początku dziewięćdziesiątych. Trudno bowiem zaakceptować fakt, że posiadacze domowych komputerów i konsol, integrowani wokół licznych pism, mogli uchodzić za członków społeczeństwa sieciowego tylko w znaczeniu, o jakim pisała choćby Patricia Wallace, zwracając uwagę na procesy grupowania w cyberprzestrzeni<sup>14</sup>.

Krzemowi Kolumbowie to trawestacja myśli Ryszarda Tadeusiewicza, który – rozprawiając o możliwościach operowania w całkowicie nowej przestrzeni – stwierdził: „Bądź Kolumbem cyberprzestrzeni”<sup>15</sup>. Polscy

<sup>13</sup> P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010, s. 27.

<sup>14</sup> Por. P. Wallace, *Psychologia Internetu*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2001, s. 77.

<sup>15</sup> R. Tadeusiewicz, *Spolecznosc Internetu*, Warszawa 2002, s. 115.

entuzjaści cyfrowej rozrywki nie mieli początkowo możliwości odkrywania tajemnic sieci (infostrady<sup>16</sup>). Niewątpliwie jednak byli Kolumbami sprzętowymi i programistycznymi, dzieląc się swoją wiedzą z młodszymi i mniej zaawansowanymi, wkraczającymi do nowego świata adeptami. Problematyczną kwestią pozostaje jednak definiowanie ich sieciowania. Społeczeństwo sieciowe to bowiem w licznych ujęciach:

pierwsze pokolenie globalne [ludzi, którzy – uzup. M. B.] są mądrzejsi, bystrzej-  
si i bardziej tolerancyjni niż ich poprzednicy. Na sercu leży im sprawiedliwość  
i problemy, z którymi boryka się społeczeństwo; są aktywni społecznie, udzie-  
lają się w szkole, w pracy, w społecznościach lokalnych<sup>17</sup>.

Przywołana powyżej definicja społeczeństwa sieci, stworzona przez Dona Tapscotta, ma charakter wyjątkowo idyllicznego i odosobnionego poglądu na temat nowego typu stosunków interpersonalnych. Jest to szczególnie dostrzegalne, gdy przywoła się cytowane przez wymienionego autora oceny krytyczne. Wówczas idyllę zakłócają konstatacje, z których wynika, że:

Młode pokolenie nie czyta i ma trudności w komunikowaniu się. Czas spędzany online daje o sobie znać w szkołach i uczelniach [...]. To nie nastolatki, a ekranolatki (*screenagers*). Są uzależnieni od sieci, brakuje im zdolności społecznych, nie mają czasu ani na sport, ani na aktywność fizyczną [...]. Nie mają wstydu. „Coraz powszechniejsze jest to, że młode dziewczyny umieszczają swoje prowokacyjne zdjęcia w Internecie [...]. Młode pokolenie posuwa się do internetowej przemocy [...]”. Nastolatki żyją w wirtualnej rzeczywistości i voyeurystycznej kulturze przemocy i upodlenia, gdzie chodzi jedynie o sławę i pieniądze<sup>18</sup>.

W innym jeszcze wariantcie podstawowym wyznacznikiem sieciowości (i towarzyszącego jej komunikowania) są użytkownicy:

Decydują o tym ich liczebność, kompetencje i zainteresowanie wymianą informacji przy udziale Sieci. Użytkownicy przesądzają o istnieniu zjawiska, jakim jest komunikacja sieciowa – komunikacja, w której wykorzystano komputery<sup>19</sup>.

Nowy, niezwiązany w pełni z ucyfrowieniem wątek wprowadza do dyskusji o społeczeństwie sieciowym Howard Rheingold:

zdecydowanie utrzymując, że narodził się nowy rodzaj społeczności skupiającej użytkowników sieci, których łączą wspólne wartości i zainteresowania, a także więzi wsparcia i przyjaźni, niekiedy rozciągające się także na kontakty w prawdziwym życiu<sup>20</sup>.

<sup>16</sup> Określenia „infostrada” użyto po raz pierwszy w USA w 1993 roku. Oznaczało ono elektroniczną autostradę. Por. J. van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010, s. 11.

<sup>17</sup> D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2010, s. 41.

<sup>18</sup> Tamże, s. 40, 41, 42.

<sup>19</sup> W. Gogolek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, Warszawa 2010, s. 32.

<sup>20</sup> M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2003, s. 138.

Z przywołanych dotąd stanowisk wyłania się heterogeniczny obraz Sieci, która wpływałaby, jak dowodzi Tapscott, na procesy pozytywnego aktywizowania jej użytkowników. Może jednak, jeśli przywołać krytyków, sprzyjać postawom adiaforyzacyjnym, gdyż:

Adiaforyzacja to działanie i myślenie separujące czyny od ocen, to postawa, w rezultacie której pewne typy działań nakierowanych na określone obiekty lub ludzi nie podlegają ocenie moralnej<sup>21</sup>.

Adiaforyzacyjny model myślenia i postrzegania pornografii, jako rozrywki kodowanej w dokumentach cyfrowych i prasie monotematycznej, koresponduje z elizją zachowań i tematów uznawanych dotąd za wstydlive. To, co uchodziło za wykraczające poza sferę moralności, a więc kojarzące się z mającą wciąż status tabu seksualnością czy śmiercią, było coraz częściej obecne w dyskursie nowego typu. Do wyjątków należały firmy takie jak Atari, w których:

panowało kilka żelaznych zasad, dotyczących wypuszczanych gier, między innymi taka, by nigdy nie pokazywać na ekranie śmierci ludzi lub postaci, które choćby delikatnie przypominają ludzi. Stąd taki wysyp zwierzęcych i komiksowych bohaterów, by uczynić ekranowe przygody jak najbardziej abstrakcyjnymi<sup>22</sup>.

Rozpatrywane dotychczas procesy odtabowania i wulgaryzacji, dostrzeżone przez autora niniejszego artykułu, zachodzą w społeczności, dla której wykładnię zaproponował Rheingold, wskazując, że sieć połączonych ze sobą komputerów nie jest warunkiem *sine qua non* funkcjonowania nowej generacji, gdyż jej reprezentanci mogą również manifestować swoje istnienie poza nią. Pogląd ten jest tożsamy z definiowaniem sieci zaproponowanym przez Darina Barneya. Teoretyk ten uważa, że:

Sieci składają się z trzech głównych elementów: punktów węzłowych (*nodes*), powiązań (*ties*) oraz przepływów (*flows*). Węzeł to wyraźny punkt, połączony z przynajmniej jednym innym punktem, chociaż często funkcjonuje jednocześnie jako punkt łączący dwa lub więcej punktów. Powiązanie łączy jeden węzeł z innym. Przepływy są tym, co przechodzi pomiędzy węzłami wzdłuż powiązań [...]. Węzły (na przykład przyjaciele, komputery, firmy) mogą być potężne lub bezsilne, aktywne lub bezczynne, stacjonarne lub mobilne, stałe lub tymczasowe, mogą być źródłami sieci lub sieciowymi odbiorcami różnego rodzaju przepływów. Powiązania (np. korespondencja, połączenia kablowe, kontrakty) mogą być słabe lub silne, prywatne bądź publiczne, pojedyncze lub wieloosobowe, unikatowe lub nadmierne, rozproszone lub gęsto skupione, równoległe lub krzyżujące się ze sobą. Przepływy (np. plotka, dane, pieniądze) mogą być obfite lub niewielkie, regularne lub nierównomierne, znaczące lub bez znaczenia<sup>23</sup>.

<sup>21</sup> B. Sułkowski, *Przemoc i pornografia śmierci jako przynęty medialne*, Łódź 2006, s. 15.

<sup>22</sup> P. Mańkowski, dz. cyt., s. 54.

<sup>23</sup> D. Barney, *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Fronia, Warszawa 2008, s. 37.



W ten oto sposób z ogólnego i przez to nieprzejrzystego pokolenia krzemowych Kolumbów wyłania się generacja użytkowników, w polskich realiach posiadaczy domowych komputerów i konsol, którzy – poprzez manifestowaną w środowisku fanowskim aktywność czy tylko bierny odbiór publikowanych na łamach edytowanych periodyków lub dostępnych w obrocie handlowym i wymiennym aplikacji – są źródłami sieci. Ta zaś jest synonimem powiązań kształtowanych na przykład poprzez korespondencję z konkretną redakcją, handel lub wymianę oprogramowania, rzadko połączenia kablowe.

W konsekwencji anonimowa dotąd polska społeczność „sieciovą” może zostać w opinii autora przypisana do pokolenia Y, pierwotnie ludzi urodzonych po roku osiemdziesiątym, dla których Internet był w późniejszym okresie kolejnym w szeregu mediów elektronicznych, wyznaczającym nowy horyzont życia.

Reprezentanci „generacji Y” to ludzie młodzi, wychowani na częstym kontakcie z przekazem telewizyjnym, którzy uodpornili się na jego siłę perswazyjną<sup>24</sup>.

Polska generacja Y ma nieco szerszy zasięg. Należą do niej bowiem również użytkownicy urodzeni w latach siedemdziesiątych, którzy po 1981 roku, za sprawą importu prywatnego<sup>25</sup> oraz nieczęstych okazji zakupu w sieci sklepów Pewex<sup>26</sup>, stawali się posiadaczami takich komputerów służących domowej rozrywce, jak ZX Spectrum, Amstrad, Atari (również w wersji konsolowej), Commodore, po przemianach okrągłostołowych również Amig, komputerów klasy PC oraz pierwszych konsol nowego typu (Nintendo, Pegasus). Oni też, z racji swoich zainteresowań i zdobywanych umiejętności, tworzyli ruch programistów-amatorów – tak zwaną scenę<sup>27</sup>.

Postępująca powoli, lecz nieuchronnie modernizacja technologiczna i powstający nowy subkulturowy ruch wypiętrzyły z kolei inne byty. Mowa o licznych od lat osiemdziesiątych inicjatywach wydawniczych, przyjmujących hybrydyczną postać czasopiśmiennictwa fanowskiego, ze współwystępującą specjalistyczną tematyką w zakresie udoskonalania posiadanego

<sup>24</sup> A. Leśniewska, *Reklama internetowa*, Gliwice 2006, s. 19.

<sup>25</sup> O możliwościach dotyczących importu prywatnego pisze w swej książce Jadwiga Staniszkis. Por. J. Staniszkis, *Postkomunizm. Próba opisu*, Gdańsk 2001, s. 193.

<sup>26</sup> Zakupy sprzętu komputerowego w Pewexie były w Polsce możliwe dopiero od 1985 roku dzięki inicjatywie Lucjana Wencla: „pod koniec 1985 r. specjalnie stworzona w tym celu firma Logical Design Works zaczęła sprowadzać nad Wisłę pierwsze transporty Atari 800 XL, a następnie Atari 65 XE [...]. Po podpisaniu umowy z przedsiębiorstwem Eksportu Wewnętrzznego [...] sprzedaż ruszyła z kopyta. Większość polskich graczy w drugiej połowie dekady weszła w posiadanie właśnie Atari, a nie trudno dostępnego, przeważnie importowanego z Niemiec C64” (P. Mańkowski, dz. cyt., s. 172).

<sup>27</sup> Autor opublikowanego w 1994 roku artykułu, ukrywający się pod pseudonimami Sorcerer\Big Fun, wyjaśnia, że „scena” to: „ogół właśnie tych ambitniejszych\aktywniejszych posiadaczy komputerów, zrzeszonych w rozmaitych grupach (choć zdarzają się i »wolni strzelcy«, czyli ludzie niezwiązani z żadną grupą). Obowiązują tam specyficzne reguły, a członkowie grup porozumiewają się slangiem niezrozumiałym dla postronnych” (Sorcerer\Big Fun, *Jak wejść na scenę?*, „Commodore & Amiga” 1994, nr 8, s. 4).

sprzętu i programowania. Obecność tych trzech elementów determinuje odmienne od zachodniego paradygmatu definiowanie sieciowości jako procesu zachodzącego w Polsce w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Dotyczy ono postrzegania modelu komunikacji typu CMC (*computer mediated communication*), czyli komunikacji za pośrednictwem komputerów<sup>28</sup>. W naszym kraju fundamentalne dla integrowania wspólnoty graczy i programistów-amatorów były projekty wydawnicze, spośród których wskazać należy: „Bajtek. Magazyn Komputerowy”, „Top Secret”, „Amigowiec”, „Commodore & Amiga” czy najsłynniejszy „Secret Service”. Do czasu zmonopolizowania domowej rozrywki przez producentów oferujących komputery klasy PC, razem z którymi w polskich domach pojawiły się łącza internetowe, sieciowanie nowego typu społeczeństwa odbywało się w Polsce niemal wyłącznie za sprawą pomysłów redaktorów czasopism integrujących środowisko, działalności scenowej, polegającej na edytowaniu elektronicznych nieregularników zwanych zinami<sup>29</sup>, cyklicznych spotkań użytkowników – graczy i programistów, tak zwanych *copy party* i *demo party*, oraz istnieniu giełd komputerowych.

To, o czym w odniesieniu do negatywnej oceny społeczeństwa sieci (w rozumieniu kanału i przekazu) pisał Tapscott, wskazując na zanikające poczucie wstydu, korespondowało z rodzącą się i postępującą w polskim środowisku posiadaczy komputerów i konsol oraz czytelników pism monotematycznych adiaforyzacją. Jeden z jej wariantów – pornografizacja – był obecny w dyskursie użytkowników i fanów niemal od samego początku.

## Przyczyny śmierci dzieciństwa

W opublikowanej w 2000 roku książce pod tytułem *After the Death of Childhood* David Buckingham formułuje negatywny pogląd, przekonując, że dzieciństwo, które było udziałem wcześniejszych generacji, dorastających w świecie bez mediów komunikowania elektronicznego, zostało bezpowrotnie utracone. Według Buckinghama (w 2000 roku) proces powolnego umierania dzieciństwa trwał niemal trzy dekady i choć wiązał się też

<sup>28</sup> Por. M. Szpunar, *Spoleczności wirtualne – realne kontakty w wirtualnym świecie*, w: *Spoleczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, Kraków 2006, s. 158.

<sup>29</sup> Ziny lub magazyny dyskowe, zwane też dysk magami, „Są to [...] magazyny tak samo jak i standardowe gazety papierowe, tyle że na dyskietce. Zrobione są w formie programu i można je w łatwy sposób kopiować [...]. W magach dyskowych, mimo że nie ma profesjonalnej korekty ortograficznej i najczęściej żadnej cenzury, to niektóre z artykułów stoją na tak wysokim poziomie, iż mogłyby stać się »gwoździem numeru« w wielu profesjonalnych pismach. Magazyny dyskowe mają również wiele innych zalet: rozpowszechniane są za darmo lub za »symboliczną opłatą«, podczas ich czytania można słuchać muzyki (która gazeta to potrafi?), można też używać dołączonych programów źródłowych, wyświetlać sobie grafiki czy animacje, a czasem mamy również możliwość samodzielnego wydrukowania zawartych w magazynie artykułów” (M. (Ninja) Lulkiewicz, *Polskie magazyny dyskowe*, „Commodore & Amiga” 1993, nr 11, s. 14).

z dezintegracją rodziny, ogromna wina spoczywa przede wszystkim na dysponentach mediów komunikowania masowego:

Interpretacje przemian zachodzących w świadomości i życiu dzieci oraz stanowiska na temat tego, jaką w tym wszystkim rolę odegrały media elektroniczne, zaczęły się gwałtownie polaryzować. Część badaczy dowodziła, że dzieciństwo, jak dotąd zwykliśmy je postrzegać, zanika, lub nawet umiera, i ogromna w tym wina przede wszystkim telewizji. Inni zaś przekonali, że bezpośrednich winnych brak. Zaś przemiany są efektem przepaści pomiędzy starszymi pokoleniami a generacją, która wiedzę o świecie czerpie za pośrednictwem cyfrowej technologii – przede wszystkim komputerów<sup>30</sup>.

Media komunikowania elektronicznego obarczono całkowitą odpowiedzialnością za postępujące procesy brutalizacji i wulgaryzacji treści, z którymi stykali się młodzi użytkownicy. Wyjątkowo pojemną strukturą znaczeniową stała się pornografia. Cytowany już Buckingham powołuje się na Marie Winn i Davida Elkinda, autorów ważnych w dyskusji o pornografizacji cyfrowej rozrywki publikacji: *Children without Childhood* oraz *The Hurried Child*. Autorzy ci przekonują, że pod wpływem zauważalnych przemian technologicznych wpływających na ewolucję zachowań i tematykę obecną w dyskursie medialnym

Dzieci wyglądają, wypowiadają się i zachowują w sposób nieodpowiadający ich wiekowi [...]. Winne temu są media odpowiadające za odkrywanie przed dziećmi sekretów dorosłego życia, w tym tego, co wiąże się z seksualnością i przemocą<sup>31</sup>.

Formułowane w debacie na temat rosnącej szkodliwości mediów elektronicznych tezy weryfikowano w toku wielu badań empirycznych. Najwcześniej, gdyż już w 1994 roku, analizą zawartości zajmowali się Haejung Paik i George Comstock, którzy przedmiotem swoich zainteresowań uczynili współwystępujące wątki dotyczące seksualności i przemocy. Wtórowali im w 1995 roku Mike Allen, Dave D'Alessio i Keri Brezgel, koncentrujący się wyłącznie na treściach o charakterze pornograficznym. Wyniki badań nie były optymistyczne. Obrazowanie zwulgaryzowanej seksualności potęgowało zachowania agresywne i – szerzej – antyspołeczne, zaś przemoc z wtórującą jej pornografizacją oddziaływały znacznie silniej. Ponadto z badań przeprowadzonych przez zespół Allena w 1995 roku wynikało, że w procesach pornografizacji przekazu telewizyjnego faworyzuje się zawsze mężczyzn, kobiety czyniąc przedmiotami seksualnej dominacji<sup>32</sup>. Badania telewizji przyjmują zatem postać specyficznego komentarza do procesów dostrzeżonych przy wprowadzaniu na rynek przywoływanej gry pod tytułem *Gotcha*.

<sup>30</sup> D. Buckingham, *After the Death of Childhood. Growing up in the Age of Electronic Media*, Cornwall 2000, s. 5.

<sup>31</sup> Tamże, s. 23.

<sup>32</sup> Zob. G. Comstock, E. Scharrer, *Meta-analyzing the Controversy over Television Violence and Aggression*, w: *Media, Violence and Children*, red. D.A. Gentile, London 2003, s. 211, 212.

Wraz z pojawieniem się nowej odmiany cyfrowej rozrywki i służąco jej upowszechnianiu kanału komunikacyjnego, jakim stał się Internet, badania prowadzone w kontekście analizy zawartości przekazów telewizyjnych zyskały na aktualności. Kwestie tę podnoszą Damian Tamblini, Danilo Leonardi oraz Chris Marsden, pisząc, że w dyskusji o komunikowaniu w Sieci niemal natychmiast uwaga opinii publicznej koncentruje się wyłącznie na pornografii i przemocy<sup>33</sup>. Mimo że krytycy powstających aktów prawnych przekonywali o potrzebie edukacji, której regulacja i tak nie zastąpi, już w początkowym etapie cyfrowego generowania oraz transferu informacji jasne się stało, że pornografizacja rozrywki będzie jednym z wiodących i bardzo atrakcyjnym dla twórców konceptem marketingowym, a w przyszłości zostanie uznana za poważne zagrożenie dla nieletnich odbiorców.

W kontekście analizowanej problematyki ważna okazała się gra, której pomysłodawczynią była Roberta Williams, współzałożycielka firmy programistycznej Electronic Arts. Niekonwencjonalne pomysły Williams decydowały o finansowym powodzeniu małej, założonej w 1979 roku rodzinnej firmy:

Roberta, dostrzegłszy rozmiary sukcesu, postanowiła dokonać kolejnego eksperymentu. Ta z natury spokojna, nieśmiała osoba wymyśliła grę *Softporn Adventures*, tekstówkę w zamierzeniu napisaną wyłącznie dla dorosłych odbiorców. Na okładce trzy półnagie kobiety, wykadrowane rzecz jasna powyżej piersi, siedziały sobie z kieliszkami szampana. Pierwszą z prawej była Roberta Williams! Na szczęście ten projekt okazał się jednorazowym wybrzykiem i dalsza chęć przemycania seksu na monitory została spożytkowana dopiero w wersji *Leisure Suit Larry*<sup>34</sup>.

Choć już w początkowym okresie dynamicznego rozwoju gier komputerowych ich twórcy myśleli o możliwości pisania programów przypominających *Softporn Adventures*, dopiero piętnaście lat później w dyskursie medialnym pojawiło się określenie „cyberporno”. W USA zaczęło być o nim głośno za sprawą opublikowanego w 1995 roku artykułu.

Był to szczegółowy opis rozpowszechniania pornografii przez sieć [...]. Oto dwa główne wnioski, jakie wyciągnął autor artykułu: Sieć pełna pornografii [...]. Jest ona ogromnie popularna – wymienianie się materiałami zawierającymi pornografię jest według raportu „jedną z najpopularniejszych (jeśli nie najpopularniejszą) formą wykorzystania sieci przez jej użytkowników w celach rozrywkowych”. Na jednym z amerykańskich uniwersytetów 13 z 40 najczęściej odwiedzanych grup dyskusyjnych miało w nazwach słowo „seks” lub „erotyka”, jak na przykład *alt.sex.stories*, *rec.arts.erotica* czy *alt.sex.bondage* [...]. Pominąwszy sensacyjne i oparte na myślowych uproszczeniach artykuły, trzeba przyznać, że w Internecie są materiały pornograficzne. Można trafić na nie nawet przypadkowo. Na skutek agresywnej działalności reklamodawców

<sup>33</sup> Zob. D. Tamblini, D. Leonardi, C. Marsden, *Codifying Cyberspace. Communications Self-regulation in the Age of Internet Convergence*, Oxon 2008, s. 168.

<sup>34</sup> M. Mańkowski, dz. cyt., s. 129.

(spamerów), którzy wysyłają swoje wiadomości pod każdy adres e-mailowy, jaki uda im się namierzyć, w waszych skrzynkach lądują niechciane zaproszenia do odwiedzenia erotycznych stron internetowych<sup>35</sup>.

Mimo że cytowany fragment dotyczy odległych z perspektywy rozwoju elektronicznego czasów, został on przywołany celowo. Dzięki niemu bowiem możliwe jest dookreślenie kontekstu, w jakim powstawały rozpowszechniane i omawiane w pismach monotematycznych aplikacje. To, co osiągalne było początkowo w grupach usenetowych i płatnych biuletynach dla dorosłych, stało się powszechnie dostępne – tak że nie mogło być już mowy o przypadkowym kontakcie z niebezpiecznymi treściami. Przypadkowość w analizowanej sytuacji jest zmienną charakteryzującą znacznie późniejsze w stosunku do omawianych procesy komunikowania internetowego. W Polsce zaś, gdzie podstawowymi sposobami pozyskiwania danych i czasopism fanowskich były handel oraz wymiana, działanie miało charakter intencjonalny.

W dyskusji na temat zjawiska pornografizacji cyfrowej rozrywki w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, zwłaszcza gdy dotyczy to oprogramowania tworzonego z myślą o rynku domowych komputerów i konsol, a recenzowanego następnie w prasie specjalnych zainteresowań, nie jest możliwe posługiwanie się precyzyjnymi danymi statystycznymi. Pośrednio jednak wskazać można na wiek użytkowników, którzy byli odbiorcami treści pornograficznych. Wynika to między innymi z lektury opublikowanych w 6. numerze „Magazynu Fanów Gier Komputerowych Top Secret” rezultatów ankiety: 15% użytkowników to odbiorcy w wieku 10–12 lat, 25% to wartość dla przedziału wiekowego 13–14 lat, 30% stanowili wówczas gracie-czytelnicy w wieku 15–16 lat. W grupie 17–36 lat były to wartości malejące<sup>36</sup>. Dla porównania warto wskazać na wyniki badań przeprowadzonych w 2008 roku na Uniwersytecie Łódzkim. W środowisku internetowym z treściami pornograficznymi styczność miało 30% użytkowników (chłopców). Jeszcze bardziej pesymistyczny obraz wyłania się z lektury publikacji Zbigniewa Izdebskiego. Autor *Seksu Polaków* dowodzi, że 50% osób w przedziale wiekowym 15–45 lat odwiedzało erotyczne czaty, zaś 17% uważało ich odwiedzanie za czynność, bez której trudno wyobrazić sobie sieciową obecność<sup>37</sup>.

<sup>35</sup> P. Wallace, dz. cyt., s. 209, 210.

<sup>36</sup> Borek, *Bezkarność gwarantowana* 2, „Magazyn Fanów Gier Komputerowych Top Secret” 1992, nr 6, s. 5.

<sup>37</sup> A. Wrona, *Cyberpornografia i cyberseks*, w: *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska, Warszawa 2009, s. 316, 319.

## „Zagraj w *Strip Pokera* - natychmiast twoje morale podniesie się o 100%”<sup>38</sup>

Podejście do problematyki pornografizacji przekazu obecnej w cyfrowej rozrywce jest, od samego początku tworzenia przemysłu informatycznego, zrelatywizowane. Z przywoływanych wewnętrznych ustaleń obowiązujących w koncernie Atari wynikało, że jego dysponenci mieli negatywny stosunek do wszelkich treści, które mogłyby zostać uznane za gorszące i w ten sposób zniechęcić konsumenta do zakupu nowego typu urządzenia czy projektowanej dlań aplikacji. Już jednak pierwsze strategie reklamowe nasycone były motywami seksualnymi, fundowanymi na równie nieśmiało pojawiającej się w sferze elektronicznej przemocy.

Respektujący wymogi autocenzury programiści i szefowie koncernów, w których produkowano komputery i konsole, początkowo niechętnie, z czasem coraz odważniej zaczęli myśleć o intensywniejszym oddziaływaniu na świadomość odbiorców. Pojawienie się gier takich jak *Softporn Adventures* czy pierwszych aplikacji o sztukach walk spowodowało, że nową gałąź przemysłu zaczęto zaciekle krytykować. Jednym z pierwszych krytycznie oceniających gry komputerowe i wskazujących na zagrożenia wynikające z obcowania z nowego typu przekazami był w 1984 roku doktor Charles Everett Koop, który

wyszczął w Stanach Zjednoczonych ogólnokrajowy alarm, donosząc, że gry wideo wywołują „aberrację w zachowaniach dzieci”. Sprawa w miarę szybko rozeszła się po kościach. Nie znaleziono żadnego konkretnego kozła ofiarnego, niemniej jednak warto zapamiętać nazwisko Koopa [...], który próbował rozpętać debatę mającą zakończyć się nałożeniem kagańca całemu przemysłowi<sup>39</sup>.

Obok dysponentów kodów źródłowych powstających gier i mimo istnienia środowisk reprezentowanych przez krytyków takich jak Koop fundamentalne znaczenie miało i ma do dziś grono odbiorców-użytkowników. Ci ostatni, wcześniej nawet niż sami producenci, zrozumieli, że każda ze sfer, także ta odwołująca się do seksualności, zostanie prędzej czy później wyeksploatowana przez nowy przemysł rozrywkowy. Za przykład niech kolejny raz posłuży pomysł Roberty Williams, najpierw gracza, potem programistki.

Stosunek do aplikacji zawierających pornografię pozwala na wyznaczenie linii sporu. Po jednej stronie lokowali się psychologowie, socjologowie, medioznawcy, po drugiej twórcy i gracze. Teoretycy udowadniają prawdziwość formułowanych tez, praktycy kontestują je, wyrażając entuzjazm, gdy w środowisku gry przekroczone zostaną kolejne, dotąd nienaruszalne granice.

<sup>38</sup> Master, *Strip Poker story*, „Magazyn Fanów Gier Komputerowych Top Secret” 1991, nr 1, s. 35.

<sup>39</sup> P. Mańkowski, dz. cyt., s. 150.

W polskim kontekście sytuację komplikuje dodatkowo brak precyzyjnej definicji pornografii. Pomimo tego dyskusja na jej temat trwa od wielu lat i, czego dowodem są cytowane poniżej fragmenty, odnosi się ona do wielu aspektów:

Z wypowiedzi pedagogów wynika, że najczęściej wywierają negatywny wpływ na osobowość jednostki następujące zjawiska w funkcjonowaniu mass mediów: przemoc, przestępczość, pornografia (pornofonia i pornowizja) [...]. Fachowcy piszący na temat pornografii podkreślają, że ona przede wszystkim zniekształca obraz człowieka, ponieważ redukuje go wyłącznie do sfery ciała będącego przedmiotem użycia. To z kolei prowadzi do zafałszowania obrazu miłości, małżeństwa, seksualności człowieka. Inne negatywne następstwa obcowania jednostki z pornografią to eliminacja poczucia wstydu niezbędnego w kulturze stosunków międzyludzkich, eskalacja w uzależnieniu się od pornografii (erotomania), zaburzenia w obrębie seksualności, wulgaryzacja zachowań, utrwalenie postawy egoistycznej itp.<sup>40</sup>

W obecnych na rynku polskim propozycjach medialnych jest także dużo przemocy i nienaturalnych zachowań seksualnych. Muzyka punkowa i heavy-metalowa prezentuje wideoklipy nihilistyczne. Miłość związana jest w nich z rozwiązłością, separacją, sadyzmem, masochizmem, homoseksualizmem i autoerotyzmem [...] sytuacja ta powoduje błędne wyobrażenia odbiorców, którzy są przekonani o szerszym, niż jest to w rzeczywistości, rozpowszechnieniu przemocy w stosunkach międzyludzkich<sup>41</sup>.

Musimy wiedzieć, że jednym z największych niebezpieczeństw w sieci jest dostęp do materiałów pornograficznych. Niestety dzieje się tak, że ci, którzy na pornografii zarabiają, znają sposoby, aby trafiła ona do dzieci i to bez ich aktywności w kierunku poszukiwania takich treści [...]. Specjaliści, psychologzy, pedagodzy, terapeuci, seksuolodzy odnotowują negatywny wpływ pornografii na osoby, które z niej korzystają. Szczególnie niebezpieczne jest oddziaływanie treści pornograficznych na nieukształtowaną psychikę dziecka. Pornografia przyczynia się bowiem do nieprawdziwego ukazywania roli kobiety i mężczyzny – w takim ujęciu traktowani są oni jako przedmioty prowadzące do zaspokojenia seksualnego, a kontakt erotyczny pozbawiony jest uczucia i głębszych relacji między dwojgiem ludzi. Pornografia zachęca także do podejmowania zachowań seksualnych nieakceptowanych społecznie<sup>42</sup>.

Zastanawiając się nad istotą roli seksu i erotyki w mediach, możemy się zetknąć z opinią, że obecność tych figur niesie ze sobą daleko idące konsekwencje społeczne, objawiające się szczególnie w strukturze i sposobie funkcjonowania rodziny oraz w szczególnym niebezpieczeństwie zaburzenia rozwoju psychicznego dzieci i młodzieży. Wobec atrakcyjnych, wyzywających kobiet, obecnych w przekazach telewizyjnych – tu uosabiających seks i erotykę – żony czy partnerki całych rzesz widzów medialnego spektaklu wypadają bezbarwnie i nieciekawie [...]. Wykorzystanie erotyki w mediach zasadza się na silnym, obecnym niemal w całym ludzkim życiu przywiązaniu do płciowości i wpływających

<sup>40</sup> A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Łódź 1999, s. 151, 154.

<sup>41</sup> J. Chlaszcz, M. Pietruszka, D. Sikorski, *Media*, Lublin 2005, s. 125.

<sup>42</sup> B. Danowski, A. Krupińska, *Dziecko w sieci*, Gliwice 2007, s. 10–11.

z tego faktu norm, zakazów i wynikających z biologicznych uwarunkowań popędów. Jak lapidarnie wyrazili to Berger i Luckmann, „socjalizacja dokonuje przemian ludzkiej zwierzęcości, ale jej nie znosi”<sup>43</sup>.

Kształtowanie się „problematicznego korzystania z wirtualnego seksu” przebiega najczęściej w kilku fazach: zainteresowanie się erotyką w Internecie [...]. Na tym etapie następuje fascynacja łatwą i szybką dostępnością materiałów związanych z tematyką seksualną [...], zachłyśnięcie się seksualną wirtualną rzeczywistością: kontakty stają się dłuższe i częstsze, następuje uciekanie w świat seksu w chwilach napięcia [...], korzystanie z Internetu w celu regulowania swoich stanów emocjonalnych [...], wycofywanie się ze świata rzeczywistego [...] na rzecz wirtualnych kontaktów seksualnych, oszukiwanie swoich bliskich co do ilości, częstości, jak również tematyki oglądanych stron<sup>44</sup>.

W opozycji do obaw zgłaszanych przez autorów cytowanych fragmentów pozostają gracze. Niezwykle wyrazistym przykładem jest ten dotyczący jednej z najwcześniejszych aplikacji, w których dostrzega się pornografię, ujętą dodatkowo w strukturę gry hazardowej, jaką jest poker. Recenzujący nadesłany do redakcji czasopisma program komputerowy redaktor (pseudonim Master), prowadząc grę z odbiorcą i nawiązując przez to do stylistyki cyfrowego świata, pisze:

Życie straciło sens. Żona zabrała samochód i uciekła z Twoim najlepszym przyjacielem, kochanka wniosła do sądu sprawę o alimenty, a jej chłopak właśnie wali kolbą karabinu w Twoje drzwi. Zdecydowanym gestem przykładasz pistolet do skroni, ostatnim czułym spojrzeniem żegnasz stojący na biurku komputer i ... nie rób tego, bo świat jest naprawdę piękny i wspaniały. Zanim sięgniesz po ostateczne środki, zagraj w *Strip Pokera* – natychmiast Twoje morale podniesie się o 100%, odzyskasz kondycję fizyczną i psychiczną, a pistolet wróci do szuflady. Panienki: Suzi, Melisa, Candy, Marlena i inne to wcale nie za mało do uciechy na całe życie<sup>45</sup>.

Przywołany fragment pochodzący z pisma, którego odbiorcami byli przede wszystkim posiadacze komputerów mający od 12 do 15 lat, stanowi przykład instrumentalizacji zabawy z towarzyszącą jej konsumpcją nowego medium. Konsumowanie tak spreparowanej treści „zmusza nas do zadania pytania o sens technologii, która służy zabawie”<sup>46</sup>. Interakcja bowiem w analizowanym przypadku polega na negatywnym socjalizowaniu w oparciu o podnoszone do rangi rozrywki wzorce pozostające poza rejestrem tego, co etyczne. Zastrzeżenie budzi przede wszystkim redefiniowane morale, które wzrastać ma poprzez dehumanizowanie istoty ludzkiej. Redukcja człowieczeństwa polega na sprowadzaniu go do obiektu nienawiści, ale też pożądania, którego zaspokojenie ma gwarantować osiągnięcie równo-

<sup>43</sup> B. Dziadzia, *Wpływ mediów. Konteksty społeczno-edukacyjne*, Kraków 2008, s. 83–84.

<sup>44</sup> K. Waszyńska, *Uzależnienie od cyberseksu. Problemy diagnostyczne*, w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, red. B. Szmigielska, Kraków 2009, s. 219–220.

<sup>45</sup> Master, *Strip Poker story*, „Top Secret” 1991, nr 1, s. 35.

<sup>46</sup> M. Listner, J. Dovej, S. Giddins, I. Grant, K. Kelly, *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Kraków 2009, s. 379.



wagi psychicznej i fizyczną rewitalizację. Zasygnalizowane wątki z różnym natężeniem obecne są w wielu innych odmianach gier komputerowych i wideo. Przy czym wskazać warto na inwencję programistów poszukujących dla „interaktywnego seksu” coraz nowszych gatunkowych struktur. Dowodem niech będzie cytat z artykułu poświęconego obecności cyberseksu w świadomości małoletnich użytkowników:

Mnóstwo starych wypróbowanych już w grach pomysłów znajduje swoją drugą młodość w nowych opracowaniach. *Arkanoid* w wydaniu sexy, czyli *Uncover it* polskiej produkcji polega na tradycyjnym zbijaniu cegiełek skrywających pod spodem digitalizowane zdjęcia roznegliżowanych dziewczyn. *Porntris*, czyli *Porno-Tetris*: po ułożeniu kolejnych linii odkrywa się zdigitalizowane zdjęcie. *Pornpipe* – nowa wersja znakomitej gry logicznej *Loopz*, w której gracz – hydraulik przedłuża nasieniowody, sztukując kolejne kawałki i przedłużając tym animowaną scenkę. *Bomb-X* [...], w którym sterujemy nabrzmiałym zielonym penisem, starając się zebrać wszystkie przedmioty i zabić (czyt. zatryskać) wszystkich przeciwników. Najniższy (lub najwyższy?) poziom prezentują wszelkiego rodzaju sex-decathlony, polegające na szybkim machaniu joystickiem lub kręceniu myszką. Im szybciej gracz macha joyem, tym płynniejsza staje się odgrywana scenka [...]. Dlaczego drogi gracz tak lubisz wszystkie *Strip Pokery*, *Sexversi*, *Centerfold Squares* itp? Otóż to jest właśnie najprostsza forma interaktywnej gry z elementami seksu. Grając np. w *Pokera* wyobrażasz sobie, że grasz z żywym przeciwnikiem, który rozbiera się, przegrywając<sup>47</sup>.

Najpopularniejsze spośród opisywanych w polskiej prasie fanowskiej były przede wszystkim tak zwane strip pokery, rzadziej gra w kości. Uwzględniając ów podział, autor wskazuje następujące tytuły z towarzyszącymi im wydaniem pism, w których publikowano omówienia: *Strip Poker* („Top Secret” 1991, nr 1), *American Poker* („Top Secret” 1994, nr 5), *Cover Girls. Strip Poker* oraz *Cassino Girls. Video Poker* („Top Secret” 1994, nr 11), *Sex Yaht* – gra w kości („Top Secret” 1995, nr 2), *Strip Poker Pro* („Top Secret” 1995, nr 9, oraz „Secret Service” 1995, nr 11), *Strip Poker Professional* („Secret Service” 1995, nr 12), *Cyberstrip Poker* oraz *Picture Blackjack: Penthouse Edition* („Top Secret” 1996, nr 3).

Wyróżnione przez autora niniejszego opracowania mechanizmy pornografizacji treści, polegające na prowokacyjnym eksponowaniu seksualności, odgrywaniu scen prokreacji, gdy wiąże się z nimi przymus czasowy (gra na czas) oraz konieczność zdobycia odpowiedniej liczby punktów (dodatkowa nagroda za ustanowienie rekordu, tak zwany *high score*) wpisane zostały w kontekst hazardowy. Gracze za zaletę tej formy podawczej uznają prostotę rozgrywki, która zawsze prowadzić ma do wygranej, mierzonej liczbą obejrzanych zdjęć modelek. Te zaś, poza sesjami, których efekty w digitalizowanej postaci stanowią podstawowy materiał w procesie programowania kolejnych edycji gier, pozują do magazynów dla mężczyzn. Tak było w przypadku aplikacji *Sex Yaht*. Wystąpiła w niej Erica Eleniac, współpra-

<sup>47</sup> M.K. Górecki, *Interaktywny sex*, „Secret Service” 1995, nr 1, s. 47.

cująca z fotografiami amerykańskiej edycji magazynu „Playboy” w latach 1990–1994. Sytuacja powtórzyła się również, gdy realizowano projekt pod tytułem *Picture Blackjack. Penthouse Edition*:

Zdjęcia pięciu pań wykonane zostały przez profesjonalnego fotografa magazynu „Penthouse” Franka Newmana, a panienki, które przyjdzie nam oglądać na ekranie, są profesjonalnymi modelkami<sup>48</sup>.

Prasowe omówienia konkretnych tytułów zawierają również instrukcje, tak zwane *cheaty*, pozwalające użytkownikom wykorzystać nieścisłość, lukę w programie bądź też przewidzieć zachowanie „sztucznej inteligencji” po to, by osiągnąć założony cel, nawet wtedy, gdy wygrana nie jest możliwa. Poniżej kilka przykładów:

Na zakończenie pewien trick dla początkujących graczy: jeżeli po wymianie kart Twoja partnerka nic nie licytuje, wyjdź z dużą sumą (Bet 25), potem maksymalnie przebijaj (Raise 25) i w efekcie końcowym panienka rzuci karty. Wygrałeś rozdanie. Powodzenia więc i wielu emocji przed ekranem! Pamiętaj jedynie, że *Strip Poker* jest nielegalny – w razie złapania możesz wybrać pomiędzy Alcatraz a Gateway<sup>49</sup>.

Drugą ciekawostką jest łatwość gry. Przeciwniczkom zaimplementowano (chłe, chłe) umiejętności blefowania, ale poza tym nie grają one zbyt ostro, więc technika gry jest następująca: czekamy, aż przyjdzie nam cokolwiek lepszego od pary siódemek i licytujemy, stawiając cały czas po 999\$, czyli maksymalną stawkę. Wygrywasz w 90% przypadków, zaś po 2–3 takich rozdaniach przeciwniczka jest już goła, dosłownie i w przenośni<sup>50</sup>.

W komputerowych grach hazardowych, których tytuły wskazane zostały powyżej, co pośrednio wynika z cytowanych omówień, obecny jest charakterystyczny dla modelu adiaforyzacyjnego sposób myślenia separującego czyny od ocen. Potwierdzeniem, iż działania użytkowników nie podlegają w rozpatrywanych przypadkach ocenie moralnej, są kolejne deskryptywno-wartościujące cytaty:

Cała gra jest zrobiona naprawdę ładnie. Tyczy się to zarówno grafiki, jak i muzyki (przez całą grę przewija się miła dla ucha i oka muzyeczka) [...]. Miłośnikom pokera oraz ładnych pań polecam tę grę, gdyż jest po prostu dobra<sup>51</sup>.

Gra się prosto, łatwo i przyjemnie, a przede wszystkim szybko [...]. Dlatego chyba warto zainteresować się tą płytką, aby poprawić swoją oglądę towarzyską, he, he...<sup>52</sup>.

Ogląda i gra się miło, zwłaszcza że tym razem zamiast statycznych zdjęć mamy ruchome filmowane panie<sup>53</sup>.

<sup>48</sup> Emilus, *Picture Blackjack. Penthouse Edition*, „Top Secret” 1996, nr 3, s. 67.

<sup>49</sup> Master, dz. cyt., s. 35.

<sup>50</sup> Alex, Gawron, *Cover Girls Strip Poker*, „Top Secret” 1994, nr 11, s. 26.

<sup>51</sup> Emilus, *American Poker*, „Top Secret” 1994, nr 5, s. 32.

<sup>52</sup> Alex, Gawron, *Strip Poker Pro*, „Top Secret” 1995, nr 9, s. 54.

<sup>53</sup> Emilus, *Cyberstrip Poker*, „Top Secret” 1996, nr 3, s. 67.

Rozgrywce towarzyszy digitalizowany dźwięk, dostępny w dwóch wersjach językowych (angielskiej i francuskiej) i przyjemna muzyczka. Na koniec mała rada: rozbierz dziewczyny (eee... myszką?), a do panów zaprosz siostrę lub towarzyszkę życia. Na pewno im się spodoba!<sup>54</sup>.

W quasi-rzeczywistym otoczeniu, czyli takim, w którym gracz styka się z digitalizowanymi wizerunkami modelek (rzadziej modeli), gry hazardowe to tylko jeden z wariantów uczestnictwa. Odnosi się on do interakcji użytkownika i przeciwstawionej mu postaci (istniejącej w rzeczywistości poza aplikacją). Do bardziej zaawansowanych odmian należą warianty kooperacyjne. Są to inicjatywy prekursorskie w stosunku do powszechnego obecnie procesu symulowania relacji interpersonalnych w środowisku sieciowym. Trudności definicyjne sprawiają, że „gry randkowe”, wzięwszy pod uwagę sposób obrazowania modelek oraz odtwarzane przez gracza sytuacje, pozostają poza przyjętym w literaturze przedmiotu podziałem. Dostrzegalne są w nich elementy, dzięki istnieniu których możliwe jest wskazywanie na tak zwane *adaptation games*:

Gry te dotyczą sytuacji i czynności zapośredniczonych z innego środowiska gry lub medium. Inspirujące mogą być inne aplikacje: sportowe [...], karciane lub też książki, nowele, komiksy, ilustrowane opowiadania, gdzie akcja imituje narrację charakterystyczną dla źródła inspiracji<sup>55</sup>.

Nawiązujące do struktury fabularnej filmu pornograficznego gry zawierają ponadto elementy charakterystyczne dla gatunku filmu interaktywnego, w którym „Gracze są często proszeni o podejmowanie decyzji mających skutek dla dalszego przebiegu akcji”<sup>56</sup>. W polu zainteresowań programistów znajdują się też programy określane mianem *artificial life*.

Pośród hybryd gatunkowych opisywanych w polskiej prasie komputerowej lat dziewięćdziesiątych znalazły się w ujęciu chronologicznym: *Vida X*, *Teresa X* oraz *Get the girl*. W nowym kontekście niezwykle ważny jest opis pierwszej z wymienionych gier:

Czas jakiś temu pisaliśmy na łamach o programiku *Girlfriend*, który, najogólniej rzecz ujmując, zajmował się symulowaniem osobnika płci żeńskiej, przy czym oczywiście autorzy zadbali o odpowiednie obniżenie stopnia trudności i oporności owej tytułowej panny w podejściu do spraw. Pomysł zdaje się chwycił, bowiem pojawiła się ostatnio platforma nowego typu nosząca nazwę „Interactive Girls Club” wraz z damą przedstawiającą się jako *Vida X*. Zasada działania nieco bardziej przypomina grę wstępną [...]: otóż należy szczęśliwie rozpoczęte spotkanie zakończyć w wiadomy sposób, rozwiązując przy tym zagadki pseudointelektualne [...]. Nie będziemy z siebie i Was robić idiotów i podawać dokładnego *solution*. Jednak należy się Wam kilka rad, żebyście się

<sup>54</sup> Krusty, Homer & Bart, *Strip Poker Pro*, „Secret Service” 1995, nr 11, s. 39.

<sup>55</sup> M.J.P. Wolf, *Genre and the Video Game*, w: *Handbook of Computer Games Studies*, red. J. Raessens, J. Goldstein, Massachusetts 2005, s. 195.

<sup>56</sup> Tamże, s. 199.

za długo nie męczyli z Vidą, bo to niezdrowe. Tak więc nasza oblubienica lubi szampana i tegoż należy jej przy rozmaitych okazjach serwować<sup>57</sup>.

Rozbudowanym o możliwość prowadzenia dialogu w specjalnie przewidzianym do tego oknie jest kolejny program *Teresa X*:

Niewtajemniczonym zdradzamy, że „IGC” to platforma pozwalająca na obcowanie z różnymi damami. Wymianę informacji i kontakt uskutecznia się bądź za pomocą okienek dialogowych z tekstem do wyboru, bądź poprzez klikanie na ekranie. Jeśli nie wiesz, co jest celem gry, to obejrzyj dokładnie tę stronę, jeśli dalej nie wiesz, zacznij czytać następną – tutaj nie ma dla Ciebie nic ciekawego<sup>58</sup>.

Wspólny dla przywołanych mininarracji cel decydował o atrakcyjności gry. Gracze wartościowali dodatnio jedynie tę aplikację, w której rezultat, zatem odsłonięcie całego zdjęcia nagiej modelki bądź możliwość obserwowania na ekranie pozorowanego aktu seksualnego, można było osiągnąć w możliwe najkrótszym czasie. Użytkownicy formułowali pozytywne sądy, utożsamiając wygraną z możliwością całkowitego odkrycia wizerunków modelek, za wady uznając na przykład brak realistycznej ścieżki dźwiękowej towarzyszącej odgrywanemu aktowi seksualnemu. Przywodzi to na myśl odmianę pornografizacji definiowaną jako pornofonia. Jeśli któryś ze wskazanych warunków nie został spełniony, gra oceniana była negatywnie:

Wszystkich lojalnie ostrzegamy, że w grze nie znajdą kompletnie żadnej golizny, wszystkie pojawiające się obrazki można by spokojnie wywiesić w pokoju przed-szkolaka bez szkody dla jego moralności. Nie zmienia to jednak faktu, że do stworzenia gry zaangażowano naprawdę ładne modelki. Taka jest ta gra. Pomimo iż wykonana jest bez zarzutu, raczej nie radzimy jej kupować: strona hmm... merytoryczna jest naszym zdaniem zbyt sztywna, ocenizowana i mało zabawna<sup>59</sup>.

Analizowane dotąd mechanizmy dostrzeżone przez autora w wybranym do badań oprogramowaniu i towarzyszących mu publikacjach prasowych zdeterminowały także konieczność przystosowania formuły wydawniczej do nowych zjawisk. Zaowocowało to powstaniem tematycznych działów, takich jak „Jest erotycznie” w „Magazynie Fanów Gier Komputerowych Top Secret”, czy „Krusty Club”<sup>60</sup> w miesięczniku „Secret Service”.

Wykształcone specjalne odmiany cyberrozrywki, takie jak „gry randkowe” czy hazardowe, nie są jedynymi przejawami pornografizacji treści<sup>61</sup>

<sup>57</sup> Alex, Gawron, *Vida X*, „Top Secret” 1994, nr 8, s. 23.

<sup>58</sup> Alex, Gawron, *Teresa X*, „Top Secret” 1995, nr 2, s. 35.

<sup>59</sup> Alex, Gawron, *Man enough*, „Top Secret” 1995, nr 3, s. 37.

<sup>60</sup> Nazwa działu to nawiązanie do postaci klauna o imieniu Crusty z amerykańskiego serialu animowanego *The Simpsons* pomysłu Matta Groeniga. Postać była uzależniona od alkoholu, posługiwała się wulgarnym językiem, mimo to cieszyła się sympatią widzów.

<sup>61</sup> W materiale egzemplifikacyjnym jest też przypadek szczególnego rodzaju. Aplikację zaprogramowano na konsolę Pegasus, której odbiorcami były dzieci. Potencjalny odbiorca *Honey Peach* („Top Secret” 1994, nr 12) – wzmiankowanego programu – mógł przeczytać następującą recenzję: „Uwaga, wszyscy dorastający chłopcy i inni lubiący rozbieranki. Po fali programików z roznegliżowanymi panienkami na duże komputery... czas na Pegasusa [...].”

w rozpatrywanym środowisku badawczym. Na uwagę zasługują również inne odmiany gier, które Mark Wolf definiuje jako *adventure games*, *catching games*, *collecting games*, *role playing* bądź *strategy games*. W nich zadanie gracza polega na pokonywaniu licznych przeciwności związanych z koniecznością ucieczki przed przeciwnikiem lub pogonią za nim, pozyskiwaniu ważnych dla ciągłości rozgrywki przedmiotów, strategicznym planowaniu, połączonym z rozwijaniem umiejętności postaci „zyskującej” kolejne „życiowe doświadczenia”<sup>62</sup>. W grupie tej znajdują się: *Larry 1* („Secret Service” 1993, nr 3), *Larry 6* („Secret Service” 1994, nr 1, oraz „Top Secret” 1994, nr 2), *Leather Goddesses of Phobos 2* („Secret Service” 1994, nr 5), *Sexmisja* („Secret Service” 1994, nr 6), *Spellcasting 301*, *Spring Break* („Secret Service” 1995, nr 2), *Fascination* („Secret Service” 1995, nr 11), *Larry Laffer. Erotic Exodus* („Secret Service” 1996, nr 7–8), *Private Investigator* („Secret Service” 1996, nr 9), *Voyeur 2* („Top Secret” 1996, nr 9–10), *Wet. The Sexy Empire* („Secret Service” 1998, nr 4).

Ówczesna obecność nowych tytułów na rynku cyfrowej rozrywki świadczyła o dynamicznym reorientowaniu się przedstawicieli branży i kreowaniu tendencji zyskujących status swoistych mód. To zaś prowadziło do edytowania całych cykli tematycznych. Wśród nich niezwykle popularny był ten o przygodach Larry’ego Laffera, mężczyzny uchodzącego za życiowego nieudacznika, nudnego, chorobliwie nieśmiałego, marzącego o tym, by stać się obiektem pożądania otaczających go kobiet.

Seria gier opartych na podobnym koncepcie, o charakterystyce z pogranicza gatunków przywołanych za Wolfem, dotyczy procesów konstytuowania się nieznaney dotąd ikonosfery, stanowiącej w późniejszym etapie pierwowzór dla obrazowego środowiska sieci internetowej. Aplikacje projektowane z myślą o domowych platformach były składnikami tworzącej się, począwszy od lat siedemdziesiątych, elektronicznej galerii ciał. Gry, jak też późniejsze dostępne w Internecie rysunki, miały wspólne cechy. Odnosiły się do wyobrażonego, lecz karykaturalnie obrazowanego archetypu kobiecej i męskiej seksualności. W procesie tym już w przeszłości oczywiste było, że:

Graficy nie muszą brać pod uwagę istniejącej rzeczywistości i nie mają, może poza własną wyobraźnią, ograniczeń w tworzeniu przedstawień cielesności. Tym samym odbiorca owych rysunków podchodzi do nich z pewnym konkretnym nastawieniem, mając świadomość, że prezentują one świat nierealny. Ogromne piersi u kobiet czy też wspaniała męska muskulatura ukazane są w grafikach w sposób, który w RL jest praktycznie niedostępny<sup>63</sup>.

Panienci są ładne, w interesujących pozach, ale żadnej pornografii. Trudno tu nawet mówić o aktach, bowiem są to tylko rysunki (ale jakie!!!). Największą rolę odgrywa wyobraźnia gracza... System haseł pozwala na zaczęcie gry od danej kobietki, co uprzyjemnia kolejne seanse zabawowe. Bardzo ciekawy cartridge z cyklu: nie bójmy się edukacji seksualnej. Kupią go na pewno wszyscy zdrowi chłopcy, posiadacze Pegasusa” ((b. a.), *Honey Peach*, „Top Secret” 1994, nr 12, s. 56).

<sup>62</sup> M.J.P. Wolf, dz. cyt., s. 202.

<sup>63</sup> Ł. Rogowski, *O (bez)cielesności Internetu*, w: *Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008, s. 70.

Oddziaływanie poprzez bodźce wzrokowe korespondowało w polskiej cyfrowej ikonosferze lat dziewięćdziesiątych z oddziaływaniem na płaszczyźnie fabularnej i było potęgowane na łamach wymienianych miesięczników. Dowodem tego jest następujący cytat:

Nasz przyjaciel Larry Laffer znów stoi przed niepowtarzalną szansą przerwania celibatu. Tym razem za sprawą telewizyjnego show „Stallions”, w którym zajął drugie miejsce (na dwóch uczestników) i w ramach nagrody pocieszenia dostał się do luksusowego pensjonatu „La Costa Lotta” rojącego się od ponętnych panienek... To co, pomożemy Larry'emu?<sup>64</sup>.

Seria o przygodach Laffera ustępuje innemu programowi, w którym gracz odgrywa rolę początkującego fotografa pracującego w branży porno. Tym samym pornografizacja, mimo że w formie wizualnej karykatury, jest powieleniem wzorców zachowań ze świata rzeczywistego:

Pod przykrywką humorystycznej gierki o pornobiznesie kryją się aż trzy managery o wzrastającym stopniu trudności (sprzedaż amatorskich zdjęć, produkcja profesjonalnych filmów i wreszcie zarządzanie pornoimperium w skali całej Ameryki). Prosta, rysunkowa oprawa graficzna wydaje się zapewniać, że gra nie wysmaży nam mózgu<sup>65</sup>.

Wyrażając przekonanie o tym, że aplikacja nie stanowi zagrożenia dla intelektu gracza, autor omówienia podkreśla inne, jego zdaniem, walory programu.

Zarówno w grze, jak też w poświęconym jej artykule prasowym autor niniejszego opracowania dostrzega jednak wątki związane z obawami Bartosza Danowskiego i Alicji Krupińskiej. Fundowany bowiem na pornografii przekaz „zachęca także do podejmowania zachowań seksualnych nieakceptowanych społecznie”<sup>66</sup>. Zachęta dotyczy pierwotnie świata wykreowanego przez dysponentów aplikacji:

Pierwsze kroki w pornobiznesie nie będą oszałamiające. Aby zapewnić sobie pierwsze dochody, załatw Luli posadę striptizerki w miejscowej knajpie, następnie wynajmij pokój w hotelu Tropicana i za resztę gotówki kup najprostszyszy sprzęt fotograficzny. Dochody ze stripteasu zapewnią ci pokrycie kosztów hotelu i zostawią trochę drobnych na nowe rolki filmu i wywoływanie zdjęć. Aby dodać wykopu interesom, każ Luli zaopiekować się napotkanym w barze żądnym wrażeń przedstawicielem klasy średniej. Kilka kompromitujących zdjęć, jakich z pewnością nie chciałby pokazać swojej małżonce, zapewni ci trochę dodatkowego dochodu [...]. Twoja partnerka ma swoje kaprysy, które niestety będziesz musiał spełnić, by interes mógł się nadal kręcić. Od czasu do czasu Lula nabierze ochoty na sesję z partnerką, innym razem zażyczy sobie jakichś podniecających gadżetów<sup>67</sup>.

<sup>64</sup> Alex, Gawron, *Larry 6*, „Top Secret” 1994, nr 2, s. 16.

<sup>65</sup> Pejotl, *Wet. The Sexy Empire*, „Secret Service” 1998, nr 4, s. 63.

<sup>66</sup> B. Danowski, A. Krupińska, dz. cyt., s. 10.

<sup>67</sup> Pejotl, dz. cyt., s. 62.

Dorosły odbiorca dostrzega, że konfrontowana z obowiązującymi w realnym świecie regulacjami prawnymi treść gry sytuuje ją w kręgu czynów zdefiniowanych choćby w polskim kodeksie karnym jako przestępcze. Stręczycielstwo i szantaż połączony z domniemanym wymuszeniem korzyści majątkowych, jako możliwe scenariusze projektowane dla manipulującego postacią gracza, czynią z aplikacji niezwykle niebezpieczny przekaz. Stwarzają bowiem zagrożenie polegające na relatywizowaniu zachowań związanych z koniecznością respektowania norm prawnych i społecznych. W wyniku czego gracz, by osiągnąć sukces i ukończyć rozgrywkę, realizuje wszystkie ujęte w scenariuszu zadania.

Świat przedstawiony wielu gier, w których swe umiejętności sprawdzało pokolenie krzemowych Kolumbów, późniejszej generacji Y, okazał się dla programistów niewystarczającym polem oddziaływań. Dlatego też problematyka pornografizacji cyfrowej rozrywki jest również obecna w konstytuującym się dyskursie specjalistycznym, towarzyszącym postępującej rewolucji technologicznej<sup>68</sup>. Jednym z czynników determinujących przemiany zachodzące w świecie informatyki użytkowej lat dziewięćdziesiątych był rozwój tak powszechnego dziś sposobu utrwalania zdjęć Photo CD. Oceny użyteczności nowego formatu dokonano jednak w sposób specyficzny, odnosząc się po raz kolejny do sfery seksualności człowieka:

Tym razem rozważania o kompaktach mają nieco inny charakter, bowiem od firmy EUREKA z Wrześni otrzymaliśmy do opisu kobiety... to znaczy dwa kompakty ze zdjęciami kobiet [...]. Cóż to takiego jest ów format Photo CD? Jest to stworzony przez firmę Kodak sposób kodowania zdjęć w różnych rozdzielczościach [...]. Tak naprawdę to nie wiem, dla kogo kobieta kupuje bikini. Dla siebie czy też dla tych wszystkich facetów, którzy „zawieszają” na niej wzrok<sup>69</sup>.

To, co merytoryczne, ustępuje w ocenie wulgaryzowanej retoryce, opartej na uprzedmiotawiających spekulacjach. Jaskrawym tego dowodem jest kolejny poświęcony nowemu formatowi artykuł prasowy:

Przechadzając się po warszawskiej giełdzie komputerowej, możemy zauważyć kilka stoisk pękających w szwach od kompaktów. Jest tu wszystko, począwszy od użytkowników, a skończywszy na grach. Trzeba przyznać, że użytkownicy pece-tów jak i Amig nie mają co narzekać. Zgadnijcie, jakiego rodzaju kompaktów jest najwięcej? Dobrze! Soft-porno, hard-porno, golizna i poradniki dla ginekologów amatorów. Są tego wręcz setki tytułów, głównie zwykłych, marnych jakościowo pornosów<sup>70</sup>.

<sup>68</sup> Kurs obsługi programu graficznego Personal Paint jest prowadzony w oparciu o edycję fotografii nagich modelek ustylizowanych tak, by przypominały postaci z sesji magazynów dla mężczyzn. Por. R. Bobrzyński, *Personal Pain, czyli małe wash&go*, „Commodore & Amiga” 1993, nr 10, s. 6–7.

<sup>69</sup> Eliot, *Baby w formacie Photo CD*, „Commodore & Amiga” 1995, nr 3, s. 12.

<sup>70</sup> Soeman, *Speer Delight, czyli było sobie 3758 bab...*, „Commodore & Amiga” 1995, nr 7, s. 20.

Opisywane w niniejszym artykule zjawisko dotyczące kontekstu polskiego stanowi tylko jeden z wątków w dyskusji na temat analizy zawartości przekazów elektronicznych. W zderzeniu z wieloma przywołanymi w tekście aplikacjami oraz towarzyszącymi im opisami niemal nierzeczywiste wydaje się obowiązujące niegdyś w koncernie Atari stanowisko zakazujące eksploataowania potencjału postaci choćby tylko przypominających ludzkie. Równie odległe od dziś obowiązującego było niegdyś postrzeganie gier o tematyce pornograficznej jako mogących wywołać niechęć do produktów oznaczonych logotypem konkretnej firmy czy dystrybutora. Obowiązujące w branży regulacje przypominające raczej kodeksy etyczne przestawały obowiązywać po krachu ekonomicznym z 1983 roku – efekcie przeinwestowania i nietrafnej oceny popytu na gry.

Rozwój technologiczny, segmentacja rynku, walka o klienta, umasowienie kultury, patologizacja zachowań interpersonalnych, redukcja obszarów tabu, narastający w komunikowaniu telewizyjnym ekshibicjonizm, rosnąca popularność formatów takich jak *An American Family* stworzyły kontekst dla pierwszych pornoprodukcji w branży informatycznej lat siedemdziesiątych, których krytycy nie mogli sobie wyobrazić, jakie treści zaledwie kilkanaście lat później będą adresowane do młodocianych odbiorców.

W złożonym modelu nadawczo-odbiorczym, warunkującym opisy zachowań w kontakcie ze zwulgaryzowanymi komunikatami, niezwykle ważny stał się stosunek percepcji do bezpośredniego doświadczenia. W opinii Jana van Dijka obydwa procesy były uprzednio programowane:

Z tego powodu przejście od bezpośredniego doświadczenia do zapośredniczonej percepcji stwarza zagrożenie dla wszechstronności, wolności i samodzielności jednostki<sup>71</sup>.

Negatywnie na wprowadzone do rozważań atrybuty jednostek oraz wynikające z tego ich kompetencje komunikacyjne oddziałują zredefiniowane tryby doświadczenia rzeczywistości. Dotyczy to w szczególności trybu odtwórczego oraz ikonicznego. Użytkownicy obcujący z aplikacjami naznaczonymi pornografizacją zdobywają wiedzę na temat związków interpersonalnych poprzez działanie oraz w wyniku obserwacji modeli wizualnych<sup>72</sup>. Stąd tak niebezpieczne były kontakty z programami typu *Wet. The Sexy Empire*, których odbiorcę nagradzano za to, co w świecie poza grą nosiło znamiona przestępstwa. Wyłączająca krytycyzm nieletniego gracza forma quasi-zabawy w istocie potęgowała negatywny wydzźwięk aplikacji.

Ujęty w niniejszym artykule materiał egzemplifikacyjny, a zwłaszcza konkretne realizacje dostępne w przeszłości na polskim rynku gier komputerowych, dziś ocenione krytycznie, są tylko jednymi z wielu przykładów negatywnego wpływu na posiadaczy pierwszych komputerów i konsol. Siła oddziaływania zawarta w scenariuszach służących cyfrowej rozrywce

<sup>71</sup> J. van Dijk, dz. cyt., s. 294.

<sup>72</sup> Por. tamże.



jest obecnie znacznie mniejsza, nie dlatego, że zawieszeniu uległy normy prawne czy obyczajowe. Przeciwnie. Współczesne sieciowe środowisko jest znacznie lepiej opisane w międzynarodowym prawie Internetu oraz w aktach obowiązujących w poszczególnych krajach. Mimo to postępująca desensytyzacja stwarza konieczność mnożenia coraz silniejszych bodźców. Dlatego też wraz z upowszechnieniem gier internetowych o nielimitowanym dostępie, bez sankcji ekonomicznych i prawnych oraz poza kontrolą rodzicielską, użytkownicy mają możliwość sięgania do aplikacji, przy których te zebrane w zaprezentowanym artykule nie mają niemal żadnej siły oddziaływania. Uznawane za szkodliwe gry karciane, tak zwane managery, w tym również te pozwalające symulować branżę porno, pod względem wierności odwzorowania, a także dostępnych graczowi opcji ustępują aplikacjom, w których łamane są kolejne obyczajowe i prawne ograniczenia. W ten oto sposób to, co niegdyś definiowano jako porno, dziś zastępowane jest przez nową pojemną znaczeniowo etykietę – gore<sup>73</sup>.

#### Summary

### **The origins of the pornografization process inside digital entertainment. Polish generation Y in existence**

Main thesis of the article is dedicated to the presence of the pornography coded in computer and video games. Because of this, since the beginning of the digital age and home entertainment, from 70's games were not only glorified but also taken as an example of possible danger. After the year 1983 everything changed and users could find more and more pornographic and even obscene games. As a fruit of that fact Polish users could find the same in the middle of 80's. Till the Internet age has come, Polish children had different occasions to play dangerous genres of games. New danger was given as a gambling games, adventure games, collecting games, even manager games and interactive movies. The terrible fact was that ludical contexts (advertising strategy) transformed pornography to a play. Readers started to read about pornography, players used to play it. It was coded in language and mentality. According to this fact the author was trying to show the way which pornography has come into the consciousness of the youngest generation.

---

<sup>73</sup> Zob. *Gore Games*, [online] <<http://www.absolu-flash.com/>>, dostęp: 14.11.2010.