

## II. PORNOGRAFIA KOMPUTEROWA – PROBLEM MORALNY

Problem pornografii komputerowej pojawił się wraz z wynalezieniem pierwszych komputerów osobistych i stanowi wielki problem i zagrożenie moralne. Pierwotnie pornografia komputerowa była udostępniana w postaci amatorskich programów lub zeskanowanych zdjęć o tematyce pornograficznej, które były dostęp-

---

<sup>13</sup> Zob. A. Marcol, *Odpowiedzialność człowieka w myśli współczesnej*, w: M. Biskup, T. Reroń (red.), *W kręgu chrześcijańskiego orędzia moralnego. Księga Jubileuszowa poświęcona ks. Prof. Antoniemu Młotkowi*, Wrocław 2000, s. 123.

<sup>14</sup> Jan Paweł II, Encyklika *Veritatis splendor*, nr 34.

<sup>15</sup> Por. A. Kokoszka, *Teologia moralna fundamentalna*, Tarnów 1996, s. 62.

<sup>16</sup> Zob. *tamże*, s. 63; por. S. Olejnik, *Teologia moralna*, t. 3, *Wartościowanie moralne*, Warszawa 1988, s. 253-259.

ne tylko nielicznym posiadaczom komputerów. Wraz z rozwojem technologii komputerowej – przede wszystkim Internetu – oraz upowszechnieniem komputerów osobistych, „produkty” te zaczęły nabierać bardziej wyrafinowanych i wyuzdanych kształtów, a dostęp do nich nie stwarza w obecnej chwili większego problemu dla posiadacza komputera podłączonego do Internetu.

Oto podstawowa klasyfikacja wyżej wspomnianych produktów<sup>1</sup>.

### Standardy

Do grupy tej należy zaliczyć zbiory fotografii, układanek czy też porno-czasopism elektronicznych, zamieszczanych czy to w Internecie, czy też na różnego rodzaju nośnikach magnetycznych (dyskietki, CD). Wraz z wejściem na rynek techniki zapisu programów na płytach kompaktowych otworzyły się nowe możliwości. O ile „zwykła” dyskietka może pomieścić kilka zaledwie zdjęć lub obrazów, to na płycie CD spakować można setki fotografii. W Polsce w każdym sklepie prowadzącym sprzedaż programów komputerowych są do nabycia dyskietki lub CD z materiałami pornograficznymi. Koszt takiego CD jest stosunkowo niewielki i nawet nastolatek może go sobie kupić za własne kieszonkowe, tym bardziej że nie ma ustawowego zakazu sprzedaży takich produktów nieletnim. W ofercie są również porno-układanki typu puzzle. Ostatnio płyty kompaktowe dołączane są również do rozpowszechnianych i w naszym kraju czasopism pornograficznych, a trzeba tu wspomnieć, że pojawiają się już produkty rodzime.

Wypada w tym miejscu przypomnieć, iż bezkarne szerzenie pornografii w Polsce jest sprzeczne z dotychczas obowiązującym Kodeksem Karnym. „Art. 173 § 1. Kto rozpowszechnia pisma, druki, fotografie lub inne przedmioty mające charakter pornograficzny, podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności lub grzywny. § 2. Tej samej karze podlega ten, kto rozpowszechnia takie pisma, druki, fotografie lub przedmioty sporządza, przechowuje, przenosi, przesyła lub przewozi”.

### Gry karciane

W tej branży króluje tzw. rozbierany poker. Komputer symuluje grę z dwiema-trzema partnerkami (partnerami). Zależnie od wyników rozbiera się albo sylwetka gracza, albo wskazana „panienka”. Rozgrywce towarzyszą dialogi, wzmagające zainteresowanie. Oferta adresowana jest do starszej młodzieży i osób dorosłych.

---

<sup>1</sup> J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995, s. 25-27.

### Gry erotyczne

Pod tą nazwa kryją się wszelkiego rodzaju „elektroniczne randki”, bardzo popularne na Zachodzie, a obecnie również rozpowszechniane w naszym kraju. W większych miastach Polski tego typu gry są już dostępne w sex-shopach, a także można je zamówić w wyspecjalizowanych firmach wysyłkowych. Zaczynają się również pojawiać w sklepach z oprogramowaniem komputerowym i bynajmniej nie są dostępne „spod lady”.

Zadaniem grającego jest takie prowadzenie gry, aby osiągnąć cel w postaci gotowości fantomu na ekranie do przeżycia seksualnego. Obrazy są bardzo realistyczne, bazują na zdjęciach, często animowanych. Propozycje obejmują potrzeby każdego rodzaju. Chłopców i mężczyzn, dziewcząt i kobiet, homoseksualistów płci obojga, wszelkiej maści dewiantów itd. Gry tego typu zakładają autosymulację użytkowników na drodze technik onanistycznych, istnieje w nich również możliwość powiększania szczegółów anatomicznych. Programy tego typu mają dodatkowe zabezpieczenia, umożliwiające uniknięcie ujawnienia ich wykorzystywania przed otoczeniem. Wystarczy nacisnąć określony klawisz, by seks ekranowy ukryć przed okiem rodziców lub... kierownika wchodzącego do pokoju zabawiającego się pracownika<sup>2</sup>.

Dystrybucją tego typu gier zajmują się specjalne działy w młodzieżowych czasopiśmie informatycznych poświęconych grom komputerowym (np. „Jest erotycznie” w „Top secret”), jak również reklamuje się je w Internecie.

### *Virtual Reality*

Przyjrzyjmy się, jak może wyglądać wirtualny świat cyberseksu. Skorzystamy tu z opisu, jaki znajduje się w jednej z książek, która jest obecna na polskim rynku wydawniczym.

Autorzy tej książki zatytułowanej wymownie *Cyberseks* tak piszą o rzeczywistości wirtualnej: „Program może ci umożliwić spojrzenie na siebie i pokazać kopię twojego własnego ciała. A może ci również pozwolić przybrać wygląd symbolu seksu, jaki wybierzesz, lub dać ci ciało 21-latka. Możesz być wyższy, szczuplejszy, bardziej hoży, masywny lub owłosiony. Możesz mieć jaśniejsze włosy, bielsze zęby, dłuższe rzęsy lub ciemniejsza skórę. Możliwości są nieskończone. To wszystko jest tak jak w romansach lub opowiadaniach science-fiction. Jakiego wyboru dokonamy podczas wybierania naszych osobowości wirtualnych? Spójrzmy na kilka przykładów.

<sup>2</sup> Tamże, s. 26-27.

Możesz przeistoczyć się w płć przeciwną. Zmienić się z kobiety w mężczyznę, z mężczyzny w kobietę. Przybierz obie role naraz, żeby wypróbować to popularne dopełnianie się.

Czy podnieca Cię pomysł uprawiania miłości w ciele delfina lub węża? Może wolisz tygrysa lub koalę? Jeśli będziesz to robić na pieska, dlaczegożby nie przemienić się w Fido i nie doświadczyć tej rozkoszy?

Możesz przybierać postać zaprojektowanej przez siebie kosmicznej rasy. Kiedy jesteś wirtualnym kosmitą, dlaczego by nie wybrać się na pustynie Marsa lub do wyobrazonego przez siebie świata. A co myślisz o pomysle kochania się w przyjętej postaci kokonu?

Możesz stworzyć więcej części ciała lub przydać sobie inne, zupełnie nowe. Skorzystaj ze swojej wyobraźni. Czy dwie głowy naprawdę są lepsze niż jedna? Czy dwie pochwy lub dwa penisy podwajają przyjemność? Czy olbrzymie członki powiększają erotyczne doznania?

Możesz stworzyć nowe rodzaje pobudzenia seksualnego. Być może szyja stanie się najważniejszym obiektem pożądania. Jeśli twoim fetyszem są stopy, teraz będziesz mógł je wyposażyć w nowe, czule erotyczne miejsca. Możesz przybrać wygląd tradycyjnie nieruchomych przedmiotów, takich jak kanapa, ciastko czekoladowe lub wibrator. Możliwości ogranicza tylko twoja wyobraźnia. Program ustala zasady, a Ty wybierasz program.

W tym świecie nie musisz być samotny. Możesz napotkać istoty, które poruszają się i działają. Mogą one być animacją, mogą być stworzone przez komputer bez osoby połączonej z nim, lub też mogą być istotami wirtualnymi, reprezentacją w rzeczywistości wirtualnej innych osób dzielących z Tobą Twój program.”<sup>3</sup>

Przytoczony instruktaż nie wymaga wyjaśnień. Ukazuje jednak wielką wagę problemu.

Na koniec wypada wspomnieć, że istnieją już obecnie w stadium prób całe kombinezony, których zadaniem jest oddziaływanie na zmysły i sfery erogenne człowieka, umożliwiając mu w ten sposób sztuczne osiągnięcie pełnej satysfakcji seksualnej.

### **Pornografia w sieci Internet**

O wiele bardziej niebezpiecznym zjawiskiem jest rozpowszechnianie treści jawnie pornograficznych przez ogólnoswiatową sieć Internet. Wystarczy uruchomić

---

<sup>3</sup> P. Robinson, N. Tomasaitis, *Cyberseks*, Warszawa 1995, s. 274-276.

jakikolwiek „szperacz”<sup>4</sup> internetowy i wpisać hasło „sex” lub inne, a na monitorze komputera pojawia się tysiące odnośników do stron oferujących usługi związane z sex-biznesem. Większość tych stron jest dostępna po uiszczeniu opłaty rejestracyjnej (ok. 10\$) i są chronione hasłami, ale mimo tego zazwyczaj są dostępne darmowe porcje zdjęć czy też mini-filmów w formacie „avi” lub „mpg” w celu „zachęcenia” klienta. W sieci można znaleźć również wiele stron hakerskich, na których podano hasła dostępu do tych stron.

Zawartość wspomnianych stron można podzielić według następującego kryterium:

- strony zawierające galerie zdjęć pornograficznych podzielonych tematycznie,
- zbiory mini filmów, które można „ściągnąć” na własny komputer (są to najczęściej sekwencje z filmów wideo trwające nie więcej niż 5 minut),
- nowością jest tzw. *Live sex*, czyli telekonferencja internetowa, są to najczęściej intymne dialogi we dwoje lub grupowo, często połączone z przesyłaniem dźwięków, (komunikatów słownych, rozmaitych odgłosów, w tym także reakcji erotycznych) i transmisji obrazów i animacji, np. własnego ciała<sup>5</sup>,
- sex-shopy komputerowe, w których jest możliwość zamówienia filmów wideo, afrodyzjaków i gadżetów erotycznych.

Jednak największym zagrożeniem jest dostęp do materiałów zawierających pornografię dziecięcą. Niekontrolowany Internet stał się doskonałym miejscem do dystrybucji tego typu produkcji i kontaktów osób o skłonnościach pedofilskich. Ściganie ich nie jest proste, jednak państwa zachodnie, takie jak Stany Zjednoczone, Holandia i Wielka Brytania, mają już za sobą pierwsze procesy<sup>6</sup>. Mimo szeroko zakrojonej akcji ścigania takich osób i niewątpliwych sukcesów w tej dziedzinie, niezmiernie dziwi i bulwersuje fakt, iż ostatnimi czasy Amerykański Sąd Najwyższy uznał za niezgodną z prawem federalną ustawę zakazującą tzw. wirtualnej pornografii dziecięcej, stwierdzając, że ustawa narusza wolność słowa. Ustawa ta została przyjęta przez Kongres i podpisana przez prezydenta Billa Clintona w 1996 r.

Zgodnie z nią, przestępstwem jest rozpowszechnianie lub posiadanie pornograficznych obrazów z udziałem dzieci, nawet jeśli nie przedstawiają one prawdziwych osób. Ustawa dotyczy zaawansowanej techniki komputerowej, za pomocą której można zmienić niewinne zdjęcie dziecka w wizerunek dziecka uprawiającego seks. Za produkowanie lub sprzedawanie takiej pornografii grozi kara do 15 lat więzienia, zaś za jej posiadanie można dostać 5 lat więzienia.

<sup>4</sup> „Szperacz” – specjalne bazy odnośników do różnych miejsc znajdujących się w sieci, pogrupowanych na zasadzie katalogu lub słów kluczy, obsługiwanych przez specjalny program komputerowy. Najbardziej znane „szperacze”: Altavista, Magellan, Yahoo, Lycos i inne. (przyp. autora).

<sup>5</sup> Por. J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, s. 28.

<sup>6</sup> *Seks w sieci*, Cyber, lato 1996, s. 15.

Zdaniem sędziego Sądu Najwyższego, Anthony'ego Kennedy'ego, zakazy wprowadzane przez ustawę są zbyt daleko idące i niezgodne z konstytucją. Nie zgodził się z argumentacją Departamentu Sprawiedliwości i uznał, że wirtualna pornografia dziecięca nie ma bezpośredniego związku z seksualnym wykorzystywaniem dzieci<sup>7</sup>. Informacja ta budzi uzasadniony niepokój i rodzi pytanie: W takim razie, z czym ma związek publikowanie pornografii dziecięcej, jeśli nie z podniecaniem pedofilów, a w konsekwencji z doprowadzaniem do czynów lubieżnych na nieletnich?

Gwoli ścisłości trzeba przyznać, że prawie każda ze stron zawierających pornografię ma umieszczone ostrzeżenie, że treści na niej zamieszczone są przeznaczone dla osób, które ukończyły 18 lub 21 lat oraz odnośniki do miejsc, w których należy składać doniesienia o znalezionej w sieci np. pornografii dziecięcej lub zoofilii, które to zboczenia są ścigane prawem (do organizacji, które zajmują się ściganiem tego typu pornografii w Internecie należy np. Cyberpatrol). Ale czy tego typu ostrzeżenia przeszkodzą rozochoconemu nastolatkowi w oglądaniu treści zawartych na danej stronie?

Problem ten zdaje się umyka w tej chwili ocenie socjologów i moralistów, zwłaszcza że dla „normalnie myślących” dzieje się to wszystko w pararealności, czyli w cyberprzestrzeni. Rzecz, oglądana z bliska, sprawia wrażenie jakiegoś zbiorowego obłądania, nie wspominając o konsekwencjach socjologicznych, rodzinnych, demograficznych i innych<sup>8</sup>. Opiswane zachowania jednak występują naprawdę, przynosząc orgiastyczne doznania tysiącom użytkowników i krociowe zyski właścicielom witryn sieciowych. Trwają też gorączkowe prace nad dalszym wzbogacaniem gamy doznań miłośników cyberseksu za pomocą techniki *Virtual Reality*<sup>9</sup>.

W 1995 r. na rynku podręczników informatycznych pojawiła się wspomniana już specjalistyczna, interesująca choć kontrowersyjna książka pt. *Cyberseks*, dokładnie prezentująca ten problem w Stanach Zjednoczonych.

Mimo walorów socjologicznych książka jest przede wszystkim przewodnikiem i kryptoreklamą rzeczonych zachowań. Zawiera sugestywne wypowiedzi i ilustracje, dołączona jest do niej dyskietka z próbkami „cyberpornoli”, podana jest także pełna lista adresów i kodów telefoniczno-modemowych, umożliwiających korzystanie z tego rodzaju usług. Wraz z ceną abonamentu wyrażoną w dolarach.

<sup>7</sup> Zakaz pornografii komputerowej nielegalny, <http://info.onet.pl/480527,18,druk.html>.

<sup>8</sup> Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środkach społecznego przekazu jako problem duszpasterski (In anni recenti, 1989)*, Pismo Okólne, nr 20, 1990, s. 13-17.

<sup>9</sup> J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, s. 28-29.



By nie mieć złudzeń, że naprawdę chodzi o propagandę informatycznych dewiacji, wystarczy przeczytać fragment reklamowy na okładce: „To prawda – już więcej nie będziesz potrzebował partnerki z krwi i kości, by osiągnąć wyżyny przyjemności i spełnić fantazje erotyczne. Tak naprawdę, teraz będziesz potrzebował tylko trochę RAM-u, kilku szybkich uderzeń w klawiaturę i dobrego kolorowego monitora.

W książce *Cyberseks* takie terminy komputerowe, jak «dysk twardy», «sprzężenie» i «arkusze kalkulacyjne» nabierają zupełnie innego, prowokującego znaczenia. Odkryjesz nowy, fantastyczny i gorący świat erotyki cyfrowej – jak się podłączyć i podniecić! Od względnie spokojnych usług towarzyskich on-line, do granic seksualnie dziwacznych i wyraźnie interakcyjnych – każde z Twoich pragnień zostanie spełnione.”

Przedstawiony powyżej problem wymaga konkretnych działań. W związku z tym rodzi się pytanie: Kto ponosi odpowiedzialność za rozprzestrzeniającą się falę pornografii i gdzie istnieje granica tzw. wolności słowa? Odpowiedź na to pytanie znajdujemy w cytowanym już dokumencie Papieskiej Rady ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środkach społecznego przekazu jako problem duszpasterski (In anni recenti)*, z 1989 r. Czytamy tam m.in.: „Nikt nie może się uważać za wolnego od degradujących skutków pornografii i przemocy czy chronionego przed szkodami ze strony ulegających wpływom tych skutków. Dzieci i młodzież są szczególnie bezbronni i w wyjątkowo łatwy sposób mogą stać się ofiarami. Sadystyczna pornografia i przemoc upodlają seksualność, deprawują ludzkie relacje, podporządkowują sobie osoby indywidualne, w szczególności kobiety i dzieci, niszczą małżeństwo i osłabiają moralny kościół społeczności (10). Przeto oczywiste staje się, że jednym ze skutków pornografii jest grzech. Dobrowolny udział w przygotowaniu czy rozpowszechnianiu tych szkodliwych wytworów powinien być uważany za poważne zło moralne. Następnie, ponieważ produkcja i rozpowszechnianie tych wytworów nie miałyby miejsca jeżeli nie byłoby rynku zbytu, ci którzy czynią użytek z takiej produkcji nie tylko wyrządzają szkodę moralną samym sobie, lecz przyczyniają się także do rozwoju tego zgubnego handlu (11). Uzasadnione prawo do wolności wypowiedzenia się i wolnej wymiany informacji musi być uszanowane, lecz jednocześnie musi być uszanowane prawo każdego, prawo rodzin i społeczności do «intymności», do publicznej moralności i do ochrony fundamentalnych wartości życia (21). Należy zwrócić uwagę na siedem wpływowych sektorów, które mogą i powinny skutecznie oddziaływać w tej sprawie: środki przekazu, rodzice, wychowawcy, młodzież, odbiorcy, czyli publiczność, władze cywilne, Kościół i związki wyznaniowe (22)”<sup>10</sup>

ks. Jacek Pawłowicz, Warszawa

<sup>10</sup> Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Pornografia i przemoc w środkach społecznego przekazu*, s. 13-17.