

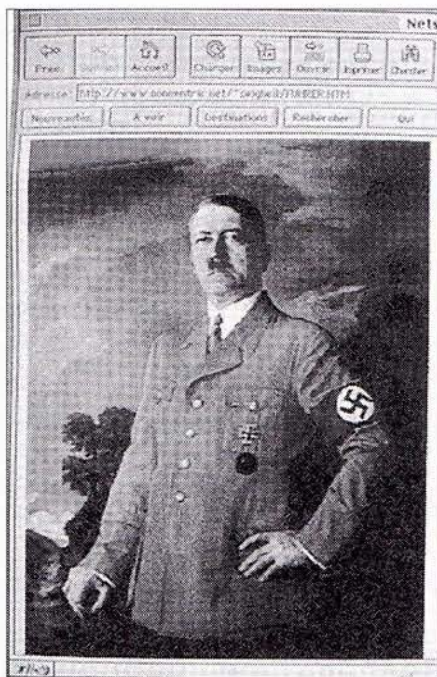
# Brunatna informatyka

ARKADIUSZ ARCIMOWICZ

Temat, który postaram się tutaj pokrótce przedstawić, miał swoją inaugurację w pierwszym numerze „NIGDY WIĘCEJ”. Już wtedy redakcja pisma poinformowała o pojawieniu się w Polsce programów komputerowych o nazistowskiej fabule. Fakt ten był niepokojący z uwagi na to, że w tamtych latach trwał wielki boom na posiadanie mikrokomputerów. Wiązało się to nierozłącznie z dużym popytem na wszelkiego rodzaju oprogramowanie, począwszy od programów użytkowych, a kończąc na rozrywkowych grach. Wśród takiej ilości oprogramowania łatwo było przemycić te o treściach szowinistycznych, co doskonale zaczęli wykorzystywać ich propagatorzy. Jednak z perspektywy kilku lat, które upłynęły od tamtej chwili, sądzę że temat ten wymaga nieco szerszego przedstawienia ze względu na rosnącą skalę tego problemu.

Przyszło nam żyć na przełomie wieków. Początek nowego tysiąclecia niedługo stanie się faktem i, jak określają to niektórzy, będzie to wiek komputerów. Tymczasem dzisiaj w wielu domach przy pomocy tych przyszłościowych maszyn ożywają na nowo demony sprzed ponad pięćdziesięciu lat. Oczywiście, komputery są jedynie narzędziami, dzięki którym powstają i są przekazywane programy o nazistowskim charakterze.

W takim razie należałoby zadać pytanie, gdzie powstają te chore produkcje? Ośrodek Szymona Wiesentahla (wieloletniego tropiciela zbrodniarzy wojennych) z siedzibą w Los Angeles wykrył, że gry o charakterze jawnie nazistowskim pojawiły się około 1987 roku. Nazistowski przemysł komputerowy jest najbardziej aktywny w Szwecji; to właśnie w tym kraju powstaje większość brunatnych programów kolportowanych następnie na całą Europę. Krajami, które najbardziej odczuły napływ owych produkcji, są Niemcy i Austria. W '93 roku w wyniku przeprowadzonej w Austrii ankiety zdołano ustalić, że co drugi uczeń miał kontakt z nazistowskimi grami komputerowymi. Dyskiety z tymi grami rozdawane były za darmo przed jedną z austriackich szkół. Nastoletni fani joysticka z uśmiechem na twarzy uruchamiają grę, po czym starają się zdobyć jak największą liczbę punktów posyłając



Faszyzm w Internecie

raz to nowe transporty Żydów do komór gazowych. Wszystkie czynności wykonują niemal automatycznie – przecież liczy się premia za przekroczoną liczbę kolejnych trupów. W nagrodę gracz zostaje uhonorowany możliwością zobaczenia wykonywanej egzekucji. Dopracowana grafika (swastyki, sceny tortur, dymiące kominy, portrety **Hitlera**...) połączona z realistycznymi odgłosami (szczekanie psów, komendy, rasistowskie wrzaski...) dochodzącymi z głośników powinny wywoływać co najmniej zdziwienie, a u małych graczy wywołują salwę śmiechu i radość z „zabawy”.

Śledztwo przeprowadzone w Linzu (górna Austria) dało obraz całej sytuacji. Mianowicie okazało się, że prawie 40% tamtejszych uczniów wie o istnieniu nazi-gier, a ponad 20% uczniów już się takimi grami „bawiło”. Reakcja rodziców na „zabawy” ich pociech jest przerażająca. Nie dosyć, że rodzice pozwalają na takowe, nazywając je *nieszkodliwymi zabawkami*, to ponadto chętnie wydają kilkadziesiąt marek na programy dla swoich dzieci. Warto w tym momencie wspomnieć, że Biuro Kontroli Druków Zakazanych dla Młodzieży w Bonn zarejestrowało 120 wersji samych tylko programów komputerowych dotyczących Holocaustu. Ogólna liczba *brunatnych programów* i ich kopii jest nie do oszacowania, lecz należy się domyślać, że jest to suma liczona w tysiącach.

Jak widać, część społeczeństwa w Austrii jest dosyć pobłażliwa w stosunku do fanatyków Trzeciej Rzeszy, ale co na to prawo? Konstytucja austriacka zakazuje wszelkiej propagandy nazistowskiej, a osobom winnym jej rozpowszechniania grożą wysokie kary więzienia. Gdzie jednak szukać winowajcy, gdy programy są produkowane potajemnie, bez adresów dystrybutorów i co najwyżej posiadają znak firmowy **Adolf Hitler Software Ltd.** lub logo spółki **Hitler & Hess** (z siedzibą w Buchenwaldzie).

Okazuje się jednak, że położenie kresu temu procederowi – przynajmniej w Austrii – byłoby możliwe, gdyby tamtejsze społeczeństwo oraz policja wykazały więcej konsekwencji w działaniach. W Grazu (drugie co do wielkości miasto w Austrii) sprawa dystrybucji i handlu nazistowskimi dyskami została wykryta dzięki czujności jednego z nauczycieli. Sprawą zajęło się Ministerstwo Szkolnictwa oraz Ministerstwo Spraw Wewnętrznych. Po 3 latach nieudolnego śledztwa oba ministerstwa bezradnie rozłożyły ręce. Nic nie udało się ustalić. Tymczasem wszyscy chłopcy z okolicznych szkół wiedzieli o istnieniu gry „*Hitler – Dyktator*”. Nie były im też obce nazwy „*Test aryjskości*” czy symulator obozu koncentracyjnego „*KZ-manager*”. Zbulwersowani opieszałością odpowiednich organów dziennikarze postanowili osobiście zająć się tą sprawą. W ciągu kilku dni dziennikarzom udało się dotrzeć do młodych ludzi, którzy otrzymali dyskiety z nazi-grami – policja nie dała rady dokonać tego w przeciągu 3 lat!

Powiązania ideologii nazistowskiej z przekazem za pomocą komputera to nie tylko gry i programy. Obecnie obserwujemy ekspansję ogólnosiwiatowej sieci komputerowej Internet. Dostępność, szybkość, łatwość obsługi oraz brak kontroli z zewnątrz powodują, że Internet stał się kolejną platformą działania dla nazistowskich fanatyków. W grudniu '97 roku sztokholmski dziennik „*Svenska Dagbladet*” poinformował o istnieniu rejestru komputerowego działaczy antyfaszystowskich, w którym są gromadzone i katalogowane wszelkie dane dotyczące ww. działaczy. Co ciekawe, adres pocztowy bazy danych rejestru z Göteborga jest identyczny z adresem ultranacjonalistycznego ugrupowania **NS-Göteborg**, którego członkowie byli skazywani w przeszłości m.in. za liczne morderstwa. „*Svenska Dagbladet*” alarmuje, że neonaziści w Szwecji coraz częściej wykorzystują Internet. Tylko w '97 roku liczba ich stron w Internecie wzrosła z 5 do 60. Fakt ten daje do myślenia – szczególnie, że Polska ma jeden z najwyższych w Europie wskaźników zainteresowania tą siecią i jej rozwoju.

Z przenikaniem nazistowskiej symboliki na ekrany komputerów również spotykamy się coraz częściej, czy to w grach wojennych traktujących o drugiej wojnie światowej, czy w omawianych *brunatnych programach*, czy w postaci głupich żartów – jak to miało miejsce podczas jednego ze spotkań w Tarnowie. Spotkania ludzi związanych z tzw. sceną komputerową nazywają się *copy-party*. Podczas trwania takich *copy-party* w Pałacu Młodzieży

w Tarnowie ('94 rok) jedna z grup komputerowych zaprezentowała m.in. wirującą po ekranie swastykę. Co prawda, reakcja publiczności była natychmiastowa i symbol szybko zniknął z ekranu monitora, jednak pozostał niesmak, gdyż był to incydent godny pogardy, który nie powinien mieć miejsca wśród uczestników sceny komputerowej.

Warto podkreślić, że tzw. scena komputerowa – dzięki swojej niezależności, jedności ponad granicami i zasięgowi międzynarodowemu – jest zjawiskiem jak najbardziej tolerancyj-

nym, antyrasistowskim, nie ma na niej miejsca dla fanatyków spod jakichkolwiek symboli, a tym bardziej dla nazistów. Już dziś musimy zadbać o tę elektroniczną formę przekazywania informacji, która niewątpliwie w przyszłości wyprze tradycyjne metody wymiany wiadomości, ponieważ pozostawiając ją bez naszej uwagi możemy zorientować się, że jest już zbyt późno. Pozostaje mieć nadzieję, że rozum zatriumfuje nad głupotą, a w nowy, XXI wiek – wiek komputerów – wejdziemy wolni od *brunatnej informatyki*. ■