

mgr Agnieszka Kmieciak-Goławska

(asystent sędziego w Sądzie Najwyższym, doktorantka INP PAN)

Patostreaming jako narzędzie popularyzacji podkultury przemocy.

ABSTRAKT

Patostreaming to internetowa transmisja w czasie rzeczywistym treści o charakterze wulgarnym, obscenicznym i przemocowym. Tego typu nagrania cieszą się dużą popularnością wśród internautów, w szczególności przedstawicieli młodego pokolenia. Niniejszy artykuł opisuje rzeźnione zjawisko, jego twórców w Polsce oraz odbiorców, a także mechanizmy psychologiczne, które sprzyjają transmisji wzorców podkultury przemocy. Ukazuje patostreaming jako źródło popularyzacji dewiacyjnych norm i zachowań oraz realne zagrożenie dla młodego odbiorcy materiałów publikowanych w internecie.

Internet to medium o nieustannie rosnącym zasięgu i potencjale. Będąc produktem technologii i kultury, jednocześnie wywiera na nie niepośledni wpływ. Jest też jednym z najistotniejszych źródeł informacji i rozrywki dla całej rzeszy użytkowników, z których większość reprezentuje młodzież¹. Młodzi ludzie bez wahania przyznają, że to z Internetu czerpią wiedzę, za jego pośrednictwem zawierają i podtrzymują znajomości, tam szukają autorytetów². Rzeczywistość wirtualna uosabia wszystkie główne cechy ponowoczesnego świata – będąc eklektyczna, pozaczasowa, zrelatywizowana³. Jest w niej miejsce dla profesjonalistów i amatorów, wielkich talentów, uzurpatorów, dyskutantów, aktywistów czy biernych obserwatorów. Swoje miejsce znaleźli również twórcy internetowych nagrań, zawierających treści wulgarne, obraźliwe lub obsceniczne – zwane patostreamami, którzy zamieszczając filmiki na portalach internetowych (zwłaszcza YouTube), krzewią wartości z kręgu podkultury przemocy. Analizie tego aspektu twórczości czołowych patostreamerów będzie poświęcony niniejszy artykuł.

Streaming to usługa internetowa polegająca na transmisji online plików audio lub audiowizualnych bez konieczności pobierania ich na własny komputer lub telewizor. Na zasadzie streamingu działają radia i telewizje internetowe – takie jak Netflix czy HBO GO. Popularne są również internetowe transmisje na żywo z głośnych wydarzeń - koncertów, ślubów królewskich, wieców politycznych czy konferencji naukowych. Wśród użytkowników YouTube'a – istniejącego od 2005 r. portalu, umożliwiającego proste zamieszczanie oraz przeglądanie filmów w sieci – dużym zainteresowaniem cieszą się tzw. streamy graczy komputerowych, podczas których można podpatrywać, jak ktoś gra w daną grę komputerową a nawet to komentować.

¹ Por. Diagnoza internetu 2009, Krzysztof Krejtz (red.), Wydawnictwa Profesjonalne i Akademickie, Warszawa 2009, s. 107.

² Por. Janusz Morbitzer, *Aksjologiczne konteksty internetu*, [W:] Paradoxy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe (red) Magdalena Szpunar, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 54.

³ Por. *ibidem*, s. 67-69.

Transmisje te stały się podwaliną rozwoju karier wielu czołowych youtuberów – takich jak Gimper⁴. Oprócz grania online, komentują oni rzeczywistość lub odbywają publicznie rozmowy przez portal Ome.tv⁵ ze swoimi fanami oraz anonimowymi użytkownikami sieci. Trend do pokazywania swojego codziennego życia innym internautom zainspirował też grupę twórców internetowych, określanych powszechnie mianem patostreamerów. Nagrywają oni, jak przeglądają strony internetowe, oraz swoje libacje, wulgarne odzywki, a nawet bójkę, w zamian za wpłaty pieniężne, dokonywane przez widzów. Wpłaty te, uiszczane między innymi za pośrednictwem telefonicznych wiadomości tekstowych, noszą nazwę donejtów - od angielskiego czasownika „donate”, oznaczającego „podarować, sprezentować”⁶.

Do grona najpopularniejszych patostreamerów należą między innymi użytkownicy, ukrywający się pod nickami (internetowymi pseudonimami) Gural⁷, Rafatus⁸, Rafonix⁹ czy DanielMagical¹⁰. Prowadzone przez nich transmisje można oglądać tylko w czasie rzeczywistym – nie są automatycznie rejestrowane przez YouTube. Nagrane fragmenty tych programów – zwane z angielska „shotami” – udostępniają następnie fani danych youtuberów, właściciele poświęconych tej tematyce kanałów lub sami ich autorzy, na swoich internetowych profilach. Podczas wirtualnych spotkań z widzami – tak jak wszyscy inni streamerzy – patostreamerzy zbierają środki finansowe, niekiedy podając szczegółowy cel zbiórki – np. „na działkę i dymy here” (co oznacza dotację na organizację transmisji w ogródku działkowym oraz awantury na miejscu) czy „dla Łukasza” (bardziej szczegółowy cel nie został wskazany)¹¹. Wpłaty wyświetlają się na ekranie, a sponsorzy mają możliwość zamieścić przy tym pozytywny lub negatywny komentarz. Równolegle komunikacja między pato-idolem a jego fanami odbywa się również na czacie. Grupy te kontaktują się także za pośrednictwem portalu społecznościowego Facebook¹².

Tematyka patostreamów zależy od form aktywności podejmowanych przez ich autorów oraz gości. Są filmy zaliczane do tej kategorii, które wydają się zgoła niewinne, jeśli nie wsłuchać się w wulgarną treść, agresywne wypowiedzi czy zachowania ich twórców. Przypominają inne popularne w internecie filmy mające dostarczać widzom rozrywki. Patostreamy mogą przyjmować również postać bardziej ewidentną – nagrań opilstwa czy patologicznych relacji ludzi pod wpływem środków odurzających. W przypadku Gurala i Rafonixa dominują monologi przed monitorem, ewentualnie prowadzone przez nich rozmowy za pośrednictwem kompute-

⁴ <https://www.youtube.com/user/Gimperr> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 10.55.

⁵ <https://ome.tv/>, przykładowe konwersacja Rafonixa <https://www.youtube.com/watch?v=0M1UekSg6RA> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 11.05.

⁶ Na profilu prezentującym streamy Daniela Magicala znajduje się nawet precyzyjna instrukcja dotycząca stawek wpłat oraz dodatkowych ofert: <https://www.youtube.com/watch?v=F2BAPaC6mcl> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 12.56. oraz <https://tipanddonation.com/danielmagical> dostęp 20 sierpnia 2018 r., g. 13.45.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Qyxd6wC2YY> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 21.20.

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=-wEG0N30zQ8> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 21.22.

⁹ <https://dlive.io/@rafonixofficial> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 13.52.

¹⁰ https://www.youtube.com/channel/UCNArdo_iHMiRBbFvFk_e--w dostęp 30 lipca 2018 r., g. 18.55.

¹¹ DanielMagical https://www.youtube.com/watch?v=Tu_rXLjnk4g dostęp 24.05.2018r. g. 14.01 i https://www.youtube.com/watch?v=W_D257DygD0 dostęp 24.05.2018r. g.14.18.

¹² np. <https://www.facebook.com/RafonixOfficialFanPage/>, https://www.facebook.com/danielmagical/?hc_ref=ARRNEg80bZ7wJwTWNhmWE7T0qyB099by4vsutumHFmS9N3dnw4eLqSXGAA8zR4wKLe8Y&fref=nf, dostęp 30 lipca 2018 r., g. 13.16.

ra lub telefonu. Jedna z takich videokonferencji zakończyła się dla Gurala interwencją stróżów prawa oraz zawieszeniem działania jego kanału – ponieważ nakłonił małoletnią rozmówczynię do pokazania przed kamerką internetową miejsc intymnych – co gorsza, zapewniając przy tym, że to rozmowa prywatna – choć w rzeczywistości transmitował ją dla wielotysięcznego grona subskrybentów (czyli widzów stale obserwujących jego kanał)¹³. YouTube interweniował również w sprawie Rafonixa, likwidując także prowadzony przez niego kanał. Twórca ten zastąpił między innymi incydentem podczas transmitowanego na żywo spotkania z zaprzyjaźnionym z nim użytkownikiem portalu YouTube. Wówczas najpierw pobił przyjaciela, a następnie wyrzucił go z domu wraz ze swoją byłą dziewczyną, którą wcześniej zdążył wulgarnie znieważać¹⁴. Rafatus i DanielMagical to patostreamerzy, prezentujący przede wszystkim swoje życie prywatne. Rafatus – najczęściej znajdujący się pod silnym wpływem alkoholu – uwiecznia pełen wzajemnej przemocy związek z Marlenką¹⁵, a DanielMagical – funkcjonowanie w gronie najbliższych oraz znajomych, z których zdecydowanie najbarwniejszą postacią jest jego permanentnie pijana matka – Pani Gosia¹⁶. Szczyt popularności DanielaMagicala przypadł na okres transmitowania remontu pokoju brata¹⁷. Prócz tego widzowie mogą być świadkami ostrych, wulgarnych wymian zdań między członkami jego rodziny, zaspokajania potrzeb fizjologicznych w przypadkowych miejscach, libacji oraz okazjonalnych bójek. Rafatus, aby zwiększyć oglądalność swoich transmisji, ogłosił, że cierpi ma chorobę nowotworową¹⁸, a nawet, że Marlenka najpierw zaginęła, a potem umarła. Bez cienia zażenowania oświadczył niedługo potem, że zmyślił tragiczne losy swojej byłej dziewczyny, po to, by podnieść popularność swojego kanału¹⁹.

Patostreamy przypominają reality show²⁰ bądź seriale, ale bez reżysera²¹. Ich twórcy, często nietrzeźwi w czasie swoich występów, posługują się językiem pełnym przemocy i wulgaryzmów. Palą marihuanę oraz upijają się na wizji. Komentują prywatne sprawy domowe i finansowe, opowiadają o przeszłości, dzielą się planami na przyszłość. Transmitują rozmowy z innymi użytkownikami sieci lub czas, jaki spędzają na grach komputerowych. Stosują przemoc fizyczną i słowną – nie tylko wobec siebie wzajemnie, ale też wobec widzów oraz innych youtuberów. Ciekawym zjawiskiem jest wzajemna rywalizacja między nimi, która przybiera niekiedy postać bójek jak np. między DanielemMagicałem a Rafonixem²². W tych tzw. wojnach uczestniczą dowodzone przez nich armie zwolenników, które na hasło lidera są skłonne wypisywać nienawistne komentarze pod adresem rywali.

¹³ Nagranie rozmowy z małoletnią: <https://vimeo.com/250807621>; dalsze informacje na temat sprawy <http://natemat.pl/233887,kim-jest-gural-youtuber-na-celowniku-policji> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 14.05.

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=CRmBebFz14A> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.00.

¹⁵ https://www.youtube.com/watch?v=qf_RuZi5qzQ dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.20.

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=2bIaNodwyxo> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.20.

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=7tb8203qBWQ> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.26.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=2pG2mN7afFQ> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.29.

¹⁹ Historię tę komentuje, zamieszczając fragmenty narań Rafatusa jeden z popularnych youtuberów, <https://www.youtube.com/watch?v=z25jGQDaQco&t=5s> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 22.01.

²⁰ Rodzaj programu telewizyjnego, w który widz zostaje postawiony w roli podglądacza, obserwującego zachowania uczestników programu w sztucznie zaaranżowanej przez producentów sytuacji.

²¹ Patostreamerzy systematycznie wydłużają czas trwania streamów, np. nagrywając bez przerwy przez tydzień <https://www.youtube.com/watch?v=F2BAPaC6mcl> dostęp 1 sierpnia 2018 r., g. 11.39.

²² <https://www.youtube.com/watch?v=Mpx-OMbz3cA> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 22.20.

Wartości, którym hołdują patostreamerzy, można bez wahania zaklasyfikować jako charakterystyczne dla podkultury przemocy – systemu norm, a probującego stosowanie przemocy²³. Akceptacja dla agresji słownej – której wyrazem są internetowe nienawistne komentarze i groźby – oraz fizycznej, a także przemocy psychicznej są wyznacznikami przynależności do tej grupy. „Podstawową cechą specyficznego systemu wartości i norm, funkcjonującego w jej ramach jest to, że stosowanie przemocy nie jest obwarowane zakazami, a sprawca nie doznaje dzięki temu poczucia winy z powodu swojego zachowania. W skrajnych przypadkach posługiwanie się przemocą może być nawet obwarowane swoistym kulturowym przymusem. W pewnym sensie podkultura przemocy stanowi swoistą kolektywną technikę neutralizacji.”²⁴ Autorzy koncepcji podkultury przemocy – Marvin E. Wolfgang oraz Franco Ferracuti – utożsamiają ją nie tyle z grupą społeczną sensu stricto, a z samym systemem normatywnym, pozytywnie oceniającym zachowania agresywne. Krzysztof Krajewski proponuje szersze rozumienie tego pojęcia, wiążąc koncepcję kultury (a więc i podkultury) z istnieniem grupy społecznej. Twierdzi, że sama transmisja wzorców przemocowych może odbywać się w oderwaniu od bezpośrednich interakcji z grupą społeczną – np. za pośrednictwem środków masowego przekazu – natomiast dalsze etapy uczenia się zachowań społecznych już nie²⁵. Wydaje się, że w odniesieniu do patostreamingu obydwie podejścia są adekwatne. Z jednej strony mamy do czynienia z transmisją samych norm charakterystycznych dla podkultury przemocy. Pochwała za pośrednictwem internetu wartości, takich jak siła fizyczna, twardość, przemoc czy dominacja może zaowocować internalizacją tych wartości przez widzów, co jest według autorów koncepcji równoznaczne z przyswojeniem przez nich wartości podkultury przemocy²⁶. Równolegle dochodzi, moim zdaniem, także do formowania się nowych grup społecznych – zrzeszających fanów poszczególnych patostreamerów. Grupy te mają swoje nazwy, ich członkowie komunikują się ze sobą oraz dokonują razem zaplanowanych przedsięwzięć²⁷.

W grupach społecznych następuje proces nabywania wzorców przemocowych nie tylko na bazie wzmocnień wewnętrznych (samozadowolenia, wynikającego z realizacji zinternalizowanych przekonań), ale też w związku z oddziaływaniem innych, psychologicznych mechanizmów – takich jak nagrody zewnętrzne czy konformizm²⁸. Zmiany w strukturze społecznej – polegające na pojawieniu się nowych grup – wydają się mieć bardziej dalekosiężne konsekwencje, gdy mowa o popularyzacji podkultury przemocy, w porównaniu do indywidualnej internalizacji norm przemocowych. Internalizacja wartości z kręgu podkultury przemocy nie jest bowiem warunkiem koniecznym angażowania się w zachowania agresywne. „(...) Można mówić, że dla pewnych jednostek posługiwanie się agresją i przemocą będzie wynikiem inter-

²³ Por. Krzysztof Krajewski, *Koncepcja podkultury przemocy a wyjaśnianie przestępczości agresywnej*, *Archiwum Kryminologii* t. XIV, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 1987, s. 11.

²⁴ Janina Błachut, Andrzej Gaberle, Krzysztof Krajewski, *Kryminologia*, WDG Drukarnia w Gdyni, Gdańsk 2004, s. 289.

²⁵ Krzysztof Krajewski, op. cit., s. 38 – 42.

²⁶ Por. ibidem, s. 33.

²⁷ O podmiotowości jednej z takich grup świadczy odezwa Gurala do jego Armii : <https://www.youtube.com/watch?v=vcd2LxcPYvA> dostęp 1 sierpnia 2018 r., g. 18.16.

²⁸ Tak Krzysztof Krajewski, op.cit., s. 29-30.

nalizacji określonych wartości i norm, składających się na podkulturę przemocy. Dla innych może to być jedynie wynik identyfikacji z grupą społeczną, czy poszczególnymi jej członkami, chęć podporządkowania się pewnym normom i standardom nie ze względu na nie same, ale ze względu na fakt, iż są one normami i standardami określonej grupy. Wreszcie dla jeszcze innych będzie to wynik po prostu chęci uniknięcia kary lub uzyskania nagrody. W tych dwóch ostatnich przypadkach posługiwanie się przemocą nie musi sprawiać jednostce jakiegóż szczególnej satysfakcji i nie musi zasadzać się na istnieniu pozytywnych postaw wobec takich sposobów postępowania.”²⁹

Tym, co najbardziej niepokoi w związku z prezentowaniem w internecie wzorców przemocowych, jest ich szeroki dostęp dla publiczności. Kontakt z tymi szkodliwymi wzorcami mają dziś nie tylko dzieci, wychowujące się w środowiskach patologicznych, ale wszyscy użytkownicy YouTube’a, którzy wejdą na daną stronę internetową. Zgodnie z koncepcją Alberta Bandury, ludzie uczą się zachowań agresywnych, tak jak wszystkich innych sposobów postępowania – za pośrednictwem mechanizmów warunkowania oraz modelowania postaw³⁰. W pierwszym etapie jednostka rozszerza swój repertuar zachowań, poprzez zapoznanie się z nieznanym dotychczas wzorcem – podkultura pełni rolę ich dostarczyciela. Następnie, dochodzi do wyzwolenia i utrwalenia przez nią własnych zachowań agresywnych³¹. W kontekście patostreamingu warto są podkreślenia przede wszystkim trzy kwestie: opłacalności zachowań agresywnych, kształtowania postaw widzów oraz zobojętnienia publiczności na przejawy przemocy.

W procesie zwanym warunkowaniem sprawczym dochodzi do skojarzenia zachowania z reakcją, która może mieć charakter wzmacniającej lub osłabiającej wpływ bodźca³². W przypadku zachowań agresywnych, skuteczną gratyfikacją może być zarówno nagroda wymierna – czyli pieniądze lub sława, jak i korzyść psychiczna – w postaci wzrostu samooceny³³. Twórczość patostreamerów nagradzana jest wielorako. Po pierwsze, stanowi dla nich źródło utrzymania – gwarantując wysokie w polskich warunkach zarobki – od kilku do kilkudziesięciu tysięcy złotych brutto – mimo niskich kwalifikacji zawodowych patostreamerów.³⁴ O swojej przerwanej edukacji i dotychczasowych doświadczeniach zawodowych opowiada bez oporów w jednym z filmików Gural, podkreślając korzyści, jakie odniósł z rzucenia szkoły oraz działalności na YouTube – w odróżnieniu od wykonywanych przez niego wcześniej zajęć³⁵. DanielMagical natomiast, podczas w jednym z filmów wyjaśniał swojej matce, zastanawiają-

²⁹ Ibidem, s. 37.

³⁰ Por. Marzanna Farnicka, Hanna Liberska, Dorota Niewiedział, Psychologia agresji. Wybrane problemy, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016 r., s.63.

³¹ Por. Albert Bandura, Dorothea Ross, Sheila A. Ross, Transmission of aggression through imitation of aggressive models, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol. 63 (1961), No. 3.

³² Por. Albert Bandura, Teoria społecznego uczenia się, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015, s. 99.

³³ Por. Bogdan Wojciszke, Człowiek wśród ludzi. Zarys psychologii społecznej, Wydawnictwo Naukowe Schol-ar, Warszawa 2006, s. 353.

³⁴ Źródło: Rafonix <https://www.youtube.com/watch?v=FljV2Ldl3hg> dostęp 24.05.2018 g.13.55. Rafatus <https://www.youtube.com/watch?v=MBP9A8n-Wkk> dostęp 24.05.2018 g.13.55.

³⁵ Por. Gural https://www.youtube.com/watch?v=tjBahE_KvtU dostęp 24.05.2018 g.14.00.

cej się nad podjęciem zatrudnienia, że ona nie potrzebuje iść do pracy, ponieważ biorąc udział w nagraniach przez godzinę może zarobić dwie dniówki i postawił jej ultimatum: „albo praca, albo streamy”.

Za pieniędzmi idzie też sława, określana w środowisku młodzieżowym jako tzw. fejm (od angielskiego słowa „fame”). Dla młodych ludzi to istotna gratyfikacja, ponieważ pragną oni wyróżnić się z tłumu. Istniejący od 2014 r., choć popularny dopiero od wiosny 2017 r., kanał Daniela Magicala miał dotychczas ponad 7 milionów wyświetleń – do tego należy doliczyć emisje fragmentów jego nagrań, udostępniane przez innych youtuberów – i zgromadził ponad 278 tysięcy subskrybentów, a jego grupa fanów na Facebooku - Magicale Daniela - liczy ponad 78 tysięcy osób³⁶. Kanały innych patostreamerów również gromadzą setki tysięcy subskrybentów. Prócz korzyści finansowych i sławy, która przekłada się również na zainteresowanie sponsorów, wydaje się, że pato-youtuberzy w związku z prowadzoną działalnością, zyskują też wzrost samooceny. Wiele form aktywności podejmowanych w internecie służy właśnie temu celowi – aby zaistnieć, poczuć się ważnym, wpływowym. Psycholog kliniczny Suzana E. Flores pisząc o Facebooku stwierdza, że aktywność na portalach społecznościowych kształtuje poczucie tożsamości wielu internautów, uzależniając ich samoocenę od publicznej aprobaty³⁷. Wydaje się, że podobnie jest z twórcami filmów na You Tube. Popularność przynosi im nie tylko pieniądze. Zainteresowanie ich produkcjami to dla nich czytelny znak, iż zapewniają dobrą rozrywkę, są ciekawi, zabawni, mają coś ważnego do zaproponowania. A, biorąc pod uwagę wykształcenie i styl życia czołowych patostreamerów, jest mało prawdopodobne, by taką dozę uwagi udało im się zyskać w życiu społecznym inaczej niż za pośrednictwem YouTube’a czy podobnych jemu platform do streamowania. Nie można zapomnieć o jeszcze jednej nagrodzie, wzmacniającej zachowania agresywne – a mianowicie o redukcji nieprzyjemnych stanów psychicznych. Kiedy agresja stanowi skuteczną obronę przed zaczepkami ze strony innych, zachęca do podjęcia ponownych działań przemocowych. W świetle powyższych rozważań, można zasadnie przyjąć hipotezę, że działalność patostreamerów dostarcza im wystarczającą ilość profitów, by mieli oni motywację do kontynuowania i rozwijania swojej twórczości.

Okoliczność ta nie pozostaje niezauważona przez widzów poszczególnych youtuberów, których większość znajduje się w okresie formowania tożsamości i postaw życiowych. Z Komunikatu CBOS z 2015 wynika, że najwięcej polskich internautów stanowią osoby w wieku 18 – 34 lat. – przy czym 18 lat to była najniższa granica wieku przewidziana w tym badaniu. To również młodzież między 18 a 34 rokiem życia spędza online najwięcej czasu – bo średnio 17-18 godzin tygodniowo³⁸. Badanie przeprowadzone także w 2015 r. przez CBOS na temat korzystania z internetu przez dzieci i młodzież (na podstawie relacji ich opiekunów) prowadzi do wniosków, że powszechnie już dzieci w wieku 6 – 12 poruszają się po świecie wirtual-

³⁶ stan na dzień 24 maja 2018 r.

³⁷ por. Suzana E. Flores, Sfejsowani, Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi, Muza, Warszawa 2017, s. 68-72.

³⁸ Źródło: Komunikat CBOS nr 90/2015 „Internauci 2015”.

nym – w 81% gospodarstw domowych i to przez ok. 11 godzin w tygodniu. Starsze nastolatki – mające od 13 do 19 lat – korzystają z internetu jeszcze częściej (94-95% przypadków) i dłużej – bo średnio przez 17 do 21 godzin tygodniowo (im są starsze, tym dłużej)³⁹. O tym, że młodzi ludzie tak chętnie angażują się w rzeczywistość wirtualną, przesądza przede wszystkim pragnienie zaspokojenia potrzeb wieku dorastania – a spośród nich poczucia własnej tożsamości⁴⁰. Okres dojrzewania jest określany jako krytyczny przez pedagogów, odwołujących się do koncepcji stadiów rozwoju człowieka wg. Eriksona, W tym czasie człowiek doskonali zdolność abstrakcyjnego myślenia, dynamicznie kształtuje się mózg ludzki, a na młody organizm zaczynają oddziaływać nowe hormony. „Młodzież w wieku gimnazjalnym nie ma jeszcze w pełni ustalonej hierarchii wartości, w większości przypadków brak im obiektywnej oceny – co da nich jest dobre, a co złe.”⁴¹ To wszystko sprawia, że kwestionuje ona dotąd uznawane wartości oraz autorytety, szukając nowych idoli oraz własnego miejsca w świecie – między innymi poprzez przynależność do grup podkulturowych⁴². Reasumując, przekaz patostreamerów w dużej mierze trafia do młodzieży, która jest głodna nowych wzorców postępowania i otwarta na tę formę rozrywki. Przykładem recepcji patostreamu niech będą entuzjastyczne wypowiedzi niektórych małoletnich internautów : „Szukam cię, człowieku trzeci dzień, czekaj, zdjęcie ci zrobię” (nastolatek do Gurala)⁴³ „Ja cię oglądam non stop na streamerze”⁴⁴ (fanka do Gurala), czy zabawa nastolatków w nagrywanie patostreamu⁴⁵. A jaką lekcję otrzymują młodzi fani od swoich wirtualnych, patologicznych idoli? Że agresja popłaca – przynosi sławę i duże pieniądze, warto być wulgarnym, pić na umór, porzucić edukację i pracę – żyjąc na cudzy koszt, lekceważyć stróżów prawa oraz stosować przemoc.

Proces uczenia się jednostki na podstawie obserwacji innych osób – o czym była już mowa wyżej - nosi nazwę modelowania⁴⁶. Zdaniem Alberta Bandury, może ono w przypadku agresji skutkować trojako:

- przyswojeniem sobie przez obserwatora nieznanymi dotąd zachowań,
- osłabieniem hamulców powstrzymujących przed agresją,
- przejęciem emocji i motywacji osoby obserwowanej⁴⁷.

³⁹ Źródło: Komunikat CBOS nr 110/2015 „Dzieci i młodzież w internecie – korzystanie i zagrożenia z perspektywy opiekunów”.

⁴⁰ Por. Szymon Wójcik, Korzystanie z internetu przez polską młodzież – studium metodą teorii ugruntowanej. Wyniki badania EU NET ADB, Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka, Vol. 12 Nr 1 (2013), s. 16.

⁴¹ Beata Zajęcka, Internet – przyjaciel czy wróg współczesnej młodzieży?, Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, t. XXI (2012), s. 221.

⁴² Szerzej na ten temat Lesław Pytka, Pedagogika resocjalizacyjna. Wybrane zagadnienia teoretyczne, diagnostyczne, metodyczne, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2005, s. 41- 46.

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=IBkti61sOvU> dostęp 05.06.2018 r. g. 14.14.- rozmowa nastolatka z Gurałem, który namawia go do wykonania różnych zadań.

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=RvnBsVjyJd0> dostęp 05.06.2018 g. 14.19.

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=H3zC1YEpfts> dostęp 05.06.2018 r. g. 14.15.

⁴⁶ Szeroko na ten temat Albert Bandura, Teoria społecznego uczenia się, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015, s. 37 – 66.

⁴⁷ Tak Bogdan Wojciszke, op. cit. , s. 354.

Oglądając nagrania patostreamerów widzowie uczą się od nich zachowań i wypowiedzi agresywnych oraz reakcji przemocowych. Doświadczają osłabienia hamulców przed własnym tego typu postępowaniem – co w konsekwencji może spowodować wzrost liczby zachowań agresywnych w populacji młodych ludzi. Ponadto kształtują swoje postawy wobec przemocy, poprzez identyfikację z emocjami twórców patostreamów (na zasadzie zastępczego warunkowania sprawczego⁴⁸) – recypując tym samym normy podkultury przemocy. Już sama częsta ekspozycja na treści przemocowe obecne w mediach wzmacnia przekonanie, że agresja jest odpowiednią formą reakcji w różnych sytuacjach.⁴⁹ Podatność obserwatorów na przyjmowanie prezentowanych im modeli zależy jednak przede wszystkim od tego, jak postrzegają oni konsekwencje cudzych agresywnych zachowań. „Doświadczenia modelu oddziałują jako zastępcze nagrody i kary, wywierające taki sam wpływ na zachowanie, jak nagrody i kary bezpośrednio doświadczane przez jednostkę”⁵⁰. Niepoślednią rolę odgrywa też stosunek potencjalnego naśladowcy do osoby prezentującej wzór zachowania. Najważniejsze, by obserwator mógł zidentyfikować się z modelem i darzył go sympatią. Taka relacja łączy wielu widzów patostreamów z ich idolami, co sprzyja transmisji wzorców przemocowych.

Oglądanie patostreamów nie tylko powoduje ekspozycję widzów na podkulturowy system normatywny, lecz także ma moc znieczulania ich na zachowania agresywne. Jest to znany w literaturze psychologicznej efekt desensetyzacji, polegający na osłabieniu reakcji emocjonalnej i fizjologicznej na dany bodziec w związku z częstością jego występowania⁵¹. Christopher Groves, Sara Prot oraz Craig Anderson, powołując się na ustalenia innych badaczy, podają, że im więcej przemocy jednostka ogląda na ekranie, tym przemoc w realnym życiu wydaje jej się bardziej akceptowalna, czemu towarzyszy osłabienie empatii. W wyniku desensetyzacji dochodzi do zmniejszenia lęku odczuwanego przez człowieka w zetknięciu z przemocą – a to właśnie lęk silnie powstrzymuje jednostki przed uciekaniem się do rozwiązań siłowych. Desensetyzacja powoduje więc wzrost myśli i zachowań agresywnych. Mechanizm znieczulenia na agresję jest także odpowiedzialny za zmniejszenie u ludzi chęci niesienia innym pomocy – osłabia zdolność zauważenia problemu, wpływa na interpretację zdarzenia, jako niewymagającego interwencji oraz znacząco opóźnia decyzję o podjęciu reakcji⁵². Istnienie zjawiska desensetyzacji w odniesieniu do agresji słownej zasugerowali polscy badacze w przeprowadzonych w 2016 r. we współpracy z Fundacją Batorego badaniach nad mową nienawiści⁵³. Stwierdzili wówczas, iż „niewykluczone, że ekspozycja na mowę nienawiści sprawia, że po pewnym czasie przestaje się ją uważać za obraźliwą, szokującą i naruszającą standardy spo-

⁴⁸ Por. Marzanna Farnicka, Hanna Liberska, Dorota Niewiedział, Psychologia agresji. Wybrane problemy, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016 r., s.119.

⁴⁹ Por. Christopher L. Groves, Sara Prot, Craig A. Anderson, Violent media effects: Theory and evidence. In H. S. Friedman (Ed.) Encyclopedia of Mental Health, 2nd Edition, Vol 4 (2006), s. 10.

⁵⁰ Por. Albert Bandura, Social Learning Theory, General Learning Corporation, New York City 1971, s. 2.

⁵¹ Por. Nicholas L. Carnagey, Craig A. Anderson, Theory in the study of media violence: The general aggression model. [W:] Media violence and children. A complete guide for parents and professionals, D.A.Gentile (Red.), Praeger, London 2003, s. 95.

⁵² Źródło: Brad J. Bushman, Craig A. Anderson, Comfortably Numb. Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others, *Psychological Science* Vol. 20 nr. 3, 2009.

⁵³ Por. Mikołaj Winiewski, Karolina Hansen, Michał Bilewicz, i.in. 2016, Mowa nienawiści, mowa pogardy. Raport z badania przemocy werbalnej wobec grup mniejszościowych.

łeczne. W końcu samemu zaczyna się używać podobnych stwierdzeń”.⁵⁴ Hipotezę tę zweryfikowali pozytywnie Wiktor Soral, Michał Bilewicz i Mikołaj Winiewski, po przeprowadzeniu 3 badań – w tym jednego w formie eksperymentu⁵⁵. Na tej podstawie doszli do wniosku, iż kontakt z mową nienawiści prowadzi w grupie większościowej do zmniejszenia wrażliwości na tego typu komunikaty, wzmacnia uprzedzenia wobec obrażanej mniejszości, a także osłabia współczucie względem jej przedstawicieli⁵⁶. W świetle przytoczonych badań, uzasadnione wydaje się przypuszczenie, że podobne – desensetyzacyjne – mogą być konsekwencje ekspozycji jednostek na przemoc i agresję słowną prezentowane w patostreamach. Zniewagi, wyzwiska, bicie, przemoc domowa, seksualna – to formy agresywnych zachowań prezentowanych na niektórych nagraniach patostreamerów. Oglądanie ich może prowadzić u widzów do zmiany interpretacji wrogich czy obraźliwych komunikatów – poprzez niedostrzeżenie lub bagatelizowanie ich negatywnego potencjału oraz zmniejszać empatię wobec osób krzywdzonych przez pato-youtuberów. Oczywiście, siła oddziaływania wzorców agresywnych na konkretnych ludzi stanowi cechę osobniczą – wskazują na to choćby opublikowane w 2011 roku badania Christophera R. Engelhardta oraz współpracowników, z których wynika, że wpływ ten osłabia lub wzmacnia wrodzona agresywność jednostki.⁵⁷ Nie należy więc przypuszczać, iż każdy widz patostremerów będzie jednakowo podatny na negatywne oddziaływanie ich twórczości. Niemniej zachodzi obawa, że przynajmniej część odbiorców ukształtuje swoje postrzeganie przemocy na podstawie prezentowanych tam treści, szczególnie biorąc pod uwagę wiodącą rolę internetu w kształtowaniu przekonań młodych ludzi oraz osłabienie ich więzi z rodzicami – typowe dla okresu adolescencji, a pogłębione przez dynamiczny rozwój technologiczny, zwiększający dystans pokoleniowy.

O obecnym w twierdzeniach wielu nastolatków przekonaniu, iż rodzice nie wiedzą lub nie rozumieją, na czym polega aktywność ich dzieci w internecie, świadczą treści wywiadów, przeprowadzonych na potrzeby prowadzonego w 2012 r. badania EU NET ADB, autorstwa Dreier i in⁵⁸. Opiekunowie dzisiejszych gimnazjalistów i licealistów pamiętają świat sprzed ery internetu w związku z czym mają inne doświadczenia społeczne i kulturowe. Teraźniejsza młodzież od najmłodszych lat utrzymuje kontakt z rzeczywistością wirtualną i urządzeniami takimi jak komputery, telefony komórkowe, tablety oraz smartfony. W odmienny sposób spędza czas, inaczej komunikuje się z otoczeniem, gdzie indziej szuka autorytetów. Portal Onet wraz z partnerami zorganizował kampanię społeczną, ilustrującą nieznamość przez rodziców nastolatków zjawiska patostreamingu. Po obejrzeniu fragmentów dostępnych w internecie filmów pełnych wulgaryzmów i przemocy, zaproszeni do eksperymentu rodzice pytają :„Ktoś

⁵⁴ *Ibidem*, s. 125.

⁵⁵ Por. Wiktor Soral, Michał Bilewicz, Mikołaj Winiewski, Exposure to hate speech increases prejudice through desensitization, *Aggressive Behavior*, Vol. 4, Nr 2 (2018).

⁵⁶ Por. *Ibidem*, s. 144.

⁵⁷ Por. Christopher R. Engelhardt, Bruce D. Bartholow, J. Scott Sauls, Violent and Nonviolent Video Games Differentially Affect Physical Aggression for Individuals High Vs. Low in Dispositional Anger, *Aggressive Behaviour* Vol. 37, Nr 6 (2011), s. 544.

⁵⁸ Przykładowe wypowiedzi przytacza Szymon Wójcik, op. cit., s. 18 - 19.

to w ogóle ogląda?” „Co to w ogóle jest?!?” „Płacą za to, żeby to oglądać? Nie wierzę...” „Nie mam pojęcia, co można w tym widzieć i co jest w tym fajnego”, „Szczерze mówiąc, to taki zupełnie nie mój świat i mam nadzieję, że nie świat moich dzieci” – cytaty pochodzą z nagrania⁵⁹. Jak wynika z badań Instytutu Badawczego NASK z 2016 r. p.t. Nastolatki 3.0, młodzi ludzie odkrywają internet pozbawieni towarzystwa dorosłych. „Młode pokolenie w świecie wirtualnym zostało „opuszczone” przez swoich rodziców, opiekunów, nauczycieli. Sami muszą nabywać sprawności w poruszaniu się w cyberprzestrzeni, ale także sami muszą się zmagać z potencjalnymi zagrożeniami i ich skutkami. Ich indywidualna ścieżka eksploracji świata wirtualnego nie podlega kontroli i filtracji. Proces socjalizacyjny młodych użytkowników może być przez to zakłócony, a skutki emocjonalne i społeczne takiego procesu, niebezpieczne”⁶⁰. Winę za ten stan rzeczy często ponoszą dorośli, gdyż, jak zauważa Ewa Dziemidowicz z Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę, często nie są ciekawi wirtualnego świata swoich dzieci i nie próbują nawet się nim zainteresować⁶¹.

Samotne eksplorowanie sieci internetowej przez nastolatki może mieć dla nich fatalne konsekwencje. Naraża je bowiem na kontakt z wzorcami, które są konkurencyjne wobec norm uznawanych za obowiązujące w populacji generalnej – między innymi podkultury przemocy. Youtuberzy, którzy weszli w rolę autorytetów, mogą wywrzeć szkodliwy wpływ na poglądy i system wartości swoich widzów. Wprawdzie z cytowanych już badań NASK wynika, że zdecydowana mniejszość małych respondentów zgadza się z twierdzeniami, iż „youtuberzy są lepszym źródłem wiedzy o świecie niż książki i prasa, nauczyciele, rówieśnicy czy rodzina”, niemniej nieokreślone stanowisko w tej kwestii zajęło również немало – bo średnio ok. 20% - badanych. Bardziej skłonni do postrzegania youtuberów w roli liderów są chłopcy niż dziewczęta. Jednocześnie większość ankietowanych oświadczyła, że internet stanowi lepsze źródło rozrywki i wiedzy niż telewizja⁶².

To, czy w efekcie oglądania patostreamów dojdzie do skutecznej transmisji norm podkultury przemocy, zależy od wielu czynników – m.in. od częstotliwości obcowania z wzorcem, właściwych jednostce standardów zachowań czy obserwowanych przez widzów konsekwencji czynów dokonywanych przez patostreamerów. Wprawdzie Youtube pod wpływem opinii publicznej zawiesił już kilka prowadzonych przez nich kanałów⁶³, niemniej patostreamerzy relegowani z Youtube’a przenieśli się na inne platformy do streamowania i nie zaprzestali swojej działalności – np. Rafatus założył konto na portalu erotycznym showup.tv⁶⁴, a Rafonix na Dlive⁶⁵. Pokazuje to, że internet jest medium trudnym do kontrolowania i występowanie w nim

⁵⁹ <https://kobieta.onet.pl/dziecko/pokazalismy-rodzicom-co-ich-dzieci-ogladaja-w-sieci-to-odrazajace/4bkf7fc> dostęp 26.06.2018 r. godz. 14.30.

⁶⁰ Raport z badania NASK „Nastolatki 3.0”, s. 17.

⁶¹ Joanna Cieśla, Dzieci w sieci, Polityka nr 33 (3123), 2017, s. 28.

⁶² Raport z badania NASK „Nastolatki 3.0”, s. 74.

⁶³ <http://natemat.pl/235507,rafonix-boxdel-gural-rafatus-patostreamerzy-banowani-na-youtube> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 14.28.

⁶⁴ fragment jego nagrania <https://www.youtube.com/watch?v=Ko2qU30SIAo> dostęp 2 sierpnia 2018 r., g. 00.10.

⁶⁵ <https://www.shotbook.pl/shot/2675/rafonix-pierwszy-stream-na-d-live-9k-ludzi-link-do-live> dostęp 2 sierpnia 2018 r., g. 00.14.

szkodliwych treści wydaje się nieuniknione. Modelowanie postaw przez media – współcześnie przede wszystkim internet – jest faktem. „W odróżnieniu od wcześniejszych generacji, kiedy to ludzie poddawani byli przede wszystkim oddziaływaniom modeli rodzinnych i subkulturowych, możemy dzisiaj obserwować i nabywać rozmaite rodzaje zachowań w komforcie własnych domów, dzięki niesłychanemu bogactwu symbolicznego modelowania, oferowanemu przez środki masowego przekazu. Modele telewizyjne tak skutecznie przykuwają uwagę, że widzowie uczą się przez obserwację, nie potrzebując specjalnych zachęt, by uważnie przyglądać się temu, co jest pokazywane na ekranie.”⁶⁶ Tym, co można zrobić, by powstrzymać wirtualne propagowanie przemocy jest kontrola rodzicielska, zainteresowanie tym, co nastolatki robią w sieci, a także zgłaszanie niebezpiecznych treści administratorom portali. Konieczna jest więc wzmożona kontrola społeczna, by utrzymać w kulturze zachodniej negatywne stanowisko wobec przemocy oraz jej przejawów – również w internecie.

Bibliografia:

- Bandura Albert, Teoria społecznego uczenia się, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015.
- Bandura Albert, Social Learning Theory, General Learning Corporation, New York City 1971, s. 2
- Bandura Albert, Ross Dorothea, Ross Sheila A., Transmission of aggression through imitation of aggressive models, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol. 63, No. 3 (1961).
- Błachut Janina, Gaberle Andrzej, Krajewski Krzysztof, *Kryminologia*, WDG Drukarnia w Gdyni, Gdańsk 2004.
- Bushman Brad J., Anderson Craig A., Comfortably Numb. Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others, *Psychological Science* Vol. 20 nr. 3 (2009).
- Carnagey Nicholas L., Anderson Craig A., Theory in the study of media violence: The general aggression model. [W:] *Media violence and children. A complete guide for parents and professionals*, D.A. Gentile (Red.), Praeger, London 2003.
- Cieśla Joanna, Dzieci w sieci, *Polityka* nr 33 (3123), 2017.
- Diagnoza internetu 2009, Krzysztof Krejtz (red.), Wydawnictwa Profesjonalne i Akademickie, Warszawa 2009.
- Engelhardt Christopher R., Bartholow Bruce D., Sauls Scott J., Violent and Nonviolent Video Games Differentially Affect Physical Aggression for Individuals High Vs. Low in Dispositional Anger, *Aggressive Behaviour* Vol. 37, Nr 6 (2011).
- Farnicka Marzanna, Liberska Hanna, Niewiedzial Dorota, *Psychologia agresji. Wybrane problemy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2016 r.
- Flores Suzana E., *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi*, Muza, Warszawa 2017.
- Groves Christopher L., Prot Sara, & Anderson Craig A., Violent media effects: Theory and evidence, [W:] *Encyclopedia of Mental Health*, H. S. Friedman (Red.), 2nd Edition, Vol 4 (2006).
- Krajewski Krzysztof, *Koncepcja podkultury przemocy a wyjaśnianie przestępczości agresywnej*, Archiwum Kryminologii t. XIV, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 1987.
- Komunikat CBOS nr 90/2015 „Internauci 2015

⁶⁶ Albert Bandura, Teoria społecznego uczenia się, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015, s. 40.

Komunikat CBOS nr 110/2015 „Dzieci i młodzież w internecie – korzystanie i zagrożenia z perspektywy opiekunów”.

Morbitzer Janusz, *Aksjologiczne konteksty internetu*, [W:] Paradoxy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe, Magdalena Szpunar (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.

Pytka Lesław, *Pedagogika resocjalizacyjna. Wybrane zagadnienia teoretyczne, diagnostyczne, metodyczne*, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2005.

Raport z badania NASK „Nastolatki 3.0”.

Soral Wiktor, Bilewicz Michał, Winiewski Mikołaj, Exposure to hate speech increases prejudice through desensitization, *Aggressive Behavior*, Vol. 4, Nr 2 (2018)

Winiewski Mikołaj, Hansen Karolina, Bilewicz Michał, i.in. 2016, *Mowa nienawiści, mowa pogardy. Raport z badania przemocy werbalnej wobec grup mniejszościowych*.

Wojciszke Bogdan, *Człowiek wśród ludzi. Zarys psychologii społecznej*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2006.

Wójcik Szymon, *Korzystanie z internetu przez polską młodzież – studium metodą teorii ugruntowanej. Wyniki badania EU NET ADB, Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, Vol. 12 Nr 1 (2013).

Zajęcka Beata, *Internet – przyjaciel czy wróg współczesnej młodzieży?*, *Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie*, t. XXI (2012).

Strony internetowe (w kolejności przywoływania):

<https://www.youtube.com/user/Gimperr> dostęp 26 lipca 2018 r. g. 10.55.

<https://ome.tv/> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 11.05.

<https://www.youtube.com/watch?v=0M1UekSg6RA> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 11.05.

<https://www.youtube.com/watch?v=F2BAPaC6mcl> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 12.56.

<https://tipanddonation.com/danielmagical> dostęp 20 sierpnia 2018 r., g. 13.45.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qyzxd6wC2YY> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 21.20.

<https://www.youtube.com/watch?v=-wEG0N30zQ8> dostęp 26 lipca 2018 r., g. 21.22.

<https://dlive.io/@rafonixofficial> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 13.52.

https://www.youtube.com/channel/UCNArdo_iHMiRBbFvFk_e--w dostęp 30 lipca 2018 r., g. 18.55.

https://www.youtube.com/watch?v=Tu_rXLjnk4g dostęp 24.05.2018r. g. 14.01 i https://www.youtube.com/watch?v=W_D257DygD0 dostęp 24.05.2018r. g.14.18.

<https://www.facebook.com/RafonixOfficialFanPage/> , https://www.facebook.com/danielmagical/?hc_ref=ARRNEg80bZ7wJwTWNhmWE7T0qyB099by4vsutmHFmS9N3dnw4eLqSX-GAA8zR4wKLe8Y&fref=nf , dostęp 30 lipca 2018 r., g. 13.16.

<https://vimeo.com/250807621> dostęp 30 lipca 2018 r. g. 14.05.

<http://natemat.pl/233887,kim-jest-gural-youtuber-na-celowniku-policji> dostęp 30 lipca 2018 r. g. 14.05.

<https://www.youtube.com/watch?v=CRmBebFz14A> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.00.

https://www.youtube.com/watch?v=qf_RuZi5qzQ dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.20.

<https://www.youtube.com/watch?v=2bIaNodwyxo> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.20.

<https://www.youtube.com/watch?v=7tb8203qBWQ> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.26.

<https://www.youtube.com/watch?v=2pG2mN7affQ> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 19.29.

<https://www.youtube.com/watch?v=z25jGQDaQco&t=5s> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 22.01.

<https://www.youtube.com/watch?v=F2BAPaC6mcl> dostęp 1 sierpnia 2018 r., g. 11.39.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mpx-OMbz3cA> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 22.20.

<https://www.youtube.com/watch?v=vcd2LxcPYvA> dostęp 1 sierpnia 2018 r., g. 18.16.

<https://www.youtube.com/watch?v=FljV2Ldl3hg> dostęp 24.05.2018 g.13.55.

<https://www.youtube.com/watch?v=MBP9A8n-Wkk> dostęp 24.05.2018 g.13.55.

https://www.youtube.com/watch?v=tjBaE_KvtU dostęp 24.05.2018 g.14.00.

<https://www.youtube.com/watch?v=IBkti61sOvU> dostęp 05.06.2018 r. g. 14.14.

<https://www.youtube.com/watch?v=RvnBsVjyJd0> dostęp 05.06.2018 g. 14.19.

<https://www.youtube.com/watch?v=H3zC1YEpfts> dostęp 05.06.2018 r. g. 14.15.

<https://kobieta.onet.pl/dziecko/pokazalismy-rodzicom-co-ich-dzieci-ogladaja-w-sieci-to-odrazajace/4bkf7fc> dostęp 26.06.2018 r. godz. 14.30.

<http://natemat.pl/235507,rafonix-boxdel-gural-rafatus-patostreamerzy-banowani-na-youtube> dostęp 30 lipca 2018 r., g. 14.28.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ko2qU30SlAo> dostęp 2 sierpnia 2018 r., g. 00.10.

<https://www.shotbook.pl/shot/2675/rafonix-pierwszy-stream-na-d-live-9k-ludzi-link-do-live> dostęp 2 sierpnia 2018 r., g. 00.14.

ABSTRACT

Pathostreaming as a way of popularising the subculture of violence

Pathological streaming is a form of livestreaming, which contains violence and vulgar or obscene materials. This kind of videos are very popular among Internet users, especially those who are underage. The article describes this phenomenon, the Polish authors of such content and the recipients of pathological livestreaming as well. It also presents a number of psychological mechanisms responsible for transmission of subculture of violence rules. Pathological livestreaming is presented as a deviant norms popularizer and a serious threat to young people.

Słowa kluczowe: kryminologia, internet, młodzież, podkultura przemocy, patostreaming.

Key words: criminology, Internet, youth, subculture of violence, pathological livestreaming.