

**Krystian MULARZ** 

---

ORCID: 0000-0002-5011-6576. *Mgr, Uniwersytet Rzeszowski, Kolegium Nauk Społecznych, Instytut Nauk Socjologicznych; Szkoła Doktorska Uniwersytetu Rzeszowskiego, al. T. Rejtana 16C; 35-959 Rzeszów; e-mail: krystianmu@dokt.ur.edu.pl;*

data złożenia tekstu do Redakcji DI: 27.03.2023; data wstępnej oceny artykułu: 11.04.2023

---

**(NIE)UKRYTY SEKSUALIZM NA PLATFORMIE  
GAMINGOWEJ TWITCH.TV**  
**(UN)HIDDEN SEXUALISM ON GAMING PLATFORM  
TWITCH.TV**

**Słowa kluczowe:** seksualizm, streaming, platforma gamingowa, influencerzy, Twitch.tv.  
**Keywords:** sexuality, streaming, gaming platforms, influencers, Twitch.tv.

**Streszczenie**

Rozwój nowoczesnych technologii zasadniczo wpłynął na funkcjonowanie ludzi w życiu społecznym. Dotyczy to nie tylko zmian w zakresie możliwości komunikacyjnych, pozyskiwania wiedzy i wymiany międzykulturowej, ale również pojawienia się nowych form rozrywki. Atrakcyjnym współcześnie sposobem spędzania wolnego czasu jest oglądanie transmisji online na platformach streamingowych. Celem niniejszej pracy jest opis platformy Twitch.tv oraz przybliżenie występującego tam problemu seksualizmu, który stanowi poważne zagrożenie dla rozwoju młodzieży. W artykule przedstawiono rozwój Twitcha na przestrzeni lat oraz możliwości tej platformy. Ponadto opisano działalność poszczególnych influencerów krótko charakteryzując przykłady gorszących zachowań.

**Abstract**

The development of modern technology has fundamentally affected the functioning of people in social life. This includes not only changes in the possibilities of communication, knowledge acquisition and intercultural exchange, but also the emergence of new forms of entertainment. An attractive modern way of spending leisure time is watching online broadcasts on streaming platforms. The purpose of this paper is to describe the Twitch.tv platform and to introduce the problem of sexuality occurring there, which is a serious threat to the development of young people. The paper presents the development of Twitch over the years and the possibilities of this platform. In addition, the activities of individual female influencers are described, briefly characterizing examples of scorching behavior.

## Wstęp

Życie społeczne w sieci toczy się nieustannie i w coraz mniejszej odrębności od świata realnego. Coraz częściej używa się stwierdzenia, że w Internecie „tli się nowe życie”, które jest niejako przedłużeniem świata rzeczywistego i zapewnia multum korzyści, jak choćby nieograniczony zasób wiedzy, wymiana międzykulturowa czy ogromne możliwości interakcyjne sprzyjające podtrzymywaniu dotychczasowych więzi i nawiązywanie nowych.

Wirtualna rzeczywistość służy w dużej mierze rozrywce. Sieć, która oferuje człowiekowi różnorodne formy spędzania wolnego czasu stała się niezwykle atrakcyjna, zwłaszcza dla pokolenia młodzieży szkolnej oraz studentów. Jak pisze Aleksander Piecuch, „gry online i offline, muzyka i film z Internetu to współczesne sposoby zagospodarowania nadmiaru czasu”<sup>1</sup>. Gry cyfrowe stały się istotną częścią Internetu i formy spędzania wolnego czasu i to nie tylko ze względu na cele rozrywkowe, którym służą, ale również z uwagi na ich funkcje integracyjne<sup>2</sup>. Współcześnie wiele młodych osób łączy się we wspólnoty wirtualne, których elementem wiodącym są właśnie gry cyfrowe, a swego rodzaju łącznikiem między ludźmi z różnych stron świata są tzw. streamerzy, czyli działacze internetowi, których twórczość skupiona jest na prowadzeniu transmisji na żywo. W kontekście gier transmisja ta jest pewnego rodzaju relacją z rozgrywki, która urozmaicona jest komentarzem twórcy na różne tematy i dialogiem ze swoimi widzami<sup>3</sup>.

Obecnie nie wszystkie transmisje internetowe na platformach gamingowych opierają się wyłącznie na grach cyfrowych. Tematyka tzw. live’ów jest różnorodna, co tylko zwiększa atrakcyjność wirtualnych społeczności. Niestety, owa różnorodność w tym kontekście nie zawiera jedynie konotacji pozytywnych, ponieważ wiele transmisji skupia się na treściach nieodpowiednich dla młodych widzów. Zwraca tutaj uwagę zwłaszcza mnogość treści seksualnych, które promowane są na jednej z platform streamingowych – Twitch.tv. Tym samym rozwój i popularność transmisji internetowych stanowi zagrożenie i wyzwanie edukacyjne w kontekście prawidłowego rozwoju psychospołecznego młodych ludzi.

---

<sup>1</sup> A. Piecuch, *Cyfrowy świat zasiedlają coraz młodszy*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2018, t. 9, nr 3, s. 239.

<sup>2</sup> K. Mularz, *Gry cyfrowe jako czynnik integrujący społeczeństwo – przykłady więzi społecznych w wybranych wspólnotach gamingowych* [w:] *Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku*, red. M. Szablowska-Zaremba, Wydawnictwo KUL, Lublin 2022, s. 186–204.

<sup>3</sup> K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studium przypadków*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016, s. 119.

Celem artykułu jest opis platformy gamingowej Twitch.tv oraz przybliżenie problemu seksualizmu w tym serwisie. Argumenty przedstawione w niniejszym opracowaniu oparte są o literaturę oraz własne obserwacje.

## **Twitch.tv jako internetowa platforma rozrywkowa**

Transmisje internetowe na żywo zapoczątkowano w latach 90. XX wieku. Użytkownicy chcąc uwiarygodnić komunikację za pośrednictwem wykorzystywali możliwości ówczesnych środków technicznych do prowadzenia wideorozmów<sup>4</sup>. Pomimo słabej jakości obrazu komunikacja tego typu była niezwykle popularna i to do tego stopnia, że część osób prowadziła relacje z prywatnego życia na zasadzie transmisji online<sup>5</sup>. Najlepszym przykładem jest działalność twórcy występującego pod pseudonimem Mitch „DotComGuy” Maddox, który w ciągu całego roku funkcjonował jedynie we własnym domu, niezbędne produkty zakupując za pośrednictwem sieci. Treści publikowane przez Maddoxa skupiały się wokół jego prywatności, którą widzowie mogli śledzić dzięki podglądowi udostępnionemu w sieci<sup>6</sup>.

Momentem przełomowym w rozwoju filmów wideo i transmisji na żywo był rok 2005. Wówczas to powstał serwis YouTube założony przez Chada Hurleya, Steve’a Chena i Jaweda Carima, byłych współpracowników firmy PayPal<sup>7</sup>. Nadrzędnym celem portalu było umożliwienie użytkownikom publikowanie materiałów wideo w Internecie<sup>8</sup>. W 2006 roku firma Google zakupiła serwis za kwotę około 1,65 mld dolarów<sup>9</sup>. YouTube jest obecnie jedną z najpopularniejszych platform, co wynika z różnorodności serwisu. Jest to bowiem aplikacja umożliwiająca użytkownikowi oglądanie filmów z szerokiego zakresu tematyki, a jej główną cechą, a zarazem funkcją, jest zapewnianie rozrywki<sup>10</sup>. Ogromny zasób filmów zamieszczonych na platformie gromadzi dużą liczbę odbiorców, o czym świadczą dane z 2019 roku, kiedy to widzowie spę-

---

<sup>4</sup> T.L. Taylor, *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton University Press, Princeton 2018, s. 31–32.

<sup>5</sup> P. Ciszek, *Multimodalność komunikacji na polskich streamach z gier wideo w serwisach YouTube i Twitch*, „Media i Społeczeństwo” nr 14, Akademia Techniczno-Humanistyczna, Bielsko-Biała 2021, s. 178.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> *Youtube: Sharing Digital Camera Videos*, <https://web.archive.org/web/20090111223210/http://www.cs.uiuc.edu/news/articles.php?id=2006Feb3-126> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>8</sup> P. Ciszek, *Multimodalność...*, dz. cyt., s. 178.

<sup>9</sup> Tamże, s. 178–179.

<sup>10</sup> M. Majorek, *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Universitas, Kraków 2015, s. 32.

dzili średnio prawie miliard godzin na oglądaniu materiałów wideo opublikowanych na YouTube<sup>11</sup>.

Rok 2005 to również data uruchomienia aplikacji Justin.tv, która stanowiła pierwowzór współczesnej platformy Twitch.tv, czyli zdecydowanie najpopularniejszego serwisu w kontekście internetowych transmisji na żywo. Justin.tv został założony przez zespół pod kierownictwem Justina Kana, ówczesnego studenta fizyki i psychologii w Yale University<sup>12</sup>. Serwis umożliwiał twórcom publikację różnorodnych treści dla szerszej publiczności. Intencją zespołu było stworzenie aplikacji funkcjonującej w koncepcji „Wielkiego Brata”, czyli relacji ze zwykłej codzienności, która miała być transmitowana online. Choć część użytkowników z zadowoleniem przyjęła możliwość prowadzenia takich transmisji, z czego chętnie korzystała, to stosunek ogółu publiczności do koncepcji autorów projektu był początkowo mieszany i nie pomogły temu pojedyncze incydenty związane z interwencją służb porządkowych, które spowodowane były przez „dowcipy” twórców podczas relacji online, np. udawane strzelaniny<sup>13</sup>. Niemniej wraz z rozwojem technologicznym zespołu i stworzeniem konfiguracji potrzebnej do swobodnego transmitowania relacji z gier cyfrowych, platforma znacznie zyskała na popularności<sup>14</sup>. W czerwcu 2011 roku właściciele Justin.tv – Justin Kan oraz Emmett Shear – przekształcili platformę w aplikację Twitch.tv, która w tej formie funkcjonuje po dzień dzisiejszy.

Usługa Twitcha jest darmowa, a oglądanie streamów nie wymaga rejestracji na portalu<sup>15</sup>. Z kolei każdy użytkownik chcący prowadzić transmisję na żywo ma taką możliwość po założeniu konta na stronie internetowej i pobraniu, a następnie zainstalowaniu odpowiedniego oprogramowania<sup>16</sup>. Rosnąca popularność Twitcha sprawiła, że platforma w 2014 roku została zakupiona przez koncern Amazon za blisko 970 mln dolarów<sup>17</sup>, a z czasem zaczęła pełnić rolę ważnego medium transmitującego międzynarodowe rozgrywki w branży gier. Tym samym Twitch stał się swego rodzaju internetowym odpowiednikiem telewizji tradycyjnej transmitującej ważne imprezy np. piłkarskie lub siatkarskie. Platforma gamingowa funkcjonuje w podobny sposób skupiając widzów wokół wy-

---

<sup>11</sup> P. Ciszek, *Multimodalność...*, dz. cyt., s. 178.

<sup>12</sup> J. Cook, *Twitch Founder: We Turned A 'Terrible Idea' Into A Billion-Dollar Company*, <https://www.businessinsider.com/the-story-of-video-game-streaming-site-twitch-2014-10?IR=T> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>13</sup> Tamże.

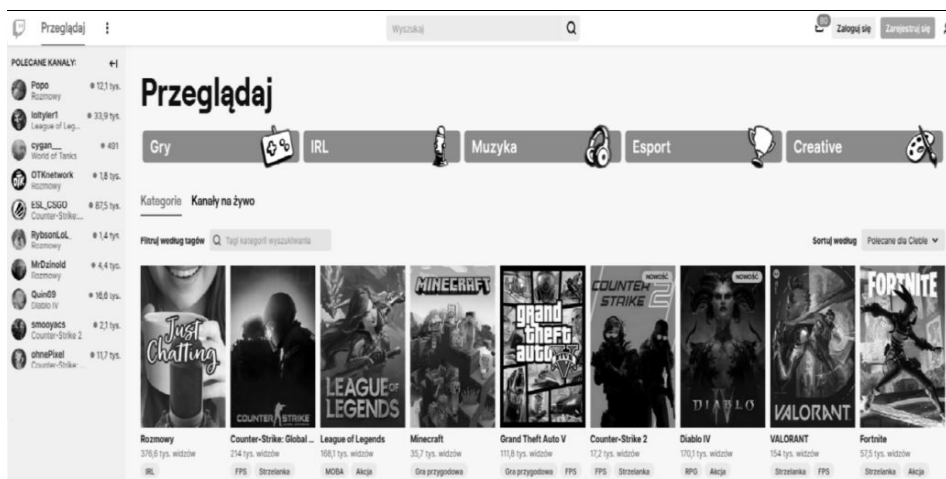
<sup>14</sup> Tamże.

<sup>15</sup> P. Ciszek, *Multimodalność...*, dz. cyt., s. 179.

<sup>16</sup> M. Rogalewicz, *YouTube a Twitch.tv w kontekście konkurencji o uwagę środowiska eSportowego* [w:] *KulTube. Kultura wobec YouTube*, red. R. Bomba, P. Olszewska, A. Wuls, Centrum Badań Gier Wideo UMCS, Lublin 2017, s. 62.

<sup>17</sup> *Amazon buys Twitch for \$970 Million in Cash*, <https://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8?IR=T> (dostęp: 25.03.2023 r.).

darzeń esportowych<sup>18</sup>. Niemniej warto zaznaczyć, że popularność Twitcha wzrosła do tego stopnia, iż na portalu funkcjonują również przedstawiciele sportów tradycyjnych. Przykładem mogą być oficjalne profile angielskiego klubu piłkarskiego Arsenal<sup>19</sup> czy byłego selekcjonera reprezentacji Hiszpanii, Luisa Enrique<sup>20</sup>. Dowodzi to nie tylko popularności, ale również różnorodności portalu, który skupia widzów wokół szerokiego zakresu tematyki poszczególnych transmisji.



Rys. 1. Strona z kategoriami transmisji na Twitch.tv

Źródło: <https://www.twitch.tv/directory> (dostęp: 25.03.2023 r.).

Obecnie Twitch.tv składa się z następujących pięciu głównych działów dostępnych dla widzów<sup>21</sup>:

- gry – znajdują się tutaj transmisje z niemal wszystkich wyprodukowanych dotychczas gier cyfrowych, z których prowadzona jest w danej chwili relacja online. Dział ten podzielony jest na kilka kategorii w zależności od typu gry, np. „akcja i przygoda”, „strzelanki”, „bijatyki”, „horror” itp.;
- muzyka – zawarte są tutaj treści związane z różnymi gatunkami utworów muzycznych. Podczas transmisji tego typu twórcy prezentują m.in. swoje zdolności wokalne oraz umiejętności gry na instrumentach;
- esport – to opisane wcześniej transmisje turniejów w skali krajowej i światowej w branży gier cyfrowych. Użytkownik ma możliwość obejrzenia

<sup>18</sup> Tamże.

<sup>19</sup> *Profil arsenalofficial na Twitch.tv*, <https://www.twitch.tv/arsenalofficial/videos> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>20</sup> *Profil luisenrique21 na Twitch.tv*, <https://www.twitch.tv/luisenrique21> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>21</sup> *Kategorie transmisji na Twitch.tv*, <https://www.twitch.tv/directory> (dostęp: 25.03.2023 r.).

rozgrywki z każdej gry, w ramach której zorganizowano zawody (np. Mistrzostwa Świata w CS:GO);

– creative – to, jak sama nazwa wskazuje, dział promujący różnego rodzaju kreatywność. Znajdują się tutaj transmisje o tematyce sztuki artystycznej, kulinarnej, a nawet rzemieślniczej (np. transmisja z produkcji wyrobów glinianych);

– IRL – jest to akronim angielskiego *in real life*. To uniwersalny dział na Twitchu, który gromadzi wszystkie pozostałe rodzaje transmisji. Znajdują się tutaj materiały dotyczące np. turystyki, sportu, nauki lub zwyczajnych rozmów streamera ze swoimi widzami bez z góry założonego tematu (tzw. Just Chatting). Również tutaj znajdują się najbardziej kontrowersyjne kategorie pn. „Pools, Hot Tubs and Beaches” oraz „ASMR” – transmisje tego rodzaju mają wyraźny podtekst seksualny.

O stałym wzroście popularności platformy Twitch.tv najlepiej świadczą statystyki oglądalności transmisji internetowych za lata 2019 i 2022. Według danych Twitcha miesiącem o najwyższym poziomie oglądalności w roku 2019 był sierpień, w którym użytkownicy spędzili łącznie około 932 mln godzin. Dla porównania w tym samym miesiącu w roku 2022 łączna wartość oglądalności wyniosła już 1,865 biliona (!) godzin, a w styczniu, który był najbardziej obfitym miesiącem dla roku 2022, wskaźniki osiągnęły wartość 2,059 biliona godzin<sup>22</sup>. W tabeli 1. zaprezentowano najnowsze dostępne dane dotyczące łącznej oglądalności dla poszczególnych kategorii w grudniu 2022 roku.

**Tabela 1. Kategorie Twitch.tv o najwyższej wartości łącznej oglądalności w grudniu 2022 roku**

Kategoria transmisji	Łączna wartość godzin oglądania	Zmiana względem poprzedniego miesiąca
Just Chatting	252 mln	+7%
Grand Theft Auto V	95 mln	-2%
World of Warcraft	74 mln	+76%
League of Legends	68 mln	-24%
Valorant	60 mln	-5%
Call of Duty: Warzone	49 mln	+6%
Fortnite	42 mln	+75%
Overwatch 2	41 mln	-8%
Escape from Tarkov	39 mln	+455%
Minecraft	32 mln	-23%

Źródło: opracowanie własne na podstawie *State of the Stream December 2022: upward trend vs pre-COVID...*, dz. cyt.

Najwyższą łączną wartość oglądalności osiągnął „Just Chatting” – 252 mln godzin. Analizując pojedyncze raporty można stwierdzić, że kategoria ta osiąga-

<sup>22</sup> *State of the Stream December 2022: upward trend vs pre-COVID*, <https://venturebeat.com/games/state-of-the-stream-december-2022-streamelements/> (dostęp: 25.03.2023 r.).

ła największą wartość w każdym miesiącu w ciągu roku. Być może jest to spowodowane uniwersalnością tego rodzaju transmisji. Ponadto streamy dzielą się zazwyczaj na kilka części, np. rozmowa twórcy z widzami i relacja z gry wideo.

W takim wypadku wartość oglądalności wzrasta dla każdej z kategorii w zależności od czasu, w jakim streamer prowadził różnego rodzaju działalność podczas jednej transmisji. Wydaje się, że „Just Chatting” jest na tyle uniwersalną kategorią, że częstotliwość oglądalności nie może dziwić choćby z uwagi na fakt, że streamer rozpoczyna transmisję najczęściej od przywitania się z widzami i krótkim dialogiem, co automatycznie nadaje materiałowi niniejszą kategorię.

Powyższe dane statystyczne i krótki opis różnorodności tematycznej Twitcha świadczą o dużej popularności serwisu i atrakcyjności tej formy rozrywki. Platforma ta nie tylko umożliwia bierne uczestnictwo w różnych transmisjach online, ale również nawiązywanie nowych więzi społecznych. Według badań jako ważne przyczyny uczestnictwa w różnych grach sieciowych wymienia się sposób spędzania wolnego czasu i chęć relaksu, lecz oprócz tego istotne dla respondentów wchodzących w społeczności online jest chęć nawiązania relacji z ludźmi o podobnych poglądach<sup>23</sup>. Ponadto wywiady swobodne przeprowadzone z członkami wspólnot wirtualnych wykazały, że oglądanie transmisji online jest formą przeżycia towarzyskiego, które oddziałuje pozytywnie na samopoczucie i niweluje poczucie samotności<sup>24</sup>.

Nie może więc dziwić, że znaczna część młodych ludzi poszukuje dziś rozrywki w Internecie. Z tego względu nie należy lekceważyć istotnych problemów, które implikuje sieć. Choć według przedstawionych wyników silną motywacją uczestnictwa w społecznościach wirtualnych jest dążenie do nawiązywania stosunków społecznych, to kolejne badania wskazują na istnienie zależności między częstotliwością korzystania z Internetu a rosnącym poczuciem samotności<sup>25</sup>. Ponadto w publikacjach naukowych zwracano również uwagę na rozprzestrzenianie się czynów patologicznych poprzez sieć, co spowodowane jest poczuciem anonimowości w Internecie, a zatem i brakiem odpowiedzialności za niewłaściwe zachowania<sup>26</sup>. Problem stanowi również zjawisko tzw. fonoholi-

---

<sup>23</sup> M. Grębacz, D. Siuda, G. Szymański, *Social Media. Marketing*, „Monografie Politechniki Łódzkiej”, Łódź 2016, s. 85.

<sup>24</sup> K. Mularz, *Gry cyfrowe jako czynnik integrujący społeczeństwo – przykłady więzi społecznych w wybranych wspólnotach gamingowych* [w:] *Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku*, red. M. Szablowska-Zaremba, Wydawnictwo KUL, Lublin 2022, s. 191–192.

<sup>25</sup> A. Januszewska i in., *Uzależnienie od Internetu oraz samotność wśród studentów Warszawskiego Uniwersytetu Medycznego* [w:] *Wyzwania współczesnego pielęgniarstwa*, red. M. Wysocki, Z. Sienkiewicz, W. Fidecki, Warszawski Uniwersytet Medyczny, Warszawa 2021, s. 105–115.

<sup>26</sup> M. Karasiński, *Technologiczne, społeczne i informacyjne aspekty funkcjonowania Internetu a zjawiska patologiczne*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa”, nr 3, 2009, s. 41–42.

zmu, czyli uzależnienia od cyberprzestrzeni i urządzeń mobilnych, co również wydaje się być współczesną chorobą cywilizacyjną<sup>27</sup>. Choć są to oczywiście ważne i interesujące tematy warte dalszych rozważań i analiz, to w kontekście poruszanej problematyki autor chciałby zwrócić uwagę na inny istotny problem, jakim jest działalność influencerów promujących treści z podtekstem seksualnym na platformie Twitch.tv. Stanowi to bowiem poważne zagrożenie dla najmłodszych widzów mających łatwy dostęp do wszystkich materiałów publikowanych na platformie.

## Od rewolucji seksualnej po ekshibicjonizm w cyberprzestrzeni

Jak pisze Andrzej Zwoliński: „człowiek naznaczony jest w sposób naturalny poczuciem wstydu, który dotyczy szeregu dziedzin jego życia, lecz w sposób szczególny intymności seksualnej”<sup>28</sup>. Słowa te można odnieść do koncepcji moralności seksualnej proponowanej przez Marię Trawińską, która wskazuje na dwa aspekty tego pojęcia:

- moralność seksualna wzajemnościowa – jest moralnością opartą na konsensusie, który przejawia się świadomą zgodą partnerów interakcji w stosunku do wzajemnych zachowań. To inaczej reguły normatywne dominujące w kulturze w kontekście seksualności;

- moralność seksualna godnościowa – to wewnętrzne, subiektywne przestrzeganie kulturowych norm, wartości i granic w obszarze seksualności, których przekroczenie wywołuje indywidualne poczucie wstydu<sup>29</sup>.

Cytowany Andrzej Zwoliński twierdzi, że „równoległe do kultury wstydu rozwijał się bezwstyd – różnego rodzaju wykorzystywanie ludzkiego poczucia godności dla celów niecnym, niewłaściwych tej sferze życia, najczęściej handlowych”<sup>30</sup>. Owa kultura bezwstydu objawia się w różnych formach komunikacji międzyludzkiej, także w literaturze, prasie oraz w Internecie. Zwoliński wskazuje XX wiek jako początek przemysłu pornograficznego, a wykorzystywanie i przesył treści seksualnych na masową skalę rozpoczął się ok. lat 60.<sup>31</sup>. Są to czasy rewolucji seksualnej, kiedy to promowano poglądy dotyczące m.in. negatywnego wpływu wstrzemięźliwości seksualnej na zdrowie czło-

---

<sup>27</sup> D. Sarzała, *Fonoholizm wśród młodzieży szkolnej jako nowa forma zachowań ryzykownych*, „Kultura i Wychowanie. Półrocznik Pedagogiczny” 2017, nr 12, s. 133.

<sup>28</sup> A. Zwoliński, *Cyberseks*, Petrus, Kraków 2014, s. 73.

<sup>29</sup> I. Jąderek, *Czynniki dyspozycyjne i emocjonalne a nienormatywne zachowania seksualne kobiet [w:] Współczesne spojrzenie na seksualność człowieka*, red. J. Wethacz, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2016, s. 150.

<sup>30</sup> A. Zwoliński, *Cyberseks...*, dz. cyt., s. 73.

<sup>31</sup> Tamże, s. 74–75.



wieka<sup>32</sup>. Wraz z postępem technologicznym rozwijał się również przemysł pornograficzny. W 2001 roku w Kalifornii produkowano już ok. 10 000 filmów dla dorosłych, a branża zatrudniała w ok. 200 przedsiębiorstwach blisko 20 000 pracowników<sup>33</sup>. Początkiem lat 90. XX wieku, wraz z rozwojem Internetu, produkcja materiałów pornograficznych uległa zwielokrotnieniu. Strony o charakterze seksualnym były najczęściej odwiedzanymi witrynami w sieci, a w 2007 roku na pornografię internetową wydano łącznie około 320 mld dolarów<sup>34</sup>.

Obecna epoka nierzadko postrzegana jest jako ciąg dalszy rewolucji internetowej i seksualnej. Marek Górka pisze wprost o „ekspansji ekshibicjonizmu w cyberprzestrzeni, polegającej na masowym eksponowaniu ludzkiej intymności”<sup>35</sup>. Na problem ten zwraca uwagę również Natalia Hatałska, która analizuje wpływ mediów społecznościowych na zanik empatii. Autorka twierdzi, że w kontekście relacji społecznych w Internecie, w których człowiek pozbawiony jest zmysłów, ocena innej osoby uzależniona jest wyłącznie od jej wyglądu, co stanowi formę uprzedmiotawiania ludzi przez siebie nawzajem. „Ciało traktowane jest tu jako obiekt, a sam człowiek traci całą swoją głębię i indywidualizm, bo jego wartość zaczyna być oceniana wyłącznie w kategoriach seksualnych”<sup>36</sup>. Wpływ na to ma również rozwój portali społecznościowych typu OnlyFans oraz Watch Me More. Celem tych platform jest umożliwienie użytkownikowi publikowania każdego rodzaju treści, do których dostęp odbiorcy zyskują po zakupieniu subskrypcji. Choć na portalach tych pojawiają się treści związane ze sztuką, kuchnią, sportem oraz branżą gier, to zdecydowanie dominują w nich materiały pornograficzne. Natalia Hatałska wskazuje, że mnogością treści seksualnych w sieci zagrożeni są wszyscy i niekoniecznie trzeba takich materiałów poszukiwać, aby się na nie natknąć: „można je zauważyć także w innych popularnych miejscach w sieci, chociażby na YouTube czy na Instagramie”<sup>37</sup>.

### **Działalność sexworkerów na Twitch.tv**

Pod koniec 2020 roku i na początku 2021 roku na platformie Twitch.tv zapoczątkowano modę na tzw. streamy z basenu. Było to pokłosiem zmian w regulaminie wprowadzonych przez administrację, które dotyczyły stosowności ubio-

---

<sup>32</sup> Tamże, s. 75.

<sup>33</sup> Tamże, s. 76.

<sup>34</sup> Tamże, s. 76–78.

<sup>35</sup> M. Górka, *Prostytucja i cyberprostytucja jako zagrożenie dla młodych ludzi – raport z badań*, „Studia Edukacyjne” 2017, nr 46, s. 307.

<sup>36</sup> N. Hatałska, *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2021, s. 109.

<sup>37</sup> Tamże, s. 110.

ru podczas transmisji. Zasady nie pozwalały na roznegliżowanie i wyraźnie konfrontowały się z treściami z podtekstem erotycznym. Regulamin przewidywał jednak wyjątek, jeśli dany strój odpowiadał otoczeniu społecznemu i sytuacji, w której twórca się znajduje. To pozwoliło niektórym osobom wykorzystać możliwości, jakie, być może nieświadomie, stworzyła administracja. Streamerki zaczęły występować przed kamerami w dmuchanych basenach eksponując swoje ciało w strojach kąpielowych. Administracja zareagowała tylko raz, gdy jedna z najpopularniejszych streamerek, Kaitylyn Siragusa znana pod pseudonimem „Amouranth”, została na krótki czas pozbawiona dochodów z reklam za nieodpowiednie zachowanie podczas prowadzonej transmisji<sup>38</sup>.

Administracja Twitcha zdecydowała się jednak na nieoczekiwany krok, jakim było wprowadzenie nowej kategorii dla twórców – „Pools, Hot Tubs and Beaches”. Miało to na celu oddzielenie tego typu transmisji od uniwersalnej kategorii „Just Chatting” i zapobiec łatwemu dostępowi do materiałów nieodpowiednich dla młodych widzów. Jednak, jak już wskazała Natalia Hatalska, na treści erotyczne można natrafić w sieci bez intencji ich znalezienia i tak niewątpliwie dzieje się na Twitchu. Nierzadko bowiem zdarza się, że na głównej stronie platformy można wśród propozycji różnorodnych transmisji znaleźć te, które Twitch starał się ukryć wprowadzając nową kategorię.

W maju 2021 roku administracja wydała oświadczenie, w którym stwierdziła, że nie będzie karać twórców za ich atrakcyjność fizyczną, dopóki zasady platformy dotyczące zawartości o podtekście erotycznym nie zostaną złamane. Jednocześnie wyrażono opinię, że postawienie właściwej granicy w tym obszarze jest niezwykle trudne, ponieważ o tym co jest właściwe lub niewłaściwe decyduje wyłącznie indywidualna interpretacja<sup>39</sup>. Zapis w regulaminie dotyczący tej kwestii brzmi następująco<sup>40</sup>: „Aby mieć pewność, że treści na Twitchu są odpowiednie dla różnych odbiorców, treści o charakterze erotycznym są na Twitchu zabronione. Oceny dotyczące sugestywności seksualnej zachowania są niezależne od stroju użytkownika i zamiast tego opierają się na ogólnym otoczeniu i kontekście”<sup>41</sup>. Regulamin zawiera również wpis dotyczący zakazu nadawania treści erotycznych oraz promowania innych stron internetowych zagrażających młodzieży<sup>42</sup>. Czy zasady te są rzeczywi-

---

<sup>38</sup> P. Wańtuchowicz, *Popularna streamerka z basenu ukarana przez Twitcha – nie zarabia już na reklamach*, <https://www.eurogamer.pl/popularna-streamerka-z-basenu-ukarana-przez-twitcha-nie-zarabia-juz-na-reklamach> (dostęp 25.03.2023 r.).

<sup>39</sup> *Let's talk about hot tubs streams*, [https://blog.twitch.tv/pl-pl/2021/05/21/lets-talk-about-hot-tub-streams/?utm\\_referrer=https://www.google.com/](https://blog.twitch.tv/pl-pl/2021/05/21/lets-talk-about-hot-tub-streams/?utm_referrer=https://www.google.com/) (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>40</sup> *Community Guidelines*, [https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en\\_US](https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en_US) (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>41</sup> Tłumaczenie jest przekładem autorskim.

<sup>42</sup> Tamże.

ście egzekwowane? Wydaje się, że administracja nie zaproponowała użytkownikom jasnych reguł postępowania i pozostawiła dowolność interpretacji.

W koncepcji Marii Trawińskiej wyróżnia się moralność wzajemnościową, która opiera się na zgodności w kontekście zachowań seksualnych<sup>43</sup>. Analizując kontrowersyjne treści na platformie Twitch można stwierdzić, że w serwisie jest mnogość transmisji przekraczających granicę tej moralności seksualnej. Być może to zdanie jest przejawem subiektywnej interpretacji autora artykułu, lecz warto w tym kontekście przytoczyć kilka cytatów z forum Twitcha, którego użytkownicy wypowiedzieli się na ten temat<sup>44</sup>:

*kimy1468: Czy jest możliwe, aby nie było prawie nagich dziewczyn jako propozycji na Twitchu? Mam dość. Jeśli chcą sprzedawać swoje ciała, niech je umieszczają na pornhubie. W którymś momencie musisz się zdecydować czy Twitch jest stroną dla nastolatków i młodych dorosłych, czy stroną \*\*\*\*\*;*

*gf9700: Z tego co widzę, to komentarze są podobne. Jesteśmy zmęczeni polecaniem jacuzzi i basenów, kiedy powinno to być zabronione;*

*Streechbuddy: [...] Bikini w basenie lub na plaży jest ok, jeśli siedzą w basenie, a nie stoją przed kamerami rażąco pokazując swoje atuty. Ograniczenie tego do określonego wieku również nie działa, ponieważż dzieci znane są z tego, że kłamią na temat swojego wieku podczas rejestracji<sup>45</sup>.*

Wpisów na forum można znaleźć jeszcze więcej, lecz zdecydowana większość użytkowników wypowiada się w podobnym tonie. Tak więc, skoro opinie dotyczące tych treści są jednoznacznie negatywne, to czy w pewnym sensie nie stanowi to przekroczenia etycznej granicy w kontekście seksualności?

Dwie kategorie transmisji dostępne na Twitch.tv wzbudzają zdecydowanie najwięcej kontrowersji. Są to „ASMR” oraz wspomniane już „Pools, Hot Tubs and Beaches”.

Skrót ASMR pochodzi od nazwy „Autonomous Sensory Meridian Response”. Termin ten oznacza odczuwanie przyjemnego stanu fizycznego i relaksacyjnego, rozumianego jako uczucie mrowienia w okolicach głowy, odprężenie ciała i uspokojenie umysłu<sup>46</sup>. Taka reakcja organizmu wywołana jest poprzez bodźce zewnętrzne: słuchowe, wzrokowe, zapachowe bądź kognitywne<sup>47</sup>. Efekt ten osiąga się np. za pomocą specyficznych dźwięków, wśród których wymienić

---

<sup>43</sup> I. Jąderek, *Czynniki dyspozycyjne...*, dz. cyt., s. 150.

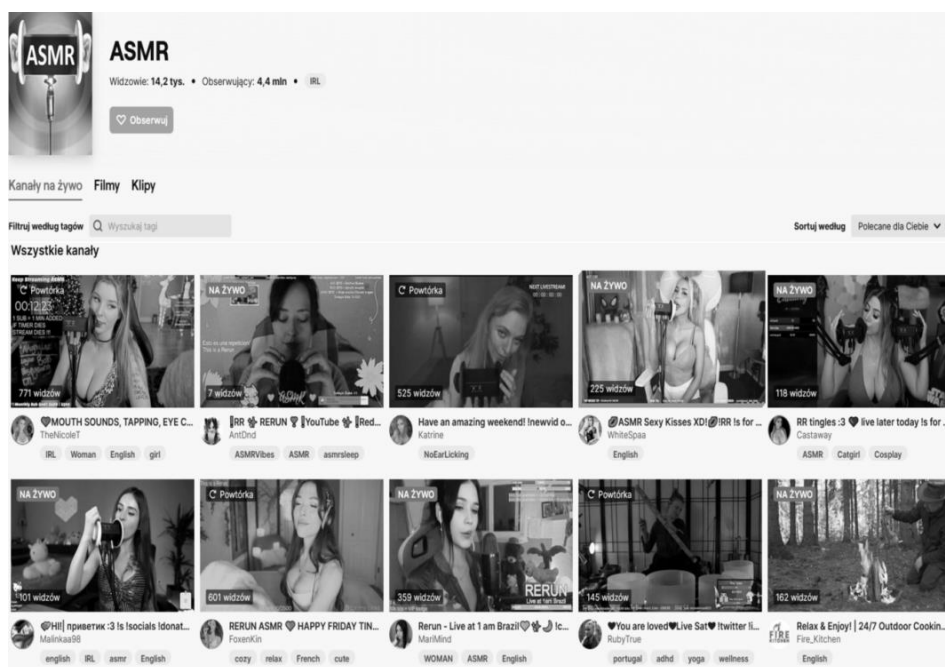
<sup>44</sup> *Constructive feedback on Safety features and workflows*, <https://twitch.uservoice.com/forums/933812-safety/suggestions/43340859-the-issue-with-the-hot-tub-meta> (dostęp: 25.03.2023 r.)

<sup>45</sup> Wszystkie przetłumaczone i zacytowane komentarze są przekładem autorskim.

<sup>46</sup> S. Iwasiów, *Na własnej skórze. Wprowadzenie do ASMR jako transmedialnego zjawiska estetycznego*, „Kultura Współczesna” 2020, nr 1(108), s. 58.

<sup>47</sup> J. Łapińska, *O zmysłowych przygodach w ASMR z perspektywy posthumanizmu*, „The Polish Journal of Arts and Culture. New Series” 2019, nr 10(2), s. 76.

można szeptami, szumami oraz stukami wywołane np. pocieraniem rąk o czuły mikrofon lub uderzaniem paznokciami o kosmetyczkę<sup>48</sup>. Żaden efekt dźwiękowy nie jest przypadkowy, a wyłapywane przez czuły mikrofon mają na celu dotarcie do uszu słuchacza, wywołanie reakcji ciała na tego rodzaju bodźce zewnętrzne i następnie zapewnienie poczucia relaksacji i fizycznego oraz psychicznego odprężenia<sup>49</sup>. Zarówno w literaturze naukowej, jak i pseudonaukowej, ASMR określane jest jako „orgazm mózgu”, choć zdaniem Sławomira Iwasiowa jest to błędne założenie, ponieważ w większości przypadków ASMR nie ma związku ze stosunkiem seksualnym<sup>50</sup>. Niemniej jednak, jak wskazuje wspomniany autor, niektóre produkcje ASMR są nagrywane z wykorzystaniem estetyki erotycznej, a zważywszy na specyfikę sieci, w której ciało i seksualność jest produktem atrakcyjnym i dobrze się sprzedającym, nie należy jednoznacznie oddzielać sztuki ASMR od podtekstu seksualnego<sup>51</sup>.



Rys. 2. Kategoria „ASMR” na platformie Twitch.tv

Źródło: <https://www.twitch.tv/directory/game/ASMR> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>48</sup> Tamże, s. 80.

<sup>49</sup> Tamże.

<sup>50</sup> S. Iwasiów, *Na własnej skórze...*, dz. cyt., s. 58.

<sup>51</sup> Tamże, s. 58–59.

Transmisje tego typu na Twitchu niewątpliwie są prowadzone w estetyce erotycznej. Nie dotyczy to jedynie ubioru streamerek, które w większości występują w skąpym odzieniu, wyraźnie eksponując swoje ciało. Znaczenie ma również samo ustawienie kamery: nierzadko są one skierowane w taki sposób, aby centralnym punktem, na który patrzy widz były pośladki lub piersi, a w skrajnych przypadkach twarz twórczyni nie jest w ogóle widoczna. Zachowania podczas nagrań ASMR również budzą wątpliwości. Są to np. prowokacyjne zabawy własnym strojem w okolicach biustu lub dwuznaczne oblizywanie i całowanie mikrofonu. Przykładem stosowania tego typu zabiegów podczas streamów są m.in. takie twórczynie jak The Nicole T, Leynainu czy White Spaa.

Najczęściej streamerki występujące na Twitchu w kategorii „ASMR” prowadzą również transmisje w ramach „Pools, Hot Tubs and Beaches”. Należy zaznaczyć, że nie wszystkie „live’y” w obu tych kategoriach mają wyraźny podtekst seksualny – są bowiem twórcy ASMR, których zachowanie nie wykracza poza to, czym ASMR z definicji jest. Najlepszym przykładem wydaje się być Clorina ASMR, której treści nie są wulgarne i dwuznaczne, a centralnym punktem w kamerze jest mikrofon i twarz streamerki, nie zaś konkretne atrybuty fizyczne. Podobnie kategoria „Pools, Hot Tubs and Beaches” gromadzi również twórców, którzy prowadzą zwykle konwersacje na plaży ze swoimi przyjaciółmi. Błędem byłoby więc stwierdzić, że wszyscy influencerzy publikujący materiały w ramach tych dwóch kategorii promują treści erotyczne.

Niemniej zdecydowana większość streamów, które można tam znaleźć, ma taki podtekst czy dwuznaczność seksualną. Najczęściej transmisje w ramach kategorii „Pools, Hot Tubs and Beaches” są prowadzone z dmuchanego basenu w stroju kąpielowym, a występujące influencerki prowadzą zwykle rozmowy ze swoimi widzami. Podobnie jednak jak w kategorii ASMR, tak również tutaj można dostrzec wiele prowokacyjnych zachowań. Dzieje się to najczęściej u tych samych streamerów, ponieważ np. The NicoleT czy Amouranth prowadzą oba rodzaje transmisji na swoich kanałach.

Poza zachowaniem streamerów obserwacji poddano również tematykę dialogu między twórcami a ich widzami. Zdecydowana większość wpisów widowni ogranicza się do komentarzy dotyczących ciała i reakcji na to, co dzieje się na ekranie. Przykładowo na kanale Leynainu<sup>52</sup>, która prowadziła transmisje w kategorii ASMR, użytkownicy zamieszczali komentarze dotyczące jej kontrowersyjnych form przekazu:

*I love your tongue* („Kocham Twój język!”);  
*Beautiful lips!* („Piękne usta”)<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> Profil Leynainu na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/leynainu> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>53</sup> Zacytowane komentarze pochodzą z transmisji na kanale Leynainu z dnia 22.03.2023 roku. Zapis transmisji jest niedostępny.

Podczas transmisji na kanale The NicoleT<sup>54</sup> również pojawiło się wiele komentarzy dotyczących wyglądu, które autorka prowokowała swoim zachowaniem przejawiającym się kompulsywnym poprawianiem własnego stroju w okolicach biustu:

*How are you so sexy?* („Jak jesteś tak seksowna?”);

*Nice body* („Ładne ciało”);

*Your left boob is screaming lol* („Twoja lewa pierś krzyczy lol”)<sup>55</sup>.

To, że ciało stanowi główny punkt odniesienia w tego typu transmisjach najlepiej dowodzi przykład Kaitlyn Siragusy, która podczas relacji prowadzonej w dniu 22.03.2023 roku przez co najmniej kilkanaście minut przed kamerą brała prysznic w stroju kąpielowym, przy czym nie prowadziła żadnej dyskusji z publicznością<sup>56</sup>. Nie przeszkodziło to jej jednak w zgromadzeniu blisko 2 tys. widzów, a rozmowy na czacie pełne były odniesień do jej wyglądu i sugestii, że lepiej byłoby tę czynność wykonywać bez żadnego stroju. Podczas transmisji nierzadko pojawiają się również dyskusje na różne tematy, np. w zakresie kuchni, aktorów Hollywood mody czy polityki, a twórczynie prowadzą także transmisje sportowe lub turystyczne. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, iż głównym celem działalności tego rodzaju twórców jest eksponowanie własnego ciała i promocja swojego wizerunku wśród widzów. Należy bowiem zaznaczyć, że choć regulamin Twitcha zakazuje wyraźnie promowania innych witryn o charakterze seksualnym, to wiele profili twórczyń w ramach kategorii „ASMR” i „Pools, Hot Tubs and Beaches” w informacjach dotyczących kanału zawiera odnośnik do strony zewnętrznej, na której można znaleźć listę profili na innych portalach, na których dany twórca występuje. Wiele spośród tych linków to adresy do stron typu OnlyFans, Fansly, LoyalFans, które po wykupieniu subskrypcji umożliwiają widzowi obejrzenie treści pornograficznych z udziałem konkretnej osoby. Niektóre linki zamieszczone na kanałach Twitch są wręcz bezpośrednim odnośnikiem do strony o charakterze wyraźnie pornograficznym, której przykładem są strony typu stripchat.

## Zakończenie

Wpływ kultury masowej, normy obyczajowe i pornografia to ważne czynniki społeczno-kulturowe, które oddziałują na rozwój psychoseksualny człowieka<sup>57</sup>.

---

<sup>54</sup> Profil TheNicoleT na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/thenicolet> (dostęp: 25.03.2023 r.).

<sup>55</sup> Zacytowane komentarze pochodzą z transmisji na kanale TheNicoleT z dnia 21.03.2023 roku. Zapis transmisji: <https://www.twitch.tv/videos/1771082020> (dostęp: 23.03.2023 r.).

<sup>56</sup> Zapis transmisji jest niedostępny.

<sup>57</sup> N. Jach-Salamon, M. Kęsy, *Problematyczne zachowania seksualne u dzieci – przyczyny i konsekwencje tego zjawiska* [w:] *Współczesne spojrzenie...*, dz. cyt., s. 131–132.

Badania wskazują, że wczesny kontakt z treściami erotycznymi powoduje nieprawidłowy rozwój przejawiający się „seksualną luką informacyjną” w kontekście roli mężczyzny i kobiety w relacjach międzyludzkich<sup>58</sup>. Pornografia uprzedmiotawia ludzi sprowadzając ich do obiektów seksualnych, a stosunek płciowy postrzegany jest wyłącznie jako sprawność fizyczna pozbawiona uczuć przywiązania i miłości<sup>59</sup>. Ze względu na brak prawidłowych wzorców w obszarze wiedzy seksualnej, młody człowiek sięgający po pornografię na wczesnym etapie rozwoju czerpie błędne informacje na temat tej sfery życia, co negatywnie wpływa na kształtowanie się jego świadomości i przyszłych relacji społecznych<sup>60</sup>.

Wydaje się więc, że ważne jest, aby dla prawidłowego rozwoju psychospołecznego młodych ludzi poruszyć temat łatwo dostępnych materiałów o podtekście erotycznym na platformach streamingowych. Choć treść portalu Twitch.tv przedstawiona w niniejszym artykule nie nosi jeszcze znamion pornografii, tym niemniej działalność części influencerów, które znane są z aktywności seksualnej na innych stronach internetowych, budzi spore wątpliwości.

Celem artykułu było uświadomienie czytelników w kontekście poruszonej problematyki oraz wyrobienie własnej opinii na ten temat. Autor zachęca do polemiki zdając sobie sprawę, iż moralna ocena tego typu produkcji może być kwestią wyłącznie indywidualną. Istnieją bowiem publikacje naukowe, które stają w obronie kobiet działających na portalu Twitch.tv. Bonnie Ruberg, Amanda L.L. Cullen i Kathryn Brewster wskazują, że sukces streamerek w postaci wysokiej oglądalności w opinii przeważającej mizoginistycznej kultury internetowej warunkowany jest atrakcyjnością fizyczną, a kobiety, które osiągnęły sukces określa się obraźliwie jako „titty streamer” („cycata streamerka”)<sup>61</sup>. Wydaje się jednak, że autorki opracowania koncentrują się na ogólnej populacji kobiet w platformach gamingowych, a ich zarzuty wobec komentarzy sprowadzających sukces twórczyń do atrybutów fizycznych są jak najbardziej słuszne. Ten artykuł jednak dotyczy wyłącznie specyficznej grupy kobiet, których działalność ma wyraźny podtekst seksualny, a poszczególne kanały opierają się głównie na aspektach wizualnych w postaci kobiecego ciała. Niemniej autor zachęca do refleksji i własnych przemyśleń w kontekście analizowanego zjawiska, gdyż wydaje się, że prawidłowy rozwój psychoseksualny młodych ludzi, tak często korzystających z platform streamingowych, jest niezwykle istotny. Po-

---

<sup>58</sup> A. Krawula-Ptaszyńska, *Pornografia w procesie socjalizacji dzieci i młodzieży*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2004, nr 2, s. 284.

<sup>59</sup> Tamże, s. 278–283.

<sup>60</sup> Tamże, s. 284.

<sup>61</sup> B. Ruberg, A.L.L. Cullen, K. Brewster, *Nothing but a „titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming*, „Critical Studies in Media Communication” 2019, No. 36(5), s. 478.

dobnie rzecz ma się ze sferą relacji międzyludzkich, które w dobie wszechobecnej seksualizacji zagrożone są przez uprzedmiotawianie ludzi i sprowadzanie się do obiektów mających zapewnić satysfakcję emocjonalną i seksualną. Z tego powodu uświadamianie ludzi, a zwłaszcza młodych osób w kontekście zagrożeń występujących w sieci jest zadaniem ważnym dla każdego socjologa, pedagoga i wszystkich pracujących z młodzieżą.

## Bibliografia

- Ciszek P., *Multimodalność komunikacji na polskich streamach z gier wideo w serwisach YouTube i Twitch*, „Media i Społeczeństwo” nr 14, Akademia Techniczno-Humanistyczna, Bielsko-Biała 2021.
- Górka M., *Prostytucja i cyberprostytucja jako zagrożenie dla młodych ludzi – raport z badań*, „Studia Edukacyjne” 2017, nr 46.
- Grębacz M., Siuda D., Szymański G., *Social Media. Marketing*, „Monografie Politechniki Łódzkiej”, Wydawnictwo Politechniki Łódzkiej, Łódź 2016.
- Hatańska N., *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2021.
- Iwasiów S., *Na własnej skórze. Wprowadzenie do ASMR jako transmedialnego zjawiska estetycznego*, „Kultura Współczesna” 2020, nr 1(108).
- Jach-Salamon N., Kęsy M., *Problematyczne zachowania seksualne u dzieci – przyczyny i konsekwencje tego zjawiska*, [w:] *Współczesne spojrzenie na seksualność człowieka*, red. J. Wethacz, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2016.
- Januszewska A. et al., *Uzależnienie od Internetu oraz samotność wśród studentów Warszawskiego Uniwersytetu Medycznego* [w:] *Wyzwania współczesnego pielęgniarstwa*, Warszawski Uniwersytet Medyczny, Warszawa 2021.
- Jąderek I., *Czynniki dyspozycyjne i emocjonalne a nienormatywne zachowania seksualne kobiet* [w:] *Współczesne spojrzenie na seksualność człowieka*, red. J. Wethacz, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2016.
- Karasiński M., *Technologiczne, społeczne i informacyjne aspekty funkcjonowania Internetu a zjawiska patologiczne*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla Bezpieczeństwa” 2009, nr 3.
- Krawula-Ptaszyńska A., *Pornografia w procesie socjalizacji dzieci i młodzieży*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2004, nr 2.
- Łapińska J., *O zmysłowych przygodach w ASMR z perspektywy posthumanizmu*, „The Polish Journal of Arts and Culture. New Series” 2019, nr 10(2).
- Majorek M., *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Universitas, Kraków 2015.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studium przypadków*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016.
- Mularz K., *Gry cyfrowe jako czynnik integrujący społeczeństwo – przykłady więzi społecznych w wybranych wspólnotach gamingowych* [w:] *Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku*, red. M. Szablowska-Zaremba, Wydawnictwo KUL, Lublin 2022.
- Piecuch A., *Cyfrowy świat zasiedlają coraz młodszy*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2018, t. 9, nr 3.
- Roberg B., Cullen A.L.L., Brewster K., *Nothing but a „titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming*, „Critical Studies in Media Communication” 2019, No. 36(5).



- Rogalewicz M., *YouTube a Twitch.tv w kontekście konkurencji o uwagę środowiska eSportowego* [w:] *Kultura wobec YouTube*, red. R. Bomba, P. Olszewska, A. Wuls, Centrum Badań Gier Wideo UMCS, Lublin 2017.
- Sarzała D., *Fonoholizm wśród młodzieży szkolnej jako nowa forma zachowań ryzykownych*, „Kultura i Wychowanie. Półrocznik Pedagogiczny” 2017, nr 12.
- Taylor T.L., *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton University Press, Princeton 2018.
- Zwoliński A., *Cyberseks*, Petrus, Kraków 2014.

## Netografia

- Cook J., *Twitch Founder: We Turned A 'Terrible Idea' Into A Billion-Dollar Company*, <https://www.businessinsider.com/the-story-of-video-game-streaming-site-twitch-2014-10?IR=T>.
- Wańtuchowicz P., *Popularna streamerka z basenu ukarana przez Twitcha – nie zarabia już na reklamach*, <https://www.eurogamer.pl/popularna-streamerka-z-basenu-ukarana-przez-twitcha-nie-zarabia-juz-na-reklamach>.
- Amazon buys Twitch for \$970 Million in Cash*, <https://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8?IR=T>.
- Community Guidelines*, [https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en\\_US](https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=en_US).
- Constructive feedback on Safety features and workflows*, <https://twitch.uservoice.com/forums/933812-safety/suggestions/43340859-the-issue-with-the-hot-tub-meta>.
- Kategoria „ASMR” na portalu Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/directory/game/ASMR>.
- Kategorie transmisji na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/directory>.
- Let's talk about hot tubs streams*, [https://blog.twitch.tv/pl-pl/2021/05/21/lets-talk-about-hot-tub-streams/?utm\\_referrer=https://www.google.com/](https://blog.twitch.tv/pl-pl/2021/05/21/lets-talk-about-hot-tub-streams/?utm_referrer=https://www.google.com/).
- Profil arsenalofficial na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/arsenalofficial/videos>.
- Profil luisenrique21 na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/luisenrique21>.
- Profil Leynainu na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/leynainu>.
- Profil TheNicoleT na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/thenicolet>.
- Profil TheNicoleT na Twitch.tv, <https://www.twitch.tv/thenicolet>.
- State of the Stream December 2022: upward trend vs pre-COVID*, <https://venturebeat.com/games/state-of-the-stream-december-2022-streamelements/>.
- Youtube: Sharing Digital Camera Videos*, <https://web.archive.org/web/20090111223210/http://www.cs.uiuc.edu/news/articles.php?id=2006Feb3-126>.
- Zapis transmisji na kanale TheNicoleT z dnia 21.03.2023 r., <https://www.twitch.tv/videos/1771082020>.