

Jakub Ziółkowski

Uniwersytet Łódzki

ORCID: 0009-0007-5374-7780

Monetyzacja narcystycznej intymności. Analiza twórczości Amouranth na platformie Twitch

Selfie narzędziem autopromocji

Rozwój internetu na początku XXI w., co za tym idzie – rozwój mediów społecznościowych przyniosły nowe narzędzia umożliwiające wyrażanie siebie w przestrzeni cyfrowej. Jednym z nich jest selfie – niezwykle popularna fotografia amatorska, którą można łatwo i szybko wykonać, głównie za sprawą szerokiej dostępności aparatów fotograficznych w smartfonach. Początkowo selfies, czyli portrety wykonywane „z ręki”, były słabej jakości, jednak stopniowe udoskonalanie aparatów pozwoliło na zachowanie odpowiedniej estetyki tych fotografii (Kamińska 2014: 164).

Portret, rozumiany jako obraz artystyczny, jest wykonywany od setek lat. Na przestrzeni wieków jego założenia ewoluowały, choć jedno pozostawało niezmiennie: autor dzieła miał pełną kontrolę nad jego wykonaniem i to on nim manipulował. Zdarzało się jednak, że portretowany chciał, by postrzegano go inaczej niż w rzeczywistości, stąd też zdarzały się przypadki modyfikowania portretów (Żakieta, Kotarski 2022: 571). Podobnie jest w przypadku selfie – z tą różnicą, że autor i portretowany to jedna osoba, która może w pełni wpływać na sposób przedstawiania siebie i na odbiór ze strony innych.

Treści publikowane w internecie są podatne na manipulacje autora. Twórca ma pełną dowolność w zakresie dokonywania zmian, dzięki czemu może pokazać się w atrakcyjny i ciekawy sposób. Nie inaczej jest ze zdjęciami udostępnianymi w przestrzeni cyfrowej, w tym selfie. W internecie, w którym panuje poczucie anonimowości (choć jedynie pozornej), niektóre osoby dokonują modyfikacji swoich zdjęć, co wiąże się z charakterystyczną dla ludzkiej natury chęcią pokazania się z jak najlepszej strony, w dobrym świetle. Zabiegi te stosują ludzie zarówno znani, jak i nierozpoznawalni. Wykorzystują to zwłaszcza influencerzy i celebryci – w ten sposób mogą zbliżyć się do fanów, pokazać im swoją codzienność. Kilka lat temu popularnością wśród gwiazd

cieszyło się selfie bez makijażu, bez eleganckich i kosztownych ubrań (Glamour 2020). Równie modne były selfie *bedstagram*, czyli zdjęcia wykonane zaraz po przebudzeniu, rzekomo bez przygotowania (Kamińska 2014: 173). Obecnie, w sytuacji gdy selfie stało się narzędziem przezroczystym i intuicyjnym, część użytkowników, w tym także celebrytów, korzysta z niego, aby zwrócić na siebie uwagę.

Jak pisał James Franco: „[...] selfies są awatarami: Mini-nami, których wysyłamy, aby dać innym wyobrażenie tego, kim jesteśmy” (Franco 2013). Pokazujemy swoje zdjęcia, aby inni zobaczyli, jacy jesteśmy, ale jednocześnie sami wpływamy na to, jak owe zdjęcia będą wyglądać. Jest to przedłużenie sztucznie modelowanego ludzkiego ciała. Wykonując autoportret, jesteśmy jego twórcą, edytorem i modelem. To także my decydujemy, czy zdjęcie stanie się publiczne. Doskonale potwierdzają to słowa Anthony’ego Giddensa, które przywołuje Magdalena Szpunar: „[...] jesteśmy nie tym, czym jesteśmy, ale tym, co z siebie zrobimy” (Szpunar 2016: 166).

Wirtualizacja cielesności

Tworzenie internetowego, sztucznego wizerunku przyczynia się do wirtualizacji człowieka. Użytkownicy podziwiają zdjęcia innych osób, wierząc, że przedstawiona na nich rzeczywistość jest prawdziwa. Niektórzy mogą uważać, że to, co na zdjęciu, jest prawdziwe, a jego autor – i zarazem model – prowadzi wyjątkowe życie pozbawione rutyny. Często prawda jest zgoła inna: to, co widać na zdjęciu, może stać w sprzeczności do rzeczywistości autora. Robiąc zdjęcia i publikując je w internecie, chcemy uciec, choć na chwilę, od trudnych realiów życia i znaleźć wytchnienie wśród osób, które nas podziwiają, pozytywnie komentują i dobrze oceniają.

Wirtualizacja siebie i tworzenie tożsamości w internecie nierzadko przeradza się w handel sobą i swoim ciałem. Osoby chwalcące się w środowisku cyfrowym ciałem i fizycznością, często nie mając nic innego do zaoferowania, pod wpływem swoich odbiorców zamieniają się w przedmiot służący do podziwiania, oceniania i komentowania. Fani twórców oglądają te zdjęcia, aby zaspokoić swoje potrzeby pożądania i posiadania. Zwraca na to uwagę Magdalena Szpunar, odwołując się do Guya Deborda (Szpunar 2016: 180):

Interakcje międzyludzkie traktuje jako iluzje, gdyż jak zauważa bycie z ludźmi zastępuje bycie z towarami. Zogniskowane na przedmiotach jednostki są niezainteresowane porozumieniem z innymi, gdyż otaczanie się przedmiotami stanowi substytut międzyludzkich więzi.

Sprzedaż siebie i swojego ciała w internecie jest zjawiskiem dość powszechnym i niezależnym od płci. Osoby działające w środowisku cyfrowym, eksponujące swoje ciało i intymność, mają fanów, którzy chętnie płacą za to, by cieszyć się cudzą cielesnością. Sytuacja związana z pandemią koronawirusa, częściowe lub całkowite zakazy wychodzenia z domu oraz pogarszająca się sytuacja materialna przyczyniły się do powiększenia grona osób zarabiających na eksponowaniu swoich walorów fizycznych.

Takie zachowanie przyczynia się z kolei do seksualizacji społeczeństwa i sfery życia codziennego, a co za tym idzie – całej kultury. Cieleśność, intymność i seksualność są premiowane przez dużą część społeczeństwa – aspekty te przyciągają i skupiają na sobie uwagę, a także ujawniają ludzkie zachowania popędowe. Osoby publikujące takie treści i zarabiające na nich są uzależnione od opinii odbiorców. Muszą spełniać ich wymagania, aby nie stracić zarobków (Amouranth 2023). To zaś może doprowadzić do sytuacji, w której autorzy treści erotycznych będą wykonywać określone czynności wbrew sobie. Są uzależnieni od głosu innych użytkowników, zapominając o swojej własnej opinii i ocenie. Barbara L. Fredrickson i Tomi Roberts, autorki teorii uprzedmiotowienia, piszą o tym zjawisku następująco:

[...] właściwe dla kultury Zachodu uprzedmiotowienie kobiecego ciała, wywołuje wiele negatywnych konsekwencji. Głównym z nich jest internalizacja perspektywy widza, która staje się kluczowa dla własnej jaźni. Prowadzi to do sytuacji, w której kobiety ogniskują się na tym, jak wypadają w ocenie innych, z pominięciem lub deprecjonowaniem własnego oglądu siebie (Szpunar 2016: 178).

Autorki skupiają się na kobietach, jednak nie tylko one publikują w internecie treści erotyczne. Z roku na rok coraz więcej mężczyzn postanawia zarabiać na swojej cieleśności, eksponując cechy fizyczne w przestrzeni cyfrowej, ponieważ wzrasta liczba kobiet oglądających treści erotyczne. Jak wskazuje raport jednej ze stron pornograficznych z 2017 r., od 2016 r. notuje się regularny wzrost wyszukiwania frazy „porno dla kobiet” (łącznie aż o 1400%). Inna strona szacuje, że aktywność kobiet wzrosła nawet o połowę w takich krajach jak Arabia Saudyjska czy Republika Południowej Afryki. W 2017 r. kobiety stanowiły nawet 30% użytkowników treści erotycznych (Sobolewski 2018). Coraz więcej osób zaczyna sprzedawać swoje ciało w internecie, co sprzyja kierowaniu uwagi odbiorcy jedynie na walory fizyczne autora. Twórcy treści erotycznych budują wizerunek, kreując w ten sposób swoją codzienność i seksualność. Tworzą z siebie przedmiot, który ma dostarczać innym przyjemność i zaspokajać ich potrzeby.

Seksualizacja przestrzeni cyfrowej

Zjawisko seksualizacji przyczynia się do spływania intymności oraz zniekształcania wymagań płci względem siebie. Intymne selfies, ale nie tylko, przyczyniają się do wyobcowania z życia społecznego, nierzadko przeradzając się w nałóg. Osoby praktykujące takie zachowania często ograniczają się jedynie do wirtualnych znajomych, którzy tak samo jak one dzielą się otwarcie życiem seksualnym i intymnym, nie dopuszczając do siebie tych, którzy ich krytykują i nie popierają. Magdalena Szpunar zestawia takie zachowanie ze słowami Susan Sontag: „Oferuje, za pomocą jednej, łatwo przechodzącej w nałóg czynności, zarówno uczestnictwo, jak i alienację z życia własnego i innych – pozwalając nam uczestniczyć, ale zarazem potwierdzić wyobcowanie” (Szpunar 2016: 166). Przez tak szeroką i skomercjalizowaną seksualizację coraz więcej

osób ma problemy z tworzeniem relacji poza światem wirtualnym, opierających się na innych aspektach aniżeli cielesność i seksualność (Sarzała 2019: 306–307). Dzielenie się odważnymi zdjęciami zbliża się coraz bardziej do pornografii i nierzadko się w nią przeradza, a ta potrafi znacząco wpłynąć na postrzeganie świata. Przykładem może być platforma OnlyFans, która zrzesza internetowe modelki i modelów. Platformy takie zachęcają fanów swoimi roznegliżowanymi zdjęciami. Następnie, po uiszczeniu odpowiedniej opłaty, odwiedzający otrzymują dostęp do treści autora, które pozbawione cenzury przemieniają się w pornografię (Chwast 2020).

Jak wskazuje Paulina Grabowska, stale wzrasta liczba przestępstw na tle seksualnym i płciowym: „Także zarówno lekarze, jak i osoby uzależnione od seksu, dobrze rozumieją fakt, że pornografia jest czymś więcej niż «nieszkodliwą rozrywką»” (Grabowska 2016: 9). Osoby obcujące z pornografią popadają w nałogi lub nawyki, które nie pozwalają na budowanie silnych relacji w realnym życiu. Takie osoby nie są też zdolne do tworzenia wartościowych relacji intelektualnych. Grabowska cytuje psychologa klinicznego Victora Cline’a, który o badanych przypadkach pisze tak:

W ciągu wielu lat leczyłem ok. 240 pacjentów (96% mężczyzn), wśród których były osoby uzależnione seksualnie (erotomani), przestępcy na tle seksualnym i inni z zaburzeniami na tym tle. U moich pacjentów występowały niechciane odruchy seksualne, w następstwie których dopuszczali się oni takich praktyk jak: seksualne molestowanie dzieci, ekshibicjonizm, podglądanie aktywności seksualnej innych osób, sadomasochizm, fetyszyzm, gwałty itp. Poza kilkoma wyjątkami, we wszystkich przypadkach pornografia w mniejszym lub większym stopniu spowodowała albo ułatwiła popadnięcie tych osób w seksualną dewiację bądź uzależnienie (Grabowska 2016: 9).

Sprzedż swojego ciała szerokiej publiczności w przestrzeni cybernetycznej może prowadzić do różnych dewiacji i niemożności życia w świecie realnym. Sztuczne kreowanie własnego obrazu i późniejszy zanik własnej tożsamości mogą doprowadzić do poważnych problemów natury społecznej i do dewiacji.

Osoby tworzące swój wizerunek i tożsamość w internecie, opierając się jedynie na wyglądzie, bardzo często są uważane za narcyzów. Swoją ocenę budują jedynie na pozytywnych komentarzach pod zdjęciami, jednocześnie nie dopuszczają do siebie głosów krytycznych. W związku z tym ich samoocena jest bardzo wysoka, co czasem jest trudne do zaakceptowania przez odbiorców (Szpunar 2016: 51).

Kultura narcyzmu

„Człowiek sprzedaje nie tylko towary; sprzedaje samego siebie” (Szpunar 2016: 51). Słowa Ericha Fromma idealnie pokazują, jak w dobie internetu postrzegana jest jednostka, której narcystyczne zachowania są nagradzane nie tylko uwagą ze strony odbiorców, lecz także pieniędzmi. Osoby takie nie są wyjątkami w społeczeństwie. Choć odwołuję się w dużym stopniu do osób tworzących treści erotyczno-pornograficzne, to nie można zapomnieć o tych, którzy są obecni w mediach głównego nurtu i wykazują zachowania narcystyczne. Różne kraje i społeczności mają swoich internetowych

przedstawicieli – także wśród Polaków liczba influencerów jest bardzo wysoka – chociaż nie w każdym przypadku można mówić o narcyzmie (Myślicki 2023).

Twórca pojęcia kultury narcyzmu, Christopher Lasch, wymienia czynniki, które sprzyjają zachowaniom narcystycznym. Są nimi przemiany w rodzinie, kult konsumpcji, terapeutyczne ideologie, rozprzestrzenianie się obrazów oraz biurokracja (Szpunar 2016: 51). Badacz zauważa również, że „[w] kulturze narcyzmu mamy do czynienia z dewaluacją cenionych niegdyś postaw i wartości, w której ponadto dominuje nastawienie na indywidualny sukces, partykularne interesy i zaspokajanie własnego ego” (Szpunar 2016: 51). W przypadku influencerów znanych z takich platform jak Instagram czy YouTube trudno jednoznacznie stwierdzić, czy ich zachowania mieszczą się w granicach zachowań narcystycznych wyznaczonych przez Lascha. Można to jednak sprawdzić na podstawie aktywności twórców treści przeznaczonych dla dorosłych.

Narcyz, zarówno uczestniczący w kulturze narcyzmu, jak i ją kreujący, odchodzi od postaw oraz wartości, które są cenione społecznie i kulturowo. Wypracowanym przez społeczność europejską standardem jest zachowanie intymności i prywatności. Wiąże się to z wartościami, którymi kieruje się znaczna część społeczeństwa. Oznacza to, że dostępne w internecie treści pornograficzne nie są powszechnie akceptowane (PolskiFR, 2022). Tym samym osoby tworzące tego typu materiały DIY (*Do It Yourself*), czyli jednocześnie aktorzy, twórcy i dystrybutorzy, zrywają z powszechnie uznanymi normami. Jednocześnie czerpane korzyści finansowe oraz poklask zapewniają im indywidualny, partykularny sukces, a uznanie ze strony fanów i podobnych twórców zaspokaja potrzeby ich ego.

Świątek uważa, że potrzeby społeczne, w tym również narcystyczne, nie są zaspokajane przez inne osoby, ale przez media – w dzisiejszych czasach głównie internetowe (Szpunar 2016: 51). To przede wszystkim internet jest miejscem, gdzie można realizować swoje narcystyczne zachowania. Maską, którą przyjmują twórcy internetowi, różni się od tej, którą przybierają na żywo, ponieważ poziom kontroli społecznej w internecie jest pozornie zredukowany do zera. Tak uważa Elias Aboujaoude, podkreślając, że wszelkie zachowania tłumione przez aparat kultury i religii są eksponowane w środowisku cyfrowym (Szpunar 2016: 52).

Należy też wspomnieć o portalach internetowych bazujących na bezproduktywności i przyciąganiu uwagi odbiorców. Narcyz, przekonany o swojej wyjątkowości, tworzy treści żerujące na trywialnych instynktach innych użytkowników sieci (Szpunar 2016: 53). Przywoływane już OnlyFans zrewolucjonizowało podejście do erotyki i pornografii, gdyż połączyło narcystyczną bezproduktywność ze sprzedażą intymności. Platforma nie tylko pozwoliła na eksponowanie własnej cielesności, lecz także zmieniła podejście do erotyki i pornografii w internecie, pokazując je jako coś pozytywnego. Publikowanie własnych treści erotyczno-pornograficznych nigdy wcześniej nie było tak proste i szybkie, dzięki czemu powstała nowa grupa internetowych twórców – *porn influencers*.

Selfie, jak każde narzędzie kreowania własnej marki, podlega manipulacji ze strony autorów-modeli. Dzięki łatwemu dostępowi do programów edytujących w stosunkowo prosty sposób można zmienić każde zdjęcie. Jest to niestety pułapka, w którą

wpadają niezliczeni internauci wierzący w autentyczność oglądanych zdjęć. Są też jednak osoby, które nie zakłamuja swoich zdjęć – istniejące trendy pokazują, że część osób korzystających z internetu dąży do pokazania realiów życia z możliwie najbardziej prawdziwej strony.

Mimo to większość narcystycznych twórców wykorzystuje selfie i podobne narzędzia wizualne do promowania własnej marki, która wiąże się z bezproduktywnym eksponowaniem swojego ciała i zarabianiem na intymnych treściach. Kultura narcyzmu, szczególnie teraz, w dobie zrewolucjonizowanego podejścia do treści erotycznych i pornograficznych, wydaje się niepokojącym zjawiskiem, którego – w związku z logiką kapitalizmu – trudno się pozbyć. Bez wątplenia platformy takie jak OnlyFans przyczyniają się do seksualizacji społeczeństwa, coraz chętniej uprzedmiotowiającego ludzkie ciało. Sprawdzają się tutaj słowa Świątek: „Kultura staje się narcystyczna, kiedy bogactwo osiąga rangę wyższą niż mądrość, a rozgłos zyskuje większy podziw niż godność” (Szpunar 2016: 51–52).

Bywa, że narcystyczni twórcy treści erotycznych i pornograficznych są aktywni na platformach prezentujących inną zawartość – również takich, z których korzystają osoby niepełnoletnie. W tej sytuacji administratorzy zazwyczaj blokują konta publikujące niewłaściwe treści. Zdarza się jednak, że celowo je wspierają, gdyż pragną zdobyć w ten sposób nowe przestrzenie zarobkowe. Jedną z takich platform jest Twitch, który promuje autorów i autorki tworzących erotyczne treści streamingowe – najpopularniejszą autorką jest zaś Amouranth, na której skupię się w dalszej części tekstu (Boop.pl 2024).

Twitch – wprowadzenie

Transmisje live (streamy) nie są niczym nowym. Od dłuższego czasu można obserwować rosnącą popularność platform streamingowych, wśród których bez wątpienia przoduje Twitch wykupiony przez firmę Amazon (Clement 2023). Oglądanie zmagani ulubionego twórcy podczas rozgrywki w czasie rzeczywistym lub prowadzenie otwartej dyskusji przez czat może być atrakcyjną formą interakcji z autorem. Twitch jest szczególnie popularny, ponieważ streamerzy nie ograniczają się jedynie do grania w gry. Są twórcy skupiający się na twórczości artystycznej polegającej na malowaniu obrazów, składaniu modeli, a także po prostu rozmawianiu ze swoimi widzami. Choć zdawać by się mogło, że nie ma w tym nic złego, to problem pojawia się w momencie, gdy na platformę docierają nowe trendy.

Twitch to miejsce, w którym co chwila pojawiają się nowe kontrowersje. Nierzadko można napotkać informacje o twórcach, którzy jawnie lub przypadkowo złamali regulamin. Testowanie czujności administratorów platformy stało się już codziennością. Moderatorzy Twitcha jednak dość wybiórczo karzą nieodpowiednie zachowania, o czym można się przekonać, oglądając basenowe streamy. *Pools, Hot Tubs, and Beaches* to kategoria, którą administratorzy platformy utworzyli celowo (Twitch 2024). Taka forma rozrywki stała się bardzo popularna w trakcie pandemii COVID-19. Mowa o transmisjach pań, które w skąpych strojach kąpielowych eksponują swoje wdzięki wprost do kamery. Takie live'y cieszą się ogromną oglądalnością, a co za tym

idzie – generują wielkie pieniądze dla Twitcha, co wpływa na brak decydujących kroków ze strony administratorów.

Dyskusyjne, na ile prezentowanie swojego ciała w stroju kąpielowym zakrawa o erotykę, szczególnie na takiej platformie jak Twitch. Kąpiel w basenie lub opalanie się wymusza odsłonięcie pewnych partii ciała, a kostium kąpielowy, jak sama nazwa wskazuje, nadaje się do tego idealnie. Można jednak zauważyć, że twórczynie (transmisje są prowadzone wyłącznie przez kobiety) podkreślają swoje wdzięki i jawnie je eksponują, bardziej skupiając się na ich pokazaniu aniżeli ukryciu. Streamerki opierają popularność na tych aktywnościach, budują swoją markę wokół własnego ciała. Choć przykładów tego zjawiska jest niemało, pragnę skupić się na najbardziej popularnym, czyli na o użytkownicy Twitcha o pseudonimie Amouranth, która zdobyła popularność oraz zarobiła kolosalne pieniądze dzięki live'om na basenie.

Metodologia

W pracy wykorzystałem metodę analizy danych zastanych z wykorzystaniem narzędzia Twitch Tracker, magazynującego informacje dotyczące transmisji na Twitchu. Jest to strona internetowa ([twitchtracker.com](https://www.twitchtracker.com)) archiwizująca dane streamów odbywających się na tej platformie. Co ważne, jest ona niezależna od właścicieli Twitcha. Dane na stronie internetowej są aktualne i opierają się na informacjach dostępnych bezpośrednio na Twitchu. Twitch Tracker umożliwia także obejrzenie krótkich klipów wideo z wybranej transmisji, dzięki czemu mogłem skonfrontować analizowane przeze mnie tytuły live'ów z ich zawartością.

Narzędzie pozwoliło mi zebrać takie dane jak: kiedy Amouranth zaczęła działać na platformie, od jakich treści zaczynała, w jakich dniach prowadziła transmisje, jakie nosiły one tytuły, do jakich kategorii je zaliczano i ile osób je oglądało. Prześledziłem zmiany w wielkości widowni streamerki oraz ewolucję udostępnianych przez nią treści. Ponadto przeanalizowałem sposób, w jaki Amouranth tytułuje swoje transmisje (a więc jakie treści promuje). Najbardziej interesowały mnie streamy, które w znaczący sposób wpływały na pokazywane treści (np. pierwsza transmisja, pierwszy live ASMR, pierwszy stream w kategorii *Pools, Hot Tubes, and Beaches*). Analizę przeprowadziłem w styczniu 2023 r.

Skupiłem się na problemie propagowania treści erotycznych na platformie streamingowej, która nie jest do tego przeznaczona, co z kolei wiąże się z narażaniem widzów, szczególnie tych najmłodszych, na oglądanie treści erotycznych (Dixon 2024). Interesowało mnie, jak Twitch seksualizuje i utowarowiuje ludzkie ciała. Na przykładzie wspomnianej streamerki Amouranth prześledziłem, jak buduje ona prywatną markę, opierając się jedynie na własnym ciele, co od strony biznesowej jest ulotnym i nietrwałym, choć bardzo lukratywnym sposobem na zarobek.

Aby omówić powyższe zagadnienia, postawiłem cztery pytania badawcze:

1. W jaki sposób są propagowane treści erotyczne na Twitchu?
2. W jaki sposób jest seksualizowane ludzkie ciało na Twitchu?
3. Jak zyskać popularność na Twitchu dzięki swojej cielesności?
4. Dlaczego budowanie własnej marki na wyglądzie jest niestabilne?

Twitch – narzędzie do zarabiania pieniędzy

Jak już wspomniano, Twitch to platforma służąca do transmitowania treści w czasie rzeczywistym. Najczęściej jest to rozgrywka z gry, zwykle wzbogacana o obraz z kamery autora, na którym można śledzić jego reakcje. Ważnym elementem każdego streamu jest *Internet Relay Chat* (IRC), dzięki któremu widzowie mogą na żywo rozmawiać ze streamerem. Twórcy często zapraszają swoich widzów do partycypowania w transmisji za pośrednictwem wspólnych gier lub innych aktywności. Warto również zwrócić uwagę na fakt, że wśród widzów znajdują się moderatorzy, którzy dbają o porządek na czacie, usuwają obraźliwe i niekulturalne komentarze oraz blokują użytkowników piszących takie wiadomości (Hamilton, Garretson, Kerne 2014: 1316). Twitch jest zbliżony do platformy YouTube, jednak w dużo większym stopniu skupia się na komponencie streamowania.

Z początku była to platforma stworzona z myślą o graczach, służąca nadawaniu na żywo swojej rozgrywki, jednak dość szybko przerodziła się w najpopularniejsze miejsce do streamowania dowolnych treści. Obecnie, obok wspomnianych wcześniej gier i basenowych transmisji, można tam obejrzeć osoby malujące obrazy, układające puzzle, składające modele z klocków Lego czy prowadzące zajęcia z makijażu. Jednocześnie coraz więcej użytkowników i użytkowniczek próbuje obejść regulamin platformy – często z sukcesem. Są też twórcy, którzy specjalnie łamią regulamin, aby najpierw zyskać popularność przez kontrowersję, a następnie wrócić na Twitcha po czasie trwania blokady lub jako autorzy z nowym kontem (Boop.pl 2023a). Tak było ze streamerką, która masturbowała się podczas transmisji live, po czym wróciła do nadawania po zdjęciu blokady (Boop.pl 2023b).

Twitch jest przede wszystkim narzędziem służącym firmie Amazon do zarabiania pieniędzy, stąd też najpopularniejsi twórcy są wspierani, ponieważ to oni generują największe przychody. Jak podają Mark Johnson i Jamie Woodcock, można wyróżnić siedem metod monetyzacji treści: subskrybowanie, przekazywanie darowizny i dopingowanie, reklamowanie, sponsorowanie, współzawodnictwo i ukierunkowanie na widzów, nieprzewidywalne nagrody, gry przez sieć (Johnson, Woodcock 2019: 4). Dwie z tych metod – subskrybowanie oraz reklamowanie – wykorzystują właściciele Twitcha. Choć zdawać by się mogło, że to niewiele, to jednak za pomocą samych reklam platforma zarobiła w trzy kwartały 2022 r. blisko 137 milionów dolarów (w 2021 r. – 360 milionów dolarów; Clement 2024). Jeśli dodamy do tego połowę wartości subskrypcji, jaką Twitch pobiera od twórców, to okaże się, że finalny przychód platformy w 2021 r. wyniósł 2,6 biliona dolarów (Iqbal 2023).

Kwoty, jakie uzyskuje Amazon za pośrednictwem Twitcha, są tak wysokie, że wspieranie kontrowersji po prostu się opłaca. Jednocześnie można się zastanawiać, czy przy tak pokaźnych zarobkach Twitch nie byłby w stanie walczyć z określonymi treściami, nawet kosztem własnych przychodów. Prawdopodobnie właściciele platformy byłiby w stanie to zrobić, ale zarabianie dużych pieniędzy okazuje się ważniejsze – mimo że niektóre streamy bardziej przypominają portale z sekskamerkami.

Jednak szczególnie niepokojący jest fakt, że administratorzy Twitcha czasowo blokują mniej popularnych twórców. Z kolei ci, którzy generują wysokie przychody

dla platformy, nie zostają zawieszani lub dzieje się to sporadycznie (np. kilkugodzinne blokady). W przypadku Amouranth było podobnie – zablokowano ją w momencie, w którym jej popularność nie była tak duża, w ramach ostrzeżenia (Śledziewski 2021). Odkąd Amouranth jest najpopularniejszą streamerką, włodarze chcą zarabiać na jej live'ach.

Kim jest Amouranth?

Kaitlyn Michelle „Amouranth” Siragusa, jak podaje Wikipedia, to „amerykańska internetowa celebrytka, streamerka i modelka OnlyFans. Siragusa jest także znana ze swoich livestreamów ASMR na Twitchu” (Wikipedia 2024). Swoją popularność zyskała głównie dzięki wspomnianym transmisjom ASMR (*Autonomous sensory meridian response*), za które została tymczasowo zablokowana na Twitchu (po tym, jak puszczała gazy do mikrofonu; Śledziewski 2021). Prócz tego prowadziła live'y z gier, jednak z czasem porzuciła je na rzecz transmisji ze wspólnego gotowania z widzami, które były pretekstem do eksponowania swojego ciała (Kejser 2021: 29). Największy wzrost popularności zdobyła po streamach basenowych, w których pokazywała swoje ciało w stroju kąpielowym (Kejser 2021: 30).

Choć prowadzenie transmisji w roznieglizowanym stroju może wydawać się dość kontrowersyjne, to nie sposób zaprzeczyć, że jest na to duży popyt. Widać to po ogromnych zarobkach Amouranth. Twórczyni chwali się, że jej miesięczne zarobki nie spadają poniżej miliona dolarów (Madejski 2022). Warto dodać, że streamy nie są jedyną formą zarobków Kaitlyn. W 2022 r. oświadczyła, że od samego OnlyFans otrzymała 33 mln dolarów (Wikipedia 2024). Poza tym zarabia na innych produktach, takich jak np. poduszka wiernie odwzorowująca jej ciało (Phoenix 2023). Kolejnym projektem, w którym wzięła udział, jest odtworzenie jej osoby jako postaci w grze randkowej dla dorosłych Hentai World (Phoenix 2023). Wszystkie te metody monetyzacji własnej osoby i ciała przekładają się na pokaźne zarobki, którymi dysponuje Kaitlyn.

Analiza streamów Amouranth

Pierwszy stream Siragusy na Twitchu odbył się 18 listopada 2016 r. Średnia liczba widzów jej pierwszych streamów wynosiła 69. Większość transmisji do roku 2018 nie miała określonej kategorii. Wyjątek stanowią te live'y, w których prowadziła rozgrywkę z wybranej gry i platforma rozpoznawała ją jako rozgrywkę związaną z konkretnym tytułem. Średnia liczba widzów na streamach, podczas których Amouranth grała w gry, rosła – do 27 września 2018 r. wyniosła 2204 oglądających (to właśnie tego dnia Amouranth po raz pierwszy poprowadziła transmisję, która mieściła się w kategorii ASMR). Kolejną datą graniczną jest 22 maja 2021 r. To wtedy odbył się pierwszy stream z kategorii *Pools, Hot Tubes, and Beaches*, który zebrał widownię na średnim poziomie ok. 15 tys. użytkowników. Podobne live'y odbywały się już wcześniej, jednak od tego dnia ukazywały się one pod ochroną Twitcha. Amouranth zyskiwała znacząco na popularności, co było widoczne na platformie Twitch Tracker – coraz bardziej fioletowe kafelki oznaczały zwiększony ruch.

Oglądalność Kaitlyn utrzymywała się na średnim poziomie 10 tys. widzów, przy czym na niektórych streamach osiągała pułap nawet 30 tys. Amouranth nie odeszła od tworzenia treści zarezerwowanych dla kategorii *Pools, Hot Tubes, and Beaches*, a ostatni analizowany live zarejestrowano 28 stycznia 2023 r. Na transmisji można zanotować niższe średnie wyświetlenia (5990 widzów), co mogło być spowodowane aferą z udziałem twórczyni i jej byłego męża (Madejski 2022b). Od tego czasu widoczny był spadek średnich wyświetleń. Jednak Kaitlyn niespecjalnie się tym przejmuję, ponieważ dzięki dużej popularności zarobiła ogromne pieniądze, które zainwestowała. Choć Amouranth nie cieszy się już znaczną popularnością, to nadal zrzesza wokół siebie fanów (średnia liczba widzów oscyluje w granicach 5–6 tys.).

Osobnym zagadnieniem są tytuły streamów Amouranth. Z początku nazwy transmisji nie wyróżniały się niczym szczególnym. Były to standardowe tytuły, jakie można znaleźć na Twitchu, np.: „Let’s Go Party!” lub „CRAFTING ~ !patreon”. Wraz z pojawieniem się treści ASMR nazwy uległy zmianie – autorka zaczęła nadawać tytuły, które wskazywały na to, czym będzie się zajmować, np.: „ask me anything! :) dance + games! 🛎️ SUBS GET SNAPCHAT” lub „early ASMR! [! i v e] use headphones! 🛎️ SUBS GET SNAPCHAT”. Można zauważyć, że Kaitlyn zaczęła używać emotikonów oraz zaznaczać, że jest dostępna na Snapchacie (co świadczy o tym, że zależało jej na widowni na tym medium). W tym czasie zaczęła promować się jako internetowej modelki – najpierw za pośrednictwem Snapchata, a następnie przez portal OnlyFans.

Można tu wskazać kolejną datę graniczną, która wyznacza zmianę treści i podejścia Amouranth do transmisji. 17 marca 2021 r. odbył się live zatytułowany „❤️ Relax with me ❤️ instagram: amouranth ❤️ !social”. W kolejnych transmisjach emotikony i odwołania do mediów społecznościowych będą odgrywały bardzo ważną rolę, często towarzysząc dwuznacznym opisom. Warto zaznaczyć, że dwa poprzednie live’y (15 i 16 marca 2021 r.) odwoływały się w tytule do gorących kąpeli (*Hot Tubs*), co wskazuje na początki pokazywania takich treści na kanale Amouranth.

Na początku najpopularniejszym emotikonem w tytułach było czerwone serce i jego wariacje (np. „❤️ SHAMELESS E-GIRL ❤️ 4K HD ❤️ instagram: amouranth ❤️ !social”). Dość szybko jednak, już 4 kwietnia 2021 r., Amouranth zaczęła stosować emotikony brzoskwini i kropel wody, które zagospodzą w jej streamach na długo („🍑 SHAMELESS E-GIRL 🍑 SUBATHON 🍑 !IG: amouranth 🍑 !socials”). Owe dwuznaczne emotikony (damskie pośladki – brzoskwinia, męska ejakulacja – krople wody; Kejsler 2021: 31) wskazują, do kogo kierowane są transmisje Kaitlyn. Kolejne opisy tylko wzmacniają to przekonanie, np. „🍑 🍑 HOT TUB META 🍑 !INSTAGRAM: amouranth 🍑 !social 🍑 !huel” lub „🍑 LICKING EARS TO MAKE DAD PROUD 🍑 🍑 !s --> all my social media 🍑 !dogs --> animal instagram 🍑 !pobox”. W ostatnim przywołanym tytule pojawiają się emotikony ust i języka, które wnoszą dodatkowe znaczenie (np. seksu oralnego).

Dalsze modyfikacje w tytułach obserwujemy na początku 2022 r. (przełom lutego i marca). Kaitlyn zamieniła wówczas termin *hut tub* na *bikini*, np. „bikini fight! 🍑 BIKINI YOGA 🍑 !s for social media” lub „🍑 BIKINI 🍑 SMASH OR PASS 🍑 TOWEL GAME 🍑 SQUATS 🍑 GEOGUESSR 🍑 18+ 🍑 !s-->my links”. Druga nazwa to tytuł ostatniego analizowanego streamu Amouranth, który odbył się 27 stycznia 2023 r.

Wszystkie streamy osiągnęły prawie milion wyświetleń bądź nawet go przekroczyły. Trzeba jednak pamiętać, że wyświetlenia są obliczane na podstawie każdego wejścia na stronę, także chwilowego, z ciekawości. Nie zaprzecza to jednak dużej popularności osiągniętej za pomocą kontrowersji i eksponowania swojego ciała. Aktualnie Amouranth wciąż używa wspomnianych emotikonów w tytułach swoich live'ów, ale nie są już one tak dwuznaczne. Najczęściej ogranicza się do podpisów *Bikini*, *Hot Tubes* i *Dancing*.

Budowanie własnej marki jedynie na bazie cielesności jest bardzo nietrwałą strategią. Choć pomysł szybkiego i łatwego wzbogacenia się może być kuszący, to jednak jest to sposób na chwilowy zarobek. Uroda, nawet ta najbardziej wyróżniająca się, nie jest czymś trwałym, stąd też budowanie wokół niej całej kariery to niestabilny model biznesowy. Można by zastanawiać się, czy w podobny sposób nie realizują się profesjonalne, zawodowe modelki. Jednak należy zwrócić uwagę, że modelki, zwłaszcza modowe, są w swojej pracy transparentne, a cała uwaga odbiorcy skupia się na ubraniu, które zakładają.

Zalety i wady działalności Amouranth

Analizując działalność Siragusy, nie chciałem skupiać się jedynie na negatywach jej działalności. W poniższej tabeli wskazałem zarówno zalety, jak i wady jej obecności w sieci.

Tabela 1. Zalety i wady działalności Amouranth w internecie

Zalety	Wady
<ul style="list-style-type: none"> • Inwestowanie zarobionych pieniędzy w poboczne projekty. • Publikowanie erotycznych treści na platformach do tego przeznaczonych (OnlyFans). • Próba stworzenia własnej marki. 	<ul style="list-style-type: none"> • Publikowanie erotycznych treści na platformach do tego nieprzeznaczonych (Twitch). • Narażanie młodych osób na kontakt z treściami erotycznymi. • Przyczynianie się do seksualizacji ciała w społeczeństwie. • Przykład dla innych osób (szczególnie młodych), że można zarabiać pieniądze, opierając się jedynie na wyglądzie i cielesności. • Brak aktywności, którymi można zainteresować odbiorców. • Budowanie chwilowej i nietrwałej marki opartej na ulotnej urodzie.

Źródło: opracowanie własne.

Podsumowanie

Twórczość Amouranth na Twitchu w bardzo dużym stopniu bazuje na cielesności i erotyzmie. Choć nie potępiam jednoznacznie takiej działalności, to z pewnością platforma Amazona nie jest przestrzenią, w której powinno eksponować się podobną

twórczość. Warto przypomnieć, że początkowo Twitch był miejscem wolnym od erotycznych i pornograficznych treści. Z czasem jednak Amazon zaczął promować seksualizację ciała, na czym zarobił ogromne pieniądze. Jak widać, opieranie swojej twórczości na Twitchu na kontrowersjach i kreowanie własnej marki na bazie wyglądu może być opłacalne: polityka serwisu dostosowuje się do twórców, którzy generują największe wyświetlenia, a co za tym idzie – także zarobki.

Amouranth przekonała do siebie właścicieli Twitcha i potwierdziła, że w XXI w. seksualizacja ciała, zwłaszcza kobiecego, jest lukratywnym sposobem na zarobek. To z kolei daje sygnał młodym użytkownikom internetu, że takie zachowania są premiowane, a publikowanie podobnych treści nie jest blokowane nawet wtedy, gdy ukazują się one na platformach z założenia do tego nieprzeznaczonych. Analiza działalności Amouranth ukazuje więc negatywne oblicze internetu, zwłaszcza w kontekście cyberedukacji nieletnich.

Omawiana w artykule kategoria streamów Twitcha – *Pools, Hot Tubs, and Beaches* – pełna jest twórczyni, które pragną być jak Amouranth i eksponują swoje wdzięki w zamian za dużą liczbę wyświetleń (Twitch 2024b). Trend ten, zapoczątkowany w trakcie pandemii w 2021 r., nie tylko utrzymuje dużą popularność, lecz także się rozwija. Na platformie można znaleźć streamy ASMR, które przypominają sekskamerki. Ostatnio pojawiły się live'y, na których skąpo ubrane kobiety pozwalają oglądać się obcym osobom podczas snu. Takie praktyki mogą doprowadzić do rozwoju różnych zaburzeń lub dewiacji, przede wszystkim u najmłodszych odbiorców. Pragnę zaznaczyć, że brak mi kompetencji z zakresu psychologii i badanie faktycznych konsekwencji oglądania takich treści zostawiam wyspecjalizowanym w tej dziedzinie badaczom. Z całą pewnością należy jednak podkreślać negatywne skutki działań erotycznych i seksualnych w przestrzeni cyfrowej (m.in. prześladowanie, stalking, hejt czy nawet agresja i przemoc seksualna). Nie można też zapominać, że w każdej chwili może pojawić się kolejna, jeszcze bardziej kontrowersyjna praktyka, stąd też badanie Twitcha, jego zawartości i użytkowników wydaje się szczególnie ważne, zwłaszcza w kontekście dalszego rozwoju internetu. Monitorowanie szkodliwych zachowań powinno uwzględniać ogół dostępnych mediów społecznościowych.

Akceptacja omawianych tu treści przez osoby małoletnie oraz chęć podjęcia podobnej próby zarobku mogą być zwalczane dzięki edukacji medialnej i seksualnej, która nie występuje w polskich szkołach. Często młode osoby nie znają lub nie dostrzegają innych dróg wiodących do sukcesu, niejednokrotnie nie są świadome własnych możliwości i potencjalnych talentów. Dlatego też warto kształtować wśród dzieci i młodzieży wizję niematerialnego sukcesu. Należy przedstawiać im perspektywę samorealizacji, budowania dobrych relacji i rozwijania swoich umiejętności, a następnie – pomagać w podejmowaniu pracy i dostępie do szkoleń. Musiałyby to być jednak realne działania społeczne, a nie teoretyczne zachęty.

Istotnym elementem jest też kreowanie bezpiecznych społecznie autorytetów. W czasach postępującej globalizacji i wszechobecnego internetu postacie ważne i podziwiane w ubiegłym wieku mogą już nie mieć tak dużego wpływu na młodzież (np. postacie historyczne czy bohaterowie narodowi). Dziś autorytetami często są osoby, które dzielą podobne zainteresowania bądź umiejętności. Oznacza to, że mogą

nimi być influencerzy czy twórcy na Twitchu, o ile nie przekazują krzywdzących wartości. Za przykład niech posłuży Marcin „Jankos” Jankowski – jeden z najlepszych e-sportowców w grze *League of Legends*, który doczekał się swojego pomnika w Barcelonie (Stando 2023).

Bibliografia

- Abarbanel Brett, Johnson Mark R. 2020. „Gambling engagement mechanisms in Twitch live streaming”. *International Gambling Studies* 20, 3. 393–413.
- Amouranth. 2023. Amo Pretending to be Cow on a farm MOO MOO. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3T_uL280w48&ab_channel=AMOURANTH-Stream [dostęp: 15.04.2024].
- Boop.pl. 2023a. Streamerka zaczęła się mas*rbować podczas transmisji na Twitchu, by zyskać widzów. <https://boop.pl/rozrywka/streamerka-zaczela-sie-masrbowac-podczas-transmisji-na-twitchu-by-zyskac-widzow> [dostęp: 15.04.2024].
- Boop.pl. 2023b. Twitch odbanował sprytną streamerkę, która się „bawiła”. Zapomniała jednak usunąć klipów. <https://boop.pl/rozrywka/twitch-odbanowal-sprytna-streamerke-ktora-sie-bawila-zapomnial-jednak-usunac-klipow> [dostęp: 16.04.2024].
- Boop.pl. 2023c. Twitch zbanował popularną streamerkę za to ćwiczenie. Dziewczyna postanowiła więc zrobić promocję. <https://boop.pl/rozrywka/twitch-zbanowal-popularna-streamerke-za-to-cwiczenie-dziewczyna-postanowila-wiec-zrobic-promocje> [dostęp: 16.04.2024].
- Boop.pl. 2024. Amouranth idzie na rekord. 10 ban na Twitchu. <https://boop.pl/rozrywka/amouranth-idzie-na-rekord-10-ban-na-twitchu> [dostęp: 15.04.2024].
- Chwast Konrad. 2020. Dziewczyna-szczeniak nie narzeka na brak fanów i pieniędzy. Właśnie powstaje nowa grupa influencerów: porno-amatorzy. Spider’s Web. <https://spidersweb.pl/plus/2020/08/onlyfans-porno-influencerzy> [dostęp: 15.04.2024].
- Clement J. 2023. Most popular platform to watch live streams according to gamers in the United States as of February 2021. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1221858/most-popular-livestream-platform-watch-us/> [dostęp: 16.04.2024].
- Clement J. 2024. App revenue generated through Twitch worldwide from 4th quarter 2017 to 3rd quarter 2022. Statista. <https://www.statista.com/statistics/517907/twitch-app-revenue/> [dostęp: 16.04.2024].
- Conniff Kelly. 2014. #AfterSex: The Instagram Selfie Trend We Don’t Need. Time. <https://time.com/45464/aftersex-selfie-instagram-trend/> [dostęp: 16.04.2024].
- Czajkowski Paweł. 2021. OnlyFans rozkwita dzięki pandemii i szukającym rozrywki internautom. Ithardware.pl. https://ithardware.pl/aktualnosci/onlyfans_rozkwita_dzieki_pandemii_i_szukajacym_rozrywki_internautom-15956.html [dostęp: 16.04.2024].
- Dixon Stacy Jo. 2024. Distribution of Twitch app users in the United States as of May 2020, by age group. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1125170/twitch-app-users-age/> [dostęp: 16.04.2024].
- EdgeMediaNetwork. 2022. Celebs on OnlyFans: 11 Male Stars You Need To Follow (Part 1). <https://www.edgemedianetwork.com/story.php?319097> [dostęp: 16.04.2024].
- Fight The New Drug. 2020. How Many Women Watch Porn?. <https://fightthenewdrug.org/how-do-men-and-womens-porn-site-searches-differ/> [dostęp: 16.04.2024].

- Franco James. 2013. The Meanings of the Selfie. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2013/12/29/arts/the-meanings-of-the-selfie.html> [dostęp: 16.04.2024].
- Glamour. 2020. Gwiazdy bez makijażu – zobaczcie ich piękne i naturalne selfie. <https://www.glamour.pl/artykul/gwiazdy-bez-makijazu-zobaczcie-ich-piekne-i-naturalne-selfie-200506012813#jessica-biel-bez-makijazu> [dostęp: 15.04.2024].
- Grabowska Paulina. 2016. Uzależnienie od seksu i pornografii. <https://docplayer.pl/1550218-Uzaleznienie-od-seksu-i-pornografii-paulina-grabowska-iv-rok-psychologia.html> [dostęp: 15.04.2024].
- Hamilton William, Garretson Olivier, Andruid Kerne. 2014. Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. W: Matt Jones, Philippe Palanque, Albrecht Schmidt, Tovi Grossman (red.). CHI EA '14: CHI '14. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York. 1315–1324.
- Iqbal Mansoor. 2023. Twitch Revenue and Usage Statistics. <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/> [dostęp: 16.04.2024].
- Johnson Mark R., Woodcock Jamie. 2019. „«And Today’s Top Donator is»: How Live Streamers on Twitch.tv Monetize and Gamify Their Broadcast”. *Social Media + Society* 5(4). 1–11.
- Kamińska Magdalena. 2014. Helfie, drelfie czy food porn? Folksonomiczne genologie selfie. W: Marek Sokołowski (red.). *Oblicza internetu. Sieciowe dyskursy – rozpoznawanie cyfrowego świata*. Elbląg. 163–177.
- Kejser Katerine. 2021. „Pop a titty for the boys” – A qualitative study of negative communication towards female streamers on Twitch. Örebro. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1571170/FULLTEXT01.pdf> [dostęp: 15.04.2024].
- Lasch Christopher. 1979. *The Culture of Narcissism*. New York–London.
- Lee Minsun, Lee Hyun-Hwa. 2021. „Social media photo activity, internalization, appearance comparison, and body satisfaction: The moderating role of photo-editing behavior”. *Computers in Human Behavior* 114. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563220303277> [dostęp: 20.12.2023].
- Madejski Darek. 2022a. Amouranth, znana ze streamów z basenu, wyznaje druzgoczącą prawdę. Płacz na wizji i niepokojący finał nagrania. *Planeta Gracza*. <https://planeta-gracza.pl/amouranth-twitch-streaming-basen/> [dostęp: 16.04.2024].
- Madejski Darek. 2022b. Takiej kasy nigdy nie zobaczysz. Po aferze basenowej Amouranth odpowiada hejterom, ile może zarobić. *Planeta Gracza*. <https://planetagracza.pl/amouranth-twitch-streamingile-zarabia-pieniadze/> [dostęp: 16.04.2024].
- Miśko Patrycja. 2010. „Seksualizacja kultury a ryzykowne zachowania seksualne. O potrzebie skutecznej profilaktyki”. *Naukowe Zeszyty Studenckie* 2. <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/0307c19d-e9d3-4c71-b473-682218d51e03> [dostęp: 15.04.2024].
- Mysłicki Marek. 2023. Influencer marketing. IAB Polska. <https://raportstrategiczny.iab.org.pl/influencer-marketing/> [dostęp: 16.04.2024].
- Partin William Clyde. 2019. „Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance”. *Mediastudies*. Press 17, 1/2. 153–160.
- Phoenix Slay. 2023. Amouranth character in hentai heroes: Amouranth featured as a character in an adult anime game. *Esportsgen*. <https://esportsgen.com/amouranth-character-in-hentai-heroes-amouranth-featured-as-a-character-in-an-adult-anime-game/> [dostęp: 16.04.2024].
- PolskiFR. 2022. Francja ustawowo ograniczyła dostęp do pornografii w Internecie (analiza). <https://polskifr.fr/newsbox/francja-ustawowo-ograniczyla-dostep-do-pornografii-w-internecie-analiza/> [dostęp: 16.04.2024].

- Sarżała Dariusz. 2019. „Problem seksoholizmu i cyberseksu w kontekście zaburzeń życia płciowego oraz społecznego funkcjonowania człowieka”. *Kwartalnik Naukowy* 39, 306–307.
- Sjöblom Max, Törhönen Maria, Hamari Juho, Macey Joseph. 2019. „The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams”. *Computers in Human Behavior* 92, 20–28.
- Sobolewski Adam. 2018. Polak i Polka – światowa czołówka. Pornografię znają i wiedzą, co lubią. *Magazyn TVN24*. <https://archiwum.tvn24.pl/magazyn-tvn24/147/tvn24.pl/magazyn-tvn24/polak-i-polka-swiatowa-czolowka-pornografie-znaja-i-wiedza-co-lubia%2C147%2C2604.html> [dostęp: 15.04.2024].
- Sontag Susan. 1974. „Wyobrażenia pornograficzna”. *Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja* 2(14), 36–58.
- Stando Arkadiusz. 2023. Pomnik dla polskiego mistrza w Barcelonie. Nie dostał go Lewy, ale Jankos. *Polygamia.pl*. <https://polygamia.pl/pomnik-dla-polskiego-mistrza-w-barcelonie-nie-dostal-go-lewy-ale-jankos,6896512999840512a> [dostęp: 15.04.2024].
- Szpunar Magdalena. 2016. *Kultura cyfrowego narcyzmu*. Kraków.
- Śledziwski Hubert, [hexx0]. 2021. Twitch banuje kontrowersyjne basenowe streamerki. *Gry-online*. <https://www.gry-online.pl/newsroom/twitch-banuje-kontrowersyjne-basenowe-streamerki-amouranth-i-indi/zf1ff99> [dostęp: 16.04.2024].
- Twitch Tracker. 2024. Amouranth. <https://twitchtracker.com/amouranth/streams> [dostęp: 16.04.2024].
- Twitch. 2024a. Make-Up and Style. <https://www.twitch.tv/directory/game/Make-Up%20and%20Style/videos/all> [dostęp: 16.04.2024].
- Twitch. 2024b. Pools, Hot Tubs, and Beaches. <https://www.twitch.tv/directory/game/Pools,%20Hot%20Tubs,%20and%20Beaches> [dostęp: 16.04.2024].
- Twitch. 2024c. Sztuka. <https://www.twitch.tv/directory/game/Art/videos/all> [dostęp: 16.04.2024].
- Wikipedia. 2024. Hasło: Amouranth. <https://en.wikipedia.org/wiki/Amouranth> [dostęp: 16.04.2024].
- Żakieta Kinga, Kotarski Kacper. 2022. „Analiza problemu retuszowania zdjęć zamieszczanych w mediach społecznościowych wśród uczniów szkół średnich i studentów”. *Rocznik Towarzystwa Naukowego Płockiego* 14, 571.

Streszczenie

Tekst porusza problem seksualizacji przestrzeni cyfrowej i wirtualizacji cielesności. Punktem wyjścia dla tych rozważań autor uczynił selfie jako praktykę odnoszącą się do pojęcia kultury narcyzmu – zaproponowanego najpierw przez Christophera Lascha (*The Culture of Narcissism*, 1979), a następnie rozwiniętego, w kontekście cyfrowego medium, przez Magdalenę Szpunar (*Kultura cyfrowego narcyzmu*, 2016). Analiza ilościowo-jakościowa twórczości Amouranth na platformie Twitch, z wykorzystaniem narzędzia analitycznego Twitch Tracker, jest próbą zastosowania zaproponowanej teorii w praktyce.

Monetizing narcissistic intimacy. An analysis of Amouranth's work on Twitch

Abstrakt

The text focuses on the sexualization of digital space and the virtualization of corporeality, starting with the practice of the selfie, referring to the notion of the culture of narcissism

proposed by Christopher Lasch (The Culture of Narcissism, 1979). Treated by Magdalena Szpunar (The Culture of Digital Narcissism, 2016) in the context of the digital medium. The quantitative and qualitative analysis of Amouranths work on Twitch, based on the Twitch Tracker analytical tool, is an attempt to apply the proposed theory in practice.

Słowa kluczowe: Amouranth; kultura cyfrowego narcyzmu; seksualizacja przestrzeni cyfrowej; Twitch; wirtualizacja cielesności

Keywords: Amouranth; Culture of Narcissism; Digital Environment Sexualization; Twitch; Virtualization of Corporeality

Jakub Ziółkowski – lic., student drugiego stopnia na kierunku Media Audiowizualne i Kultura Cyfrowa na Uniwersytecie Łódzkim. Studia pierwszego stopnia ukończył w Łodzi na kierunku Nowe Media i Kultura Cyfrowa (specjalizacja: gry wideo). Uczestnik konferencji naukowych, autor artykułów o tematyce growej w „Forward. Magazyn Studencki” oraz na stronie internetowej popkulturowcy.pl. Jego zainteresowania badawcze obejmują ludologiczne aspekty gier wideo, fanowską kulturę gier wideo oraz wpływ języka growego na kulturę. Adres mailowy: jakub.ziolkowski2@edu.uni.lodz.pl.