



## GALE FREAK FIGHT – OD PATOSTREAMINGU DO NAJSZYBCIEJ ROZWIJAJĄCYCH SIĘ PROGRAMÓW STREAMINGOWYCH. CZY MEDIA ZDOMINUJE KULTURA PRZEMOCY I UPOKORZENIA?

Freak fights – from patostreaming to the fastest growing streaming programs: Will the media be dominated by a culture of violence and humiliation?

### Streszczenie

Kultura dziwactw to pojęcie niejednoznaczne, które nie funkcjonuje jako konkretna kategoria znaczeniowa. Jest to kultura fascynacji odmiennością, a przede wszystkim jej ekspozycji. Rozwijała się na przestrzeni wieków, dopasowując swoje kategorie do konkretnych epok, nieustannie zmieniając katalog przynależności do niej. Kultura dziwactw rządzi się powielanymi mechanizmami i schematami, które leżą u podstaw jej istnienia i pozwalają na jej identyfikację. Współcześnie kultura dziwactw jest jednym z nieodłącznych elementów przestrzeni medialnej, a niekontrolowana i zlekceważona może stać się poważnym zagrożeniem dla mediów przyszłości.

**Słowa kluczowe:** media, media przyszłości, kultura dziwactw, przemoc, patostreaming, freak fight, pokazy dziwactw, freak show, streaming

### Abstract

Freak culture is an ambiguous concept that does not function as a concrete semantic category. It is a culture of fascination with otherness and, above all, its exposure. It has developed over the centuries, matching its categories to specific eras, constantly changing the catalog of its membership. Freak culture is governed by replicated mechanisms and patterns that form the basis of its existence, allowing it to be identified. Nowadays, freak culture is one of the irresistible elements of the media landscape, and unchecked and disregarded it can become a serious threat to the media of the future.

**Keywords:** media, media of the future, freak culture, violence, patostreaming, freak fight, freak shows, streaming

## Geneza kultury dziwactw i jej znaczenie

Żeby mówić o przyszłości, należy rozumieć przeszłość. Media przyszłości są kształtowane przez procesy, które rozpoczęły się setki lat temu. Najlepszym tego przykładem jest kultura dziwactw. Pojęcie to początkowo może wydawać się trudne do zrozumienia i umieszczenia w kontekście funkcjonowania mediów, jednak zdaniem autora, wraz z odkrywaniem kolejnych mechanizmów tworzących tę kulturę i rządzących nią okazuje się, że media i kultura dziwactw mają ze sobą wiele wspólnego.

Kultura dziwactw to pojęcie niejednoznaczne. Sama nazwa nie funkcjonuje w odniesieniu do konkretnych kategorii znaczeniowych. Jest to kultura ekspozycji i wystawiennictwa odmienności, kultura mechanizmów społecznych opartych na fascynacji innością i chęci wykorzystania jej jako elementu szeroko pojętej rozrywki.

Zdaniem autora genezy kultury dziwactw należy doszukiwać się w niepełnosprawności, a przede wszystkim w społecznych reakcjach na nią. Przytoczenie jednej, uniwersalnej definicji niepełnosprawności jest niezwykle trudne. W literaturze naukowej panuje bardzo duże zróżnicowanie w tej kwestii. W pierwszej połowie XX wieku niepełnosprawność pojmowana była jako „wady” ciała albo umysłu (Wojakowski, 2020, s. 44). Dopiero w drugiej połowie XX wieku podjęto się prób kompleksowego zdefiniowania pojęcia niepełnosprawności. W kontekście kultury dziwactw uchwycenie tej definicji jest problematyczne ze względu na fakt, że niepełnosprawność ujmowana w sposób nowoczesny będzie się odnosić do aspektów charakterystycznych dla współczesności, podczas gdy znaczna część opisu kultury dziwactw bazować musi na opisie niepełnosprawności w ujęciu historycznym. Co za tym idzie, niepełnosprawność pojmowana będzie w odmiennych kategoriach, nieprzystających do wielu współczesnych jej definicji. Jak słusznie zauważa Małgorzata Gięda: „pojęcie niepełnosprawności kształtuje się od wieków, tę ewolucję determinują głównie czynniki społeczno-kulturowe, historyczne, geograficzne oraz poziom wiedzy społeczeństwa i dominujące w nim wartości”, dlatego na różnych etapach rozwoju kultury dziwactw kontekst niepełnosprawności będzie zupełnie odmienny (2015, s. 17). Najtrafniejszą definicją wydaje się ta zaproponowana przez Magdalenę Sokołowską, według której osoba z niepełnosprawnością to: „osoba o naruszonej sprawności psychofizycznej, powodującej ograniczenia funkcjonalnej sprawności lub aktywności życiowej” (Chudy, 2007).

Wraz z kolejnymi latami rozwoju kultury dziwactw jej uczestnikami przestały być jednak tylko osoby z niepełnosprawnościami (w rozumieniu współczesnym), a zaczęli nimi być wszyscy ci, którzy ze względu na swoją odmienną nie pasowali do przyjętego powszechnie kanonu normalności.

Pierwszych przejawów wykluczenia społecznego, chęci ekspozycji odmienności, a nawet jej ubezwłasnowolnienia należy się doszukiwać już w starożytnej Grecji i w starożytnym Rzymie. W Grecji, której społeczeństwo charakteryzowało się kultem siły, idealnych proporcji ciała i pełnej sprawności fizycznej, osoby kalekie były eksterminowane ze społeczeństwa lub – co ważniejsze dla tematu niniejszego artykułu – stawały się publicznym obiektem dostarczającym rozrywki. W Rzymie:

dom, w którym nie było paru karłów, niemot, głupków, eunuchów czy garbusów, których głównym zadaniem zdawało się być uleganie poniżeniom i bolesnym upokorzeniom, by zapewnić rozrywkę w czasie obiadów czy innych uczt, był postrzegany jako nienadążający za modą (Mercer, Barnes 2008, s. 109).

Średniowiecze znacząco rozpowszechniło praktykę starożytności, a odmienności nadawano coraz bardziej skomercjalizowaną formę. Miejscem pracy i życia dla osób z niepełnosprawnościami często stawał się cyrk lub dom bogatej części społeczeństwa. Osoby te,

żyjące na ulicy, eksponowały deformacje ciała, po to aby wzbudzić większą litość oglądających, a tym samym większą hojność. W średniowieczu uwidocznił się mechanizm, w którym część społeczeństwa była w stanie płacić za oglądanie inności. Jak zauważa Maciej Skowera:

w osobliwościach gustowały również niższe warstwy społeczeństwa. Dlatego niezwykle popularne było pokazywanie wynaturzonych cieleśnie istot – na przykład „karłów”, „olbrzymów” – w cyrkach, na jarmarkach i odpustach. Zadaniem tych widowisk było w tym przypadku zaspokojenie ludzkiej pokusy patrzenia, podszytej zarówno lękiem, jak i podnieceniem (Skowera, 2013).

W następnych stuleciach powstała szeroka znaczeniowo definicja monstrum, obejmująca nie tylko ludzi z niepełnosprawnościami, lecz także osoby, które ze względu na pewne umiejętności czy cechy charakterystyczne zaliczały się do tej kategorii – karły, ludzie z różnymi deformacjami ciała, ale też tubylcy, fascynujący Europejczyków swoim wyglądem. Od XV wieku znacząco zaczęła się rozwijać instytucja gabinetów osobliwości, a na dworach zapanowała moda na poszerzenie ich o żywych ludzi, dotkniętych najróżniejszymi, często nieznanymi schorzeniami. Kategorie kultury dziwactw dopasowywano do czasów, w których funkcjonowała, a każda z następnych epok przynosiła inne, istotne dla jej rozwoju aspekty.

Selekcjonując jednak najważniejsze wydarzenia, za kluczowe należy uznać zmiany, które nastąpiły w XIX i XX wieku, kiedy gabinety osobliwości zostały skomercjalizowane, zmodernizowane i dopasowane do kanonu rozwijającej się wówczas kultury masowej. Wtedy też narodziło się pojęcie, które najtrafniej oddaje ideę wystawiennictwa dziwactw – *freak shows*. Pierwsze udokumentowane pokazy ludzkich osobliwości datuje się na rok 1840. Za ich kolebkę uznaje się Stany Zjednoczone. Dziewiętnastowieczne pojęcie osobliwości stało się syntezą i zespoleniem odmienności, która na przestrzeni wieków była pojmowana w różnych kategoriach – jako niepełnosprawność, odmiennosc kulturowa czy odmienny wygląd. Dziewiętnastowieczna kultura dziwactw postrzegała jako monstrum wszystko to, co odbiegało od powszechnie uznanej normy. *Freak shows* przyjmowały formę pokazów przedstawianych na jarmarkach czy festynach. Popularność bardzo szybko, dzięki swojej objazdowej formie, zyskały cyrki dziwactw.

*Freak shows* uwidoczniły większość mechanizmów rządzących kulturą dziwactw. Gabinety osobliwości pod nazwą *freak shows* zostały skomercjalizowane, po to aby przynosiły zysk. Klasa wyższa zapewniała rozrywkę niższym klasom społecznym poprzez wykorzystanie tych, którzy ze społeczeństwa zostawali wykluczeni ze względu na swoją odmiennosc. Kultura dziwactw od samego początku była kulturą skierowaną do prostego ludu. Nie wymagała od widzów krytycznego myślenia ani rozważań. Wymieniać można wiele jej cech, jednak najważniejsze jest to, że kultura dziwactw to kultura oglądarkstwa. *Freak shows* opierały się przede wszystkim na mechanizmie polegającym na tym, że: „publiczność obserwuje wydzielone z otoczenia jednostki, które nie pasują do obowiązujących kategorii społecznych” (Wieczorkiewicz, 2021, s. 271). Istotną cechą kultury dziwactw jest to, że jednostki o dobrym usytuowaniu społecznym decydowały, kto będzie jej twórcą. Kultura dziwactw oparta jest na funkcjonowaniu kategorii „lepsi-gorsi” oraz „my-oni”. Jej organizatorzy wzbudzają naturalnie już funkcjonujące w oglądających poczucie wyższości nad uczestnikami kultury dziwactw lub wymuszają je szeregiem zabiegów polegających na poniżeniu tego, co odmiennie, poprzez jak największą ekspozycję cech, które nie tylko mogą okazać się dla oglądających ciekawe, lecz także pozwolą na zrozumienie, że oglądana osoba znajduje się niżej w hierarchii społecznej.

Pionierem *freak shows* jest Phineas T. Barnum, który od 1841 roku był właścicielem nowojorskiego American Museum. Barnum „starał się czerpać z instytucjonalnej charakterystyki muzeum jako miejsca zbudowania intelektualnego i moralnego [...]. Główną atrakcją zostały jednak ludzkie osobliwości, dziwolągi, czyli freaks” (Wieczorkiewicz, 2021, s. 263). Amerykanin uznawany jest za postać, która miała ważny wpływ na tworzenie współczesnego wymiaru public relations. Barnum wiedział, że kontrowersja to świetnie sprzedający się

produkt – kontrowersja, która od wieków niezmiennie pozostaje jednym z najważniejszych elementów kultury dziwactw.

Kultura dziwactw jest również nierozdzielnie związana z kulturą upokarzania. Podstawą ich funkcjonowania są te same wartości: „jest to konglomerat różnych, niepożądanych zazwyczaj uczuć pokrewnych, takich jak poniżenie, zawstydzenie, ośmieszenie, kompromitacja, zażenowanie” (Rydlewski, 2019, s. 16). Kultura upokarzania za swój obiekt przyjmuje zazwyczaj to, co odmienne, upokarza je i wykorzystuje.

Wiek XIX i XX przyniosły też ważne zmiany technologiczne. Był to przede wszystkim rozwój fotografii i filmu, które pozwalały na tworzenie zdjęć i plakatów promujących *freak shows*. Tym samym pokazy trafiały do coraz szerszego grona zainteresowanych dziwactwami. W 1932 roku premierę miał amerykański horror *Dziwolągi* (ang. *Freaks*, reżyseria Tod Browning), który jako jedno z pierwszych dzieł filmowych poruszał tematykę monstrem. Choć film szybko spotkał się z krytyką oglądających, to jest on przykładem istniejącej w społeczeństwie chęci przekształcenia monstrem w odrębną kategorię kulturową, będącą źródłem dochodów.

## Patostreaming – geneza współczesnej kultury dziwactw

W XXI wieku ponownie technologia stała się jednym z najważniejszych czynników wpływających na rozwój współczesnej kultury dziwactw. Najlepszym jej przykładem i swoistą kontynuacją dziewiętnasto- i dwudziestowiecznych *freak shows* są gale *freak fight*. Jednak, aby móc poruszyć to zagadnienie, należy zarysować genezę tego zjawiska, ponieważ pozwoli to na lepsze zrozumienie poruszanego tematu. Genezy tej należy doszukiwać się w patostreamingu. Idąca za Agnieszką Kmieciak-Goławską:

patostreaming jest nowym zjawiskiem w przestrzeni medialnej, które polega na zamieszczaniu nagrań internetowych zawierających treści obsceniczne, wulgarne, o charakterze seksualnym oraz szerzące mowę nienawiści na różnych platformach cyfrowych (Kmieciak-Goławska, 2018, s. 171–183).

W zależności od źródła początków patostreamingu w polskim internecie należy się doszukiwać w latach 2014–2016. Pojęcie jest pochodną połączenia dwóch słów – patologia oraz streaming. Zachowaniem patologicznym Dorota Bis określa: „wszystkie destruktywne i autodestruktywne zachowania oraz postawy indywidualne, grupowe, a nawet społeczne, które łamią fundamentalne etyczne normy, są sprzeczne z wartościami danej kultury, a ich występowanie działa na społeczną szkodę” (Bis, 2012, s. 12). Streaming odnosi się zaś do internetowej usługi, która polega na transmitowaniu audiowizualnych plików w czasie rzeczywistym przez nadawcę wykorzystującego dany kanał komunikacyjny.

Trudno wskazać zakres tematyczny patostreamingu. To twórca decyduje o kontencie, czyli pomysły, w jaki sposób prowadzone są jego relacje. Zazwyczaj polega on na relacjonowaniu gier czy wchodzeniu w interakcje z internautami poprzez komentowanie konkretnych wydarzeń, najczęściej tych ze sfery internetu. Najważniejszy element to jednak pokazywanie i promowanie treści patologicznych, a patostreamerzy: „rejestrują libacje alkoholowe, wulgarne wypowiedzi, treści o zabarwieniu erotycznym, bójki, a nawet załatwianie swoich potrzeb fizjologicznych” (Kułaga, 2021, s. 73).

Zdaniem autora patostreaming należy uznać za genezę *freak fightów*, a tym samym współczesnej kultury dziwactw, z kilku powodów. Przede wszystkim znaczna część zawodników, którzy brali lub dalej biorą udział w walkach organizowanych przez organizacje

freakfightowe, to właśnie patostreamerzy. Oprócz tego charakterystyka zjawiska jest niezwykle podobna do *freak shows*, które rozwijały się na przestrzeni wieków. Wykorzystany został omawiany model „my–oni”. Widzowie traktują patostreamerów z góry, płacąc im poprzez system tak zwanych donejtów (spolszczony odpowiednik angielskiego czasownika *donate*, który oznacza ‘sprezentować, podarować’) za wykonywanie rzeczy, których sami by nie zrobili, ponieważ uważają je za poniżające godność człowieka. Oglądający ma poczucie, że staje się lepszym, który ma prawo decydować o losie tworzącego relację. Stałą cechą łączącą kulturę dziwactw i patostreaming jest teoria voyeurizmu medialnego, nazywana też podglądactwem. Voyeuryzm jest pewnego rodzaju przyjemnością, która wynika z samego patrzenia. Ekran umożliwia obserwację prywatnego życia innych jednostek. Kultura dziwactw od początku swojego istnienia była kulturą podglądactwa. Tłumy ludzi gromadziły się w muzeach, cyrkach czy na jarmarkach właśnie po to, aby móc podejrzeć odmieńców. Nowoczesna technologia zmieniła tylko format podglądactwa. Nie jest konieczne wychodzenie z domu, ponieważ współczesne *freak shows* są łatwo dostępne na szeroką skalę.

## Freak fight – współczesna kultura dziwactw

Patostreaming został szybko przekształcony w model biznesowy, opierający się na idei wystawiennictwa odmienności pod postacią gal *freak fight*. W 2018 roku odbyła się pierwsza gala *freak fight* w Polsce, zorganizowana przez federację Fame MMA, która niezmiennie pozostaje czołową organizacją na polskim rynku *freakfightowym*.

Zawodnicy mierzą się w pojedynku na zasadach MMA, kick-boxingu lub boksu. Zazwyczaj zestawiane są ze sobą osoby, które ze sportami walki na co dzień nie mają do czynienia – youtuberzy, celebryci czy influencerzy. Coraz powszechniejsza staje się również praktyka walk profesjonalistów z amatorami.

Już nazwa zjawiska „*freak fight*” jest bezpośrednim nawiązaniem do *freak shows*. Jednak zamiast samego wystawiennictwa dziwactw, dodano element dodatkowej rozrywki, jakim są ich pojedynki. Zawodnicy dobierani są tak, aby walka wzbudzała jak największe zainteresowanie widowni ze względu na swoją nietypowość.

W poprzednich epokach osoby chorujące na karłowatość były klasyfikowane do kategorii monstrum. W średniowieczu dostarczały rozrywki na królewskich dworach i były popularnym eksponatem w gabinetach osobliwości. Podczas gali Fame MMA 5, która odbyła się 26 października 2019 roku, reklamowanej jako „największe wydarzenie widowiskowo-sportowe w Polsce”, zaważył chorujący na achondroplazję Mini Majk. Widzów niezmiennie fascynuje oglądanie tego, co wybiega poza ramy moralności i powszechnej akceptacji.

Kolejną cechą świadczącą o tym, że *freak fighty* są kontynuacją *freak shows*, jest ich teatralność. Zgodnie z teorią sceny Goffmana zawodnicy biorący udział w walkach stają się aktorami, którzy odgrywają określone role, testują granice możliwości i wzmacniają elementy „gry” i wyglądu (podkultura przemocy, seksualność, wulgarność), przyciągające uwagę widzów (Kułaga, 2021, s. 73). Stają się kreacjami, tworząc wokół siebie historie i wyobrażenia, które wpływają na ich odbiór. Jest to identyczny zabieg, który stosowany był we *freak shows*, gdzie wokół występujących wystawcy snuli opowieści mające dodatkowo zwiększyć atrakcyjność monstrów, przekładające się na większe zainteresowanie, a tym samym większe zyski. Znamiennym przykładem jest rodzeństwo „ostatnich Azteków” Maxima i Bartoli, których w XIX wieku, jak pisze Robert Bogdan: „pokazywano na jarmarkach i panoptikonach wielu miast, na królewskich dworach Europy i w towarzystwach naukowych” (Bogdan, 1990, s. 127–131). Popularność Maxima i Bartoli wzrosła za sprawą tworzonych przez wystawców historii do-

tyczących ich życia – uznano ich za Azteków, przedstawiciele zaginionej rasy odnalezionych w mistycznej świątyni zaginionego mezoamerykańskiego miasta o nazwie Iximaya (*Maximo and Bartola*) – oraz za sprawą ich wyglądu – niskiego wzrostu i orientalnych rysów twarzy. Jak pisał Nigel Rothfels: „ich wygląd ma w sobie coś niezwykłego, coś, co pobudza do zgłębienia ich historii i żaden badacz nie może oprzeć się sile ich przyciągania” (Rothfels, 1996, s. 168). W rzeczywistości rodzeństwo cierpiało na zaburzenia rozwoju poznawczego oraz mikrocefalię – wadę rozwojową charakteryzującą się nienaturalnie zmniejszonym rozmiarem czaszki. Współczesne *freak shows* są niezmiennie reżyserowane, a uczestnikom narzuca się odpowiednie role, które mają odgrywać, wykorzystując przy tym swoją odmienność.

Konieczne jest wyjaśnienie, że gale *freak fight* w Polsce znacznie się profesjonalizowały. Na przestrzeni lat wzrósł również poziom ich społecznej akceptacji. Wraz z pojawieniem się sponsorów gale poddały się estetyzacji i aktywnie rozwinęły działalność marketingową. Jednak dla wnikliwego obserwatora kultury *freak* profesjonalizacja gal jest jedynie ich dopasowaniem do współczesnych potrzeb widzów. *Freak fights* są nową odśłoną starego show, opartego na modelu biznesowym szeroko dostępnej, taniej rozrywki dla klasy niższej, organizowanej przez klasę wyższą, którego ideą powstania było wykorzystanie istniejącej w człowieku chęci podglądactwa i wzbudzenia poczucia wyższości między widzami a uczestnikami.

## Kultura dziwactw – zagrożenie dla mediów przyszłości?

Organizatorzy współczesnej kultury dziwactw niezwykle trafnie dopasowali się do potrzeb widza. Gale *freak fight* przeszły transformację od negowanych społecznie jako szerzenie patologii do jednej z najchętniej oglądanych form rozrywki. W 2022 roku gala Fame MMA sprzedała rekordową liczbę licencji PPV – ponad 550 tys. Organizacje *freakfightowe* stały się popularniejsze niż polskie profesjonalne organizacje sportów walki i są bezkonkurencyjne w kwestii show oglądanych na żywo. Istotne jest jednak podkreślenie fenomenu tego zjawiska – gale *freak fight* charakteryzują się dużo większym poziomem emitowanej agresji. Podstawą ich funkcjonowania niezmiennie pozostają kontrowersja, nietypowe zestawienia walk oraz budowanie narracji wokół postaci zawodników. Przemoc w świadomości kulturowej jest zjawiskiem negatywnym, dlatego jej usprawiedliwienie poprzez funkcjonowanie gal sportów walki przyciąga zainteresowanie społeczne. W galach *freakfightowych* jest ona dodatkowo podsycana faktem, że obiektem stosowania przemocy są odmieńcy.

Zgodnie z koncepcją Alberta Bandury ludzie uczą się zachowań agresywnych tak jak wszystkich innych sposobów postępowania – za pośrednictwem mechanizmów warunkowania oraz modelowania postaw (Oleś, 2022). Niesie to za sobą ogromne zagrożenie dla przyszłości mediów, zwłaszcza że znaczna część widzów gal *freakfightowych* to dzieci. Młody widz od początku jest socjalizowany do kultury przemocy i oswajany z nią, a obcowanie z nią staje się dla niego normą. Już sama częsta ekspozycja na treści przemocowe obecne w mediach wzmacnia przekonanie, że agresja jest odpowiednią formą reakcji w różnych sytuacjach (Groves et al., 2006, s. 10). Oglądanie walk *freak fight* znieczula widzów na zachowania agresywne. Jest to znany w literaturze psychologicznej efekt desensytyzacji, polegający na osłabieniu reakcji emocjonalnej i fizjologicznej na dany bodziec w związku z częstotliwością jego występowania.

Dlaczego jednak autor powiązał temat kultury dziwactw, patostreamingu i *freak shows* z przyszłością mediów? Dlatego że ich odbiorcami będą właśnie młodzi ludzie, dla których agresja nie będzie już wystarczająco interesująca. Szukać będą coraz to nowych, bardziej emocjonujących form rozrywki, a jak wynika z analizy historycznej przeprowadzonej przez autora – chętnych twórców takich treści z pewnością nie zabraknie.

Często pojawiającym się argumentem jest podkreślanie ulotności fenomenu gal freak fightowych. Wkrótce mają przestać być atrakcyjne dla widza. Zdaniem autora takie stwierdzenia są nieprawdziwe. Gale freak fight to tendencja ogólnoświatowa. Organizowane są w USA, Rosji, wielu krajach europejskich i azjatyckich. To trend, który rozwinął się niezwykle dynamicznie, a dotarcie do szerokiego grona publiczności zajęło mu niewiele czasu. Publiczność, którą niektóre polskie organizacje sportów walki budowały latami, freak fighty przejęły w ciągu niecałych pięciu lat. A skoro są tak popularne, to dlaczego mają nie być jeszcze popularniejsze? Co, jeśli freak fighty wyjdą poza streaming na swoich stronach internetowych? Jeszcze kilka lat temu powstanie filmu dokumentalnego o niszowej federacji Fame MMA wydawało się niemożliwe. Obecnie coraz częściej pojawiają się informacje o potencjalnym zaangażowaniu w produkcję jednego z największych portali streamingowych – Netflix. Zainteresowanie największych graczy rynku medialnego freak fightami wydaje się kwestią czasu, a dzięki takiej współpracy machina ich popularności ruszy ze zdwojoną siłą. Machina, u której podstaw leży nietolerancja dla osób z niepełnosprawnościami w starożytności, przechodzi przez tworzenie ludzkich monstrów, wystaw odmieńców do normalizacji agresji i upokarzania.

Jeśli media przeszłości nie mają zostać przepełnione treściami wulgarnymi, istotne jest podejmowanie w tym zakresie odpowiednich kroków. Decyzje, które mają mieć realny wpływ na to, co dopiero będzie, muszą zapadać już dziś. Zdaniem autora dobrym przykładem jest kwestia ustawy uznającej patostreaming za przestępstwo. W maju 2023 roku stworzony został jej projekt, który przewidywał:

karę pozbawienia wolności od sześciu miesięcy do ośmiu lat dla wszystkich tych, którzy za pośrednictwem sieci teleinformatycznych będą upowszechniać treści stanowiące popełnienie przestępstwa zagrożonego karą pozbawienia wolności co najmniej pięć lat (*Suwerenna Polska proponuje do 8 lat za patostreaming*).

Projekt zapowiadano jako: „jeden przepis, który zostanie wprowadzony do Kodeksu karnego. Przepis wymierzono w patostreamerów” (*Suwerenna Polska proponuje do 8 lat za patostreaming*), a w propozycji uchwały można było przeczytać, że: „problem wymaga poważnego podejścia rządu, organizacji porządkowych, instytucji. Zignorowanie tej sprawy będzie miało swoje konsekwencje w wielu aspektach życia społecznego, włącznie z kondycją psychiczną jej najmłodszej części” (*Projekt ustawy z dnia 23 maja 2023 r.*). Projekt ustawy był pochodną działalności tak zwanej Tiktokowej rodzinki, która za pośrednictwem platformy promowała treści patologiczne i zarabiała na nich. Na nagraniach rodzice dopuszczali się znęcania psychicznego oraz fizycznego nad swoim siedmioletnim synem. O ile sama idea ustawy wydaje się niezwykle słuszna, o tyle zdaniem autora kontrola tego zjawiska powinna była nastąpić wtedy, kiedy było w szczycie swojej popularności. Podkreślić należy fakt, że patostreamerzy nadal prowadzą swoją działalność w internecie, a „skala tego negatywnego zjawiska społecznego zwiększa się wraz z rozwojem nowych technologii komunikacyjnych, a wiele osób czyniło sobie z patostreamingu stale źródło utrzymania” (*Projekt ustawy z dnia 23 maja 2023 r.*). Brakuje jednak ustawy, ponieważ ta nie weszła w życie.

Gale freak fight wydają się rozrywką różniącą się od patostreamingu, jednak należy pamiętać, że są one jego pochodną. Nie można ich więc uznać za niewymagającą kontroli prostą rozrywkę, a należy postrzegać je jako złożone zjawisko, które powinno stać się polem pogłębionej analizy i odpowiednich regulacji. Jak słusznie zauważają Dominika Bek i Malwina Popiołek: „patologiczne treści w sieci wymagają nie tylko dalszych pogłębionych badań ze względu na konsekwencje, jakie mogą rodzic dla oglądających, ale przede wszystkim uwagi organów państwa, a zwłaszcza organów ścigania i wymiaru sprawiedliwości” (Bek, Popiołek, 2019, s. 260). Podjęcie tego działania jest współcześnie niezwykle istotne, ponieważ kierunek mediów przyszłości jest wyznaczany przez terażniejszość.

## Bibliografia:

- Bek, D., Popiołek M. (2019). Patostreaming – charakterystyka i prawne konteksty zjawiska. *Zarządzanie Mediami*, 7, nr 4, 247–262, <https://doi.org/10.4467/23540214ZM.19.016.11342>.
- Bis, D. (2012). Media a zagadnienia patologii społecznej. W T. Piątek, B. Romanek (Red.), *Wyzwania i potrzeby współczesnej szkoły* (pp. 12). Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Techniczno-Ekonomicznej im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu.
- Bogdan, R. (1990). *Freak Show. Presenting Human Oddities for Amusement and Profit*. University of Chicago Press.
- Groves, Ch.L., Prot, S., Anderson, C. (2016). Violent media effects: Theory and evidence. W H.S. Friedman, *Encyclopedia of Mental Health*, 2nd Edition, Vol 4, (pp. 10). Oxford Academic Press.
- Chudy, W. (2007). Człowiek niepełnosprawny w świetle filozofii. *Ethos*, nr 20, 67–80.
- Giełda, M. (2015). Pojęcie niepełnosprawności. W M. Giełda, R. Raszewska-Skałeczka (Red.), *Prawno-administracyjne aspekty sytuacji osób niepełnosprawnych w Polsce* (pp. 17–32). E-Wydawnictwo. Prawnicza i Ekonomiczna Biblioteka Cyfrowa. Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Kmiecik-Goławska, A. (2018). Patostreaming jako narzędzie popularyzacji podkultury przemocy, *Biuletyn Polskiego Towarzystwa Kryminologicznego im. prof. Stanisława Batawii*, 25, 171–183.
- Kułaga W. (2021). Transmisja patologii społecznych do internetu. Zagrożenia związane z medialną aktywnością patoinfluenserów, patostreamerów i patoużytkowników, *Com.Press*, nr 4 (2), 70–88.
- Maximo and Bartola*, Wikipedia.en. Dostęp 21 sierpnia 2023 z [https://en.wikipedia.org/wiki/Maximo\\_and\\_Bartola](https://en.wikipedia.org/wiki/Maximo_and_Bartola).
- Mercer, G., Barnes, C. (2008). *Niepełnosprawność*, przeł. P. Morawski. Wydawnictwo Sic!
- Oleś, P. (2022). Teoria społeczno-poznawcza Alberta Bandury. *Psychologia.pwn.pl*. Dostęp 21 sierpnia 2023 z <https://psychologia.pwn.pl/artykul/teoria-spolesznopoznawcza-alberta-bandury-63ad61df54c75e0db0ed482d>.
- Projekt ustawy z dnia 23 maja 2023 r. Dostęp 21 sierpnia 2023 z [http://orka.sejm.gov.pl/Druki9ka.nsf/Projekty/9-020-1250-2023/\\$file/9-020-1250-2023.pdf](http://orka.sejm.gov.pl/Druki9ka.nsf/Projekty/9-020-1250-2023/$file/9-020-1250-2023.pdf).
- Rothfels, N. (1996). Aztecs, Aborigines, and Ape-People: Science and Freaks in Germany, 1850–1900, W R. Garland-Thomson (Red.), *Freakery. Cultural Spectacles of the Extraordinary Body* (pp. 158–172). New York University Press.
- Rydlewski, M. (2019). *Scenariusze kultury upokarzania. Studium z antropologii mediów*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Skowera, M. (2013). Człowiek w kolekcji. Przypadek ludzkich monstrów. *Polisemia*, 10, nr 1. Dostęp 21 sierpnia 2023 z <https://www.polisemia.com.pl/numery-czasopisma/numer-12013-10-materialno%C5%9B%C4%87/cz%C5%82owiek-w-kolekcji>.
- Suwerenna Polska proponuje do 8 lat za patostreaming*. PAP.pl. Dostęp 21 sierpnia 2023 z <https://www.pap.pl/aktualnosci/news,1571146,suwerenna-polska-proponuje-do-8-lat-wiezienia-za-patostreaming.html>.
- Wieczorkiewicz, A. (2021). *Monstruarium*. Słowo/obraz terytoria.
- Wojakowski, T. (2020). Wizerunek osób z niepełnosprawnościami: stan postulowany a rzeczywisty obraz w mediach odtworzony na przykładzie tygodników opiniotwórczych, *Zoon Politikon*, 11, 42–81.