

Urszula Sawicka

Uniwersytet Opolski
urszula.sawicka@uni.opole.pl
ORCID: 0000-0002-6953-6570

Nastoletnie autorytety? Analiza działalności grup GoatFamLA i The Squad na portalu You Tube

Wprowadzenie

Truizmem wydaje się dzisiaj stwierdzenie, iż żyjemy w epoce mediów. Podobnie jak mówienie o tym, że stanowią one integralną część realiów funkcjonowania człowieka. Podkreślić należy natomiast to, że nie tylko egzystujemy w ich otoczeniu, korzystamy z nich, ale też często w nich żyjemy¹. W związku z powszechnym wykorzystaniem mediów w różnych dziedzinach życia można, za Grzegorzem Ptaszkiem, mówić więc o ich wnikięciu w codzienne doświadczenia² i działalność człowieka.

Obecność technologii znacząco wpłynęła zarówno na sferę prywatną jednostki, jak i przestrzeń publiczną. W tym kontekście możemy mówić m.in. o zmianach w środowisku wychowania, dorastania młodych osób czy przemianach statusu i wizerunku dzisiejszej młodzieży³. Spowodowane postępem zmiany rzeczywistości dotyczą zatem nie tylko realiów życia, ale również nas samych: sfery komunikacji, ciała, myśli, wartości – m.in. spo-

¹ M. Deuze, *Media Life*, „Media, Culture&Society” 2011, z. 33, s. 138.

² G. Ptaszek, *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Kraków 2019, s. 22.

³ Zob. m.in. J. Z. Górnikiewicz, *Edukacja w świecie zdzieciniałych dorosłych i wybujałych w dorosłość dzieci*, [w:] *Edukacja dziecka – mity i fakty*, red. E. Jaszczyszyn, J. Szada-Borzyszkowska, Białystok 2010, s. 155.

sobu pojmowania autorytetów. W świecie zanurzonym w mediach ogromne znaczenie w kreowaniu i wybieraniu wzorców ma bowiem kontakt z mediami oraz treściami, które są w nich dostępne.

Celem artykułu jest zaprezentowanie obrazu i funkcjonowania popularnych grup nastolatków w filmach udostępnianych na portalu You Tube. W tym właśnie kontekście zostanie poruszona kwestia autorytetu – kim są wzory dzisiejszych młodych ludzi? Czy nastoletni, internetowi twórcy mogą pełnić dla nich taką rolę? Jeśli tak, to z jakich powodów zyskują oni miano autorytetu?

Cele badawcze i metodologia

Badania zaprezentowane w tym tekście zmierzały do odpowiedzenia na powyższe pytania oraz przedstawienia obrazu dzisiejszej młodzieży. W tym celu zostały przeprowadzone studia przypadków dwóch kanałów z serwisu YouTube tworzonych przez nastolatków: GoatFamLA (zob. Aneks, zdj. 1) i The Squad (zob. Aneks, zdj. 2). W drugim przypadku odbywało się to na podstawie analizy zawartości konta liderki grupy: Piper Rockelle, ponieważ ekipa ta nie posiada odrębnego profilu w serwisie YouTube. Kryterium doboru kont stanowiła ich wysoka popularność. Według statystyk opublikowanych przez *Famousbirthday.com* w kategorii „Friend Web Group” The Squad zajmuje pierwszą pozycję w rankingu popularności, natomiast GoatFamLA jest w tej klasyfikacji na szóstej pozycji⁴. Kanał Piper Rockelle posiada 9,17 mln, a GoatFamLA 87,3 tys. subskrybentów (stan na dzień: 11.04.2022). Liczby te wskazują więc na dużą popularność działalności obu ekip.

Wybrana przeze mnie metoda studium przypadku (ang. *case study*) pozwala na wieloaspektowe zbadanie problemu dotyczącego osoby, grupy, instytucji czy zjawiska z wykorzystaniem wielu źródeł danych⁵. W celu uzyskania wyczerpujących odpowiedzi na postawione pytania odwołałam się również do źródeł zastanych (ang. *desk research*), mianowicie przemyśleń badaczy na temat obrazu współczesnych nastolatków. W badaniach odniosłam się również do celów edukacji medialnej. Dziedzina ta podejmuje bowiem kwestie bliskie problematyce niniejszego tekstu jak świadomy i krytyczny odbiór treści medialnych⁶.

⁴ *Friend Web Groups*, <https://www.famousbirthdays.com/webgroups/genre/friend.html> [dostęp: 11.04.2022].

⁵ Tamże.

⁶ Zob. m.in. G. Ptaszek, *Edukacja medialna 3.0...* M. Skibińska, *Kompetencje informacyjne – przegląd tendencji rozwojowych koncepcji information literacy*, „Przegląd Badań Edukacyjnych” 2021, z. 34, s. 199.

Badania osadzone w kontekście edukacji medialnej, jak i mediów w ogóle, wymagają jednak nieustannej aktualizacji. W związku z tym swoje rozważania oparłam głównie o najnowsze wyniki analiz, pochodzące z tekstów opublikowanych w latach 2017-2021. Celem tego jest zaprezentowanie aktualnego spojrzenia na kwestię autorytetu oraz funkcjonowanie nastolatków w sieci. Wyniki badań mają także służyć wykazaniu ewentualnych zagrożeń związanych z recepcją określonych obrazów w internecie przez młodych widzów. Podjęta problematyka służy zatem ukazaniu aktualnego obrazu młodych ludzi rekonstruowanego na podstawie ich wizerunku, języka, tematów rozmów i zachowań widocznych w nagraniach upublicznianych w sieci. Tekst prezentować ma także świeże spojrzenie na kwestię autorytetu.

Autorytet – próba definicji

Termin „autorytet” nie jest łatwy do jednoznacznego zdefiniowania. W dyskusjach psychologicznych oraz socjologicznych zwraca się uwagę na zmiany, którym przez lata ulegało i ulega rozumienie tego pojęcia⁷. Przedstawiciele każdej epoki, nawet każdego pokolenia, posiadają własne i często bardzo odmienne autorytety.

Słowo „autorytet” pochodzi z języka łacińskiego i oznacza „wpływ, znaczenie, uznanie oraz szacunek, jakim się cieszą określone osoby”⁸. Mianem tym może zostać określona jednostka lub instytucja, która indywidualnie bądź społecznie uznawana jest za ważną, cieszącą się prestiżem, odgrywająca istotną rolę i wywierająca wpływ na danego człowieka lub grupę⁹. W definicjach autorytetu określa się również cechy, którymi powinna charakteryzować się osoba bądź organizacja pretendująca do tego tytułu: osiągnięcie przewagi w jakiejś dziedzinie np. większej wiedzy, szczególnych umiejętności¹⁰, wyróżnianie się na tle innych¹¹. W obecnych czasach instytucją tworzącą i lansującą autorytety stały się również media.

⁷ Zob. m.in. L. Bakiera, *Problem autorytetu z perspektywy psychologicznej*, „Psychologia Społeczna” 2013, z. 1, s. 128, 192.

⁸ J. Kata, *Rola autorytetu w kształtowaniu życia młodego człowieka*, [w:] *Pomiędzy szacunkiem a odpowiedzialnością. Rola autorytetu w rozwoju osobowym człowieka*, red. A. Chrapusta, I. Skoczeń, ks. S. Wronka, Kraków 2021, s. 209.

⁹ Zob. A.M. de Tochorzewski, *Autorytet i jego struktura aksjologiczna*, „Studia Pedagogica Ignatianiana” 2017, z. 5, s. 192.

¹⁰ Zob. L. Bakiera, *Problem autorytetu...*, s. 128.

¹¹ Zob. Tamże.

W kontekście podejmowanych w tym tekście rozważań niewątpliwie wymaga to podkreślenia.

Reasumując, z zaprezentowanych refleksji wyłania się rozumienie autorytetu jako osoby lub instytucji wyróżniającej się na tle ogółu dzięki określonym cechom, umiejętnościom, statusie. Osoba taka pełni istotną rolę w życiu jednostki lub grupy, a przez to może wywierać wpływ na jej myślenie i funkcjonowanie. Definicję tę traktuję jako obowiązującą dla niniejszego tekstu.

Nastolatki

Interesująca mnie grupa nastolatków stanowi kategorię społeczną osób młodych, znajdujących się w okresie adolescencji, czyli dorastania. Erik Erikson podzielił ów okres na dwa etapy: wczesną adolescencję (ok. 13–17 r. ż.) oraz późną adolescencję (młodzieńczość – ok. 18–22 r. ż.)¹². Fazy te stanowią okres dużych zmian biologicznych, fizycznych oraz psychologicznych, które zachodzą w organizmie młodej osoby. W czasie dorastania jednostka kształtuje swoją tożsamość, uczy się niezależności, samodzielności, odpowiedzialności za swoje decyzje¹³, a także przypisanych jej ról społecznych. Nabywa zatem umiejętności przypisywanych w danej kulturze osobom dorosłym i dojrzałym emocjonalnie. Niemniej jednak w czasie adolescencji (zwłaszcza na jej wczesnym etapie) mogą pojawiać się także zachowania typowe dla okresu dzieciństwa, jak: zależność emocjonalna, brak samodzielności, odpowiedzialności za siebie i innych, postawa hedonistyczna, koncentrowanie się na terażniejszości¹⁴.

Współczesna młodzież nazywana jest przez badaczy pokoleniem „iGen”¹⁵, „Z”, „C”¹⁶ lub „always conneted”¹⁷. Określenia te wskazują na funkcje, które w życiu młodych ludzi pełnią obecnie media – zwłaszcza Internet. Ostatni aspekt jest niezwykle istotny w przypadku podejmowa-

¹² Zob. E. Erikson, *Tożsamość a cykl życia*, Poznań 2004. Cyt. za: P. Peret-Drażewska, *Specyfika rozwojowa okresu adolescencji. Implikacje dla praktyki wychowawczej*, „Roczniki Pedagogiczne” 2021, z. 4, s. 81.

¹³ Zob. M. Olenicz, *Przeżywanie młodości. Obraz fenomenu w badaniach biograficznych*, Kraków 2005, s. 91–92. Cyt. za: P. Peret-Drażewska, *Specyfika rozwojowa...*, s. 80.

¹⁴ Zob. Tamże.

¹⁵ G. Kiedrowicz, *Pokolenie iGEN wkracza w świat dorosłych*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2018, z. 3, s. 219.

¹⁶ M. Przybysz, *Młodzież w sieci w czasie pandemii. Diagnoza, problemy, wyzwania*, „Media Biznes Kultura” 2021, z. 2, s. 99.

¹⁷ G. Kiedrowicz, *Pokolenie iGEN...*, s. 104.

nych w tym tekście rozważań, które dotyczą bezpośrednio tekstów medialnych.

GoatFamLA

GoatFamLA to kanał na portalu YouTube, którego treści tworzy grupa nastolatków ze Stanów Zjednoczonych. Ekipa powstała w 2020 roku w Los Angeles. Jej założycielem i liderem jest Gavin Magnus – 15-letni youtuber i aspirujący raper. Oprócz niego grupę tworzą aktualnie: Jacob Magnus¹⁸ (16 l.), Frosty (18 l.), Andre „Dre” (18 l.), Alectra Cox (18 l.), Capri Everitt (17 l.), Landon Kai (16 l.), Sky Perry (18 l.) i Ava Monpere (15 l.).

Pierwsze wideo na kanale GoatFamLA zostało opublikowane 11.12.2021 roku. W chwili pisania tego tekstu dostępnych jest na nim 13 filmów, a liczba obserwujących kanał wynosi 90,9 tys. (stan na dzień: 30.04.2022). Grupa tworząca GoatFamLA to młodzi ludzie aktywni na różnych platformach społecznościowych: Instagramie, YouTube, TikToku. Każdy z nich w mniejszym bądź w większym stopniu rozwija swoją karierę w branży muzycznej, aktorskiej czy w modelingu. Najpopularniejsi, jak – Gavin Magnus (4,37 mln subskrypcji na YouTube¹⁹) jest aspirującym raperem i piosenkarzem, a jego brat Jacob (133 tys. subskrypcji na YouTube²⁰) prezentowany jest w sieci jako gwiazda YouTube (*You Tube star*)²¹.

Format filmów z kanału GoatFamLA przypomina schemat programów typu *reality show*. Nastolatki spędzają czas w domu Gavina i Jacoba mieszczącym się w Los Angeles i rejestrują za pomocą kamery wideo różne sytuacje z codziennego życia. Akcję opublikowanych dotychczas odcinków kończy materiał podsumowujący: „Fake Friends Revealed. GoatFamLA Season 1 Finale”, co dodatkowo budzi skojarzenia ze wspomnianym gatunkiem medialnym, którego finał przybiera zwykle formę podsumowania, komentarza wobec tego, co wydarzyło się w trakcie trwania sezonu. Jednakże prezentowane materiały utrzymane są także w konwencji wideobloga – audiowizualnej formy dokumentacji rzeczywistości.

Sugerując się jedynie tytułami opublikowanych nagrań, można założyć, że w dużej mierze podejmują one tematykę relacji międzyludzkich. Warto

¹⁸ Jest on bratem Gavina Magnusa.

¹⁹ Stan na dzień: 26.04.2022.

²⁰ Stan na dzień: 26.04.2022.

²¹ *Jacob Magnus*, <https://www.famousbirthdays.com/people/jacob-magnus.html> [dostęp: 30.04.2022].

wymienić tu nazwy kilku z nich: *Are we dating?* | *GoatFamLA ep. 2, Exploring the truth about our relationships...* | *ep. 6, They got into a fight...* | *ep. 8*. Analizując zawartość filmów, można z kolei zauważyć, że większość z nich prezentuje zróżnicowane aktywności nastolatków, jak: wspólne gotowanie, ubieranie bożonarodzeniowego drzewka, opalanie się przy basenie. Już na tym etapie należy podkreślić, że prezentowane zajęcia nie dotyczą szkoły, nauki, obowiązków domowych, a więc powinności typowych dla osób nastoletnich. Zamiast tego uwaga widza skupia się na relacjach pomiędzy członkami grupy, wspólnych grach, rywalizacji (wyzwaniach, wyścigach).

Charakterystycznym zabiegiem stosowanym w nagraniach są wypowiedzi nastolatków z tzw. *offu*. Pełnią one funkcję komentarza wobec konkretnej sytuacji aktualnie pojawiającej się w materiale. Dodatkowo, w czasie wypowiedzania się młodzieży, u dołu ekranu pojawia się imię aktualnie mówiącej osoby, co ponownie budzi skojarzenia z narracją typową dla *reality show*. Przykładem takiej sceny jest wypowiedź Jake'a Magnusa, stanowiąca uwagę do jego rozmowy ze Sky'em na temat relacji panujących w grupie: „I don't know [...] I'm little bit of moment overthinking, that [...] Dre doesn't [...] like me no more”²². („Nie wiem [...] zastanawiałem się, czy [...] Dre już mnie nie lubi”²³). W czasie wypowiedzania tych słów wzrok Jake'a zwrócony jest w stronę oka kamery, a więc widzów. Nastolatek dzieli się z owym niewidocznym audytorium osobistymi przemyśleniami na temat jakości swojej relacji z jednym z członków grupy. Ta konwencja narracyjna znana jest z programów *reality show*, paradokumentów, w których wypowiedzi dotyczące danej sytuacji, osoby, rejestrowane są także poza faktycznym czasem i miejscem zdarzenia. Zamiast dorosłych uczestników lub aktorów mamy tutaj jednak grupę nastolatków ukazującą i komentującą swoją codzienność.

W kontekście samej treści nagrań można zauważyć, że młodzież wypowiada się, używając specyficznego języka. W każdym z opublikowanych materiałów pojawiają się wulgaryzmy (ocenzurowane jednak przez charakterystyczny sygnał dźwiękowy). Nastolatki posługują się również slangiem. Używają popularnych obecnie wśród młodych Amerykanów zwrotów typu: „bruh” (z ang. bracie, ziomku; ale też: obojętność, brak chę-

²² *They got into a fight...* | *GoatFamLA ep. 8*, <https://www.youtube.com/watch?v=pZQSYBClpoQ> [dostęp: 25.04.2022].

²³ Tłumaczenie autorki.

ci do kontynuowania rozmowy), „sus” (z ang. *suspicious* lub *suspect* – podejrzany, wyrażający nieufność), „dude” (z ang. koleś).

Kolejnym aspektem, któremu się przyjrzyć, chcąc zaprezentować obraz grupy, jest jej wizerunek. Uwagę zwraca przede wszystkim prezencja dziewcząt. Najczęściej pojawiają się one w tzw. *crop topach*²⁴ lub sportowych biustonoszach. Wszystkie mają makijaż, noszą biżuterię, niektóre także tipsy. W przypadku chłopców zauważalne jest noszenie przez kilku z nich dłuższych włosów (aktualnie modnej wśród nastolatków fryzury), czapek z daszkiem lub tzw. *beanie* (czapek zimowych z charakterystycznym, wywiniętym brzegiem). Warto podkreślić, że przytoczone elementy wizerunku stanowią również część *image'u* sławnych młodych ludzi – zwłaszcza medialnych osobowości. Skojarzenie to, jak wykażę później, może nie być przypadkowe.

Prezentowane przez grupę aktywności obejmują natomiast wspólne rozmowy lub konfrontacje (np. *Exposing the truth about our relationships...* | *GoatFamLA ep. 6*), wyjścia do sklepu, sesje zdjęciowe, jazdę na deskorolce. Z przywołanego dotychczas opisu wyłania się obraz (pozornie?) typowych nastolatków – śledzących modę, wspólnie spędzających czas. Jednakże brak obecności w nagraniach wątków dotyczących nauki czy obowiązków, a więc również części życia młodych ludzi, sprawia, że pierwsze przypuszczenie nie jest już tak pewne. Dlatego też, by przedstawić obraz współczesnych nastolatków, należy wnikliwie przyjrzeć się ich zachowaniom i działalności.

Zwyczajne nastolatki?

Jak już zostało wspomniane, scenami, które najczęściej pojawiają się w nagraniach, są rozmowy lub konfrontacje (m.in. odcinek 6: *Exposing the truth about our relationships...* i 8: *They got into a fight...*). Kwestie, które poruszają nastolatki, dotyczą najczęściej relacji międzyludzkich (jakość tych relacji, sympatie, antypatie, zauroczenia, prawdziwi/fałszywi przyjaciele), randkowania, zdrad, związków oraz tematu mody (ocena stroju, zmiana stroju, doradzanie w kontekście ubioru). Rzadziej są to rozmowy związane z konkretną, aktualnie toczącą się i widoczną dla widza sytuacją np. wyzwaniem, którego się podejmują (choćby: *Extreme goat yoga! Ft. Gavin Magnus* | *GoatFamLA ep. 4*, w którym – w niecodziennych warunkach, bo w otoczeniu zwierząt – pod okiem instruktorki wspólnie praktykują jogę), dekoracji

²⁴ Rodzaj krótkiej koszulki odsłaniającej brzuch.

waniem drzewka bożonarodzeniowego (*Christmas House Tour* | *GoatFamLA ep. 3*), kupowaniem świątecznych dekoracji. Sądzę, iż można założyć, że podejmowane przez młodych ludzi tematy, zachowania oraz ich sposób wypowiedzania się (charakterystyczny slang) są typowe i powszechne dla grup nastolatków w ogóle. Należy jednak zaznaczyć, że znaczącą różnicą w tym zakresie jest brak odniesienia w nagraniach do kwestii nauki, szkoły czy obowiązków domowych – a więc aktywności, które w znacznej mierze kształtują codzienność młodych ludzi. Z nagrań nie wynika, w jakiej formie młodzież pobiera naukę czy zakończyła już edukację bądź czy planuje ją kontynuować. Brak takich informacji może wywoływać u widzów wrażenie, że nastolatki prowadzą niemal beztrudny styl życia.

Taki obraz grupy może umocnić wypowiedź Gavina Magnusa padająca w trzecim epizodzie, w której odnosi się on do treści publikowanych na kanale nagrań: „It’s like real as. I mean, not the real us, but it’s just kind like more of our lives”²⁵ („To jesteśmy prawdziwi my. To znaczy, nie do końca, ale jest to bliskie temu, jak wygląda nasze życie”²⁶). Wypowiedź tę można odebrać jako swoiste zaświadczenie o autentyczności zachowań członków grupy. Słowa te mogą budować zaufanie młodych odbiorców do twórców, co jest niezwykle istotne w procesie uznania kogoś za autorytet. Jednak czy sami zainteresowani – nastolatki – dostrzegają w sobie taki potencjał?

W epizodzie *Fake friends revealed... | GoatFamLA Season 1 finale*, podsumowującym pierwszą serię filmów na kanale, młodzież przedstawia się w następujący sposób: „Hi, I’am Dre, I’am 18 yo and I’am a rapper” (Cześć, jestem Dre, mam 18 lat i jestem raperem”), „I’am Capri, I’am 17 yo and I’am an artist” (Cześć, jestem Capri, mam 17 lat i jestem artystką), „I’am Landon, I’am 16, I’am a model and I’am starting a podcast with Jake [Jake Magnus – przyp. U. S.]”²⁷ („Cześć, jestem Landon, jestem modelem i zaczynam podcast z Jake’iem”)²⁸. Prezentują się oni nie tyle jako nastolatki, grupa przyjaciół, ale (już?) jako przedstawiciele określonych zawodów i branż: muzycznej, artystycznej. Na ich profilach w innych serwisach społecznościowych również określają się w ten sposób. Dodatkowo publikują

²⁵ *Christmas house tour 2021! | GoatFamLA ep. 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=eWFH1p56oZg> [dostęp: 26.04.2022].

²⁶ Tłumaczenie autorki.

²⁷ *Fake friends revealed... | GoatFamLA season 1 finale*, <https://www.youtube.com/watch?v=Mlbjj4Y-gorM&t=673s> [dostęp: 30.04.2022].

²⁸ Tłumaczenia autorki.

tam m.in. fragmenty autorskich piosenek (Gavin Magnus, Alectra Cox). Widoczne i jasne staje się więc dla widza to, jaki wizerunek swojej osoby chcą oni stworzyć w sieci i z jaką grupą pragną się identyfikować.

Swój obraz kreują także przez język, którym się posługują. Używanie slangu podkreśla ich bycie na czasie, ale też przynależność do grupy młodzieży, która posługuje się podobnymi wyrażeniami. W kontekście wypowiedzenia się należy zwrócić również uwagę, że format odcinków, przypominający stylistykę *reality show*, czyni z nastolatków niejako celebrytów. W takiej estetyce i narracji trudno ich bowiem postrzegać jako zwyczajną grupę młodzieży dzielącą się swoim życiem, ale raczej ekipę medialnych osobowości z wierną widownią oglądającą ich poczynania w sieci.

Takiemu ich postrzeganiu sprzyja także dopracowany wizerunek, który prezentują oraz aktywność w branży artystycznej, którą deklarują i o której zaświadcza przez publikowanie efektów swojej twórczości w social mediach. W nagraniach widoczna jest także zabawa – gra w koszykówkę, jazda na deskorolce – a więc aktywności popularne wśród młodych ludzi. Obecność tych elementów może sprzyjać postrzeganiu grupy zwłaszcza przez dorastających odbiorców jako kogoś podobnego do siebie, o zbliżonych zainteresowaniach, bliskiego. W ten sposób nastolatki z GoatFamLa mogą stać się dla swoich widzów osobami znaczącymi. Niemniej, specyficzna formuła nagrań oraz określone postawy młodych ludzi: identyfikowanie się ich z konkretnymi obszarami *show-businessu*, sprzyja postrzeganiu ich raczej jako nieprzeciętnej grupy młodzieży. Każdy z członków ekipy utrzymuje swój wyjątkowy *image* w różnych mediach społecznościowych, utrwalając określone myślenie o swojej osobie wśród widzów.

The Squad

Drugą prezentowaną przeze mnie grupą jest The Squad – ekipa, której liderką jest 15-letnia Piper Rockelle. W 2022 roku tworzą ją ponadto: Jenna Davis (18 l.), Emily Dobson (14 l.), Elliana Walmsley (14 l.), Lyon Daniels (14 l.), Jetzen Ramirez (15 l.) i Lev Cameron (16 l.). Grupa nie posiada typowego, własnego konta na serwisie YouTube, ale śledzić ją można, oglądając materiały publikowane m.in. na koncie Piper. Oprócz tego prawie każdy członek grupy (poza Lyonem Danielsem) posiada autorski kanał na serwisie YouTube obserwowany przez co najmniej 1 mln subskrybentów.

Profile wszystkich wskazanych nastolatków można odnaleźć również w innych mediach społecznościowych, jak Instagram czy TikTok.

W tym tekście skupię się na treściach kanału Piper Rockelle, gdyż jej konto posiada najwyższą ilość subskrybentów (9,23 mln²⁹). Cieszy się zatem największą popularnością, co – jak zakładam – wiąże się z wywieraniem przez nią wpływu na odpowiednio wyższą liczbę osób.

Swoją działalność na serwisie YouTube Piper rozpoczęła w 2017 roku w wieku dziesięciu lat. Tematyka nagrań tworzących jej kanał nie jest zbyt zróżnicowana – dominują w niej wideoblogi, nagrania prezentujące popularne gry towarzyskie, *pranki*³⁰ czy *challenge*³¹. Warto zaznaczyć, że na koncie publikowane są także teledyski Piper, które stanowią jedne z najpopularniejszych pod względem odsłon materiałów. Najczęściej wyświetlana piosenka to na chwilę obecną „Treat Myself”, posiadająca 36 mln wyświetleń (stan na dzień: 20.05.2022). Tematyka nagrań może wskazywać na zainteresowania nastolatki, a także wyznaczać kierunek i cel jej kariery w social mediach. W zakładce „BIO” na swoim profilu na Instagramie przedstawia się ona jako: aktorka, tancerka i piosenkarka. Podobnie opisywana jest na różnych stronach poświęconych medialnym twórcom. Znajdziemy ponadto tam takie określenia, jak: „gwiazda YouTube” (*YouTube star*), „Gwiazda sieci” (*web star*)³² i „youtuberka” (*youtuber*)³³. Terminy te podkreślają jej nieprzeciętność, przynależność do świata celebrytów i *show-businessu*. W społecznych wyobrażeniach strefy te często łączone są z wyższym statusem i lepszym życiem. Same opisy Piper skłaniają już zatem ku temu, by nie traktować jej jako „przeciętnej nastolatki”.

Piper Rockell – prezentacja kanału na serwisie YouTube

Elementem, który zwraca uwagę we wszystkich nagraniach młodej youtuberki, jest hałas. Piper mówi bardzo głośno, czasem wręcz krzyczy, wyrażając w ten sposób różne emocje, których aktualnie doświadczą. Ponadto w jej filmach zauważalna jest także wielość oraz intensywność bodź-

²⁹ Stan na dzień: 20.05.2022.

³⁰ *Prank* (z ang. *practical joke*) jest internetowym żartem, którego komizm wynika z toczącej się sytuacji. Zob. m.in. M. Kamińska, *Reach! Amatorski minimusical internetowy*, „Kultura i Historia” 2011, z. 3.

³¹ *Challenge* to rodzaj wyzwania, próby, rejestrowanej za pomocą kamery wideo i publikowanej w sieci. Zob. m.in. B. Kotowski, *E-zabawy na granicy świata rzeczywistego i światów wirtualnych*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” 2008, r. XVI, s. 114.

³² Piper Rockelle, <https://www.famousbirthdays.com/people/piper-rock-elle.html> [dostęp: 20.05.2022].

³³ Piper Rockelle, https://youtube.fandom.com/wiki/Piper_Rockelle [dostęp: 20.05.2022].

ców, które w danym momencie działają na widza. Oprócz motywu przewodniego danego wideo, np. *pranku*, *challengu*, jako przerywnik pojawia się w nim scenka, w której w roli komentatora konkretnej sytuacji występuje pies Piper – mops Frank. Niemal w każdym nagraniu jesteśmy również świadkami potyczek słownych nastolatki z jej starszym bratem (pełniącym również funkcję operatora). On także mówi głośno i bardzo energicznie.

Kolejnymi elementami pojawiającymi się w wielu nagraniach Piper są spontaniczne (przypuszczalnie) nieplanowane sytuacje z jej udziałem. W odcinku *Eating only gas station food for 24 hours!!* w czasie jazdy samochodem nastolatka pod wpływem chwili wyrzuca szklaną butelkę z kawą przez okno pojazdu. Oczywiście, butelka rozbija się, a widz, moment później, obserwuje dziewczynę zbierającą z ulicy odłamki szkła. Oglądając takie zachowanie, można odnieść wrażenie, że Piper oraz jej przyjaciele prowadzą beztroskie życie – działają impulsywnie i nie przejmują się konsekwencjami swoich decyzji. Ich nieprzemysłane zachowania mogą z pewnością wynikać ze scenariusza danego wideo i być tworzone w celu zdobycia uwagi widza. Nie zmienia to jednak faktu, iż obecność takich obrazów może stymulować podobne postawy i zachowania u oglądających nagrania nastolatków.

Warto jednak podkreślić, że w materiałach, na których pojawia się Piper i jej przyjaciele, nie padają wulgaryzmy. Jest to znacząca różnica między materiałami z konta GoatFamLA. Niemniej również w filmach z konta Piper można zauważyć posługiwanie się podobnymi wyrażeniami slangowymi przez młodzież, np. używanie zwrotów: „bruh”, „dude”.

Oprócz języka obraz nastolatków z The Squad tworzy także ich wygląd zewnętrzny. W tym kontekście zauważalny jest dopracowany *image* członków grupy. W każdym przypadku jest to (najprawdopodobniej) także wizerunek przemysłany. Zwłaszcza u żeńskiej części ekipy można zauważyć dbałość o dopracowanie detali stroju: obecność makijażu, wymodelowane włosy, pomalowane paznokcie, biżuteria oraz pasujące do stylu ubioru dodatki: czapka z daszkiem, torebka bądź plecak. W przypadku nastolatek widoczna jest także manifestacja aktualnego trendu w postaci noszenia skąpych koszulek – *crop topów*.

Chcąc zaprezentować obraz współczesnych nastolatków, przyjrzałam się także miejscom, w których bywają członkowie The Squad. W pewnym stopniu determinują one bowiem ich zachowania oraz wpływają na styl życia. Akcja filmów rozgrywa się przede wszystkim w domu lub przed do-

mem, w którym mieszka Piper, na stacjach benzynowych lub w supermarkecie. Są to więc miejsca, w których najpewniej przebywa każdy nastolatek.

Jak już zostało wspomniane, najczęściej na kanale Piper pojawiają się nagrania typu *prank* lub *challenge*. Tematyka żartów dotyczy głównie relacji międzyludzkich np. *I have been cheating on my boyfriend...* Wspomniane *challenge* są natomiast najczęściej wykonywane przez kilka osób z The Squad. Opierają się one przede wszystkim na rywalizacji, np. jedzeniu produktów kupionych jedynie na stacjach benzynowych przez cały dzień (*Eating only gas station food for 24 hours!!*), wytrzymaaniu jak najdłużej w basenie wypełnionym lepką masą typu *slime* (*Last to leave slime pit wins \$20.000!*) czy zjedzeniu jak największej ilości waty cukrowej (*First to finish giant cotton candy wins challenge*). Co istotne, nie są to ryzykowne próby, większość z nich odbywa się również przed domem Piper, a nie w miejscach publicznych, co mogłoby wzbudzić kontrowersje przechodniów. Wyzwania podejmowane przez członków grupy The Squad to bardzo często odtwarzanie aktualnie popularnych w mediach społecznościowych prób lub gier, czego przykładem jest wideo *Playing Squid Game in real life!* stanowiące odwzorowanie zachowań bohaterów z głośnego serialu platformy Netflix. Biorąc pod uwagę zaprezentowane zachowania, styl bycia oraz wizerunek, który członkowie grupy ukazują w czasie nagrań, przejdę do przedstawienia ogólnego jej obrazu.

Zwyczajne czy niezwykłe nastolatki?

Dotychczasowe wnioski wskazują na to, że The Squad reprezentuje podobny, ale nie tożsamy, wizerunek i styl bycia co grupa GoatFamLA. Oglądając ich nagrania, widz otrzymuje obraz atrakcyjnego, wypełnionego zabawą życia młodych ludzi. Nie ma w nich mowy o edukacji czy pracy – a więc powinnościach, które nie zawsze kojarzą się młodym z czymś przyjemnym. Niewątpliwie jest to także obraz życia na wyższym standardzie. Piper mieszka w dużym i modnie urządzonej domu, na zewnątrz znajdują się basen i spory plac zieleni, często można zobaczyć ją jadącą ze swoim operatorem nowoczesnym modelem *jeepa* (należącym zresztą do nastolatki).

Z perspektywy widza można odnieść wrażenie, że styl życia Piper i jej przyjaciół jest wręcz beztrudny. Takiemu myśleniu mogą sprzyjać określone zachowania grupy, np. zabawy, których zorganizowanie wymaga znacznego wkładu finansowego – na potrzeby jednego z nagrań został wynajęty pry-

watny samolot (*Last to leave \$ 25,000,000 private jet, keeps it*). Nie każdy nastolatek, a nawet dorosły, może pozwolić sobie na jednorazowe zorganizowanie takiej atrakcji. Wspomniane aktywności mogą budować w oczach widzów obraz grupy jako reprezentującej wyższy, bogatszy, lepszy (?) status społeczny. Niemniej sam akt zabawy, spędzania czasu z przyjaciółmi, rodziną należą do zachowań stanowiących część codzienności młodych ludzi. Dlatego nie mamy tu do czynienia z całkowicie odrębnym, niespotykanym obrazem młodzieży.

Podobne wnioski, co w wypadku gier, wyciągnąć można, obserwując wizerunek członków The Squad – modny, dopracowany, ale też zawierający stroje eksponujące ciało (w przypadku dziewczyn). Trudno nie odnieść wrażenia, iż taki *image* wynika nie tylko z aktualnych trendów i własnych upodobań, ale inspirowany jest również wyglądem dzisiejszych młodych gwiazd popkultury. Podobieństwo to nie wydaje się przypadkowe. The Squad to grupa młodzieży aspirujących do miana piosenkarza, tancerza, osobowości medialnej. Swoim wizerunkiem mogą więc podkreślać swoją identyfikację z grupami społecznie uznanymi za artystów i gwiazdy. Status, który reprezentują, nie jest zatem przeciętny. Stanowi raczej atrakcyjną i pożądaną społecznie pozycję życiową, obiekt marzeń wielu (również młodych) ludzi.

Obraz nastolatków – czy są oni autorytetami?

Analizując materiały ukazujące życie grup młodzieży – GoatFamLA i The Squad, można dostrzec widoczne pomiędzy nimi podobieństwa, ale też kilka znaczących różnic. Ekipy prezentują podobny wizerunek. Dziewczyny zazwyczaj odsłaniają ciało, nosząc skąpe stroje, w ich wyglądzie widać także dużą dbałość o szczegóły i dodatki ubioru. W wizerunku chłopców także zauważalna jest obecność trendów modowych np. w zakresie popularnych obecnie fryzur. Nie są to zatem stylizacje przeciętne i przypadkowe. Bardziej wydają się odpowiadać *image'owi* młodych gwiazd – Justinowi Bieberowi czy Zandayi aniżeli powszednim sposobom noszenia się zwykłych nastolatków. Jak wykazały wcześniejsze refleksje, może być to celowy zabieg, mający służyć kreowaniu i utrwalaniu u odbiorców określonego postrzegania swojej osoby.

Język, którym operują nastolatki z obu grup, zawiera sporo wyrażań slangowych charakterystycznych dla sposobu wyrażania się dzisiejszej

młodzieży, a ich rozmowy najczęściej dotyczą uczuć, relacji międzyludzkich, social mediów lub aktualnie toczących się wydarzeń. Można zatem powiedzieć, że podejmują istotne dla młodych tematy: kwestie kształtujące ich tożsamość i wpływające na dalsze życie. Istotną różnicą w kontekście komunikowania się jest jednak obecność wulgaryzmów w nagraniach GoatFamLA i ich brak w materiałach z kanału Piper Rockelle. W odwołaniu do celów edukacji medialnej materiały GoatFamLA mogą pod tym względem negatywnie wpływać na sposób wyrażania i postawy młodych widzów, pokazując, iż takie zachowanie jest powszechne i „normalne”. W treściach z obu kanałów pojawiają się także zachowania lekkomyślne i nierozsądne (jak wyrzucanie żywności). Analogicznie może to kształtować podobne postawy wśród odbiorców.

Członkowie obu grup są aktywni na różnych platformach w mediach społecznościowych. Swoją działalnością wpisują się zatem w zachowania popularne wśród współczesnych nastolatków. Jak bowiem wynika z raportu przeprowadzonego w ramach programu *The Common Sense Census* obejmującego lata 2019-202, młodzież ze Stanów Zjednoczonych spędza 8,5 godz. dziennie, używając różne media (Internet, media społecznościowe, gry wideo, telewizja, tworzenie treści, czytanie w sieci i inne działania cyfrowe)³⁴. Dla porównania w Polsce, zgodnie z raportem Państwowego Instytutu Badawczego NASK – „Nastolatki 3.0” z 2020 roku, adolescenti spędzają w internecie 4,5 godz. w dni lekcyjne oraz 6,1 godz. w dni wolne od zajęć³⁵. Wskazane dane dotyczą osób urodzonych po roku 2000, dorastających w erze technologii. Stanowią oni generację (w większości) oboznaną z przestrzenią sieci, będącą na bieżąco z trendami dotyczącymi mody, technologii, ale też wykazującą się kreatywnością, innowacyjnością, wielozadaniowością, otwartością i łatwością w nawiązywaniu kontaktów³⁶. Trudno odmówić tych cech członkom grup TheGoatFamLA i The Squad, którzy z powodzeniem rozwijają swoją karierę w sieci.

Zastanawiające pozostaje jednak to, czy z racji swojej popularności, wyższego standardu życia, nieprzeciętnych aktywności (działalność w sferze *show-businessu*) mogą oni uchodzić za wzór, autorytet dla swoich wi-

³⁴ Zob. *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens 2021*, ed. V. Rideout, A. Peebles, S. Mann et. al., San Francisco 2022, s. 3.

³⁵ Zob. *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*, red. R. Lange, Warszawa 2021, s. 6.

³⁶ Zob. M. Przybysz, *Młodzież w sieci w czasie pandemii...*, s. 99.

dzów? I czy – co może nawet ważniejsze – bardziej przypominają oni nastolatków czy raczej młodych dorosłych?

W przypadku prezentowanych grup doskonale widoczne stają się przede wszystkim wzmiankowane na początku rozważań zmiany realiów wychowania i życia współczesnych pokoleń, a co się z tym wiąże, modyfikacji w definiowaniu okresu dzieciństwa i dorosłości³⁷. Obecnie trudno jest także wyznaczyć jednoznaczłą granicę między nimi³⁸. Kojarzone z dorosłym życiem aktywności, jak: praca, kariera, podejmowane są w coraz młodszym wieku, nawet w wieku dziecięcym i nastoletnim. Dotyczy to zwłaszcza przemysłu muzycznego, aktorskiego i modelingu. Aktywność w mediach, co pokazały przypadki Justina Biebera czy Shawna Mendesa, może pomóc w zdobyciu popularności i rozpoczęciu kariery artystycznej. Mając dostęp do mediów, korzystając z nich, młodzi ludzie już w okresie adolescencji zyskują szansę na realizację pewnych swoich, często „dorosłych” marzeń np. rozpoczęcia kariery zawodowej. Bycie nastolatkiem nie wyklucza dziś więc prowadzenia dorosłego (lub pozornie dorosłego) stylu życia: podjęcia pracy, czerpania dochodów finansowych, podejmowania decyzji.

Dodatkowo postrzeganiu członków analizowanych grup jako „lepszych” może sprzyjać wzmiankowana wcześniej specyficzna narracja tekstów, w których występują. Stanowią oni w nich postaci pierwszoplanowe, dlatego też uwaga odbiorców skupiona jest przede wszystkim na ich poczynaniach³⁹. Z tego względu można przypuszczać, że tak skonstruowane filmy mogą silniej oddziaływać wzorcotwórczo na młodych odbiorców. Jest to z pewnością zagadnienie, które można by przeanalizować w oddzielnym badaniu.

Osoby, które osiągnęły sukces w bardzo młodym wieku – jak członkowie grup GoatFamLA i The Squad – mogą być dla swoich odbiorców autorytetami. Jak wykazały prowadzone analizy, posiadają oni określone cechy, które mogą sprzyjać traktowaniu ich w ten sposób. Przede wszystkim wyróżniają się swoim wyższym statusem społecznym, który reprezentują jako medialne osobowości, posiadają (czy też: przekonują widzów o posiadaniu)

³⁷ Zob. J.Z. Górniewicz, *Edukacja w świecie dziecięcych dorosłych...*

³⁸ Zob. J. Minta, „Pozornie dorośli” – zawieszenie pomiędzy dziecięcością a dorosłością, „Dyskursy Młodych Andragogów” 2007, nr 8, s. 3.

³⁹ Dla porównania można podać chociażby popularnego *reality show* „Rodzina Kardashianów” (ang. *Keeping Up With the Kardashians*), w którym również pojawiały się nastoletnie wówczas celebrytki: Kendall oraz Kylie Jenner. Niemniej cała seria koncentrowała się raczej na relacjach międzyludzkich oraz rodzinnych słynnego klanu niż (tylko) na codziennym życiu przedstawicieli tej rodziny.

nieprzeciętne umiejętności: rapowania, śpiewania, tańczenia, czego dowodzą m.in. w publikowanych w sieci teledyskach. Znaczna ilość subskrypcji oraz wyświetleń nagrań z kanałów prezentowanych grup (oraz indywidualnych kont nastolatków) daje podstawy, by zakładać, iż pełnią oni istotną rolę w życiu swoich widzów.

Niemniej, biorąc pod uwagę powyższe rozważania, skłonna jestem, by postrzegać ich raczej jako idoli – zwłaszcza przez wzgląd na specyfikę reprezentowanych przez nich aktywności (*show-business*, media). Przestrzenie te bardziej kojarzą się bowiem z funkcjonowaniem artystów i celebrytów, na których kreują się zaprezentowani młodzi ludzie. Niewątpliwie jednak traktowanie ich jako idoli nie zmienia możliwości silnego oddziaływania prezentowanych grup na odbiorców. Warto przyjrzeć się jeszcze temu aspektowi, w odwołaniu do sygnalizowanego w rozważaniach obszaru edukacji medialnej.

Zamiast zakończenia: pozytywny czy negatywny wpływ treści na młodych widzów?

Biorąc pod uwagę prowadzone analizy i dotychczasowe spostrzeżenia, trudno jest w sposób jednoznaczny określić wartość prezentowanych przez nastoletnie grupy treści medialnych oraz ich wpływ (zwłaszcza) na młodych odbiorców. Z pewnością dorastające osoby mogą odnaleźć w ich materiałach bliskie im problemy, aktywności, zrozumieć język, co w konsekwencji sprzyjać może utożsamianiu się z przedstawicielami obu grup. W tym kontekście niepokojąca jest jednak kwestia obecności wulgaryzmów w filmach *GoatFamLA*, a także dopracowany wizerunek przedstawicieli obu grup wyrażający się m.in. w prezentowaniu przez nich jednego – szczupłego – wzorca sylwetki. Stawianie sobie tych wartości za wzór może być nie tylko niekorzystne (w przypadku słownictwa), ale i nierealne (w wypadku wizerunku) do osiągnięcia dla adolescentów. W okresie dorastania sylwetka młodych osób ulega bowiem wielu zmianom fizycznym w zakresie budowy i masy ciała. W przypadku dziewcząt wzrasta zarówno poziom tkanki beztłuszczowej, jak i tłuszczowej, dlatego zwłaszcza one mogą odczuwać lęk przed przybraniem na wadze⁴⁰ i za wszelką cenę będą dążyć do zachowania szczupłości.

⁴⁰ D. Ponczek, I. Olszowy, *Styl życia młodzieży i jego wpływ na zdrowie*, „Problemy Higieny i Epidemiologii” 2012, z. 93, s. 261.

W ukształtowaniu krytycznej, „filtrującej” postawy u młodych widzów wobec oglądanych treści może pomóc świadomość rodziców lub opiekunów względem tego, co ich dziecko może zobaczyć w sieci. Kolejną kwestią jest postawa samych youtuberów. Mają oni dużą siłę oddziaływania na widzów, co mogą wykorzystać, kształtując w nich odpowiednie postawy. Warto wspomnieć tu o serii materiałów na kanale Piper Rockelle, utrzymanych w konwencji krótkiego dokumentu. Każde nagranie porusza istotne w życiu (zwłaszcza młodych ludzi) kwestie, m.in. wyglądu, używek, dyskryminacji. Filmy kończą się swoistym morałem, mającym stanowić pouczenie dla widzów, np.: „Feeling beautiful has nothing to do with what you Look like. It's more about how you treat yourself and others”⁴¹ („Bycie pięknym nie ma nic wspólnego z tym, jak wyglądasz. Bardziej zależy od tego, jak traktujesz siebie i innych”)⁴². Mają zatem charakter edukacyjny. Ukazują problemy młodych ludzi rzadko poruszane w nastawionych na rozrywkę treściach social mediów.

Pod względem zawartości nagrania z kanału Piper Rockelle wydają się być lepiej dostosowane do potrzeb nastoletnich odbiorców – podejmują bliższą im tematykę, a przy tym uwzględniają fakt, że materiały może oglądać zróżnicowana pod względem potrzeb grupa odbiorców.

Warto dodać, że specyfika treści zamieszczanych w mediach (w tym: w Internecie) wynika również z aktualnych potrzeb społeczeństwa. To jego członkowie – jako potencjalni odbiorcy, wybierają i kontynuują oglądanie materiałów, które im się podobają. Zasadnym jest więc stwierdzenie, że twórcy medialni (w tym youtuberzy) prezentują widzom to, co oni – jako widownia – chcą zobaczyć.

Nie zmienia to jednak faktu, że świadomość różnorodności treści dostępnej w sieci jest istotna nie tylko w przypadku jej młodych użytkowników-odbiorców, ale też rodziców, opiekunów, nauczycieli, stanowiących ich najbliższe otoczenie oraz stawiających sobie za cel edukowanie oraz wychowanie młodzieży.

⁴¹ *Mean dance teacher body shames girls, she instantly regrets it*, <https://www.youtube.com/watch?v=2fVzN-LMc388> [dostęp: 20.05.2022].

⁴² Tłumaczenie autorki.

Urszula Sawicka

Teenage Authorities?

Analysis of the Activities of GoatFamLA and The Squad Groups on YouTube

The article is an attempt to present the image of modern youth based on the analysis of the content of popular YouTube accounts created by teenage groups of friends. These are the teams: GoatFamLA and The Squad. Considerable interest in the activities of these groups among viewers also prompted me to analyze the issue of whether their members - teenagers - can be perceived as authorities. The considerations have been set in the context of media education - they are therefore used to indicate the currently popular and important content for young recipients, as well as to present which patterns they may find attractive. The aim of the research was to critically look and evaluate the images of young people on the Internet, and to draw attention - especially to parents and educators - on the impact these messages can have on the development of young people.

Keywords: teens, YouTube, authority, media education, Internet

Słowa kluczowe: nastolatki, YouTube, autorytet, edukacja medialna, Internet

Aneks



Zdjęcie 1: Grupa GoatFamLA

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=eWFH1p56oZg> [dostęp: 6.06.2022].



Zdjęcie 2: The Squad

Źródło: *Piper Squad Updates*, <https://www.youtube.com/channel/UCwIofLL-1BLAz-DNlJyBKBfw?app=desktop> [dostęp: 6.06.2022].