Miscellanea Anthropologica et Sociologica 2015, 16 (2): 65–82

Krzysztof Gajewski[1]

# Pacynka kontra Faceopera. Zjawisko kont alternatywnych w mediach społecznościowych

Niniejszy artykuł omawia zjawisko kont alternatywnych oraz jego konsekwencje dla społecznego i kulturalnego życia w internecie. Na wstępie analizie poddano pojęcie konta użytkownika oraz opisano dwa jego rozumienia: jako swego rodzaju prywatny, wirtualny domek użytkownika oraz jako sposób dostępu do usługi internetowej. W dalszej kolejności wprowadzono pojęcie konta alternatywnego, czyli marionetki, oferującego użytkownikowi serwisu alternatywną tożsamość. Następnie przeanalizowano strukturę i funkcję prywatnej strony domowej. Analogicznie i tu znaleźć można dwie przeciwstawne strategie jej pojmowania. Podczas gdy pierwsza interpretuje ją jako „kawałek prawdziwego życia", druga kładzie nacisk na zastosowane w niej strategie autokreacyjne i perswazyjne. Przejście od prywatnych stron domowych do profili związanych z kontem użytkownika opisano jako element ewolucji sieci od Web 1.0 do Web 2.0 i z tej perspektywy przedstawiono konsekwencje tej ewolucji dla rozkwitu tak zwanej turystyki tożsamościowej.

W końcowej, empirycznej części artykułu badaniu poddano kilka przypadków użycia kont alternatywnych. Pierwszy dotyczy Wikipedii, gdzie zjawisko to określane jest mianem „pacynki". Drugi to Faceopera, gra fikcyjnych postaci tocząca się na platformie Facebooka i angażująca także prawdziwych użytkowników.

**Słowa kluczowe:** nowe media, internet, Web 2.0, sieci społecznościowe, konto użytkownika

Sock Puppet contra Faceopera. A phenomenon of alternative accounts in social media

The topic of the paper is the phenomenon of alternative accounts and the repercussions in the social and cultural life of the Internet. First of all, the notion of user accounts is examined. Two main ways of understanding the function of a user account are described. According to the first one, it is the private virtual home of a particular user. The second approach perceives it as nothing more than a way of accessing a service. Next, the notion of

[1] Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk; krzysztofgajewski@gmail.com.

a secondary, alternative account is introduced, a sock puppet, offering an alternative identity for a service user. In the following part the structure and functions of a personal home page are analysed. Analogically there are two contradictory home page strategies. The first one interprets them as a pieces of "real life", whereas the second stresses self-creational and persuasive strategies applied in them. The transition between personal home pages to user account profiles is described as a part of the Web 1.0 to Web 2.0 evolution and its consequences for the so-called identity tourism.

In the subsequent practical part of the paper some cases of usage of alternative accounts are examined. The first concerns Wikipedia, where this phenomenon is indicated with the term sock puppet. The second is Faceopera, a play of fictional characters going on a Facebook platform and also engaging real users.

**Key words:** new media, internet, web 2.0, social network, user account

W sytuacji, gdy w oknie przeglądarki na co dzień widzimy setki nazwisk i fotografii nieznanych nam osób sygnujących w ten sposób swe publicznie dostępne, a niekiedy bardzo kontrowersyjne wypowiedzi, można dojść do wniosku, że czasy anonimowego internetu się kończą. Nastąpiło zrównanie między przestrzenią ludzką i przestrzenią wirtualną, a stało się to za sprawą „wielkiego spisu powszechnego", w wyniku którego znaczna część ziemskiej populacji uzyskała swój „elektroniczny podpis" w postaci profilu na portalu społecznościowym. Podpis ów, składający się z imienia i nazwiska zwykle wzbogaconych fotografią, zostaje umieszczony w miejscu każdej interwencji swego właściciela w globalnej sieci, na przykład w postaci komentarza lub „polubienia".

Zdarza się jednak, że obok swego „oficjalnego", głównego konta użytkownik zakłada drugie, które nazywam kontem alternatywnym, tworząc tym samym nową tożsamość sieciową. Prześledzę genezę tego typu zjawiska, sposób jego funkcjonowania w wirtualnym świecie oraz cele, dla których konta alternatywne są lub mogą być wykorzystywane.

Badania nad mediami społecznościowymi są dziś najbardziej dynamicznie rozwijającym się obszarem badań nad nowymi mediami. Przedmiotem zainteresowania badaczy są zwykle psychologiczne skutki korzystania z mediów społecznościowych (Gonzales, Hancock 2011), reperkusje w naukach o zarządzaniu (Brown, Vaughn 2011) lub w medycynie (Krom 2014), rzadko natomiast podejmowana jest refleksja nad ich wewnętrzną strukturą i sposobami jej odnoszenia się do realnego świata. Jednym z podstawowych elementów struktury medium społecznościowego jest konto użytkownika.

O ile istnieją takie dziedziny badań nad nowymi mediami, jak *game studies*, *social media studies* czy nawet *Wikipedia studies* lub *Facebook studies*, to wśród chmury tagów Academia.edu nie znajdziemy *user account studies*. Tym niemniej zagadnienie wydaje się godne namysłu, co postaram się wykazać poniżej.

## Konto użytkownika, profil i nick

Przede wszystkim określę, co rozumiem pod terminem „konta użytkownika". Trudno tutaj odwołać się do stosownego piśmiennictwa naukowego, gdyż takowe w zasadzie nie istnieje – poza specjalistycznymi i technicznymi rozprawami na temat bezpieczeństwa oraz sposobów zarządzania kontem użytkownika w konkretnych systemach komputerowych. Mnie interesuje sens ogólny tego pojęcia, określony w oderwaniu od konkretnej realizacji technicznej, odwołam się zatem do jego potocznego użycia. Konto można założyć, można je posiadać, można się do niego zalogować, można je usunąć lub zlikwidować.

W zależności od punktu widzenia – twórcy serwisu lub jego użytkownika – termin ten można definiować dwojako. Dla użytkownika konto jest jego „prywatną" stroną w dostępnym publicznie serwisie społecznościowym, wirtualnym „domkiem", własnym kącikiem w globalnej sieci. Dla programisty projektującego strukturę serwisu sieciowego jest ono jednak niczym więcej jak tylko zbiorem danych, pakietem ustawień określających sposób dostosowania serwisu do indywidualnych potrzeb użytkownika. Dane te to na przykład albumy fotografii czy kolekcje linków, a także wartości opcji określających sposób wyświetlania strony w przeglądarce i ogólnie interfejsu, czyli scenariusza interakcji z użytkownikiem, w szczególności jego uprawnienia oraz przynależność do jednej z grup takich jak gość, użytkownik zarejestrowany, moderator, redaktor lub administrator.

Użytkownik modelowy serwisu społecznościowego[2] nie musi jednak dysponować wiedzą techniczną i może postrzegać konto jako swój prywatny segment danego serwisu, swą własną stronę WWW, trochę przypominającą popularne w latach dziewięćdziesiątych strony domowe. Facebook podsuwa metaforę ściany (ang. *wall*), na której można umieszczać różnego typu przekazy: tekstowe, graficzne czy audiowizualne. To, co widoczne dla użytkownika, można określić mianem profilu, a więc zmysłowo percypowalnego, tekstowo-wizualnego korelatu noumenu, jakim jest jego konto. Innymi słowy, profil jest graficzną reprezentacją konta użytkownika[3].

Z kontem użytkownika wiąże się również nieodłącznie *nickname*, czyli nazwa użytkownika. Nick wyświetlany jest na profilu. Jest to pseudonim, za pomocą którego sygnowane są ślady wirtualnej aktywności użytkownika i dzięki któremu

[2] Będę odwoływać się do koncepcji autora i czytelnika modelowego zaproponowanej przez Umberto Eco. Pojęcie owo można łatwo uogólnić na dowolny komunikat, a nawet dowolne medium. Pod pojęciem odbiorcy modelowego rozumieć można obraz odbiorcy zbudowany na podstawie tekstowych wykładników komunikatu: ten, dla którego komunikat jest przeznaczony, taki, który posiada wszystkie kompetencje niezbędne do poprawnego odbioru komunikatu. Aby termin uogólnić na dowolne medium, na przykład na serwis społecznościowy, termin „odbiorca" wystarczy zastąpić słowem „użytkownik", „odbiór" – słowem „używanie", a zamiast „komunikat" podstawić „medium" (Eco 1995).

[3] Należy podkreślić, że konto użytkownika to coś więcej niż tylko profil. Poza wizualną fasadą, jaką jest profil, na konto składają się jeszcze metadane, które określają sposób jego funkcjonowania. W kontekście niniejszych rozważań nie ma to jednak większego znaczenia.

użytkownicy mogą identyfikować się wzajemnie na czacie lub w korespondencji mailowej. U swych początków nick był nazwą jednowyrazową, ale wraz z upowszechnieniem się portali społecznościowych pojawiły się nicki wielowyrazowe, a w czasach obecnych nawet one są wypierane wskutek używania „nicku" ze świata realnego – imienia i nazwiska użytkownika.

## Konto alternatywne

Pojęcie konta alternatywnego zakłada istnienie konta głównego, podstawowego, prymarnego. Ma ono charakter sekundarny i zastępczy także w tym sensie, że zostało założone później, jest więc młodsze niż podstawowe konto użytkownika – na tym jednak nie koniec. Sam sens i powód jego istnienia wywodzi się z faktu użytkowania konta podstawowego. Konto alternatywne tworzone jest w celu uzyskania n o w e j – alternatwynej wobec konta podstawowego – ścieżki dostępu do znanego i użytkowanego już serwisu.

Użytkownik dysponujący kontem alternatywnym może eksperymentować z możliwościami serwisu bez ryzyka, że wpłynie to w sposób niepożądany na jego konto podstawowe, w szczególności na wygląd profilu. Użycie konta alternatywnego bywa niekiedy pożądane także ze względów bezpieczeństwa – jeśli użytkownik zaloguje się do swego podstawowego konta na publicznym terminalu, może utracić zgromadzone na nim dane wskutek działania oprogramowania szpiegującego. Bezpieczniej wówczas użyć specjalnie w tym celu stworzonego konta, pustego i nie zawierającego żadnych wartościowych materiałów.

W środowisku wikipedystów konto takie nazywane jest pacynką. Jak się przekonamy, wikipedystyczna pacynka może przyczyniać się do poprawy komfortu użytkowania serwisu i bezpieczeństwa danych osobowych oraz służyć kontroli publicznego wizerunku jego użytkowników. Administratorzy i inni użytkownicy posiadający konta o wysokich uprawnieniach podczas logowania się na publicznym komputerze mogą używać konta alternatywnego – logowanie się do konta głównego w środowisku, które może zawierać złośliwe oprogramowanie, byłoby zbyt ryzykowne i mogłoby doprowadzić do utraty kontroli nad kontem oraz dotkliwych strat poniesionych w wyniku przejęcia konta przez wandala.

W sposobie rozumienia istoty konta użytkownika do głosu dochodzą zatem dwa sprzeczne przekonania. Z jednej strony ma być ono elektroniczną personą, maską, pod którą funkcjonuje użytkownik i która jest do niego na stałe przypisana; z drugiej zaś strony jest to jedynie sposób uzyskania dostępu do serwisu, zamkniętego dla użytkownika pozbawionego konta.

## Strona domowa

Owo pierwsze rozumienie, w myśl którego konto użytkownika traktuje się jako jego „wirtualny dom", wspierane jest poprzez gatunkowe afiliacje między profilem użytkownika a stroną domową – najważniejszym gatunkiem elektronicznej tekstualności lat dziewięćdziesiątych.

Wedle badaczy zagadnienia osobista strona domowa (ang. *personal home page*) to witryna internetowa stworzona i prowadzona przez osobę prywatną (Papacharissi 2002; Doring 2002). Jej podstawowe składowe to strona główna, na której może znajdować się fotografia autora, zestaw podstawowych informacji na temat jego osoby oraz podstrony, a wśród nich stałe elementy, takie jak księga gości (ang. *guestbook*), licznik odwiedzin (ang. *visits counter*), lista linków do „zaprzyjaźnionych" stron i dane kontaktowe, zwykle adres poczty elektronicznej. Dadzą one początek poszczególnym elementom profilu konta użytkownika: osi czasu (ang. *timeline*), liście znajomych, ilości „ulubionych" czy „lajków". Na pozór nie ma tu nicku, charakterystycznego dla omawianego wyżej konta użytkownika. Przy bliższym zbadaniu okazuje się jednak, że jest on ukryty w adresie internetowym strony jako nazwa domeny lub też podstrony, jeśli strona domowa utworzona została w wyspecjalizowanym serwisie (na przykład GeoCities, Yahoo, Google Sites).

> Osobiste strony domowe porównywano do wielu rzeczy: Rubio przyrównuje je do otwartego domu, w którym gospodarz nigdy nie jest obecny, Ericksonowi przypominają nieformalne życiorysy, zawierające informacje osobiste, Chandler nazywa je „autoreklamami", Burns mówi, że są wizytówkami dwudziestego pierwszego wieku, zaś Plotnikoff przyrównuje je do drzwi elektronicznej lodówki. Inne porównania nie są tak pochlebne. Jeden z krytyków, parafrazując Sartre'a, orzeka: „Piekło to strony domowe innych" (Dominick 1999).

Przywoływane metafory są dwojakiego rodzaju. Jedne, jak metafora domu czy CV, sugerują, że osobista strona domowa to „kawałek prawdziwego życia", jego metonimia lub obiektywizująca charakterystyka i wskazują na jej funkcję informacyjną. Metafora lodówki przywodzi na myśl nieoficjalność, a nawet swego rodzaju ekshibicjonizm, „publiczne wywlekanie prywatnych spraw". Inne wskazują na środki perswazyjne, przy pomocy których przekaz zostaje skonstruowany na podobieństwo jeśli nie reklamy, to przynajmniej wystudiowanej i starannie dopracowanej formy publicznej autoprezentacji.

Coraz większą popularność zdobywa wśród badaczy właśnie to ostatnie ujęcie, ulegając wzmocnieniu i wyostrzeniu. Dowodzą oni, że celem osobistej strony domowej jest nie tyle udzielanie informacji na swój temat, ani nawet próba zaprezentowania się w świetle możliwie korzystnym, co mniej lub bardziej arbitralne konstruowanie własnej tożsamości. David Chandler (1998) przywołuje w tym kontekście termin *bricolage*, gdyż strony domowe powstają właśnie w rezultacie procesu podobnego do opisywanego przez Claude'a Lévi-Straussa „majsterkowa-

nia", w tym wypadku polegającego na zestawianiu i kombinowaniu gotowych elementów zapożyczonych z innych witryn.

Podobnie konstruowana jest tożsamość internauty. Paweł Mazurek (2006) wprowadza pojęcia płynnej tożsamości, warsztatu tożsamości oraz turystyki tożsamościowej. Sieć pozwala na łatwe eksperymentowanie z tożsamością, umożliwia wielokrotne konstruowanie jej na nowo. W każdej chwili możemy zalogować się na anonimowym czacie i wejść w interakcje z innymi użytkownikami, jak również bez trudu wylogować się i rozpocząć zabawę na nowo, pod innym nickiem.

Tego rodzaju płynna, elastyczna, efemeryczna tożsamość nie znajduje bezpośredniego zastosowania w odniesieniu do stron domowych, gdyż założenie strony wymaga znacznie więcej czasu i wysiłku niż zalogowanie się do czatu. Tym niemniej i w przypadku strony WWW dostępny jest szereg strategii umożliwiających budowanie i przebudowywanie swej tożsamości.

> Przed pojawieniem się osobistych stron internetowych, jedynie uprzywilejowani – politycy, magnaci medialni, reklamodawcy – mieli dostęp do masowej publiczności. Teraz każdy z owej publiczności dysponujący odpowiednim sprzętem komputerowym i minimalnymi kompetencjami komputerowymi może emitować przekaz masowy. W przeciwieństwie do innych form ekspresji osobistej zawartość strony internetowej jest automatycznie publikowana w Internecie, dając ludziom okazję do wyrażania siebie w obliczu potencjalnie olbrzymiej publiczności, które w przeciwnym przypadku nie miałoby pojęcia o ich istnieniu. […] Osobiste strony internetowe dają niebywałą do tej pory szansę na badanie publiczności jako producentów medialnych treści raczej niż jako konsumentów, w który to sposób publiczność była badana tradycyjnie (Dominick 1999).

Amerykański badacz zauważa, że ziściła się opisywana przez Marshalla McLuhana utopia przekazu bilateralnego, role przyjmowane przez uczestników komunikacji społecznej stały się symetryczne, odbiorca uzyskał techniczne możliwości pozwalające mu stać się nadawcą, konsument stał się producentem, wcielając tym samym w życie zapowiadaną przez Alvina Tofflera (1997) postać prosumenta. Grupa twórców witryn domowych to kolejna generacja elektronicznej kultury uczestnictwa[4], a jednocześnie chyba pierwsza, która wyszła poza bastiony ośrodków badawczych i instytucji rządowych.

Tym niemniej w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, złotym wieku osobistych stron domowych, jedynie niewielki procent internautów odgrywał rolę nie tylko konsumentów, ale również producentów – dla przytłaczającej większości kontakt z internetem sprowadzał się do użytkowania biernego: lektury witryn internetowych, list dyskusyjnych bądź spędzania czasu na grach online. Możliwość emisji własnego komunikatu istniała jedynie na skalę indywidualną lub grupową – można było wysłać maila do jednej lub kilku osób lub opublikować post na grupie dyskusyjnej, jednakże dotarcie do grupy potencjalnie nieograniczonej, do pu-

[4] W pośredni jedynie sposób wzmiankowanej przez twórcę terminu, Henry'ego Jenkinsa (2006).

bliczności, nadal było osiągalne tylko dla elity, nawet jeśli można było już mówić o pewnej demokratyzacji w porównaniu do stanu rzeczy sprzed pojawienia się internetu, a w szczególności technologii WWW. Wynikało to z tego, że owe wspomniane przez Josepha Dominicka „minimalne kompetencje komputerowe" były nadal stosunkowowysokie. Zostanie producentem – „postawienie" własnej strony domowej – wymaga poświęcenia pewnej ilości czasu na opanowanie stosownych technologii, takich jak HTML lub program do tworzenia stron WWW.

## Profil użytkownika

Sytuacja uległa zmianie, gdy rozpowszechniły się serwisy społecznościowe umożliwiające w sposób coraz mniej skomplikowany utworzenie własnej witryny. Uproszczenie technologii elektronicznej publikacji pociągnęło jednak za sobą pewne ograniczenia w zakresie możliwości kształtowania komunikatu: im łatwiej bowiem przygotować własną stronę, im mniej czasu wymaga opanowanie obsługi interfejsu, tym bardziej wyprodukowana strona jest sztampowa i podobna do innych w swym wyglądzie i funkcjonalnościach. W ten sposób powstał profil użytkownika, który można uznać za finalny produkt ewolucji osobistej strony domowej. Skończyła się epoka strony domowej, a rozpoczęła epoka profilu – minęła świetność Sieci 1.0 i nastały czasy Web 2.0 (O'Reilly 2005).

McLuhan przepowiadał, że przemysł ery mediów elektronicznych będzie tak rozwinięty, że będzie w stanie oferować na skalę masową tanie produkty dostosowane do potrzeb indywidualnego konsumenta. Na przykładzie dziejów takiego gatunku przekazu, jak osobiste strony domowe, można stwierdzić, że wprawdzie miał on rację w swych przesłankach, lecz wnioski wyciągnął chybione – o ile bowiem technologia WWW umożliwia tworzenie przekazów wysoce zindywidualizowanych, o tyle praktyka pokazuje, że ze znacznie żywszym odzewem społecznym spotyka się środek przekazu oferujący możliwości szybkiego produkowania przekazów o ujednoliconej formie, podobnych do tych emitowanych przez innych, a różniących się między sobą jedynie zawartością.

Sztampowość profilu sprawia, że spełnia on oczekiwania maksymalnie szerokiej grupy użytkowników, oferując interfejs możliwie prosty w obsłudze, a jednocześnie wyposażony w potężne możliwości. Pozwala on automatyzować czynności – takie jak dodawanie fotografii, nowych wpisów i linków czy moderowanie księgi gości – które w przypadku strony domowej wymagały wielu żmudnych i czasochłonnych działań, wpisywania długich litanii powtarzających się formułek kodu HTML. Technologia profilu użytkownika pozwala na uzyskanie tych samych rezultatów przy pomocy kilku kliknięć myszki. Wbrew pozorom wypracowanie prostego, intuicyjnego i efektywnego interfejsu wymaga olbrzymich nakładów. Serwis społecznościowy Instagram uzyskał w sprzedaży zawrotną cenę tylko dlatego, że oferował możliwość ładowania fotografii za pomocą mniejszej ilości kliknięć niż projekty konkurencyjne.

W rezultacie dziś, po przełomie Web 2.0, szeroko rozpowszechniona technologia profilu znakomicie ułatwia różnego typu „turystykę tożsamościową", której kilka przykładów zostanie zaraz omówionych. Powyżej zaproponowałem podział kont użytkownika na dwie klasy: konto główne, prymarne, oraz konto sekundarne bądź alternatywne. Pierwsze dostarcza podstawowej tożsamości użytkownika w danym serwisie, drugie – tożsamości dodatkowej, sfunkcjonalizowanej wobec pierwszej. Prześledzimy teraz na kilku przykładach, w jaki sposób w praktyce współczesnej komunikacji internetowej przejawia się ich specyfika.

## Pacynka w krainie Wiki

„Pacynka to nazwa dodatkowego konta, z którego korzysta autor Wikipedii, jeśli edytuje pod większą liczbą nazw (nicków)" (zob. Pacynka) – definicję tę znajdujemy w jednym z dokumentów określających zasady funkcjonowania projektu polskiej Wikipedii opracowane przez wspólnotę wikipedystów i zatwierdzone w drodze konsensusu, a więc „powszechnie uznawane za standard, który wszyscy uczestnicy projektu powinni zachowywać" (zob. Pacynka).

Kolistość zaproponowanej definicji dobrze ilustruje kłopoty z pojęciowym ujęciem tego zjawiska. W pojęciu pacynki zawiera się sem braku substancjalności, pacynka zdaje się pozbawiona podmiotowości w większym jeszcze stopniu niż jej „koleżanka po fachu", kukiełka teatralna, choć jedna i druga wymaga żywego aktora, który zaanimuje ją i tchnie w nią życie. W tym sensie pacynką jest każde konto użytkownika, stanowiąc wirtualny kostium, który zakłada on na siebie, aby móc funkcjonować w rzeczywistości sieciowej – aby w tę rzeczywistość „wejść".

Omawiany dokument w całości poświęcony jest zjawisku pacynki. Zawiera szereg informacji na temat sposobów jej stosowania, a także liczne reguły normatywne. Ma on w przeważającej mierze charakter praktycznego poradnika – już na wstępie autorzy odradzają korzystanie z pacynek, wskazując na ich potencjalnie destrukcyjny wpływ na sprawne funkcjonowanie Wikipedii. Zauważają, że mogą one posłużyć do manipulowania dyskusjami i głosowaniami, które dość często przeprowadzane są w codziennej rutynie edycyjnej, stanowiąc nieodłączny element owej homeostatycznej machiny do produkcji wiedzy. Stąd właśnie nazwa tej praktyki, gdyż pacynka bywa stosowana do „wspierania pozycji wyrażanej z innego [scil. głównego] konta" (zob. Pacynka). Manipulując w ten sposób pacynką, wikipedysta może wywołać fałszywe wrażenie większego niż rzeczywiste poparcia dla danego stanowiska. Takie praktyki są oczywiście zakazane, a nawet pojawia się zalecenie, aby jednoznacznie wskazywać powiązanie między pacynką a kontem głównym.

Pierwszą funkcją konta alternatywnego jest więc perswazyjne wsparcie sądów forsowanych przez użytkownika przez wprowadzenie fikcyjnej postaci sympatyzującej z jego wypowiedziami.

W przywoływanym opracowaniu omówione są cechy charakterystyczne pacynek, w wielu przypadkach pozwalające na ich sprawne wykrycie. Autorzy zauwa-

żają, że pacynka będzie wzbraniała się nie tylko przed odkryciem swej prawdziwej tożsamości – a konkretnie nicku związanego z kontem podstawowym fundującym jej tożsamość w społeczności Wikipedii – ale i przed samym przyznaniem, że jest pacynką. Zdradzić ten fakt może styl edytowania: pacynka już w swych pierwszych edycjach będzie wykazywać lepszą znajomość Wikipedii i zasad edycyjnych niż by to wynikało z jej „stażu" mierzonego ilością wykonanych edycji.

W środowisku wikipedystów określenie „pacynka" ma charakter pejoratywny i obraźliwy. Autorzy dokumentu przestrzegają przed zbyt pospiesznym ferowaniem oskarżeń o bycie pacynką, gdyż, jak zauważają, odniesienie się w ten sposób do początkującego wikipedysty może zrazić go raz na zawsze do całego projektu.

Mimo pewnego odium spoczywającego na pacynkach, wikipedyści niekiedy dopuszczają ich używanie, uzasadnione cele określając zapewne na podstawie trudności, które faktycznie pojawiły się w codziennym życiu Wikipedii i z którymi społeczność musiała sobie poradzić. Może zajść sytuacja, piszą autorzy opracowania, że doświadczony wikipedysta będzie chciał zobaczyć, jak wygląda interfejs Wikipedii dla nowego użytkownika – może wówczas użyć pacynki, choć twórcy dokumentu zapewne zalecaliby w tym przypadku ujawnienie jej powiązania z kontem głównym. Konto alternatywne może zatem pełnić funkcję testową, która polega na umożliwieniu doświadczonemu użytkownikowi dostępu do interfejsu o takiej postaci, jaką ma do dyspozycji nowy użytkownik, co pozwala na testowanie serwisu.

Praktykowane i dozwolone jest również użycie pacynki w celu uporządkowania wkładu edycyjnego. Podany jest przykład wikipedysty, który w ramach swojej codziennej pracy edytorskiej najwięcej czasu poświęca na rozwijanie pewnej dziedziny. Wygodnym rozwiązaniem może się dlań okazać posiadanie dwóch kont na Wikipedii: konta podstawowego, służącego do ogólnych zadań edycyjnych, oraz pacynki, która będzie miała zastosowanie wyłącznie do pracy nad ową dziedziną. Ta funkcja konta alternatywnego polega na umożliwieniu wyodrębnieniam, rozdzielenia oraz łatwego zarządzania rolami pełnionymi w serwisie przez użytkownika.

Pacynka może również okazać się użyteczna dla administratora lub innego użytkownika o wysokich uprawnieniach w przypadku, gdy będzie się on logować do serwisu na komputerze dostępnym publicznie, na którym może funkcjonować złośliwe oprogramowanie umożliwiające kradzież haseł. Użytkownik taki powinien logować się do swego konta głównego tylko z bezpiecznego, domowego komputera. Konto alternatywne spełnia zatem także funkcję ochrony serwisu przed atakiem z zewnątrz.

W opisanych powyżej przypadkach następuje rozdzielenie person edycyjnych, rozmnożenie edytorów modelowych – by odwołać się do zaproponowanego przez Umberto Eco terminu „autora modelowego". Warto przy tym zauważyć, że powyższe zastosowania pacynek mają charakter czysto techniczny i są podporządkowane jedynie logice organizacji pracy. Inna tego typu sytuacja ma miejsce, gdy ktoś w środowisku edytorów Wikipedii zyska renomę w jakiejś „poważnej"

dziedzinie (przywołany jest przykład matematyki) i nie życzy sobie, aby łączono z jego kontem edycje mniej „poważne", które wykonuje na przykład w hasłach poświęconych popularnym serialom czy programom telewizyjnym, jak również tematom kontrowersyjnym.

Również w tym przypadku wikipedyści zgodnie zezwalają na zachowanie anonimowości. Pacynka przyczynia się więc do ochrony prywatności użytkowników, powalając im na publiczne ujawnianie swej aktywności tylko w tym zakresie, w jakim się na to decydują – jest zatem instrumentem kształtowania publicznego wizerunku. Rzecz jasna, jeśli społeczność toleruje takie użycie pacynki, nie może jednocześnie żądać połączenia jej z głównym kontem, a być może nawet ujawnienia jej statusu – gdyby bowiem tak było, oczekiwana anonimowość byłaby zagrożona lub nawet pozorna. Inaczej niż w dwóch wyżej wymienionych przypadkach, mamy tu zatem do czynienia z dopuszczeniem pełnej anonimizacji. Kolejną, piątą funkcję kont alternatywnych nazwijmy więc funkcją kształtowania wizerunku publicznego.

Pewne zastosowania pacynek są jednak przez środowisko wikipedystów ścigane i publicznie piętnowane. Najbardziej niechlubną, a zarazem najbardziej rozpowszechnioną praktyką pacynkowania jest ta, od której wzięła ona swą nazwę: „Określenie pochodzi od metafory prowadzenia rozmowy ze sobą przy użyciu pacynki w każdej z dłoni" (zob. SockPuppet).

Interakcje pacynek między sobą, a przede wszystkim pacynki oraz ożywiającego ją aktora, wydają się być gestem fundującym pacynkę w aspekcie ontycznym. Nabiera ona podmiotowości dopiero wówczas, gdy pojawi się na scenie równocześnie ze swym animatorem, dowodząc tym samym swej ontycznej autonomii (oczywiście fikcyjnej – ale o tym wie tylko jej właściciel). W realiach funkcjonowania Wikipedii i wspólnot Wiki w ogóle praktyka ta przejawia się w używaniu pacynek do głosowania, jako „martwych dusz", bądź wspierania w dyskusji poglądów głoszonych za pośrednictwem swej podstawowej sieciowej tożsamości, co wywołuje wrażenie, że cieszą się one poparciem większym niż w rzeczywistości. Takie działania mieszczą się w obrębie wskazanej wyżej funkcji perswazyjnej. Nietoloerowane jest także tworzenie konta alternatywnego na Wikipedii w celu omijania blokad. Zdarza się, że niesubordynowani wikipedyści tracą możliwość edytowania – dzieje się tak na przykład wówczas, gdy dokonują wandalizmu, usuwając wartościowe hasła lub arbitralnie je modyfikując. Aby uniemożliwić takie praktyki, administratorzy mogą zablokować możliwość edycji z danego konta. W odpowiedzi wandalizujący użytkownik może utworzyć nowe konto, aby kontynuować swą destrukcyjną działalność w postaci pacynki. Dokument *explicite*, jednym zdaniem i bez żadnych wyjaśnień zakazuje również kandydowania pacynki na stanowisko administratora i jemu podobne – świadczy to o tym, że takie praktyki się zdarzały, zapewne ze strony użytkowników, którzy z jakiegoś powodu utracili reputację w społeczności wikipedystów i zapragnęli raz jeszcze rozpocząć swą wikipedystyczną karierę z czystym kontem, jako *tabula rasa*. W obu powyż-

szych przypadkach zakaz używania pacynki ma charakter normy etycznej uzasadnionej dobrem całej społeczności i jej sprawnego funkcjonowania.

## Facebook i Faceopera

### Polityki tożsamości

Opuszczamy teraz świat wolnego oprogramowania i elitarystycznych środowisk Wiki i udajemy się do „galaktyki Facebooka", podążając stale tropem konta alternatywnego. Czy znajdzie się dla niego miejsce w internetowym imperium zarządzanym przez prywatną firmę, w medium społecznościowym o kodzie zamkniętym i będącym własnością korporacji?

Zakładając nowe konto na portalu społecznościowym Facebook użytkownik proszony jest o wpisanie imienia, nazwiska, płci, daty urodzenia oraz adresu mailowego. Prowadzi to do wniosku – potwierdzonego *explicite* w Centrum Pomocy – że nie przewiduje się tworzenia konta alternatywnego, że użytkownik powinien występować pod swoim prawdziwym nazwiskiem i posiadać tylko jeden profil. Regulamin wymaga podania prawdziwego imienia i nazwiska, „w takiej formie, w jakiej znalazłoby się ono na karcie kredytowej, prawie jazdy lub legitymacji studenckiej" (zob. Centrum Pomocy). Pojawia się tu dyskurs urzędowy i instytucjonalny – słowo „nick" nawet nie pada, społeczność podlega całkowitemu zrównaniu medialnemu, aby odwołać się do koncepcji *media equation*, a więc „utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością" (Reeves, Nass 2000). Nie tylko powiązania między węzłami sieci mają odzwierciedlać relacje społeczne, ale same węzły składają się z wiązek danych osobowych, dzięki czemu zapisany w bazach danych korporacji z Menlo Park graf może służyć jako spis powszechny, w dużej mierze otwarty i publicznie dostępny. Eksperymentalnie wykazano, że dzięki bazie danych Facebooka, kamerce internetowej i oprogramowaniu do rozpoznawania twarzy można w ciągu trzech sekund zidentyfikować 32% studentów przechadzających się po uniwersyteckim kampusie (Shaw 2012).

Wymóg ujawnienia imienia i nazwiska stanowi fundamentalną zasadę regulującą życie wirtualnej wspólnoty: „Facebook to społeczność, w której użytkownicy posługują się prawdziwymi imionami i nazwiskami. Wymagamy od naszych użytkowników, aby podawali swoje prawdziwe imiona i nazwiska, dzięki czemu inne osoby będą wiedziały, z kim się kontaktują. Dzięki temu nasza społeczność jest bezpieczniejsza" (zob. Centrum Pomocy). Pojawia się tu zastanawiający paradoks. W przypadku Wikipedii, jak wyraźnie podkreślano, pacynka mogła służyć właśnie celom bezpieczeństwa poprzez ochronę publicznego wizerunku. Tu „bezpieczeństwo społeczności" nie zostaje bliżej sprecyzowane i przedstawia się je jako coś oczywistego, nie wymagającego dalszego umotywowania. W szczególności, na co zwracają uwagę badacze mediów społecznościowych (np. Ghermaoui

2014), nie wskazuje się tu na niebezpieczeństwa związane z publikowaniem w sieci swoich danych osobowych.

Można zaryzykować przypuszczenie, że zakaz używania kont alternatywnych implikuje, iż autorzy regulaminu przypisują im funkcję ofensywną. Miałyby one służyć przypuszczaniu ataków na innych użytkowników i stosowaniu cyberbullingu. Byłoby to utrudnione przez nakaz podania prawdziwych danych osobowych. Należy odróżnić tę funkcję od opisanego w kontekście Wikipedii omijania blokad, mającego charakter defensywny.

Regulamin portalu dopuszcza możliwość ustawienia „alternatywnego imienia i nazwiska", ale ono również powinno mieć charakter „personaliów", takich jak „nazwisko panieńskie, pseudonim lub pseudonim zawodowy" – jest to zatem nie tyle tożsamość alternatywna, co raczej wzbogacenie tożsamości podstawowej. Zakaz tworzenia kont alternatywnych został dobitnie sformułowany: „Podszywanie się pod osoby lub instytucje jest zabronione" (zob. Centrum Pomocy).

Choć użycie określenia silnie aksjologicznie nacechowanego („podszywanie się") jednoznacznie dyskredytuje praktykę tworzenia tożsamości alternatywnych, pacynki na Facebooku istnieją i proliferują – przede wszystkim w postaci stron, które założyć może każdy użytkownik, by następnie bez konieczności publicznego ujawniania imienia i nazwiska pisać komentarze i na wszelkie inne sposoby korzystać z portalu. W ten całkowicie legalny sposób tłum pacynek tylnymi drzwiami wkradł się do galaktyki Facebooka, dowodząc, iż są one nieodłącznym elementem pejzażu świata Web 2.0.

## Faceopera. Narracyjne działania ludyczne

Istnieją również inicjatywy wchodzące w polemikę z polityką korporacji w zakresie tworzenia i użytkowania kont użytkownika. One to posłużą nam za ilustrację kolejnej funkcji, jaką może pełnić konto alternatywne – funkcji ludycznej. Do takich inicjatyw należy Faceopera – nazwa ta może odnosić się do dwóch zjawisk, które warto omówić osobno.

Dnia 1 listopada 2010 powstał fanpejdż o nazwie Face Opera, który tak opisuje prowadzoną przez siebie działalność: „Face Opera ciężko pracuje nad tym, aby posiadanie wyobrażonych przyjaciół stało się społecznie akceptowalne" (zob. Face Opera).

Jej misją jest „wprowadzenie bardziej interesującej grupy przyjaciół do twojego profilu"(zob. Face Opera).W rubryce „opis firmy" czytamy: „Face Opera jest tam, gdzie postaci opowiadają swe własne historie w seriach fejsbukowych statusów. Nasz twórczy kolektyw wypracowuje interesujące fabuły i wchodzi w interakcję z czytelnikami, aby owym historiom nadać życie" (zob. Face Opera).

W chwili zakładania fanpejdża Face Opery idea była już od pół roku realizowana jako Faceopera. W przeciwieństwie do fanpejdża, uaktualnianego tylko przez

dwa miesiące i zawierającego niewiele treści, Faceopera trwa po dziś dzień[5], a ilość nowych dyskusji toczonych na „ścianach" poszczególnych jej postaci narasta w stabilnym tempie. Należy zaznaczyć, co podkreślam za pomocą zapisu nazw, że inicjatywy te nie mają ze sobą nic wspólnego, choć fanpejdż znakomicie charakteryzuje praktyki Faceopery. Nie jest łatwo jednoznacznie rozstrzygnąć, czy jej działania uznać należy za grę towarzyską, działanie artystyczne, performance, hipertekstową telenowelę w formie zbioru profili oraz „osi czasu" zawierających wypowiedzi postaci oraz przypadkowo wciągniętych w rozmowę facebookowych flaneurów, eksperyment społeczny czy może po prostu rodzaj wyrafinowanego żartu z przypadkowych internautów połączonego z łamaniem regulaminu Facebooka.

W Faceoperze biorą udział trzy podstawowe klasy aktorów. Pierwszą nazywam uczestnikami świadomymi – ich liczba waha się pomiędzy pięcioma a ośmioma osobami. Kolejna klasa uczestników to pacynki, postaci wymyślone i animowane przez uczestników świadomych – jest ich około dwudziestu. Ostatnią klasę stanowią uczestnicy nieświadomi, których przez cztery lata zebrało się około czterdziestu. W ostatnich miesiącach po raz pierwszy co najmniej dwoje uczestników zerwało zasłonę iluzji i przeniknęło strategie mimetyczne konsekwentnie i z uporem stosowane przez uczestników świadomych. Można zatem powiedzieć, że wyłoniła się nowa klasa uczestników: demaskatorzy.

Uczestnicy świadomi niby aktorzy sceniczni wcielają się w postaci sprawiające wrażenie autentycznych i odgrywają swe role w zaimprowizowanych historiach. Dokonuje się tu swoiste *misterium mimesis* – użytkownicy Facebooka niczym ptaki lecące do winogron Zeuksisa dają się zwieść iluzji i stawiają znak asercji tam, gdzie go nigdy nie było. Jak w średniowieczu szacunek do pisma sprawiał, iż to, co zapisane, uważano za prawdę, tak współczesny internauta prostodusznie przyjmuje mgławicowo labilny przekaz elektroniczny za odblask rzeczywistości pozasieciowej.

Lektura Faceopery nie należy do łatwych. Już w punkcie wyjścia mamy bowiem do czynienia z około dwudziestoma niezależnymi tekstami, po jednym dla każdej pacynki; każdy z nich jest facebookowym profilem fikcyjnej postaci, na który składają się fotografie, dane osobowe, a przede wszystkim oś czasu, która wyręczyła w funkcji tablicy ogłoszeń ścianę. Wbrew nazwie, oś czasu ma strukturę drzewiastą – składają się na nią bowiem nie tylko kolejne, uporządkowane retro-chronologicznie statusy, ale również odnoszące się do nich dyskusje. Porządek retro-chronologiczny sprawia, że narrację śledzimy od końca, zgłębiając historię na podobieństwo archeologa, doznając przy tym silnego poczucia autentyzmu opisywanych zdarzeń. Ów sposób prowadzenia narracji to ciekawy i rzadko do tej pory stosowany w literaturze formalistyczny chwyt utrudniający i spowalniający percepcję dzieła. Lektura tej pozbawionej narratora multimedialnej opowieści przerywana jest dygresjami, gdy czytelnik odwiedza profil nowej postaci, o której pragnie dowiedzieć się więcej, aby lepiej pojąć jej motywacje i łatwiej

[5] Pisane w czerwcu 2014.

zrekonstruować fabułę – bo, by przywołać kolejny termin ze słownika rosyjskiego formalizmu, zbiór profili postaci pełni jedynie funkcję sjużetu (Zimand 1972), sposobu przedstawienia złożonej fabuły, wyboru pewnych węzłowych punktów pozwalających na ekstrapolację linii narracyjnych i wypełnienie licznych miejsc niedookreślenia.

Faceopera dość dobrze wpisuje się w pojęcie gry czy też zabawy w rozumieniu Johana Huizingi (1998), spełnia bowiem niemal wszystkie warunki, jakie holenderski badacz nakłada na zjawisko *spel*. Jest działaniem swobodnym, wykracza poza „zwykłe" życie, stwarzając autonomiczny świat rządzący się specyficznymi regułami, nie służy zaspokajaniu życiowych konieczności i materialnych interesów, wprowadza element napięcia i emocji (może się powieść lub nie), jest także ograniczona przestrzennie. W przeciwieństwie do Huizingowskiej gry lub zabawy Faceopera nie jest jednak ograniczona czasowo – nie widać w niej naturalnych granic chronologicznych czy logicznego zakończenia, w czym przypomina Second Life, twór z pogranicza gry komputerowej i portalu społecznościowego.

Na przykładzie Faceopery możemy zaobserwować szereg fascynujących zjawisk komunikacyjnych występujących w sferze publicznej wymiany wypowiedzi. Przede wszystkim warto zauważyć, że klasyczny akt komunikacji przedstawiony przez Karla Bühlera w formie trójkąta (nadawca – przedmioty i stany rzeczy – odbiorca) musi zostać zastąpiony przez czworokąt, pojawia się tu bowiem nowa rola komunikacyjna – świadka – którego funkcjonalna więź z komunikatem może przyjmować całe spektrum wariantów, od voyeuryzmu poprzez milczące kibicowanie aż do aktywnego zaangażowania. Jego obecność wprowadza do aktu komunikacji szereg nowych sensów wynikających z faktu poszerzenia grupy odbiorczej, do której należy już nie tylko odbiorca *sensu stricto*, ale także pewna bliżej nieokreślona i potencjalnie nieograniczona grupa publiczności. Należące do niej jednostki niekiedy włączają się do aktu komunikacji, czyniąc z dialogu polilog, a być może pełniąc także funkcję zbliżoną do chóru greckiego.

Nadawca kształtuje swój komunikat w sposób adekwatny do sytuacji, a więc inaczej niż miałoby to miejsce w komunikacji prywatnej, na przykład mailowej. Wie, że świadek wie, że on, nadawca, jest świadomy poszerzenia się grupy odbiorców – że zdaje sobie sprawę, że adresat modelowy jego wypowiedzi nie jest jej jedynym odbiorcą.

Można jednak wyobrazić sobie figurę nadawcy naiwnego, który z faktu tego nie zdaje sobie sprawy i zwraca się do nadawcy przy użyciu stylistycznego ekwiwalentu teatralnej techniki czwartej ściany. Oto publicznie dostępna dyskusja pod postem na Facebooku przebiega tak, jak gdyby przeprowadzana była w pełnej dyskrecji i dostępna jedynie dla jej bezpośrednich uczestników. Figurę taką postaci Faceopery stosują często. Wywołuje ona silny efekt literackości, czytelnik zaczyna podejrzewać, że ma do czynienia z fikcją literacką, a nie z „kawałkiem prawdziwego życia", że pozycje komunikacyjne implikowane przez treść dyskusji zająć i realizować w realnym świecie mogą jedynie strony nie do końca rozumiejące zasady działania środka przekazu, którego używają.

Za dobry przykład posłuży dyskusja, jaka przetoczyła się przez oś czasu głównej postaci Faceopery, Magdy Blachary[6]. W jednym ze swych komentarzy wyraża ona podejrzenia, że jej partner zażywa narkotyki, po czym „głośno" zastanawia się, jak to dyskretnie sprawdzić. Jej partner również posiada konto na Facebooku i może bez trudu ów post odczytać, jego umieszczenie przywołuje więc na myśl teatralną figurę mówienia „na stronie" – tak, aby wypowiedź słyszała jedynie publiczność, nie zaś postaci w centrum sceny.

Jeden z uczestników nieświadomych proponuje dostarczenie stosownego narkotestu, inny zauważa, że próba dyskretnego rozwiązania tej kwestii na forum publicznym nie ma najmniejszego sensu. Nikt nie podważa jednak realności sytuacji i samych aktantów biorących udział w akcie komunikacyjnym. Wiara w prawdziwość publikowanych na portalach społecznościowych informacji jest w tym wypadku silniejsza niż sceptycyzm co do tożsamości i intencji osób ukrywających się pod profilami.

Inna postać za pośrednictwem komentarza na osi czasu pyta jednego ze swych znajomych o możliwość noclegu. Wówczas jeden z uczestników nieświadomych pyta, czy nie łatwiej w tej sytuacji po prostu zadzwonić. Nie motywuje jednak swej sugestii zdrowym rozsądkiem, ale skojarzeniami z postacią Big Brothera.

Do opisu sposobu funkcjonowania podmiotów biorących udział w Faceoperze wydaje się przystawać termin „tożsamość narracyjna". Mazurek charakteryzuje ją jako „grę, która poza cyberprzestrzenią definiowana jest jako działanie podobne […] wspólnemu pisaniu powieści czy udziałowi w przedstawieniu odbywającym się w wirtualnym teatrze" (2006: 129), opierając swoje konkluzje na obserwacjach toczonych w środowiskach sieciowych gier fabularnych takich jak MUD, jak również w blogosferze.

Warto dodać, że podobne praktyki stosują agencje tworzące reklamy społeczne – założono na przykład profil sprawiający wrażenie prowadzonego przez parę młodych ludzi biorących udział w Powstaniu Warszawskim, którzy – pod pseudonimami – za pomocą facebookowych statusów dzień po dniu dokumentowali swe powstańcze działania; każdy ich post doczekał się mnóstwa „polubień" i komentarzy od internautów.

## Podsumowanie

W powyższych dociekaniach, opartych na materiałach wypracowanych przez społeczność Wikipedii i ekipę Facebooka, a także na korpusie tekstów powstałych w rezultacie niezależnego działania performatywnego, udało się wyróżnić i skrótowo scharakteryzować osiem funkcji konta alternatywnego: perswazyjną, testową, zarządzania rolami użytkownika, ochronną, kształtowania publicznego wizerunku, omijania blokad, ofensywną oraz ludyczną.

[6] Nick postaci został zmieniony.

Nie ulega wątpliwości, że konta alternatywne mogą spełniać również inne, niewymienione tu funkcje – jednakże już tych osiem stanowi dowód na żywotność i wagę tej kwestii. Spośród wymienionych powyżej jedynie funkcje testowa, zarządzania rolami użytkownika, ochronna i kształtowania publicznego wizerunku zostały *explicite* uznane za dozwolone na Wikipedii, nie toleruje się tam natomiast zakładania kont alternatywnych w celach perswazyjnych oraz omijania blokad – regulamin Facebooka zaś całkowicie potępia ich stosowanie.

Funkcję testową, zarządzania rolami i ochronną można uznać za czysto techniczne, związane ze strukturą serwisu i logiką jego funkcjonowania.

Funkcja perswazyjna oraz kształtowania wizerunku to dwa bieguny jednego spektrum komunikacyjnego – z jednej strony użycie konta alternatywnego daje możliwość multiplikacji kanałów głoszenia swych tez, z drugiej zaś umożliwia oddzielenie części sądów czy działań od głównego konta użytkownika i scedowania ich na pacynkę. To ostatnie wydaje się przez społeczność akceptowane, to pierwsze zaś nie – można zatem „cenzurować" pewne elementy swej tożsamości, ale nie należy powoływać nowej.

Funkcja omijania blokad oraz funkcja ofensywna także mają ze sobą związek – zgodnie potępiane przez społeczności, stanowią przeciwstawne taktyki sieciowych agresorów. Jednakże o ile ominięcie blokady pozwala na zneutralizowanie zabezpieczeń, jest więc działaniem reaktywnym, wtórnym, o tyle ofensywa w postaci cyberbullyingu przy pomocy anonimowej pacynki ma charakter aktywny.

Funkcja ludyczna realizuje się między innymi w grze w role, jaką jest Faceopera. Trudno stwierdzić, czy gdyby tego rodzaju praktyka została ujawniona, zyskałaby aprobatę czy raczej uległa dyskredytacji. Nie byłoby miło dowiedzieć się, że facebookowy „znajomy" jest niczym więcej jak elementem osobliwego happeningu-gry, a jego profil zarządzany jest przez grupę artystów-graczy. Z drugiej strony, ktoś może mieć znaczną satysfakcję z rozpoznania sztuczności sytuacji i zdemaskowania gry.

Powyższe obserwacje rodzą szereg pytań i wątpliwości. Czy możliwa jest realizacja utopii zespolenia się tożsamości sieciowej ze społeczną? Czy należy dopuszczać do istnienia aktorów anonimowych, pacynek o wątpliwym statusie ontycznym? Jak widzieliśmy, w wielu wypadkach ich użycie było uzasadnione. Faceopera pokazuje, do jakich absurdów prowadzi odruchowe utożsamianie przekazu medialnego z rzeczywistością, do którego mamy skłonność dokładnie tak jak pierwsi widzowie *Wjazdu pociągu na stację w La Ciotat* (por. Loiperdinger, Elzer 2006).

Kwestia kont alternatywnych pozostaje w silnym związku z zagadnieniem anonimowości w internecie. Internet, początkowo projektowany jako system umożliwiający zachowanie względnie dużej anonimowości, wraz z nadejściem ery mediów społecznościowych zdaje się zmierzać do deanonimizacji i realizować utopię jedno-jednoznacznego przyporządkowania między kontem internetowym i jednostką ludzką. Okazuje się jednak, że podważając prymat konta głównego, konta alternatywne spełniają wiele pożytecznych funkcji. Można zatem postawić hipotezę, że mimo widocznych tendencji do konsolidowania internetowej tożsamości

w jeden konglomerat jak najbardziej zbliżony do tożsamości psychologiczno-społecznej użytkownika, konta alternatywne nadal stanowić będą proste i skuteczne narzędzie anonimizacji.

**Literatura**


Centrum Pomocy, *Jakie nazwy są dozwolone na Facebooku?*, Facebook.com, https://www.facebook.com/help/112146705538576 [dostęp: 28.06.2014].

Chandler D., 1998, *Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web* http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html [dostęp: 26.06.2014].

Dominick J., 1999, *Who Do You Think You Are? Personal Home Pages and Self-Representation on the World Wide Web*, „Journalism and Mass Communication Quarterly" no. 4.

Doring N., 2002, *Personal Home Pages on the Web: A Review of Research*, „Journal of Computer-Mediated Communication" no. 3.

Eco U., 1995, *Sześć przechadzek po lesie fikcji*, tłum. J. Jarniewicz, Kraków: Znak.

Face Opera, Facebook.com, https://www.facebook.com/pages/Face-Opera/166158030068510?id=166158030068510&sk=info&tab=page_info [dostęp: 28.06.2014].

Ghermaoui A., 2014, *U.S. Foreign Policy in the New Age of Social Media. Case Study: Facebook as a New Surveillance Instrument*, w: *Ten Years of Facebook. Proceedings of the Third International Conference on Argumentation and Rhetoric*, G. Horváth, R.K. Bakó, É. Biró-Kaszás (ed.), Oradea.

Gonzales A.L., Hancock J.T., 2011, *Mirror, mirror on my Facebook wall: effects of exposure to Facebook on self-esteem*, „Cyberpsychology, Behavior And Social Networking" vol. 14 (1–2).

Huizinga J., 1998, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.

Jenkins H., 2006, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York: New York University Press.

Krom, A., 2014, *From Facebook to Tracebook: A Justified Means to Prevent Infection Risks?*, „Public Health Ethics" vol. 7 (1).

Loiperdinger M., Elzer B., 2004, *Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth*, „The Moving Image" vol. 4 (1).

Mazurek P., 2006, *Internet a tożsamość*, w: *Społeczna przestrzeń internetu*, D. Batorski, M. Marody, A. Nowak (red.), Warszawa: Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej.

Papacharissi Z., 2002, *The self online: The utility of personal home pages*, „Journal of Broadcasting & Electronic Media" no. 3.

Reeves B., Nass C., 2000, *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

O'Reilly T., 2005, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html [dostęp: 28.06.2014].

Shaw J., 2012, *Facebook Confidential: The Privacy Implications of Facebook's Surreptitious and Exploitative Utilization of Facial Recognition Technology*, „Temple Journal Of Science, Technology & Environmental Law" no. 1.

SockPuppet, meatballwiki.org/wiki/SockPuppet [dostęp: 28.06.2014].
Toffler A., 1997, *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
Brown, V.R., Vaughn, E.D., 2011, *The Writing on the (Facebook) Wall: The Use of Social Networking Sites in Hiring Decisions*, „Journal of Business & Psychology" vol. 26 (2).
Pacynka, Wikipedia.org, https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Pacynka [dostęp: 28.06.2014].
Zimand R., 1972, „*Siużet" – co to za zwierz?*, „Teksty" nr 6.