

## GRY JAKO MEDIA – MEDIA JAKO GRY. O MOŻLIWEJ PERSPEKTYWIE BADAŃ NAD NOWYMI MEDIAMI

Być medium to znaczy być przekąźnikiem, pośrednikiem, służyć komunikacji... Na potrzeby poniższych rozważań taka definicja jest zdecydowanie za szeroka. Problem analizy celowości ludologicznych badań nad nowymi mediami wymaga ujęcia tych ostatnich w nieco ściślejsze ramy pojęciowe. Jedną z możliwych propozycji jest zawężenie zbioru zawierającego wszystkie możliwe media do takiego, jakiego zawartością są tylko te elementy, które dają się rozpatrywać w ramach zapożyczonej z klasycznego filmoznawstwa teorii *aparatu*. „Aparatem kinematograficznym” tacy teoretycy filmu jak Jean-Louis Baudry czy Christian Metz nazywali zjawisko technologiczno-kulturowe, w ramach którego da się wyróżnić tzw. aparat podstawowy, rozumiany jako materialny i proceduralny fundament powstania i projekcji dzieła filmowego, oraz „dyspozytyw”, będący wynikiem samego procesu wyświetlenia i percepcji filmu przez widza. Ten nieco już leciwy schemat pojęciowy można spróbować przenieść na pole medioznawstwa (oczywiście bez specyficznie filmowych konotacji z nim związanych). W ten sposób skonstruowana zostaje wygodna – choć nie pozbawiona wad – kategoria „aparatu medialnego” jako interesującego nas przedmiotu badań. Mówiąc więc o „mediach” i „nowych mediach”, będę miał od tej chwili na myśli nowoczesne technologie i algorytmy używane w komunikacji oraz wszelkie zjawiska (społeczne, kulturowe itp.) bezpośrednio powiązane z technologią i procesem komunikacyjnym. Dodatkowym warunkiem jest, aby w powyższym schemacie znalazł swoje miejsce co najmniej jeden aktywny podmiot ludzki.

Stale wzrastająca liczba nowych zjawisk o charakterze medialnym, ich wieloaspektowy sposób istnienia oraz stała ewolucja jakościowa utrudniają, o ile całkiem nie uniemożliwiają, sformułowanie „ogólnej teorii nowych mediów”. Badacz