

Matija Vigato

Vukovarska ulica 2F, HR–23000 Zadar
matijavigato@gmail.com

Objektno orijentirana ontologija igre

Sažetak

U ovom se radu objektno orijentirana ontologija (OOO) pokušava primijeniti na igru. Prvo se iz anti-redukcioniističkog pristupa OOO-a daje osvrt na neka dosadašnja tumačenja igre u filozofiji i znanosti. Potom se, zbog konceptualne sličnosti umjetnosti i igre, konzultira već postojeća OOO umjetnosti. Na temelju radova iz discipline interakcije čovjeka i računala, teatralne interpretacije metafore Grahama Harmana te tumačenja igre Eugena Finka, koji je vidi kao mješavinu bitka i privida, igra se u konačnici analizira kao (1) spekulativno »Ja«, (2) tenzija realnog objekta i senzualnih kvaliteta te (3) međuodnos elemenata četverostrukog objekta. U potrazi za poveznicom igre s umjetnošću i filozofijom, metaforom i teatralnošću, uočava se traganje kao odgovor na susret s mješavinom privida i bitka.

Ključne riječi

objektno orijentirana ontologija, ontologija igre, ontologija umjetnosti, objekt, igra, umjetnost, filozofija, Graham Harman

Uvod

Objektno orijentirana ontologija (OOO) ontološka je teorija unutar spekulativnog realizma¹ koja svijet promatra kao skup objekata među koje uključuje i subjekt. Utemeljio ju je Graham Harman 1999. godine svojom disertacijom,² a kasnije su je razvijali Levi Bryant, Ian Bogost, Timothy Morton i drugi, dok je jedan od njenih najvećih kritičara Slavoj Žižek.³ Na temelju OOO-a, u objekte spadaju, među ostalim, koncepti, složevine nastale emergencijom, fikcionalni entiteti i entiteti neizrazivi propozicijama, dakle, odbačeni su fizikalizam, smalizam (*smallism*), anti-fikcionalizam i literalizam.⁴ Orijetiranost na objekte atribut je koji je OOO preuzela iz objektno orijentiranih programskih jezika, čiji se softverski dizajn, umjesto na funkcijama i logici, temelji na podacima ili objektima. Za takve jezike karakteristično je svojstvo

1

Spekulativni realizam široki je filozofski pokret koji uključuje škole od neomaterijalizma do neoneihilizma, a čija je možda jedina poveznica otpor korelacionizmu. Termin »korelacionizam« prvi je upotrijebio Quentin Meillassoux 2006. godine kako bi označio stajalište po kojem nije moguće pristupiti mišljenju i bitku zasebno, nego samo njihovoj korelaciji. Usp. Quentin Meillassoux, *After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency*, prev. Ray Brassier, Continuum, London 2010.

2

Graham Harman, *Tool-Being: Elements in a Theory of Objects* (disertacija), College of

Liberal Arts and Sciences, DePaul University, Department of Philosophy, Chicago 1999.

3

Slavoj Žižek, »Afterword: Objects, Objects Everywhere«, u: Agon Hamza, Frank Ruda (ur.), *Slavoj Žižek and Dialectical Materialism*, Palgrave Macmillan, New York 2016., str. 177–192.

4

Graham Harman, *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*, Kindle verzija, Pelican 2018., str. 24–40.

enkapsulacije koje omogućuje zabranu izravnog pristupa među objektima, a upravo to jedna je od temeljnih teza OOO – nedostupnost stvari po sebi o kojoj je govorio Kant ovdje je proširena i na nedostupnost objekata međusobno.⁵ Termin »objekt« u OOO-u ima šire značenje od onog uobičajenog. To nije entitet koji je materijalan, trajan, neljudski i krut, nego svaki entitet koji ne može biti niti reducirana silazno na svoje dijelove niti uzlazno na svoje učinke.⁶

Premda su objektivno orijentirani ontolozi svoju teoriju već primjenjivali na umjetnost,⁷ ekologiju⁸ te na društvo,⁹ većina njih igru spominje tek usputno, što je na prvi pogled začudno iz barem dva razloga. Prvo, zato što su umjetnost i igra u povijesti filozofije često povezivane. Drugo, zato što je 21. stoljeće, u kojemu djeluju teoretičari OOO-a, toliko prožeto igrom da ga neki nazivaju ludičkim dobom.¹⁰ Ovim se radom nastoji doprinijeti područjima OOO-a i igre.

Potkopavanje i prekopavanje igre u filozofiji i znanosti

Potkopavanje (undermining) i *prekopavanje (overmining)* Harmanovi su termini pomoću kojih označava dva tipa redukcije stvari po sebi.¹¹ U potkopavanju se stvar po sebi kao predmet spoznaje »silazno« reducira na njene elemente, a u prekopavanju »uzlazno« na njen učinak, koji u najširem smislu označava postojanje po drugome. Prva vrsta redukcije polazi od pretpostavke da su individualni objekti previše »plitki« pa ono realno traži »ispod« njih, dok realno »iznad« individualnih objekata traži druga vrsta redukcije, predmnijevajući da su previše »duboki«.¹² Navedene redukcije vezane su za, po Harmanovu mišljenju, jedine dvije vrste znanja, a koje odgovaraju na dva pitanja – od čega je nešto sastavljeno i što nešto čini. Potkopavanje Harman najčešće povezuje s prirodnim znanostima, koje svijet svode na atome, kvarkove ili strune,¹³ a u filozofiji s predsokratovcima, izvorno nazivanimi *physikoi*, koji svijet svode na vodu, apeiron ili zrak.¹⁴ Prekopavanje, s druge strane, novija je pojava, a u filozofiji su ga, po Harmanovu mišljenju, činili: George Berkeley, koji je smatrao da nema autonomnih bića, Alfred North Whitehead i Bruno Latour, po kojima entitet nije ništa više od svojih relacija i učinaka, William James i Charles Sanders Peirce, koji su tvrdili da je entitet stvaran samo ako čini razliku drugome biću, te Edmund Husserl, koji je smatrao da objekt može postojati samo kao korelat promatrajuće svijesti. I potkopavanje i prekopavanje, tvrdi Harman, zanemaruje sam objekt, a koji je nesvodiv u oba smjera – on je »više od svojih dijelova i manje od svojih učinaka«.¹⁵

Ako povijesno promotrimo igru kao predmet spoznaje služeći se Harmanovim konceptom dvostruke redukcije, mogli bismo primijetiti da je u filozofiji i znanosti bilo češće njeno prekopavanje, nego potkopavanje. Razlozi tomu mogli bi biti konceptualna apstraktnost igre naspram pojavne isprepletenosti s ostalim fenomenima, teškoća kontemplativnog fiksiranja zbog njene prožetosti kretnjom te njena ovisnost o igraču. Češće je bilo povezivanje igre s nekim drugim fenomenima korištenjem jedne od njenih karakteristika, nego potraga za njenim bitnim elementima. Potkopavanje igre rade, primjerice, Chris Crawford kada igru definira kao skup četiri faktora – reprezentacije, interakcije, konflikta i sigurnosti¹⁶ – ili Jesper Juul kada igru predstavlja kao sistem čiji su elementi: (1) pravila, (2) varijabilni i mjerljivi ishod, (3) valorizacija ishoda, (4) napor igrača, (5) vezanost igrača za ishod, (6) pregovornost posljedica.¹⁷ Iako je za četvrti i peti element igre potreban igrač, nije riječ o učinku igre, što se ne može reći za šesti element za koji Juul utvrđuje

način na koji igra (ne) utječe na svijet. Tu je riječ o prekopavanju igre, čestom u pedagogiji i psihologiji koje igru opisuju kao ono što donosi aktivan odmor od posla (teorija rekuperacije), ispuštanje viška energije, napredovanje u vještinama (teorija pred-vježbe), prisjećanje povijesti rase (teorija rekapitulacije), proširenje ega, razrješenje konflikata koji u tom trenutku nisu rješivi u stvarnosti (teorija katarzičnosti Sigmunda Freuda), adaptaciju na anksioznost (Karl Bühler i Anna Freud) i dr.¹⁸ Johan Huizinga tvrdi da takva objašnjenja polaze od pretpostavke da igra postoji radi nečeg drugog.¹⁹ On sam, međutim, u svom tumačenju igre radi tzv. dvokopavanje (*duomining*), što je Harmanov termin za čest slučaj zajedničkog korištenja i potkopavanja i prekopavanja, skupnog promatranja entiteta kao onoga od čega je sastavljen i onoga što čini.²⁰ S jedne strane, igru opisuje kao ono što sadrži slobodu, pravila, granice (omeđenost), vlastiti prostor i vrijeme, a s druge strane, kao ono što potiče društvene veze ili što ne donosi materijalni dobitak ili korist. Štoviše, Huizinga cijelo svoje djelo *Homo ludens*²¹ posvećuje utjecaju igre na kulturu.

5

Ibid., str. 68.

6

Graham Harman, *Art and Objects*, Kindle verzija, Polity Press, 2019., str. 2.

7

Timothy Morton, *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*, Open Humanities Press, Ann Arbor 2013.; Graham Harman, »Aesthetics Is the Root of All Philosophy«, u: G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 60–101.

8

Timothy Morton, *Ecology Without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Harvard University Press 2009.

9

Graham Harman, *Immaterialism: Objects and Social Theory*, Polity, Cambridge – Malden (MA) 2016.; Graham Harman, »Society and Politics«, u: G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 102–147.

10

Eric Zimmerman, Heather Chaplin, »Manifesto: The 21st Century Will Be Defined by Games«, *Kotaku* (9. 9. 2013.). Dostupno na: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> (pristupljeno: 16. 10. 2020.).

11

G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 40–51.

12

Ibid., str. 47.

13

Harman duhovito objašnjava: »Ne možemo sve eliminirati tako da odjurimo dolje tvrdeći kako je podrum jedini kat kozmosa.« – Graham Harman, »An Outline of Object-Oriented

Philosophy«, *Science Progress* 96 (2013) 2, str. 187–199, ovdje str. 191, doi: <https://doi.org/10.3184/003685013x13691199842803>.

14

Po Harmanovu mišljenju, povijest filozofije nije započela s predsokratovcima (s kojima je započela znanost), nego sa Sokratom, koji je prvi prepoznao da filozofija nije oblik znanja, ne tražeći od čega su vrlina, pravednost ili prijateljstvo sastavljeni niti što čine. – G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 46.

15

Ibid., str. 53.

16

Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill – Glencoe, Berkeley 1982., str. 19–40.

17

Jesper Juul, »The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness«, u: Marinka Copier, Joost Raessens (ur.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, Utrecht 2003., str. 30–45.

18

Susanna Millar, *The Psychology of Play*, Penguin Books, London 1968., str. 13–22.

19

Johan Huizinga, *Homo Ludens: o podrijetlu kulture u igri*, prev. Ante Stamać, Matica hrvatska, Zagreb 1970., str. 11.

20

Prefiks »dvo-« odabran je kao oznaka da se drugi dio riječi uzima dvostruko.

21

Po Huizinginu mišljenju, naziv *homo ludens* (čovjek koji se igra), čovjek zaslužuje barem jednako kao i *homo faber* (čovjek koji radi),

U potrazi za stvari po sebi, najbliže dolazi ontologija, tvrdi Harman,²² zato što joj cilj nije znanje te zato što propituje pretpostavke o konstrukciji svijeta od kojih znanost polazi.²³ Stoga ćemo se sada fokusirati na promatranje igre unutar ontologije i to posebno one koja bi se, po Harmanovu mišljenju, mogla nazivati subjektivno orijentiranom.

Subjektivno orijentirana ontologija igre

Pod »subjektivno orijentiranom ontologijom« u ovom se radu misli na ontologiju orijentiranu na subjektu i to kao suprotnosti OOO-u, što je vjerojatno i jedini dosadašnji način upotrebe tog termina.²⁴ Takva ontologija uključuje sve one filozofe koji su, nastavno na Kanta i njegov kopernikanski obrat, davali primat subjektu nad objektom. Ako pritom želimo navesti one koji su se unutar jedne takve ontologije posvetili igri, dobit ćemo kratak popis, a na njegovu vrhu ime Eugena Finka,²⁵ čiji se radovi u povijesti filozofije smatraju jednim od rijetkih primjera cjelovite i zaokružene argumentacije temeljene na konceptu igre.²⁶

Fink je dva svoja djela u potpunosti posvetio igri: spis »Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre«²⁷ i knjigu *Igra kao simbol svijeta*.²⁸ U prvom djelu igru ubraja u temeljne fenomene ljudske egzistencije, pored smrti, rada, borbe i ljubavi. Njih pet, ispreplićući se i miješajući, determiniraju ljudsko biće.²⁹ Igra je, u tom smislu, rezervirana za čovjeka:

»Samo živeće biće 'koje u svom bitku ima taj isti bitak kao problem' (Heidegger) može umrijeti, raditi, boriti se, voljeti i igrati.«³⁰

Govoriti da se životinje igraju slično je kao govoriti da se igraju antički bogovi, tvrdi Fink.³¹ Životinjska i ljudska igra možda nalikuju izvana, ali ne i ontološki jer životinju ne određuju odnos prema sebi, razumijevanje bitka i otvorenost za svijet, a koji su prisutni u temeljnim fenomenima ljudske egzistencije.³²

U djelu *Igra kao simbol svijeta*, Fink napominje kako njegovo proučavanje igre nije ni znanstveno (vezano za biće), ni filozofijsko (vezano za biće kao biće). On igru niti utvrđuje deskriptivnim pojmovima, niti je karakterizira ontološki. Igra mu služi da bi objasnio čovjekov odnos prema svijetu.³³

»Položaj svake unutarsvjetske stvari izražava se odnosom prema određenoj unutarsvjetskoj stvari.«³⁴

Riječ je o odnosu prema sebi i odnosu prema drugom biću kao fundamentalnim ontološkim odnosima. Odnos čovjeka prema svijetu, međutim, ne može se misliti prema odnosima unutarsvjetskih stvari zato što, iako čovjek jest unutarsvjetska stvar, svijet nije. Takvo, po Finkovu mišljenju, krivo shvaćanje odnosa čovjeka i svijeta proželo je metafiziku Zapada. U njenom temelju, tvrdi Fink, nalazi se razlika između osjetilnog i duhovnog svijeta, *mundus sensibilis* i *mundus intelligibilis*, na čije razmeđe postavlja čovjeka.³⁵

Zato je naziva kentaurskom, tu metafiziku čovjeka shvaćenog kao dvojnog bića, rastrganog u svojem bivanju gospodarom stvari i slugom božjim.³⁶ Heraklit je u povijesti metafizike jedan od rijetkih izuzetaka, ističe Fink, jer je ljude i bogove smatrao onima što jesu ne prema odnosu spram određenog unutarsvjetskog bića, nego iz odnosa prema vatri, svjetlu, vremenu, igri i umu, kao različitim imenima za »ono koje je jedino mudro«.³⁷ Nakon Heraklita, tvrdi Fink, odnos čovjeka prema svijetu zamijenjen je njegovim odno-

som prema bogu, a za vraćanje onom prvotnom može mu pomoći upravo igra. Nezastupljenost igre kao predmeta filozofijskog promišljanja mnogi pripisuju uvriježenom razumijevanju igre kao aktivnosti namijenjene djeci sa svrhom pripreme za život odraslih, a koje se počelo mijenjati tek pažnjom koju je u 19. stoljeću dobila u psihologiji, antropologiji i pedagogiji.³⁸ Fink, međutim, vidi još jedan razlog, a to je konceptualna složenost igre kao mješavine privida i bitka, zbog čega je smatra »neugodnom nevoljom« u tradiciji metafizike.³⁹ Promatrajući svijet i promatrajući igru, Fink čovjeku, kao subjektu, pridaje poseban položaj. Za razliku od stvari, čovjek je otvoren prema svijetu. On nije na »jednostavan, prost i neposredan način«,⁴⁰ nego sudjeluje u *poiesisu*. Ne samo da se nijedna unutarsvjetska stvar osim čovjeka ne igra i da ništa drugo ne egzistira u razumijevanju bitka nego je i igru, tj. čovjekov način bivanja, nemoguće objasniti iz objektivne perspektive. Razumjeti igru može samo igrač, a koji može biti samo čovjek.

iako ni jedan ni drugi ne izdvajaju obilježja rezervirana za čovjeka. Napominje: »... životinje nisu čekale ljude da ih tek ovi nauče igranju.« – J. Huizinga, *Homo Ludens*, str. 5.

22

Harman termine *metafizika* i *ontologija* koristi kao sinonime, stoga će se tako koristiti i u ovoj radu. Usp. G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 41.

23

G. Harman, »An Outline of Object-Oriented Philosophy«, str. 191.

24

Usp. Graham Harman, »The Withdrawal of Object« (predavanje i debata), *Lost Weekend*, München 2018. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=6GHiv4tuRt8> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

25

Gadamer je igri posvetio tridesetak stranica svoje *Istine i metode*, ali kod njega igra transcendirira kategorije subjekta i objekta te je on shvaća u medijalnom smislu. Usp. Jan Halák, »Beyond Things: The Ontological Importance of Play According to Eugen Fink«, *Journal of the Philosophy of Sport* 43 (2016) 2, str. 199–214, doi: <https://doi.org/10.1080/00948705.2015.1079133>.

26

Matija Mato Škerbić, Ivana Zagorac, »Sport, igra, svrhovitost«, *Crkva u svijetu* 53 (2018) 3, str. 359–374.

27

Eugen Fink, »The Oasis of Happiness: Thoughts toward an Ontology of Play«, u: Eugen Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, prev. Alexander Moore, Christopher Turner, Indiana University Press, Bloomington – Indianapolis 2016., str. 19–30.

28

Eugen Fink, *Igra kao simbol svijeta*, prevela Darija Domic, Demetra, Zagreb 2000.

29

E. Fink, »The Oasis of Happiness«, str. 18.

30

Ibid., str. 19.

31

Ibid.

32

Ibid.

33

E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, str. 28–31.

34

Ibid., str. 32–33.

35

Ibid., str. 45.

36

Fink pritom misli na »Boga metafizike«: »Pravo shvaćeno, to vrijedi samo za Boga filozofa, metafizičara, ali ne za 'Boga Abrahamova, Izakova i Jakovljeva', ne za Zeusa i Apolona, ne za sveopćeg oca Odina, ne za Izidu i Ozirisa.« – Ibid., str. 47.

37

Ibid., str. 36–37.

38

M. M. Škerbić, I. Zagorac, »Sport, igra, svrhovitost«, str. 359.

39

J. Halák, »Beyond Things«, str. 202.

40

Ibid., str. 40.

Hans-Georg Gadamer također je igru smatrao zatvorenom i njeno shvaćanje uvjetovano unutarnjom perspektivom. Međutim, on smatra da unutarnja perspektiva sama po sebi nije dovoljna. Igrač se gubi u igri i ne može se niti odnositi prema njoj kao predmetu, niti se iz igre referirati na zbiljnost. Iz njegove perspektive, ona je odviše ozbiljna, dok je iz vanjske perspektive potpuno neozbiljna. Igra se, stoga, treba promatrati i orijentirajući se na subjekt i orijentirajući se na objekt.⁴¹ Gadamera se zbog toga može tumačiti kao svojevrsnu sponu subjektno orijentiranog i objektno orijentiranog shvaćanja igre. Zbog toga što Gadamer, kao i Fink i mnogi drugi filozofi u povijesti filozofije,⁴² povezuje igru i umjetnost (Gadamer, primjerice, igru smatra načinom bitka umjetničkog djela), moglo bi biti plodonosno promotriti OOO-a umjetnosti, kako bi neke njene elemente mogli iskoristiti u primjeni OOO-a na igru.

Objektno orijentirana ontologija umjetnosti

»Prva filozofija«,⁴³ kao učenje o razlikama objekata i njihovih kvaliteta,⁴⁴ epitet je koji u Harmanovom OOO-u dobiva – estetika.⁴⁵ Umjetnost je pritom shvaćena kao »izgradnja entiteta ili situacija pouzdano opskrbljenih za proizvodnju ljepote«,⁴⁶ a ljepota kao »eksplicitna tenzija između skrivenih realnih objekata i njihovih opipljivih senzualnih kvaliteta«. ⁴⁷ Naime, Harman smatra da u svijetu postoje dvije vrste objekata i dvije vrste kvaliteta – realni i senzualni (*sensual*).⁴⁸ Dok realni objekti i realne kvalitete postoje za sebe, senzualne kvalitete i senzualni objekti postoje samo u korelaciji s nekim realnim objektom, primjerice čovjekom.⁴⁹ Iako je OOO, kako ističe Harman, jedna od rijetkih suvremenih filozofija koje prihvaćaju Kantov *noumenon*⁵⁰ i čija značenja senzualnog i realnog područja djelomično odgovaraju Kantovim carstvu stvari po sebi i carstvu pojava, OOO razdvojenost fenomena i noumena nastoji premostiti, ključnu ulogu dajući umjetnosti.

Umjetnost s filozofijom povezuje to da, iako jest oblik spoznaje, nije oblik znanja. Štoviše, tvrdi Harman, to je minimalan negativan uvjet koji neki entitet mora zadovoljiti, a da bi se mogao razmatrati kao umjetničko djelo.⁵¹ Spoznajnu snagu umjetnosti Harman demonstrira na primjeru metafore, smatrajući da se na njoj najbolje pokazuje otpor doslovnosti (*literality*).⁵² Iako sadržaj metafore nije bitan za objašnjenje njene uloge u OOO-u, u ovom radu koristit će se metafora vezana za glumu jer je ona bitan element u Harmanovu tumačenju umjetnosti i metafore te našoj primjeni OOO-a na igru.⁵³ Riječ je o ulomku iz djela *Kako vam se sviđa* Williama Shakespearea:

»Sav svijet je pozornica;
A ljudi, žene u njoj glumci samo,
Što dolaze i odlaze sa scene; [...]«⁵⁴

Navedene stihove možemo svesti na konceptualnu metaforu »svijet je pozornica«, pri čemu je »pozornica« izvorna domena metafore, koja posuđuje drugoj domeni određeno znanje i iskustvo te se stoga i naziva »donor slike«, a »svijet«⁵⁵ ciljna domena metafore, koju nastojimo razumjeti putem izvorne domene. Konceptualna metafora omogućuje da se zaključci iz senzorno-motorne domene, obično konkretnije, koriste kako bi se donijeli zaključci u drugoj domeni, obično apstraktnijoj, a koja uključuje koncepte kao što su primjerice pravda ili emocija.⁵⁶ Kognitivna lingvistika bavi se spoznajnom ulogom metafore, s napomenom da se do spoznaje u metafori ne dolazi doslovnim putem. Ako bismo pojmove *svijet* i *pozornica* zamijenili njihovim definicijama, dobili bismo tvrdnju »sveukupnost osjetilno dane zbiljnosti u kojoj vlada

određena samozakonitost, sklad, svrha i samostalnost⁵⁷ je »prostor u kazalištu na kojem se izvodi predstava«.⁵⁸ Dobivena tvrdnja ne privlači nas estetski i odbija nas kao netočna. Objekti, naime, nisu zamjenjivi s listom kvaliteta koje posjeduju, a upravo ih takvima tretiraju doslovne tvrdnje.⁵⁹ Metaforički jezik zapravo ima doslovno značenje samo u izvornoj domeni,⁶⁰ pri čemu je metafora »kretanje od doslovnog značenja do figurativne aproprijacije«.⁶¹

41

Hans-Georg Gadamer, »Ontologija umjetničkog djela«, *Istina i metoda*, sv. 1, *Osnovne crte filozofske hermeneutike*, prev. Željko Pavić, Demetra, Zagreb 2012.

42

Igru i umjetnost tako, primjerice, povezuju Kant, Schlegel, Schiller i Marx, posebice u pogledu slobode i samosvrhovitosti. Usp. Predrag Finci, *Estetska terminologija*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb 2014., str. 56–61.

43

Usp. Graham Harman, »Aesthetics as First Philosophy: Levinas and the Non-Human«, *Naked Punch 9* (2007), ljeto/jesen, str. 21–30; G. Harman, *Art and Objects*, str. 1.

44

G. Harman, *Art and Objects*, str. 23.

45

Ibid., str. XI.

46

Ibid.

47

Ibid.

48

U ovom radu koristi se prijevod »senzualan«, po uzoru na njemački prijevod *Sinnliches Objekt* i francuski prijevod *le objet sensuel*. Usp. Albert Piette, »Les enjeux d'une anthropologie existentielle: vigilance et dissection«, *Recherches Qualitatives 33* (2014) 1, str. 19–44, ovdje str. 29; Graham Harman, *Vierfaches Objekt*, Merve Verlag, Berlin 2015.

49

O ovome više u potpoglavlju »Metaforički pristup: igra unutar četverostrukog objekta«.

50

G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 68.

51

G. Harman, *Art and Objects*, str. 30.

52

O spoznajnoj ulozi metafore u povijesti filozofije također je pisao, primjerice, Derrida, smatrajući je u srcu općih pitanja o jeziku, misli i stvarnosti. Usp. Jacques Derrida, »White Mythology: Metaphor in the Text of Philosophy«, prev. Francis Charles Timothy Moore,

New Literary History 6 (1974) 1, str. 5–74, doi: <https://doi.org/10.2307/468341>.

53

U *Object-Oriented Ontology*, Harman daje primjer metafore čiji je autor španjolski pjesnik López Pico: »Čempres je kao duh ugaslog plamena.« U djelu *Art and Objects* koristi primjer »učitelj je kao svijeća«. – G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 71–100; G. Harman, *Art and Objects*, str. 25–30.

54

William Shakespeare, *Kako vam se sviđa*, prev. Snježana Vučković, Folpa, Zagreb 2011., str. 70.

55

U ovom radu polazi se od pretpostavke da Shakespeare pod »svijetom« misli na čovjekov svijet. Po Bryantovu mišljenju, svijet kao »super-objekt« koji bi skupio sve objekte u harmoničnom jedinstvu, u OOO-u ne postoji. – L. Bryant, *Democracy of Object*, str. 32.

56

George Lakoff, Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, London 2003., str. 172.

57

»Svijet«, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=59072> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

58

»Pozornica«, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020. Dostupno na: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=49890> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

59

G. Harman, *Art and Objects*, str. 25.

60

G. Lakoff, M. Johnson, *Metaphors We Live By*, str. 185.

61

Daniel W. Smith, »Sense and Literality: Why There are No Metaphors in Deleuze's Philosophy«, u: Dorothea Olkowski, Eftichis Pirovolakis (ur.), *Deleuze and Guattari's Philosophy of Freedom: Freedom's Refrains*,

Upravo u tom kretanju od izvorne do ciljne domene, tvrdi Harman, očituje se tenzija između realnog objekta i senzualnih kvaliteta.

Naime, senzualne kvalitete, u ovom slučaju inicijalna praznina pozornice, njena okruženost s jedne strane zastorom, a s druge gledalištem i sl., nastoje se pridati realnom objektu, u ovom slučaju svijetu, ali realni objekt ne može biti prisutan u metafori, kao što ne može biti prisutan u misli ili percepciji.⁶² Svijet nam ovdje izmiče i ostavlja prazninu.

Nadalje, raspored članova metafore ne može se promijeniti i ta je asimetrija za Harmana bitna jer svjedoči o razdoru između objekata i njihovih kvaliteta. Ako bismo pokušali obrnuti termine u Shakespeareovoj metafori dobili bismo, primjerice, ovakve stihove, a s njima i potpuno novu metaforu:

Pozornica je svijet;
A kulise, glumci na njoj,
Slijede neko drugo vrijeme,
Gaze neki drugi prostor;

U konceptualnoj metafori »pozornica je svijet« više se ne pokušava razumjeti svijet, nego pozornica i to putem senzualnih kvaliteta svijeta, a koji bi u ovom slučaju mogli biti posjedovanje posebnog prostora i vremena.

U susretu s konceptualnom metaforom slutimo njenu spoznajnu snagu. Tako i svijet i pozornica odista imaju neku poveznicu. U Shakespeareovoj metafori možda je to ono o čemu govori Jean-Paul Sartre kada tvrdi da biti konobar zapravo znači glumiti konobara jer on upravo pomoću glume može diferencirati sebe i navedenu ulogu.⁶³ U našoj zrcalnoj metafori »pozornica je svijet« možda je to ono o čemu govori Huizinga kada tumači igru kao djelovanje koje protječe »u vlastitom i određenom vremenu i prostoru« te se »izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno«.⁶⁴ Međutim, čim bismo poveznicu svijeta i pozornice počeli objašnjavati, naše metafore bi nestale, a s njima i estetski doživljaj, u čemu se, po Harmanovu mišljenju, očituje bitna karakteristika umjetnosti, a to je da ne može biti zadržana u parafrazi. Doslovna parafraza nikada ne može iscrpiti metaforu, kao što se ni globus, uspoređuje Harman, ne može bez izobličenja prikazati na dvodimenzionalnoj karti.⁶⁵

Ranije smo utvrdili da se metafora ne može direktno odnositi na realni objekt, u našem primjeru svijet. Na što onda pridodajemo kvalitete koje se očituju u izvornoj domeni metafore? Te kvalitete ne možemo pridati svijetu jer nam je on kao stvar po sebi, po OOO-u, nedohvatljiv. Također ih ne možemo pridjenuti pozornici jer bismo u tom slučaju dobili samo definiciju pozornice kao doslovnu tvrdnju. Umjesto toga, Harman tvrdi kako je taj realni objekt »ja« čitatelja.⁶⁶ Kada objekt prividno nestane iza svojih površinskih kvaliteta, promatrač je primoran pristupiti teatralno i nadomjestiti nedostajući objekt.⁶⁷ Međutim, on ne zamjenjuje realni objekt u potpunosti, s obzirom na to da bi u tom slučaju bilo svejedno koja je ciljna domena metafore, nego izvodi senzualne kvalitete iz izvorne domene na način realnog objekta iz ciljne domene.⁶⁸ Tu se zapravo radi o proizvodnji novog objekta – kombiniranog od umjetničkog djela i njegovog recipijenta – i upravo taj objekt osnovni je element u OOO-u umjetnosti.⁶⁹ Objektima, koji »nikada nisu svežnjevi doslovnih svojstava«,⁷⁰ ne možemo pristupiti putem znanja, nego teatralnim putem, uživljavajući se u ulogu stvari po sebi. Takav nedoslovni pristup objektima također posjeduje i filozofija,⁷¹ a u ovom radu tvrdimo i igra.

Objektno orijentirana ontologija igre?

I. Spekulativno-perspektivni pristup: »Ja« igre

Unutar OOO-a igra se najčešće spominje tek usputno, s iznimkom Bogosta, koji u svom teorijsko-dizajnerskom istraživanju igara polazi od ravne ontologije. Ravna ontologija (*flat ontology*), na kojoj OOO počiva, polazi od spekulativne pretpostavke da svi objekti imaju isti ontološki status, bili oni Zeus, koronavirus, sinestezija ili galaksija. Bogost tvrdi da upravo ona omogućuje pristup videoigri u kojemu se može baratati programskim kodom i sesijom igranja u njihovom ontološkom razlikovanju, bez traženja idealnog pojma igre kao oblika, tipa ili transcendentala.⁷² U svojoj knjizi *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Bogost predstavlja svoju fenomenologiju proširenu van sfere čovjeka, kojom pokušava zahvatiti iskustveni svijet objekata, a koji uključuju i one s kojima čovjek ne interaktira. Ističe važnost objektivne fenomenologije Thomasa Nagela izložene u njegovu članku »Kako je to biti šišmiš?«, ali i svoj odmak od nje – njegova fenomenologija stranosti drži da subjektivni karakter iskustva ne može biti objektivno obnovljen.⁷³

Pišući o uživljavanju u perspektivu objekta, Harman se referira na Josúa Ortegu y Gasset koji u jednom ranom eseju tvrdi kako nema razlike između bivanja crvenim crvene kutije i mojeg osjećanja boli. Kao što će netko slušati kako mu govorim o svojoj boli, tako ću ja percipirati crvenu boju na kutiji. Ono »Ja« ne posjedujem samo ja, nego i crvena boja i voda i zvijezda.

»Sve je, sa stajališta unutar sebe, jedno Ja.«⁷⁴

Isto je tako i u umjetnosti svaki estetski objekt ono »Ja«.⁷⁵ Međutim, napominje Harman, ovdje nije riječ o tradicionalno shvaćenom pansihizmu, nego o

Edinburgh University Press, Edinburg 2019., str. 44–67, ovdje str. 44.

62 G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 82.

63 Jean-Paul Sartre, »Postupci loše vjere«, *Bitak i ništa*, prev. Daniel Bučan, Demetra, Zagreb 2006., str. 59–61.

64 J. Huizinga, *Homo Ludens*, str. 25.

65 G. Harman, *Art and Objects*, str. 28.

66 Ibid., str. 29.

67 G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 153.

68 G. Harman, *Art and Objects*, str. 29.

69 Ibid., str. 8.

70 G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 37.

71 G. Harman, *Art and Objects*, str. 31.

72 Ian Bogost, »Alien Phenomenology«, u: Ian Bogost, *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*, Kindle verzija, University of Minnesota Press, 2012.

73 Thomas Nagel, »What Is It Like to Be a Bat?«, *Philosophical Review* 83 (1974) 4, str. 435–450. Prema: Ian Bogost, »Metaphorism. Speculating about the Unknowable Inner Lives of Units«, u: I. Bogost, *Alien Phenomenology*.

74 José Ortega y Gasset, »An Essay in Esthetics by Way of a Preface«, u: José Ortega y Gasset, *Phenomenology and Art*, prev. Philip Warnock Silver, Norton, New York 1975., str. 138–139. Prema: G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 70.

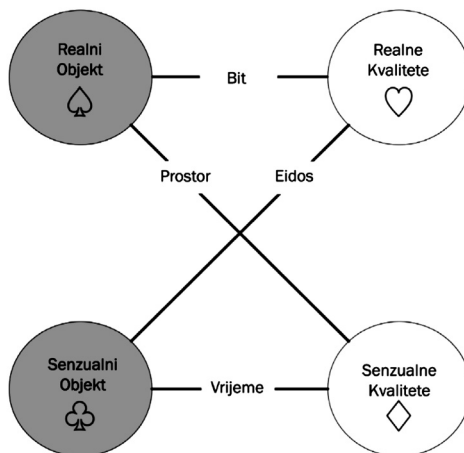
75 G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 71.

onome što on naziva *endopsihizam* (*endopsychism*), o nutarnosti (*inwardness*) objekata koja nikada ne može biti u potpunosti dokučena i dohvaćena, a koju naziva »nultim licem« (*zero-person*). Nulto lice može biti opisno prevedeno u prvo ili treće lice, ali s obzirom na to da stvar po sebi ne može biti reducirana na svoje atribute, takvi je opisi ne mogu iscrpiti.⁷⁶ Za takva zasebna iskustva objekata, napominje Harman, nije potrebna svijest i zato ona nisu ograničena na živa svjesna bića. Kada bacimo kamen u more, kamen susreće more na »kamenu« način, dok more susreće kamen na »morski« način.⁷⁷

Trend takvog promatranja igre iz njene perspektive odrazio se i u disciplini interakcije čovjeka i računala (*Human-computer interaction*) pa tako Katta Spiel i Lennart E. Nacke promatraju računalnu igru fokusirajući se na njeno postajanje igrom, bivanje igrom i ponašanje kao igra.⁷⁸ Pitajući se kako je to postajati igrom, koristeći slaganje 3D igračke iz 2D dijelova analiziraju na koji je način naše shvaćanje procesa nastajanja igre određeno našim prostorno-vremenskim ograničenjima, primjerice, nemogućnošću zahvaćanja čitavog procesa nastajanja igre odjednom. Pitajući se kako je to biti igra, rastavljaju tekstualnu videoigru *Kittens Game*⁷⁹ na njene programske i semantičke objekte. U kodu igre tako su pronašli tisuće objekata (npr. *StatsManager* i *totalClicks*), a u igri na njejoj semantičkoj razini preko dvjesto objekata (npr. bazilika i resursi koji tvore virtualni svijet igre). U konačnici, pitajući se kako je to ponašati se kao igra, manipuliraju ilustracijama na kojima je prikazan čovjek okružen igračom tehnikom i na taj način potiču na razmišljanje o međudonosu ne-ljudskih objekata, pokušavši iz tog razmatranja ukloniti čovjeka.

2. Metaforički pristup: igra unutar četverostrukog objekta

Četverostruki objekt (*quadruple object*) naziv je pomoću kojega Harman označava četverostruku strukturu objekta – realni objekt, realne kvalitete, senzualni objekt i senzualne kvalitete – kao njegova četiri pola. Budući da objekti ne mogu postojati bez kvaliteta i obratno, povezani su tzv. tenzijama,⁸⁰ a područje koje takve rascjepke istražuje Harman naziva ontografijom.⁸¹ Između dvije vrste objekata i dviju vrsti kvaliteta postoje četiri moguće kombinacije: senzualni objekt – realne kvalitete (SO–RK), senzualni objekt – senzualne kvalitete (SO–SK), realni objekt – realne kvalitete (RO–RK), realni objekt – senzualne kvalitete (RO–SK).⁸²



Slika 1: Četverostruki objekt Grahama Harmana⁸³

1. RO–RK tenzija je između objekata po sebi i njihovih eidetskih kvaliteta, za koji Harman smatra da je dijelom svake kauzalnosti.⁸⁴ Ovu tenziju Harman naziva *bit* te je povezuje s Gottfriedom Wilhelmom Leibnizom i njegovom tvrdnjom u *Monadologiji* o tome da uz entitete moraju postojati njihove kvalitete jer bi u protivnom svi bili jednaki.⁸⁵
2. SO–SK tenzija je između unificiranih senzualnih objekata i njihovih kvaliteta unutar samog iskustva, a čije otkriće Harman pridaje Husserlu. Dok je, primjerice, David Hume objekte smatrao svežnjevima kvaliteta, Husserl je uočio kako nisu sve kvalitativne promjene unutar iskustva jednake. »Osje-njivanja« (*Ab-schattungen*) tako su za Husserla senzualne kvalitete pridoda-ne za senzualni objekt, ali ne i za njega presudne, kao primjerice trenutna odjevna kombinacija ili poza osobe koju poznajemo.⁸⁶ Harman ovu tenziju također naziva vremenom jer je naš osjećaj protjecanja vremena zapravo svijest o promjenama kvaliteta objekata u iskustvu.⁸⁷
3. SO–RK tenzija je između objektima kakvim nam se prikazuju te njihovih realnih kvaliteta koje ih čine onim što jesu, a koji predstavlja ono što inače nazivamo »teorijom«, tvrdi Harman. Po Husserlovu mišljenju, pomoću tzv. »eidetičke redukcije« nastojimo na temelju senzualnog objekta zaključiti o nužnim kvalitetama određenog objekta. Međutim, dok Husserl smatra da se do njih može doći kognitivnim putem, Harman smatra da su one nedo-stižne.⁸⁸
4. RO–SK tenzija je između objekata po sebi i senzualnih kvaliteta, a koju Harman povezuje⁸⁹ s Husserlovim »osjenjivanjem« (*Ab-schattung*)⁹⁰ i Kan-

76

Graham Harman, »Zero-Person and the Psyche«, u: David Skrbina (ur.), *Mind and Abides: Panpsychism in the New Millenium*, Benjamins, Amsterdam 2009., str. 253–282, ovdje str. 253–254.

77

G. Harman, *Art and Objects*, str. 20.

78

Katta Spielm, Lennart E. Nacke, »What Is It Like to Be a Game – Object Oriented Inquiry for Games Research, Design, and Evaluation«, *Frontiers in Computer Science* (2020) 2. Dostupno na: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fcomp.2020.00018/full> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

79

Kittens Game, Nuclear.Unicorn [PC, Windows], 2014. Dostupno na: <http://bloodrizer.ru/games/kittens/> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

80

G. Harman, »An Outline of Object-Oriented Philosophy«, str. 193–197.

81

G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 163.

82

U daljnjem tekstu pretežno će se koristiti skraćenice.

83

G. Harman, »An Outline of Object-Oriented Philosophy«, str. 196.

84

G. Harman, *Art and Objects*, str. 24.

85

G. Harman, »An Outline of Object-Oriented Philosophy«, str. 194.

86

Ibid.

87

Ibid., str. 195.

88

Ibid.

89

G. Harman, *Art and Objects*, str. 24.

90

Edmund Husserl, *Ideje za čistu fenomenologiju i fenomenologijsku filozofiju*, prev. Željko Pavić, Naklada Breza, Zagreb 2007., str. 89. Prema: Tomislav Škrbić, *Ontologija umjetnosti Ivana Fochta* (dissertacija), Hrvatski studiji, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb 2015., str. 147.

tovom »draži« (*Reiz*).⁹¹ Navedena tenzija pripisuje se Heideggeru i njegovu razlikovanju između entiteta koji ostaju skriveni dokle god funkcioniraju (*Zuhandenheit*) i entiteta koji su direktno prisutni (*Vorhandenheit*). Harman ovu tenziju također naziva prostorom, kao načinom na koji su stvari »udaljene od nas, ali i blizu upravo onoliko koliko najavljuju svoju udaljenost«. ⁹² Jedino se u ovoj tenziji nalazi ljepota, u kojoj realni objekt nestaje iza svojih senzualnih kvaliteta.⁹³

Posljednja tenzija, RO–SK, ključna je u premošćivanju jaza između nas i stvari po sebi. Ranije u radu govorili smo o važnosti te tenzije za OOO u kontekstu umjetnosti, a ovdje tvrdimo da se ona može jednako tako promatrati i unutar igre i to na temelju dva razloga: 1. jer se ljepota, koju Harman veže za tu tenziju, ponekad povezuje ili izjednačava s igrom, 2. jer je teatralno uživanje također prisutno u igri. Harman metaforu izvorno povezuje s ljepotom, koju smatra nužnom karakteristikom umjetnosti. Međutim, neki autori ljepotu povezuju i s igrom, a među njima je i Friedrich Schiller koji ljepotu smatra predmetom nagona za igrom te spojem života i obličja, kao predmeta nagona za materijom i predmeta nagona za formom, govoreći:

»Čovjek se s ljepotom jedino treba igrati, i treba se igrati jedino s njom.«⁹⁴

Ljepota, umjetnost i igra, za Schillera su gotovo pa sinonimi.⁹⁵ Kant također povezuje igru i ljepotu, navodeći kako je ljepota povezana sa slobodnom igrom spoznajnih moći.⁹⁶ S druge strane, teatralnost je koju izvodimo putem metafore, tvrdi Bogost, spekulativna praksa u kojoj karakteriziramo tuđe iskustvo bez da bivamo s njim identični.⁹⁷ Kao takva, nije rezervirana za umjetnost, a može je se, među ostalim, uočiti u glumi i igri. Po pitanju glume, Harman spominje Konstantina Stanislavskog, čiji sistem glume inzistira na što bližem postajanju portretiranim objektom.⁹⁸ Što se tiče igre, Roger Caillois tvrdi da je jedna od osnovnih karakteristika igre pretvaranje (*make-believe*),⁹⁹ a isto tvrdi i Bo Kampmann Walther.¹⁰⁰ U igri se pretvaramo da smo, primjerice, slijepi miš, majka lutke, figurica igre na ploči, lik u računalnoj igri. Senzualne kvalitete objekta promatramo i/li proizvodimo putem mašte, a potom, suočeni s prazninom realnog objekta (koji prema načelima ravne ontologije može biti fikcionalan), pretvaramo se da smo taj isti realni objekt. Što mu se više približavamo, to se više igramo, a što se više igramo, to smo bliži stvari po sebi. U tom smislu, tenzija realnog objekta i senzualnih kvaliteta može se čitati i u igri.

3. Cjelokupni ontografski pristup: četverostruki objekt kao igra

Postoji još jedna razina na kojoj bismo u OOO-u mogli prepoznati igru. Riječ je o odnosima unutar i između četverostrukih struktura objekata, odnosno čitavom području ontografije. Temeljni princip ontografije glasi:

»[S]va kretanja i zastoji u svijetu mogu biti izvedeni iz jednog korijena: međuigre [*interplay*]¹⁰¹ objekata i njihovih kvaliteta.«¹⁰²

Iako se na njemu ne zadržava, Harman koristi termin *međuigra*. Uz to, na dijagramu četverostrukog objekta (*Slika 1*), koristi četiri kartaške boje radi lakšeg razumijevanja, a na naslovnici *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything* stoji Lego kockica. Pitamo se, ukazuju li ti znakovi na implicitnu ili neosvijestenu ulogu igre u njegovu OOO-u. Kao jedan od njegovih najvažnijih utjecaja ističe se Heidegger, a koji je ideju o četverostrukoj strukturi stvari iznio unutar svoje kasne faze u svom predavanju »Građenje,

stanovanje, mišljenje«. U njemu, četvorstvo svijeta (zemlju i nebo, smrtnika i besmrtnika) određuje kao zrcalnu igru.¹⁰³ Harman spominje Heideggerovu četverostrukost svijeta, ne smatrajući ga »poetičnom distrakcijom starog mudraca«, nego glavnom destinacijom njegova mišljenja.¹⁰⁴ Ipak, na četvorstvo kao igru referira se tek aluzivno. Fink, za razliku od Harmana, otvoreno promatra svijet kao igru. Također, Kostas Axelos razlikuje igru čovjeka i igru svijeta, govoreći s jedne strane, o Marxovu shvaćanju alijenacije i eksploatacije radnika kao prevencije razvijanja igre u njegovu djelovanju, a s druge strane, o Heideggerovu povezivanju igre i samoga bitka.¹⁰⁵

Gdje se točno u tim odnosima može naći igra? Smatramo, u odnosu skrivanja i otvaranja, privida i bitka. Igra je za Finka potraga za istinom i kao takva povezana s filozofijom:

»Igra – kao čudna stopljenost 'bitka' i 'privida' – na neki je način prividni bitak i bičevni privid.«¹⁰⁶

91

Immanuel Kant, *Kritika moći suđenja*, prev. Viktor D. Sonnenfeld, Naprijed, Zagreb 1976., str. 57.

92

G. Harman, »An Outline of Object-Oriented Philosophy«, str. 193, 196.

93

Harman spominje i tenzije između kvaliteta i kvaliteta te objekata i objekata, ali ih posebno ne ističe, osim tenzija između dva realna objekta, a koju naziva »indirektnom kauzalnošću« (*vicarious causation*), jer je uvijek posredovana senzualnim objektima kakvima su ta dva objekta predstavljeni jedan drugome. Usp. G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 163–164.

94

Friedrich Schiller, *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama*, prev. Dubravko Torjanac, Scarabeus-naklada, Zagreb 2006., str. 89.

95

Crispin Sartwell, »Beauty«, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Dostupno na: <https://plato.stanford.edu/entries/beauty/> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

96

P. Finci, *Estetska terminologija*, str. 56–61.

97

Ian Bogost, »Metaphorism«, u: I. Bogost, *Alien Phenomenology*.

98

G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 163.

99

Roger Caillois, *Man, play, and games*, The Free Press, Glencoe, New York 1961., str. 10–11.

100

Bo Kampmann Walther, »Playing and Gaming: Reflections and Classifications«, *Game Studies* 3 (2003) 1. Dostupno na: <http://www.gamestudies.org/0301/walther/> (pristupljeno 21. 10. 2020.).

101

Osim kao »međuigra«, engleska riječ *interplay* može biti prevedena i kao »međusobno djelovanje« i »uzajamno utjecanje«, dok se hrvatska riječ »međuigra« na engleski jezik može prevesti osim kao *interplay* i kao *interlude*. Za potrebe ovog rada odabrana je riječ »međuigra«.

102

G. Harman, *Object-Oriented Ontology*, str. 163.

103

Martin Heidegger, »Građenje, stanovanje, mišljenje«, u: Martin Heidegger, *Mišljenje i pevanje*, prev. Božidar Zec, Nolit, Beograd 1982., str. 83–103.

104

Saša Horvat, »Beyond in Heidegger's Fourfold«, *Disputatio philosophica* 17 (2015) 1, str. 27–41, ovdje str. 35.

105

Kostas Axelos, »Play as the System of Systems«, *SubStance* 8 (1979) 4, str. 20–24.

106

E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, str. 30.

Takva »'suigra' bitka i privida«¹⁰⁷ očituje se u napetosti neznanja, a čiji se negativitet pretvara u »nemir duhovnog putovanja i lutanja«.¹⁰⁸ Fink pod time misli na odnos čovjeka i svijeta. Unutar OOO-a, to bi se moglo primijeniti na odnose ontografskih elemenata četverostrukog objekta unutar njega samog, ali i u susretu s drugim objektima. U igri skrivača s ostalim objektima, objekti se pojavljuju i skrivaju, nalik Heideggerovom *Zuhandenheitu*. Svaki objekt drugom je objektu senzualni objekt,¹⁰⁹ i putem te senzualnosti oni se više i manje međusobno dosežu, pojavljuju i nestaju.

Zaključak

Cilj ovog rada bio je pokušati primijeniti OOO na igru, a tom cilju pristupilo se trima koracima. Prvo se osvrnulo na pristup igri unutar filozofije i znanosti putem Harmanovih pojmova potkopavanja i prekopavanja kao dvije vrste redukcije stvari po sebi, pri čemu se posebna pažnja posvetila ontološkoj redukciji igre na odnos čovjeka i drugih entiteta kao što su svijet i umjetničko djelo, a čemu se dao naziv »subjektivno orijentirana ontologija igre«. Potom se ispitalo tumačenje umjetnosti unutar OOO-a, zbog više dodirnih točaka igre i umjetnosti te zbog nedostatka tomu analognog tumačenja igre. U konačnici, uslijedio je pokušaj primjene OOO-a na igru, a koja je bila strukturirana prema trima mogućim pristupima, redom: 1. igre kao »Ja«, 2. igre kao odnosa realnog objekta i senzualnih kvaliteta, 3. igre kao odnosa elemenata četverostruke strukture objekta. Za prvi pristup igri obratili smo se disciplinama dizajna igre i interakcije čovjeka i računala, koje su uočile neke dizajnerske i istraživačke vrijednosti u pristupu igri iz spekulativne perspektive same igre. Drugi pristup igri zahtijevao je pronalazak poveznice igre, umjetnosti, metafore i teatralnosti, a koja se uočila u uživljavanju u tuđu perspektivu. Treći pristup igri započeo je s aluzijama unutar Harmanovih djela koje igru pronalaze unutar cjeline ontografije, a igra se pritom prepoznala kao traganje koje slijedi nakon susreta s mješavinom bitka i nebitka. Istraživanje za ovaj rad bilo je otežano nedostatkom Harmanove interpretacije Finka, iako se u gotovo svim svojim djelima referirao na za Finka utjecajne Husserla i Heideggera. Također, OOO se na hrvatskom govornom području za sada rijetko spominjala, zbog čega su prevedeni bitniji termini Harmanove temeljne terminologije. Tri moguća pristupa igri unutar OOO-a predstavljena u ovom radu mogla bi doprinijeti ne samo boljem shvaćanju igre i OOO-a nego i metafore, umjetnosti i filozofije.

Matija Vigato

Object-Oriented Ontology of Play

Abstract

In this paper, object-oriented ontology (OOO) is attempted to be applied to play. First, from the anti-reductionist approach of OOO, some former interpretations of play in science and philosophy are reviewed. Then, because of the conceptual similarities of art and play, the already existing OOO of art is consulted. Based on the works from the field of Human-computer interaction, Graham Harman's theatrical interpretation of a metaphor, and Eugen Fink's interpretation of the play, who sees it as a mixture of Being and illusion, play is analysed in the end as (1) a speculative "I", (2) tension between a real object and sensual qualities, and (3) an interrelationship of elements of the quadruple object. In the pursuit of the link between play, art, philosophy, metaphor, and theatricality, a search as an answer to the encounter with the mixture of Being and illusion is recognised.

Keywords

object-oriented ontology, ontology of play, ontology of art, object, play, art, philosophy, Graham Harman