Posudek školitele doktorské disertační práce

MgA. Filip Hauer

Digital Games and Allegorithmic Work:
The Politics of Exchange, Alienation and Performative Ideology

Médium počítačové hry se již pevně etablovalo ve světě vizuálního umění jako jeho nedílná součást. Opustilo zdi malých nezávislých galerijních off spaceů vedených lidmi nejmladší generace a postupně proniklo i do etablovaných veřejných institucí, čehož jsme v současné chvíli svědky v rámci výstavních programů velkých pražských galerií. Počítačová hra také už dávno není vnímána jako pouhá zábava a způsob trávení volného času, ale jako zcela relevantní nástroj ke kritické komunikaci těch nejzávažnějších a nejsložitějších témat.

Již jsme poznali, že pro vnímání světa her a jeho interakce se světem skutečným není nutná hráčská zkušenost, jež je navíc často generačně podmíněná, ale že se stačí pozorněji porozhlédnout kolem sebe.

Ve své disertační práci se Filip Hauer zabývá světem počítačových her a zobrazováním práce v kapitalistické společnosti a rozkrývá ideologii s ní spojenou a rovněž i ve hrách přítomnou. Zajímají ho různé podoby práce, společenských narativů, prostředí ekonomické směny, exploatace zdrojů, extraktivismu a koloniálních přístupů, a jakým způsobem jsou implementovány do her nejen velkými mainstreamovými vývojáři, ale i nezávislými tvůrci a uměleckým prostředím. Na tomto základě hledá odpovědi na širší otázky organizace kapitalistické společnosti, možnosti společenské změny, či alespoň připuštění její existence.

Dělá to velmi dobře, a to jak v teoretické části disertace, tak i v kontinuálně vytvářených praktických uměleckých výstupech.

Teoretickou část disertace tvoří informačně a myšlenkově hutný text pracující s velikou škálou odkazů na práce dalších autorů a autorek a s mnoha příklady uvažování o daném tématu ve světě her, umění, i v širším socio-kulturním poli.

Toto uvažování autor zcela přirozeně překlápí i do svých praktických uměleckých výstupů, které velmi dovedně a chytře zpracovávají témata práce, či společenského vyjednávání nad komplikovanými problémy současnosti.

Během studia se jeho příspěvkům dostávalo adekvátní pozornosti na půdě Akademie výtvarných umění v Praze, na dalších akademických fórech nejen v České republice, ale i v zahraničí.

Nejen díky samotné teoretické a praktické práci, ale například i díky spoluorganizaci akademických konferencí, se mu podařilo rozšířit povědomí o tématu a přispět k jeho širšímu a hlubšímu porozumění.

Domnívám se, že disertační práce Filipa Hauera je velice kvalitním příspěvkem do debaty o médiu počítačové hry jako relevantní umělecké, kulturní a společenské praxi.

Disertační práci Filipa Hauera jednoznačně doporučuji k úspěšné obhajobě.

V Praze, dne 12. 4. 2025



doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.