

Vážená habilitačná komisia posudzujúca habilitanta Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D.

Dôkladne som si preštudoval priložené doklady doprevádzajúce proces habilitácie v odbore „Filmové, televízni a fotografické umění a nová média.“ A v stručnosti by som chcel zachytiť výsledok môjho šetrenia.

K nahliadnutiu boli priložené:

1. Žiadosť dekanke FAMU, PhDr. Andrei Slovákovej, Ph.D., MBA.
2. Štruktúrovaný životopis.
3. Potvrdenia zamestnávateľov.
4. Zoznam publikácií.
5. Výpočet doterajších zahraničných stáží.
6. Habilitačný text rukopisu knihy „Player Versus Monster“.

1. V žiadosti dekanke FAMU, PhDr. Andrei Slovákovej, Ph.D., MBA, požiadal Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D. o možnosť predloženia rukopisu knihy „Player Versus Monster“ s podnázvom „The Making and Breaking of Video Game Monstrosity“, ktorá bola pre rok 2023 prijatá na publikovanie v medzinárodnom nakladateľstve MIT Press s navrhnutou témou habilitačnej prednášky „Monstrozita a jinakost v počítačových hrách“, s predpokladaným názvom prednášky „Procedurální monstra: Interdisciplinární pohled na monstra a fantastické bytosti coby antagonisty v počítačových hrách“.

2. Zo štruktúrovaného životopisu je možné sa dozvedieť, že okrem aktivít popularizácie herného prostredia v českom prostredí habilitant je mimoriadne aktívny v medzinárodnom prostredí. V rokoch 2007–2008 pôsobil ako hosťujúci výskumník na oddelení Comparative Media Studies na Massachusetts Institute of Technology; v roku 2012 absolvoval doktorandskú stáž v Microsoft Research, New England. V rokoch 2017 a 2019 pracoval ako post doktorský výskumník v Nórsku na Univerzite v Bergene. Popri tom učil, bohato publikoval v zahraničných vydavateľstvách v anglickom jazyku, bol členom v radách a výboroch, organizoval medzinárodné konferencie a sympóziá a zúčastňoval sa akreditačného procesu herného dizajnu na FAMU.

3. Potvrdenia zamestnávateľov dokladujú pedagogickú činnosť v minulosti, pričom v rámci jeho súčasnej pedagogickej činnosti je odborným asistentom na *Katedře mediálních studií FSV UK* a prednášajúcim na *Katedře herního designu FAMU*.

4. Prehľad publikačnej činnosti je mimoriadne bohatý. Zahŕňa monografiu z roku 2018 a predpokladané vydanie monografie v roku 2023. Napočítal som 12 kapitol v monografiách predovšetkým vydaných v zahraničí (Amsterdam, Oxford, New York, Mníchov, Slovensko). Ďalej 9 článkov v časopisoch s impact faktorom preukázaných internetovým linkom alebo ISBN registráciou, 8 článkov v zahraničných recenzovaných časopisoch, 4 články v domácich recenzovaných časopisoch.

Do portfólia patria aj stati v recenzovanom zborníku, editorstvo v kolektívnych monografiách, konferenčných zborníkoch a zvláštnych vydaniach časopisov, encyklopedické heslá, zahraničné prednášky a popularizačné publikácie.

Z uvedeného je zrejmé, že publikačná činnosť habilitanta je dlhodobá a mimoriadne rozsiahla a vysoko dominuje v porovnaní s úvahou o vlastnej autorskej tvorbe počítačových hier alebo spoluúčasti na realizácii počítačových hier.

5. Aj výpočet doterajších zahraničných stáží je mimoriadne bohatý a presvedčivý. Zahŕňa opakovaný pobyt v Cambridgi v USA a dlhodobý dvojročný univerzitný pobyt v Nórsku.

6. Habilitačný text rukopisu knihy „Player Versus Monster“. Prešiel mnohými profesionálnymi hodnoteniami, v nejakej podobe odznel aj na medzinárodných konferenciách. S jeho realizáciou mu pomohli aj „syn Ignác a psík Lojzička“. Tým vyzdvihujem skutočnosť, že pre dlhé trate profesionálov je rodinné zázemie významným faktorom. Habilitant, kým napísal predkladaný text, musel v hrách zabiť veľké množstvo monštier. To sa odráža do značnej miere v subjektívne písanom texte na niekoľkých miestach pripomínajúcich hru v móde „*The first person naratives*“, podporeného dôkladne evidovanými 97 citáciami a poznámkami pod čiarou. Opiera sa tak nielen o svoju osobnú skúsenosť, ale zároveň ju konfrontuje so skúsenosťou významných svetových teoretikov herného dizajnu. Triedi dedičstvo rôznych odvetví humanitných vied vrátane filozofie, kultúrnych dejín, dejín umenia, antropológie, literárnej teórie, mediálnych štúdií, filmových štúdií, rodových štúdií a folkloristiky.

Pri skúmaní monštier naráža na základné filozofické otázky typu: „...ohrozuje tak poriadok stvorenia, ako aj jeho stvoriteľa Boha.“. Analyzuje podstatu vznešenej obľudnosti, „wargaming“, stredoveké ale aj súčasné rasové stereotypy, uvažuje o démonoch v „bugoch“ a monštrách v programovaní, popisuje procedurálne generovanie a monštrá ako prostriedky zábavy a vyučovania. Spomína príšery z regionálnych mytológií.

Mňa zo všetkých citácií zaujalo meno *Josepha Cambella*, ktorého považujem za jedného z rozhodujúcich vplyvov úspešného blockbusterového diváckeho filmu, ku ktorému sa vo filme okrem iných hlásia *Steven Spielberg*, štúdio Disney napr. s filmom *Lion King*, ale hlavne tvorca kultových *Hviezdnych vojen* *George Lucas*. Vyhľadajúc konotáciu spojenú s menom Cambella som v texte nenašiel ideálne prepojenie, na ktorom mne osobne vo vzťahu k Hernému dizajnu mimoriadne záleží. Jeho kniha „*The Hero with a Thousand Faces*“ skúmajúca svetové mýty je vynikajúcim prepojením potrieb filmu a počítačových hier. Toto prepojenie filmu a počítačových hier je mojou zásadnou témou pri pohľade na prudko rozvíjajúci sa priemysel počítačových hier.

Cambellova štruktúra príbehu voľnou interpretáciou hovorí o hrdinovi v mytologickom prostredí vstupujúceho po zápletke do jaskyne, bojujúceho v jaskyni s drakom alebo drakmi (monštrami), zvíťazí a utečie (pretože ak by nezvíťazil, tak by príbeh nemal o čom rozprávať) a domov svojmu ľudu prinesie poklad, ktorý ľud najprv odmietne (čo je najemočnejšia situácia v príbehu) a následne náš hrdina, bojovník (player) dostane odmenu v podobe polovice kráľovstva a princeznej za ženu.

Takto porozprávaný príbeh zdôrazňuje emóciu človeka získanú z poznania altruizmu, je identický a potrebný rovnako pre kinematografiu a rovnako aj pre herný dizajn.

Ak všeobecne uvažujem o predložennom texte „*Monstrozita a jinakost v počítačových hrách*“ ako celku, určite v roli konzultanta ako zástupca filmovej reči, radil by som v práci väčší prienik a fúziu medzi počítačovými hrami a filmom. Nielen predovšetkým tým, že aj vo filme máme monštrá, pričom tie najhoršie sa schovávajú v našich vedomiach, ale tým, že proces habilitácie sa koná na kinematografickej pôde.

Ak uvažujeme o Hernom dizajne v prostredí školstva univerzálne, potom je mojim presvedčením, že vzdelávanie v oblasti herného dizajnu bude v krátkej budúcej dobe prebiehať na väčšine univerzít technických, filozofických aj umeleckých, a ak by tomu tak bolo, tak každý tento typ univerzít by mal mať samostatný a jedinečný dôraz na estetiku, formu alebo obsah školsky realizovaných prác. Poslanie umeleckých škôl v oblasti herného dizajnu je jednoznačne výtvarné a filozofické poslanie. Aj poslanie filmovej školy v porovnaní s technickými školami v hernom dizajne má nezameniteľné

poslanie. Určite je tu významný dôraz na filozofiu príbehu spojený pravdepodobne s realizmom zobrazenia nielen monštier, ale aj realizmom enviromentu a hereckého prejavu. V dobe mimoriadne rýchlo rozvíjajúcich sa technológií snímajúcich opakovaný pohyb, mimiku s hereckou emóciou a zachytávajúcích akciu v interaktívnom priestore, je veľmi dôležité pre filmové prostredie, aby zachytilo tento technologický trend vo svoj prospech čo najskôr a aby fúziou obidvoch naratív hľadalo inšpiráciu navzájom.

Herný dizajn je technologickým predvojom filmu budúcnosti.

Film je starším bratom herného dizajnu schopného svojim médiom podobne ako film vyjadriť zložitú psychológiu filozofických poznání človeka, humanizmus.

Je dôležité, aby filmové a herné mediálne postupy kráčali spolu svorne, koncepčne a spoluinšpiratívne.

Vážená habilitačná komisia,

Predkladaný habilitačný text habilitanta Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D. „*Player Versus Monster*“ hodnotím odborne vysoko pozitívne, oceňujem množstvo zozbieraných informácií rovnako ako osobne vložené poznatky, oceňujem vnorený humanizmus, interdisciplinárny a internacionálny rozmer práce. Na základe toho odporúčam Váženej habilitačnej komisii habilitačnú prácu prijať a odporúčam prednesenie verejnej habilitačnej prednášky na zvolenú tému.

Téma na diskusiu.

Filmom vyjadrovaná a filozofiou podporená emócia ako prostriedok interakcie v počítačovej hre.

V Bratislave, 28.11.2022



Prof. Ľudovít Labík, ArtD.

Vedúci Ateliéru vizuálnych efektov a herného dizajnu FTF VŠMU v Bratislave.

# Signature Certificate

Reference number: 8EAPH-WPHIW-EPUGQ-SYVUI

**Signer**

**Timestamp**

**Signature**

**Ludovit Labik**

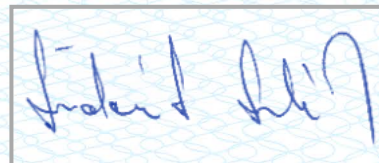
Email: labikludovit@gmail.com

Sent:

02 Dec 2022 12:08:14 UTC

Signed:

02 Dec 2022 12:08:14 UTC



IP address: 85.216.197.39

Location: Bratislava, Slovakia

Document completed by all parties on:

02 Dec 2022 12:08:14 UTC

Page 1 of 1



**Signed with PandaDoc**

PandaDoc is a document workflow and certified eSignature solution trusted by 30,000+ companies worldwide.

