

Příloha 3: Přehled publikační činnosti

1. Monografie

Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

Švelch, J. (rukopis přijat k vydání v roce 2023). *Player Versus Monster: From Horror to Fodder And Back*. Cambridge, MA: MIT Press.

2. Kapitoly v monografiích

Švelch, J. (2021a). Adventures in everyday spaces: Hyperlocal computer games in 1980-1990s Czechoslovakia. In M. Swalwell (Ed.), *Game History and the Local* (pp. 17–35). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Švelch, J. (2021b). Promises of the Periphery: Producing Games in the Communist and Transformation-Era Czechoslovakia. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), *Game Production Studies* (pp. 237–255). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Švelch, J. (2019). Red Stars, Biorhythms, and Circuit Boards: Do-It-Yourself Aesthetics of Computing and Computer Games in Late Socialist Czechoslovakia. In A. Skrodzka, X. Lu, & K. Marciniak (Eds.), *The Oxford Handbook of Communist Visual Cultures* (pp. 136–156). Oxford University Press.

Švelch, J. (2017). Keeping the Spectrum alive: Platform fandom in a time of transition. In M. Swalwell, H. Stuckey, & A. Ndalianis (Eds.), *Fans and videogames: histories, fandom, archives* (pp. 57–74). New York: Routledge.

Švelch, J. (2013). Monsters by the Numbers: Controlling Monstrosity in Video Games. In M. Levina & D.-M. T. Bui (Eds.), *Monster culture in the 21st century: A reader* (pp. 193–208). New York: Bloomsbury Academic.

Švelch, J. (2013). Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure genre in the 1980s Czechoslovakia. In N. B. Huntemann & B. Aslinger (Eds.), *Gaming Globally: Production, Play, and Place* (pp. 163–182). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Švelch, J. (2012a). Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In B. Suwara & Z. Husárová (Eds.), *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (pp. 125–141). Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.

Švelch, J. (2012b). Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století. In B. Suwara & Z. Husárová (Eds.), *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (pp. 157–173). Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.

Švelch, J. (2012c). Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století. In B. Suwara & Z. Husárová (Eds.), *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre* (pp. 143–156). Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV.

Švelch, J. (2011). Smyšlené prostory, skutečné technologie: k historii projektů virtuálních světů. In J. Horáková (Ed.), *Umění a nová média* (pp. 97–112). Brno: Masarykova univerzita.

Švelch, J. (2010). The Good, the Bad, and the Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games. In Schrier, Karen & Gibson, David (Eds.), *Ethics and Game Design: Teaching values through play* (pp. 52–68). Hershey, PA: Information Science Reference.

Švelch, J. (2010). Selling Games by the Kilo: Using Oral History to Reconstruct Informal Economies of Computer Game Distribution in the Post-communist Environment. In C. Swertz & M. Wagner (Eds.), *Game\Play\Society: Contributions to Contemporary Computer Game Studies*. München: Kopaed.

3. Články v časopisech s impakt faktorem

Švelch, J., & Švelch, J. (2020). “Definitive playthrough”: Behind-the-scenes narratives in let’s plays and streaming content by video game voice actors. *New Media & Society*, Online First. <https://doi.org/10.1177/1461444820971778>

Švelch, J., & Švelch, J. (2020). Recasting Life Is Strange: Video Game Voice Acting during the 2016–2017 SAG-AFTRA Strike. *Television & New Media*, Online First. <https://doi.org/10.1177/1527476420962784>

Švelch, J. & Sherman, T. (2018). “I See Your Garbage”: Participatory practices and “literacy privilege” on “Grammar Nazi” Facebook pages in different sociolinguistic contexts. *New Media & Society (SAGE Journals)*, 20(7), 2391–2410. ISSN: 1461-4448.

Šisler, V., Švelch, J., & Šlerka, J. (2017). Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*, 11(0), 3857–3879.

Švelch, J. & Vochocová, L. (2015). Sociální média jako nová výzva pro výzkum politické participace. *Sociologický časopis*, 51(1), 65. ISSN: 0038-0288.

Sherman, T., & Švelch, J. (2014). “Grammar Nazis never sleep”: Facebook humor and the management of standard written language. *Language Policy (Springer)* 14, 315–334. ISSN: 1568-4555.

Švelch, J. (2014). Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces. *International Journal of Communication*, 8, 2530–2552.

Švelch, J. (2013). The Delicate Art of Criticizing a Saviour: “Silent gratitude” and the Limits of Participation in the Evaluation of Fan Translation. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies (SAGE Journals)*, 19(3), 303–310. ISSN: 1354-8565.

Reifová, I., & Švelch, J. (2013). Shrinking the grand narratives in theorizing participation and new media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies (SAGE Journals)*, 19(3), 261–264. ISSN: 1354-8565.

4. Články v zahraničních recenzovaných časopisech

Švelch, J., & Kouba, M. (2020). Indiana Jones Revisits Wenceslas Square: Converting 1980s Czechoslovak Activist Games for Exhibition and Education. *ROMchip: A Journal of Game Histories*, 2(2), Article 2.

Švelch, J. (2020). Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial Intelligence in Alien: Isolation. *Game Studies*, 20(2).

Švelch, J. (2019). Always Already Monsters—*BioShock*'s (2007) 'Splicers' as Computational Others. *Nordlit*, 42.

Švelch, J. & Štětka, V. (2016). The coup that flopped: Facebook as a platform for emotional protest. *First Monday*, 21(1). ISSN: 1396-0466.

Krobová, T. & Moravec, O., Švelch, J. (2015). Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology*, 9(3). ISSN: 1802-7962.

Švelch, J. (2015). Excuse my poor English: language management in English-language online discussion forums. *International Journal of the Sociology of Language (De Gruyter)*, 2015(232). ISSN" 1613-3668.

Švelch, J. (2013). Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia. *Game Studies*, 13(2). ISSN: 1604-7982.

Švelch, J. (2009). *The pleasurable lightness of being: Interface, mediation and meta-narrative in Lucasfilm's Loom*. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, 3(1), 95–102.

5. Články v českých recenzovaných časopisech

Švelch, J. (2012). Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*, 24(2), 33–48. ISSN: 0862-397X.

Švelch, J. (2011). Přeloženo uživateli: Překlad televizních seriálů jako příklad uživatelsky generovaného obsahu v nových médiích. *Pražské sociálně vědní studie*, (MED-024), 1–36. ISSN: 1801-5999.

Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. *Mediální studia*, 3(1), 8–35. ISSN: 1801-9978.

Švelch, J. (2007). Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. *Pražské sociálně vědní studie*, (MED-009), 1–66. ISSN: 1801-5999. **Citace: 1** (z toho 1 dle Google Scholar)

6. Stati v recenzovaném sborníku

Švelch, J. (2010). The Context of Innovation in Metaphorical Game Design: The Case of Deus Ex Machina. In C. Klimmt, K. Mitgutsch, & H. Rosensting (Eds.), *Exploring the Edges of Gaming: Proceedings of the Vienna Games Conference 2008–2009: Future and Reality of Gaming* (pp. 303–313). Wien: Braumüller. ISBN: 978-3-7003-1758-6. **Citace: 1** (z toho 1 dle Google Scholar)

Švelch, J. (2008). What you can't see is what you don't get: paradigms of game world visualization. In *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share* (pp. 212–215). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1496984.1497026>. **Citace: 1** (z toho 1 dle Google Scholar)

7. Editorství kolektivních monografií, konferenčních sborníků a zvláštních vydání časopisu

Giappone, K. B. R., Majkowski, T. Z., & Švelch, J. (Eds.). (v tisku, 2022). *Video Games and Comedy*. Palgrave Macmillan. <https://www.palgrave.com/gp/book/9783030883379>

Bártek, T., Miškov, J., & Švelch, J. (Eds.). (2015). *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN: 978-80-210-8044-7.

Švelch, J. (Ed.) (2012). *Počítačové hry jako expresivní médium*. Tematické číslo časopisu *Illuminace*, 24 (2).

8. Encyklopedická hesla

Švelch, J. (2021). Czech Republic. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* (Second edition, pp. 236–238). ABC-CLIO.

Švelch, J. (2021). Europe (Central and Eastern). In M. J. P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* (Second edition, pp. 307–310). ABC-CLIO.

Švelch, J. (2017). Bobbin Threadbare. In J. Banks, R. Mejia, & A. Adams (Eds.), *100 Greatest Video Game Characters* (pp. 24–26). Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers. ISBN: 978-1-4422-7812-7.

Švelch, J. (2017). Manic Miner. In R. Mejia, J. Banks, & A. Adams (Eds.), *100 Greatest Video Game Franchises* (pp. 112–113). Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers. ISBN: 978-1-4422-7814-1.

9. Zvané zahraniční přednášky a keynote přednášky (výběr)

- Říjen 2021 **ACM SIGCHI CHI Play conference, online** – keynote přednáška: *Gaming the Iron Curtain: Making, Playing, and Copying Games in Communist Czechoslovakia*
- Duben 2021 **17th Annual Tampere University Game Research Lab Spring Seminar** – keynote přednáška: *When the Invaders Shoot Back: A Media Archaeology of Player versus Environment Games*
- Březen 2019 **Massachusetts Institute of Technology, USA** – zvaná přednáška: *Gaming The Iron Curtain: Computer Games in Communist Czechoslovakia as Entertainment And Activism*
- Březen 2019 **Stanford University, USA** – zvaná přednáška: *Gaming The Iron Curtain: The Subversive Computer Game Culture of 1980s Czechoslovak Paramilitary Clubs*
- Listopad 2018 **University of Jyväskylä, Finsko** – zvaná přednáška: *When the abject becomes object: Video game monsters as computational others*
- Listopad 2018 **University of Tampere, Finsko** – zvaná přednáška: *Amateur adaptations of 'professional' games: Manic Miner and Flappy in 1980s Czechoslovakia*
- Říjen 2018 **University of Malta** – zvaná přednáška: *Awe, terror and spreadsheets: Video game monsters as computational others*
- Srpen 2018 Konference **Digital Games Research Association (DiGRA), Turín, Itálie** – keynote přednáška: *Coding Acts: Games As Messages In 1980s Czechoslovakia*
- Září 2017 Konference **Future and Reality of Games, Vídeň, Rakousko** – keynote přednáška: *We have always been indie: Lessons from social history of game making in 1980s Czechoslovakia*
- Duben 2016 **University of California Santa Barbara, Santa Barbara, USA** – zvaná přednáška: *Computer Games as Resistance in Soviet Era Czechoslovakia: A Heritage of Political Participation through Game Design*
- Březen 2015 **Concordia University, Montreal, Kanada** – zvaná přednáška: *Games as Resistance in the 1980s Czechoslovakia: A Pragmatic Approach to the Study of "Political" Games*
- Červen 2014 **IT University of Copenhagen, Dánsko** – zvaná přednáška: *What 1980s Czechoslovak digital games can tell us about the medium: Theoretical challenges and contributions of local game histories*
- Leden 2014 **Subotron Electronic Games Research Association, Vídeň, Rakousko** – zvaná přednáška: *Games behind the Iron Curtain: The 1980s Czechoslovak hobby scene*

10. Popularizační publikace

a) Recenze počítačových her pro časopis Cinepur

- *BioShock: Utopená utopie*, Cinepur #70, červenec 2010
- *The Path: Kdo se nebál a šel do lesa*, Cinepur #71, září 2010
- *The Void: Ve tvých žilách proudí svět*, Cinepur #73, leden 2011
- *Stacking; Katamari Forever: Mikro hrdinové, co dokážou makro věci*, Cinepur #74, březen 2011
- *Bastion: Vyprávění o pestrobarevné apokalypse*, Cinepur #78, prosinec 2011
- *Cart Life: Náš zákazník, náš pán, náš život*, Cinepur #81, květen 2012
- *The Walking Dead: Zombie apokalypsa v intimním podání*, Cinepur #85, leden 2013
- *Spec Ops: The Line: Můžeš střílet, a zůstat člověkem?*, Cinepur #88, červenec 2013
- *Kentucky Route Zero: Ta nejlepší cesta nikam nevede*, Cinepur #92, duben 2014

b) Série popularizačních článků pro časopis LEVEL o historii počítačových her v Československu

- *Hledá se první československá hra*, LEVEL 232, srpen 2013
- *Vítejte v klubu*, LEVEL 234, říjen 2013
- *Království za kazetu*, LEVEL 236, prosinec 2013
- *Peklo a ráj herního poblouznění*, LEVEL 239, březen 2014
- *Jak si Čechoslováci hráli na hackery*, LEVEL 242, červen 2014
- *Volné chvíle s PMD 85*, LEVEL 244, srpen-září 2014
- *Indiana Jones versus Lidové milice*, LEVEL 247, prosinec 2014
- *Hrát a vyhrát počítač!*, LEVEL 251, duben 2015
- *Osmibitoví podnikatelé*, LEVEL 257, říjen 2015
- *Data schovaná v uhlí: Počítače v československém undergroundu a samizdatu*, LEVEL 261, březen 2016
- *Štípeme pražce na nádraží: Velmi nezávislé hry z československých ulic, škol a obывáků*, LEVEL 264, červen 2016

c) Ostatní

Švelch, J. (2011). Ale holky říkaly, že dobrodružství je jinde / Vzestup, vzestup, pád a nesmělé návraty žánru adventure. *Cinepur*, #75.

Švelch, J. (2013). Film vs. videohry. *Revue Labyrint*, 23-24. Text byl přetištěn zde: <http://gamestudies.cz/popularne/videohry-vs-film/>

Datum:

Podpis: