

## Strukturovaný životopis

### Narativní shrnutí

**Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.** (\*1981) je odborný asistent na Katedře mediálních studií FSV UK a přednášející na Katedře herního designu FAMU. Vystudoval magisterské obory lingvistika a fonetika/překladatelství a tlumočnictví (angličtina) na FF UK a mediální studia na FSV UK. V letech 2007–2008 působil jako hostující výzkumník na oddělení Comparative Media Studies na Massachusetts Institute of Technology; v roce 2012 pobýval na doktorandské stáži v Microsoft Research New England. V roce 2013 získal doktorský titul v oboru mediální studia získal na FSV UK. Mezi roky 2017 a 2019 pracoval jako postdoktorský výzkumník v Norsku na Univerzitě v Bergenu. V letech 2018-2021 byl rovněž vedoucím týmu řešícího projekt OP VVV *Akreditace nového studijního programu – Herní design* na FAMU. Mezi jeho akademické zájmy patří historie a teorie digitálních her, participativní aktivity v online prostředí a jazykový management v nových médiích. Publikoval v řadě domácích i zahraničních časopisů, včetně *New Media & Society*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, *International Journal of Communication* či *Game Studies*. Jeho texty vyšly v editovaných monografiích ve vydavatelstvích Oxford University Press, Amsterdam University Press, Palgrave, Bloomsbury a Routledge (viz seznam publikací). Jeho monografii *Gaming the Iron Curtain: A Social History of Computer Games in Communist Czechoslovakia* vydalo v roce 2018 americké nakladatelství MIT Press. Toto nakladatelství také v roce 2023 vydá jeho novou knihu *Player versus Monster*, jejíž rukopis je předložen jako habilitační práce.

### Kontaktní údaje

Email: jaroslav@svelch.com

Telefon: +420 773 988 425

### Zaměstnání

- |             |   |
|-------------|---|
| 2021 – nyní | vyučující předmětů Digital Game Histories, Herní teorie I a Herní teorie II, Katedra herního designu FAMU                               |
| 2009 – nyní | odborný asistent, FSV UK, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií                                       |
| 2017 – 2021 | člen (od 1. 2. 2018 do 30. 8. 2021 odborný garant) týmu OP VVV <i>Akreditace nového studijního programu – Herní design</i> , FAMU Praha |
| 2017 – 2019 | postdoctoral fellow, University of Bergen, Faculty of Social Sciences, Department of Information Science and Media Studies              |
| 2009 – 2016 | externí vyučující, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, Ústav hudební vědy  |

### Získané akademické kvalifikace

- 2013 Ph.D., mediální studia, FSV UK, disertační práce: *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*, vedoucí prof. Jiří Kraus
- 2011 Mgr., lingvistika a fonetika/překladatelství a tlumočnictví (angličtina), FF UK, diplomová práce: *Amatérský překlad televizních seriálů v sociálním kontextu*
- 2005 Mgr., mediální studia, FSV UK, diplomová práce: *Časová struktura v narativních zpravodajských textech*
- 2002 Bc., žurnalistika, FSV UK, bakalářská práce: *Vztah verbálních a neverbálních prostředků v komiksu Čtyřlístek*

### Organizace mezinárodních konferencí a symposií

#### **Central and Eastern European Game Studies Conference (CEEGS)**

- spoluzakladatel, člen řídicího výboru (2014–nyní), předseda programového výboru (2014–2016)
- první konference v oboru herních studií v regionu střední a východní Evropy
- každoročně cca 100 účastníků z různých zemí světa

#### **European Communication Research and Education Association (ECREA)**

- 2016 – člen lokálního organizačního výboru, konference s cca 1 000 účastníků

#### **History of Games**

- od 2018 – člen řídicího výboru mezinárodní konference

### Členství v radách, výborech a recenzní činnost

- Člen redakčních rad
  - *Illuminace* (v databázi Scopus)
  - *Replay: The Polish Journal of Game Studies*
- Člen grémia Ceny Illuminace, udílené *Českou společností pro filmová studia*
- Člen programových výborů konferencí
  - *Central and Eastern European Game Studies Conference*
  - *Digital Games Research Association (DiGRA)*
  - *Philosophy of Computer Games*
  - *Games and Literary Theory (GamesLit)*
- Autor recenzních posudků pro časopisy
  - *New Media & Society (SAGE Journals)*
  - *Media, Culture and Society (SAGE Journals)*

- *Journal of Sociolinguistics (Wiley)*
- *Game Studies*
- *Replay: the Polish Journal of Game Studies*
- *Mediální studia*
- Odborná redakce knižních publikací:
  - Helena Bendová: *Umění počítačových her*, NAMU, 2017
  - Helena Bendová: *Co je nového v počítačových hrách*, Nová Beseda, 2019
  - Tracy Fullertonová: *Workshop herního designu*, NAMU, 2021

#### Členství v akademických organizacích

- European Communication Research and Education Association (ECREA)
- Digital Games Research Association (DiGRA)
- Society for Cinema and Media Studies (SCMS)

#### Získané osobní granty a ocenění

- Stipendium pro postgraduální studium Komise J. W. Fulbrighta (2007–2008)
- Finalista Neuron Impuls (2016) – projekt *Ladislav Zajíček: Český průkopník chápání digitálních technologií jako součásti kultury a nástroje občanské angažovanosti*

#### Získané skupinové granty

**Projekt UK PRIMUS/21/HUM/005** – *Vývoj teorie a metod pro výzkum herního průmyslu s aplikací na ČR* (2021-2023, hlavní řešitel)

**Standardní projekt GAČR č. 17-14696S** – *Digital games and national cultures: The case of the Czech game industry* (hlavní řešitel projektu vybraného k financování; řešení bylo odloženo kvůli přesunu do Norska)

**Standardní projekt GAČR č. 17-17085S** – *Vývoj a podoby občanské online participace v České republice ve vztahu k evropské migrační krizi* (2017 – spoluřešitel, odstoupil z týmu v červenci 2017 kvůli přesunu do Norska)

**Standardní projekt GAČR č. 14-05575S** – *Role sociálních médií v transformaci politické komunikace a občanské participace v České republice* (2014–2016, spoluřešitel).

Významné zvané přednášky

- 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*
- Listopad 2012 **New York University, NYC, USA** – zvaná přednáška: *The Unintended Avant-garde – Two stories from 1980s European game development*

Vybrané zahraniční konferenční příspěvky

*Encoding monsters: “Ontology of the enemy” and containment of the unknown in role-playing games.* **Philosophy of Computer Games**, Kodaň, Dánsko, srpen 2018

*Reading Role-playing Game Bestiaries: Sublime Monstrosity versus the Encyclopedic Impulse,* **Society for Cinema and Media Studies**, Toronto, Kanada, březen 2018

*Squeezing and extending the platform: The case of the Sinclair ZX Spectrum.* **Digital Games Research Association (DiGRA)**, Dundee, Skotsko, srpen 2016

*The scene and the platform: The case of the 1980s Czechoslovak Sinclair ZX Spectrum scene.* **Society for Cinema and Media Studies**, Atlanta, USA, březen 2016

*What’s so funny about glitches: The practice of making glitch based gameplay videos.* **DiGRA**, Lüneburg, Německo, květen 2015

*Regional Diversity vs Globalization in Digital Games: A Historical Perspective from Czechoslovakia,* **Different Games**, New York, USA, duben 2015

*You’re standing in the living room: Homebrew games and everyday life in the 1980s Czechoslovakia,* **Society for Cinema and Media Studies**, Montréal, Kanada, březen 2015

*Just a temporary craze: Discourses on micro computers and computer games in the 1980s Czechoslovakia,* **New Media Histories**, Lodž, Polsko, říjen 2014

*Making mischief in video games: The player and the engine as co-creators of physical humor in simulated video game spaces,* **Society for Cinema and Media Studies**, Seattle, USA, březen 2014

*This Game is Revenge: Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia,* **Future and Reality of Gaming**, Vienna, Rakousko, říjen 2013

*Know your monster: How video games demystify monstrosity through control,* **DiGRA**, Atlanta, USA, srpen 2013

*The Origins of Digital Gaming behind the Iron Curtain. The Interplay of Grassroots Hobby Computing and State Infrastructure in Establishing a Gaming Culture in 1980s Czechoslovakia,* **History of Games**, Montreal, Kanada, červen 2013

*The Monster and the System: Representations of Monstrosity in Game Mechanics,* **Future and Reality of Gaming**, Vídeň, Rakousko, říjen 2011

*Context of Innovation in Metaphorical Game Design: The Case of Automata UK’s Deus Ex Machina,* **Future and Reality of Gaming**, Vídeň, Rakousko, říjen 2009

## Výběr z popularizační činnosti

### Popularizační publikace – viz seznam publikací

#### Popularizační přednášky (výběr)

- *Video? hry a obraz* – v cyklu přednášek o vizuální kultuře Fresh Eye, Studio Trafo (21. 5. 2013)
- *Co nám říkají počítačové hry* – v přednáškové sérii Science Café, Kladno (5. 11. 2014)
- *Indiana Jones Saves Prague: The wonders of 1980s homebrew computer games in Czechoslovakia* – Komiks Festiwal, Lodž, Polsko (3. 10. 2015)
- *Textovky ze školy, města a ulice: Československé hyperlokální hry jako předchůdci dnešních indie her* – festival Gamer Pie, Kino Art, Brno (1. 10. 2016)
- *Jak se Indiana Jones dostal na Václavské náměstí: Počítačové hry a aktivismus v ČSSR 80. let* – cyklus ND Talks, Národní divadlo, Praha (29. 10. 2019)

#### Rozhovory v médiích

- Rozhovor pro ČRo 2, pořad *Čajovna* na téma počítačové hry a nová média (17. 1. 2013)
- *Videohry jsou největší kulturní export Česka, tvrdí odborník*, rozhovor pro Aktuálně.cz (4. 3. 2014)
- *Chybí tu herní střední generace*, rozhovor pro Lidové noviny (20. 2. 2014)
- *IT odboj za komunismu: Indiana Jones masakroval milicionáře*, rozhovor pro Aktuálně.cz (16. 4. 2014)
- Rozhovor pro ČRo Radio Wave na téma historie a současnost počítačových her v ČR/ČSSR (2. 6. 2014)
- *Počítačové hry jsou největší český kulturní export*, rozhovor pro deník E15 (22. 11. 2014)
- *Vědec: Morální panika kolem počítačových her je zatím neodůvodněná*, rozhovor pro ČRo Leonardo (23. 5. 2016)
- *Když Indiana Jonese honili po Praze příslušníci VB*, rozhovor pro Respekt.cz (31. 12. 2018)

#### Vystupování v médiích v roli experta

- *Milionový úspěch retrohry Minecraft*. ČRo Radio Wave (7. 8. 2013)
- *Sleduj, jak klikám*. Euro (9. 2. 2015)
- *Lepší než Hollywood*. Týden (16. 2. 2015)

- *Z gauče na stadion? Virtuální realita míří i do sportu.* MF Dnes (18. 3. 2015)
- *Tatínku, já chci být eSportovcem.* Reflex (26. 3. 2015)
- *Jak se mladí Češi nahrávají u hraní,* Respekt (2. 11. 2014)
- *Kauza Gamergate: Enkláva mizogynie, nebo neomarxismus ve videohrách?* ČRo Radio Wave (11. 11. 2014)
- *Prodej digitálních her přes internet roste. Češi za ně ročně utrácí miliardy,* ČRo Radiožurnál – Domácí ekonomika (6. 3. 2016)
- *Samorost se vrací,* Newsweek (10. 3. 2016)
- *Hraní videoher je na vzestupu, hráči si mohou vydělat až miliony korun,* ČRo Radiožurnál – Světová ekonomika (2. 6. 2016)
- *A najednou naše hry bavily miliony lidí...*, Magazín Reportér (5. 6. 2016)
- *Z monitoru na plátno: Hollywood plánuje z počítačových her udělat podobný zdroj úspěchu jako z komiksů,* Hospodářské noviny/iHned.cz (14. 6. 2016)
- *Tvořit hry je umění. Na FAMU vzniká obor herního designu, studenti se budou učit i sociální odpovědnosti.* Hospodářské noviny (21. 1. 2021)
- *Na FAMU se začne vyučovat herní design. Přispěje k překonání předsudků vůči počítačovým hrám?,* Deník N (27. 2. 2021)

**Pravidelné vstupy na ČRo Radio Wave o počítačových hrách z akademické perspektivy s Mgr. Terezou Krobovou:**

- *Těžké hry a fatálnost umírání,* 30. 5. 2016,  
[http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/\\_zprava/1619292](http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/_zprava/1619292)
- *Virtuální realita: Budoucnost, nebo slepá ulička?,* 2. 5. 2016,  
[http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/\\_zprava/1609258](http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/_zprava/1609258)
- *Videoherní konference: věda jako hudební festival,* 17. 8. 2016,  
[http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/\\_zprava/1642211](http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/_zprava/1642211)
- *České luhy a háje v počítačových hrách,* 6. 10. 2016,  
[http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/\\_zprava/1657373](http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/_zprava/1657373)

**Datum:**

**Podpis:**