# Seznam publikací

**A – Monografie**

Švelch, J. (očekávané datum vydání podzim 2018). *Gaming the Iron Curtain: A Social History of Computer Games in 1980s Czechoslovakia.* Podepsána smlouva s vydavatelstvím **MIT Press**.

**B – Kapitoly v monografiích**

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. ISBN: 978-1-138-67967-2.

Švelch, J. (2013). [Monsters by the Numbers: Controlling Monstrosity in Video Games](http://www.bloomsbury.com/us/monster-culture-in-the-21st-century-9781441178398/). In M. Levina & D.-M. T. Bui (Eds.), *Monster culture in the 21st century: A reader* (pp. 193–208). New York: Bloomsbury Academic. ISBN: 978-1-4411-7839-8.

Švelch, J. (2013). [Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure genre in the 1980s Czechoslovakia](http://www.palgrave.com/page/detail/?sf1=id_product&st1=569751). In N. B. Huntemann & B. Aslinger (Eds.), *Gaming Globally: Production, Play, and Place* (pp. 163–182). Basingstoke: Palgrave Macmillan. ISBN: 978-1-137-00632-5.

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. ISBN: 978-80-8095-076-7.

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. ISBN: 978-80-8095-076-7.

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. ISBN: 978-80-8095-076-7.

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. ISBN: 978-80-210-5639-8.

Švelch, J. (2010). [The Good, the Bad, and the Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games](https://www.academia.edu/1068381/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. ISBN: 9781615208456.

Švelch, J. (2010). [Selling Games by the Kilo: Using Oral History to Reconstruct Informal Rconomies of Computer Game Distribution in the Post-communist Environment](https://www.academia.edu/4731808/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. ISBN: 9783867362405.

**C – původní vědecké práce**

**C1 – Články v časopisech s impact faktorem**

Švelch, J. (autorský podíl 50%, korespondující autor), & Sherman, T. (2017). “I See Your Garbage”: Participatory practices and “literacy privilege” on “Grammar Nazi” Facebook pages in different sociolinguistic contexts. *New Media & Society (SAGE Journals)*. Přijato k publikaci, očekávané datum vydání léto 2017. ISSN: 1461-4448. **IF 4.180.**[[1]](#footnote-1)

Švelch, J. (50%, korespondující autor), & Vochocová, L. (2015). Sociální média jako nová výzva pro výzkum politické participace. *Sociologický časopis*, 51(1), 65. ISSN: 0038-0288. **IF 0.143.**

Sherman, T., & Švelch, J. (50%) (2014). “Grammar Nazis never sleep”: Facebook humor and the management of standard written language. *Language Policy (Springer)* 14, 315–334. ISSN: 1568-4555. **IF 1.286**.

Švelch, J. (2014).[Comedy of Contingency: Making Physical Humor in Video Game Spaces](http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2687). *International Journal of Communication*, *8*, 2530–2552. ISSN: 1932-8036. **IF 1.498.**

Švelch, J. (2013). [The Delicate Art of Criticizing a Saviour: “Silent gratitude” and the Limits of Participation in the Evaluation of Fan Translation](http://con.sagepub.com/content/19/3/303.refs?patientinform-links=yes&legid=spcon;19/3/303). *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies (SAGE Journals)*, *19*(3), 303–310. ISSN: 1354-8565. **IF 0.950.**

Reifová, I., & Švelch, J. (50%) (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. **IF 0.950.**

**C2 – Články v zahraničních recenzovaných časopisech**

Švelch, J. (60%, korespondující autor), & Štětka, V. (2016). The coup that flopped: Facebook as a platform for emotional protest. *First Monday*, *21*(1). ISSN: 1396-0466. **SJR 0.43.[[2]](#footnote-2)**

Švelch, J. (33%, korespondující autor), Krobová, T., & Moravec, O.. (2015). Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology*, 9(3). ISSN: 1802-7962. **SJR 0.36.**

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. **SJR 0.31.**

Švelch, J. (2013). [Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia](http://gamestudies.org/1302/articles/svelch). *Game Studies*, *13*(2). ISSN: 1604-7982. **SJR 0.12.**

**C3 – Články v českých recenzovaných časopisech**

Švelch, J. (2012). Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Iluminace*, *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.

**C4 – Stati v recenzovaném sborníku**

Švelch, J. (2010). [The Context of Innovation in Metaphorical Game Design: The Case of Deus Ex Machina](https://www.academia.edu/1855292/Context_of_Innovation_in_Metaphorical_Game_Design_The_Case_of_Deus_Ex_Machina). In C. Klimmt, K. Mitgustsch, & 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.

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.

**C5 – Editor recenzovaného sborníku**

Bártek, T., Miškov, J., & Švelch, J. (33%) (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.

**E – Různé závažné práce**

**E1 – Encyklopedická hesla**

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.

**E2 – Výzkumná zpráva v nerecenzovaném zahraničním periodiku**

Švelch, J. (2008). The End Of Gamers? Reconstructing the hard core identity. *MIT Convergence Culture Consortium Weekly Update.* Available from http://convergenceculture.org/htmlnewsletter/weeklyupdate\_20080905.html

**F – Přednášky typu „invited speaker“**

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*

Duben 2015 **Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, USA** – zvaná přednáška: *Games and everyday life in 1980s Czechoslovakia*

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*

**J – Disertační práce**

Švelch, J. (2013). *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu* (disertační práce). Praha: Univerzita Karlova v Praze.

**L – Účast na řešení grantů**

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

**Standardní project GAČR č. 17-17085S** – *Vývoj a podoby občanské online participace v České republice ve vztahu k evropské migrační krizi* (2017 – spoluřešitel)

**M – Ostatní publikace**

**M1 – Významné popularizační publikace**

**Série popularizačních článků pro časopis LEVEL o historii počítačových her v Československu na základě vlastního výzkumu**

* *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 obýváků*, LEVEL 264, červen 2016

Další popularizační výstupy jsou uvedeny ve strukturovaném životopisu.

**Datum: Podpis:**

1. Uvedené hodnoty impact faktoru jsou za rok 2016. [↑](#footnote-ref-1)
2. Uvedené hodnoty Scopus Journal Ranking jsou za rok 2015. [↑](#footnote-ref-2)