

Jaroslav Švelch získal prestižní evropský grant ERC. Bude se zabývat výzkumem digitálních her a aplikací pro virtuální realitu

3.12.2024 - Kristýna Pružinová | Fakulta sociálních věd UK

Docent Jaroslav Švelch z Institutu komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK získal prestižní grant Evropské výzkumné rady, tzv. ERC Consolidator Grant. Stal se tak prvním odborníkem v historii FSV UK, který tento typ mezinárodně uznávaného grantu obdržel.

Pro práci na svém projektu se zkratkou GAMEINDEX, v němž se bude zabývat výzkumem digitálních her a aplikací pro virtuální realitu, obdrží 1,8 milionu eur (v přepočtu asi 45 milionů korun).

„Je to velká čest a skvělá zpráva nejen pro mě a pro fakultu, ale i pro všechny společenské a humanitní vědce a vědkyně zabývající se počítačovými hrami,“ uvádí k úspěchu Švelch, který se dlouhodobě zabývá historií, teorií a empirickým studiem tohoto média. *„Předně bych rád poblahopřál doc. Švelchovi k úžasnému úspěchu. Protože jde už o třetí grant ERC, který se na fakultě řeší, věřím, že jde o součást obecnějšího trendu a potvrzení kvality vědy a výzkumu na FSV UK. A doufám, že tento úspěch podnítl i další kolegyně a kolegy, aby o získání tohoto grantu usilovali,“* podtrhuje děkan FSV UK Tomáš Karásek.

Ve svém pětiletém projektu **GAMEINDEX**, celým názvem *Politika a estetika indexikální reprezentace v digitálních hrách a VR*, se Švelch zaměří na to, která místa a skupiny lidí současně digitální hry a aplikace pro virtuální realitu (VR) reprezentují a jakými technikami tak činí. Použije při tom koncept indexu, známý ze sémiotiky, ale nedoceněný ve studiu digitálních médií.

„Index je možné chápat jako otisk nebo stopu materiální reality v zobrazovaném objektu. Proto budeme přímo v herních studiích pozorovat, jak vývojáři používají techniky jako motion capture nebo 3D scanning, které digitalizují herecké výkony, předměty či budovy. Kromě toho lze index chápat jako odkaz na nějaké reálné místo, třeba v případě her, které se odehrávají v určitém městě nebo budově. Často to jsou lokace známé ze západní populární kultury jako ulice New Yorku nebo Paříže, postupně se však do her dostávají i lokace ze střední a východní Evropy. Proto nás bude zajímat i to, jaká místa a skupiny lidí jsou ve hrách zastoupeny a jaké techniky se při jejich zobrazování používají,“ vysvětluje herní vědec.

K úspěchu srdečně blahopřejeme!

Více informací se dozvíte v tiskové zprávě

<https://fsv.cuni.cz/aktuality/jaroslav-svelch-ziskal-prestizni-evropsky-grant-erc-bude-se-zabyvat-vyzkumem-digitalnich>