



pixelarchiv.cz

Národní
filmový
archiv

Pixelarchiv v kině: Ženy v herní kultuře

9/10/2025 v 18.00
kino Ponrepo
Bartolomějská 11, Praha

Jaké je být ženou, která v Česku tvoří hry, recenzuje je, nebo o nich učí? Výhoda, prokletí, nebo se zkušenosti žen neliší od mužských? Posunuli jsme se někam od sexistických devadesátek? Existují rozdíly mezi ženami v herní kultuře u nás a v zahraničí?

U kulatého stolu budou o svých zkušenostech debatovat herní vývojářky, manažerky nebo novinářky, ženy různých generací, s rozmanitým zázemím a odlišnými profesními drahami. Společně přinesou pohled na práci ve světě her – od každodenních výzev spojených se sexismem až po pocity sounáležitosti, od stereotypů po změny, které se (snad) v posledních letech odehrávají. Cílem je ukázat pohled třeba odlišný od mužské majority, perspektivu, která stále není tolik slyšet v médiích a nepropíše se do domácích publikací o statečných otcích zakladatelích.

Program večera:

- **Promítání 10. dílu seriálu Game Story** nazvaného Holki (Česká televize, 14 min) věnovaného českým herním vývojářkám
- **Úvodního slovo** herní vědkyně Terezy Fousek Krobové, která se ve svém výzkumu věnuje českým herním vývojářkám a novinářkám
- **Panelová diskuze** s ženami z herní kultury a s nadšeným publikem, moderují Tereza Fousek Krobová a Jan Kremer

Na akci srdečně zveme všechny lidi z game devu, studující herních oborů i veškeré hráčstvo!

Vstup volný

Hostky:



Katka „Suave“ Urbanová

Má více než patnáct let zkušeností s vedením lidí a devět let působí v herním vývoji, kde řídí týmy programátorů i designérů. Podílela se na organizaci diskusí Game On! nebo na přednáškách o duševním zdraví v herním průmyslu v rámci konference Game Access.



Lida Kulhavá

Je studentkou game designu na vyšší odborné škole Scholastika a pracuje jako produkční v brněnském herním inkubátoru Gamebase. Zaměřuje se na fenomén serious games a dlouhodobě ji zajímá propojení her, umění a společnosti.



Jana Kiliánová

Začínala v IT, ale od roku 2013 se profesně věnuje ilustraci a komiksu. Je spoluautorkou internetového komiksu *Korektor*, který vyšel také knižně. Podílela se na vizuálu hry *FixFox*, oceněné na Game Access 2022. Její práce zahrnují key art, promo ilustrace i vlastní autorské projekty. Vyučuje na FAMU v oboru herní design a vedle ilustrace se věnuje popkultuře, videohram či larpům.



Šárka Tmějová

Se věnuje herní publicistice, i když původně psát o hrách nechtěla. První recenzi publikovala v patnácti letech a od té doby se profiluje jako kritička i hráčka, která se pohybuje mezi mainstreamovou produkcí a nezávislými tituly. Nejvíce času strávila u zaklánačské trilogie, ale zajímají ji i hudební a kulturní přesahy videoher.



Natálie Konečná

Herní vývojářka a art direktorka. Je spoluzakladatelkou studia Ateliér Duchů a jednatelkou festivalu studentské herní tvorby Lektvar. Vystudovala Ateliér herních médií na FaVU VUT, kde vytvořila mimo jiné hru *Les* (2020). Má za sebou crowdfundingové projekty (*Obložené chlebičky*, 2021; desková hra *Rozety a Rakety*, 2022) a sérii interaktivních instalací *Kompas* (2022–2024). Působila v herním inkubátoru Gamebase a v současnosti pracuje na novém herním projektu jako art direktorka.



Jana Seko

Vystudovala informatiku na Masarykově univerzitě. Více než pět let působila v herních studiích Bohemia Interactive a Ashborne Games, kde se věnovala marketingovým assetům a designu uživatelského rozhraní, například u titulů *Vigor*, *Last Train Home* či *The Guild*. Aktivně se účastní i organizuje game jamy a vytváří vlastní menší herní projekty.