

Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovize

Profesní životopis bude zveřejněn na webu Fondu.
Neuvádějte citlivé osobní údaje své ani blízkých osob.

jméno a příjmení kandidáta	Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora	
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od–do
Masaryk University; FI, FF	Lektor herních kurzů, vedoucí/oponent závěrečných dipl.prací z oblasti herních studií (100+)	2014–nyní
Ashborne Games (Brno)	Narrative designer, spisovatel, game designer – hry Comanche, Last Train Home	2020–2023
Střední škola uměleckomanažerská (Brno)	Game design lektor	2018–2020
Vyšší odborná škola grafická (Jihlava)	Game design lektor	2017–2019
Paperash studio (Praha)	Producent, konzultant herního designu – hra Dark Train	2015–2017
Fun2Robots ltd. (Bratislava)	Level designer, producent marketingu – hra Future Factory	2013–2015
Masaryk University; FF	Zástupce vedoucího Centra informačních technologií (2019+), koordinátor interních projektů (2015-2019)	2015–2024
Nezisková organizace: Herní klastr, z.s.	Spoluzakladatel, člen; organizace podporující herní průmysl a herní vzdělávání v ČR.	2020–nyní
Nezisková organizace: MU Game Studies, z.s.	Zakladatel, člen; původně studentská organizace podporující výzkum digitálních her v ČR, zakladatelé konference Central and Eastern European Game Studies.	2010–nyní
Vzdělání (v případě potřeby přidejte řádky)		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od–do
Masaryk University	Digital culture and creative industries (PhD.)	2020–nyní
Masaryk University	Management v kultuře (Mgr.)	2011–2014
Masaryk University	Teorie interaktivních médií (Mgr.)	2009–2011

Masaryk University

Teorie interaktivních médií (Bc.)

2007–2009

Koncepce kandidáta pro radu audiovize – Zdeněk Záhora

Věřím, že radě mohu být přínosem díky kombinaci vhledů z praxe herního průmyslu, z praxe výuky herní tvorby a ze zkušeností dlouhodobého podporování a kultivování herně tvůrčího ekosystému v ČR. Pracoval jsem na nezávislých, uměleckých i čistě komerčních herních projektech v rolích producenta, herního designéra, designéra vyprávění a spisovatele.

V průběhu let jsem poznal jak všepohlcující a zároveň křehká může být každodenní praxe herního vývoje a jak je dostatečně promyšlený návrh a zároveň nekonečná práce s motivací kreativních jednotlivců určující pro dokončení hry. Každý semestr mi posledních deset let rukama prochází návrhy a následně prototypy digitálních a deskových her a s cílem podpořit studentské týmy. Řemeslo práce s návrhy, textem, žádostmi, hodnocením a poskytováním zpětné vazby k textu žádosti a k prototypům je mi vlastní (více jak 100 odvedených/oponentovaných bc/mgr prací mě proškolilo).

V rámci Masarykovy univerzity a aktivit Jihomoravského Inovačního Centra jsem postupně (spolu)zakládal a participuji na výuce herní tvorby, herní historie, výzkumu digitálních her, herního prototypování a podpoře vzniku nových týmů (herní inkubátor Gamebase). V rámci neziskových aktivit pořádám herně vývojářské měsíční srazy GameDev Area Meetup, pomáhám odborné konferenci Game Access, a spoluzakládal jsem studentský spolek MU Game Studies a později profesní spolek Herní klastr. Díky tomuto ekosystému aktivit a aktérů se mi daří přibližovat univerzitní prostředí k hernímu průmyslu, studenty a studentky k příležitostem praxe a profesního růstu. Mým – a naším společným – cílem je podporovat vznik nových herních tvůrců a tvůrkyň, ať už na úrovni extrémně vzácných solo vývojářů, malých nezávislých týmů, menších profesionálních spin-off týmů nebo start-upových firem s vizí firemního růstu. Zařazení videoher do fondu proto vnímám jako velmi vzácnou příležitost systematické podpory vzniku nových audiovizuálních děl a konsekventní podpory nadějných tvůrčích týmů.

Herní nápad nemůže fungovat bez dobrého návrhu a téměř žádné herní žánry nemohou fungovat bez profese programátorské, malířské, sochařské, animátorské, střihačské, filmařské, scénáristické, herecké, osvětlovačské... apod. Zároveň i když se jedná o činnosti kreativní a tvůrčí, jsou digitální hry oblastí zábavního průmyslu, a tudíž komodifikovatelné a uzpůsobené k prodeji. Věřím, že naším úkolem by mělo být podporovat takové projekty, které jsou dostatečně v rovnováze mezi (kulturním) přínosem, pravděpodobností dosahu na relevantní publikum a možností finančního úspěchu. Mé vědecké aktivity, praxe z herního průmyslu a jeho historie mě opakovaně ukotvují v přesvědčení, že tvorba digitálních her je rizikový business, ale zároveň může být médium her fascinujícím prostředkem pro tvůrčí záměry vypravěčské, kulturní a společensko-relevantní s dostatečným dopadem na veřejnost. Dramatická rychlost trendů, nákupního chování herního trhu, technologické cykly herních konzolí a globalizace herního marketingu a způsobu distribuce informací o nových hrách, to vše

do celkového mixu kritérií, které je dle mého vhodné zvážit pro potenciální podpoření daného herního projektu v rámci fondu, přináší logickou nejistotu. Věřím, že svými dlouholetými zkušenostmi a znalostmi lokálního i globálního herního prostředí mohu radě pomoci tuto nejistotu výrazně snížit.

Ačkoli slýchávám o tom, jak jsou pomyslné profese animátorské a herně vývojářské odlišnými celky, v praxi pozoruji mnohem více překryvů a přetékání jednotlivých lidí mezi oběma světy. V oblastech profesního vzdělávání chybí dostatek kvalitních příležitostí pro obé, v rámci střední, vyšší odborné a vysoké školy se zase jednotliví studenti a studentky setkávají u herních projektů obsahujících animaci, ale i u interaktivních mediálních dílech na hranici experimentu a zážitku. Animace a hry jsou si blízko už z podstaty každého řemesla.

Mým cílem je pomoci podpořit vznik kvalitních a přesahových děl a projektů, které spadají do audiovize, nehledě na škatulku, která se bude na celek v posledku hodit z nejvíce procent (hra, animace, animovaná hra, gamifikovaná animace...).

Zdeněk Záhora