

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra bohemistiky

Jmenný rod a genderová neutralita v českých překladech deskových her

Nominal grammatical gender and gender neutrality
in Czech translations of board games

Magisterská diplomová práce

Bc. Daniel Knápek

Ediční a nakladatelská praxe

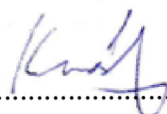
Vedoucí práce: Mgr. Jindřiška Svobodová, Ph.D.

Olomouc 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Brně dne 24. 6. 2024



.....

Daniel Knápek

Poděkování

Rád bych na tomto místě poděkoval Mgr. Jindřišce Svobodové, Ph. D., za cenné rady a podněty při vedení této magisterské diplomové práce. Děkuji také své rodině a zejména matce za podporu a Evě za to, že ve mě po celou tu dobu věřila, dodávala mi odhodlání, vždy věděla, co říct, a neztrácela naději, přestože jsem ji sám již nechoval.

Obsah

Úvod	5
1 Jmenný rod.....	7
1.1 Vyjádření přirozeného rodu.....	7
1.1.1 Přechylování	9
1.2 Bezrodá zájmena.....	11
1.3 Gender	12
1.4 Generické maskulinum	13
1.5 Vykání	16
2 Genderově neutrální jazyk	17
2.1 Metodika inkluzivního vyjadřování v češtině	18
2.2 Možnosti překladu bez vyjádření rodu	20
3 Principy analýzy.....	22
3.1 Volba materiálu	22
3.2 Způsob analýzy	22
3.3 Výzkumné otázky	23
4 Analýza	24
4.1 Přechylování příjmení.....	24
4.2 Generické maskulinum „hráč“	29
4.3 „Ty“ a „Vy“	35
4.3.1 Tykání, vykání a vyjádření rodu v příběhových textech	42
5 Preference hráčské komunity	48
5.1 Tykání, vykání a vyjádření rodu.....	49
5.2 Generické maskulinum „hráč“	52
5.3 Přechylování příjmení.....	55
6 Shrnutí a doporučení	59
Závěr.....	63
Anotace.....	65
Resumé	66
Seznam použité literatury a zdrojů	67
Seznam tabulek.....	79
Seznam grafů	79
Seznam příloh.....	79
Přílohy	80

Úvod

„Mluvnická forma genderového maskulina je použita výhradně za účelem lepší čitelnosti a je v každém případě míněna jako genderově neutrální,“ píše se v poznámce ke slovu „hráč“ v pravidlech rozšíření deskové hry *Minecraft*.¹ Jelikož je tato poznámka mezi stolními hrami vydanými na českém trhu ojedinělá a zjevně převzatá z německého originálu, dovolíme si předpokládat, že by tím odpovědný za lokalizaci z vlastní iniciativy s podobným vyjádřením nepřišel. I přesto však patří, spolu s vlastním zájmem v oblasti překladu, mezi výrazné podněty pro sepsání této diplomové práce.

Deskové hry jsou jako volnočasová aktivita určeny pro všechny bez výjimky, jejich hraní je sociální a socializující aktivitou a ze své podstaty se jedná o inkluzivní koníček, což by se mělo odrážet i v používaném jazyce. Užívání generického maskulina nebo maskulinních koncovek v případě -l-ového či -n-ového participia však podporuje stereotypní představu, že se jedná o zábavu určenou převážně pro muže.

U zahraničních vydavatelů je v posledních letech stále častější a výraznější tendence používání inkluzivního jazyka, v angličtině např. používáním zájmena „they“ místo „he“, v němčině mj. užíváním * namísto rodových koncovek. Tato práce proto má za cíl zjistit, zda podobné tendence pronikají i do češtiny a jak se čeští překladatelé a vydavatelé deskových her, ať už vědomě či nikoli, řídí principy inkluzivního jazyka.

V první kapitole práce se zabýváme jmenným rodem, bezrodými zájmeny a prostředky, kterými se v jazyce vyjadřuje rod přirozený, zvláštní pozornost přitom věnujeme přechylování. Dále se věnujeme problematice genderu a zejména generických maskulin a zastavíme se též u vykání a jeho různých forem.

¹ BLUM, Ulrich. *Minecraft: Builders & Biomes – Farmer's Market Expansion*. Desková hra. Překladatel neuveden. Ravensburger, 2021, pravidla hry s. 2.

Druhá kapitola se zaměřuje na genderově neutrální jazyk, tedy způsob vyjadřování, který je inkluzivní, nesexistický a genderově vyrovnaný. Vycházíme přitom z pojednání o genderově neutrálním jazyce Evropského parlamentu, blíže představujeme metodická doporučení genderové lingvistky Jany Valdové a seznámíme se též s možnostmi, jak dosáhnout inkluzivního jazyka v překladu.

Praktická část této práce je rozdělena do tří částí, v nichž vycházíme z poznatků z části teoretické. Čtvrtá kapitola práce je koncipována jako analýza českých překladů deskových her se zaměřením na přechylování ženských příjmení, používání generických maskulin a vyjadřování rodu při oslovování hráčů a hráček či postav, jež ve hrách ztvárňují. Snažíme se přitom ve hrách nalézt způsoby, jakými lze dosáhnout genderové neutrality, a zároveň analýzu doplňujeme o poznatky z vlastní překladatelské praxe. V kapitole páté předkládáme názory hráčské komunity na problematiku přechylování, užívání generického maskulina „hráč“ a vyjadřování rodu při tykání a vykání. Poslední kapitola práce je věnována shrnutí poznatků a možností, jakými lze v deskových hrách dosáhnout genderové neutrality.

1 Jmenný rod

Rod patří spolu s pádem a číslem mezi gramatické kategorie, které lze určit u každého jména. Podobně jako jiné gramatické kategorie jmenný rod odráží mimojazykovou skutečnost, v tomto případě přirozený rod označované osoby či zvířete.² Jmenný rod se přímo zformoval z významového pozadí, tvořeného životností či neživotností a významem mužského či ženského přirozeného rodu, respektive jeho absence v případě rodu ženského.³ Kromě významové složky, která zahrnuje zmíněný rod přirozený a životnost, je kategorie rodu založena též na složce výrazové, tj. soustavě koncovek, podle níž je jméno zařazeno k ohýbacímu vzoru.⁴ Způsob ohýbání tedy určuje gramatický rod a zároveň rod vyplývá ze způsobu ohýbání. Jmenný rod vyjadřují koncovky slovních tvarů spolu s koncovkami kongruentních tvarů.⁵

Gramatická kategorie rodu je závazná a nevyhnutelná pro substantiva, která jsou spolu s některými pronominy prvotními nositeli rodu. Druhotně pak rod vyjadřují mj. závislé tvary adjektiv, slovesných participií a transgresiv nebo zájmen či některých číslovek. Právě tyto závislé tvary patří mezi prostředky, jež pomáhají určit rod jména.⁶

1.1 Vyjádření přirozeného rodu

U většiny podstatných jmen, která označují osoby nebo zvířata, je jmenný gramatický rod zpravidla motivován rodem přirozeným a reflektuje jej. Zároveň ovšem platí, že *genus*, tj. rod gramatický, a *sexus*, tj. rod přirozený, nejsou

² ČECHOVÁ, Marie a kol. *Čeština - řeč a jazyk*. Praha: ISV nakladatelství, 1996, str. 133–134.

³ RUSÍNOVÁ, Zdenka a NEKULA, Marek. Morfologie. In: *Příruční mluvnice češtiny*. Editoři Petr KARLÍK, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 122–123.

⁴ OSOLSOBĚ, Klára. ROD. In: *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny* [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 13. 3. 2024] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/ROD>

⁵ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 570.

⁶ Tamtéž.

symetrické kategorie, jelikož gramatickou kategorií rodu mají též pojmenování neživých předmětů a dalších jevů, které nejsou pohlavně diferenciovány.⁷

Informace o přirozeném rodu je u substantiv, která jej vyjadřují, obsažena buďto přímo v „sémantické struktuře jako významový rys“ (např. u slov *muž* a *žena*, *otec* a *matka*), nebo je vyjádřena slovtvornými prostředky (např. *manžel* a *manželka*, *poradce* a *poradkyně*), přičemž v obou případech je tato informace podpořena též zakončením, koncovkou dotčeného slova.⁸ Kromě lexikálních (významových) a slovtvorných prostředků se rozdíly v přirozeném rodu jmen vyjadřují také prostředky tvaroslovnými, tzn. souborem koncovek jeho tvarů, jež jsou formálně dány příslušností ke skloňovacímu typu (vzorem),⁹ a syntaktickými, tj. shodou.¹⁰

Ke dvojici či řadě významově souřadných pojmenování, která se liší rodem, může příslušet společné pojmenování, které je formálně odlišené a označuje pojem významově nadřazený (např. *člověk* v případě dvojice *muž* a *žena*). Pokud dvojice či řada takovéto nadřazené pojmenování nemá, plní jeho funkci jeden z jejích členů. V češtině se častěji jedná o pojmenování rodu mužského (např. *lev* pro řadu *lev*, *lvíce* a *lvíce*), ale též ženského (např. *kočka* pro řadu *kočka*, *kocour* a *kotě*) i středního. Takovéto pojmenování, které je sice rodově diferenciované, ale jež se používá obecněji jako neutrální pojmenování označující rodově, respektive pohlavně blíže nespécifikované členy nějaké skupiny, se označuje jako generické maskulinum, femininum nebo neutrum (ke generickému maskulinu blíže viz kapitolu 1.4).¹¹

⁷ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 570–574.

⁸ Tamtéž, s. 575.

⁹ Tamtéž, s. 597.

¹⁰ KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny*. (2), *Tvarosloví*. I. vydání. Praha: Academia, 1986, s. 32.

¹¹ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 575.

1.1.1 Přechylování

Přechylování neboli moce je vztah mezi životnými jmény, která mají stejný kořen a zároveň se liší přirozeným i jmenným rodem. Tento vztah je přitom asymetrický, jelikož jedno ze jmen v něm je základní (např. *hráč*) a druhé odvozené, rodově přechýlené (např. *hráčka*).¹² Slova přechýlená vznikají onomaziologickou (pojmenovávací) kategorií zvanou modifikace, jejíž podstatou „při tvoření slov je přidání příznaku, jímž dojde k obměně (modifikaci) významu“,¹³ respektive jejím typem nazývaným přechylování, při němž dochází ke změně jmenného rodu podle rodu přirozeného.¹⁴ Přechylování je tedy coby slovo tvorný proces jedním z prostředků vyjadřujících přirozený rod. V češtině přitom přechylováním vznikají zejména demaskulinní feminina neboli slova rodu ženského utvořena od slov rodu mužského.¹⁵

Odvozovacím základem pro ženské jméno je vždy jméno mužské. Tento odvozovací základ může mít podobu buď plného kmene (např. *hráč* > *hráč-ka* nebo *chirurg* > *chirurg-yně*), nebo neplného kmene (např. *mlad-ík* > *mlad-ice* nebo *soud-ce* > *soud-kyně*) mužského jména.¹⁶ Ženské protějšky se k mužským pojmenováním tvoří obvykle sufixací (tj. připojením přípony, např. *premiér* > *premiér-ka*), resufixací (tj. změnou přípony, např. *Japon-ec* > *Japon-ka*) nebo konverzí

¹² ZIKOVÁ, Markéta. PŘECHYLOVÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/PŘECHYLOVÁNÍ>

¹³ RUSÍNOVÁ, Zdenka. MODIFIKACE. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/MODIFIKACE>

¹⁴ OSOLSOBĚ, Klára. PŘECHÝLENÉ NÁZVY. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/PŘECHÝLENÉ NÁZVY>

¹⁵ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 576.

¹⁶ HRUŠKOVÁ, Zdeňka. Jména přechýlená. In: *Tvoření slov v češtině. 2, Odvozování podstatných jmen*. Editoři František DANEŠ, Jaroslav KUCHARŤ, Miloš DOKULIL. Praha: Academia, 1967, s. 537–538.

(tj. změnou tvaroslovné charakteristiky a tvaroslovného sufixu – koncovky, např. *kmotr* > *kmotr-a*).¹⁷ Mezi nejčastěji používané přechylovací formanty patří formant *-ka* s rozšířenými variantami *-nka*, *-enka*, *-ička*, *-ovka* a *-ezka* (např. *pedagož-ka* nebo *Slovenka*); formant *-ice* s rozšířenými variantami *-nice*, *-čice*, *-ovice* a *-evice* (např. *loupežnice* nebo *plavčice*); formant *-yně* s variantami *-kyně* a *-ovkyně* (např. *knihkupkyně*); formanty *-ová* a *-á* (např. *švagrová*); formant *-na* s rozšířenými variantami *-ina*, *-ena*, *-ezna* (např. *kněžna* nebo *princezna*) a formant *-anda* (např. *vojanda*).¹⁸

Pomocí přechylovacího sufixu *-ov(á)* nebo koncovky *-á* a konverzním přechodem k ženskému skloňovacímu typu se tvoří ženská příjmení, např. *Nejezchleba* > *Nejezchlebová*, *Novák* > *Nováková* nebo *Novotný* > *Novotná*.¹⁹ V minulosti se příponou *-ová* vytvářela také pojmenování manželek podle manželovy funkce, např. (*paní*) *ředitelová*, *knihkupcová* atp.,²⁰ tento způsob tvorby obecných pojmenování se dnes již nepoužívá, jelikož je takovéto oslovení ženy považováno za zastaralé a nekorektní.²¹

Některá ženská příjmení ovšem tradičně zůstávají nepřechýlená, např. (*Agatha*) *Christie* nebo (*Greta*) *Garbo*, z českých příjmení se nepřechylují ta

¹⁷ OSOLSOBĚ, Klára. PŘECHÝLENÉ NÁZVY. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/PŘECHÝLENÉ_NÁZVY

¹⁸ HRUŠKOVÁ, Zdeňka. Jména přechýlená. In: *Tvoření slov v češtině. 2, Odvozování podstatných jmen*. Editoři František DANEŠ, Jaroslav KUCHAR, Miloš DOKULIL. Praha: Academia, 1967, s. 538.

¹⁹ OSOLSOBĚ, Klára. PŘECHÝLENÉ NÁZVY. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/PŘECHÝLENÉ_NÁZVY

²⁰ HRUŠKOVÁ, Zdeňka. Jména přechýlená. In: *Tvoření slov v češtině. 2, Odvozování podstatných jmen*. Editoři František DANEŠ, Jaroslav KUCHAR, Miloš DOKULIL. Praha: Academia, 1967, s. 549.

²¹ Oslovení a závěrečný pozdrav. In: *Internetová jazyková příručka* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 12. 6. 2024]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=850>

typu *Martinů* či *Janků*, stejně jako se obvykle nepřechylují příjmení orientální, např. *Madoka Kitao* nebo *Gracia Hosokawa*. Nepřechýlená ženská příjmení potom v češtině zůstávají nesklonná.²² Zejména v posledních desetiletích se i v Česku zvyšuje počet žen, jež si volí užívat příjmení (např. po uzavření sňatku) v nepřechýlené podobě.²³ Novelou zákona č. 301/2000 Sb., o matrikách, jménu a příjmení, ve znění pozdějších předpisů, která je účinná od 1. 1. 2022, je umožněn úřední zápis příjmení manželky v mužském tvaru při uzavření manželství nebo vzniku partnerství i zápis příjmení při narození dítěte ženského pohlaví v mužském tvaru.²⁴

1.2 Bezrodá zájmena

Pronomina, *Mluvnici češtiny 2* označována jako nastavbový slovní druh, vykazují stejně jako příslušné neverbální slovní druhy základní (substantiva, adjektiva) kategorie rodu, čísla a pádu. Neplatí to ovšem bezvýjimečně, jelikož některým zájmenům „zcela chybějí prostředky rodu“.²⁵ Pro tuto absenci rodu tedy lze pronomina dělit na zájmena rodová a bezrodá.²⁶

Příslušnost k žádnému ze jmenných rodů nelze kromě zvratného zájmena *se* určit u osobních zájmen 1. a 2. osoby *já*, *ty*, *my* a *vy*, a jsou proto označovány jako rodově neutrální.²⁷ Rod u těchto zájmen je ovšem rozlišen ve shodě u závislých tvarů, nejčastěji u postponovaného kongruentního (shodného) přívlastku (např. *já*

²² ŠLOSAR, Dušan. Slovtvorba. In: *Příruční mluvnice češtiny*. Editoři Petr KARLÍK, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008, s. 122–123.

²³ Přechylování příjmení ve veřejné komunikaci. In: *Internetová jazyková příručka* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 15. 4. 2024]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=700>

²⁴ § 69 odst. 2–3 zákona č. 301/2000 Sb., o matrikách, jménu a příjmení a o změně některých souvisejících zákonů, ve znění pozdějších předpisů.

²⁵ KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny. (2), Tvaroslovi*. I. vydání. Praha: Academia, 1986, s. 101.

²⁶ Tamtéž, s. 101.

²⁷ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 605.

ubohý) nebo v případě přičestí v predikátu (např. *ty jsi to neslyšela?*), tato shoda přitom zpravidla probíhá v souladu s přirozeným rodem označované osoby.²⁸ Vondráček v *Kapitolách z české gramatiky* proto píše, že „zájmena *já, ty (my, vy)* jsou bezrodá jako disponibilní prostředky v systému jazyka. Užita v řeči významový rys rodu dostávají.“²⁹

Určité odlišnosti v rodovosti oproti substantivům se vedle zájmen bezrodých objevují také u zájmen *kdo* a *co*, které již mají jisté rodové rysy. U obou těchto pronomín lze identifikovat rodovou formu, v případě zájmena *kdo* se jedná o formu mužskou životnou, u zájmena *co* formu rodu středního.³⁰

1.3 Gender

Pojem *gender* označuje tzv. „sociální pohlaví“, které na rozdíl od pojmu *pohlaví* ve výhradně biologickém smyslu (pro něž se též používá označení *sex*) není určeno narozením a genotypem, ale společenskými normami, očekáváními a výchovou. Gender tedy označuje kulturní charakteristiky a modely, jež jsou dle aktuálních společenských a kulturních požadavků přisuzovány ženskému či mužskému pohlaví, a zároveň odkazuje na společenské rozdíly mezi nimi.³¹ Mimo mužské a ženské pohlaví ovšem pojem *gender* zahrnuje též další, menšinová pohlaví, s *genderem* úzce souvisí též pojmy *transgender* (tj. nesoulad sociálního a biologického pohlaví) a *nebinarita* (tj. částečná či úplná nepřislušnost ani k mužskému, ani k ženskému pohlaví).³²

²⁸ KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny. (2), Tvarosloví*. I. vydání. Praha: Academia, 1986, s. 101.

²⁹ VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011, s. 603–605.

³⁰ KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny. (2), Tvarosloví*. I. vydání. Praha: Academia, 1986, s. 103.

³¹ Gender: Základní pojmy. *Český statistický úřad* [online]. 29. 2. 2016 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy

³² Kdo jsou trans* lidé. *Transparent* [online]. © 2020–24 Transparent z. s. [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://jsmetransparent.cz/o-translidech/kdo-jsme/>

Coby jazykový koncept je gender asymetrický, jelikož maskulinitě je připisován vyšší status než feminitě, nerovnost genderů a „genderovanost reality“ se mj. projevuje na nerovnosti přístupu ke zdrojům či vyšším, manažerským pracovním pozicím.³³ Rovnovážné pojednávání o ženách a mužích v jazyce je cílem tzv. genderově vyváženého vyjadřování. Lze jej dosáhnout pomocí doporučení či ustanovení, úpravu vyjadřovací praxe doporučují některé státní instituce, mj. Rada Evropy.³⁴ Zejména v souvislosti s transgenderem a nebinaritou může ve vyjadřování docházet k prohřeškům, jako jsou *misgendering* neboli oslovení rodem či použití zájmena, jež neodpovídá genderu dotčené osoby, a *deadnaming* neboli oslovování jménem, které trans osoba používala před tranzicí.³⁵

1.4 Generické maskulinum

Generické, též nepříznakové nebo zobecňující maskulinum je název osoby v mužském jmenném rodu, který je míněn jako neutrální z hlediska rodu biologického/přirozeného, např. proto, že biologický rod označované osoby není mluvčímu známý nebo je v aktuálním kontextu považovaný za nedůležitý. Generické maskulinum se nejčastěji používá, když mluvčí přičleňuje ženu, muže nebo skupinu osob k „určité profesní, statusové, funkční nebo jiné skupině“.³⁶ Jako příklad užití zobecňujících maskulin lze uvést věty „moje sestra pracuje jako psychoterapeut“, v níž generické maskulinum označuje ženu, nebo „ve škole nabízíme také péči

³³ VALDROVÁ, Jana. GENDER. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/GENDER>

³⁴ VALDROVÁ, Jana. GENDEROVĚ VYVÁŽENÉ VYJADŘOVÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/GENDEROVĚ VYVÁŽENÉ VYJADŘOVÁNÍ](https://www.czechency.org/slovník/GENDEROVĚ_VYVÁŽENÉ_VYJADŘOVÁNÍ)

³⁵ Pro média. In: *Transparent* [online]. © 2020–24 Transparent z. s. [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://jsmetransparent.cz/pro-media/>

³⁶ VALDROVÁ, Jana. GENERICKÉ MASKULINUM. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ MASKULINUM](https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ_MASKULINUM)

speciálního pedagoga a asistentů pedagoga³⁷. V druhém příkladu generické maskulinum slouží k označení celé skupiny bez ohledu na biologický rod, přestože na dotčené škole na pozici speciálního pedagoga i asistentů pedagoga pracují pouze ženy.³⁸ Kromě substantiv – názvů osob se obdobně genericky používají též některá zájmena, například ve spojení „to by měl znát každý“.³⁹

Maskulinum se používá jako generické, jelikož je mužský rod při označování osob nebo sociální skupiny považován za člen základní a z lexikálního, slovotvorného i frekvenčního hlediska bezpříznakový.⁴⁰ Oproti tomu je rod ženský v případě, kdy jsou feminina odvozena od maskulin, vždy příznakový, jelikož označuje výhradně bytosti ženského rodu. Maskulina přitom mají při pojmenování bytostí dvojí roli, jednak rodově specifickou, kdy označují muže, a jednak rodově neutrální pro pojmenování lidských bytostí bez ohledu na přirozený rod.⁴¹

Užívání generického maskulina ve vyjadřovací praxi je kritizováno genderovou a feministickou lingvistikou, které mj. sledují, jaký má jeho užívání při označování osob vliv na postavení osob ve společnosti. Zejména se pak zaměřují na genericky maskulinní názvy profesí nebo pracovních pozic a to, zda užívání generického maskulina nevede k upozadování či zneviditelňování žen, ať už jazykovému nebo reálnému.⁴² Přestože se feministická a genderová lingvistika rozvíjí až od 70., respektive 80. let 20. století zejména v Severní Americe a západní

³⁷ Kontaktní informace. ZŠ Komenského 66, Nový Jičín [online]. © 2024 Nový Jičín: ZŠ Komenského 66 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.komenskeho66.cz/kontakty/kontakti-informace/>

³⁸ Tamtéž.

³⁹ VALDROVÁ, Jana. GENERICKÉ MASKULINUM. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ_MASKULINUM

⁴⁰ Tamtéž.

⁴¹ ČMEJRKOVÁ, Světla. Rod v jazyce a komunikaci: specifika češtiny. In: Slovo a slovesnost. 2002, ročník 63, č. 4, s. 263–286, Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.

⁴² VALDROVÁ, Jana. GENERICKÉ MASKULINUM. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ_MASKULINUM

Evropě,⁴³ již v roce 1946 napsal Pavel Eisner ve své knize *Chrám i tvrz*,⁴⁴ že se v jazyce odráží patriarchální model uvažování o světě a že „v evropských jazycích je odedávna nastolena nadvláda muže nad ženou“⁴⁵. Studie a výzkumy⁴⁶ dnes dokládají, že si s maskulinem, byť použitým genericky, dotazovaní většinou spojují muže. Alternativy ke generickému maskulinu se tvoří zejména pomocí dvou strategií. Tou první je rodová specifikace, tj. použití obou rodů, např. „učitelé a učitelky“. Druhou strategií je rodová neutralizace, tj. úplné vyhnutí se vyjádření rodu. Lze tak učinit kupříkladu pojmenováním vyjadřujícím oba rody, např. slovesnými přídavnými jmény („vyučující“), nebo pomocí opisů názvů osob („učitelský sbor“).⁴⁷ Problematika užívání generického maskulina je reflektována v zahraničí zejména v německojazyčném prostředí, kde se jí věnuje např. Ursula Doleschal⁴⁸ či Lisa Irmen a Ute Linner⁴⁹, v českém prostředí pak zejména Jana Valdřová, kterou citujeme na různých místech této práce.

⁴³ NEKULA, Marek a VALDŘOVÁ, Jana. FEMINISTICKÁ LINGVISTIKA. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/FEMINISTICKÁ_LINGVISTIKA

⁴⁴ EISNER, Pavel. *Chrám i tvrz. Kniha o češtině*. Praha: Jaroslav Podroužek, 1946.

⁴⁵ Tamtéž, s. 366. Citováno podle ČMEJRKOVÁ, Světlá. Rod v jazyce a komunikaci: specifika češtiny. In: *Slovo a slovesnost*. 2002, ročník 63, č. 4, s. 263–286, Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.

⁴⁶ Viz například VALDŘOVÁ, Jana. "Žena a vědec? To mi nejde dohromady." Testy generického maskulina v českém jazyce. In: *Naše řeč*. 2008, ročník 91, č. 1, s. 26-38, Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.

⁴⁷ VALDŘOVÁ, Jana. GENERICKÉ MASKULINUM. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ_MASKULINUM

⁴⁸ DOLESHAL, Ursula. Das generische Maskulinum im Deutschen. Ein historischer Spaziergang durch die deutsche Grammatikschreibung von der Renaissance bis zur Postmoderne. In: *Linguistik online*. 2002, roč. 11, č. 2. Online, PDF. Dostupné z: <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/915>

⁴⁹ ISMEN, Lisa a LINNER, Ute. Repräsentace genericky maskulinních názvů osob. Teoretická integrace dosavadních poznatků. Překlad Barbora SCHNELLE. In: *Gender, rovné příležitosti, výzkum*.

1.5 Vykání

Vykání, jako protipól k tykání, je způsob, kterým mluvčí vůči adresátovi vyjadřuje úctu nebo formální vztah, a to prostřednictvím tvarů množného čísla, ovšem s referencí čísla jednotného. Jedním z projevů vykání je použití gramatického plurálu osobních či přivlastňovacích zájmen, i když referují o jedné osobě (např. *Mohu vám nějak pomoci?*). Pokud je toto osobní zájmeno ve větě podmětem, jmenné tvary v přísudku vykazují tzv. hybridní shodu. Sloveso vyjadřující osobu je v množném čísle, naopak příděje trpná i činná, přechodníky nebo adjektiva jsou v čísle jednotném (např. *Co jste to udělal?*).⁵⁰

Při plurálové referenci se tykání od vykání formálně nijak neliší (*Co jste to udělali?*)⁵¹, za podobu vykání ovšem považujeme též oslovení 2. osobou množného čísla s plurálovou shodou v případě, že je adresátem jedna neznámá osoba. Tato forma se objevuje např. v beletrii, kdy vypravěč oslovuje čtenáře, v internetových vyhledávacích či newsletterech (např. „*Tento e-mail jsme Vám poslali, protože jste naším zákazníkem, nebo jste se přihlásili k odběru našeho newsletteru.*“) a také, což je důležité pro tuto práci, v pravidlových pokynech v deskových hrách (např. „*Jste chráněni před postavami s č. 8.*“⁵²). Ke shodě v tomto případě dochází podle rodu mužského životného.

2010, roč. 12, č. 2, s. 3–15. Online, PDF. Dostupné z: https://www.genderonline.cz/artkey/gav-201002-0001_representing-masculine-generics-a-theoretical-integration-of-empirical-findings.php

⁵⁰ ROSEN, Alexandr. VYKÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online].

© Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 8. 5. 2024]. Dostupné z:

<https://www.czechency.org/slovník/VYKÁNÍ>

⁵¹ Tamtéž.

⁵² FAIDUTTI, Bruno. *Citadela*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2022, karta *Kněz*.

2 Genderově neutrální jazyk

Genderově neutrální jazyk je označení pro vyjadřování, které je nesexistické, inkluzivní a genderově vyvážené. Smyslem a cílem tohoto vyjadřování je vyhýbání se takovým obrátům a slovům, jež by se dala považovat za „předpojatá, diskriminující nebo ponižující, neboť by jejich použití mohlo vyvolávat dojem, že jedno pohlaví nebo sociální gender je normou. Používání genderově vyváženého a inkluzivního vyjadřování také pomáhá potlačovat genderové stereotypy, nabádá ke změně společenských postojů a přispívá k dosažení genderové rovnosti.“⁵³ Jazyk se přitom vyvíjí podobně jako lidská společnost, nerovnosti v jazyce jsou odrazem nespravedlnosti ve společnosti.⁵⁴

V jazyce se odrážejí postoje, chování a způsob vnímání reality, které jazyk zároveň ovlivňuje. Již od osmdesátých let dvacátého století proto vznikají snahy o navržení genderově neutrálního používání jazyka s cílem nepodporovat předsudky vůči žádnému genderu. V druhém desetiletí jednadvacátého století se již začínají objevovat vypracované pokyny k používání inkluzivního jazyka, jež přijaly některé mezinárodní a evropské instituce (např. Organizace spojených národů, Evropský parlament nebo Světová zdravotnická organizace), vysoké školy, profesní sdružení či zpravodajské agentury.⁵⁵

Přestože se strategie dosažení genderově neutrálního vyjadřování v jednotlivých jazycích liší, mezi otázky společné většině jazyků patří problematika používání generického maskulina (které je stále více považováno za diskriminaci žen), názvy povolání a funkcí (jež by zejména při odkazování na konkrétní osoby

⁵³ *GENDROVĚ-NEUTRÁLNÍ JAZYK v Evropském parlamentu*. Online, PDF. Evropský parlament, 2018, s. 3. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/187090/GNL_Guidelines_CS-original.pdf

⁵⁴ Genderově inkluzivní jazyk – proč a jak? *Feminismus.cz. Názorový portál současného feminismu* [online]. 23. 7. 2023 [cit. 27. 5. 2024]. Dostupné z: <https://www.feminismus.cz/cz/clanky/genderove-inkluzivni-jazyk-proc-a-jak-2>

⁵⁵ *GENDROVĚ-NEUTRÁLNÍ JAZYK v Evropském parlamentu*. Online, PDF. Evropský parlament, 2018, s. 3. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/187090/GNL_Guidelines_CS-original.pdf

měly být formulovány genderově specificky a naopak genderově inkluzivním způsobem v oznámeních o pracovních místech) a oslovování (kdy v některých jazycích začíná mizet rozlišování rodinného stavu oslovované ženy; např. v němčině rozlišování „Frau“ a „Fräulein“, tedy „paní“ a „slečna“, ustupuje ve prospěch oslovení „Frau“ mj. proto, že toto rozlišování nemá analogii u oslovování mužů). Větší naději na přijetí inkluzivního jazyka ze strany mluvčích má vždy takové užívání, které je přirozené a nerušivé, jeho metody je proto třeba užívat s ohledem na typ textu a se zřetelem na jeho jasnost a srozumitelnost.⁵⁶

2.1 Metodika inkluzivního vyjadřování v češtině

„Smyslem inkluzivního jazyka je oslovovat a označovat osoby v interní i externí komunikaci institucí zdvořile, adresně, vstřícně,“ píše genderová lingvistka Jana Valdřová v metodice inkluzivního vyjadřování, jejíž doporučení pro češtinu vznikla na základě výzkumů názvů osob v němčině, angličtině a „čtyřech slovanských jazycích za poslední tři desítky let [...] analýz trendů a jazykových doporučení“.⁵⁷ Metodika řeší zejména generické maskulinum, jež se v české jazykové praxi užívá ve velké míře a nekriticky, genderové stereotypy, užívání jmen a titulů stejným způsobem u všech pohlaví, (ne)přechylování příjmení žen, rozlišování rodinného stavu v oslovení ženy a nebinární jazyk.⁵⁸

Za nezbytný krok k rovnému jazykovému vyjadřování Valdřová pokládá právě uvážlivé užívání generického maskulina. Ve své metodice doporučuje následující jazykové postupy a prostředky, které lze i kombinovat:

- 1) Doplnění ženských jazykových tvarů, a to jejich výčtem, např. *studenti* a *studentky*, nebo koncovkami a příponami ženského

⁵⁶ GENDROVĚ-NEUTRÁLNÍ JAZYK v Evropském parlamentu. Online, PDF. Evropský parlament, 2018, s. 7–9. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/187090/GNL_Guidelines_CS-original.pdf

⁵⁷ VALDŘOVÁ, Jana. *Inkluzivní vyjadřování v češtině. Metodická doporučení*. Online, PDF. Gender a výzkum, 2023, s. 1. Dostupné z: <https://genderonline.cz/corproof.php?tartkey=gav-000000-0294>

⁵⁸ Tamtéž, s. 2–3.

- rodu. Měla by se přitom používat lomítka či jiné grafické znaky naznačující diverzitu, jako jsou hvězdičky, např. *učitel/ka, hráč*ka*.
- 2) Abstrahování od rodu, tj. vynechání maskulina nebo jeho nahrazení názvem oboru, činnosti, instituce či oslovením. Např. „*Váš podpis místo Podpis žadatele*“.
 - 3) Použití přídavných jmen ve formě neshodného přívlastku či slovesného přídavného jména, např. *studující místo studenti, hrající místo hráči*.
 - 4) Použití podstatných jmen vespolečných, která označují různá pohlaví bez ohledu na jejich mluvnický rod, např. *děti, lidé, osoba*.
 - 5) Použití podstatných jmen hromadných, která jasně označují určitou skupinu, např. *autorstvo* nebo *studentstvo*.
 - 6) Použití deixe, tedy odkazem v textu na mimojazykový kontext, zejména prostřednictvím ukazovacích či přivlastňovacích zájmen, např. *závod našich nejmladších* místo *závod nejmladších sportovců*.
 - 7) Použití opisu a neutrálních vyjádření, např. *Jaké máte vzdělání?* místo *Kde jste studoval/studovala?* či *odborná síla* místo *odborník*.
 - 8) Použití nebinární koncovky -u, -e či -x v příčestích, např. *bylx jsem*.
 - 9) Střídání rodů, jež vyjadřuje fluiditu genderu, např. *Šla jsem do kina a viděl jsem ten film*.
 - 10) Onikání v případě osob, které o něj požádaly.
 - 11) Používání středního rodu k označení osob, jež se s tímto rodem identifikují.
 - 12) Používání anglických názvů profesí nebo pozic, které jsou použitelné pro různá pohlaví, např. *sales manager* místo *obchodní ředitel*.⁵⁹

⁵⁹ VALDROVÁ, Jana. *Inkluzivní vyjadřování v češtině. Metodická doporučení*. Online, PDF. Gender a výzkum, 2023, s. 11–12. Dostupné z: <https://genderonline.cz/corproof.php?tartkey=gav-000000-0294>

Při tvoření alternativ k nevyváženým vyjádřením obsahujícím generická maskulina se může stát, že tyto alternativy budou delší, Valdřová ovšem tvrdí, že „zdvořilost by měla mít vždy přednost před jazykovou ekonomikou.“⁶⁰

2.2 Možnosti překladu bez vyjádření rodu

Na problém s (ne)vyjádřením rodu mohou překladatelé beletristických textů narážet v případě, že příběh vypráví nebo jeho hlavní postavou je osoba neznámé nebo nebinární genderové identity. Právě s touto záludností se potýkala Jana van Luxemburg, překladatelka *Knihy krve*⁶¹, jejíž nebinární hlavní postava často promlouvá v minulém čase. V předmluvě ke knize van Luxemburg popisuje způsob, jakým k překladu přistupovala a možná řešení vyprávění v minulém čase, jelikož z první osoby je v češtině patrné, zda mluví muž, nebo žena (např. *šel jsem* oproti *šla jsem*). Místo původně zamýšlené kombinace historického prezentu⁶² a spojení gramatiky singuláru a plurálu (např. *šli jsem*) kvůli možné nepřehlednosti, způsobené častým spoluvýskytem této formy s obvyklou první osobou množného čísla (tedy *šli jsem* vedle *šli jsme*), nakonec překladatelka zvolila pouze historický prezens a v případně nezbytného užití minulého času používá neutrální obraty, v nichž rod mluvčího není vyjádřený (typu *napadlo mě* namísto *dostal/a jsem nápad*).⁶³

Kromě neutrálních vyjádření a kombinace gramatické formy jednotného a množného čísla lze v préteritu ve vztahu k nebinárním lidem použít i dalších jazykových prostředků, které neimplikují příslušnost k určitému pohlaví/genderu. Kromě shody se středním rodem (*bylo jsem*), které ovšem může působit až

⁶⁰ VALDŘOVÁ, Jana. *Inkluzivní vyjadřování v češtině. Metodická doporučení*. Online, PDF. Gender a výzkum, 2023, s. 5. Dostupné z: <https://genderonline.cz/corproof.php?tartkey=gav-000000-0294>

⁶¹ L'HORIZON, Kim de. *Knihy krve*. Překlad Jana VAN LUXEMBURG. Brno: Host, 2023.

⁶² Historický prezens je termín označující speciální užití formy přítomného času na událost či stav v minulosti, nejčastěji ve vyprávění o minulé události. Blíže viz ŠTÍCHA, František. HISTORICKÝ PRÉZENS. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/HISTORICKÝ PRÉZENS](https://www.czechency.org/slovník/HISTORICKÝ_PRÉZENS)

⁶³ VAN LUXEMBURG, Jana. Předmluva. In: L'HORIZON, Kim de. *Knihy krve*. Překlad Jana VAN LUXEMBURG. Brno: Host, 2023, s. 9–10.

dehumanizujícím dojmem, či množného čísla, u něž je ale třeba zvolit rodovou koncovku (tedy *byli* nebo *byly jsme*), se objevuje střídání koncovek ženského a mužského rodu, speciální nebinární koncovky zmíněné již v předchozí podkapitole (např. *-e*, *-u*, *byle/bylu jsem*, spolu se zájmeny *one/onu*⁶⁴) nebo písmeno *x* (např. *bylx jsem*), coby znak nahrazující libovolnou koncovku. Dalším častým způsobem, jenž se objevuje hlavně v psaných textech, je používání hvězdičky (např. *byl*a jsem*), která zahrnuje celé spektrum identit.⁶⁵

V případě deskových her vyvstává problematika (ne)vyjádření jmenného rodu na dvou úrovních. První z nich jsou pravidlové texty, jež oslovují hráče či hráčku v druhé osobě nebo o nich referují v třetí osobě. Druhou úroveň představují příběhové texty, v nichž se, nejčastěji v druhé osobě, vypráví o hráčských postavách, tedy rolích, jež hráči a hráčky v příběhu hry ztvárňují a jejichž genderová identita nemusí být striktně určena. V takových případech by se překlad dle našeho názoru měl vyjádření jmenného rodu co možná nejvíce vyhnout, aniž by tím přitom utrpěla srozumitelnost pokynů a pravidel (k tomu blíže viz kapitolu 4).

⁶⁴ NOVOTNÁ, Barbora. One, onu, X či *. Nebinární lidé se nesnaží zničit Češtinu, jen bojují za svá práva. In: *Média IKSŽ* [online]. © 2024 Média IKSŽ [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: <https://media.fsv.cuni.cz/2023/05/12/one-onu-x-ci-nebinarni-lide-se-nesnazi-znicit-cestinu-jen-bojuji-za-sva-prava/>

⁶⁵ Zajímavé dotazy. In: *Jazyková poradna* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: <https://ujc.avcr.cz/jazykova-poradna/zajimave-dotazy/240129-zajimave-dotazy-nebinarni-cestina.html>

3 Principy analýzy

3.1 Volba materiálu

V naší analýze inkluzivního, respektive genderově neutrálního jazyka v deskových hrách⁶⁶ se zaměříme na to, jak se zejména práce se jmenným rodem a jeho (ne)vyjádřením, přechylováním a generickým maskulinem projevuje v profesionálních českých překladech deskových her, a to napříč různými vydavatelstvími, případně i mezi jednotlivými překladateli a překladatelkami. Hry proto byly vybrány zejména ve snaze zahrnout všechny významné vydavatelské subjekty, které fungují na českém deskoherním trhu, ale i s ohledem na výzkumné otázky, s čímž nám pomohla vlastní praktická zkušenost s překládáním deskových her do češtiny i s ní spojená orientace v této oblasti. Kompletní soubor deskových her, z nichž jsme v této práci čerpali, pro jeho délku uvádíme pouze v seznamu použité literatury.

V páté kapitole této práce, která se zabývá názory hráčské komunity, jsou jako hlavní zdroj využity odpovědi z vlastního anonymního dotazníku s názvem *Vnímání generického maskulina a jmenného rodu v deskových hrách*.

3.2 Způsob analýzy

Jádrem naší práce je analýza návodů a herního materiálu vybraných deskových her z hlediska tří tematických okruhů: přechylování, používání generických maskulin a vyjadřování rodu při oslovování hráčů a hráček. Z analyzovaných textů vybíráme z hlediska inkluzivního jazyka příkladné, ale též problematické pasáže, jejichž možné řešení se snažíme přednést, a to ideálně způsoby taktéž nalezenými v rámci analýzy a na základě vlastní praxe v této oblasti.

Poslední kapitola práce přináší shrnutí našich zjištění a uvádí několik doporučených prostředků a postupů pro překladatele ve snaze docílit genderově neutrálního jazyka, nebo se mu alespoň přiblížit.

⁶⁶ Označení „deskové hry“ používáme obecně jako zastřešující pojem pro moderní společenské hry, přestože by v některých případech bylo z technického hlediska vhodnější spíše označení „karetní hra“.

3.3 Výzkumné otázky

V analýze toho, zda a jak se v českých překladech deskových her projevují principy genderově neutrálního jazyka, jsme se pokusili najít odpověď na tyto výzkumné otázky:

- 1) Přechylují čeští vydavatelé příjmení zahraničních autorek deskových her?
- 2) Přechylují čeští vydavatelé příjmení ženských postav v deskových hrách?
- 3) Projevuje se v českých překladech deskových her snaha nepoužívat generické maskulinum?
- 4) Pokud text ve hře oslovuje „tebe“ či „vás“, používá rodové koncovky?
- 5) Jaký názor má na tuto problematiku česká hráčská komunita?

4 Analýza

4.1 Přechylování příjmení

Tabulka níže obsahuje výčet deskových her autorek-designérek, jež byly do dnešního dne vydány v češtině a které se nám podařilo dohledat, s výjimkou her autorsko-manželských dvojic, jejichž příjmení je na krabici hry uvedeno pouze jednou, a nelze tak jednoznačně určit, zda k přechýlení došlo či nikoli, např. „*Inka a Markus Brand*“ v případě hry *Kronika panství*⁶⁷ či „*Daniela a Christian Stöhrovi*“ u hry *Obrázky*⁶⁸. K vyhledání titulů nám posloužil katalog serveru *Zatrolené hry*⁶⁹, v jehož databázi jsou uvedeni pouze autoři/autorky a nikoli další profese, proto jsme se zaměřili pouze na ně a již ne např. na ilustrátorky. Pro zjednodušení též uvádíme pouze základní hry a ne jejich rozšíření, jelikož se v nich autorské týmy zpravidla opakují.

Z dohledaných šestadvaceti her jsou příjmení ponechána v původním tvaru bez přechýlení u šestnácti titulů, tedy v 61,5 %. Za povšimnutí stojí, že společným jmenovatelem u přechýlených příjmení kromě jednoho je vydavatelství MINDOK, které ovšem v tomto ohledu není konzistentní, jelikož ve čtyřech dalších případech ponechává příjmení autorek bez přechýlení. K nejednotnému přístupu k přechylování dochází i v případě jedné autorky v rámci stejného vydavatelství, konkrétně *Molly Johnson*, jejíž příjmení je ve hře *Zbodni salát*⁷⁰ z roku 2019 ponecháno v původní podobě, zatímco ve třech dalších novějších hrách z let 2022–2024 je uvedeno v přechýleném tvaru *Johnsonová*. Z vlastní zkušenosti víme, že vedení vydavatelství preferuje přechýlený zápis ženských příjmení, a tak i příjmení japonské autorky hry

⁶⁷ BRAND, Inka a Markus. *Kronika panství*. Desková hra. Překlad Jiří KLUMPAR. Albi, 2012.

⁶⁸ STÖHROVI, Daniela a Christian. *Obrázky*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2021.

⁶⁹ Katalog her. In: *Zatrolené hry* [online] (2007–2024). © Ondřej Mysliveček. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/katalog-her/>

⁷⁰ JOHNSON, Molly; MELVIN, Robert a STANKEWICH, Shawn. *Zbodni salát*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, 2019.

Chyt' lva! je na krabici uvedeno v přechýleném tvaru *Madoka Kitaová*,⁷¹ přestože se orientální příjmení obvykle nepřechylují,⁷² zatímco v pravidlech hry je již autorčino jméno uvedeno v nepřechýleném tvaru.⁷³ Mimo vydavatelství MINDOK se přechýlené příjmení autorky hry, *Kami Mandellová*, objevuje v jednom případě u vydavatelství REXhry, zatímco v případě druhém, *Joanna Kijanka*, je příjmení ponecháno v původním tvaru.

⁷¹ KITAOVÁ, Madoka. *Chyt' lva!* Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2020.

⁷² Viz kapitolu 1.1.1.

⁷³ KITAOVÁ, Madoka. *Chyt' lva!* Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2020, pravidla hry, s. 4.

Tabulka 1: Přechylování příjmení autorek deskových her vydaných v češtině

Hra	Jméno autorky	Vydavatelství	Překlad	Přechýlení
Duplik	Amanda A. Kohout	Albi	neuveдено	Ne
Ponožkožrouti	Anja Dreier-Brückner	Blackfire	GameRock Studio	Ne
Včelín	Connie Vogelmann	Albi	neuveден	Ne
Na křídlech draků	Connie Vogelmannová	MINDOK	Michal Stárek, Karel Vlasák	Ano
Superšpunti: Sušenkám na stopě	Ekaterina Pluzhnikovová	MINDOK	Daniel Knápek	Ano
Útěk z blázince: Část 1 & 2	Ekaterina Pluzhnikovová	MINDOK	Daniel Knápek	Ano
Mariposas	Elizabeth Hargrave	Albi	Jan Dvořák	Ne
Na křídlech	Elizabeth Hargraveová	MINDOK	Karel Vlasák	Ano
Řekni to květinou	Elizabeth Hargraveová	MINDOK	Karel Vlasák	Ano
Štvanice	Engin Kunter	Fox in the Box	Petr Šťastný	Ne
Golem	Flaminia Brasini	TLAMA games	Ondřej Polák	Ne
Lorenzo il Magnifico	Flaminia Brasini	Albi	Karel Vlasák	Ne
Údolí králů	Flaminia Brasini	MINDOK	Cauly	Ne
Vražda k večeři: Opona padla	Flaminia Brasini	Albi	neuveдено	Ne
Vražda k večeři: Smrtný hřích	Flaminia Brasini	Albi	neuveдено	Ne
Pán prstenů: Putování po Středozeми	Grace Holdinghaus	Blackfire	GameRock Studio	Ne
Settlers: Vládcové Severu	Joanna Kijanka	REXhry	Michal Stárek	Ne
Harry Potter: Boj o Bradavice – Obrana proti černé magii	Kami Mandellová	REXhry	Vladimír Smolík	Ano
Chyť lva	Madoka Kitaová	MINDOK	Daniel Knápek	Ano
Dixit	Marie Cardouat	Blackfire	Petr Janda	Ne
Šestý smysl	Mary Flanagan	MINDOK	Daniel Knápek, Kačka Nováková	Ne
Zbodni salát	Molly Johnson	MINDOK	Karel Vlasák	Ne
Klofni rybku	Molly Johnsonová	MINDOK	Daniel Knápek	Ano
Pokojovky	Molly Johnsonová	MINDOK	Karel Vlasák	Ano
Zboduj město	Molly Johnsonová	MINDOK	Karel Vlasák	Ano
Bananagrams	Rena Nathanson	MINDOK	neuveдено	Ne

Přístup k přechylování příjmení ženských postav ve hrách také není jednotný, liší se dokonce i v rámci různých titulů stejného vydavatelství. Například ve hře *ISS Vanguard*⁷⁴ vydavatelství Albi, zasazené do budoucnosti se objevují přechýlená příjmení, jako jsou *Millie Petersová*, *Evelyn Castillová*, *Elizabeth Logueová* či *Li Tengová*,⁷⁵ přestože příjmení žen podílejících se na vzniku hry, uvedená v tiráži, zůstala v původní podobě (např. *Aleksandra Otremba* či *Ewa Labak*).⁷⁶ Vedle toho se ovšem ve hře *Unmatched Dobrodružství* stejného vydavatelství objevují nepřechýlená jména postav *Dr. Jill Trent* a *Annie Christmas*.⁷⁷ V různých dalších hrách českých vydavatelství tak nacházíme jak přechýlená příjmení, např. *Kasumi Aošimová* a *Mac Mara Johnsonová* v titulu *Spící bohové*⁷⁸ nebo *Claire Harperová* a *Elizabeth Allisterová* ve hře *Podezřelí*⁷⁹, tak příjmení nepřechýlená, např. *Beatrice Sharpe* či *Samira Dualeh* ve hře *Nevyzpytatelní*⁸⁰ nebo *Vera Vosh* v titulu *Radlands*⁸¹. Za pozoruhodný považujeme nejednotný přístup k přechylování ve hře *Panství hrůzy*⁸² a jejích pěti rozšířeních. Zatímco v základní hře a prvních třech rozšířeních⁸³ se objevují jména v nepřechýlené podobě, např. *Wendy Adams* či

⁷⁴ PISKORSKI, Krzysztof; ŚWIĘRKOT, Marcin; ORACZ, Michał a SAMBORSKI, Paweł. *ISS Vanguard*. Desková hra. Překlad Jan CÍZNER, Viktor DOBROVOLNÝ, Jan DVORÁK, Richard JANDA, Mirka JANDOVÁ et al. Albi, 2024.

⁷⁵ Tamtéž.

⁷⁶ Tamtéž, pravidla hry, s. 3.

⁷⁷ HAGER, Jason a RECKER, Darren. *Unmatched Dobrodružství – Úžasně příběhy*. Desková hra. Překlad David ROZSÍVAL a Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2024.

⁷⁸ LAUKAT, Ryan. *Spící bohové*. Desková hra. Překlad Alena BYRNE a Ondřej ZABLOUDIL PECHNÍK. REXhry, 2023.

⁷⁹ MONTIAGE, Guillaume. *Podezřelí: Claire Harperová vstupuje na scénu*. Desková hra. Překlad Barbora VAŇKOVÁ. TLAMA games, 2021.

⁸⁰ FANCHI, Tony. *Nevyzpytatelní*. Desková hra. Překlad Petr PELIKÁN. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021.

⁸¹ PIECHNICK, Daniel. *Radlands: Gangy Pustiny*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK. TLAMA games, 2021.

⁸² VALLENS, Niki. *Panství hrůzy: Druhá edice*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER a Jiří LEDVINKA. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2018.

⁸³ Jedná se o první tři rozšíření podle původního, nikoli českého vydání.

Agatha Crane v základní hře⁸⁴, *Akachi Onyele* v rozšíření *Za prahem*⁸⁵, *Marie Lambeau* a *Diana Stanley* v rozšíření *Ulice Arkhamu*⁸⁶ a *Lily Chen* v rozšíření *Svatyně Soumraku*⁸⁷, v nejnovějších dvou rozšířeních jsou již ženská příjmení přechýlená, např. *Agnes Bakerová* v rozšíření *Děsivé výpravy*⁸⁸ nebo *Daniela Reyesová* a *Ursula Downsová* v rozšíření *Hadí cesta*⁸⁹.

Ve vlastní překladatelské a korektorské praxi preferujeme nepřechylovat příjmení skutečných osob na krabicích her a v tirážích pravidel, jakkoli je to při rozdílných názorech vydavatelů jen možné. Jako výrazný argument pro ponechání příjmení cizinek v původním tvaru vnímáme fakt, že i v České republice v současnosti stoupá počet žen, jež užívají příjmení v nepřechýlené podobě, což je již díky novele zákona o matrikách, jménu a příjmení umožněno nejen pro manželky při uzavření sňatku, ale též pro jejich dcery (viz kapitolu 1.1.1), nevidíme tedy již mnoho důvodů, proč přechýlenou formu příjmení přisuzovat cizinkám. V případě ženských postav ve hrách nevnímáme přechylování příjmení jako nijak zásadně problematické, pokud odpovídá povaze a zasazení příběhu. V příbězích zasazených do minulosti našeho světa obvykle volíme spíše přechylování, jelikož odpovídá české dobové normě, v případě fantastiky či příbězích zasazených do budoucnosti naopak

⁸⁴ VALLENS, Niki. *Panství hrůzy: Druhá edice*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER a Jiří LEDVINKA. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2018.

⁸⁵ CENTELL-DUNK, Kara a VALLENS, Niki. *Panství hrůzy: Druhá edice – Za prahem*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2022.

⁸⁶ CENTELL-DUNK, Kara; FANCHI, Tony a HOLDINGHAUS, Grace. *Panství hrůzy: Druhá edice – Ulice Arkhamu*. Desková hra. Překlad Jiří LEDVINKA a Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021.

⁸⁷ CENTELL-DUNK, Kara a HOLDINGHAUS, Grace. *Panství hrůzy: Druhá edice – Svatyně soumraku*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2019.

⁸⁸ CENTELL-DUNK, Kara. *Panství hrůzy: Druhá edice – Děsivé výpravy*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2020.

⁸⁹ Toto rozšíření v českém jazyce dosud fyzicky nevyšlo, český překlad je ale již k dispozici v doprovodné aplikaci. CENTELL-DUNK, Kara a VENUGOPALAN, Amudha. *Panství hrůzy: Druhá edice – Hadí cesta*. Desková hra. Překlad neznámý. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., [2024].

preferujeme ženská příjmení nepřechylovat a ponechat nesklonná. V praxi se tento přístup projevil v autorem této práce překládané sérii detektivních her *Kronika zločinu* vydavatelství MINDOK, kde se např. v titulu *Kronika zločinu: Noir*, zasazeného do 40. let v USA, objevují postavy *Thelma Dottová* nebo *Carmen Westová*,⁹⁰ zatímco v díle *Kronika zločinu: 2400*, jež se odehrává v pařížské budoucnosti, jsou příjmení postav, včetně hlavní hrdinky, nepřechýlená, např. *Lydia Duval* či *Kalia Lavel*, a v textu zůstávají nesklonná: „*Kalio Lavel, zpomalte!‘ slyšíš Kapitánův hlas.*“⁹¹

4.2 Generické maskulinum „hráč“

Všechny analyzované deskové hry v pravidlech i na kartách používají generické maskulinum „hráč“, a to s jedinou výjimkou, kterou je hra *Soumrak* vydavatelství Tlama Games, v jejíž pravidlech je toto generické maskulinum na jednom místě nahrazeno výčtem, což coby rodová specifikace je jedna ze dvou strategií, jak utvořit alternativu ke generickému maskulinu, jež jsme zmínili v kapitole 1.4: „*Hráč či hráčka s nejvyšším počtem vítězných bodů (VB) zvítězí a usedne na Čarovný trůn, z něhož bude vládnout nové éře čarodějného světa.*“⁹² I v tomto případě se ovšem jedná o jediný výskyt slova „hráčka“ v celé hře, ve zbytku pravidel i na veškerém dalším herním materiálu se již objevuje pouze generické maskulinum „hráč“ v příslušném tvaru. Druhou strategií, jíž se tvoří alternativy ke generickému maskulinu, je rodová neutralizace. Jednou z možností, jak se neutralizace v pravidlech deskových her dosahuje, je v případě generického maskulina „hráč“ jeho alternace se zájmenem „kdo“, které sice vykazuje rodové rysy a dochází u něj ke shodě ve formě mužské životné, ale pro jeho obecný význam

⁹⁰ CICUREL, David. *Kronika zločinu: Noir*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020.

⁹¹ CICUREL, David. *Kronika zločinu: 2400*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023.

⁹² SILVIO, Stefano Di. *Soumrak*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK. Tlama Games, 2024, pravidla hry, s. 6.

„osobovosti“⁹³ jej považujeme za vhodnější než generická maskulina, a neutrální obraty bez vyjádření rodu, např. „*Kdo dosáhne nejvyššího součtu bodů, zvítězí a stane se Královským mistrem stavitelem.*“⁹⁴ namísto myslitelného „*Hráč, který dosáhne nejvyššího součtu bodů...*“. Přestože se ve stejném souvětí objevuje generické maskulinum „mistr stavitel“, považujeme použití zájmena „*kdo*“ za vhodné, jelikož se tím množství mužských tvarů zmírní. Kladně též hodnotíme užití neutrálního tvaru „*zvítězí*“ namísto obratu „*stane se vítězem*“, které se v pravidlech deskových her také objevuje, např.: „*Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce vítězných bodů.*“⁹⁵ Použití zájmena „*kdo*“ coby alternativy, respektive snížení počtu opakování maskulina „*hráč*“, se objevuje ve více hrách, byť ne vždy se takto podaří zcela vyhnout vyjádření rodu, jako je tomu např. ve hře *TO (NE)CHCEŠ! – POPOVÁ KULTURA*⁹⁶, v jejichž pravidlech se vedle věty „*Kdo bude mít na konci nejnižší skóre, vyhraje!*“⁹⁷ objevuje též obrat „*Kdo má nejnižší skóre, vyhrál.*“⁹⁸ s vyjádřeným mužským rodem v -l-ovém přičestí. Použitím přítomného času v celém souvětí by ovšem bylo možné se vyjádření rodu vyhnout: „*Kdo má nejnižší skóre, vyhrává!*“

I v případě, že se v deskové hře namísto slova „*hráč*“ používá jiné označení pro osobu hrající onu hru (např. *soupeř, hrdina, napovídač* atp.), je tento výraz ve všech případech formy generického maskulina, např.: „*Zahraj poté, co se jiný hrdina pokusil překonat výzvu.*“⁹⁹ V případě pravidlových pokynů (ať už v samotných

⁹³ KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny. (2), Tvarosloví*. I. vydání. Praha: Academia, 1986, s. 103.

⁹⁴ FAIDUTTI, Bruno. *Citadela*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2022, pravidla hry, s. 1.

⁹⁵ KOTRY, Matuš. *Alchymisté*. Desková hra. Překlad Lucka ENDLOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2014, pravidla hry, s. 17.

⁹⁶ LAPP, Kasper. *TO (NE)CHCEŠ! – POPOVÁ KULTURA*. Desková hra. Překladatel neuveden. Ravensburger, 2024.

⁹⁷ Tamtéž, pravidla hry, s. 2.

⁹⁸ Tamtéž, pravidla hry, s. 12.

⁹⁹ O'NEALLOVI, Chris a Johnny. *Osud dobrodruha*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020, karta *Sabotáž*.

pravidlech hry ve smyslu návodu, nebo na kartách či jiném materiálu používaném přímo ve hře) je to pochopitelné, jelikož je v takovém případě na prvním místě požadavek jasnosti a jednoznačnosti a možné alternativy, jakými je např. výčet („hráč nebo hráčka“) či slovesné přídavné jméno („hrájící“), by mohly ztížit srozumitelnost textu (nehledě na to, že je na herním materiálu často omezený prostor pro text). Srovnajme například původní pokyn „*Určete hráče a jmenujte kartu (ne Strážnou). Pokud má hráč tuto kartu, v tomto kole končí.*“¹⁰⁰ s alternativními textacemi „*Určete hráče nebo hráčku a jmenujte kartu (ne Strážnou). Pokud má hráč či hráčka tuto kartu, v tomto kole končí.*“ a „*Určete hrájící/ho a jmenujte kartu (ne Strážnou). Pokud má hrájící tuto kartu, v tomto kole končí.*“. Přestože by z druhé věty označení *hráč/hráčka/hrájící* mohlo být vypuštěno, aniž by tím utrpěla její srozumitelnost, myslitelné alternativy ve větě první působí až těžkopádným dojmem.

Přídavné jméno „*hrájící*“ se v praxi nepoužívá ani na krabicích deskových her, kde by o něm bylo možné uvažovat jako o alternativě ke generickému maskulinu „*hráč*“ v rámci informativních textů o počtu osob, pro které je hra určena, tedy např. „*pro 2–4 hrájící*“ namísto „*pro 2–4 hráče*“. Přesně tuto formu, v plném znění „*hra pro 2–4 hrájící od 11 do milionu let*“ zvolil autor Martin Koláček, když se ve facebookové skupině Deskovky pro tři bratry chtěl poradit o možné ilustraci na krabici své chystané deskové hry o pravěku.¹⁰¹ Užití adjektiva „*hrájící*“, které autor obhajuje slovy „Jinak vím, že slovo "hrájící" je nezvyklé, ale já se snažím vyhýbat generickému maskulinu, kde to jen jde. A tady to podle mě – těsně – jde,“¹⁰² se setkalo s kritikou ostatních uživatelů, za všechny uveďme například „Add [sic] hrájící je na vás, ale za mě je to hloupost. Je to taková zbytečná hra a běh proti zdi,

¹⁰⁰ KANAI, Seiji. *Milostný dopis*. Desková hra. Překlad Michal KAIMA. MINDOK, 2013. Karta *Strážná*.

¹⁰¹ KOLÁČEK, Martin. Ahoj přátelé, chystám novou deskovou hru ze série "Dějepisné deskovky", a to tu úplně první. In: *Facebook* [online]. 28. 4. 2024 [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo?fbid=10234668205109204>

¹⁰² Tamtéž.

protože hráči jsou i ženy a děti. Nicméně vaše volba.“¹⁰³ či „A ti hrající mi také případnou divní... Nelze to obejít třeba vhodnou ikonografií?“¹⁰⁴ Autorka poslední citované odpovědi později sama upřesňuje, že na rozdíl od autora příspěvku s generickým maskulinem problém nemá a, což považujeme za důležité, sama se považuje za „hráče“.¹⁰⁵ Jeden z komentářů též upozorňoval na možnou dvojsmyslnost slovního spojení „hrající od 11 do milionu let“: „na me to pusobi, ze to budeme hrat 11 let, pokud nam to fakt pujde.“¹⁰⁶ Ač se tedy jedná o jediný vzorek, navíc ještě ve stádiu příprav, zdá se, že se ani tento dobře míněný způsob, jak se vyhnout generickému maskulinu pomocí přídatného jména utvořeného od slovesa, nemusí setkat ze strany hráčské komunity s pochopením.

V některých případech, jakými jsou například hry ze série *Similo*, konkrétně námi analyzované *Similo: Pán prstenů*¹⁰⁷ a *Similo: Harry Potter*¹⁰⁸, je ovšem dle našeho názoru možné generická maskulina *napovídač* a *hledáč* v pravidlech hry zcela nahradit slovesnými přídatnými jmény *napovídající* a *hledající*, aniž by tím jakkoli utrpěla srozumitelnost textu, např.: „*Napovídající musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledajícím určit tajnou postavu.*“ namísto „*Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům určit tajnou postavu.*“¹⁰⁹ či „*Napovídající nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli jinak komunikovat s Hledajícími.*“ namísto „*Napovídači nesmí mluvit, gestikulovat či jakkoli jinak komunikovat*

¹⁰³ ILLICHMAN, Pavel. In: KOLÁČEK, Martin. Ahoj přátelé, chystám novou deskovou hru ze série "Dějepisné deskovky", a to tu úplně první. In: *Facebook* [online]. 28. 4. 2024 [cit. 10. 6. 2024].

Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo?fbid=10234668205109204>

¹⁰⁴ BOROVCOVÁ TESAŘOVÁ, Michaela. In: Tamtéž.

¹⁰⁵ BOROVCOVÁ TESAŘOVÁ, Michaela. In: KOLÁČEK, Martin. Ahoj přátelé, chystám novou deskovou hru ze série "Dějepisné deskovky", a to tu úplně první. In: *Facebook* [online]. 28. 4. 2024 [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo?fbid=10234668205109204>

¹⁰⁶ HÜBNEROVÁ, Karolina. In: Tamtéž.

¹⁰⁷ HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Pán prstenů*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK a David ROZSÍVAL. Albi, 2023.

¹⁰⁸ HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Harry Potter*. Desková hra. Překlad Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2023.

¹⁰⁹ Tamtéž, pravidla hry.

s *Hledači*.“¹¹⁰ Generické maskulinum „hráč“ potom lze v některých výskytech vypustit či alespoň zmírnit kombinací výčtu a vhodně použitých zájmen, např.: „Vyberte jednoho či jednu z hráčů, kdo bude NAPOVÍDAJÍCÍ. Ostatní budou HLEDAJÍCÍ.“ místo „Vyberte jednoho hráče, který bude NAPOVÍDAČEM. Ostatní budou HLEDAČI.“¹¹¹

Z analyzovaných her přitom žádná používání generického maskulina nijak nereflexuje, s výjimkou již v úvodu této práce zmíněném rozšíření hry *Minecraft: Builders & Biomes*: „Mluvnická forma genderového maskulina je použita výhradně za účelem lepší čitelnosti a je v každém případě míněna jako genderově neutrální.“¹¹² Žádné jiné obdobné vyjádření nebylo v pravidlech deskových her vydaných v češtině nalezeno. Tématu genderu se kromě této dotýká pouze poznámka překladatele z hry *Citadela DeLuxe* vydavatelství MINDOK z roku 2017, která je však jiného, téměř opačného vyznění: „Vydavatel se bohužel, zjevně pod vlivem genderové ideologie, rozhodl značnou část tradičních mužských postav z původních vydání hry změnit na ženské. Politické ideologie by v hrách neměly mít místo. I když ponecháme stranou naprostou ahistoričnost některých takto vytvořených nových postav i určité komplikace při přechýlení názvů v českém jazyce, pro mnoho hráčů zvyklých na původní hru může být změna nepříjemně matoucí.“¹¹³ Za pozornost stojí, že v pravidlech dostupných online na stránkách vydavatele bylo oproti tištěné verzi znění této poznámky pozměněno: „Vydavatel se v rámci genderové vyváženosti rozhodl značnou část mužských postav z původních vydání hry změnit na ženské, samozřejmě včetně ilustrace. Český překlad *Citadely Deluxe* byl proto této změně přizpůsoben i za cenu toho, že se některé postavy jmenují jinak než jejich ‚předlohy‘

¹¹⁰ HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Harry Potter*. Desková hra. Překlad Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2023., pravidla hry.

¹¹¹ HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Pán prstenů*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK a David ROZSÍVAL. Albi, 2023, pravidla hry.

¹¹² BLUM, Ulrich. *Minecraft: Builders & Biomes – Farmer’s Market Expansion*. Desková hra. Překladatel neuveden. Ravensburger, 2021, pravidla hry s. 2.

¹¹³ FAIDUTTI, Bruno. *Citadela DeLuxe*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2017, pravidla hry, s. 9.

ve hře *Citadela*. Původní terminologie je uvedena v poznámkách pod čarou – věříme, že hráčům navyklým na hru *Citadela* poznámky pomohou rychleji se zorientovat.¹¹⁴

V novém vydání téže hry z roku 2022 s jinak totožným překladem již tato poznámka zcela chybí.¹¹⁵

Generická maskulina se objevují též v názvech deskových her, za všechny jmenujme např. tituly *Hrdina v kostce*¹¹⁶ či *Osud dobrodruha*¹¹⁷. Kromě maskulin v názvu mají obě hry společné též téma, jímž je tvoření fantaskních hrdinů, respektive hrdinek, a jejich příběhů. Pohlaví si lze u první jmenované hry libovolně vybrat jako mužské či ženské a v případě druhého titulu není ve hře nijak striktně určeno. S touto neurčeností a tedy volností ovšem ve hře *Osud dobrodruha* nekorespondují některé karty určující příběhové pozadí tvořených postav, konkrétně původ, pohnutky a osud, v genericky maskulinním tvaru, jako jsou „*Horal*“, „*Průzkumník*“ či „*Dědic trůnu*“.¹¹⁸ Ač se překladatel, autor této práce, pokoušel vyhýbat maskulinům, což se podařilo např. v případě karet „*Páže*“ nebo „*Štístko*“,¹¹⁹ a koncovkám rodu životného¹²⁰, a jednou ze zvažovaných možností, jak toho docílit, bylo též doplnění názvů dotčených karet o sufixy ženského rodu oddělené lomítkem (tedy např. „*Průzkumník/ce*“), žádné z možných řešení nebylo shledáno jako stoprocentní, a tak bylo ve shodě s vydavatelstvím rozhodnuto ve prospěch generických maskulin. Zpětně dodnes nevidíme elegantnější řešení, a jelikož se hra pro nepřilíš velký komerční úspěch v češtině pravděpodobně nedočká dotisku, nebude možné české vydání ani doplnit o poznámku překladatele, pro kterou bychom se pravděpodobně rozhodli dnes. Ve hře *Hrdina v kostce*, jak již bylo zmíněno, sice

¹¹⁴ FAIDUTTI, Bruno. *Citadela DeLuxe*. Online, desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2017, pravidla hry, s. 9 [cit. 9. 4. 2024]. Dostupné z: <https://mindok.cz/hra/citadela-deluxe/>

¹¹⁵ FAIDUTTI, Bruno. *Citadela*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2022.

¹¹⁶ MATEJKA, Keith. *Hrdina v kostce*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2019.

¹¹⁷ O'NEALLOVI, Chris a Johnny. *Osud dobrodruha*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020.

¹¹⁸ Tamtéž.

¹¹⁹ Tamtéž.

¹²⁰ Ani v této oblasti ovšem překlad není zcela rodově neutrální, viz příklad v kapitole 4.3.

existuje možnost zvolit si mužské či ženské pohlaví tvořeného hrdiny, které je ve hře reprezentováno ilustrací, na většině dalšího herního materiálu, jako jsou karty povolání, příběhů, přesvědčení či talentů jsou ovšem uvedeny názvy ve formě generického maskulina (např. „*Podivín*“, „*Bard*“ či „*Rvác*“¹²¹) nebo adjektiva v mužském tvaru (např. „*Vznešený*“, „*Poctivý*“ či „*Vytrvalý*“¹²²). Přestože jsme ani mezi žádnými dalšími analyzovanými hrami nenalezli vhodnou možnost, jak elegantně nahradit genericky maskulinní pojmenování osob ve formě substantiva, a maskulinní názvy povolání zde vycházejí z tradice klasických her na hrdiny¹²³, z nichž titul *Hrdina v kostce* přiznaně vychází, jsme toho názoru, že mužské tvary adjektiv v tomto případě bylo možné nahradit deadjektivními substantivy (tedy např. „*Vznešenost*“, „*Poctivost*“ či „*Vytrvalost*“), aby se množství maskulinních tvarů ve hře alespoň snížilo, a to i vzhledem k tomu, že se ve hře podobně nazvané karty objevují, např. „*Zručnost*“.¹²⁴

4.3 „Ty“ a „Vy“

Obecně lze říci, že pokud čeští vydavatelé v pravidlech (ve smyslu sešitu s návodem) oslovují hráče a hráčky v druhé osobě, v naprosté většině volí formu množného čísla s plurálovou shodou s mužskými životnými koncovkami (např. „*Nemůžete vlastnit více než 2 žetony průvodců. Pokud byste si měli vzít třetí, můžete dané zvíře studovat, ale průvodce již nezískáte.*“¹²⁵). Forma „vykání“ zároveň může sloužit jako vhodný a efektivní způsob, jak alternovat generické maskulinum „hráč“, což se dle našeho názoru v pravidlech deskových her, byť možná ne cíleně, děje, např.: „*V jednom tahu smí každý hráč postavit maximálně jednu budovu [...] a nesmí postavit stejnou budovu [...], jakou už ve svém městě má. // Máte-li tedy už*

¹²¹ MATEJKA, Keith. *Hrdina v kostce*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2019.

¹²² Tamtéž.

¹²³ Viz například VORLOVÁ, Jiřina a BRONEC, Michael. *Dračí doupe: Pravidla pro začátečníky*. Verze 1.6. Ostrava: Altar, 2003 nebo MAZÁK, Petr. *Jeskyně a draci*. Ostrava: Jiří Reiter, nakladatelství Mytago, 2021.

¹²⁴ MATEJKA, Keith. *Hrdina v kostce*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2019.

¹²⁵ GRARD, Grégory a VERDIER, Matthieu. *Po stopách Darwina*. Desková hra. Překlad Mirka JANDOVÁ. Dino Toys, s. r. o., 2023, pravidla hry, s. 7.

ve svém městě jednu hospodu, další postavit nesmíte.“¹²⁶ nebo „Jakmile všichni hráči umístí své nabídky před hráče po své levici nebo pravici, každý z nich si vybere 1 ze 2 nabídek, které má k dispozici. // Pokud zvolíte odhalenou nabídku, umístíte svůj žeton modrou stranu nahoru.“¹²⁷ Takto zvolenou formu oslovení v druhé osobě namísto reference v osobě třetí s generickým maskulinem „hráč“ coby podmětem tedy hodnotíme kladně, lze si totiž snadno představit, že by ke změně osoby nedošlo a slovo „hráč“ v obou příkladech zůstalo: „Má-li tedy hráč už ve svém městě jednu hospodu, další postavit nesmí.“, respektive „Pokud si hráč zvolí odhalenou nabídku, umístí svůj žeton modrou stranou nahoru.“

S tykáním, tedy oslovením jednotným číslem, se ve všeobecných částech pravidel setkáváme jen výjimečně a tato forma se objevuje zejména v závěrečných částech pravidlových sešitů, které shrnují pravidla či vysvětlují herní ikonografii, např.: „Naverbuj zdarma 1 dostupného měšťana“¹²⁸. Důsledné rozlišování obecných a konkrétních pokynů pomocí oslovení jednotným nebo množným číslem se objevuje v pravidlech některých her od studia Czech Games Edition, které na český trh přináší povětšinou vydavatelství MINDOK – z posledních let jmenujme kupříkladu tituly *Ztracený ostrov Arnak*¹²⁹ nebo *Kutná Hora: Město stříbra*¹³⁰. Množné a jednotné číslo se v nich tedy vedle sebe objevují na jedné straně pravidel, např.: „V příslušný čas všechny tři dílky zamíchejte a umístěte po jednom na konec každé ze tří řad nabídky na plánu radnice.“¹³¹ a o několik odstavců dále: „Každá tvá budova na

¹²⁶ FAIDUTTI, Bruno. *Citadela*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2022, pravidla hry, s. 4.

¹²⁷ BROUWER, Robert a TERLUIN, Douwe. *Mňauštejnové*. Desková hra. Překlad Zuzana BĚLOHLÁVKOVÁ. MNKY Entertainment, 2023, pravidla hry, s. 8.

¹²⁸ PHILLIPS, Shem a MACDONALD, S. J. *Paladinové Západního království*. Desková hra. Překlad Anna LEDECKÁ. TLAMA games, 2019, pravidla hry, s. 36.

¹²⁹ MÍN & ELWEN. *Ztracený ostrov Arnak*. Desková hra. Překlad Dita LAZÁRKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2020.

¹³⁰ BYSTRONĚ, Ondřej, ČÁSLAVA, Petr a JAROSCH, Pavel. *Kutná hora: Město stříbra*. Desková hra. Překlad Tomáš „Uhlík“ UHLÍŘ. MINDOK, s. r. o., 2023.

¹³¹ Tamtéž, pravidla hry, s. 16.

*plánu ti přinese 1 bod za každou městskou budovu, která s ní sousedí.*¹³² Ačkoli je tento způsob střídání kategorie čísla efektivní pro rozlišování obecných a konkrétních pokynů (respektive oslovení skupiny a jednotlivce), při tykání se v pravidlech zmíněných her v -l-ových participiích objevují rodové koncovky, a to vždy mužské, např.: *„Je to stejné, jako by sis ho bral pomocí akce právo, jen za to nic neplatíš.“*¹³³, *„Pokud jsi porazil 3 nebo více strážců, můžeš si zvolit kteroukoli z možností.“*¹³⁴ nebo *„...můžeš jednoho takového strážce okamžitě porazit, aniž bys platil cenu uvedenou na jeho destičce.“*¹³⁵ V uvedených příkladech by přitom bylo možné se těmito koncovkám vyhnout, pokud by byla zvolena formulace bez přičestí, např. *„Je to stejné, jako když si ho bereš pomocí akce právo, ...“* nebo *„...porazit bez placení ceny uvedené na jeho destičce“*, případně je zmírnit, pokud by se ponechala v celých pravidlech forma množného čísla, jak je v případě jiných her obvyklé: *„Pokud jste porazili 3 nebo více strážců, můžete si zvolit...“* V takovém případě se v přičestí stále objevují rodové koncovky mužského rodu životného, ty ovšem považujeme za vhodnější coby projev shody s všeobecným, nevyjádřeným podmětem.

V případě pokynů na kartách a jiném herním materiálu, které oslovují konkrétní jednu osobu, se objevuje jak forma tykání, tak forma vykání, přičemž v obou těchto způsobech se objevují formulace vyjadřující rod (zejména v přičestích), ačkoli jsou zájmena *ty* a *vy* bezrodá (viz kapitolu 1.2).

Při vykání se téměř ve všech případech objevuje plurálová shoda s koncovkami rodu mužského životného, který zde představuje všeobecný rod, např.:

¹³² BYSTROŇ, Ondřej, ČÁSLAVA, Petr a JAROSCH, Pavel. *Kutná hora: Město stříbra*. Desková hra. Překlad Tomáš „Uhlík“ UHLÍŘ. MINDOK, s. r. o., 2023, pravidla hry, s. 16.

¹³³ Tamtéž, pravidla hry, s. 12.

¹³⁴ MÍN & ELWEN. *Ztracený ostrov Arnak: Velitelé expedic*. Desková hra. Překlad Dita LAZÁRKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2022, pravidla hry, s. 9.

¹³⁵ MÍN & ELWEN. *Ztracený ostrov Arnak*. Desková hra. Překlad Dita LAZÁRKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2020., pravidla hry, s. 24.

„Do svého příštího tahu jste chráněni proti efektům všech karet.“¹³⁶ nebo „Doporučujeme, abyste se nejprve dobře seznámili s pravidly základní hry, než se pustíte do hry v sólovém režimu.“¹³⁷ Tuto formu vykání s plurální shodou považujeme za mnohem vhodnější, než kdyby v přičestí byly koncovky rodu mužského životného v jednotném čísle (tj. „... jste **chráněn**...“ nebo „... abyste se nejprve dobře **seznámil**...“), v některých případech ovšem může způsobit pravidlovou nejasnost, jelikož nemusí být snadno rozeznatelné, zda je oslovována jedna osoba, či celá skupina. Takto je tomu například v případě titulu *Fallout Shelter: Desková hra*¹³⁸, ve které má každý hráč či hráčka na starosti jedno patro protiatomového krytu a v níž jsou pokyny v pravidlech hry i na kartách psány v množném čísle. Pravidlové texty na kartách tak ve všech případech míří pouze na hráče či hráčku, jimž karta ve hře patří – na kartě předmětu *Skotská klapouchá* se píše: „Vyčerpajte, když umístíte hrozbu, abyste znovu hodili oběma kostkami. Použijte nový výsledek.“¹³⁹ V pravidlech hry ovšem není uvedeno, ani kdo má hrozbu umisťovat, ani kdo během této fáze hry má házet kostkami: „Na začátku každého kola, s výjimkou prvního, budou ve Vaultu náhodně rozmístěny hrozby. Za každé patro Vaultu (směrem odshora) hodte dvěma kostkami a sečtěte jejich hodnoty, abyste určili, kde se hrozba na daném patře objeví.“¹⁴⁰ Vzhledem k překladatelské zvolené formě vykání s plurálovou shodou k oslovení jedince (např. „Vyčerpajte během svého kola, abyste dostupného obyvatele vycvičili v Hbitosti (A)“¹⁴¹) tuto kartu tedy lze číst, jako by při tykání zněla: „Vyčerpaj, když umístíješ hrozbu, abys znovu hodil/a oběma kostkami. Použij nový výsledek.“ Jelikož ovšem hrozbu neumisťuje konkrétní hráč ve svém tahu, takto čtená podmínka karty nebude nikdy

¹³⁶ KANAI, Seiji. *Milostný dopis*. Desková hra. Překlad Michal KAIMA. MINDOK, s. r. o., 2013, karta *Komorná*.

¹³⁷ VOGELMANNOVÁ, Connie. *Na křídlech draků*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK a Michal STÁREK. MINDOK, s. r. o., 2024, pravidla sólové hry, s. 1.

¹³⁸ FISCHER, Andrew. *Fallout Shelter: Desková hra*. Překlad Jakub MAŘÍK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2020.

¹³⁹ Tamtéž, karta *Skotská klapouchá*.

¹⁴⁰ Tamtéž, pravidla, s. 9.

¹⁴¹ Tamtéž, karta *Letecká bunda*.

naplněna, případně se hráči mohou domnívat, že kartu *Skotská klapouchá* lze použít, pouze když se hrozba umísťuje do patra jejího držitele, čemuž jsme byli několikrát svědky. Dle záměru autorů lze efektu této karty ovšem využít při umísťování hrozby do kteréhokoli patra, tedy ke škození soupeřům. Jsme tedy toho názoru, že by v tomto případě jednoznačnosti karty pomohla formulace genderově neutrálnější, tj. bez koncovkami vyjádřeného rodu, například využitím pasivní formy¹⁴²: „*Vyčerpajte, když se umísťuje hrozba, aby se znovu hodilo oběma kostkami. Platí nový výsledek,*“ případně též v kombinaci s tykáním i bez pasíva, pouze se změnou „*hodit znovu*“ na „*přehodit*“, jelikož osoba v tomto případě oslovována nevyjádřeným „*ty*“ poprvé vůbec házet nemusela: „*Vyčerpěj, když se umísťuje hrozba, a přehoď obě kostky. Platí nový výsledek.*“

Kombinace množného a jednotného čísla pro odlišení všeobecných pravidel od pokynů jedné osobě také není neobvyklá, oslovení singulárem a plurálem se někdy objevuje i vedle sebe, např.: „*3. Zamíchej poč[áteční] karty, dober 5 karet do ruky. 4. Utvořte zásobu karet,*“¹⁴³ nebo „*Vyřadte ze hry žeton navigace 001. Vezmi si kartu 74 Husťácká páska přes voko z příběhového balíčku.*“¹⁴⁴

V případě tykání se ve hrách poměrně často objevují formulace vyjadřující rod, který je ve všech takových výskytech vždy mužský, přestože hráč jako skutečná osoba může být i žena-hráčka, např.: „*Odložení karet: Pokud jsi zahrál všechny karty, které jsi chtěl, odlož zahrané karty i karty z ruky na svou odkládací hromádku.*“¹⁴⁵

¹⁴² Pasívum se ostatně objevuje též v originálním znění karty: „When a **threat is generated**, exhaust to reroll both dice. Use the new result.“ FISCHER, Andrew. *Fallout Shelter: The Board Game*. Fantasy Flight Games, 2020, karta *Scottish Fold*.

¹⁴³ CLEAVER, Tom. *Ve stínu pyramid*. Desková hra. Překlad Marek DVOŘÁK a David NAVRÁTIL. BoardBros, 2020, karta *Příprava hry*.

¹⁴⁴ VEGA, Isaac, ELLIS, J. Arthur a Mr. BISTRO. *Na vlnách neznáma*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2021, scénář *Za okrajem oceánu, záznam 001*.

¹⁴⁵ CLEAVER, Tom. *Ve stínu pyramid*. Desková hra. Překlad Marek DVOŘÁK a David NAVRÁTIL. BoardBros, 2020, karta *Průběh tahu*.

nebo „*Porážka: Prohrál jsi.*“¹⁴⁶ Podobné formulace přitom lze snadno zbavit rodových koncovek, a tedy učinit genderově neutrálními, změnou formy z préterita na présens, přičemž se tím význam věty nijak nezmění: „*Odložení karet: Jakmile zahraješ všechny karty, které chceš, odlož zahranié karty i karty z ruky na svou odkládací hromádku.*“ nebo „*Porážka: Prohráváš.*“ V případech, kdy je zachování minulého času nezbytné, mj. kvůli časování a posloupnosti efektů, je možné přičestí zachovat a použít neutrální, pasívní formulace, např. text na kartě „*Pokud jsi v tomto tahu překonal výzvu bez použití temných run a tvůj výsledek převýšil obtížnost alespoň o 2, získáš [...]*“¹⁴⁷ lze přeformulovat jako „*Pokud se ti v tomto tahu podařilo překonat výzvu bez použití temných run a tvůj výsledek převýšil obtížnost alespoň o 2, získáš [...]*“.

Za nešťastné považujeme případy, kdy se ve hře vedle formulací s vyjádřeným rodem objevují téměř totožná, rodově neutrální vyjádření, jako je tomu např. ve hře *Harry Potter: Boj o Bradavice – Obrana proti černé magii*¹⁴⁸. V té se na několika kartách objevují pokyny s -l-ovým přičestím, např. „*Jedenkrát za tah, pokud jsi zahrál alespoň tři kouzla*“¹⁴⁹ nebo „*Jedenkrát za tah, pokud jsi zahrál předmět*“¹⁵⁰, vedle toho ale stejný pokyn na další kartě zní takto: „*Jedenkrát za tah, pokud zahraješ předmět*“.¹⁵¹ V originále přitom pokyn na obou kartách zní zcela totožně: „*Once per turn, if you played an Item.*“¹⁵² Obdobným způsobem by bylo možné přeformulovat i první zmíněný příklad z této hry, aniž by se změnilo vyznění pokynu na kartě: „*Jedenkrát za tah, pokud zahraješ alespoň tři kouzla.*“ Koexistence

¹⁴⁶ GARFIELD, Richard. *Mozkožrout*. Desková hra. Překlad Jan BŘEZINA. REXhry, 2023, karta *Kyrysna*.

¹⁴⁷ O'NEALLOVI, Chris a Johnny. *Osud dobrodruha*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020, karta *Slavné vítězství*.

¹⁴⁸ MANDELLOVÁ, Kami a WOLF, Andrew. *Harry Potter: Boj o Bradavice – Obrana proti černé magii*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2021.

¹⁴⁹ Tamtéž, karta *Hermiona Grangerová*.

¹⁵⁰ Tamtéž, karta *Neville Longbottom*.

¹⁵¹ Tamtéž, karta *Draco Malfoy*.

¹⁵² MANDELL, Kami a WOLF, Andrew. *Harry Potter: Hogwarts Battle – Defence Against the Dark Arts*. Desková hra. The Op Games, 2019, karty *Draco Malfoy* a *Neville Longbottom*.

inkluzivních, rodově neutrálních vyjádření vedle těch s vyjádřeným rodem v rámci jedné hry, z nichž některé jsou navíc významově identické, totiž v lepším případě dokládá překladatelovu nedůslednost či nedbalost, v tom horším až ignoraci této problematiky.

Překladatelé hry *Unmatched: Souboj v mlze*¹⁵³ od vydavatelství Albi na kartách zvolili formu tykání a v případě, že se na kartách objevují -l-ová přičestí, používají shodu jak s mužským, tak ženským rodem, a to prostřednictvím lomítka před koncovkou -a, např.: „*Pokud jsi zvítězil/a, tvůj protivník táhne 1 kartu. Pokud jsi prohrál/a, táhni 2 karty.*“¹⁵⁴ Stejný způsob, tj. doplnění ženského jazykového tvaru, se objevuje též v dalších titulech ze stejné řady her, např.: „*Můžeš vybit civky, abys: - uštědřil/a 1 zranění každému protivníkovi ve své oblasti. - místo toho uštědřil/a 2 zranění.*“¹⁵⁵ Přestože by v druhém případě bylo možné vyhnout se vyjádření rodu (např. formulací „*Můžeš vybit civky a poté: - uštědřit 1 zranění každému protivníkovi ve své oblasti. - místo toho uštědřit 2 zranění.*“), v prvním případě je zachování minulého času pro načasování efektu nezbytné. Zvolené řešení s použitím obou gramatických tvarů tedy považujeme za vhodné, jelikož je z něj patrné, že si překladatelská dvojice je vědoma nevhodnosti použití čistě maskulinních koncovek. Stejně tak považujeme za příkladné použití lomítka, které vyjadřuje rovnocennost obou tvarů, místo závorek, tedy např. „*Pokud jsi zvítězil(a)*“, ve kterých ženský tvar může působit jako podřazená alternativa.

Překladatelé si pro účely oslovování hráčů a hráček vytvářejí obdobu *modelového čtenáře*, tedy jakéhosi imaginárního, *modelového hráče*, na něhož se v pravidlových textech obracejí, podobně jako se např. redakce časopisů obracejí na své imaginární čtenáře, jak popisuje Světlá Čmejrková ve své studii *Kdo je ty? Jazyk*

¹⁵³ LEDER, Chris; DAVIAU, Rob a JACOBSON, Justin D. *Unmatched: Souboj v mlze*. Desková hra. Překlad David ROZSÍVAL a Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2022.

¹⁵⁴ Tamtéž, karta *Člověk se stále učí*.

¹⁵⁵ HAGER, Jason a RECKER, Darren. *Unmatched Dobrodružství – Úžasné příběhy*. Desková hra. Překlad David ROZSÍVAL a Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2024, karta *Bouře blesků*.

*pro dívčí časopis aneb syntetizovaná čtenářka.*¹⁵⁶ Na základě častého výskytu maskulinních koncovek ve spojení se zájmenem „ty“ a „vy“ usuzujeme, že tento modelový hráč má povětšinou podobu muže, což vzhledem ke společenské, inkluzivní povaze deskových her považujeme za nevhodné. Tento fakt, spolu s častým opakováním generického maskulina „hráč“ hodnotíme jako jednu z příčin, proč se i některé ženy hrající deskové hry považují za hráče a nikoli za hráčky (viz kapitoly 4.2 a 5).

4.3.1 Tykání, vykání a vyjádření rodu v příběhových textech

V příběhových textech, referujících nikoli k hráčům a hráčkám u stolu, nýbrž k postavám, jež ve hře ztvárňují, se v případě, že jsou psány v du-formě, tedy z perspektivy druhé osoby, setkáváme s formou jednotného i množného čísla, podobně jako v případě pravidlových textů, a to včetně vyjádření i nevyjádření rodu. Jednotné číslo zpravidla slouží k oslovení¹⁵⁷ jednotlivce a množné číslo k oslovení celé skupiny, přičemž jsou v takovém případě v případě shody namíste koncovky rodu mužského životného. Tato forma se využívá např. v prvním dílu série *Kronika zločimu*,¹⁵⁸ v níž se hráči chopí role týmu vyšetřovatelů: „Byla nalezena mrtvá ve svém bytě v Notting Hill. Tady máte adresu. Možná byste se tam měli trochu porozhlédnout...“¹⁵⁹ Naopak v díle *Kronika zločimu: 2400*¹⁶⁰ se pomocí čísla rozlišuje oslovení hráče/hráčů (např.: „*Chcete opustit kyberprostor a vrátit se do fyzické lokace, odkud jste se do něj připojili?*“¹⁶¹) a hlavní postavy ve hře („*Po tom,*

¹⁵⁶ ČMEJRKOVÁ, Světlá. Kdo je Ty? Jazyk pro dívčí časopis aneb syntetizovaná čtenářka. In: Iva NEBESKÁ a Alena MACUROVÁ (eds.), *Jazyk a jeho užívání. Sborník k životnímu jubileu profesora Oldřicha Uličného*. FF UK, Praha 1996, s. 265–274.

¹⁵⁷ Na tomto místě máme na mysli oslovení ze strany hry, respektive jejím vypravěčem, nikoli další postavou ve hře, která samozřejmě může prostřednictvím tykání a vykání vyjadřovat (ne)úctu k postavě hráčské.

¹⁵⁸ CIGUREL, David. *Kronika zločimu*. Desková hra. Překlad Lucka ENDLOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2019.

¹⁵⁹ Tamtéž, průvodce hrou.

¹⁶⁰ CIGUREL, David. *Kronika zločimu: 2400*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023.

¹⁶¹ Tamtéž, průvodce hrou.

*co jsi odešla od Stráže BelCor, nic nešlo hladce. Zabavili ti všechny kyberimplantáty, zbavili tě všech výsad a zablokovali ti přístup ke korporátním službám.*¹⁶²).

S využitím vykání se singulární referencí se v rámci příběhových textů také setkáváme, konkrétně je tomu tak např. ve hře *Nevyzpytatelní*¹⁶³ od vydavatelství Blackfire, v níž se na kartách tato forma objevuje: „*Začínáte si všimnat změn ve svém vzhledu a cítíte nevysvětlitelné nutkání pomoci těm stvořením, která útočí na loď.*“¹⁶⁴ Za pozornost stojí, že při vykání v tomto titulu dochází k hybridní shodě, na rozdíl od shody čistě plurální, jak je v deskových hrách obvyklejší (viz kapitolu 4.3): „*Celý svůj život jste zasvětili prosazování záměrů hlubinných...*“¹⁶⁵ nebo „*Cítíte se být člověkem, ale nejste si tím úplně jist...*“¹⁶⁶ Jelikož jsou ale postavy ve hře mužské, ženské i nebinární (viz níže), považovali bychom za vhodnější užití formulací bez vyjádření rodu, např. „*Celý váš život je zasvěcen prosazování záměrů hlubinných...*“ či „*Cítíte se být člověkem, s naprostou jistotou to ale říct nemůžete...*“.

Část textů ve stejném titulu referuje v třetí osobě o hráčských postavách. Jedná se zejména o texty na „kartách mýtů pro konkrétní postavu“, jež popisují aktuální události, a „tabulkách postav“, které osvětlují jejich původ a příběhové pozadí. Tyto příběhové texty jsou psány v minulém čase a k vyjádření shody dochází v souladu s pohlavím, respektive genderem postav, např. „*Arjun často jednal na vlastní pěst, aby ochránil svého přítele sikha, se kterým major britské společnosti jednal jako s postradatelným,*“¹⁶⁷ nebo „*Stát se lékařkou nebyl pro ženu snadný úkol, Svetlana byla svými vrstevníky často ignorována nebo přímo zesměšňována.*“¹⁶⁸

¹⁶² CICUREL, David. *Kronika zločinu: 2400*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023, průvodce hrou.

¹⁶³ FANCHI, Tony. *Nevyzpytatelní*. Desková hra. Překlad Petr PELIKÁN. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021.

¹⁶⁴ Tamtéž, karta *Jste hybrid*.

¹⁶⁵ Tamtéž, karta *Jste vyznavač*.

¹⁶⁶ FANCHI, Tony. *Nevyzpytatelní*. Desková hra. Překlad Petr PELIKÁN. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021, karta *Jste člověk*.

¹⁶⁷ Tamtéž, tabulka postavy *Arjun Singh*.

¹⁶⁸ Tamtéž, tabulka postavy *Svetlana Gedroits*.

Jedna z postav ve hře, Jamie Snell, je ovšem nebinární genderové identity, což anglický originál reflektuje používáním zájmena *they* („*They often listened to stories from their mother...*“¹⁶⁹). V českém překladu se tato skutečnost ovšem nijak neodráží, Jamie je vždy „on“ a v příčestích se objevují mužské koncovky: „*Již od útlého věku Jamie rád nosil šaty po svých starších sestřích. [...] Od té doby se Jamie cítil na oceánu jako ona. Často tehdy pomyslel na svého otce, zda se také plaví na vlnách. [...] Nejvíce si připadá sám sebou s nalakovanými nehty a trochou makeupu.*“¹⁷⁰ Překlad tedy nereflektuje gender postavy, a nebinární osobu tak mění na muže-tra(ns)vestitu¹⁷¹. Z pozice překladatele rozumíme, že je takový postup snadnější, jelikož se pak mj. nemusí přemýšlet nad koncovkami, dovolíme si ovšem předpokládat, že pokud by se jednalo o skutečnou osobu, překladatel by její genderovou identitu respektoval, a nevidíme tedy důvod, proč by se stejně nemělo přistupovat i k osobám fiktivním. Při psaní o nebinární postavě lze použít buď v kapitole 2.2 zmíněné možnosti množného čísla („*Jamie rádi nosili...*“) či novotvarů „one“/„onu“ a koncovek -e/-u („*Jamie ráde nosile...*“ nebo „*Jamie rádu nosilu...*“), které ovšem mohou působit nezvykle. Další možnost představuje historický přezens (přítomný čas se ostatně objevuje i v původním znění překladu, v poslední větě citátu výše), s jehož pomocí se lze koncovek zcela vyvarovat: „*Již od útlého věku Jamie rád nosí šaty po svých starších sestřích. [...] Od té doby se Jamie cítí na oceánu jako doma. Často v té době myslívá na svého otce, zda se také plaví na vlnách. [...] Nejvíce si ve své kůži připadá s nalakovanými nehty a trochou makeupu.*“

V případě, že je postava v příběhu, kterou hráči ztvárňují, dopředu určená, mají překladatelé usnadněnou práci a nemusejí se jakéhokoli vyjádření rodu obávat,

¹⁶⁹ FANCHI, Tony. *Unfathomable*. Desková hra. Fantasy Flight Games, 2021, tabulka postavy *Jamie Snell*.

¹⁷⁰ FANCHI, Tony. *Nevyzpytatelní*. Desková hra. Překlad Petr PELIKÁN. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021, tabulka postavy *Jamie Snell*.

¹⁷¹ K rozdílům blíže viz např.: Transvestita versus travestita. In: *Queers Czech Republic* [online]. © 2019-24 Interaktiv, z. s. [cit. 19. 6. 2024]. Dostupné z: https://www.gl.cz/slov_transvestita-travestita.phtml

jako je tomu kupříkladu v případě ženské postavy ve hře *Kronika zločinu: 2400*, zmíněné výše. Na první pohled je stejný případ též hra *Zaklínač: Starý svět*¹⁷², v níž si je sice možné zvolit z vícero postav, všechny jsou ovšem muži, takže se na části karet v příčestích objevují maskulinní koncovky, např.: „*Nestvůra zavyla, jak jsi rychle otočil čepel v piruetě a tal přes ohnilcův hrudník.*“¹⁷³ Souběžně se základní hrou ovšem byla přeložena a vydána rozšíření, která do hry přidávají několik ženských postav, konkrétně čarodějky v rozšíření *Mágové*¹⁷⁴ a zaklínačku *Ciri* v rozšíření z Kickstarteru¹⁷⁵. Shoda s mužským rodem tedy v tomto případě působí nepatřičně. Karty událostí a průzkumu, obsahující většinu příběhových textů ve hře, jsou přitom psány v přítomném čase, aniž by byl rod „tebe“ jakkoli vyjádřen: „*Ocitneš se v jediném hostinci v tomto kraji, který je už plný hostů. Volné stoly už nejsou, ale místo k sezení se ještě najde.*“¹⁷⁶ Pokud by překladatel formu přítomného času zvolil pro veškeré příběhové texty ve hře, nevznikaly by absurdní kombinace ženského biologického a mužského jmenného rodu: „*Nestvůra zavyje, jak rychle otočíš čepel v piruetě a tneš přes ohnilcův hrudník.*“

Častější než hry, v nichž se hráči a hráčky společně chopí role jedné předem určené konkrétní postavy nebo každý představuje jinou postavu z pohlavně homogenní skupiny, či hry, kde figurují neoddělitelně jako skupina, jsou případy, kdy si lze vybrat z vícero postav různých pohlaví nebo si postavu včetně její genderové identity hráči sami vytvářejí. V takových případech, kdy není postava v příběhu předem jednoznačně určena, je dle našeho názoru potřeba vyhnout se, zejména ve spojení se zájmeny „ty“ a „vy“, jakémukoli vyjádření rodu. Pokud je

¹⁷² WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.

¹⁷³ Tamtéž, karta *Ohnilec*.

¹⁷⁴ WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět: Mágové*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.

¹⁷⁵ WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět: Kickstarter rozšíření*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.

¹⁷⁶ WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023, karta průzkumu města.

totiž postava v příběhovém textu oslovena jmenným rodem, který neodpovídá jejímu rodu biologickému, respektive genderu, jedná se o *misgendering* (viz kapitolu 1.3). V praxi se přitom v překladech deskových her setkáváme s formulacemi, v nichž je (zpravidla v přičestích) vyjádřený mužský rod, přestože míněná postava mužem být nemusí. Jako příklady lze uvést např.: „*Strávil jsi dlouhá léta po místních hospodách a se sobě podobnými ses rval o peníze. V četných rvačkách jsi utrpěl rozličná zranění s trvalými následky a často o sobě mluviš ve třetí osobě,*“¹⁷⁷ či „*Většinu z vás jsem už dostal a ani vy se přede mnou neschováte. Vidíte, že jsem nikoho nestřelil do hlavy,*“¹⁷⁸ nebo „*Využiješ uznání Meitnerové pro Sommervillovou, abys mezi těmi dvěma zažehl alespoň jiskru přátelství.*“¹⁷⁹

Jako efektivní způsob, jak se ve vyprávění v du-formě vyhnout vyjádření rodu, se v praxi používá již několikrát zmíněný přítomný čas (nezřídka ve formě historického prezentu, viz kapitolu 2.2) v kombinaci s neutrálními, pasívními konstrukcemi. S výše uvedenými příklady tak srovnáme např. ukázky „*Obejdeš celý dům, ale žádnou jinou cestu dovnitř nenajdeš. Před domem visí podivné amulety [...]. Některé poznáváš.*“¹⁸⁰ nebo „*Nezbývá ti než posádce vypovědět, co se ti stalo, což se setká s nelitostným posměškem.*“¹⁸¹ či „*Zastaviš se, upraviš si své vybavení, pořádně zašněruješ boty, ale hlavně popadneš dech a pokračuješ dál.*“¹⁸² Obdobný postup, tedy kombinace přítomného času, pasíva a změny podmětu, je bez větších

¹⁷⁷ MATEJKA, Keith. *Hrdina v kostce*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2019, karta *Rváč*.

¹⁷⁸ VEGA, Isaac a GILMOUR, Jonathan. *Zima mrtvých: Cesty osudu*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2015, pravidla hry, s. 18.

¹⁷⁹ FISCHER, Andrew a HAJEK, Nathan I. *Fallout*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2018, karta úkolu 158.

¹⁸⁰ GOŁĘBIEWSKI, Michał a MIŁUŃSKI, Filip. *Cesty osudu*. Desková hra. Překlad Alena BYRNE a Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2022, scénář *Zrození šelmy*.

¹⁸¹ VEGA, Isaac, ELLIS, J. Arthur a Mr. BISTRO. *Na vlnách neznáma*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2021, scénář *Za okrajem oceánu, záznam 301*.

¹⁸² HAJEK, Nathan I. a HOLDINGHAUS, Grace. *Pán prstenů: Putování po Středozemí*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2019, kampaň *Kosti Arnoru*, kapitola *Stín v Eriadoru*.

obtíží možné aplikovat i na ně, a učinit tak text rodově neutrálním: „*Dlouhá léta trávíš v místních hospodách, kde se se sobě podobnými rveš o peníze. Z četných rvaček si odnášíš rozličná zranění s trvalými následky a často o sobě mluvíš ve třetí osobě,*“ nebo „*Většinu z vás už se mi podařilo dostat a ani vy se přede mnou neschováte. Vidíte, že to ode mě nikdo neschytil do hlavy.*“ V posledním příkladu z předchozího odstavce potom stačí jen lehce upravit konstrukci: „*Využiješ uznání Meitnerové pro Sommervillovou a zažehneš mezi těmi dvěma alespoň jiskru přátelství.*“

5 Preference hráčské komunity

Pro účely zjištění preferencí hráčské komunity v souvislosti s inkluzivním jazykem v deskových hrách byl vytvořen anonymní dotazník nazvaný *Vnímání generického maskulina a jmenného rodu v deskových hrách* (plné znění dotazníku viz v příloze 1), který byl sdílen na Facebooku ve skupině *Deskovky pro tři bratry*¹⁸³. Jedná se o největší českou facebookovou skupinu zaměřenou na deskové hry, v době sdílení dotazníku měla přes 46 tisíc členů.¹⁸⁴ Po domluvě s autorem práce dotazník sdílela přímo správkyně skupiny Radka Mužíková¹⁸⁵ s cílem co nejvíce zvýšit jeho dosah. Za 10 dní, po které byl dotazník otevřený, jej nakonec vyplnilo 327 respondentek a respondentů. Po úvodních otázkách na pohlaví, věk a nejvyšší dosažené vzdělání odpovídajících byl dotazník rozdělen do tří sekcí podle dílčí problematiky, které odpovídají rozdělení kapitoly 4 této práce: tykání/vykání a vyjádření rodu, generické maskulinum „hráč“ a přechylování ženských příjmení. Ve většině otázek těchto 3 sekcí byla předložena možná varianta, jak k určené problematice přistupovat, a respondenti měli na ose „nevhodné – spíše nevhodné – ani vhodné, ani nevhodné – spíše vhodné – vhodné – nevím“ určit, jak předloženou možnost vnímají.

Z celkových 327 respondentů bylo 242, tedy 74 %, žen a 85, tedy 26 %, mužů. Možnost určit pohlaví jako jiné nikdo z respondentů nevyužil. Celkem 248 (75,8 %) respondentů dosáhlo vysokoškolského vzdělání, 77 (23,5 %) středoškolského a pouze dva (0,6 %) základního vzdělání. Nejvíce, tedy 192 (58,7 %) respondentů spadá do věkové kategorie 36 a více let, následuje kategorie 27–35 let se 113 respondenty (34,6 %) a zbylých 22 (6,7 %) respondentů bylo ve

¹⁸³ Deskovky pro tři bratry. Veřejná skupina. In: *Facebook* [online]. [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/deskovkyprotribratry>

¹⁸⁴ Tamtéž.

¹⁸⁵ MUŽÍKOVÁ, Radka. Kamarád deskohráč se v rámci své diplomky zabývá přechylováním jmen a používáním generických maskulin v deskovkách. In: *Facebook* [online]. 5. 6. 2024 [cit. 18. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/deskovkyprotribratry/posts/3730675307200681/>

věku 18–26 let.¹⁸⁶ Zásadní rozdíly v odpovědích na základě různého pohlaví, věku či dosaženého vzdělání nebyly při vyhodnocování dotazníku zaznamenány. Níže tedy uvádíme odpovědi na jednotlivé otázky podle všech respondentů dohromady a rozdíly podle různých skupin komentujeme jen u vybraných otázek.

5.1 Tykání, vykání a vyjádření rodu

První otázka sekce zaměřené na vykání, tykání a vyjádření rodu zněla „Preferuji, když mi pravidlové texty na kartách a jiném herním materiálu spíše:“, na výběr přitom bylo z odpovědí „tykají“, „vykají“ a „nemám preferenci“. Nejvíce respondentů, 160 (48,9 %) odpovědělo, že nemá preferenci, následovala preference tykání se 123 (37,6 %) odpověďmi a nejméně „hlasů“, 44 (13,5 %) získala preference vykání. Po této obecné otázce následovaly 4 další, zaměřené na vnímání tykání, respektive vykání (ve smyslu oslovení jedné osoby množným číslem) v kombinaci s vyjádřením či nevyjádřením jmenného rodu v přičestích. Každá otázka byla doplněna o příklady, které vycházejí z autentických textů, nebo jsou pro potřeby dotazníku upraveny tak, aby spadaly pod konkrétní typ. Upravené příklady zde označujeme hvězdičkou.

Na první otázku, jež zněla „Tykání v kombinaci s vyjádřením rodu (typ *Prohrál jsi*¹⁸⁷ nebo *Pokud z jakéhokoli důvodu položíš tuto kartu před sebe licem nahoru, jsi okamžitě vyřazen*¹⁸⁸ nebo *Pokud jsi v tomto tahu překonal výzvu...*¹⁸⁹) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

¹⁸⁶ Zpětně si uvědomujeme, že nejstarší kategorie mohla být ještě více rozdělena, např. na kategorie 36–50 let, 51–65 let a 66 a více let. Věkové kategorie pro dotazník byly vybrány takto kvůli předpokladu, že problematiku inkluzivního jazyka nejvíce reflektují mladí lidé středního a vysokoškolského věku nebo těsně po něm.

¹⁸⁷ GARFIELD, Richard. *Mozkožrout*. Desková hra. Překlad Jan BŘEZINA. REXhry, 2023, karta *Kyrysna*.

¹⁸⁸ KANAI, Seiji. *Mocichtiví mazlíci*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2024, karta *Královský chlupáč*.

¹⁸⁹ O'NEALLOVI, Chris a Johnny. *Osud dobrodruha*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020, karta *Slavné vítězství*.

- nevhodné: 8 odpovědí (2,4 %),
- spíše nevhodné: 40 odpovědí (12,2 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 94 odpovědí (28,7 %),
- spíše vhodné: 50 odpovědí (15,3 %),
- vhodné: 127 odpovědí (38,8 %),
- nevím: 8 odpovědí (2,4 %).

Na druhou otázku, jež zněla „Vykání, respektive oslovení jedné osoby množným číslem v kombinaci s vyjádřením rodu (typ **Prohráli jste* nebo **Pokud z jakéhokoli důvodu položíte tuto kartu před sebe licem nahoru, jste okamžitě vyřazeni* nebo **Pokud jste v tomto tahu překonali výzvu...*), vnímám jako“¹⁹⁰, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 29 odpovědí (8,9 %),
- spíše nevhodné: 46 odpovědí (14,1 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 86 odpovědí (26,3 %),
- spíše vhodné: 49 odpovědí (15 %),
- vhodné: 108 odpovědí (33 %),
- nevím: 9 odpovědí (2,8 %).

Na třetí otázku, jež zněla „Tykání bez vyjádření rodu (typ **Prohráváš* nebo **Vyložíš-li tuto kartu, v tomto kole končíš* nebo **Pokud se ti v tomto tahu podařilo překonat výzvu...*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 6 odpovědí (1,8 %),
- spíše nevhodné: 15 odpovědí (4,6 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 56 odpovědí (17,1 %),
- spíše vhodné: 67 odpovědí (20,5 %),
- vhodné: 179 odpovědí (54,7 %),

¹⁹⁰ Varianta vykání s hybridní shodou, tedy např. „*vyhrál jste*“, nebyla do dotazníku zahrnuta, jelikož jsme na ni v pravidlových textech na kartách ani jiném herním materiálu mezi analyzovanými hrami nenarazili.

- nevím: 4 odpovědi (1,2 %).

Na čtvrtou otázku, jež zněla „Vykání, respektive oslovení jedné osoby množným číslem bez vyjádření rodu (typ **Prohráváte* nebo *Vyložíte-li tuto kartu, v tomto kole končíte*¹⁹¹ nebo **Pokud se vám v tomto tahu podařilo překonat výzvu...*), vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 25 odpovědi (7,6 %),
- spíše nevhodné: 40 odpovědi (12,2 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 70 odpovědi (21,4 %),
- spíše vhodné: 64 odpovědi (19,6 %),
- vhodné: 124 odpovědi (37,9 %),
- nevím: 4 odpovědi (1,2 %).

Z odpovědi v této sekci nás nejvíce překvapilo, že poměrně málo respondentů vnímá variantu tykání v kombinaci s vyjádřením rodu, kterou sami považujeme za nejvíce problematickou, jako nevhodnou či spíše nevhodnou – dohromady 48 odpovědi, tj. 14,6 % (o poznání více respondentů, celkem 75, tj. 23 %, jako nevhodnou nebo spíše nevhodnou hodnotilo variantu vykání v kombinaci s vyjádřením rodu). Přesně polovina těchto respondentů (24) zároveň preferuje, když jim pravidlové texty vykají, a pouhých 7 respondentů preferujících tykání vnímá tuto variantu jako nevhodnou či spíše nevhodnou. Zdá se tedy, že odpovědi ohledně vnímání (ne)vhodnosti jednotlivých variant ovlivnila vlastní preference v oblasti tykání či vykání a respondenti se při vyplňování dotazníku přes tuto preferenci nepřenesli. Z 21 respondentů, kteří variantu „tykání bez vyjádření rodu“ hodnotí jako nevhodnou či spíše nevhodnou, celkem 17 (tedy 81 %) zároveň odpovědělo, že obecně preferují, když jim pravidlové texty na kartách vykají. Obdobně z 65 respondentů, kteří variantu „vykání bez vyjádření rodu“ hodnotí jako nevhodnou nebo spíše nevhodnou, pouze jedna respondentka preferuje, když jí pravidlové texty vykají, zbylých 64 buď preferuje tykání, nebo v tomto ohledu nemají preferenci.

¹⁹¹ KANAI, Seiji. *Milostný dopis*. Desková hra. Překlad Michal KAIMA. MINDOK, 2013, karta *Princezna*.

Při pohledu na rozdíly mezi odpověďmi mužů a žen vyplývá, že vykání z respondentů preferuje více žen (14,9 %) než mužů (9,4 %). Variantu „tykání v kombinaci s vyjádřením rodu“ jako nevhodnou či spíše nevhodnou hodnotí celkem 14,9 % žen a 14,2 % mužů, v tomto ohledu tedy nevidíme zásadní rozdíl, přestože jsme očekávali, že ji jako (spíše) nevhodnou bude vnímat výrazně více žen než mužů. Jako vhodnou či spíše vhodnou tuto variantu vnímá 54,5 % žen a 53 % mužů. Podobně nevelké rozdíly v závislosti na pohlaví se objevují i u zbylých otázek. V sestupném pořadí podle počtu odpovědí „vhodné“ a „spíše vhodné“ vycházejí jednotlivé varianty takto:

- 1) tykání bez vyjádření rodu – 246 odpovědí (75,2 %),
- 2) vykání bez vyjádření rodu – 188 odpovědí (57,5 %),
- 3) tykání s vyjádřením rodu – 177 odpovědí (54,1 %),
- 4) vykání s vyjádřením rodu – 157 odpovědí (48 %).

I přes nepříliš velký vzorek respondentů se tedy zdá, že hráčská komunita nejvíce preferuje oslovení jednotným číslem v kombinaci s vyjádřeními, ve kterých se neobjevují rodové koncovky, a jako nejméně vhodnou vnímá oslovování množným číslem v kombinaci s vyjádřeným rodem. Jak jsme ovšem uvedli výše, vnímání tykání jako vhodnější formy než vykání může být výrazně ovlivněno preferencí respondentů v této oblasti.

5.2 Generické maskulinum „hráč“

V úvodní otázce této sekce dotazníku, jsme se respondentů ptali, zda se sami vnímají spíše jako „hráč“, nebo jako „hráčka“. Na otázku „Označuji se spíše slovem:“ překvapivě pouhých 67 (20,5 %) respondentek vybralo možnost „hráčka“, zbylých 260 respondentů (79,5 %) zvolilo odpověď hráč. Z celkových 242 respondentek se tedy pouze 27,7 % považuje za hráčku, což přikládáme mj. tomu, v jak velké míře a nekriticky se používá generické maskulinum „hráč“ v pravidlech i na herním materiálu deskových her. Tomu ostatně odpovídá i komentář Michaely Borovcové Tesařové zmíněný v kapitole 4.2 a obdobně se k označení „hráčka“ v soukromé konverzaci vyjadřuje Radka Mužíková: „Jako já bych třeba hráčka

použila u sportu u čistě ženských kolektivů (jako hokejistky jsou hráčky), ale že bych o sobě řekla, že jsem hráčka deskovek, mě fakt nikdy nenapadlo.“¹⁹² Po této úvodní otázce respondenti odpovídali na šestici otázek zaměřených na jejich vnímání generického maskulina „hráč“ a možných alternativ k němu.

Na první otázku, jež zněla „Používání generického maskulina na krabici hry (typ *Hra pro 2–4 hráče od 10 let*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 5 odpovědí (1,5 %),
- spíše nevhodné: 5 odpovědí (1,5 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 42 odpovědí (12,8 %),
- spíše vhodné: 28 odpovědí (8,6 %),
- vhodné: 245 odpovědí (74,9 %),
- nevím: 2 odpovědi (0,6 %).

Na druhou otázku, jež zněla „Nahrazování generického maskulina na krabici hry výčtem (typ *Hra pro 2–4 hráče a hráčky od 10 let*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 100 odpovědí (30,6 %),
- spíše nevhodné: 112 odpovědí (34,3 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 77 odpovědí (23,5 %),
- spíše vhodné: 18 odpovědí (5,5 %),
- vhodné: 12 odpovědí (3,7 %),
- nevím: 8 odpovědí (2,4 %).

Na třetí otázku, jež zněla „Nahrazování generického maskulina na krabici hry přídatným jménem utvořeným od slovesa (typ *Hra pro 2–4 hráčící od 10 let*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 110 odpovědí (33,6 %),

¹⁹² MUŽÍKOVÁ, Radka. [Hráčka deskovek.] In: *Facebook Messenger* [online]. 6. 6. 2024 15:58 [cit. 18. 6. 2024]. Soukromá komunikace autora práce s respondentkou.

- spíše nevhodné: 100 odpovědí (30,6 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 54 odpovědí (16,5 %),
- spíše vhodné: 30 odpovědí (9,2 %),
- vhodné: 28 odpovědí (8,6 %),
- nevím: 5 odpovědí (1,5 %).

Na čtvrtou otázku, jež zněla „Používání generického maskulina v pravidlových textech (typ *Pokud má hráč tuto kartu, v tomto kole končí*¹⁹³) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 2 odpovědi (0,6 %),
- spíše nevhodné: 15 odpovědí (4,6 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 35 odpovědí (10,7 %),
- spíše vhodné: 59 odpovědí (18 %),
- vhodné: 212 odpovědí (64,8 %),
- nevím: 4 odpovědi (1,2 %).

Na pátou otázku, jež zněla „Nahrazování generického maskulina v pravidlových textech výčtem (typ **Pokud má hráč nebo hráčka tuto kartu, v tomto kole končí*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 106 odpovědí (32,4 %),
- spíše nevhodné: 116 odpovědí (35,5 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 59 odpovědí (18 %),
- spíše vhodné: 28 odpovědí (8,6 %),
- vhodné: 16 odpovědí (4,9 %),
- nevím: 2 odpovědi (0,6 %).

Na šestou otázku, jež zněla „Nahrazování generického maskulina v pravidlových textech přídavným jménem utvořeným od slovesa (typ **Pokud má*

¹⁹³ KANAI, Seiji. *Milostný dopis*. Desková hra. Překlad Michal KAIMA. MINDOK, 2013. Karta *Strážná*.

hrájící tuto kartu, v tomto kole končí) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 104 odpovědi (31,8 %),
- spíše nevhodné: 101 odpovědi (30,9 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 58 odpovědi (17,7 %),
- spíše vhodné: 33 odpovědi (10,1 %),
- vhodné: 27 odpovědi (8,3 %),
- nevím: 4 odpovědi (1,2 %).

Respondentky, které se označují slovem „hráčka“, přitom ve srovnání se všemi respondenty o něco častěji odpovídaly, že používání generického maskulina vnímají jako nevhodné nebo spíše nevhodné – celkem 10,5 % z nich (oproti 3 % všech respondentů) jako nevhodné či spíše nevhodné vnímá používání generického maskulina „hráč“ na krabicích her a 14,9 % z nich (oproti 5,2 % všech respondentů) takto hodnotí výskyt maskulina „hráč“ na herním materiálu. Většina respondentů ovšem hodnotí používání tohoto generického maskulina v deskových hrách jako vhodné nebo spíše vhodné a předložené alternativy v podobě uvádění výčtu („*hráč nebo hráčka*“) či nahrazování přídavným jménem utvořeným od slovesa („*hrájící*“) z většiny vnímají jako nevhodné či spíše nevhodné. Tento výsledek pro nás není překvapivý, sami jsme v kapitole 4.2 dospěli k závěru, že tyto možnosti mohou ztížit srozumitelnost textu nebo působit těžkopádně.

5.3 Přechylování příjmení

V úvodní otázce poslední sekce našeho dotazníku jsme se respondentů ptali na to, jak všeobecně vnímají přechylování příjmení. Na otázku „Obecně přechylování příjmení cizinek (typ Miley Cyrusová nebo Margaret Atwoodová) vnímám jako“ odpovídali takto:

- nevhodné: 157 odpovědi (48 %),
- spíše nevhodné: 80 odpovědi (24,5 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 46 odpovědi (14,1 %),
- spíše vhodné: 25 odpovědi (7,6 %),
- vhodné: 18 odpovědi (5,5 %),

- nevím: 1 odpověď (0,3 %).

Obecně tedy respondenti považují přechylování příjmení cizinek za nevhodné nebo spíše nevhodné, čemuž odpovídají též výsledky posledních 4 otázek celého dotazníku, které byly zaměřeny na (ne)přechylování příjmení tvůrkyň deskových her a ženských postav v deskových hrách. Na první otázku, jež zněla „Přechylování příjmení tvůrkyň her (typ *Elizabeth Hargraveová* nebo *Beth Sobelová*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 142 odpovědí (43,4 %),
- spíše nevhodné: 93 odpovědí (28,4 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 50 odpovědí (15,3 %),
- spíše vhodné: 20 odpovědí (6,1 %),
- vhodné: 19 odpovědí (5,8 %),
- nevím: 3 odpovědi (0,9 %).

Na druhou otázku, jež zněla „Ponechání příjmení tvůrkyň her bez přechýlení (typ *Elizabeth Hargrave* nebo *Beth Sobel*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 5 odpovědí (1,5 %),
- spíše nevhodné: 9 odpovědí (2,8 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 32 odpovědí (9,8 %),
- spíše vhodné: 62 odpovědí (19 %),
- vhodné: 217 odpovědí (66,4 %),
- nevím: 2 odpovědi (0,6 %).

Na třetí otázku, jež zněla „Přechylování příjmení ženských postav ve hrách (typ **Kalia Lavelová* nebo *Tajen Hatátlivá*¹⁹⁴) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 112 odpovědí (34,3 %),
- spíše nevhodné: 82 odpovědí (25,1 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 68 odpovědí (20,8 %),
- spíše vhodné: 36 odpovědí (11 %),
- vhodné: 23 odpovědí (7 %),
- nevím: 6 odpovědí (1,8 %).

Na čtvrtou otázku, jež zněla „Ponechání příjmení ženských postav ve hrách bez přechýlení (typ *Kalia Lavel*¹⁹⁵ nebo **Tajen Hatátlí*) vnímám jako“, respondenti odpovídali následovně:

- nevhodné: 7 odpovědí (2,1 %),
- spíše nevhodné: 18 odpovědí (5,5 %),
- ani vhodné, ani nevhodné: 58 odpovědí (17,7 %),
- spíše vhodné: 80 odpovědí (24,5 %),
- vhodné: 159 odpovědí (48,6 %)
- nevím: 5 odpovědí (1,5 %).

Za pozornost stojí, že odpovědi na přechylování příjmení a jejich ponechání v původním tvaru bez přechýlení nejsou zcela inverzní, tedy ne všichni respondenti, kteří vnímají ponechání příjmení autorek her či postav ve hrách bez přechýlení jako vhodné či spíše vhodné, považují přechýlení za nevhodné nebo zcela nevhodné. Výrazná většina respondentů (85,4 %) nicméně hodnotí ponechání příjmení tvůrkyň her jako vhodné nebo spíše vhodné, v případě postav je tomu o něco méně, ale stále

¹⁹⁴ PISKORSKI, Krzysztof; ŚWIERKOT, Marcin; ORACZ, Michał a SAMBORSKI, Paweł. *ISS Vanguard*. Desková hra. Překlad Jan CÍZNER, Viktor DOBROVOLNÝ, Jan DVOŘÁK, Richard JANDA, Mirka JANDOVÁ et al. Albi, 2024.

¹⁹⁵ CICUREL, David. *Kronika zločinu: 2400*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023.

se jedná o většinu respondentů (73,1 %). Jak jsme uvedli v kapitole 4.1, v mírné většině (61,5 %) jsou příjmení autorek deskových her českými vydavateli skutečně ponechávána v původní podobě bez přechýlení, zdá se tedy, že je tento přístup v souladu s preferencí hráčské komunity.

6 Shrnutí a doporučení

V tabulce níže uvádíme vybrané úryvky textů, které se již objevily v kapitole 4, coby shrnutí často se objevujících problematických jevů v českých překladech deskových her, a také možné alternativy k nim (z většiny též vycházející z postupů, které se v textech objevují), které mohou vést genderově neutrálnímu vyjadřování v deskových hrách. To považujeme za kýžené zejména z důvodu, že se jedná o inkluzivní koníček. Nevyrovnané, maskulinní vyjadřování podporuje stereotypizaci hráčů jako mužů, což se může projevat i v tom, že se samy hráčky považují spíše za „hráče“. Dále jednotlivé možnosti blíže komentujeme s odkazem na umístění v tabulce.

V deskových hrách se nekriticky užívá generického maskulina „hráč“ k označení osoby libovolného rodu. Úplné nahrazení generického maskulina výčtem včetně ženského tvaru (v tabulce níže 1) nebo slovesným přídavným jménem (2) s ohledem na požadavek jednoznačnosti pravidel, ale někdy též omezeného prostoru pro text, spíše možné není, na některých místech je ovšem možné alespoň takto generická maskulina alternovat. Dalším účinným způsobem, jak se vyhnout maskulinu „hráč“, je jeho nahrazení zájmenem „kdo“ (3) nebo upravení formulace z třetí osoby na osobu druhou (3). Maskulinní označení lze vyměnit za jiný slovní druh, např. podstatná jména zaměnit slovesy (3) a mužské tvary zájmen podstatnými jmény zakončenými na -ost (5).

Mezi další časté způsoby vyjádření rodu patří rodové koncovky v participiích -l-ových a -n-ových. Ty je nejčastěji možné zcela vynechat, pokud se použije přítomný čas (6, 7), podmiňovací způsob lze obvykle bez ztráty významu a srozumitelnosti nahradit způsobem rozkazovacím (8). Rodové koncovky lze též doplnit o ženský tvar doplněný lomítkem (9) nebo užít neutrálních obrátů se změnou podmětu (10).

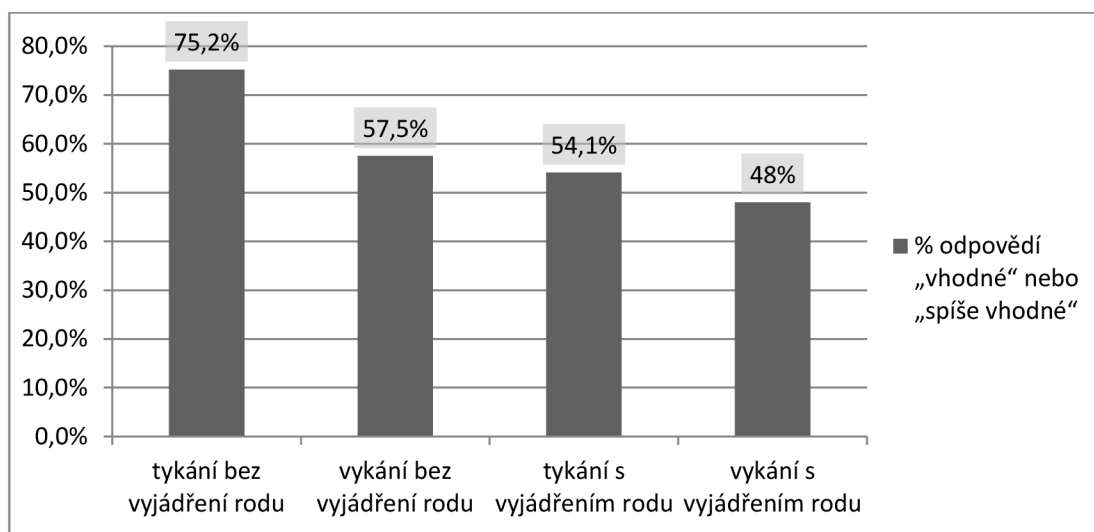
Pomocí přítomného času, případně ve formě historického přítomného, lze také docílit genderově neutrálních příběhových textů. Z hlediska přechylování doporučujeme ponechávat příjmení tvůrkyň her v původním tvaru, u ženských postav je možné přechylování užít, odpovídá-li povaze a zasazení textu.

Tabulka 2: Možné způsoby, jak dosáhnout genderově neutrálních vyjádření

	Původní formulace	Alternativa
1	Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stane vítězem .	Hráč či hráčka s nejvyšším počtem vítězných bodů (VB) zvítězí .
2	Napovídač musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledačům určit tajnou postavu.	Napovídající musí zahrát z ruky 1 nápovědu, která pomůže Hledajícím určit tajnou postavu.
3	Hráč , který bude mít na konci nejnižší skóre, se stane vítězem!	Kdo bude mít na konci nejnižší skóre, vyhraje!
4	Pokud si hráč zvolí odhalenou nabídku, umístí svůj žeton modrou stranou nahoru.“	Pokud zvolíte odhalenou nabídku, umístěte svůj žeton modrou stranu nahoru.
5	Vznešený, Poctivý, Vytrvalý	Vznešenost, Poctivost, Vytrvalost
6	Jedenkrát za tah, pokud jsi zahrál předmět:	Jedenkrát za tah, pokud zahraješ předmět:
7	Pokud jsi zahrál všechny karty, které jsi chtěl .	Pokud/jakmile zahraješ všechny karty, které chceš .
8	Vyčerpejte, když umístíte hrozbu, abyste znovu hodili oběma kostkami.	Vyčerpejte, když umístíte hrozbu, a hod'te znovu oběma kostkami.
9	Pokud jsi zvítězil , tvůj protivník táhne 1 kartu. Pokud jsi prohrál , táhni 2 karty.	Pokud jsi zvítězil/a , tvůj protivník táhne 1 kartu. Pokud jsi prohrál/a , táhni 2 karty.
10	Pokud jsi v tomto tahu překonal výzvu bez použití temných run a tvůj výsledek převýšil...	Pokud se ti v tomto tahu podařilo překonat výzvu bez použití temných run a tvůj výsledek převýšil...

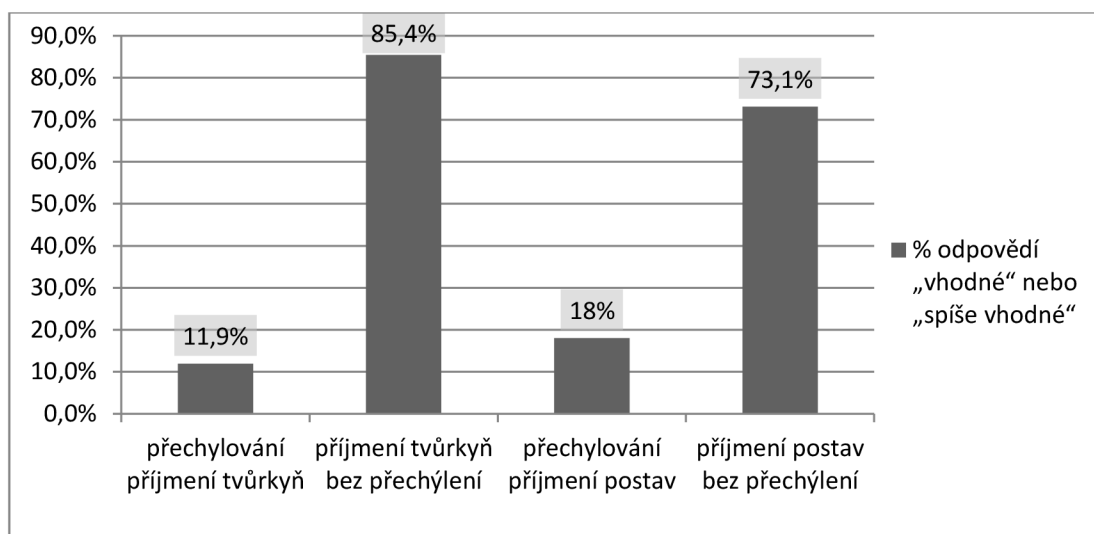
Z výsledků dotazníku, jimž jsme se blíže věnovali v kapitole 5, přitom vyplývá, že hráčky a hráči ve hrách jako nejvíce vhodné hodnotí formulace, ve kterých rod vyjádřený není, a zároveň v pravidlových textech preferují spíše tykání před vykáním. Takovýchto rodově neutrálních formulací lze dosáhnout způsoby, které shrnujeme v této kapitole.

Graf 1: Preference hráčské komunity v oblasti tykání/vykání a vyjádření rodu



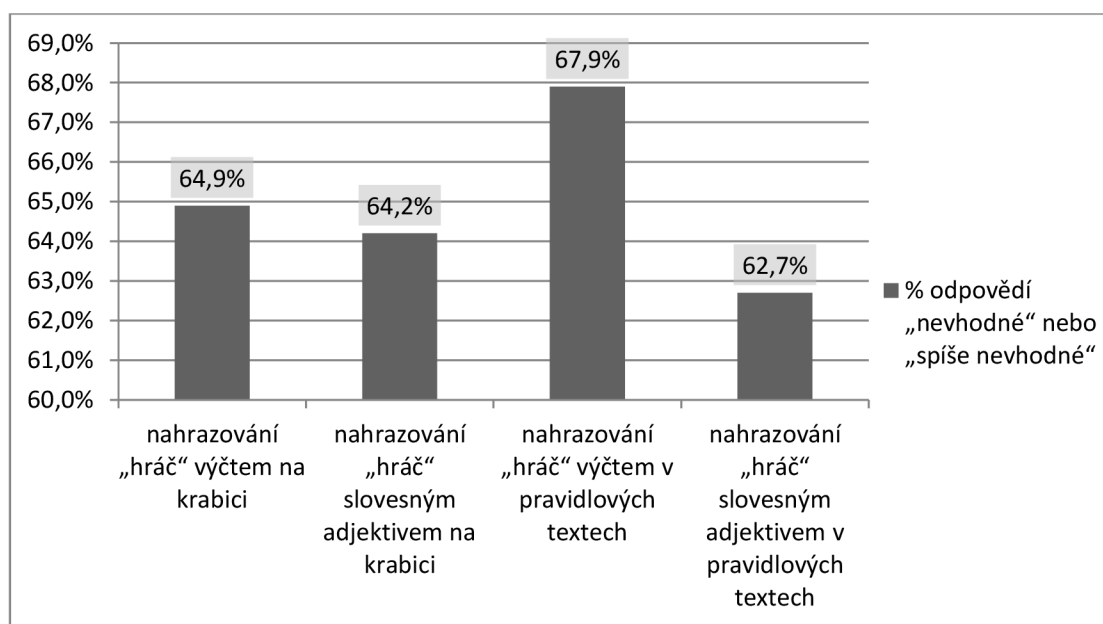
V oblasti přechylování příjmení komunita hráček a hráčů z většiny preferuje ponechávat příjmení tvůrkyň her v původní, nepřechýlené podobě. Podobně se staví i k přechylování příjmení ženských postav ve hrách, k němuž ovšem sami tak přísný postoj nezastáváme.

Graf 2: Preference hráčské komunity v oblasti přechylování příjmení



K možnostem výčtu („hráč nebo hráčka“) a přídavného jména utvořeného od slovesa („hrající“) coby alternativám ke generickému maskulina „hráč“ se ovšem komunita staví spíše odmítavě, jelikož je podle dotazníku většina respondentů vnímá jako nevhodné nebo spíše nevhodné. Jedním z důvodů pro toto hodnocení může být ztížení srozumitelnosti textu. Přesto se však domníváme, že je ze strany překladatelů a vydavatelů namíste užívání tohoto generického maskulina alespoň reflektovat.

Graf 3: Preference hráčské komunity v oblasti nahrazování generického maskulina „hráč“



Závěr

Cílem této magisterské diplomové práce bylo zjistit, jak se inkluzivní, genderově neutrální jazyk projevuje v profesionálních českých překladech deskových her, a představit vlastní doporučení v této oblasti. Při analýze autentických textů jsme se zaměřili na tři oblasti: přechylování příjmení autorek deskových her a ženských postav ve hrách, používání generického maskulina, respektive snahu se mu vyhnout, a vyjádření jmenného rodu při oslovování hráčů a postav ve hrách.

V oblasti přechylování příjmení cizinek – autorek her jsme dospěli k poznatku, že v mírné většině titulů ponechávají vydavatelé příjmení v původní, nepřechýlené podobě, přičemž všechna přechýlená příjmení kromě jednoho pocházejí z dílny téhož vydavatelství. V případě ženských postav se setkáváme s přechylováním příjmení i jejich ponecháváním v původní, nesklonné podobě, a to i v rámci různých titulů stejných vydavatelství i překladatelů. Sami z hlediska této problematiky doporučujeme příjmení tvůrkyň deskových her nepřechylovat a u postav zvolit tu či onu formu s ohledem na tematické a časové zasazení titulu.

Užívání generických maskulin, typicky slova „hráč“, není vydavateli s jedinou výjimkou nijak reflektováno a v analyzovaných hrách jsme pouze v jednom případě objevili doplnění pojmu hráč o ženskou variantu, tj. výčet „hráč nebo hráčka“. Jinak je generické maskulinum hráč užíváno nekriticky a možné alternativy k němu, jako je užití zájmena „kdo“ či změna osoby z třetí na druhou, v textech nacházíme spíše nahodile. Přitom se však jedná o efektivní způsoby, jak používání generických maskulin zmírnit a přiblížit se tak genderově neutrálnímu jazyku.

Pokud texty v deskových hrách oslovují hráče či hráčky, často se v přičestích minulých objevují rodové koncovky, jež jsou ve všech případech vždy mužské. V případech, kdy je množným číslem oslovován jeden hráč, naštěstí nedochází k hybridní shodě obvyklé pro vykání, kdy je sloveso být v množném čísle a přičestí naopak v čísle jednotném. Místo toho se zpravidla používají koncovky množného čísla rodu mužského životného, který je v tomto ohledu chápán jako univerzální rod, tuto formu tedy nevnímáme jako příliš problematickou. Jako zcela nevhodné ovšem hodnotíme užívání mužských koncovek ve shodě se zájmenem „ty“ v případě, kdy se

takto referuje o skutečné osobě či hráčské postavě, jejíž (genderová) totožnost není známá. V textech ovšem rovněž nacházíme způsoby, jak se v těchto případech vyjádření rodu vyhnout, a to nejčastěji užitím prézentu či opisem a neutrálními formulacemi. Stejného postupu lze též využít, pokud se v příbězích objeví postava nebinární identity a nechceme se dopouštět misgenderingu.

Z odpovědí hráčské komunity v předloženém dotazníku lze soudit, že české hráčky a hráči preferují, když jim pravidlové texty na kartách a jiném herním materiálu tykají, a připadají jim vhodnější formulace, ve kterých se jmenný rod nevyjadřuje. Z hlediska přechylování hráčská komunita jednoznačně preferuje ponechávání příjmení tvůrkyň her i ženských postav v původní nepřechýlené podobě. Užívání generického maskulina „hráč“ komunitě problematické nepřipadá a možné alternativy v podobě výčtu či přídavného jména utvořeného od slovesa vnímají spíše jako nevhodné. Překvapivě se však ukazuje, že většina žen hrajících deskové hry se považuje nikoli za „hráčky“, ale za „hráče“, což by dle našeho názoru mohlo být způsobeno právě dlouhodobým a nekritickým užíváním tohoto generického maskulina v deskových hrách.

Kompletní eliminace generického maskulina v deskových hrách je pravděpodobně nemožná, aniž by tím utrpěla srozumitelnost pokynů. Považujeme ovšem za vhodné se o této problematice bavit, reflektovat ji a tam, kde je to možné, výskyt generických maskulin zmírnit. Uvážlivé užívání generického maskulina v deskových hrách by také mohlo přispět ke změně vnímání této problematiky uvnitř hráčské komunity. Jelikož deskové hry představují společenskou zábavu, často navíc určenou pro rodiny s dětmi školního věku, je dle našeho názoru namísto snaha překladatelů o dosažení inkluzivního, genderově neutrálního jazyka, který nikoho nevyděljuje a nepodporuje genderové stereotypy.

Anotace

Jméno autora: **Daniel Knápek**

Název fakulty: **Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**

Název katedry: **Katedra bohemistiky**

Název práce: **Jmenný rod a genderová neutralita v českých překladech deskových her**

Vedoucí práce: **Mgr. Jindřiška Svobodová, Ph.D.**

Počet znaků: **111 676 (63 normostran)**

Počet příloh: **1**

Počet titulů použité literatury: **117**

Klíčová slova: **jmenný rod, genderová neutralita, generické maskulinum, genderově neutrální jazyk, inkluzivní vyjadřování, deskové hry**

Tato magisterská diplomová práce se zabývá genderovou neutralitou a vyjadřováním jmenného rodu v profesionálních českých překladech deskových her. Cílem práce je zjistit, zda se v deskových hrách v češtině objevují projevy inkluzivního, genderově neutrálního jazyka, a překlady analyzuje ze tří hledisek: přechylování příjmení autorek a ženských postav ve hrách, používání generického maskulina se zaměřením na pojmenování „hráč“ a vyjadřování jmenného rodu při oslovování hráčů prostřednictvím tykání a vykání. Vlastní analýza je doplněna o názory hráčské komunity a autorova doporučení, jak dosáhnout inkluzivního jazyka.

Resumé

This master's thesis deals with nominal grammatical gender and gender neutrality in board games, focusing on the principles of inclusive language. The aim of this thesis was to examine how inclusive language is manifested in board games and to make our own recommendations in this regard. The first chapter focuses on the concepts of nominal grammatical gender, social gender and generic masculine, followed by a second chapter which introduces a methodology of inclusive expressions in Czech and some options of translation without expressing the nominal gender. The empirical part of the thesis, which analyses Czech translations of board games, is focused on three areas: the gender inflection of the surnames of female authors and characters in board games, the expression of nominal gender when addressing players and their characters, and the use of generic masculine.

In the area of gender inflection of surnames, we have found that Czech publishers leave the surnames of authors in their original, unaltered form in a slight majority of titles, while in the case of female characters, we see both the inflection of surnames (*Claire Harperová*) and the retention of surnames in their original form (*Beatrice Sharp*), even within different board games by the same publishers and translators. When board game texts refer players, the past participle often contains gender-specific inflectional suffixes, which are always masculine. When referring to a real person or player character whose (gender) identity is unknown, we consider the use of masculine suffixes in agreement with the pronoun “*ty*” to be inappropriate. However, in the translations we also find ways to avoid gender expression, mostly by using the present tense or descriptions and neutral phrasing.

The use of the generic masculine, typically the word “*hráč*”, is reflected in just one of the titles analysed, and only in one other case we found the addition of a female variant of the word, i.e. the enumeration “*hráč nebo hráčka*”. Otherwise, the generic masculine “*hráč*” is used uncritically, and possible alternatives to it are found rather arbitrarily. The complete elimination of generic masculines in board games is probably impossible without compromising the clarity of the instructions, but it is worth discussing and reflecting on this issue and mitigating the occurrence of generic masculinities where possible.

Seznam použité literatury a zdrojů

1. ČECHOVÁ, Marie a kol. *Čeština - řeč a jazyk*. Praha: ISV nakladatelství, 1996.
2. ČMEJRKOVÁ, Světlá. Kdo je Ty? Jazyk pro dívčí časopis aneb syntetizovaná čtenářka. In: Iva NEBESKÁ a Alena MACUROVÁ (eds.), *Jazyk a jeho užívání. Sborník k životnímu jubileu profesora Oldřicha Uličného*. FF UK, Praha 1996, s. 265–274.
3. ČMEJRKOVÁ, Světlá. Rod v jazyce a komunikaci: specifika češtiny. In: *Slovo a slovesnost*. 2002, ročník 63, č. 4, s. 263–286, Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.
4. DOLESHAL, Ursula. Das generische Maskulinum im Deutschen. Ein historischer Spaziergang durch die deutsche Grammatikschreibung von der Renaissance bis zur Postmoderne. In: *Linguistik online*. 2002, roč. 11, č. 2. Online, PDF. Dostupné z: <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/915>
5. EISNER, Pavel. *Chrám i tvrz. Kniha o češtině*. Praha: Jaroslav Podroužek, 1946.
6. *GENDROVĚ-NEUTRÁLNÍ JAZYK v Evropském parlamentu*. Online, PDF. Evropský parlament, 2018, s. 3. Dostupné z: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/187090/GNL_Guidelines_CS-original.pdf
7. L'HORIZON, Kim de. *Kniha krve*. Překlad Jana VAN LUXEMBURG. Brno: Host, 2023.
8. HRUŠKOVÁ, Zdeňka. Jména přechýlená. In: *Tvoření slov v češtině. 2, Odvozování podstatných jmen*. Editoři František DANEŠ, Jaroslav KUCHARŤ, Miloš DOKULIL. Praha: Academia, 1967, s. 536–551.
9. ISMEN, Lisa a LINNER, Ute. Reprezentace genericky maskulinních názvů osob. Teoretická integrace dosavadních poznatků. Překlad Barbora

- SCHNELLE. In: *Gender, rovné příležitosti, výzkum*. 2010, roč. 12, č. 2, s. 3–15. Online, PDF. Dostupné z: https://www.genderonline.cz/artkey/gav-201002-0001_representing-masculine-generics-a-theoretical-integration-of-empirical-findings.php
10. KOMÁREK, Miroslav; KOŘENSKÝ, Jan; PETR, Jan a VESELKOVÁ, Jarmila. *Mluvnice češtiny. (2), Tvarosloví*. I. vydání. Praha: Academia, 1986.
 11. NEKULA, Marek a VALDROVÁ, Jana. FEMINISTICKÁ LINGVISTIKA. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/FEMINISTICKÁ LINGVISTIKA](https://www.czechency.org/slovník/FEMINISTICKÁ_LINGVISTIKA)
 12. OSOLSOBĚ, Klára. PŘECHÝLENÉ NÁZVY. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/PŘECHÝLENÉ NÁZVY](https://www.czechency.org/slovník/PŘECHÝLENÉ_NÁZVY)
 13. OSOLSOBĚ, Klára. ROD. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 13. 3. 2019] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/ROD>
 14. ROSEN, Alexandr. VYKÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 8. 5. 2024]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/VYKÁNÍ>
 15. RUSÍNOVÁ, Zdenka a NEKULA, Marek. Morfologie. In: *Příruční mluvnice češtiny*. Editoři Petr KARLÍK, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008.
 16. RUSÍNOVÁ, Zdenka. MODIFIKACE. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/MODIFIKACE>

17. ŠLOSAR, Dušan. Slovo tvorba. In: *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd 2., opr. Editoři Petr KARLÍK, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008.
18. ŠTÍCHA, František. HISTORICKÝ PRÉZENS. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/HISTORICKÝ PRÉZENS](https://www.czechency.org/slovník/HISTORICKÝ_PRÉZENS)
19. VALDROVÁ, Jana. GENDER. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.czechency.org/slovník/GENDER>
20. VALDROVÁ, Jana. GENDEROVĚ VYVÁŽENÉ VYJADŘOVÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/GENDEROVĚ VYVÁŽENÉ VYJADŘOVÁNÍ](https://www.czechency.org/slovník/GENDEROVĚ_VYVÁŽENÉ_VYJADŘOVÁNÍ)
21. VALDROVÁ, Jana. GENERICKÉ MASKULINUM. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno 2012–2020 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: [https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ MASKULINUM](https://www.czechency.org/slovník/GENERICKÉ_MASKULINUM)
22. VALDROVÁ, Jana. *Inkluzivní vyjadřování v češtině. Metodická doporučení*. Online, PDF. Gender a výzkum, 2023. Dostupné z: <https://genderonline.cz/corproof.php?tartkey=gav-000000-0294>
23. VALDROVÁ, Jana. "Žena a vědec? To mi nejde dohromady." Testy generického maskulina v českém jazyce. In: *Naše řeč*. 2008, ročník 91, č. 1, s. 26-38, Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.
24. VONDRÁČEK, Miroslav. Rod. In: *Kapitoly z české gramatiky*. Editor František ŠTÍCHA. Lingvistika. Praha: Academia, 2011.
25. ZIKOVÁ, Markéta. PŘECHYLOVÁNÍ. In: CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny [online]. © Masarykova univerzita, Brno

2012–2020 [cit. 14. 4. 2024] Dostupné z:
<https://www.czechency.org/slovník/PŘECHYLOVÁNÍ>

26. § 69 odst. 2–3 zákona č. 301/2000 Sb., o matrikách, jménu a příjmení a o změně některých souvisejících zákonů, ve znění pozdějších předpisů.

Internetové zdroje

27. Deskovky pro tři bratry. Veřejná skupna. In: *Facebook* [online]. [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/deskovkyprotribratry>
28. Gender: Základní pojmy. *Český statistický úřad* [online]. 29. 2. 2016 [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy
29. Genderově inkluzivní jazyk – proč a jak? *Feminismus.cz. Názorový portál současného feminismu* [online]. 23. 7. 2023 [cit. 27. 5. 2024]. Dostupné z: <https://www.feminismus.cz/cz/clanky/genderove-inkluzivni-jazyk-proc-a-jak-2>
30. Katalog her. In: *Zatrolené hry* [online] (2007–2024). © Ondřej Mysliveček. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/katalog-her/>
31. KOLÁČEK, Martin. Ahoj přátelé, chystám novou deskovou hru ze série "Dějepisné deskovky", a to tu úplně první. In: *Facebook* [online]. 28. 4. 2024 [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo?fbid=10234668205109204>
32. Kdo jsou trans* lidé. *Transparent* [online]. © 2020-24 Transparent z. s. [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://jsmetransparent.cz/o-translidech/kdo-jsme/>
33. Kontaktní informace. *ZŠ Komenského 66, Nový Jičín* [online]. © 2024 Nový Jičín: ZŠ Komenského 66 [cit. 12. 4. 2024]. Dostupné z: <https://www.komenskeho66.cz/kontakty/kontaktni-informace/>
34. MUŽÍKOVÁ, Radka. Kamarád deskohráč se v rámci své diplomky zabývá prechylováním jmen a používáním generických maskulin v deskovkách. In: *Facebook* [online]. 5. 6. 2024 [cit. 18. 6. 2024]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/groups/deskovkyprotribratry/posts/3730675307200681/>

35. MUŽÍKOVÁ, Radka. [Hráčka deskovek.] In: *Facebook Messenger* [online]. 6. 6. 2024 15:58 [cit. 18. 6. 2024]. Soukromá komunikace autora práce s respondentkou.
36. NOVOTNÁ, Barbora. One, onu, X či *. Nebinární lidé se nesnaží zničit Češtinu, jen bojují za svá práva. In: *Média IKSŽ* [online]. © 2024 Média IKSŽ [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: <https://media.fsv.cuni.cz/2023/05/12/one-onu-x-ci-nebinarni-lide-se-nesnazi-znicit-cestinu-jen-bojuji-za-sva-prava/>
37. Oslovení a závěrečný pozdrav. In: *Internetová jazyková příručka* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 12. 6. 2024]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=850>
38. Pro média. In: *Transparent* [online]. © 2020-24 Transparent z. s. [cit. 11. 4. 2024]. Dostupné z: <https://jsmetransparent.cz/pro-media/>
39. Přechylování příjmení ve veřejné komunikaci. In: *Internetová jazyková příručka* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 15. 4. 2024]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=700>
40. Transvestita versus travestita. In: *Queers Czech Republic* [online]. © 2019-24 Interaktiv, z. s. [cit. 19. 6. 2024]. Dostupné z: https://www.gl.cz/slov_transvestita-travestita.phtml
41. Zajímavé dotazy. In: *Jazyková poradna* [online] (2008–2024). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 12. 5. 2024]. Dostupné z: <https://ujc.avcr.cz/jazykova-poradna/zajimave-dotazy/240129-zajimave-dotazy-nebinarni-cestina.html>

Analyzované zdroje

42. BLUM, Ulrich. *Minecraft: Builders & Biomes – Farmer’s Market Expansion*. Desková hra. Překladař neuváděn. Ravensburger, 2021.

43. BRAND, Inka a Markus. *Kronika panství*. Desková hra. Překlad Jiří KLUMPAR. Albi, 2012.
44. BRASINI, Flaminia; GIGLI, Virginio a LUCIANI, Simone. *Golem*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK. TLAMA games, 2022.
45. BRASINI, Flaminia; GIGLI, Virginio a LUCIANI, Simone. *Lorenzo il Magnifico*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. Albi, 2017.
46. BRASINI, Flaminia; GIGLI, Virginio; LUPERTO, Stefano, TINTO, Antonio. *Údolí králů*. Desková hra. Překlad CAULY. MINDOK, 2009.
47. BRASINI, Flaminia a GIGLI, Virginio. *Vražda k večeri Opona padla*. Desková hra. Překladatel neznámý. Albi, 2023.
48. BRASINI, Flaminia a GIGLI, Virginio. *Vražda k večeri Smrtečný hřích*. Desková hra. Překladatel neznámý. Albi, 2023.
49. BROUWER, Robert a TERLUIN, Douwe. *Mňauštejnové*. Desková hra. Překlad Zuzana BĚLOHLÁVKOVÁ. MNKY Entertainment, 2023.
50. BYSTROŇ, Ondřej, ČÁSLAVA, Petr a JAROSCH, Pavel. *Kutná hora: Město stříbra*. Desková hra. Překlad Tomáš „Uhlík“ UHLÍŘ. MINDOK, s. r. o., 2023.
51. CARDOUAT, Marie a ROUBIRA, Jean-Louis. *Dixit*. Desková hra. Překlad Petr JANDA. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2016.
52. CENTELL-DUNK, Kara. *Panství hrůzy: Druhá edice – Děsivé výpravy*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2020.
53. CENTELL-DUNK, Kara a VENUGOPALAN, Amudha. *Panství hrůzy: Druhá edice – Hadí cesta*. Desková hra. Překlad neznámý. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., [2024].

54. CENTELL-DUNK, Kara a HOLDINGHAUS, Grace. *Panství hrůzy: Druhá edice – Svatyně soumraku*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2019.
55. CENTELL-DUNK, Kara; FANCHI, Tony a HOLDINGHAUS, Grace. *Panství hrůzy: Druhá edice – Ulice Arkhamu*. Desková hra. Překlad Jiří LEDVINKA a Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021.
56. CENTELL-DUNK, Kara a VALLENS, Niki. *Panství hrůzy: Druhá edice – Za prahem*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2022.
57. CICUREL, David. *Kronika zločimu*. Desková hra. Překlad Lucka ENDLOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2019.
58. CICUREL, David. *Kronika zločimu: 2400*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023.
59. CICUREL, David. *Kronika zločimu: Noir*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020.
60. CLEAVER, Tom. *Ve stínu pyramid*. Desková hra. Překlad Marek DVOŘÁK a David NAVRÁTIL. BoardBros, 2020.
61. CRAMER, Martthias a KUNTER, Engin. *Štvanice*. Desková hra. Překlad Petr ŠŤASTNÝ. Fox in the Box, 2023.
62. DREIER-BRÜCKNER, Anja a BOS, Liesbeth. *Ponožkožrouti*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2020.
63. FAIDUTTI, Bruno. *Citadela DeLuxe*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2017.
64. FAIDUTTI, Bruno. *Citadela*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2022.

65. FANCHI, Tony. *Nevyzpytatelní*. Desková hra. Překlad Petr PELIKÁN. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2021.
66. FANCHI, Tony. *Unfathomable*. Desková hra. Fantasy Flight Games, 2021.
67. FISCHER, Andrew. *Fallout Shelter: Desková hra*. Překlad Jakub MAŘÍK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2020.
68. FISCHER, Andrew a HAJEK, Nathan I. *Fallout*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2018.
69. FLANAGAN, Mary a SEIDMAN, Max. *Šestý smysl*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK a Kačka NOVÁKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2022.
70. GARFIELD, Richard. *Mozkožrout*. Desková hra. Překlad Jan BŘEZINA. REXhry, 2023.
71. GOŁĘBIEWSKI, Michał a MIŁUŃSKI, Filip. *Cesty osudu*. Desková hra. Překlad Alena BYRNE a Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2022.
72. GRARD, Grégory a VERDIER, Matthieu. *Po stopách Darwina*. Desková hra. Překlad Mírka JANDOVÁ. Dino Toys, s. r. o., 2023.
73. HAGER, Jason a RECKER, Darren. *Unmatched Dobrodružství – Úžasné příběhy*. Desková hra. Překlad David ROZSÍVAL a Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2024.
74. HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Harry Potter*. Desková hra. Překlad Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2023.
75. HACH, Hjalmar, ZIZZI, Pierluca a CHIACCHIERA, Martino. *Similo: Pán prstenů*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK a David ROZSÍVAL. Albi, 2023.
76. HAJEK, Nathan I. a HOLDINGHAUS, Grace. *Pán prstenů: Putování po Středozeemi*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2019.

77. HARGRAVE, Elizabeth. *Mariposas*. Desková hra. Překlad Jan DVOŘÁK. Albi, 2021.
78. HARGRAVEOVÁ, Elizabeth. *Na křídlech*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2019.
79. HARGRAVEOVÁ, Elizabeth. *Řekni to květinou*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2023.
80. JOHNSON, Molly; MELVIN, Robert a STANKEWICH, Shawn. *Zbodni salát*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2019.
81. JOHNSONOVÁ, Molly; MELVIN, Robert a STANKEWICH, Shawn. *Klofni rybku*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2023.
82. JOHNSONOVÁ, Molly; MELVIN, Robert a STANKEWICH, Shawn. *Zboduj město*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2023.
83. JOHNSONOVÁ, Molly; MELVIN, Robert; MESBURNE, Aaron; RUSS, Kevin a STANKEWICH, Shawn. *Pokojoyky*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2022.
84. KANAI, Seiji. *Milostný dopis*. Desková hra. Překlad Michal KAIMA. MINDOK, 2013.
85. KANAI, Seiji. *Mocichtiví mazlíci*. Desková hra. Překlad GameRock Studio, s. r. o. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2024.
86. KIJANKA, Joanna a TRZEWICZEK, Ignacy. *Settlers: Vládcové Severu*. Desková hra. Překlad Michal STÁREK. REXhry, 2019.
87. KITAOVÁ, Madoka. *Chyt' lva!* Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2020.
88. KOHOUT, Amanada A. a JACOBSON, William. *Duplik*. Desková hra. Překladatel neuveden. Albi, 2019.

89. KOTRY, Matúš. *Alchymisté*. Desková hra. Překlad Lucka ENDLOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2014.
90. LAPP, Kasper. *TO (NE)CHCEŠ! – POPOVÁ KULTURA*. Desková hra. Překladatel neuveden. Ravensburger, 2024.
91. LAUKAT, Ryan. *Spící bohové*. Desková hra. Překlad Alena BYRNE a Ondřej ZABLOUDIL PECHNÍK. REXhry, 2023.
92. LEDER, Chris; DAVIAU, Rob a JACOBSON, Justin D. *Unmatched: Souboj v mlze*. Desková hra. Překlad David ROZSÍVAL a Tereza PÁDECKÁ. Albi, 2022.
93. MANDELLOVÁ, Kami a WOLF, Andrew. *Harry Potter: Boj o Bradavice – Obrana proti černé magii*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2021.
94. MANDELL, Kami a WOLF, Andrew. *Harry Potter: Hogwarts Battle – Defence Against the Dark Arts*. Desková hra. The Op Games, 2019.
95. MATEJKA, Keith. *Hrdina v kostce*. Desková hra. Překlad Vladimír SMOLÍK. REXhry, 2019.
96. MAZÁK, Petr. *Jeskyně a draci*. Ostrava: Jiří Reiter, nakladatelství Mytago, 2021.
97. MÍN & ELWEN. *Ztracený ostrov Arnak*. Desková hra. Překlad Dita LAZÁRKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2020.
98. MÍN & ELWEN. *Ztracený ostrov Arnak: Velitelé expedic*. Desková hra. Překlad Dita LAZÁRKOVÁ. MINDOK, s. r. o., 2022.
99. MONTIAGE, Guillaume. *Podezřelí: Claire Harperová vstupuje na scénu*. Desková hra. Překlad Barbora VAŇKOVÁ. TLAMA games, 2021.
100. NATHANSON, Rena. *Banagrams*. Desková hra. Překladatel neuveden. MINDOK, s. r. o., 2020.

101. O'NEALLOVI, Chris a Johnny. *Osud dobrodruha*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020.
102. PESHKOV, Alexander; PLUZHNIKOVÁ a ANDERSEN, Martin N., Ekaterina. *Superšpunti: Sušenkám na stopě*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2022.
103. PESHKOV, Alexander; PLUZHNIKOVÁ a ANDERSEN, Martin N., Ekaterina. *Útěk z blázince: Část 1 & 2*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, s. r. o., 2020.
104. PHILLIPS, Shem a MACDONALD, S. J. *Paladinové Západního království*. Desková hra. Překlad Anna LEDECKÁ. TLAMA games, 2019.
105. PIECHNICK, Daniel. *Radlands: Gangy Pustiny*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK. TLAMA games, 2021.
106. PISKORSKI, Krzysztof; ŚWIERKOT, Marcin; ORACZ, Michał a SAMBORSKI, Paweł. *ISS Vanguard*. Desková hra. Překlad Jan CÍZNER, Viktor DOBROVOLNÝ, Jan DVOŘÁK, Richard JANDA, Mirka JANDOVÁ et al. Albi, 2024.
107. SILVIO, Stefano Di. *Soumrak*. Desková hra. Překlad Ondřej POLÁK. Tlama Games, 2024, pravidla hry, s. 6.
108. STÖHROVI, Daniela a Christian. *Obrázky*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2021.
109. VALLENS, Niki. *Panství hrůzy: Druhá edice*. Desková hra. Překlad Michal MÜLLER a Jiří LEDVINKA. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2018.
110. VEGA, Isaac, ELLIS, J. Arthur a Mr. BISTRO. *Na vlnách neznáma*. Desková hra. Překlad Daniel KNÁPEK. MINDOK, 2021.
111. VEGA, Isaac a GILMOUR, Jonathan. *Zima mrtvých: Cesty osudu*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK. MINDOK, s. r. o., 2015.

112. VOGELMANN, Connie. *Včelín*. Desková hra. Překladaatel neuveden. Albi, 2024
113. VOGELMANNOVÁ, Connie. *Na křídlech draků*. Desková hra. Překlad Karel VLASÁK a Michal STÁREK. MINDOK, s. r. o., 2024
114. VORLOVÁ, Jiřina a BRONEC, Michael. *Dračí doupě: Pravidla pro začátečníky*. Verze 1.6. Ostrava: Altar, 2003.
115. WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.
116. WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět: Kickstarter rozšíření*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.
117. WOŹNIAK, Łukasz. *Zaklínač: Starý svět: Mágové*. Desková hra. Překlad Ondřej ŠESTÁK. ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., 2023.

Seznam tabulek

Tabulka 1: Přechylování příjmení autorek deskových her vydaných v češtině	26
Tabulka 2: Možné způsoby, jak dosáhnout genderově neutrálních vyjádření	60

Seznam grafů

Graf 1: Preference hráčské komunity v oblasti tykání/vykání a vyjádření rodu.....	61
Graf 2: Preference hráčské komunity v oblasti přechylování příjmení.....	61
Graf 3: Preference hráčské komunity v oblasti nahrazování generického maskulina „hráč“	62

Seznam příloh

Příloha 1: Dotazník <i>Vnímání generického maskulina a jmenného rodu v deskových hrách</i>	80
--	----

Přílohy

Příloha 1: Dotazník *Vnímání generického maskulina a jmenného rodu v deskových hrách*

Prosím vás o vyplnění tohoto anonymního otazníku zaměřeného na vnímání jmenného rodu v deskových hrách. Odpovědi budou zpracovány v magisterské diplomové práci na téma Jmenný rod a genderová neutralita v českých překladech deskových her.

Pohlaví

- muž
- žena
- jiné:

Věk

- 1–17 let
- 18–26 let
- 27–35 let
- 36 let a více

Nejvyšší dosažené vzdělání

- základní
- středoškolské
- vysokoškolské

Tykání/vykání a vyjádření jmenného rodu

Preferuji, když mi pravidlové texty na kartách a jiném herním materiálu spíše:

- tykají
- vykají
- nemám preferenci

Tykání v kombinaci s vyjádřením rodu (typ *Prohrál jsi* nebo *Pokud z jakéhokoli důvodu položíš tuto kartu před sebe lícem nahoru, jsi okamžitě vyřazen* nebo *Pokud jsi v tomto tahu překonal výzvu...*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Vykání, respektive oslovení jedné osoby množným číslem v kombinaci s vyjádřením rodu (typ *Prohráli jste* nebo *Pokud z jakéhokoli důvodu položíte tuto kartu před sebe lícem nahoru, jste okamžitě vyřazeni* nebo *Pokud jste v tomto tahu překonali výzvu...*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Tykání bez vyjádření rodu (typ *Prohráváš* nebo *Vyložíš-li tuto kartu, v tomto kole končíš* nebo *Pokud se ti v tomto tahu podařilo překonat výzvu...*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Vykání, respektive oslovení jedné osoby množným číslem bez vyjádření rodu (typ *Prohráváte* nebo *Vyložíte-li tuto kartu, v tomto kole končíte* nebo *Pokud se vám v tomto tahu podařilo překonat výzvu...*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Generické maskulinum „hráč“

Označuji se spíše slovem:

- hráč
- hráčka

Používání generického maskulina na krabici hry (typ *Hra pro 2–4 hráče od 10 let*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Nahrazování generického maskulina na krabici hry výčtem (typ *Hra pro 2–4 hráče a hráčky od 10 let*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Nahrazování generického maskulina na krabici hry přídavným jménem utvořeným od slovesa (typ *Hra pro 2–4 hráčící od 10 let*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Používání generického maskulina v pravidlových textech (typ *Pokud má hráč tuto kartu, v tomto kole končí*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Nahrazování generického maskulina v pravidlových textech výčtem (typ *Pokud má hráč nebo hráčka tuto kartu, v tomto kole končí*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Nahrazování generického maskulina v pravidlových textech přídavným jménem vytvořeným od slovesa (typ *Pokud má hrající tuto kartu, v tomto kole končí*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Přechylování

Obecně přechylování příjmení cizinek (typ *Miley Cyrusová* nebo *Margaret Atwoodová*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Přechylování příjmení tvůrkyň her (typ *Elizabeth Hargraveová* nebo *Beth Sobelová*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Ponechání příjmení tvůrkyň her bez přechýlení (typ *Elizabeth Hargrave* nebo *Beth Sobel*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Přechylování příjmení ženských postav ve hrách (typ *Kalia Lavelová* nebo *Tajen Hatátliová*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím

Ponechání příjmení ženských postav ve hrách bez přechýlení (typ *Kalia Lavel* nebo *Tajen Hatátlí*) vnímám jako

- nevhodné
- spíše nevhodné
- ani vhodné, ani nevhodné
- spíše vhodné
- vhodné
- nevím