

## **Abstrakt (česky)**

Jedním z témat, které ztvárňují umělecky ambiciózní počítačové hry je reflexe své videoherní podstaty. Využívají například narativních, vizuálních nebo procedurálních prostředků, aby komentovaly či kritizovaly obvykle neproblematizované herní principy, zákonitosti či všeobecné vnímání her. Někdy se takové hry řadí k širšímu pojmu metahry, který tato diplomová práce na základě četby rozebírá a shrnuje. Empirická část na základě teoretického modelu Teresy de la Hery pomocí multimodální analýzy pěti vybraných sebereflexivních metaher zjišťuje, jak a co tato díla vypovídají o videoherním médiu. Text argumentuje, že sebereflexivní nebo také autoreferenční hry navazují na tradici brechtovského divadla například tím, že obrací pozornost hráče k sobě samému a podmínkám, za jakých hraje a jak na něj samotné hry působí. Tím konstatuje, že sebereflexivní hry jsou multimodálním a kreativním ztvárněním herní persvazivnosti.