A dolgozat abból indul ki, hogy a posztmodernitást átmeneti korszakként értelmezi, és az ebből fakadó identitáskrízis reprezentációját vizsgálja a CD Projekt Red által kiadott videojátékban, a *Cyberpunk 2077*-ben, amelyet Heiner Müller *Hamletgép* című drámájának segítségével helyez kontextusba, a szubjektumelmélete alapján. Julia Kristeva abjekció-elméletére összpontosítva az elemzés arra reflektál, miként tükrözik ezek a művek a kulturális paradigmaváltásokat, és hogyan jelenítik meg a társadalmilag pozícionált szubjektum létrehozását alakító változó tendenciákat. A *Hamletgép* a posztmodern keretben értelmezett Hamletet, mint önmagával konfliktusban lévő szubjektumot mutatja be. Míg az elemzés a videojáték főszereplőjét tipikus Hamlet-karakterként értelmezi, és így vizsgálja, hogy a *Cyberpunk 2077* interaktív narratívája hogyan ösztönzi arra a játékosokat, hogy megkérdőjelezzék saját társadalmilag meghatározott szubjektumpozícióikat. Az eszképizmus (kivonulás, mint traumák feldolgozásának egy stratégiája) és az abjekció közötti kölcsönhatás vizsgálatán keresztül felrajzolódik, hogy a virtuális világ központba kerülhet a szubjektum jelölésének folyamatában, míg a „való élet" abjekt pozícióba szorulhat. Ezen a szemléleten keresztül a *Cyberpunk 2077* reflektál az identitás, szubjektum, halál és virtualizáció kérdésköreire. Továbbá, rámutat azokra a veszélyes tendenciákra, miszerint az immerzív digitális terek elszakíthatják a játékosokat a valóságtól. Az elemzés végkifejletét tekintve, az eszképizmus kettős élű karddá válik: egyszerre gyógyító mechanizmus és az egzisztenciális eltávolodás potenciális forrása. A dolgozat végsősoron arra világít rá, hogy a *Cyberpunk 2077* miként reflektál a hagyományos kategóriák (ember-gép, nemi- és társadalmi szerepek stb.) felbomlására és a virtualizáció emberi szubjektumra gyakorolt hatásaira. Ennek eredményeként a videojáték kritikusan ábrázolja az eszképizmus és a virtualizáció jelenségét, mivel a posztmodern identitáskrízisre reflektálva figyelmeztet a digitális terekben keresett validáció veszélyes kulturális és társadalmi tendenciáira, amelyek a való élet elhanyagolásához, sőt akár öngyilkossághoz is vezethetnek. A játékosok bevonásával a *Cyberpunk 2077* túllép a fikció világán, és kérdéseket vet fel az identitás, cselekvőképesség, valamint a valóság és a virtuális közötti elmosódó határok problematizált kérdésköreivel kapcsolatban, amelyek párhuzamot mutatnak az abjekt és a szubjektum változó kulturális keretrendszereivel.