

University of Gdańsk

Mikołaj Marks

## ABSTRACT

This thesis analyzes the affinities between cyberpunk worlds, both actual and fictional, constructed with the use of distinct contemporary media. Each medium has its own affordances that allow the creation of hyperreal narratives. Literature, films, comics, video games and online journalist articles maintain inherent structural properties, however they participate in their exchange as well. The comparative analysis of William Gibson's novel, *Neuromancer* (1984), Richard Linklater's film, *A Scanner Darkly* (2006), Warren Ellis' and Darick Roberston's comics series, *Transmetropolitan* (1997-2002), the video game *Cyberpunk 2077* (2020) and the Washington Post's coverage of the attack on the U.S capitol, questions the relationship of contemporary readers, audience or players with the textual worlds, and the distinction between fact and fiction. Analytical methodology consists of cognitive narratology, possible worlds theory, adapted scientific theories, film studies, comics studies, ludology, journalist theory and postmodern concepts such as Baudrillard's hyperreality, Lyotard's paralogy or Deleuze's schizoanalysis.

Keywords: hyperreality, fiction, possible worlds, literature, video games

## STRESZCZENIE

Niniejsza praca analizuje pokrewieństwa pomiędzy cyberpunkowymi światami, zarówno rzeczywistymi, jak i fikcyjnymi, konstruowanymi z wykorzystaniem odrębnych, współczesnych mediów. Każde medium ma swoje afordancje, które pozwalają na tworzenie hiperrzeczywistych narracji. Literatura, film, komiksy, gry wideo i internetowe artykuły dziennikarskie zachowują przypisane właściwości strukturalne, choć jednocześnie uczestniczą w ich wymianie. Analiza porównawcza powieści Williama Gibsona *Neuromancer* (1984), filmu Richarda Linklatera *A Scanner Darkly* (2006), serii komiksów Warrena Ellisa i Daricka Roberstona *Transmetropolitan* (1997-2002), gry wideo *Cyberpunk 2077* (2020) oraz relacji dziennikarskiej *Washington Post* dotyczącej ataku na Kapitol Stanów Zjednoczonych kwestionuje związek współczesnych czytelników, odbiorców i graczy ze światami tekstów oraz rozróżnienie między faktem a fikcją. Metodologia analityczna obejmuje narratologię kognitywną, teorię światów możliwych, zaadaptowane teorie naukowe, filmoznawstwo, komiksoznawstwo, ludologię, teorię dziennikarstwa oraz koncepcje postmodernistyczne, takie jak hiperrzeczywistość Baudrillarda, paralogia Lyotarda czy schizoanaliza Deleuze'a.

Słowa kluczowe: hiperrzeczywistość, fikcja, światy możliwe, literatura, gry wideo