

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI
HUZURIDAGI ILMIY DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01 RAQAMLI ILMIY KENGASH

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI

NISHONOV ILXOMDJON DILMURODOVICH

UILYAM GIBSON ASARLARIDA KELAJAK TAMADDUNI OBRAZI

10.00.04 – Yevropa, Amerika va Avstraliya xalqlari tili va adabiyoti

FILOLOGIYA fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi
AVTOREFERATI

TOSHKENT - 2026

**Filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi avtoreferati
mundarijasi**

**Оглавление автореферата диссертации доктора философии (PhD) по
филологическим наукам**

**Contents of dissertation abstract of doctor of philosophy (PhD) on philological
sciences**

Nishonov Ilxomdjon Dilmurodovich

Uilyam Gibson asarlarida kelajak tamadduni obrazi.....3

Нишонов Илхомджон Дилмуродович

Образ цивилизации будущего в произведениях Уильяма Гибсона.....29

Nishonov Ilkhomdjon Dilmurodovich

The image of future civilization in William Gibson's works.....57

E'lon qilingan ishlar ro'yxati

Список опубликованных работ

List of published works.....62

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI
HUZURIDAGI ILMIY DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01 RAQAMLI ILMIY KENGASH

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI

NISHONOV ILXOMDJON DILMURODOVICH

UILYAM GIBSON ASARLARIDA KELAJAK TAMADDUNI OBRAZI

10.00.04 – Yevropa, Amerika va Avstraliya xalqlari tili va adabiyoti

FILOLOGIYA fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi
AVTOREFERATI

TOSHKENT - 2026

Falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi mavzusi O'zbekiston Respublikasi Fanlar akademiyasi huzuridagi Oliy attestatsiya komissiyasida B2024.2.PhD/Fil4595 raqam bilan ro'yxatga olingan.

Dissertatsiya O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida bajarilgan.

Dissertatsiya avtoreferati uch tilda (o'zbek, rus, ingliz (rezume)) Ilmiy kengashning veb-sahifasi (www.uzswlu.uz) hamda "ZiyoNet" axborot-ta'lim portaliga (www.ziynet.uz) joylashtirilgan.

Ilmiy maslahatchi:

Muxammedova Nilufar Eliboyevna
filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori
(PhD), dotsent

Rasmiy opponentlar:

Lixodziyevskiy Anatoliy Stepanovich
filologiya fanlari doktori, professor

Nasriddinov Dilshod A'zamqulovich
filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori
(PhD), dotsent

Yetakchi tashkilot:

**Mirzo Ulug'bek nomidagi O'zbekiston
Milliy universiteti**

Dissertatsiya himoyasi O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti huzuridagi ilmiy darajalar beruvchi DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01 raqamli Ilmiy kengashning 2026-yil "10" avgust kuni soat 12:00 dagi majlisida bo'lib o'tadi (Manzil: 100138, Toshkent shahri, Uchtepa tumani, Kichik xalqa yo'li ko'chasi, 21a-uy. Tel.: (+99871) 230-12-91, faks: (+99871) 230-12-92, e-mail: uzswlu_info@mail.ru).

Dissertatsiya bilan O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining Axborot-resurs markazida tanishish mumkin (3448 raqami bilan ro'yxatga olingan). Manzil: 100138, Toshkent shahri, Uchtepa tumani, Kichik xalqa yo'li ko'chasi, 21a-uy. Tel.: (+99871) 230-12-91, faks: (+99871) 230-12-92.

Dissertatsiya avtoreferati 2026-yil "22" Iyul kuni tarqatildi.

(2026-yil "22" Iyul dagi 13 -sonli reyestr bayonnomasi).



A.A.Nasirov
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy
kengash raisi, f.f.d., professor

X.B.Samigova
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy
kengash ilmiy kotibi, f.f.d.,
professor

J.A.Yakubov
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy
kengash qoshidagi Ilmiy seminar
raisi, f.f.d., professor

KIRISH (Falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi annotatsiyasi)

Dissertatsiya mavzusining dolzarbligi. Jahon adabiyotshunosligida global jamiyatning jadal texnologik va ijtimoiy-madaniy o'zgarishlarini aks ettiruvchi yangi janrlar hamda subjanrlarning faol rivojlanishi kuzatilmoqda. Ana shunday adabiy hodisalardan biri 1970-1980-yillarda ingliz tilidagi adabiyotda shakllangan ilmiy fantastika subjanri – kiberpankdir. Hozirgi kunda kiberpank AQSH, Buyuk Britaniya, Yaponiya kabi mamlakatlar adabiyotshunosligida keng tadqiq etilib, alohida yo'nalishlari shakllangan. Shunga qaramay, kiberpankning nazariy-metodologik jihatlari, xususan uning janr sifatidagi chegaralari, boshqa fantastik subjanrlar bilan o'zaro aloqadorligi, shuningdek milliy adabiyotshunosliklarda darajasi hali yetarlicha aniqlik kasb etmagan. Kiberpankning ijtimoiy-madaniy va texnologik sohalaridagi o'zgarishlarni tahlil qilish vositasi sifatidagi imkoniyatlari to'liq ochib berilmagan, bu esa uni dolzarb tahlil masalasiga aylantiradi. Shu bois kiberpankning paydo bo'lish tarixi, poetik-badiiy xususiyatlari, U.Gibson ijodi misolida uning shakllanish bosqichlarini ilmiy jihatdan chuqur tahlil qilish, shuningdek uning zamonaviy jahon adabiyotidagi o'rni va ta'sirini kompleks o'rganish dolzarb vazifa bo'lib qolmoqda.

Dunyo adabiyotshunosligida kiberpank mavzusi rivojlangan davlatlardagi ilmiy tadqiqot markazlari va yetakchi universitetlarda faol o'rganilmoqda. U yerda bu mavzu adabiyot, madaniyatshunoslik, raqamli ommaviy axborot vositalari, axborot texnologiyalari va kiberxavfsizlikni qamrab olgan tarmoqlararo akademik dasturlarga integratsiya qilinmoqda. Masalan, AQShning Ostin shahridagi Texas universitetida kiberpankning global implikatsiyalari, uning ommaviy madaniyat, raqamli identiklik va kommunikatsiya amaliyotlariga ta'sirini tahlil qilishga qaratilgan tadqiqotlar olib borilmoqda. Buyuk Britaniyadagi London universitetining Birkbek kollejida esa kiberpank madaniyatining transmilliy rivojlanishiga, xususan, uning Yaponiya, Hindiston, Lotin Amerikasi va Germaniyadagi moslashuvi hamda adaptatsiyasiga urg'u berilmoqda. Hozirda kiberpank asarlarida aks etgan kelajak tamadduni obrazi, uning texnologik, ijtimoiy va madaniy qatlamlarini, shuningdek muallifning kelajak jamiyati haqidagi badiiy-falsafiy tasavvurlarini yaxlit tadqiq etish yo'nalishdagi tadqiqotlar dolzarb ahamiyat kasb etmoqda.

Mamlakatimiz adabiyotida kiberpank fanlararo kontekstda o'rganilayotgan bir paytda, O'zbekistonda ushbu mavzu endigina o'zlashtirilmoqda. Zero, respublikamizda ilm-fanni yanada taraqqiy ettirish maqsadida "oliy ta'limni rivojlantirish bo'yicha ilg'or xorijiy tajribani tadqiq qilish va ularning natijalarini ommalashtirish; ilmiy tadqiqot ishlari samaradorligini oshirish, davlat ilmiy va innovatsion dasturlari ijrosini muvofiqlashtirish, shuningdek, ta'lim, ilm-fan va ishlab chiqarish o'rtasida integratsiyani ta'minlash; ilm-fan va texnologiyalarni rivojlantirishning ustuvor yo'nalishlari asosida davlat ilmiy dasturlarini shakllantirish, ilmiy darajali kadrlarni tayyorlash tizimini muvofiqlashtirish" vazifalari asosida samarali islohotlar olib borilmoqda¹. O'zbek adabiyoti va

¹ O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2023-yil 3-iyuldagi "Ma'muriy islohotlar doirasida oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar sohasida davlat boshqaruvini samarali tashkil qilish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-200-son qarori // <https://lex.uz/uz/docs/-6518515>.

gumanitar bilimlar rivoji kontekstida kiberpankni o'rganish alohida dolzarblik kasb etadi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 8-oktyabrdagi PF-5847-son "O'zbekiston Respublikasi oliy ta'lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi hamda 2020-yil 29-oktyabrdagi PF-6097-son "Ilm-fanni 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi farmonlari, 2018-yil 5-apreldagi PQ-3652-son "O'zbekiston Yozuvchilar uyushmasi faoliyatini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi, 2020-yil 16-martdagi PQ-4640-son "Nashriyot va bosma faoliyatini yanada rivojlantirish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi hamda 2021-yil 19-maydagi PQ-5117-son "O'zbekiston Respublikasida xorijiy tillarni o'rganishni ommalashtirish faoliyatini sifat jihatidan yangi bosqichga ko'tarish chora-tadbirlari to'g'risida"gi qarorlari, shuningdek, Vazirlar Mahkamasining 2018-yil 18-maydagi 376-son "Jahon adabiyotining eng yaxshi namunalarini o'zbek tiliga, o'zbek adabiyotining durdonalarini esa xorijiy tillarga tarjima qilish va nashr etish tizimini takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi hamda 2020-yil 14-dekabrda 781-son "2020–2025-yillarda kitobxonlik madaniyatini rivojlantirish va qo'llab-quvvatlash bo'yicha milliy dasturni tasdiqlash to'g'risida"gi qarorlari va boshqa normativ-huquqiy hujjatlar huquqiy asos bo'lib xizmat qiladi.

Tadqiqotning respublika fan va texnologiyalari rivojlanishining ustuvor yo'nalishlariga mosligi. Dissertatsiya respublika fan va texnologiyalar taraqqiyotining I. "Axborotlashgan jamiyat va demokratik davlatni ijtimoiy, huquqiy, iqtisodiy, madaniy, ma'naviy-ma'rifiy rivojlantirishda innovatsion g'oyalar tizimini shakllantirish va ularni amalga oshirish yo'llari" ustuvor yo'nalishiga muvofiq bajarilgan.

Muammoning o'rganilganlik darajasi. Kiberpank ilmiy fantastika janrining bir qismi sifatida XX asrning 1970-1980-yillarida shakllana boshladi. Uilyam Gibson, Nil Stivenson, Bryus Sterling va Rudi Ryuker kabi yozuvchilar ushbu janr rivojiga katta hissa qo'shganlar. "**Kiberpank**" atamasini birinchi marta amerikalik yozuvchi Bryus Betke 1983-yilda "Amazing Science Fiction Stories" (*Ajoyib ilmiy-fantastik hikoyalar*) jurnalida e'lon qilingan asari sarlavhasida qo'llagan. Ushbu subjanrda zamonaviy globallashtirish dunyoning asosiy muammolari ko'rib chiqiladi: jamiyat ongini manipulyatsiya qiladigan va insoniyatni kuzatuvchi sun'iy intellekt, cheksiz hokimiyatga ega bo'lgan global korporatsiyalar, yuqori texnologiyali jamiyatdagi past turmush darajasi, haqiqiy hayotni almashtiruvchi virtual dunyo shular jumlasidan.

Xorijiy adabiyotshunoslikda kiberpank va U.Gibson ijodi T.Hentorm, R.Markley, D.Kavallaro, L.Makaferri, S.Bukatman, D.Suvin, D.Broderik, S.Makkraken, D.Klut, E.Jeyms, I.Chicheri-Ronay, D.Hebdij, V.Hollinger, R.Miranda Uereka, F.Jeymison, M.Krevel, A.Kroker, I.Byulgyozdi, J.Bodriyyar, E.A.Xeyz² kabi mashhur adabiyotshunoslar tomonidan atroflicha o'rganilgan.

² Hentorne T. William Gibson: A Literary Companion. – McFarland, 2011. Vol. 12. – 20 p; Markley R. (ed.). Virtual Realities and Their Discontents. – JHU Press, 1996. – 162 p.; Cavallaro D. Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. – A&C Black, 2000. – 280 p.; McCaffery L. (ed.). Storming the Reality Studio:

U.Gibson ijodiga bo'lgan alohida qiziqish uning asarlarida tasvirlangan mavzuli majmuaning dolzarbligi bilan bog'liq: texnologik singulyarlikni aks ettiruvchi yangi olamlarni kashf etish va insoniyat taraqqiyot darajasini tadqiq qilish.

Rossiya adabiyotshunosligida kiberpank submadaniyatining evolyutsion jarayonlari va xususiyatlarini o'rganuvchi qator ishlarni ajratib ko'rsatish mumkin, jumladan: *"Kiberpank submadaniyati va amerikalik kinematografiya"*, *"Virtual reallik: mohiyati, mezonlari, tipologiyasi"* va *"Zamonaviy antiutopiya: kiberpank va boshqalar"*³. Yuqorida qayd etilgan ishlardan tashqari, O.Ilina, M.Baxtin, I.Shishkina, N.Lisenko, E.Svetkov, A.Zezyulko, Yu.Kagarlitskiy, R.Lahman⁴ kabi tadqiqotchilarning ilmiy-izlanishlarini ham ta'kidlash mumkin.

Garchi ilmiy fantastika adabiy yo'nalish sifatida R.M.Ibragimova, D.H.Quvvatova, U.Q.Ko'chimov va D.A.Nasriddinov⁵ kabi o'zbek olimlarining ishlarida keng yoritilgan hamda ularning asarlarida ayrim jihatlarida kiberpankga xos xususiyatlar ko'tarilgan bo'lsa-da, ushbu subjanr mustaqil va kompleks tahlil obyekti sifatida ko'rib chiqilmagan.

Tadqiqotning dissertatsiya bajarilgan oliy ta'lim muassasasining ilmiy tadqiqot ishlari rejasi bilan bog'liqligi. Tadqiqot O'zbekiston davlat jahon tillari

A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction. – Duke University Press, 1991; Bukatman S. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction. – Duke University Press, 1993; Suvin D. Counter-Projects: William Morris and the Science Fiction of the 1880s // In: Science Fiction Roots and Branches: Contemporary Critical Approaches. – London: Palgrave Macmillan UK, 1990. – 12 p; Broderick D. Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction. – Routledge, 2005. – 155 p.; McCracken S. Science Fiction // In: Pulp. – Manchester: Manchester University Press, 2024. – 111 p.; Csicsery-Ronay Jr. I. The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's Neuromancer // Critique: Studies in Contemporary Fiction, 1992. – 230 p.; Hebdige D. Subculture: The Meaning of Style. – London: Routledge, 2012. – 208 p.; Hollinger V. Cyborg Unities: Feminist SF and Cyberpunk // Public, 1995. – 25 p; Miranda R. The Evolution of Cyberpunk into Postcyberpunk: The Role of Cognitive Cyberspaces, Wetware Networks and Nanotechnology in Science Fiction // Universitat Autònoma de Barcelona, 2011. – 131 p. (Available at: https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2011/hdl_10803_288302/rmh1de1.pdf); Jameson F. Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism // Postmodernism. – London: Routledge, 2016. – 70 p.; Krevel M. "Back to the Future": Technological Singularity in Gibson's Sprawl Trilogy // BAS: British and American Studies, 2014. – № 20. – 30 p; Kroker A. The Possessed Individual: Technology and the French Postmodern. – New World Perspectives, 1992. – 88 p.; Bülgözdi I. Spatiality in the Cyber-World of William Gibson // Consciousness, Literature and the Arts, 2018. Vol. 53. – 127 p.; Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. – М.: Постум, 1981. – 12 с.; Hayes E.A. Surface Inscriptions: Implications of the Postmodern in William Gibson's Future Worlds, 2014. – 42 p.

³ Артюх А. А. Субкультура кибепанка и американский кинематограф. Дисс. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2001. – 44 с.; Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология. Дисс. ... канд. филос. наук. – Омск: Омский государственный педагогический университет, 2004. – 20 с.; Андрюшин В.М. Современная антиутопия: кибепанк и другие // Язык. Коммуникация. Методика преподавания, 2016. – 5-9 с.

⁴ Ilina O. <Research Note> Rethinking Dystopia: The Influence of W. Gibson's *Neuromancer* on Japanese Cyberpunk // 国際日本研究 (International Journal of Japanese Studies), 2021. Vol. 13. – 134 p.; Bakhtin M. Problems of Dostoevsky's Poetics. – University of Minnesota Press, 2013. Vol. 8; Shyshkina I., Lysenko N. The Stylistic Originality of the Novel *The Glass Castle* by Jeannette Walls // Anglistics and Americanistics, 2024. – № 21. – 119 p.; Цветков Е.В. Научная фантастика как способ конструирования социальной реальности: социально-философские аспекты. Дисс. ... канд. филос. наук. – Архангельск: Помор. гос. ун-т имени М.В.Ломоносова, 2009. – 40 с.; Зезюлько А.В. "Киберпанк" как феномен духовной жизни // Научная мысль Кавказа, 2012. – № 4 (72). – 145 с.; Кагарлицкий Ю. И. Что такое фантастика. – М.: Худож. лит., 1974. – 288 с. (Серия "Жизнь в искусстве". Т. 349); Лахманн Р. Дискурсы фантастического: пер. с нем. – М.: Новое литературное обозрение, 2009. – 384 с.

⁵ Ibragimova R.M. O'zbek fantastikasining taraqqiyot muammolari. Filol. fan. d-ri ... diss. – Toshkent, 2003; Quvvatova D.H. O'zbek ilmiy-badiiy fantastikasida folklor motivlari. Filol. fan. nomz. ... diss. – Toshkent, 1997; Qo'chimov U.Q. Fantastik asarlarda badiiy psixologizm konsepsiyasi (Rey Bredberi va Xojiakbar Shayxov ijodi misolida). Filol. fan. b. fals. dok. ... diss. – Toshkent, 2020; Nasriddinov D.A. Jorj Martin fentezi asarlari poetikasi. Filol. fan. b. fals. dok. ... diss. – Toshkent, 2021.

universitetining ilmiy tadqiqot ishlari rejasiga muvofiq “Jahon adabiyoti va qiyosiy adabiyotshunoslikning dolzarb masalalari” mavzusidagi ilmiy yo‘nalishi doirasida bajarilgan.

Tadqiqotning maqsadi U.Gibson asarlarida kelajak tamaddunining badiiy obrazining o‘ziga xosliklarini aniqlashdan iborat.

Tadqiqotning vazifalari:

Kiberpankni ilmiy fantastikaning bir qismi sifatida genezisi va evolyutsiyasini tadqiq etish, XIX-XX asrlardagi futuristik g‘oyalar ta’siri ostida texnokratik kelajak badiiy obrazining vujudga kelishiga ko‘rsatgan ta’sirini alohida yoritish;

“*Kibermakon*” trilogiyasidagi obrazlar tizimini tahlil qilish, personajlar modellarini o‘rganish va ularning yuqori texnologiyalar hukmron bo‘lgan kelajak muhitida yuz beradigan transformatsiyalarini aniqlash;

Kelajak tamaddunining antiutopik ssenariylarini, transgumanizm elementlarini va ularning inson obrazining shakllanishiga ta’sirini tadqiq qilish, U.Gibson ijodi kontekstida kiberpank obrazlar tizimining o‘ziga xosligini asoslash;

“*Kibermakon*” trilogiyasining badiiy-estetik xususiyatlarini tadqiq qilish, matn tuzilmasidagi neologizmlarning funksiyalarini tahlil qilish va ularning kelajak badiiy obrazini yaratish hamda uning rivojlanishidagi ta’sirini isbotlash.

Tadqiqotning obyekti sifatida U.Gibsonning ijodi va “*Kibermakon*” (Sprawl Trilogy) trilogiyasiga kiruvchi “*Neyromant*” (Neuromancer, 1984), “*Graf Nol*” (Count Zero, 1986) va “*Mona Liza Overdrayv*” (Mona Lisa Overdrive, 1988) romanlari olingan.

Tadqiqotning predmetini U.Gibsonning “*Kibermakon*” trilogiyasida kelajak tamaddunining obrazini shakllantiruvchi va aks ettiruvchi kiberpankning badiiy xususiyatlari hamda g‘oyaviy komponentlar yig‘indisi tashkil etadi.

Tadqiqotning usullari. Tadqiqotda madaniy-tarixiy, strukturaviy-semantik, germeneytik va lingvostilistik kabi usullar qo‘llanilgan.

Tadqiqotning ilmiy yangiligi quyidagilardan iborat:

U.Gibsonning “*Kibermakon*” trilogiyasida kiberpankning o‘ziga xos xususiyatlari hisoblangan yuqori texnologiyalar va ijtimoiy tanazzul uyg‘unligi, ongning virtuallasuvi, kelajak shaharlarini modellashtirish hamda inson va kibernetika o‘rtasidagi chambarchas bog‘liqlik, o‘zaro ta’sir va integratsiyalashuv jarayonlari, munosabatlar ochib berilib, texnokratik kelajak tamadduni modeli va kiberpankning ilmiy fantastikaning mustaqil estetik paradigmasi sifatida shakllanishi asoslangan, uning antiutopizm, transgumanizm va virtual reallikni modellashtirish kabi asosiy belgilar tizimi aniqlangan;

U.Gibsonning “*Kibermakon*” trilogiyasida korporatsiyalar totalitarizmi, ijtimoiy tengsizlik, texnologik zulm, ekologik inqiroz, individuallikning yo‘qolishi va resurslar tanqisligi kabi antiutopik jamiyat belgilari kibernetik takomillashtirish, inson va mashina integratsiyasi, ong imkoniyatlarining kengayishi, raqamli nazorat hamda abadiylik g‘oyalari bilan uyg‘un holda tasvirlangani asosida kiberpankning transgumanistik belgilari dalillangan.

U.Gibsonning “*Neyromant*”, “*Graf Nol*” va “*Mona Liza Overdrayv*” romanlarida kibermakon, raqamli muhit va ijtimoiy fragmentatsiya o‘rtasidagi

o‘zaro bog‘liqlik asosida virtual hamda texnokratik badiiy makon shakllanishi aniqlanib, raqamlashtirish jarayonlari, sun‘iy intellekt rivoji, kibernetik modifikatsiyalar va kelajak jamiyati transformatsiyasining inson ongiga ta‘siri badiiy-falsafiy jihatdan asoslab berilgan;

U.Gibson romanlarida yaratilgan kelajak dunyosi obrazi, personajlar tizimi, kibermakon va virtual reallikning kibberpankni ilmiy fantastikaning mustaqil yo‘nalishi sifatidagi belgilarini namoyon etishi isbotlanib, mazkur asarlarda muallif neologizmlari hamda inson va texnologiya o‘rtasidagi munosabatlarni yoritishga xizmat qiluvchi texnologiyalashgan jamiyat, sun‘iy intellektning inson tafakkuriga ta‘siri, virtual makonda shaxs identifikatsiyasining o‘zgarishi kabi jihatlar mavjudligi aniqlangan.

Tadqiqotning amaliy natijalari quyidagilardan iborat:

Kibberpank subjanrining nazariy asoslari tizimlashtirilib va o‘zbek adabiyotshunosligi metodologiyasiga moslashtirilgani natijasida, ushbu yo‘nalishni milliy adabiy jarayon va jahon ilmiy fantastikasi kontekstida tadqiq etish uchun metodik asos yaratilgan;

U.Gibson badiiy olamidagi antiutopiya, transgumanizm, kibermakon va texnokratik jamiyat konsepsiyalarining o‘zaro bog‘liqligi ochib berilgani asosida postindustrial jamiyatning falsafiy, madaniy va estetik muammolarini adabiyotshunoslik nuqtayi nazaridan tahlil qilish metodikasi ishlab chiqilgan;

U.Gibson asarlarida qo‘llangan mualliflik neologizmlari va kibberpank terminologiyasi ajratilib, ularning semantik, stilistik hamda konseptual funksiyalari tavsiflangani natijasida ilmiy fantastika asarlarini tarjima qilish, ingliz tili leksikologiyasi, stilistikasi va badiiy tarjima nazariyasi bo‘yicha tadqiqotlarda foydalanish mumkin bo‘lgan terminologik materiallar bazasi shakllantirilgan;

Tadqiqot natijalarining ishonchiligi O‘zbekiston Respublikasini rivojlantirish strategiyasi maqsadlariga tadqiqot mavzusining mos kelishi; ilmiy-nazariy qarashlar, jahon miqyosidagi amaliy tajribalar o‘rganilishi; adabiyotshunoslik bo‘yicha oldingi tadqiqotlardagi nazariy qoidalarini qo‘llash tajribasi; shuningdek, olib borilgan tadqiqot natijalarining dissertatsiya nazariy qoidalariga mos kelishi bilan ta‘minlanadi; tadqiqot natijalari ishlab chiqarishga joriy etilishi, xulosa, taklif va tavsiyalarning amaliyotda tatbiq qilinishi, olingan natijalar vakolatli tuzilmalar tomonidan tasdiqlanishi bilan ifodalanadi.

Tadqiqot natijalarining ilmiy va amaliy ahamiyati. Tadqiqot natijalarining ilmiy ahamiyati zamonaviy adabiyotshunoslikda yangi hodisa sifatida kibberpank muammolarini o‘rganish jarayonida qilingan nazariy xulosalar, uning adabiy shakllari va mavzulari jahon adabiyotidagi o‘rni hamda jahon adabiyoti rivojlanishiga ta‘siri bilan belgilanadi.

Tadqiqot natijalarining amaliy ahamiyati shundaki, reja doirasida ilgari surilgan konseptual g‘oyalar o‘quv-uslubiy qo‘llanmalar tayyorlash, filologiya yo‘nalishlari bo‘yicha oliy ta‘lim muassasalari talabalari uchun *“Adabiyot nazariyasi”*, *“Jahon adabiyoti”*, *“Zamonaviy adabiy jarayon”*, *“Amerika adabiyoti”* fanlari doirasida ma‘ruza-seminarlarni tashkil etish manbai sifatida xizmat qiladi.

Tadqiqot natijalarining joriy qilinishi. U.Gibson asarlarida kelajak tamaddunining obraziga bag'ishlangan ilmiy tadqiqot asosida.

U.Gibsonning "Kibermakon" trilogiyasi misolida ilmiy fantastika janrining muhim yo'nalishi hisoblangan kiberpankning o'ziga xos jihatlari, asarlar orqali kelajak dunyosining badiiy tasviri hamda yozuvchining o'ziga xos badiiy mahorati ochib berilib, uning mustaqil estetik paradigma sifatidagi xususiyatlari o'rganilgan. Ushbu materiallar O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida davlat ilmiy-texnika dasturlari doirasida 2023-2025-yillarda bajarilgan IL-27-4722022413-son "Qiyosiy adabiyotshunoslik" fanining "Komparativistika" elektron platformasini yaratish mavzusidagi innovatsion loyihasida foydalanigan (O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining 2024-yil 25-noyabrdagi 01/756-son ma'lumotnomasi). Tadqiqot natijasida U.Gibsonning "Kibermakon" trilogiyasi asosida ilmiy fantastikaning yo'nalishi bo'lgan kiberpankning o'ziga xos xususiyatlari, asarlarda kelajak tamaddunining badiiy ifodasi va obrazi ochib berildi hamda ushbu materiallar innovatsion loyiha tarkibiga kiritilgan.

U.Gibsonning "Kibermakon" trilogiyasida kiberpank estetikasi doirasida antiutopik va transgumanistik elementlarning badiiy ifodasi, shuningdek, yuqori texnologiyalar bilan birga ijtimoiy tanazzulga uchragan kelajak modeli tahlil qilingan bo'lib, trilogiyada texnologiyaning ikki tomonlama tabiati, bir tomondan kibernetik modifikatsiyalar va sun'iy intellekt orqali inson imkoniyatlarini kengaytirish salohiyati, ikkinchi tomondan esa jamiyatning ijtimoiy tabaqalanishi va ma'naviy inqirozga yuz tutishi kabi jarayonlar yoritilgan. Ushbu materiallar O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida davlat ilmiy-texnika dasturlari doirasida 2023-2025-yillarda bajarilgan IL-27-4722022413-son "Qiyosiy adabiyotshunoslik" fanining "Komparativistika" elektron platformasini yaratish mavzusidagi innovatsion loyihasida foydalanigan (O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining 2024-yild 25-noyabrdagi 01/756-son ma'lumotnomasi). Tadqiqot natijasida U. Gibsonning "Kibermakon" trilogiyasida texnologik taraqqiyotning ikki tomonlama mohiyatini aks ettiruvchi asosiy antiutopik va transgumanistik elementlar aniqlanib, kiberpank yo'nalishining muhim xususiyatlari ochib berildi hamda ushbu materiallar innovatsion loyiha tarkibiga kiritilgan.

U.Gibsonning "Neyromant", "Graf Nol" va "Mona Liza Overdrayv" asarlarida konseptual makonning shakllanishi, shuningdek, kelajak texnologiyalari va ijtimoiy dinamikaning badiiy ifodasi hamda inson va texnologiyalar o'rtasidagi o'zaro aloqaning falsafiy jihatlari yoritilgan. Ushbu materiallar British Council ko'magida amalga oshirilgan "English as a school subject" ("Ingliz tili maktab fani sifatida") xalqaro loyihasi doirasida qo'llanilgan (O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining 2025-yil 12-fevraldagi 04-04-1/728-sonli ma'lumotnomasi). Tadqiqot natijasida U. Gibson trilogiyasining badiiy xususiyatlari, jumladan, kelajak texnologiyalari obrazlari, personajlar tizimi, ijtimoiy dinamika va inson hamda texnologiyalar o'rtasidagi o'zaro ta'sirning falsafiy jihatlari tahlil qilindi. Erishilgan natijalar xalqaro loyiha doirasida muvaffaqiyatli tatbiq etilgan.

U.Gibson romanlarida yaratilgan kelajak olami, obrazlar tizimi va makonning badiiy xususiyatlari ilmiy fantastikaning alohida yo'nalishi bo'lgan kiberpankning

konseptual asoslarini belgilab berganligi hamda sohaga oid neologizmlar va ilmiy-nazariy qarashlar yoritilgan. U.Gibson “Kibermakon” trilogiyasidagi neologizmlari va badiiy usullari Erasmus+ dasturining 2020-1-DE01-KA107-005433-Yevropa Ittifoqi hamda O‘zbekiston oliy ta’lim muassasalari o‘rtasida xalqaro tajriba almashinuvi doirasida O‘zbekiston davlat jahon tillari universiteti hamda Boxumdagi Rur universiteti (Germaniya) o‘rtasidagi kredit safarbarligi) xalqaro loyihada foydalanilgan (O‘zbekiston davlat jahon tillari universitetining 2025-yil 15-fevraldagi 18-3/106-son ma’lumotnomasi). Tadqiqot natijasida U.Gibson romanlarida tasvirlangan kelajak obrazi asosida kiberpank adabiyotining ilmiy fantastika yo‘nalishi sifatidagi o‘ziga xosligi tizimlashtirildi, personajlar tizimi va badiiy makon xususiyatlari aniqlandi hamda muallifning neologizmlari va badiiy usullari tahlil etildi. Ushbu tahlil natijasida olingan materiallar mazkur loyiha doirasida qo‘llanilgan.

Tadqiqot natijalarining aprobatyasi. Tadqiqotning asosiy mazmuni va muallif tomonidan o‘tkazilgan tadqiqot natijalari 4 ta ilmiy-amaliy konferensiyada, jumladan, 2 ta xalqaro va 2 ta respublika miqyosidagi anjumanlarda muhokama qilingan.

Tadqiqot natijalarining e’lon qilinganligi. Dissertatsiya mavzusi bo‘yicha jami 10 ta ilmiy-uslubiy ish nashr etilgan, jumladan, 3 ta maqola O‘zbekiston Respublikasi Oliy attestatsiya komissiyasi tomonidan dissertatsiyaning asosiy ilmiy natijalarini chop etish uchun tavsiya etilgan ilmiy nashrlarda, 1 ta mahalliy jurnalda va 2 ta xorijiy impakt faktorli jurnalda chop etilgan.

Dissertatsiyaning tuzilishi va hajmi. Dissertatsiya tuzilmasi kirish qism, uchta asosiy bob, xulosa va foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxatidan iborat. Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati hisobga olinmagan holda dissertatsiyaning asosiy matni hajmi 164 betgacha tashkil qiladi.

DISSERTATSIYANING ASOSIY MAZMUNI

Kirish qismida tadqiqotning dolzarbligi va ahamiyati asoslab berilgan, uning maqsadi, vazifalari, obyekti va predmeti aniqlangan. Ishning Respublika ilm-fan va texnologiyalarini rivojlantirishning ustuvor yo‘nalishlariga muvofiqligi yoritilgan. Ilmiy yangiligi, tadqiqotning amaliy ahamiyati va nazariy hamda amaliy jihatdan qo‘shgan hissasi ko‘rsatib o‘tilgan. Asosiy natijalar, ularning ilmiy va amaliy qiymati ochib berilgan, xulosalarning joriy etilishi, nashr qilingan ishlar va dissertatsiya tuzilmasi haqida ma’lumotlar keltirilgan.

Birinchi bob **“Kiberpank asarlari va ularning nazariy asoslari”** deb nomlanib, unda ilmiy fantastika janrining rivojlanishi, kiberpankning kelib chiqishi va XIX asrdan to hozirgi kungacha bo‘lgan davrdagi evolyutsiyasi ko‘rib chiqiladi.

Birinchi bobning birinchi fasli *“Jahon adabiyotida ilmiy fantastikaning janr xususiyatlari va tarixiy shakllanishi”* deb nomlanib, unda ilmiy fantastika janrining tarixiy taraqqiyoti, tasnifi va o‘ziga xosliklari tahlil etilgan. Kiberpank subjanri va undagi kelajak tamadduni obrazini o‘rganar ekanmiz, ilmiy fantastika janrining asosiy bosqichlarini ajratish zarur deb topdik. Ilmiy fantastika janri chuqur ildizlarga ega bo‘lib, uning manbalari qadimgi afsonalar, rivoyatlar va utopiyalarga borib

taqaladi. Bu elementlar *“ilmiy fantastika”* atamasi adabiyotga kirib kelishidan ancha ilgari ham mavjud bo‘lgan. Bu davr janrning shakllanishi va kelajakdagi taraqqiyotiga zamin yaratgan bosqich sifatida baholanadi.

Ilmiy fantastika elementlarining adabiyotda qo‘llanilishiga oid ilk misollardan biri sifatida oid L.Samosatskiyning *“Haqiqiy tarix”* (A true history, 170) asarini ko‘rsatish mumkin. Ushbu asarda oyga sayohat va begona sayyoralik mavjudotlar bilan uchrashuvlar tasvirlanadi. Garchi bu asar ko‘proq satirik xarakterga ega bo‘lsa-da, u keyinchalik ilmiy fantastikaning asosiy mavzulariga aylangan g‘oyalarga bo‘lgan dastlabki qiziqishni aks ettiradi. Adabiyotshunos B.Oldissning ta’kidlashicha, *“Haqiqiy tarix”* inson ilk bor mavjud ilmiy faktlardan foydalangan holda aql bovar qilmas hikoya yaratgan holat sifatida qaraladi⁶. L.Samosatskiyning *“Haqiqiy tarix”* asari, haqiqatan ham, ilmiy faktlar ongli ravishda badiiy to‘qima yaratish uchun qo‘llanilgan ilk namuna bo‘lib, ushbu asarni ilmiy fantastika janrining dastlabki kashshoflaridan biri deb hisoblash mumkin.

Ko‘plab olimlarning fikricha, ilmiy fantastika ko‘pincha kelajak ssenariylarini tasvirlashga moyil bo‘ladi. Adabiy tanqidchi D.Suvinning so‘zlariga ko‘ra, *“ilmiy fantastikaning yaqqol ifodalangan kelajak janriga aylanishida asosiy burilish taxminan 1800-yillarda yuz bergan”*⁷. Ilmiy fantastika syujetlarida ko‘pincha ilmfanga asoslangan, biroq hozircha nazariy bo‘lgan texnologiyalar va konsepsiyalar aks ettiriladi. Ilmiy fantastikaning har bir rivojlanish bosqichi kiberpankning shakllanishiga muhim hissa qo‘shgan. Ilmiy fantastika rivojlanishining asosiy bosqichlarini quyidagi davrlarga ajratish mumkin:

1. Ilmiy fantastikaning genezisi (XIX asrgacha). Antik va o‘rta asr adabiyoti ta’siri: Ilmiy fantastika mustaqil janr sifatida mavjud bo‘lmasada, ko‘plab asarlarda ilmiy tushunchalar bilan bog‘liq fantastik elementlar uchraydi. Misollar: *“Haqiqiy tarix”* (A true history, 170) – L.Samosatskiy, *“Utopiya”* (Utopia, 1516) – Tomas Mor, *“Yangi Atlantida”* (New Atlantis, 1627) – Frensis Bekon.

2. Klassik ilmiy fantastika (XIX asr – XX asr boshi). Fan va texnologiyalarning rivojlanishi bilan fantastika realizm sari yo‘nalib, ilmiy kashfiyotlarga asoslana boshladi. *“Frankenshteyn”* (Frankenstein, 1818) – M.Shelli, *“Yerdan Oyga”* (From the earth to the moon, 1865) – J.Vern, *“Vaqt mashinasi”* (The time machine, 1895) – G.Uells.

3. Ilmiy fantastikaning *“Oltin davri”* (1930-1950-yillar). Bu davrda janr ommaviy tus oldi, mashhur mualliflar va nashrlar paydo bo‘ldi. *“Men, robot”* (I, robot, 1950) – A.Azimov, *“Bolalikning oxiri”* (Childhood’s end, 1953) – A.Klark, *“Oy – shafqatsiz bekasi”* (The Moon is a harsh mistress, 1966) – R.Xaynlayn.

4. *“Yangi to‘lqin”* (1960-1980-yillar). Ilmiy fantastika psixologik, falsafiy va ijtimoiy yo‘nalishda rivojlandi. *“Androidlar elektr qo‘ylarga orzu qiladimi?”* (Do androids dream of electric sheep?, 1968) – F.K.Dik, *“Qorong‘ulikning chap qo‘li”* (The left hand of darkness, 1969) – U.Le Guin, *“Bobil-17”* (Babel-17, 1966) – S.Dileney.

⁶ Aldiss B.W., Wingrove D. Trillion Year Spree: The History of Science Fiction. – London: Victor Gollancz, 1986. – 470 p.

⁷ Suvin D. Counter-Projects: William Morris and the Science Fiction of the 1880s // In: Science Fiction Roots and Branches: Contemporary Critical Approaches. – London: Palgrave Macmillan UK, 1990. – 12 p.

Ilmiy fantastikaning har bir rivojlanish bosqichi kiberpank subjanrining shakllanishiga o‘z hissasini qo‘shgan.

Birinchi bobning ikkinchi fasli “*Kiberpank adabiyoti. Ilmiy fantastika subjanrining kelib chiqishi*” deb nomlanadi va ilmiy fantastika rivojlanishining har bir bosqichining kiberpankning paydo bo‘lishiga ko‘rsatgan ta’sirini o‘rganishga bag‘ishlangan. Kiberpank AQShda ilmiy fantastika adabiyotining subjanri sifatida paydo bo‘lib, yuqori texnologiyalar va texno-distopik kelajakni o‘zida mujassam etgan, postmodern adabiyotning yorqin namunasiga aylangan. B.Betke ushbu atamani birinchi marta 1980-yilda ishlatgan bo‘lib, uni “*Amazing Stories*” (*Ajoyib hikoyalar*) jurnalida 1983-yilda nashr etilgan hikoyasi sarlavhasiga aylantirgan. Tadqiqotchi Chiksheri-Roney shuni ta’kidlaydiki, “*kibernetika*” bu insonning tartibsizlik ustidan nazorat qilishga bo‘lgan ulug‘vor intilishlari va ko‘p millatli kapitalizmning mexanik ish jarayonining oddiy davomi o‘rtasidagi paradoksni ifodalaydi⁸. D.Hibdiy esa pank-madaniyat bilan bog‘liq tashqi qiyofa, odatda, nimjon va holdan toygan ko‘rinishda bo‘lib, bu mavjud tartib-qoidalarga qarshi isyonning ramzi ekanini aytadi⁹. Mazkur kontekstda “*pank*” – yoshlarning jamiyatdan ajralishi va mavjud tizimga ongli ravishda befarq bo‘lishini anglatadi. Kiberpankda esa bu tushuncha qarshilik, isyon va ijtimoiy chetga surilgan yoki ezilgan qatlamlarning hayot tajribasini ifodalashga xizmat qiladi. Shu tariqa, “*kiber*” va “*pank*” so‘zlarining birikishi yangi subjanr – kiberpank atamasining shakllanishiga olib keldi. Kiberpank klassik ilmiy fantastika kanonlarini qayta talqin qiladi va ajratilganlik, identifikatsiya izlanishi hamda fragmentatsiya kabi motivlarni markaziy o‘ringa chiqadigan qorong‘i, yuqori texnologiyalarga asoslangan olamlarni taklif etadi.

Hayotni sun’iy yo‘l bilan yaratish va ilmiy tajribalarning oqibatlari uchun axloqiy javobgarlik masalasini ko‘taruvchi ilk asarlardan biri bu M.Shellingning “*Frankenshteyn*” (Frankenstein, 1818) romanidir. Kiberpank mazkur asardan insoniy kibr va texnologik taraqqiyotning oldindan ko‘zda tutilmagan oqibatlari kabi mavzularni meros qilib olgan¹⁰. Bu mavzular kiberpankda ham dolzarb bo‘lib qolmoqda, chunki u inson va mashina o‘rtasidagi murakkab o‘zaro munosabatlarni o‘rganishga qaratilgan.

Ilmiy fantastikaning XX asrdagi taraqqiyoti kiberpank janrining shakllanishida muhim rol o‘ynadi. Bu davrning A.Azimov, R.Xaynlayn va A.Klark kabi yetakchi yozuvchilari nafaqat ilmiy fantastika janrining rivojlanishiga, balki kiberpankning paydo bo‘lishiga ham salmoqli hissa qo‘shgan. T.Kolarning ta’kidlashicha, “A.Azimovning “*Men, robot*” (I, robot, 1950) va “*Asos*” (Foundation, 1951) asarlari, kiberpank adabiyotidagi dastlabki mualliflarga sezilarli ta’sir ko‘rsatgan”¹¹. U shuningdek, Azimovning bu asarlari nafaqat ilmiy fantastika asoslarini yaratganini, balki inson va mashina o‘rtasidagi murakkab o‘zaro aloqalarni tadqiq etgan ko‘plab yozuvchilarga ilhom manbai bo‘lganini ta’kidlaydi.

⁸ Csicsery-Ronay Jr. I. The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer* // Critique: Studies in Contemporary Fiction, 1992. – 221-240 p.

⁹ Hebdige D. Subculture: The Meaning of Style. – London: Routledge, 2012. – 208 p.

¹⁰ Svihla W. C. Cyberpunk as an Evolution from Science-Fiction and its Social Critiques, 2022. – 40 p.

¹¹ Kolář T. Neuromancer: A Pioneer and a Successor of Cyberpunk, 2024. – 45 p.

1960-1970-yillarda ilmiy fantastika janrida “*Yangi to‘lqin*” (New wave) deb nom olgan yo‘nalish shakllandi. Bu harakat janrga yangi mavzular va eksperimental badiiy shakllarni olib kirdi. “*Yangi to‘lqin*” vakillari F.K.Dik, U.Berrouz va J.G.Ballard o‘z e‘tiborlarini psixologik hamda falsafiy masalalarga, shuningdek, ijtimoiy-siyosiy muammolarga qaratdilar. Ular postmodernizm elementlarini joriy qilib, murakkab va ko‘p qatlamli syujetlarni yaratdilar. Ayniqsa, D.Ballardning kiberpankka ko‘rsatgan ta‘siri lingvistik darajada yaqqol ko‘zga tashlanadi. U ilgari surgan “*ichki makon ilmiy fantastikasi*” (science fiction of inner space) konsepsiyasi kiberpankda markaziy tushunchaga aylanadi.

“*Yangi to‘lqin*”ning buyuk vakillaridan biri bo‘lgan F.K.Dik kiberpank subjanrining shakllanishida beqiyos rol o‘ynagan. Uning g‘oyalari keyingi avlod kiberpank yozuvchilari U.Gibson, N.Stivenson, P.Kedigan va B.Sterlingning asarlarida yaqqol namoyon bo‘lib, ular ushbu mavzularni chuqurlashtirgan va kelajak haqidagi qorong‘i, ko‘p qatlamli tasvirlar orqali kiberpankni yanada boyitgan.

Birinchi bobning uchinchi fasli “*Kiberpank asarlarining badiiy xususiyatlari*” deb nomlanib, kiberpankning asosiy jihatlari va ularning kiberpank adabiyotidagi kelajak obrazini shakllantirishga ta‘siri ko‘rib chiqildi. G.J.Merfi “1980-yillardan boshlab kiberpank oddiy mezonlar to‘plamidan ko‘ra ko‘proq narsaga aylanganini va uni mexanik ravishda hikoya strategiyalarini ishlab chiqadigan vosita sifatida ko‘rib bo‘lmasligini” ta‘kidlaydi¹². Kiberpankning mohiyati faqatgina uning badiiy kuchida emas, balki bizning real voqelik haqidagi tushunchamizni ongli ravishda buzishda namoyon bo‘ladi. Kiberpank olamida reallikning yemirilishi faqat syujet usuli emas, balki markaziy mavzu sifatida namoyon bo‘ladi. Kiberpank yaratgan murakkab hikoyalar va hayratlanarli olamlarni o‘rganar ekanmiz, biz tashvishli bir g‘oya bilan to‘qnash kelamiz: bizning haqiqat tushunchamiz statik emas, balki moslashuvchan hodisa bo‘lib, innovatsiyalar va jamiyat evolyutsiyasiga bog‘liq holda o‘zgarishi mumkin¹³. Kiberpank san‘atning oddiy bir turi bo‘lishdan chiqib, inson tajribasi kontekstida reallik va xayolot o‘rtasidagi doimiy o‘zgarib boruvchi chegaralarni tadqiq qiluvchi, tafakkurga undovchi adabiy yo‘nalishga aylanadi.

Kiberpank quyidagi xususiyatlarni o‘z ichiga oladi: sun‘iy intellekt, kibernetik miflar va raqamli sarguzashtlar, virtual dunyo va korporativ nazoratning gegemonligi. Sun‘iy intellektning potentsial foydalari bilan uning xavfli oqibatlari o‘rtasidagi kontrast kiberpank olamlarida keng tarqalgan mavzudir. Kiberpankda sun‘iy intellekt (SI) muhim, ko‘pincha esa tahdid soluvchi rol o‘ynaydi. U syujetning ajralmas qismiga aylangan bo‘lib, ilg‘or texnologiyalarni, ijtimoiy tuzilmalarni hamda insoniyat mohiyatini chuqur o‘rganish imkonini beradi¹⁴. Ushbu subjanrda ko‘pincha o‘z-o‘zini anglaydigan va fikrlashga qodir mashinalar obrazlari uchraydi. Shuningdek, bu texnologiyalar ustidan nazorat masalalari va ularning axloqiy jihatlari muhim muhokama mavzusiga aylanadi.

¹² Murphy G.J., Vint S. (eds.). *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*. – Routledge, 2010. Vol. 3. – 61 p.

¹³ Артюх А.А. Субкультура киберпанка и американский кинематограф. Дисс. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2001. – 44 с.

¹⁴ Auger E.E. *A Theory of the Development of Popular Genres: Discourse in Gothic, Detective, Science and Cyberpunk Fiction*. Diss. – University of Victoria, 2001. – 58 p.

Kiberpank adabiyotida korporativ nazoratning ustunligi ko‘pincha kelajak jamiyatlarining asosiy elementi sifatida tasvirlanadi. Ushbu subjanr faol ravishda shunday senariylarni o‘rganadi va aks ettiradi, unda yirik korporatsiyalar nafaqat iqtisodiyot va siyosatga, balki oddiy insonlarning kundalik hayotiga ham katta bosim o‘tkazadi. Kiberpank olamida korporativ nazorat g‘oyasi faqat iqtisodiy kuch doirasida qolib ketmaydi, u ijtimoiy, madaniy va axloqiy jihatlarga ham keng ta’sir o‘tkazuvchi omil sifatida namoyon bo‘ladi. Kiberpankning boshqa xususiyatlari va uning eng mashhur asarlari quyidagi jadvalda keltirilgan (1-jadval).

1-jadval

Klassik kiberpank romanlari va ularning badiiy xususiyatlari

Badiiy xususiyatlar	Tavsif	Roman namunasi	Muallif
Yuqori texnologiyalar tasvirlari	Ilg‘or texnologiyalar kundalik hayotning ajralmas qismiga aylanib, jamiyatga sezilarli ta’sir ko‘rsatadi.	“Gunohkorlar” (Synners) 1991	P.Kedigan
Antiutopiya janri elementlari	Voqealar qorong‘i, dispotik jamiyatda kechadi, u yerda ijtimoiy tanazzul va korporativ hukmronlik hukm suradi.	“Neyromant” (Neuromancer) 1984	U.Gibson
Kelajak shahar tasvirlari	Odatda, voqealar keng, zich aholi yashaydigan, neonga to‘la yirik shaharlarda sodir bo‘ladi.	“Qor bosqini” (Snow Crash) 1992	N.Stivenson
Qo‘zg‘olon mavzulari	Repressiv tizimlarga qarshi kurash mavzulari, odatda, antiqahramonlar yoki ijtimoiy chetga surilgan guruhlar boshchiligida kechadi.	“O‘ramali qiz” (The Windup Girl) 2009	P.Bachigalupi
Inson va kibernetika o‘zaro aloqasi	Odamlar tanalarini kibernetik qo‘shimchalar bilan to‘ldirib, inson va mashina o‘rtasidagi chegarani yo‘q qiladi.	“O‘zgartirilgan uglerod” (Altered carbon) 2002	R.Morgan
Transgumanizm konsepsiyasi	Inson cheklovlarini yengishning axloqiy va falsafiy oqibatlarini o‘rganadi.	“Qalqondagi ruh” (Ghost in the Shell) 1989	M.Shiro
Nuar elementlari	Nuar filmlaridan olingan elementlar, og‘ir muhit va axloqan noaniq qahramonlar bilan tavsiflanadi.	“Shahar va shahar” (The City & The City) 2009	Ch.Myevil

Bu barcha elementlarni birlashtira olgan muallif Uilyam Ford Gibson bo‘ldi. Kiberpankning asosiy elementlari U.Gibsonning asarlari orqali shakllandi. “Golografik atirgul parchalari” (Fragments of a hologram rose, 1977), “Kibermakon” (Cyberspace) trilogiyasi: “Neyromant” (Neuromancer, 1984), “Graf Nol” (Count Zero, 1986) va “Mona Liza Overdrayv” (Mona Lisa overdrive, 1988), shuningdek, “Ko‘prik” (Bridge) trilogiyasi: “Virtual yorug‘lik” (Virtual light, 1993), “Idoru” (Idoru, 1996) va “Ertangi kunning barcha kechalari” (All tomorrow’s parties, 1999) kabi asarlar yozuvchining kiberpank subjanri bilan yoritilgan asarlariga yorqin misol bo‘la oladi. Bundan tashqari, “Ko‘k chumoli” (Blue ant) trilogiyasi: “Tasvirni tanish” (Pattern recognition, 2003), “Arvohlar mamlakati” (Spook country, 2007) va “Tarix noli” (Zero history, 2010) romanlarida

ham Gibson kiberpank elementlaridan unumli foydalangan. Yuqorida tilga olingan barcha asarlar kelajak haqida mulohaza yuritishga undaydi, ehtimoliy xavflar haqida ogohlantiradi va texnologik o'zgarishlarni anglash hamda ularni tanqidiy qabul qilish muhimligini ta'kidlaydi.

Ikkinchi bob **“Uilyam Gibsonning trilogiyasida kelajak tamaddunining badiiy modellashirish komponentlari”** deb nomlanib, unda markaziy obrazlar tahlil qilinadi, transgumanizm va antiutopiyaning roli o'rganiladi, shuningdek, *“Kibermakon”* trilogiyasidagi xronotop ko'rib chiqiladi.

Ikkinchi bobning birinchi fasli *“Uilyam Gibsonning Kibermakon trilogiyasidagi markaziy qahramonlarning badiiy obrazlari”* deb nomlanadi va unda asosiy qahramonlarning obrazlari, ularning xarakterlari, motivatsiyasi hamda asarlarning syujet tuzilmasini shakllantirishdagi roli tahlil qilinadi. U. Gibson qahramonlarning badiiy obrazlari orqali inson va texnologiya o'rtasidagi murakkab hamda ko'p qirrali munosabatlar, ijtimoiy izolyatsiya, jamiyat tanazzuli hamda kelajak olamida identitetni izlash va uni qayta anglash kabi mavzularni mohirona tarzda ifodalaydi. Uning personajlari o'ziga xos kiberpank tipajlaridir: xakerlar, yollanma jangchilar, kiborglar va sun'iy intellekt vakillari. Ularning tana va onglari texnologiyalar ta'sirida o'zgargan hamda takomillashgan. *“Kibermakon”* (Cyberspace) trilogiyasidagi *Neyromant* (Neuromancer, 1984), *“Graf Nol”* (Count Zero, 1986) va *“Mona Liza Overdrayv”* (Mona Lisa Overdrive, 1988) romanlarida bu obrazlar yorqin tasvirlangan.

Neyromant (Neuromancer, 1984) asarida bosh qahramon Genri Dorset Keys bo'lib, u professional xaker, *“konsol kovboyi”* sifatida tanilgan. Uning hikoyasi va rivojlanishi syujetning markaziy qismidir. Roman uni quyidagicha tasvirlaydi: *“Case was twenty-four. At twenty-two, he'd been a cowboy a rustler, one of the best in the Sprawl. He'd been trained by the best, by McCoy Pauley and Bobby Quine, legends in the biz. He'd operated on an almost permanent adrenaline high, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix. A thief he'd worked for other, wealthier thieves, employers who provided the exotic software required to penetrate the bright walls of corporate systems, opening windows into rich fields of data”*¹⁵. Keys kibermakon kovboyi sifatidagi hayot tarziga mos keladigan oddiy va funktsional kiyim kiyadi. *“He wore a dark mesh t-shirt tucked into baggy black cotton pants”*¹⁶. Bu parchada nafaqat Keysning tashqi ko'rinishi tasvirlanadi, balki uning hayot tarzi va shaxsiy didi haqida ham

¹⁵ Keysi yigirma to'rt yoshda edi. Yigirma ikki yoshida u kovboy, ma'lumot o'g'risi bo'lgan – Sprol hududidagi eng yaxshilaridan biri. Uni eng zo'rlar o'qitgan edi: Makkoy Polli va Bobbi Kvin – bu sohaning afsonalari. U deyarli doimiy adrenalinning yuqori holatida ishlagan, bu yosh va mahoratning yon mahsuli edi; u maxsus kibermakon qurilmasiga ulangan holda, o'z ongini tanasidan ajratib, matritsa deb atalgan umumiy xayoliy makonga kiritar edi.

O'g'ri sifatida u boshqa, boyroq o'g'rilar uchun ishlagan – unga korporativ tizimlarning yorqin devorlarini yorib o'tish imkonini beruvchi noodatiy dasturlarni taqdim etuvchi ish beruvchilar uchun. Shu yo'l bilan u ma'lumotlar boy maydonlariga oynalar ochardi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 8 p.

¹⁶ U qora to'rtli futbolka kiygan edi, futbolikasi keng qora paxtali shim ichiga tiqilgan edi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 27 p.

tushuncha beriladi. Shunday qilib, ushbu parchadagi kiyim tasviri nafaqat vizual element sifatida xizmat qiladi, balki uni qahramon sifatida chuqurroq tushunishga, uning odatlari va ustuvorliklarini anglashga yordam beradi.

U.Gibsonning *“Graf Nol”* (Count Zero, 1986) romani *“Kibermakon”* trilogiyasining ikkinchi qismi bo‘lib, birinchi roman *“Neyromant”*da tasvirlangan kiberpank olamini yanada chuqurroq o‘rganishda davom etadi. *“Neyromant”* dan farqli o‘laroq, ushbu romanning syujeti uch asosiy hikoya chizig‘i atrofida rivojlanadi, har biri turli qahramonlar bilan bog‘liq. Bobbi Nyumark obrazi romaning asosiy mavzularidan bir nechtasini aks ettiradi. Uning tan olinishga bo‘lgan intilishi va ichki hamda tashqi ziddiyatlari o‘zini namoyon qilish hamda shaxsiy o‘sish mavzularini ta’kidlaydi. Uning texnologiya va kibermakon bilan o‘zaro aloqalari inson hamda texnologiya munosabatlari mavzusini aks ettirsa, o‘z o‘rnini topishga bo‘lgan harakatlari identifikatsiya izlash mavzusini ochib beradi.

Tyorner ham *“Graf Nol”* romanining qahramonlaridan biri bo‘lib, murakkab va ko‘p qirrali obraz sifatida turli nuqtai nazarlardan talqin qilinishi mumkin. Tyorner – professional *“ekstraktor”* (extractor), ya’ni insonlarni xavfli vaziyatlardan, ko‘pincha korporativ urushlar bilan bog‘liq muhitlardan olib chiqishga ixtisoslashgan mutaxassis. Uning o‘tmishi xavfli topshiriqlarga to‘la bo‘lib, bu uni tajribali va sovuqqon professional sifatida shakllantirgan. *“He’d set up a liaison between Sense/Net¹⁷ and the local government, bribed the town’s top police official, analyzed the hotel’s security system, met the local guides and drivers and had their histories doublechecked”¹⁸*. Tyorner har doim harakatlarini sinchkovlik bilan rejalashtiradi va barcha mumkin bo‘lgan xavf-xatarlarni oldindan hisobga olishga intiladi. Tyorner obrazining muhim jihatlaridan biri uning boshqa qahramonlar, jumladan, Konroy va Mitchell bilan bo‘lgan munosabatlaridir. Bu munosabatlar uning kasbiy va shaxsiy sifatlarini, shuningdek, ichki ziddiyatlari va sadoqatini ochib beradi.

“Mona Liza Overdrayv” (Mona Lisa Overdrive, 1988) U.Gibsonning *“Kibermakon”* trilogiyasining so‘nggi qismi bo‘lib, o‘quvchini kelajakning murakkab va chalkash dunyosiga olib kiradi. U.Gibsonning oldingi asarlari singari, bu roman ham texnologiyalar, jamiyat va shaxsiyat o‘rtasidagi murakkab munosabatlarni o‘rganadi. Bunda muhim badiiy obrazlar orqali asarning yashirin ma’nolari va motivlarini anglash mumkin. U.Gibsonning *“Mona Liza Overdrayv”* asaridagi obrazlardan foydalanishi zamonaviy badiiy ifoda uslubining g‘ayrioddiy va ijodiy yondashuvini ta’kidlaydi¹⁹. Garchi trilogiyaning uchinchi romani *“Mona Liza Overdrayv”* deb nomlansa ham, asarning asosiy qahramonlari boshqa shaxslar bo‘lib, Mona Jeyn ularning markazida emas.

Endji Mitchell – U.Gibsonning *“Mona Liza Overdrayv”* romanidagi eng muhim qahramonlardan biri bo‘lib, uning badiiy obrazi ramzlar va motivlarga boy.

¹⁷ Sense/Net – Uilyam Gibsonning *“Kibermakon trilogiyasi”*dagi (Sprawl trilogy) to‘qima korporatsiyadir.

¹⁸ U Sense/Net kompaniyasi bilan mahalliy hukumat o‘rtasida aloqa o‘rnatgan, shahar politsiyasining eng yuqori mansabdorini pora bilan ko‘ndirgan, mehmonxonaning xavfsizlik tizimini tahlil qilgan, mahalliy yo‘lboshlovchilar va haydovchilar bilan uchrashgan hamda ularning tarjimai hollarini qayta tekshirtirgan edi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W.Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 76 p.

¹⁹ Schmitt R. Mythology and Technology: The Novels of William Gibson // Extrapolation, 1993. Vol. 34. – № 1. – 67 p.

Bu obraz asarning markaziy mavzularini aks ettiradi. Endji o'zining o'tmishi, xususan, Maas arkologiyasidagi bolalik yillari va otasining manipulyatsiyalari bilan shakllangan. Asarda tez-tez uning otasi va uning qizga bo'lgan ta'siri haqidagi xotiralar tilga olinadi. Bu esa irsiyat va genetik dasturlash mavzusini yanada chuqurlashtiradi.

Ikkinchi bobning ikkinchi fasli "*Uilyam Gibsonning Kibermakon trilogiyasida antiutopiya va transgumanizm elementlari*" deb nomlanadi hamda unda trilogiyada antiutopik motivlar va transgumanistik g'oyalar qanday namoyon bo'lishi, shuningdek, ularning kelajak olamini qurish va syujet rivojiga ta'siri tahlil qilinadi. U.Gibsonning "*Kibermakon*" (Cyberspace) trilogiyasidagi "*Neyromant*" (Neuromancer, 1984), "*Graf Nol*" (Count Zero, 1986) va "*Mona Liza Overdrayv*" (Mona Lisa Overdrive, 1988) romanlarini o'z ichiga olgan bo'lib, kiberpank subjanridagi asosiy asarlardan biri hisoblanadi hamda zamonaviy ilmiy fantastikaga katta ta'sir ko'rsatgan. Ushbu asarlar kelajakning qorong'i va yuqori texnologiyalarga asoslangan dunyosini tasvirlaydi, unda transgumanizm va antiutopiya markaziy o'rin egallaydi.

Trilogiyaning birinchi romani "*Neyromant*", nafaqat kiberpank subjanridagi eng ta'sirchan asarlardan biri, balki umuman antiutopik adabiyotning muhim namunalaridan biri hisoblanadi. U.Gibsonning "*Neyromant*" asari, shubhasiz, postmodern estetikaning mohirona ifodasi sifatida namoyon bo'lgan asardir²⁰. "*Neyromant*" romanining asosiy antiutopik elementlari quyidagilar bo'lishi mumkin: ijtimoiy inqiroz, korporativ hukmronlik va ekologik halokat.

U.Gibsonning "*Graf Nol*" trilogiyasidagi ikkinchi romanda antiutopik elementlar jamiyat, texnologiyalar va qahramonlarning individual taqdirleri orqali namoyon bo'ladi. "*Graf Nol*" asaridagi eng yaqqol antiutopik elementlardan biri – texnologik degumanizatsiya. Ushbu qorong'i kelajakda texnologiyalar insonni ozod qilmaydi, aksincha, uni bo'ysundiradi va boshqa narsaga aylantiradi. Bu jarayonning yorqin namunalaridan biri asardagi Tyornerning hujumdan keyingi tiklanish jarayonidir. U uch oy davomida ROM texnologiyasiga asoslangan simulyatsiyada yashaydi: "*He spent most of those three months in a ROM-generated simstim construct of an idealized New England boyhood of the previous century*"²¹. Ushbu parcha ROM texnologiyasi haqiqiy insoniy tajribani sun'iy yaratilgan simulyatsiya bilan qanday almashtirishini ko'rsatadi.

"*Mona Liza Overdrayv*" romanida U.Gibson "*Kibermakon*" trilogiyasining avvalgi qismlarida boshlagan antiutopiya mavzularini rivojlantirishni davom etadi. Bu elementlar hikoyani butunlay qamrab oladi va texnologik taraqqiyotning qorong'i jihatlarini aks ettiruvchi g'amgin atmosferani shakllantiradi. Asarning asosiy antiutopik jihatlaridan biri texnologiyalarning inson shaxsiyatiga halokatli ta'siri. Bunga yaqqol misol Kumiko obrazi bo'lib, u Maas-Neotek biochipi

²⁰ Sponsler C. Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson // Contemporary Literature, 1992. Vol. 33. – № 4. – 631 p.

²¹ U o'sha uch oyining aksar qismini ROM tomonidan yaratilgan, o'tgan asrdagi Yangi Angliya bolaligining ideallashtirilgan tasviridan iborat simstim konstruksiyasida o'tkazdi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 1 p.

yordamida yaratilgan golografik personaj – Kolinning “*sharpasi*” bilan o‘zaro aloqaga kirishishidir.

“*Transgumanizm*” atamasi XX asrning o‘rtalarida paydo bo‘lgan bo‘lsa-da, uning asosida yotgan g‘oyalar ancha ilgariroq paydo bo‘lgan. Transgumanizm konsepsiyasi birinchi bor britaniyalik biolog D.Hakslining 1957-yilda e‘lon qilingan “*Yangi sharob uchun yangi idishlar*” (New Bottles for New Wine, 1957) kitobida ilgari surilgan. Unda transgumanizm insonning o‘zini takomillashtirishga bo‘lgan intilishi sifatida tasvirlanadi, bu esa mavjud imkoniyatlar doirasidan tashqariga chiqishni nazarda tutadi²². Garchi transgumanizm atamasi 1957-yilda D.Haksl tomonidan rasmiy tarzda qo‘llanilgan bo‘lsa-da, transgumanistik g‘oyalarning asoslarini tashkil etuvchi elementlar ancha oldin paydo bo‘lgan.

U.Gibsonning “*Neyromant*” romani transgumanizm tushunchasini chuqur o‘rganadigan va “*Kibermakon*” trilogiyaning asosiy asarlaridan biri hisoblanadi. Ushbu romandagi transgumanizmning asosiy elementlaridan biri – kibermakon bo‘lib, u shunchaki virtual olam emas, balki ongni jismoniy tana chegaralaridan tashqariga kengaytirish vositasi sifatida tasvirlangan. “*The matrix has its roots in primitive arcade games*”²³ iborasi texnologiyalarning oddiy o‘yin-kulgidan tortib, yangi ong va mavjudlik shakllarini yaratish darajasigacha rivojlanganini ko‘rsatadi.

U.Gibsonning “*Graf Nol*” romani ham transgumanizmni o‘rganish kontekstida muhim asar hisoblanadi. Unda inson va texnologiya o‘zaro qo‘shilishining turli jihatlari, shuningdek, bu jarayonning inson identifikatsiyasi va ongi ustiga ta’siri aks ettirilgan. Romanda transgumanizmning markaziy elementlaridan biri - “*biochiplar*” konsepsiyasi bo‘lib, ular inson imkoniyatlarining evolyutsiyasida muhim rol o‘ynaydi. Gibson Maas Biolabs kompaniyasining yangi biochiplari insonning atrof-muhitni sezish qobiliyatini qanday keskin oshirishini tasvirlaydi. Marli ushbu texnologiyalar bilan to‘qnash kelgan epizodda, Gibson “*the new Maas biochips*”²⁴ orqali ularning hayratlanarli darajadagi tafsilotlarni ilg‘ash qobiliyatini tasvirlaydi.

“*Mona Liza Overdrayv*” romanida transgumanizmning asosiy jihatlaridan biri - inson va mashinaning qo‘shilishi bo‘lib, bu turli qahramonlar orqali namoyon bo‘ladi. Asar qahramonlari nafaqat tashqi ta’sir ostida o‘zgaradilar, balki ushbu o‘zgarishlarga ongli ravishda intiladilar, chunki ular bu orqali o‘z imkoniyatlarini kengaytirishga harakat qiladilar. Romandagi transgumanizmning eng yorqin timsollaridan biri bu Endji Mitchell obrazidir. U texnologik implantlar yordamida kibermakonga bevosita ulanadigan qobiliyatga ega bo‘lib, insonning mavjudlik darajasini yangi bosqichga olib chiqishni anglatadi. U an’anaviy kiberdek qurilmalari yordamiga muhtoj bo‘lmasdan, to‘g‘ridan-to‘g‘ri matritsaga ulanadi, bu esa uni texnologik evolyutsiyaning cho‘qqisida turgan inson sifatida tasvirlaydi.

²² Huxley J. New Bottles for New Wine. – London: Chatto & Windus, 1957. – 17 p.

²³ U o‘sha uch oyining aksar qismini ROM tomonidan yaratilgan, o‘tgan asrdagi Yangi Angliya bolaligining ideallashtirilgan tasviridan iborat simstim konstruksiyasida o‘tkazdi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 31 p.

²⁴ ... yangi Maas biochiplari (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 12 p.

Ikkinchi bobning uchinchi fasli “Uilyam Gibsonning “Graf Nol” va “Neyromant” romanlaridagi xronotop xususiyatlari” deb nomlanadi. Unda asarlarning makon-vaqt xususiyatlari, shuningdek, ularning atmosfera yaratish, hikoya tuzilishini shakllantirish va muallifning falsafiy-huquqiy g‘oyalarini ochib berishdagi o‘rni ko‘rib chiqiladi. Kiberpankdagi xronotop vaqt va makon uyg‘unligini shakllantiradi hamda ushbu adabiy yo‘nalishning asosiy g‘oyalari va kayfiyatlarini aks ettiradi.

U.Gibsonning “Neyromant” romanida bu xronotop raqamli makon shaklida namoyon bo‘ladi, unda an‘anaviy vaqt va makon tushunchalari tubdan o‘zgartirilgan²⁵. Bu raqamli makon quyidagicha tasvirlangan: “Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts . . . A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity”²⁶. Ko‘pincha “Matritsa” deb ataladigan ushbu virtual dunyo barcha qamrovchi global tarmoq sifatida ishlaydi, unda ma’lumot va ma’lumotlar vizuallashtirilgan shaklda taqdim etilib, mavhum tushunchalar aniq va idrok etiladigan tasvirlarga aylantiriladi. “Neyromant” asaridagi kibermakon vaqtni butunlay qayta belgilaydi, vaqtning relyativizatsiyasini joriy qiladi va chiziqli vaqtni yagona mumkin bo‘lgan tuzilma sifatida rad etadi.

U.Gibsonning “Neyromant” romanida Tiba-Siti va uning atrof-muhiti kelajakdagi postindustrial megapolisning kvintessensiyasi (eng muhim mohiyati) sifatida tasvirlanadi. Megapolis obrazi orqali Gibson texnologik innovatsiyalar shahar arxitekturasiga qanday ta’sir ko‘rsatishini ko‘rsatadi, shahar tahdidlar va noma’lumliklarga to‘la murakkab labirintga aylangan²⁷. Roman voqealarida kosmik makon va orbital stansiyalar ham xronotopni kengaytirishda muhim rol o‘ynaydi. Ular virtual makonning mantiqiy davomchisi va chuqurlashuvi sifatida xizmat qiladi, bu makon esa butun asar davomida ustuvorlik qiladi.

“Neyromant” romanida qahramonlarning vaqtni idrok etishi real dunyo va kibermakon o‘rtasidagi keskin kontrastni aks ettirib, asarning xronotopining dualistik tabiatini ta’kidlaydi. Biologik vaqt va kiber vaqt o‘rtasidagi tafovut, ayniqsa, Keyz xarakteri orqali yaqqol namoyon bo‘ladi. Haqiqiy dunyoda uning tanasi chiziqli vaqt qonunlariga bo‘ysunadi: u qarishga, azoblarga va muqarrar o‘limga moyilligi ko‘rinadi.

“Graf nol” asarida ham, “Neyromant” romanidagidek, kibermakonda virtual va real o‘lchamlar kesishadigan o‘ziga xos xronotop mavjud. Romanda kibermakon “maftunkor manzara” sifatida tasvirlanadi, bu yerda vaqt va makon chegaralari xiralashgan bo‘lib, cheksizlik va onglik illyuziyasini yaratadi.

²⁵ McCallum E.L. Mapping the Real in Cyberfiction // Poetics Today, 2000. Vol. 21. – № 2. – 360 p.

²⁶ Kibermakon. Har bir mamlakatda milliardlab qonuniy foydalanuvchilar, shuningdek, matematik tushunchalarni o‘rganayotgan bolalar tomonidan har kuni boshdan kechiriladigan umumiy xayoliy haqiqat. Insoniyat tizimidagi barcha kompyuterlarning ma’lumotlar banklaridan olingan ma’lumotlarning grafik ifodasi. Tasavvur qilib bo‘lmas darajadagi murakkablik (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 37 p.

²⁷ Bülgözdi I. Spatiality in the Cyber-World of William Gibson // Consciousness, Literature & the Arts, 2018. Vol. 53. – 120-136 pp.

Graf nol kibermakonga xakerlik manipulyatsiyalari maqsadida sho‘ng‘iydi. Shu bilan birga, Bobbinig jismoniy tanasi harakatsiz qoladi, lekin uning ongini fizik qonunlar amal qilmaydigan dunyoga ko‘chadi. U uchun vaqt boshqacha oqadi: kibermakonda u soniyalar ichida ulkan masofalarni bosib o‘tishi mumkin, holbuki real hayotda bu soatlab yoki kunlab davom etgan bo‘lardi. “*Graf nol*” romanida U.Gibson vayronaga aylangan urbanistik zonalarini inqiroz va parokandalik mavzusini ifodalovchi muhim xronotop sifatida ko‘rsatadi. Ushbu makonlar yarim vayron megapolislar, tashlab ketilgan binolar hamda bo‘m-bo‘sh sanoat hududlari eski dunyoning yakuni va texnologik hamda ijtimoiy kollapsning muqarrarligini anglatadi.

U.Gibsonning “*Graf Nol*” romanida kichik vaqt-makon birliklari umumiy syujet tuzilishini shakllantirishda hamda personajlarning ichki dunyosini ochib berishda katta ahamiyatga ega. Masalan, tushlar, virtual konstruksiyalar va fleshbek kabi jarayonlar asosiy syujet chizig‘i ichida mavjud bo‘ladi. Bu elementlar U.Gibsonga qahramonlarning ichki kechinmalarini chuqur o‘rganish imkonini beradi, psixologik portretlarni yaratadi hamda vaqt va makonning ularning hayotidagi murakkab munosabatlarini ko‘rsatib beradi. Romandagi kichik vaqt-makon birliklarining yorqin namunasidan biri – tush tasvirlaridir. Tushlar romanda shunchaki qahramonlarning ongosti qo‘rquv va orzularini aks ettirib qolmasdan, o‘z qonunlariga ega bo‘lgan o‘ziga xos “*vaqt cho‘ntaklari*” vazifasini ham bajaradi. U.Gibsonning “*Graf Nol*” romanida nochiziqli hikoya uslubi murakkab xronotopni shakllantirishda markaziy rol o‘ynaydi. Shunday qilib, “*Neyromant*” va “*Graf Nol*” romanlaridagi xronotop yuqori texnologiyalar davrining mutlaqo yangi madaniy vaziyatini aks ettirgan holda, postmodernistik parchalanganlik va ko‘plab realliklarning to‘qnashuvi mantig‘ini o‘zida mujassam etadi.

Uchinchi bob nomi “**Kibermakon virtual reallik dunyosi sifatida. Uilyam Gibson asarlarida stilistik usullar**” bo‘lib, unda U.Gibsonning “Kibermakon” trilogiyasida virtual reallikning roli, stilistik usullar va neologizmlar o‘rganildi.

Uchinchi bobning birinchi fasli “*Uilyam Gibsonning Kiberkmakon trilogiyasida virtual olamlar kelajakning proeksiyasi sifatida*” deb nomlangan bo‘lib, virtual olamlarning hikoya qilishdagi asosiy element sifatidagi ahamiyati, syujet rivojiga ta’siri, qahramonlarning identifikatsiyasi shakllanishi, shuningdek, raqamli davrning falsafiy va ijtimoiy-madaniy jihatlarining aks ettirilishi tahlil qilinadi.

O‘n yilliklar davomida, ilk fantastik asarlardan boshlab, virtual reallik texnologiyalar va inson ongiga oid xavotirlar hamda umidlarni aks ettirib kelgan. J.Bodriyar to‘rt bosqichli simulyatsiyani ajratib ko‘rsatadi: u fundamental haqiqatni aks ettiradi; u fundamental haqiqatni niqoblaydi va buzadi; u fundamental haqiqatning yo‘qligini niqoblaydi; u hech qanday haqiqatga aloqador bo‘lmagan, o‘z-o‘zining sof simulyakri bo‘lgan holatga aylanadi²⁸. Birinchi bosqich – bu oddiy aks ettirish, ya’ni tasvirlar haqiqatni ko‘rsatadi; ikkinchisi haqiqatni buzadi,

²⁸ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. – М.: Постум, 2015 (1981). – 12 с.

tasavvurni shakllantiradi, ammo hanuz original borligini tan oladi; uchinchi bosqich esa haqiqatni yashiradi, har qanday chin shaklni talqinlar qatlami ostiga yashiradi. Oxirgi bosqich – bu sof simulyatsiya bo‘lib, unda belgilar va simulyakrlarda endi hech qanday seziladigan haqiqatga ishora yo‘q. Virtual reallik aynan shu to‘rtinchi bosqichni mujassamlashtiradi.

U.Gibsonning “*Neyromant*” (Neuromancer, 1984) romanida virtual reallik murakkab simulyativ muhit sifatida tasvirlanadi va Matritsa shaklida gavdalanadi. Bu kibermakon bo‘lib, qahramonlar uni giperreallik darajasida idrok etishadi. Ushbu noyob muhit bir vaqtning o‘zida “*konsensusli gallyutsinatsiya*”²⁹ va yuqori texnologik immersiv simulyatsiya mahsuli bo‘lib, unda jismoniy va raqamli makon o‘rtasidagi chegaralar yo‘qoladi.

Romanda matritsa – bu ong va identifikatsiya tabiati haqidagi ekzistensial savollar, estetik tajriba bilan birlashadigan makondir. Virtual makon bir vaqtning o‘zida transsendent tajriba manbai, haqiqatga qarshi qo‘yilgan chaqiriq va filosofik markaz bo‘lib, kiberpunk subjanrining asosiy mavzularini aks ettiradi. Qahramonlar, masalan, Keys uchun tana “*go’sht*”, ya’ni ortiqcha yuk bo‘lib ko‘rinadi, undan qutulish orqali ular matritsaga to‘liq sho‘ng‘ishga intilishadi.

“*Neyromant*” asarida virtual reallikning postgumanistik jihati ongning kiborglashuvi kabi falsafiy mavzuni aks ettiradi, bu yerda jismoniy va raqamli elementlar yangi turdagi subyektivlikda birlashadi. “*Neyromant*” romanida, shuningdek, sun‘iy intellekt bilan o‘zaro aloqalar masalasiga alohida e’tibor qaratiladi; bu aloqalar foydalanuvchilarga kengaytirilgan ong holatini boshdan kechirish imkonini beradi. Kiberkmakon sun‘iy intellektlar bilan o‘zaro ta’sir uchun platforma sifatida xizmat qiladi; bu intellektlar muxtorlikka ega bo‘lib, ko‘pincha foydalanuvchi nazoratidan tashqarida bo‘lgan o‘z maqsadlariga intiladilar. Ushbu jihatlar Matritsani ko‘p qatlamli makon sifatida namoyon qiladi.

“*Graf Nol*” (Count Zero, 1986) romanida U.Gibson kibermakon va virtual reallikni falsafiy hamda madaniy jihatlarni tadqiq qilish uchun muhim makon sifatida tasvirlashda davom etadi. Bu makonda begonalashuv, shaxsning dekonstruksiya va arxaik an‘analar bilan yuqori texnologiyali haqiqatning sintezi kabi masalalar o‘rganiladi. Xususan, U.Gibson virtual reallikni shunday tasvirlaydiki, unda arxetiplar va diniy obrazlar, masalan, vudu madaniyatiga oid timsollar, ma’lumotlarni idrok etishning bir qismiga aylanadi.

Lukas va Bovuar obrazlari kibermakon bilan o‘zaro munosabatda vudu kultidan olingan tushunchalar orqali harakat qiladilar: masalan, “*ruhiy shakllar*” yoki “*tulpa*”lar – salbiy energiyaning bir turdagi to‘plami sifatida tasvirlanib, Matritsani to‘ldiradi. Ma’lumotlarga bunday okkultistik yondashuv kiber makonning sof texnik tuzilmasidan muqaddas tajribani boshdan kechirish mumkin bo‘lgan makonga aylanishini ko‘rsatadi. Romanda bunday hodisalar “*sensor aloqalar*” orqali namoyon bo‘ladi. Bular personajlar, jumladan, Virek o‘rtasida muloqot qilish uchun ishlatiladigan interfeyslardir.

²⁹ Konsensusli gallyutsinatsiya – “*Neyromant*” romani kontekstida fizik mavjudlikka ega bo‘lmagan, biroq barcha ishtirokchilar ushbu tasavvurni “haqiqat” deb qabul qilishga kelishgan taqdirda, real obyekt sifatida idrok etiladigan hodisadir.

“*Mona Liza Overdrayv*” (Mona Lisa Overdrive, 1988) deb nomlangan trilogiyaning uchinchi romanida U.Gibson virtual reallikni giperrealistik va metafizik makon sifatida tasvirlaydi, bu yerda qahramonlar raqamli va simulyativ texnologiyalar bilan avvalgi romanlarga qaraganda chuqurroq darajada o‘zaro aloqa qiladi. Bu virtual makon nafaqat raqamli muhitning funksional imkoniyatlarini kengaytiradi, balki ong chegaralarini o‘rganish va inson qayerda tugab, sun’iy konstruksiya qayerda boshlanishini aniqlash uchun ham xizmat qiladi.

“*Mona Liza Overdrayv*” romanida U.Gibson virtual reallikni giperrealistik va metafizik makon sifatida tasvirlaydi, bu yerda qahramonlar raqamli va simulyativ texnologiyalar bilan avvalgi romanlarga qaraganda chuqurroq darajada o‘zaro aloqa qiladi. Bu virtual makon nafaqat raqamli muhitning funksional imkoniyatlarini kengaytiradi, balki ong chegaralarini o‘rganish va inson qayerda tugab, sun’iy konstruksiya qayerda boshlanishini aniqlash uchun ham xizmat qiladi. Gibson raqamli obrazlar va simulyatsiyalar nafaqat axborotni ifodalashi, balki xotira parchalarini yoki hatto butun ongni namoyon etishi mumkinligini o‘rganadi. Bunday raqamli “*sharpalar*” shaxsiylik va tajriba fragmentlariga ega bo‘lib, ko‘p qavatli idrok va kechinmalarni shakllantiradi, natijada an’anaviy identiklik tobora parchalanib boradi. Bunday raqamli “*sharpalar*”ga misol qilib Kumikoning otasi tomonidan unga taqdim etilgan raqamli yordamchi va ustoz Kolin obrazini ko‘rsatish mumkin. Kolin shaxsiyat va xotiraning muhim jihatlarini mujassamlashtirib, Kumikoning noyob raqamli tajribasining bir qismiga aylanadi.

“*Mona Liza Overdrayv*” romanidagi virtual olamlar qahramonlarga xotiralarni saqlash va ular bilan o‘zaro muloqot qilish imkoniyatini taqdim etadi, bu xotiralar esa jismoniy ongdan tashqarida ham mavjud bo‘lib, faoliyat yuritishda davom etadi. Ular tajribaning kvantlangan fragmentlari sifatida harakat qiladi, qayta jonlantirish va takror boshdan kechirish mumkin bo‘lgan fenomenlarga aylanadi, ularning haqiqiy hayot bilan bog‘liqligi esa ikkinchi darajaga tushadi. Bu holat “*xotiralarni ideallashtirish*” tushunchasiga o‘xshab, virtual reallik yordamida doimiy kechinmalar illyuziyasi – raqamli abadiylik holatiga yaqin tasavvurni yaratadi. Gibson romanda raqamli makonni labirint sifatida tasvirlaydi, u ko‘p qavatli tuzilmalari va ramzlari bilan to‘ldirilgan bo‘lib, madaniy meros va postmodern estetikani aks ettiradi.

Uchinchi bobning ikkinchi fasli “*Yozuvchining asarlaridagi uslubiy mahorat*” deb nomlangan bo‘lib, uslubiy vositalarning noyob badiiy muhit yaratishdagi roli, “*Kibermakon*” trilogiyasida tasvirlangan kelajak dunyosiga xos kiberpank estetikasi shakllanishidagi ahamiyati ko‘rib chiqiladi. Stilistik usullar U.Gibsonning “*Kibermakon*” trilogiyasida noyob muhit va chuqur ma’no yaratishda asosiy rol o‘ynaydi. Bu usullar nafaqat Gibsonning o‘ziga xos hikoya uslubini shakllantiradi, balki o‘quvchining asarlardagi mavzu va falsafani chuqurroq anglashiga ham xizmat qiladi.

U.Gibsonning “*Neyromant*” (Neuromancer, 1984) romani kiberpank adabiyotining yorqin namunasi bo‘lib, unda muallif murakkab timsollar va allyuziyalar tizimini yaratish orqali o‘ziga xos estetik tuzilmani shakllantiradi.

Asarda stilistik usullarni qo'llashning ko'plab misollari mavjud. Masalan, quyidagi parchada: *"His eyes were eggs of unstable crystal, vibrating with a frequency whose name was rain and the sound of trains..."*³⁰ kibermakonga sho'ng'igan Keysing virtual reallikni idrok etishi tasvirlanadi. *"Eggs of unstable crystal"* metaforasi uning ko'rish va idrok qilish qobiliyatining mo'rtligi hamda zaifligini ifodalaydi. Tez-tez titrash, yomg'ir hamda poyezdlarning ovozi bilan bog'lanishi esa barqarorlikning yo'qligi va noaniqlik hissini yanada kuchaytiradi hamda haqiqat va virtual dunyo o'rtasidagi ingichka chegarani ta'kidlaydi. Keyingi parcha esa barmenning Keyska istehzosi bilan bog'liq: *"You are too much the artiste, Herr Case"*³¹. Bu jumlada Gibson ironiyadan foydalanib, qahramonning tuban ahvolini va o'zgarib ketgan mavqeini ko'rsatadi. Bu sahnada Kays ilgari mashhur bo'lgan xaker – *"kibermakon kovboyi"* edi, lekin endilikda ko'nikmalarini yo'qotgan, dunyodagi mavqeyini tushunib yetgan oddiy firibgarga aylanib qolgan. Barmen, unga *"Herr Case"* deb murojaat qilib va *"the artiste"* deb atab, Keysning hozirgi ahvoli va uning oldingi buyukligi o'rtasidagi farqni istehzo bilan ta'kidlaydi. Bu yerda ironiya Keysning qulash fojeasini yanada keskinroq ko'rsatadi, uning oldingi hayotidan naqadar uzoqlashganini va atrofdagilar ko'z o'ngida qanchalik pastga tushib ketganini ta'kidlaydi.

*"The box was a universe, a poem frozen on the boundaries of human experience"*³² metaforasi *"Graf Nol"* (Count Zero, 1986) romanida ma'lum bir rassom tomonidan yaratilgan maxsus qutilarni tasvirlash uchun ishlatilgan. Qutining *"a universe"* sifatida tasvirlanishi uning ichki elementlarining xilma-xilligi va boyligini ta'kidlaydi. Bu shunchaki san'at asari emas, balki chuqur assotsiatsiyalar va ramzlar bilan to'la miniatyura olami sifatida namoyon bo'ladi. Yuqorida tilga olingan misollardan tashqari, Gibson romanda muayyan mavzularni tasvirlash uchun giperbolani ham faol qo'llagan. Ulardan biri *"The scale of it was impossible... the entire weight of a multinational corporation came crashing down on Bobby"*³³ iborasidir. Bu giperbola Bobbi Nyumarkka korporatsiya tomonidan ko'rsatilayotgan ulkan kuch va bosimni yetkazish uchun ishlatilgan. *"The scale of it was impossible..."* degan jumla korporatsiyaning ta'sir doirasini to'liq anglab yetishning imkonsizligini ta'kidlaydi. Romanda, shuningdek, metonimiyadan foydalanish misollarini ham uchratish mumkin. Masalan, *"The Rolls stopped as if on silk"*³⁴ degan jumla Virrekning mashinasi haqidagi sahnada qo'llanilgan. *"The Rolls"* so'zining to'liq nomi *"Rolls-Royce"* o'rnida ishlatilishi metonimiya bo'lib, ijtimoiy ierarxiya va mashina egasining mavqeiga urg'u beradi. Kiberpank dunyosida,

³⁰ Uning ko'zlari beqaror kristalldan yasalgan tuxumlarga o'xshar, ularning tebranish chastotasi esa yomg'ir nomi bilan atalgan, temiryo'l poyezdlarining tovushiga o'xshar edi... (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 151 p.

³¹ "Siz haddan tashqari san'atkorisiz, janob Keys" (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – 1 p.

³² "Quti – bu bir olam edi, inson tajribasining chegaralarida muzlab qolgan she'rga o'xshardi" (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 12 p.

³³ Buning ko'lami aql bovar qilmas edi... ko'p millatli korporatsiyaning butun og'irligi Bobbinning boshiga quladi. (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 142 p.

³⁴ Rolls-Royce ipak ustida yurgandek to'satdan to'xtadi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Count Zero. – London: Victor Gollancz Ltd, 1986. – 59 p.

korporativ va moddiy qadriyatlar muhim rol o'ynagan joyda, *"The Rolls"* so'zining o'ziyoq avtomobil egasi yoki kompaniyasining yuqori ijtimoiy statusini anglatadi.

"Mona Lisa Overdrive" (Mona Lisa Overdrive, 1988) romanida allyuziya misollarini topish mumkin. Yakudzaga ishora qilingan sahnada Salli Shirs va Kumiko Erls-Kort hududidagi robata-bardada bo'lganida sodir bo'ladi. Salli bilan Kumiko yakudzaning tarixi va iyerarxiyasi haqida suhbatlashadi, bu esa bevosita Kumiko otasining o'tmishi bilan bog'liq. Aniq parcha quyidagicha eshitaladi: *"After Sally's lecture on the history and hierarchy of the Yakuza in the robata bar in Earls Court, Kumiko had decided that each of the men in the photographs, the subjects of the personality recordings, had been an oyabun"*³⁵. Ushbu sahnada Salli tomonidan Kumikoga uning otasi yakudza tashkilotida yuqori lavozim egallaganini tushuntiradi, chunki u *"oyabun"* (yakudza iyerarxiyasida yetakchi yoki *"boss"*) hisoblanadi. Bu esa Kumikoga otasining ta'siri va hokimiyatini yanada chuqurroq anglash imkonini beradi. Bu yerda yakudzaga allyuziya Yaponiya tashkilotlangan jinoyat sindikatiga ishora qiladi, u qat'iy iyerarxiya va sadoqat tizimi orqali faoliyat yuritadi. Keyingi parcha quyidagicha eshitaladi: *"To eyes accustomed to Tokyo, the movement seemed absurdly rare"*³⁶. Bu jumlada giperbola ishlatilgan. Giperbola (*absurdly rare*) diqqatni inson idrokining tajriba orqali shakllanishiga qaratadi. Tokioda voyaga yetgan Kumiko uchun Londondagi harakat g'ayrioddiy darajada sekin yoki kam ko'rinadi, holbuki, Londonlik odam uchun bu harakat mutlaqo odatiy bo'lishi mumkin.

Uchinchi bobning uchinchi faslida, *"Uilyam Gibsonning "Kibermakon" trilogiyasida yangi terminologiyalar va ularning asarlarning mazmunini ochib berishdagi roli"* deb nomlangan bo'limda, muallif tomonidan qo'llanilgan neologizmlar tahlil qilinadi, shuningdek, ularning asarlar olamini qurish, trilogiyaning asosiy g'oyalarini ochib berish va o'ziga xos kiberpank leksikonini shakllantirishdagi ahamiyati ko'rib chiqiladi. Ilmiy-fantastik adabiyotda, ayniqsa kiberpankda, yangi terminlar noyob olamlarni shakllantirishda va texnologiyalar, insoniyat hamda kelajak bilan bog'liq murakkab mavzularni o'rganishda muhim rol o'ynaydi.

Gibsonning *"Kibermakon"* trilogiyasida yangi terminologiya alohida o'rin tutadi. Muallif shu orqali o'z olamining asosiy jihatlarini ochib beradi hamda kelajakning murakkab tushunchalariga shakl va ma'no bag'ishlaydi. Xeyz ta'kidlaganidek, Uilyam Gibson o'z hikoya olamida yaratilgan neologizmlar yordamida texnologik iste'molni aks ettiradi, ayniqsa, trilogiya olamlarida³⁷. Ushbu terminlar inson va mashina o'rtasidagi murakkab o'zaro aloqalarni, haqiqat va virtual dunyo, tana va ong o'rtasidagi chegaralarni tushunish uchun vosita bo'lib xizmat qiladi.

³⁵ Erls Kortdagi robot-barda Salli yakuza tarixi va iyerarxiyasi haqida ma'ruza qilganidan so'ng, Kumiko suratlarda tasvirlangan, shaxsiy yozuvlarning ishtirokchilari bo'lgan har bir erkak – oyabun, ya'ni yakuza rahbari bo'lgan degan xulosaga keldi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. *Mona Lisa Overdrive*. – New York: Bantam Books, 1988. – 118 p.

³⁶ Tokiodagi hayotga ko'nikkan ko'zlar uchun bu harakat g'ayrioddiy darajada kamyob tuyuldi (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. *Mona Lisa Overdrive*. – New York: Bantam Books, 1988. – 95 p.

³⁷ Hayes E. A. *Surface Inscriptions: Implications of the Postmodern in William Gibson's Future Worlds*. – Michigan: ProQuest, 2014. – 42 p.

Masalan, “*cyberspace*” – (kibermakon) neologizmi birinchi bor “*Neyromant*” (Neuromancer, 1984) romanida paydo bo‘ladi. Bu neologizm bosh qahramon Keys virtual haqiqatga ulanib ishlay olmaganidan afsuslanayotgan sahnada ishlatilgan. Romanda bu termin quyidagi sahnada qo‘llanilgan: “*A year here and he still dreamed of cyberspace, hope fading nightly*”³⁸. “*Cyberspace*” bu nafaqat romanning asosiy neologizmlaridan biri, balki undan tashqaridagi madaniyat va til uchun ham muhim tushunchaga aylangan. “*Cyberspace*” neologizmi oddiy makonni emas, balki inson ongining go‘yoki jismoniy tanadan ajralib, sho‘ng‘iy oladigan yangi turdagi haqiqatni anglatadi. “*Console cowboy*” (konsol kovboyi) – U.Gibson tomonidan yaratilgan mualliflik neologizmi bo‘lib, kibermakonda buzib kirishlar bo‘yicha ixtisoslashgan professional xakerlarni ifodalaydi.

Trilogiyaning ikkinchi romani – “*Graf Nol*” (Count Zero, 1986) ham neologizmlar ishlatilishi jihatidan boy bo‘lib, ular roman kontekstida muhim badiiy vosita sifatida xizmat qiladi. Roman kontekstida qo‘llanilgan “*Simstim*” neologizmi innovatsion texnologiyani anglatib, u foydalanuvchilarga boshqa bir insonning sensor tajribalarini real vaqt rejimida bevosita his etish imkonini beradi. “*Simstim*” neologizmi inglizcha “*simulation*” (simulyatsiya – taqlid) va “*stimulation*” (stimulyatsiya – qo‘zg‘atish) so‘zlarining birikmasidir. Bu esa texnologiyaning mohiyatini – boshqalarning sezgi tajribasini his qilish imkoniyatini aniq ifodalaydi.

U.Gibsonning uchinchi va oxirgi romani “*Mona Liza Overdrive*” (*Mona Lisa Overdrive*, 1988) kiberpank dunyosini chuqur detallangan va immersiv tarzda yaratishda neologizmlarning muhim rol o‘ynashi bilan ajralib turadi. Asarda “*trode-net*” atamasi Slik Genri sirli personaj bilan to‘qnash kelgan sahnada paydo bo‘ladi. Ushbu personaj “*trode-net*”ga ulangan holda, tibbiy aravachada yotgan bo‘ladi. “*Trode-net*” – bu mavjud ilmiy va texnologik leksikani birlashtirgan neologizm bo‘lib, yangi konseptni ifodalaydi. “*Trode*” so‘zi “*elektrod*” atamasidan kelib chiqqan bo‘lib, neyrofiziologik tadqiqotlarda asab to‘qimalari bilan o‘zaro ta’sir qilish uchun ishlatiladigan qurilmaga ishora qiladi, “*net*” esa tarmoq tizimlariga yoki kibermakonga havola qiladi.

Gibson tomonidan yangi terminlarning joriy etilishi shunchaki stilistik uslub emas, balki kiberpank dunyosini ijtimoiy, psixologik va estetik jihatdan o‘rganish hamda konseptualizatsiya qilishga xizmat qiluvchi ongli badiiy mexanizmdir.

XULOSA

1. Ilmiy fantastika genezisi va tarixini kompleks o‘rganish natijasida aniqlanishicha, bu adabiy janrning shakllanishi jahon ilmiy-texnik tafakkurining rivojlanishi hamda kelajak haqidagi ijtimoiy va falsafiy qarashlarning murakkablashuvi bilan bevosita bog‘liqdir. Janrning paydo bo‘lishi erta utopik va sarguzasht asarlarga borib taqaladi, ular madaniyatda fan va texnologiyalar roli haqida yanada chuqurroq hamda tizimli tadqiqotlarga asos solgan.

³⁸ “Bu yerda bir yil o‘tkazgan bo‘lsa-da, u hanuz kibermakonni tushlarida ko‘rardi, umidi esa har kecha so‘nib borardi” (Tarjima muallifga tegishli) / Gibson W. Neuromancer. – New York: Ace, 1984. – P. 2.

2. Ilmiy fantastikaning umumiy evolyutsion rivojlanishi kontekstida kiberpank adabiyotini tahlil qilish natijasida aniqlanishicha, bu subjanr raqamli texnologiyalarning tezkor o'sishi va iqtisodiyotning globallashtirishiga javob sifatida yuzaga kelgan. Kiberpank kelajakdagi texnokratik tamaddunning obrazini shakllantiradi, unda yuqori texnologiyalar ijtimoiy parchalanganlik, marginalizatsiya va begonalashuv bilan yonma-yon mavjud bo'ladi. Kiberpank nafaqat alternativ kelajak modelini taqdim etadi, balki kelajak tamadduni qiyofasini belgilashi mumkin bo'lgan zamonaviy tendensiyalarni tanqidiy tahlil qiladi.

3. Kiberpankning estetik xususiyatlari tahlili shundan dalolat beradiki, bu subjanr texno-distopik va neourbanistik g'oyalarning dinamik birlashuvi asosida quriladi. Asosiy element bu qahramonlarning kibermakonga sho'ng'ishi bo'lib, bu o'ziga xos "bo'lingan" reallik estetikasi, ya'ni inson va raqamli tizimlar o'rtasidagi gibridd o'zaro ta'sir ustunlik qiladigan muhitni shakllantiradi. Shu tariqa kiberpank ilmiy-texnik taraqqiyotning mumkin bo'lgan yo'nalishlarini aks ettiribgina qolmay, balki shaxsiylik, erkinlik va nazorat kabi masalalarni ham ko'taradi.

4. U. Gibson asarlarini tahlil qilish shuni ko'rsatadiki, muallif ongli ravishda kelajakning alternativ modellari qurilishini amalga oshiradi. Bu modellar global korporatsiyalar va jadal rivojlanayotgan IT-texnologiyalar inson hayotining asosiy parametrlarini belgilab beruvchi dunyoni tasvirlaydi. Gibson tasvirlagan kelajak sivilizatsiyasi kuchli ijtimoiy tafovut bilan ajralib turadi: bir tomonda axborot va moddiy resurslarni nazorat qiluvchi texnokratik elitalar, ikkinchi tomonda esa raqamli ekspansiya sharoitida yashashga majbur bo'lgan marginal guruhlar mavjud bo'lib, ular tarmoq ko'nikmalari, xakerlik amaliyotlari va norasmiy tuzilmalar orqali omon qolishga harakat qilishadi. Shu tarzda Gibson texnologiyalar ozodlik vositasi emas, balki ijtimoiy nazorat va begonalashuvni kuchaytiruvchi mexanizmga aylangan xavotirli, ammo konseptual jihatdan asosli kelajak modeli ekanligini taklif qiladi.

5. "Kibermakon" trilogiyasini tahlil qilish jarayonida aniqlanishicha, Gibson transgumanizm va antiutopiya kabi asosiy motivlarni izchil ravishda rivojlantiradi. Muallif inson imkoniyatlarini kibernetik implantlar, neyrointerfeyslar va sun'iy intellekt yordamida kengaytirish potensialini o'rganar ekan, bir vaqtning o'zida raqamli totalitarizm sharoitida shaxsning tobora kuchayib borayotgan zaifligiga e'tibor qaratadi. Antiutopik salohiyat esa resurslar, axborot va hattoki shaxsiylik ustidan monopoliyaga ega bo'lgan korporativ tuzilmalar tomonidan boshqariladigan, qat'iy iyerarxiyaga asoslangan texnokratik tamaddun tasvirlari orqali yanada kuchayadi.

6. "Neyromant" va "GrafNol" romanlaridagi xronotopni aniqlash hamda tahlil qilish real va virtual makon hamda vaqt o'rtasidagi chegaralar deyarli yo'qolgan noyob kompozitsion tuzilmani ko'rsatadi. Gibson syujetni fragmentar shaklda qurib, an'anaviy vaqt chizig'idan ko'ra qahramonlarning subyektiv idrokiga urg'u beradi; ular kibermakonda o'zaro harakatda bo'lishadi. Bu uslub kiberpankning postmodernistik xarakterini ta'kidlaydi hamda diqqatni reallikning chalkashligi va qayta formatlanishiga qaratadi.

7. Gibson matnlarida virtual olamlarni tahlil qilish shuni ko'rsatadiki, ular endi shunchaki badiiy uslub emas, balki qahramonlar taqdirini belgilab beruvchi mustaqil reallikka aylanadi. Virtual tarmoqlar, ma'lumotlar to'plami va ongni modifikatsiya qilishning turli shakllari nafaqat jismoniy hamda ijtimoiy cheklovlardan ozodlikka eltuvchi vosita, balki yangi qaramlik shakllarining manbai bo'lib xizmat qiladi. Shunday qilib, kibermakonga inson va texnologik tizimlar o'rtasidagi murakkab munosabatlarni aks ettiruvchi "ikkinchi olam" maqomi beriladi.

8. U.Gibsonning stilistik xususiyatlarini o'rganish uning yozuvchilik uslubi kuchli ifodali vositalarga tayanishini ko'rsatadi. Bu uslub yuqori texnologiyali dunyoning ziddiyatli va ko'pincha bo'laklarga bo'lingan muhitini yetkazishga qaratilgan. Muallif maxsus terminologiya, yoshlar slengi va qisqa, lo'nda dialoglar uyg'unligini qo'llab, global kommunikatsiya realligiga mos fonetik va leksik muhit yaratadi. Bunday stilistik usullar tezlik, informatsiyalashuv va madaniy gibridlik hukmron bo'lgan dunyoga sho'ng'ish effektini kuchaytiradi.

9. Gibson qo'llagan neologizmlar va terminlarni tahlil qilish shuni ko'rsatadiki, yozuvchi raqamlashtirish davrida yuzaga kelayotgan yangi ijtimoiy-texnik hodisalarni qayd etish va anglashga intiladi. "Matritsa", "kibermakon" kabi tushunchalar va boshqa muallifiy yangiliklar raqamli reallikni modellashtirish hamda talqin qilishga xizmat qiluvchi metatillik vositalar bo'lib xizmat qiladi. Shu tariqa, kiberpank adabiyoti kelajakni tasvirlabgina qolmay, balki uning lingvistik jihatdan qurilishida ham ishtirok etadi.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТ DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01
ПО ПРИСУЖДЕНИЮ УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ ПРИ УЗБЕКСКОМ
ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ**

**УЗБЕКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ**

НИШОНОВ ИЛХОМДЖОН ДИЛМУРОВОВИЧ

**ОБРАЗ ЦИВИЛИЗАЦИИ БУДУЩЕГО В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ
УИЛЬЯМА ГИБСОНА**

10.00.04 – Языки и литература народов Европы, Америки и Австралии

**Филология фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси
АВТОРЕФЕРАТИ**

ТАШКЕНТ - 2026

Тема диссертации доктора философии (PhD) зарегистрирована в Высшей аттестационной комиссии при Академии наук Республики Узбекистан под номером B2024.2.PHD/FH4595.

Диссертация выполнена в Узбекском государственном университете мировых языков. Автореферат диссертации на трёх языках (узбекском, русском, английском (резюме)) размещён на веб-странице Научного совета (www.uzswlu.uz) и в Информационно-образовательном портале «Ziyonet» (www.ziyonet.uz).

Научный консультант:

Мухаммедова Нилуфар Элибоевна
доктор философии по филологическим наукам (PhD), доцент

Официальные оппоненты:

Лиходзиевский Анатолий Степанович
доктор филологических наук, профессор

Насриддинов Дилшод Аъзамкулович
доктор философии по филологическим наукам (PhD), доцент

Ведущая организация:

Национальный университет
Узбекистана имени Мирзо Улутбека

Защита диссертации состоится «10» август 2026 года в 12:00 часов на заседании Научного совета DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01 по присуждению учёных степеней при Узбекском государственном университете мировых языков (Адрес: 100138, г. Ташкент, Учтепинский район, улица Кичик халка йули, дом 21а. Тел.: (+998 71) 230-12-91; факс: (+998 71) 230-12-92; e-mail: uzswlu_info@mail.ru).

С диссертацией можно ознакомиться в Информационно-ресурсном центре Узбекского государственного университета мировых языков (зарегистрирована за № 3448) (Адрес: 100138, г. Ташкент, Учтепинский район, улица Кичик халка йули, дом 21а. Тел.: (+998 71) 230-12-91; факс: (+998 71) 230-12-92).

Автореферат диссертации разослан «22» июль 2026 года

(протокол-реестр рассылки за № 13 от «22» июль 2026 года).




А.А. Насиров
Председатель научного совета
по присуждению учёных степеней,
д.ф.н., профессор

Х.Б. Самигова
Ученый секретарь научного совета
по присуждению учёных степеней,
д.ф.н., профессор

Ж.А. Якубов
Председатель Научного семинара
при научном совете по
присуждению учёных степеней,
д.ф.н., профессор

ВВЕДЕНИЯ (аннотация диссертации доктора философии(PhD))

Актуальность темы исследования. В мировом литературоведении наблюдается активное развитие новых жанров и субжанров, отражающих стремительные технологические и социокультурные изменения глобального общества. Одним из таких литературных явлений является киберпанк – субжанр научной фантастики, сформировавшийся в англоязычной литературе в 1970–1980-е годы. Киберпанк как субжанр научной фантастики приобрёл глобальное значение благодаря своей способности отражать основные вызовы цифровой эпохи. Особое место в становлении и популяризации киберпанка принадлежит У. Гибсону. Его произведения определили эстетические, философские и нарративные направления, задав вектор развития киберпанка на последующие десятилетия. В настоящее время киберпанк широко исследуется в литературоведении таких стран, как США, Великобритания, Япония, где сформировались отдельные научные школы и направления исследований. Тем не менее теоретико-методологические аспекты киберпанка, в частности его границы как жанра, взаимосвязь с другими фантастическими субжанрами, а также степень его изученности в национальных литературоведениях, до сих пор не получили достаточной ясности. Возможности киберпанка как средства анализа социокультурных и технологических изменений раскрыты не в полной мере, что превращает его исследование в актуальную аналитическую задачу. В связи с этим глубокий научный анализ истории возникновения киберпанка, его поэтико-художественных особенностей, этапов его формирования на примере творчества У. Гибсона, а также комплексное изучение его места и влияния в современной мировой литературе остаются актуальной задачей. Это и определяет научно-теоретическую и практическую значимость темы данной диссертации.

В мировом литературоведении тема киберпанка активно изучается в научно-исследовательских центрах и ведущих университетах развитых стран. Там данная тема интегрируется в междисциплинарные академические программы, охватывающие литературу, культурологию, цифровые СМИ, информационные технологии и кибербезопасность. Например, в Техасском университете в Остине (США) проводятся исследования, направленные на анализ глобальных импликаций киберпанка, его влияния на массовую культуру, цифровую идентичность и коммуникативные практики. В колледже Биркбек Лондонского университета (Великобритания) особое внимание уделяется транснациональному развитию культуры киберпанка, в частности её адаптации и трансформации в Японии, Индии, Латинской Америке и Германии. В настоящее время особую актуальность приобретают исследования, направленные на целостное изучение образа будущей цивилизации, отражённого в произведениях киберпанка, его технологических, социальных и культурных пластов, а также художественно-философских представлений автора о будущем обществе.

В то время как в мировой науке киберпанк активно исследуется в междисциплинарном контексте, в Узбекистане данная тема только начинает осваиваться. В нашей республике в целях дальнейшего развития науки реализуются эффективные реформы, предусматривающие «изучение передового зарубежного опыта в развитии высшего образования и популяризацию его результатов; повышение эффективности научно-исследовательской деятельности, координацию исполнения государственных научных и инновационных программ, а также обеспечение интеграции образования, науки и производства; формирование государственных научных программ на основе приоритетных направлений развития науки и технологий и координацию системы подготовки кадров с учёными степенями»

¹В контексте развития узбекской литературы и гуманитарных знаний изучение киберпанка приобретает особую актуальность. Узбекистан, стремящийся к активной интеграции в мировое научное и культурное пространство, уделяет большое внимание совершенствованию системы образования, развитию критического мышления и внедрению инновационных научных подходов.

Реализация данных задач закреплена в нормативно-правовых документах нашей страны, в частности, правовую основу составляют указы Президента Республики Узбекистан от 8 октября 2019 года № УП-5847 «Об утверждении Концепции развития системы высшего образования Республики Узбекистан до 2030 года» и от 29 октября 2020 года № УП-6097 «Об утверждении Концепции развития науки до 2030 года», постановления от 5 апреля 2018 года № ПП-3652 «О мерах по дальнейшему совершенствованию деятельности Союза писателей Узбекистана», от 16 марта 2020 года № ПП-4640 «О дополнительных мерах по дальнейшему развитию издательской и полиграфической деятельности» и от 19 мая 2021 года № ПП-5117 «О мерах по выведению деятельности по популяризации изучения иностранных языков в Республике Узбекистан на качественно новый уровень», а также постановления Кабинета Министров от 18 мая 2018 года № 376 «О мерах по совершенствованию системы перевода и издания на узбекский язык лучших образцов мировой литературы, а также перевода на иностранные языки жемчужин узбекской литературы» и от 14 декабря 2020 года № 781 «Об утверждении Национальной программы по развитию и поддержке культуры чтения на 2020-2025 годы», а также другие нормативно-правовые документы. Настоящее исследование в определённой степени способствует выполнению данных задач.

Соответствие исследования приоритетам развития республиканской науки и техники: Диссертация выполнена в соответствии с приоритетным направлением развития науки и технологий республики «Формирование системы инновационных идей социального, правового, экономического,

¹ O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2023-yil 3-iyuldagi "Ma'muriy islohotlar doirasida oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar sohasida davlat boshqaruvini samarali tashkil qilish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-200-son qarori // <https://lex.uz/uz/docs/-6518515>.

культурного, духовно-просветительского развития информационного общества и демократического государства и пути их реализации».

Степень изученности проблемы: Начало формирования киберпанка, как поджанра научной фантастики относится в 1970-80-х годах XX века, такие писатели как У.Гибсон, Н.Стивенсон, Б.Стерлинг и Р.Рюкер внесли значительный вклад в развитие научной фантастики. Впервые термин «киберпанк» использовал в журнале *“Amazing science fiction stories”* (Удивительные научно-фантастические истории) известный американский писатель Б.Бетки в 1983 году. В этом поджанре рассматриваются основные проблемы современного глобализированного мира: искусственный интеллект, манипулирующий сознанием общества и наблюдающий за человечеством, глобальные корпорации, приобретающие неограниченную власть, низкий уровень жизни в высокотехнологичном обществе, виртуальный мир, заменяющий реальную жизнь.

В зарубежном литературоведении киберпанк и творчество У.Гибсона пристально изучали такие известные литературоведы, как Т.Хенторн, Р.Маркли, Д.Кавалларо, Л.Маккаффри, С.Букатман, Д.Сувин, Д.Бродерик, С.Маккракен, Д.Клют, Э.Джеймс, И.Чичери-Ронай мл., Д.Хебдиг, В.Холлингер, Р.Миранда Уэрека, Ф.Джеймисон, М.Кревель, А.Крокер, И.Бюльгёзди, Ж.Бодрийяр, Э.А.Хейз². Особый интерес к творчеству У.Гибсона обусловлен актуальностью тематического комплекса, представленного в его произведениях: открытие новых миров, описывающих технологическую сингулярность, уровень развития человечества.

В российском литературоведении можно выделить ряд таких исследований, как «Субкультура киберпанка и американский кинематограф», «Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология» и «Современная антиутопия: киберпанк и другие»³ в которых рассматриваются эволюционные

² Henthorne T. William Gibson: A Literary Companion. – McFarland, 2011. – Т. 12, – 20 p.; Markley R. (ed.). Virtual realities and their discontents. – JHU Press, 1996, – p.162; Cavallaro D. Cyberpunk & Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson. – A&C Black, 2000, p.280; McCaffery L. (ed.). Storming the reality studio: A casebook of cyberpunk and postmodern science fiction. – Duke University Press, 1991; Bukatman S. Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction. – Duke University Press, 1993; Suvin D. Counter-Projects: William Morris and the Science Fiction of the 1880s // In: Science Fiction Roots and Branches: Contemporary Critical Approaches. – London: Palgrave Macmillan UK, 1990.– 12 p.; Broderick D. Reading by starlight: Postmodern science fiction. – Routledge, 2005 –155 p.; McCracken S. Science Fiction // In: Pulp. – Manchester: Manchester University Press, 2024. – 111 p.; Csicsery-Ronay Jr, I. The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's Neuromancer. Critique: Studies in Contemporary Fiction, 1992. – 230 p.; Hebdige D. Subculture: The meaning of style, London: Routledge. 2012. – 208 p.; Hollinger V. Cyborg Unities: Feminist sf and cyberpunk //Public. – 1995. – 25 p.; Miranda R. The Evolution of Cyberpunk into Postcyberpunk: The Role of Cognitive Cyberspaces, Wetware Networks and Nanotechnology in Science Fiction //Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2011/hdl_10803_288302/rmh1de1.pdf. – 2011. – 131 p.; Jameson F. Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism // Postmodernism. – London: Routledge, 2016. – 70 p.; Krevel M. “Back to the Future”: Technological Singularity in Gibson’s Sprawl Trilogy // BAS: British and American Studies. – 2014. – № 20. – 30 p.; Kroker A. The possessed individual: Technology and the French postmodern. – New World Perspectives, 1992. – 88 p.; Bülgözdi I. Spatiality in the Cyber-World of William Gibson // Consciousness, Literature and the Arts. – 2018. – Vol. 53.– 127 p.; Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция Текст. – 1981. – 12 с.; Hayes E. A. Surface inscriptions: implications of the postmodern in William Gibson’s future worlds. – 2014. – 42 p.

³ Артюх А. А. Субкультура киберпанка и американский кинематограф. – 2001 – 44 с.; Кирик Т. А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология : дис. – Омский государственный педагогический университет,

процессы и специфика киберпанка как субкультуры. Кроме выше упомянутых исследований можно отметить исследования следующих исследователей, как О.Илина, М.Бахтин, И.Шышкина, Н.Лысенко, Е.Цветков, А.Зезюлько, Ю.Кагарлицкий, Р.Лахманн⁴.

Несмотря на то что научная фантастика как литературное направление получила достаточно широкое освещение в работах узбекских учёных, таких как Р.М.Ибрагимова, Д.Х.Кувватова, У.Қ.Қўчимов и Д.А.Насриддинов⁵, и в их трудах в отдельных аспектах затрагивались характерные черты, присущие киберпанку, данный поджанр всё же не становился объектом самостоятельного, комплексного анализа.

Связь исследования с планами научно-исследовательской работы вуза, в котором выполнена диссертация. Диссертация выполнена в рамках научно-исследовательского плана Узбекского государственного университета мировых языков по направлению «Актуальные вопросы мировой литературы и сравнительного литературоведения».

Цель исследовательской работы: заключается в выявлении своеобразия художественного образа будущей цивилизации в произведениях У. Гибсона.

Задачи исследования:

Исследовать генезис и эволюцию киберпанка как поджанра научной фантастики, уделив особое внимание формированию художественного образа технократического будущего под влиянием футуристических идей XIX–XX веков;

Проанализировать систему образов в трилогии «*Киберпространство*», исследовать модели персонажей и выявить их трансформации в условиях высокотехнологичной среды будущего;

Исследовать антиутопические сценарии будущей цивилизации, трансгуманистические элементы и их влияние на формирование образа человеческой идентичности, выявить специфику образной системы киберпанка в контексте творчества У.Гибсона;

2004. – 20 с.; Андрияшин В. М. Современная антиутопия: киберпанк и другие // Язык. Коммуникация. Методика преподавания. – 2016. – 7 с.

⁴ Ilina O. <Research Note> Rethinking Dystopia: The Influence of W. Gibson's Neuromancer on Japanese Cyberpunk // 国際日本研究 (International Journal of Japanese Studies). – 2021. – Vol. 13. – 134 p.; Bakhtin M. Problems of Dostoevsky's poetics. – U of Minnesota Press, 2013. – Т. 8; Shyshkina I., Lysenko N. The Stylistic Originality of the Novel The Glass Castle by Jeannette Walls // Anglistics and Americanistics. – 2024. – № 21. – 119 p.; Цветков Е. В. Научная фантастика как способ конструирования социальной реальности: социально-философские аспекты : дис. – Архангельск : —Помор. гос. ун-т имени МВ Ломоносова, 2009. – 40 с.; Зезюлько А. В. “Киберпанк” как феномен духовной жизни // Научная мысль Кавказа. – 2012. – № 4 (72). – 145 с.; Кагарлицкий Ю. И. Что такое фантастика //М.: Худож. лит. – 1974. – Т. 349, –288 с.; Лахманн, Р. Дискурсы фантастического: пер. С нем. / Р. Лахманн. М. : новое литературное обозрение, 2009, – 384 с.

⁵ Ибрагимова Р.М. Ўзбек фантастикасининг тараккиёт муаммолари. Филол. фан. док. дисс. – Тошкент, 2003; Кувватова Д.Х. Ўзбек илмий-бадий фантастикасида фольклор мотивлари. Филол. фан. ном. дисс. – Тошкент, 1997; Қўчимов У.Қ. Фантастик асарларда бадий психологизм концепцияси (Рэй Брэдбери ва Хожиакбар Шайхов ижоди мисолида) . Филол. фан. ном. дисс. – Тошкент, 2020. Насриддинов Д.А. Жорж Мартин фэнтези асарлари поэтикаси. Филол. фан. ном. дисс. – Тошкент, 2021.

Исследовать художественно-эстетические особенности трилогии «Киберпространство», проанализировать функции неологизмов и их роль в конструировании художественного образа будущего и развитии сюжетной линии.

Объектом исследования является творчество У. Гибсона и романы, входящие в трилогию «Киберпространство» (Sprawl Trilogy) – «Нейромант» (Neuromancer, 1984), «Граф Ноль» (Count Zero, 1986) и «Мона Лиза Овердрайв» (Mona Lisa Overdrive, 1988).

Предметом исследования являются художественные особенности киберпанка и совокупность идейных компонентов, формирующих и отражающих образ будущей цивилизации в трилогии У. Гибсона «Киберпространство».

Методы исследования: в исследовании использовались культурно-исторический метод, структурно-семантический, герменевтический и лингвостилистический.

Научная новизна исследования заключена следующем:

Определены специфические особенности киберпанка в трилогии «Киберпространство» У.Гибсона, проявляющиеся через сочетание высоких технологий и социального упадка, виртуализацию сознания, моделирование городов будущего, а также взаимоотношения человека и кибернетики; на этой основе научно обоснованы модель технократической цивилизации будущего и становление киберпанка как самостоятельной эстетической парадигмы научной фантастики, а также выявлена система его ключевых признаков, включающая антиутопизм, трансгуманизм и моделирование виртуальной реальности.

Доказано, что в трилогии «Киберпространство» У.Гибсона признаки антиутопического общества, такие как тоталитаризм корпораций, социальное неравенство, технологическое угнетение, экологический кризис, утрата индивидуальности и дефицит ресурсов, изображаются в органическом единстве с идеями кибернетического совершенствования, интеграции человека и машины, расширения возможностей сознания, цифрового контроля и стремления к бессмертию, что раскрывает трансгуманистические особенности киберпанка.

Выявлено формирование виртуального и технократического художественного пространства в романах «Нейромант», «Граф Ноль» и «Мона Лиза Овердрайв» У.Гибсона на основе взаимосвязи киберпространства, цифровой среды и социальной фрагментации; кроме того, в художественно-философском аспекте обосновано влияние процессов цифровизации, развития искусственного интеллекта, кибернетических модификаций и трансформации общества будущего на человеческое сознание.

Установлено, что образ мира будущего, система персонажей, киберпространство и виртуальная реальность, созданные в романах У.Гибсона, демонстрируют признаки киберпанка как самостоятельного направления научной фантастики; также выявлено наличие в данных произведениях

авторских неологизмов, а также таких аспектов, как технологизированное общество, влияние искусственного интеллекта на человеческое мышление и трансформация идентичности личности в виртуальном пространстве, служащих раскрытию взаимоотношений человека и технологий.

Практические результаты исследования включают:

Систематизированы теоретические основы поджанра киберпанка и адаптированы к методологии узбекского литературоведения, что позволило создать методическую основу для исследования данного направления в контексте национального литературного процесса и мировой научной фантастики.

На основе раскрытия взаимосвязи концепций антиутопии, трансгуманизма, киберпространства и технократического общества в художественном мире У.Гибсона разработана методика литературоведческого анализа философских, культурных и эстетических проблем постиндустриального общества.

Выделены авторские неологизмы и терминология киберпанка, использованные в произведениях У.Гибсона, и охарактеризованы их семантические, стилистические и концептуальные функции, что позволило сформировать терминологическую базу, пригодную для использования в исследованиях по переводу произведений научной фантастики, лексикологии английского языка, стилистике и теории художественного перевода.

Достоверность результатов исследования обеспечивается соответствием темы исследования целям стратегии развития Республики Узбекистан, изученностью научно-теоретических взглядов и практического опыта в мировом масштабе, опытом применения теоретических положений предыдущих литературоведческих исследований, а также соответствием полученных результатов теоретическим положениям диссертации. Достоверность выражается во внедрении в практику выводов, предложений и рекомендаций, а также в подтверждении полученных результатов уполномоченными структурами.

Научная и практическая значимость результатов исследования: Научная значимость результатов исследования обусловлена теоретическими выводами, сделанными в процессе изучения проблематики киберпанка как нового явления в современном литературоведении, его литературных форм и тем в мировой литературе, их влияния на развитии мировой литературы.

Практическая значимость результатов исследования определяется тем фактом, что концептуальные идеи, выдвинутые в плане, служат источником для подготовки учебно-методических пособий, организация лекций-семинаров ориентированных на студентов филологических направлений высших учебных заведений по дисциплинам «Теория литературы», «Мировая литература», «Современный литературный процесс», «Американская литература».

Внедрения результатов исследования. На основе научного исследования, посвященного образу цивилизации будущего в произведениях У.Гибсона:

На примере трилогии У.Гибсона «Киберпространство» раскрыты специфические черты киберпанка как важного направления жанра научной фантастики, художественное изображение мира будущего в произведениях, а также своеобразное художественное мастерство писателя, изучены особенности киберпанка как самостоятельной эстетической парадигмы. Данные материалы были использованы в Узбекском государственном университете мировых языков в рамках инновационного проекта № IL-27-4722022413 «Создание электронной платформы “Компаративистика” по дисциплине “Сравнительное литературоведение”», выполненного в 2023–2025 годах в рамках государственных научно-технических программ (справка Узбекского государственного университета мировых языков от 2024 года № 01/756). В результате исследования на основе трилогии У.Гибсона «Киберпространство» раскрыты специфические особенности киберпанка как направления научной фантастики, художественное выражение и образ будущей цивилизации в произведениях, и данные материалы включены в состав инновационного проекта.

В трилогии У.Гибсона «Киберпространство» проанализировано художественное выражение антиутопических и трансгуманистических элементов в рамках эстетики киберпанка, а также модель будущего, наряду с высокими технологиями подвергшегося социальному упадку; в трилогии освещена двойственная природа технологии – с одной стороны, потенциал расширения человеческих возможностей посредством кибернетических модификаций и искусственного интеллекта, с другой стороны, процессы социального расслоения общества и духовного кризиса. Данные материалы были использованы в Узбекском государственном университете мировых языков в рамках инновационного проекта № IL-27-4722022413 «Создание электронной платформы “Компаративистика” по дисциплине “Сравнительное литературоведение”», выполненного в 2023–2025 годах в рамках государственных научно-технических программ (справка Узбекского государственного университета мировых языков от 2024 года № 01/756). В результате исследования в трилогии У.Гибсона «Киберпространство» выявлены основные антиутопические и трансгуманистические элементы, отражающие двойственную сущность технологического прогресса, раскрыты важные особенности направления киберпанк, и данные материалы включены в состав инновационного проекта.

В произведениях У. Гибсона «Нейромант», «Граф Ноль» и «Мона Лиза Овердрайв» освещены формирование концептуального пространства, художественное выражение технологий будущего и социальной динамики, а также философские аспекты взаимосвязи человека и технологий. Данные материалы были применены в рамках международного проекта «English as a school subject» («Английский язык как школьный предмет»), реализованного при содействии British Council (справка Узбекского государственного университета мировых языков от 12 февраля 2025 года № 04-04-1/728). В результате исследования проанализированы художественные особенности

трилогии У. Гибсона, в том числе образы технологий будущего, система персонажей, социальная динамика и философские аспекты взаимодействия человека и технологий. Полученные результаты были успешно внедрены в рамках международного проекта.

Созданный в романах У. Гибсона мир будущего, система образов и художественные особенности пространства определили концептуальные основы киберпанка как отдельного направления научной фантастики, а также освещены неологизмы и научно-теоретические взгляды, относящиеся к данной области. Неологизмы и художественные приёмы У. Гибсона в трилогии «Киберпространство» были использованы в рамках международного проекта программы Erasmus+ № 2020-1-DE01-KA107-005433 по международному обмену опытом между высшими учебными заведениями Европейского союза и Узбекистана (мобильность на основе кредитов между Узбекским государственным университетом мировых языков и Рурским университетом в Бохуме (Германия)) (справка Узбекского государственного университета мировых языков от 15 февраля 2025 года № 18-3/106). В результате исследования на основе образа будущего, изображённого в романах У. Гибсона, систематизировано своеобразие литературы киберпанка как направления научной фантастики, определены особенности системы персонажей и художественного пространства, а также проанализированы неологизмы и художественные приёмы автора. Полученные в результате данного анализа материалы были применены в рамках указанного проекта.

Апробация результатов исследования. Основное содержание и результаты проведённого автором исследования обсуждены на 4-х научно-практических конференциях, в том числе, 2-х международных и 2-х республиканских.

Опубликованность результатов исследования. По теме диссертации опубликована всего 10 научно-методических работ, в том числе, 3 статей в научных изданиях, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией Республики Узбекистан для публикации основных научных результатов диссертаций, 1 статью в республиканском журнале и 2 статьи в зарубежном журнале.

Структура и объём диссертации. Структура диссертации состоит из введения, трёх основных глав, заключения и списка использованной литературы. Объём основного текста диссертации без учета списка использованной литературы составляет 164 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во введении обоснованы актуальность и значимость исследования, определены его цели, задачи, объект и предмет. Отражено соответствие работы приоритетным направлениям развития науки и технологий республики. Представлены научная новизна, практическая ценность исследования, а также его вклад в теорию и практику. Раскрыты ключевые результаты, их научная и прикладная значимость, приведены сведения о внедрении полученных выводов, опубликованных работах и структуре диссертации.

В первой главе под названием **«Произведения киберпанка и их теоретические основы»** рассматриваются развития научной фантастики, истоки киберпанка, его трансформация с XIX века до современности.

Первая часть первой главы называется *«Жанровые характеристики и историческое формирование научной фантастики в мировой литературе»* и посвящена историческому развитию научной фантастики, его классификации и особенностям. Исследуя поджанр киберпанка и образа будущей цивилизации в нём, мы сочли необходимым выделить основные этапы развития научной фантастики. Научная фантастика, как жанр, имеет глубокие корни, уходящие в древние мифы, легенды и утопии. Её элементы присутствовали задолго до того, как термин *«научная фантастика»* вошёл в обиход. Это время можно охарактеризовать как зарождение и формирование предпосылок для будущего расцвета жанра.

Одним из первых примеров использования фантастических элементов в литературе можно считать *«Истинную историю»* (A true history, 170) Л.Самосатского, которая описывает путешествие на Луну и встречи с инопланетными существами. Хотя это произведение носило скорее сатирический характер, оно демонстрирует ранний интерес к темам, которые позже станут основными в научной фантастике. Литературный ученый Б.Олдисс подчеркивает, что *«Истинная история»* Л.Самосатского - это первый случай, когда человек взял известные научные факты и использовал их для создания невероятной истории⁶. *«Истинная история»* Л.Самосатского действительно является первым примером того, как научные факты были осмысленно использованы для создания художественного вымысла, что делает это произведение предшественником жанра научной фантастики.

По словам литературного критика Д.Сувина, «ключевой переход научной фантастики в ярко выраженный жанр будущего произошел примерно в 1800 году»⁷. Сюжеты НФ часто включают в себя технологии и научные концепции, которые, хотя и являются гипотетическими, имеют научную основу. Каждый этап развития научной фантастики внёс вклад в развитие киберпанка. Основные этапы развития научной фантастики можно разделить на следующие периоды:

1. Генезис научной фантастики (до XIX века)

Античные и средневековые предшественники: хотя научной фантастики как таковой не существовало, многие произведения демонстрировали фантастические элементы, вдохновленные наукой. Примеры:

- *«Истинная история»* (A true story, 170) Л.Самосатского, *«Утопия»* (Utopia, 1516) Томаса Мора, *«Новый Атлантида»* (New Atlantis, 1627) Ф.Бэкона

⁶ Aldiss B. W., Wingrove D. Trillion year spree: The history of science fiction //(No Title). 1986. – 470 p.

⁷ Suvin D. Counter-Projects: William Morris and the Science Fiction of the 1880s // In: Science Fiction Roots and Branches: Contemporary Critical Approaches. – London: Palgrave Macmillan UK, 1990. – 12 p.

2. Классическая научная фантастика (XIX век – начало XX века)

С развитием науки и технологий фантастика становится более реалистичной, акцентируясь на научных открытиях.

- «*Франкенштейн*» (Frankenstein, 1818) М.Шелли - первый настоящий роман научной фантастики, «*Из Земли на Луну*» (From the earth to the moon, 1865) Ж.Верна, «*Машина времени*» (The time machine, 1895) Г.Уэллса

3. Золотой век научной фантастики (1930–1950-е годы)

Период массового развития жанра, появление культовых авторов и издательств.

- «*Я, робот*» (I, robot, 1950) А.Азимов, «*Конец детства*» (Childhood's end, 1953) А.Кларк, «*Луна - суровая хозяйка*» (The Moon is a harsh mistress, 1966) Р.Хайнлайн

4. Новая волна (1960–1980-е годы)

Жанр становится более психологическим, философским и социально ориентированным.

Главные представители:

- «*Мечтают ли андроиды об электрических овцах?*» (Do androids dream of electric sheep?, 1968) Ф.К.Дик, «*Левая рука тьмы*» (The left hand of darkness, 1969) У.Ле Гуин, «*Бабель-17*» (Babel-17, 1966) С.Дилэни.

Каждый этап развития научной фантастике внёс свой вклад в развитие киберпанка.

Вторая часть первой главы называется «*Литература киберпанка. Истоки поджанра научной фантастики*» и посвящена изучению влияния каждого этапа развития научной фантастики на появление киберпанка. Киберпанк, который зародился как поджанр научно-фантастической литературы в Соединённых Штатах, выражает собой уникальное сочетание высоких технологий и техно-дистопического видения будущего, становясь ярким представителем постмодернистской литературы. Б.Бетке впервые ввел этот термин в 1980 году, используя его в качестве названия своего рассказа, опубликованного в журнале «*Amazing Stories*» (*Удивительные истории*) в 1983 году. Термин киберпанк состоит из двух частей. Чиксери-Роней-младший утверждал, что «*кибернетика*» представляет собой парадокс, служащий одновременно возвышенным видением контроля человека над хаосом и обыденным продолжением механической работы многонационального капитализма⁸. Согласно Д.Хебдиджу «внешность, ассоциируемая с панк-культурой, была типично хрупкой и изможденной, что символизировало неприятие установленных норм»⁹. В этом контексте термин «*панк*» относится к молодежи, чувству изоляции и намеренному отрешению от установленного порядка. В контексте киберпанка «*панк*» также отражает контркультурные элементы, подчеркивая темы бунта, сопротивления угнетающим системам и опыт жизни маргинализированных или обездоленных людей. Таким образом,

⁸ Csicsery-Ronay Jr, I. The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's Neuromancer. Critique: Studies in Contemporary Fiction, 1992. – 230 p.

⁹ Hebdige D. Subculture: The meaning of style, London: Routledge. 2012. – 208 p.

сочетание этих двух терминов дало начало новому термину под названием «киберпанк». Киберпанк переосмысляет классические каноны научной фантастики, предлагая мрачные, высокотехнологичные миры, где мотивы отчуждения, фрагментации и поиска идентичности становятся центральными.

Одним из первых произведений, поднимающих вопросы о создании жизни и ответственности за научные эксперименты, является роман М.Шелли «*Франкенштейн*». Киберпанк унаследовал темы из «*Франкенштейна*» М.Шелли, такие как человеческая гордыня и непредвиденные последствия технологического прогресса¹⁰. Эти темы остаются актуальными и в киберпанке, который исследует взаимодействие человека и машины.

Научная фантастика XX века сыграла важную роль в формировании киберпанка. Основные авторы этого периода, такие как А.Азимов, Р.Хайнлайн и А.Кларк, внесли значительный вклад не только в развитие научной фантастики, но и в появление киберпанка. Т.Колар указывает что «произведения А.Азимова, особенно его серии «*Я, робот*» (I, robot, 1950) и серия «*Основание*» Foundation (1951), оказали значительное влияние на ранних авторов киберпанка¹¹. Он подчеркивает, что эти работы Азимова не только закладывали основы научной фантастики, но и вдохновляли многих писателей, исследующих сложные темы взаимодействия человека и машины.

В 1960-1970-е годы возникла «Новая волна» (New wave) научной фантастики, которая привнесла в жанр новые темы и экспериментальные формы. Авторы «Новая волна», такие как Ф.К. Дик, У.Берроуз и Д.Баллард, начали акцентировать внимание на психологических и философских аспектах, а также на социальных и политических вопросах. Они внедряли элементы постмодернизма, создавая сложные и многослойные сюжеты. Влияние Д.Балларда на киберпанк очевидно на языковом уровне, где «научная фантастика внутреннего пространства» становится центральным элементом.

Одним из великих писателей новой волны, который внес значительный вклад в появление киберпанка, был Ф.К. Дик. Влияние Дика очевидно в работах последующих авторов киберпанка, таких как У.Гибсон, Н.Стивенсон, П.Кэдиган и Б.Стерлинг, которые развили и углубили эти темы, создав мрачные и многослойные видения будущего в киберпанке.

В третьей части первой главы, озаглавленной «Художественная специфика произведений киберпанка», были рассмотрены основные особенности киберпанка и их влияние на формирование образа будущего в произведениях литературы киберпанка. Мерфи выразил мнение, что «начиная с 1980-х годов киберпанк превратился в нечто большее, чем

¹⁰ Svihla W. C. Cyberpunk as an Evolution from Science-Fiction and its Social Critiques. – 2022. – 40 p.

¹¹ Kolář T. Neuromancer: A Pioneer and a Successor of Cyberpunk. – 2024 – 45 p.

просто фиксированный набор критериев, который механически вырабатывает повествовательные стратегии»¹². Суть киберпанка заключается не только в его художественной мощи, но и в восознанном нарушении нашего понимания реальности. Во вселенной киберпанка разрушение реальности является не просто сюжетным приемом, но и центральной темой. Исследуя запутанные повествования и захватывающие миры, созданные киберпанком, мы сталкиваемся с тревожной идеей о том, что наше понимание реальности не фиксировано, а скорее является гибкой сущностью, на которую могут влиять инновации и эволюция общества¹³. Киберпанк выходит за рамки простого вида искусства и служит заставляющим задуматься исследованием постоянно меняющихся границ между тем, что реально, и тем, что воображается в контексте человеческого опыта.

Киберпанк включает в себя следующие особенности такие как искусственный интеллект, кибернетические мифы и цифровые саги, виртуальный мир и гегемония корпоративного контроля. Тема контраста между потенциальными выгодами и опасными последствиями искусственного интеллекта является общей для киберпанковых миров. В киберпанке искусственный интеллект (ИИ) играет ключевую и часто зловещую роль. Он тесно вплетен в повествование, исследуя передовые технологии, общественные структуры и сущность человечества¹⁴. Часто встречаются образы самосознания и интеллектуальных машин, а также вопросы этики и контроля над этими технологиями.

Этот поджанр активно исследует и изображает сценарии, где корпорации обладают значительным влиянием, оказывая огромное давление не только на экономику и политику, но и на повседневную жизнь людей. В мире киберпанка идея корпоративного контроля выходит за рамки чисто экономической власти. Другие особенности киберпанка и наиболее известные произведения этого поджанра даны на следующей таблице:

Таблица 1

Классические романы киберпанка и их художественные особенности

Художественные особенности	Описание	Примеры романов	Автор
Изображения высоких технологий	Передовые технологии оказывают существенное влияние, часто становясь неотъемлемой частью повседневной жизни.	«Синнеры» (Synners) 1991	П.Кэдиган

¹² Murphy G. J., Vint S. (ed.). Beyond cyberpunk: New critical perspectives. – Routledge, 2010. – Т. 3. – 61 p.

¹³ Артюх А. А. Субкультура киберпанка и американский кинематограф. – 2001. – 44 с.

¹⁴ Auger E. E. A Theory of the Development of Popular Genres: Discourse in Gothic, Detective, Science and Cyberpunk Fiction : дис. – University of Victoria, 2001. – 58 p.

Жанровые элементы антиутопия	Действие происходит в мрачном, деспотичном обществе, отмеченном социальным упадком и корпоративным господством.	<i>«Нейромант» (Neuromancer)</i> 1984	У.Гибсон
Описания города будущего	Обычно действие происходит в обширных, густонаселенных городах, для которых характерны неоновые огни.	<i>«Лавина» (Snow Crash)</i> 1992	Н.Стивенсон
Темы восстание	Темы сопротивления репрессивным системам, возглавляемого антигероями или маргинализированными группами.	<i>«Заводная девочка» (The Windup Girl)</i> 2009	П.Бачигалупи
Взаимодействие человека и кибернетики	Люди дополняют свои тела кибернетическими улучшениями, размывая границы между человеком и машиной.	<i>«Видоизменённый углерод» (Altered carbon)</i> 2002	Р.Морган
Концепция трансгуманизма	Исследует этические и философские последствия преодоления человеческих ограничений.	<i>«Призрак в доспехах» (Ghost in the Shell)</i> 1989	М.Сиро
Элементы нуара	Заимствование элементов из фильмов нуар, с суровой атмосферой и морально неоднозначными персонажами.	<i>«Город и город» (The City & The City)</i> 2009	Ч.Мьевиль

Автором который смог объединить все эти элементы стал Уильям Форд Гибсон. Основные очерки киберпанка сформировались через произведения У.Гибсона таких как *«Фрагменты голографической розы»* (Fragments of a hologram rose, 1977), трилогия *«Киберпространство»* (Cyberspace), включающая также романы *«Нейромант»* (Neuromancer, 1984), *«Граф Ноль»* (Count Zero, 1986) и *«Мона Лиза Овердрайв»* (Mona Lisa Overdrive, 1988), далее *«Трилогия моста»* (Bridge trilogy), состоящая из романов *«Виртуальный свет»* (Virtual light, 1993), *«Идору»* (Idoru, 1996) и *«Все вечеринки завтрашнего дня»* (All tomorrow's parties, 1999), а также *«Трилогия голубой муравьи»* (Blue ant trilogy), включающая романы *«Распознавание образов»* (Pattern recognition, 2003), *«Страна призраков»* (Spook country, 2007) и *«Ноль истории»* (Zero history, 2010). Все вышеуказанные работы стимулируют размышления о будущем, предупреждая о возможных рисках и подчеркивая важность осознания и критического восприятия технологических изменений.

Во второй главе **«Компоненты художественного моделирования будущей цивилизации в трилогии Уильяма Гибсона»** проводится анализ центральных образов, исследуется роль трансгуманизма и антиутопии, а также рассматривается хронотоп в трилогии *«Киберпространство»*.

В первой части второй главы, озаглавленной «Художественные образы центральных персонажей в трилогии Уильяма Гибсона Киберпространство», проводится анализ образов основных героев, их характеров, мотивации и роли в формировании сюжетной структуры произведений. У.Гибсон мастерски использует художественные образы героев для передачи сложных и многогранных тем, таких как взаимосвязь между человеком и технологией, социальная изоляция, деградация общества, а также поиск и переосмысление идентичности в мире будущего. Его персонажи являются своеобразными типами киберпанка: хакеры, наемники, киборги и искусственный интеллект, чьи тела и умы трансформированы и усовершенствованы технологиями. В трилогии «Киберпространство» (Cyberspace) «Нейромант» (Neuromancer, 1984), «Граф Ноль» (Count Zero, 1986) и «Мона Лиза Овердрайв» (Mona Lisa Overdrive, 1988), эти образы ярко описаны.

В произведении «Нейромант» главным протагонистом является Генри Дорсет Кейс (профессиональный хакер, известный как консольный ковбой). Его история и эволюция играют центральную роль в развитии сюжета. В романе он описывается как: *“Case was twenty-four. At twenty-two, he’d been a cowboy a rustler, one of the best in the Sprawl. He’d been trained by the best, by McCoy Pauley and Bobby Quine, legends in the biz. He’d operated on an almost permanent adrenaline high, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix. A thief he’d worked for other, wealthier thieves, employers who provided the exotic software required to penetrate the bright walls of corporate systems, opening windows into rich fields of data”*¹⁵. Кейс носит простую и функциональную одежду, подходящую для его образа жизни в качестве ковбоя киберпространства. *“He wore a dark mesh t-shirt tucked into baggy black cotton pants”*¹⁶. Этот фрагмент не только описывает внешность Кейса, но и помогает понять его образ жизни и личные предпочтения. Следовательно, описание одежды Кейса в этом фрагменте служит не только визуальным элементом, но и помогает глубже понять его как персонажа, его привычки и приоритеты.

Роман «Граф Ноль» (Count Zero, 1986) У.Гибсона является второй частью трилогии «Киберпространство» и продолжает исследовать мир киберпанка, представленный в первом романе «Нейромант». В отличие от «Нейроманта» сюжет романа разворачивается вокруг трех основных сюжетных линий, каждая из которых связана с различными персонажами.

¹⁵ Перевод: Кейсу было двадцать четыре года. В двадцать два он был ковбоем, сетевым взломщиком, одним из лучших во всём Спроуле. Его обучали лучшие — МакКой Поли и Бобби Куайн, легенды этого дела. Он работал почти постоянно на приливе адреналина, что было побочным эффектом молодости и мастерства, подключённый к специально настроенной кибердеке, которая проецировала его обезтелесенное сознание в коллективную галлюцинацию, называемую матрицей. Он был вором, работающим на других, более богатых воров — работодателей, предоставлявших экзотическое программное обеспечение, необходимое для того, чтобы проникать сквозь сияющие стены корпоративных систем и открывать окна в богатые поля данных (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer //New York: Ace. – 1984. – 8 p.

¹⁶ Перевод: На нём была тёмная сетчатая футболка, заправленная в свободные чёрные хлопчатобумажные штаны (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer //New York: Ace. – 1984. – 27 p.

Образ Бобби Ньюмарка отражает несколько ключевых тем романа. Его стремление к признанию и борьба с внутренними и внешними конфликтами подчеркивают темы самоутверждения и личностного роста. Его взаимодействие с технологией и киберпространством отражает тему взаимоотношений человека и технологий, а его попытки найти свое место в этом мире – тему поиска идентичности.

Тёрнер тоже один из важных персонажей романа Гибсона «*Граф Ноль*», представляет собой сложный и многослойный образ, который можно интерпретировать с различных точек зрения. Тёрнер профессиональный «экстрактор» (extractor), специалист по вывозу людей из опасных ситуаций, часто связанных с корпоративными войнами. Его прошлое полно опасных заданий, которые сформировали его как опытного и хладнокровного профессионала. “*He’d set up a liaison between Sense/Net¹⁷ and the local government, bribed the town’s top police official, analyzed the hotel’s security system, met the local guides and drivers and had their histories doublechecked*”¹⁸. Тёрнер всегда тщательно планирует свои действия и старается предусмотреть все возможные риски. Одним из ключевых аспектов образа Тёрнера является его взаимодействие с другими персонажами, такими как Конрой и Митчелл. Эти взаимоотношения раскрывают его профессиональные и личные качества, а также его внутренние конфликты и лояльность.

«*Мона Лиза Овердрайв*» (Mona Lisa Overdrive, 1988), последняя часть культовой трилогии «*Киберпространство*» У.Гибсона, погружает читателя в разнообразный и запутанный мир будущего. Как и предыдущие работы Гибсона, этот роман исследует сложные отношения между технологиями, обществом и индивидуальностью через художественные образы, которые становятся ключевыми для понимания подтекстов и мотивов произведения. Использование Гибсоном образов в «*Мона Лиза Овердрайв*» подчеркивает странный и креативный подход к современному художественному самовыражению¹⁹. Несмотря на то, что третий роман трилогии Гибсона называется «*Мона Лиза Овердрайв*», главными персонажами являются другие герои, а не Мона Джейн.

Энджи Митчелл - один из самых значимых персонажей в романе У.Гибсона «*Мона Лиза Овердрайв*», и её художественный образ наполнен многослойными символами и мотивами, отражающими центральные темы романа. Энджи в значительной степени определена своим прошлым, включая детство в аркологии Маас и манипуляции её отца. В тексте часто появляются воспоминания о её отце и его влиянии на неё, что подчеркивает тему наследственности и генетического программирования.

¹⁷ Sense/Net — это вымышленная корпорация в трилогии «Киберпространство» Вильяма Гибсона.

¹⁸ Перевод: Он установил связь между компанией Sense/Net и местными властями, подкупил главного полицейского города, проанализировал систему безопасности отеля, встретился с местными проводниками и водителями и дважды проверил их биографии. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. - 76 p.

¹⁹ Schmitt R. Mythology and Technology: The Novels of William Gibson // Extrapolation. – 1993. – Vol. 34, № 1. – 67 p.

В второй части второй главы, озаглавленной «*Элементы антиутопии и трансгуманизма в трилогии Уильяма Гибсона Киберпространство*», проводится анализ особенностей проявления антиутопических мотивов и трансгуманистических идей в трилогии, а также их влияния на построение мира будущего и развитие сюжета. Трилогия *трилогия «Киберпространство»* (Cyberspace), включающее также романы «*Нейромант*» (Neuromancer, 1984), «*Граф Ноль*» (Count Zero, 1986) и «*Мона Лиза Овердрайв*» (Mona Lisa Overdrive, 1988), является фундаментальным произведением в поджанре киберпанка и оказывает значительное влияние на современную научную фантастику. Эти произведения описывают мрачный и высокотехнологичный мир будущего, в котором трансгуманизм и антиутопия играют ключевые роли.

Первый роман трилогии «*Киберпространство*» У.Гибсона «*Нейромант*» представляет собой одно из самых влиятельных произведений не только киберпанка, но и в антиутопической литературе в целом. «*Нейромант*» Гибсона, несомненно, является мастерски воплощенной демонстрацией эстетики постмодерна²⁰. Основными антиутопическими элементами романа «*Нейромант*» могут быть социальный упадок, корпоративное господство и экологическое разрушение.

Во втором романе трилогии У.Гибсона «*Граф Ноль*» антиутопические элементы представлены через разнообразные аспекты общества, технологий и индивидуальных судеб персонажей. Одним из самых заметных антиутопических элементов в романе «*Граф Ноль*» является технологическая дегуманизация. В этом мрачном будущем технологии не освобождают человека, а наоборот, подчиняют его и превращают в нечто иное. Одним из ярких примеров этого является процесс восстановления Тёрнера после покушения. Он проводит три месяца в симуляции, созданной на основе технологии ROM: “*He spent most of those three months in a ROM-generated simstim construct of an idealized New England boyhood of the previous century*”²¹. Этот фрагмент иллюстрирует, как технология ROM заменяет подлинный человеческий опыт искусственно созданной симуляцией.

В романе «*Мона Лиза Овердрайв*» У.Гибсон продолжает развивать темы антиутопии, которые он начал исследовать в предыдущих частях трилогии «*Киберпространство*». Эти элементы пронизывают повествование и создают мрачный фон, отражающий темные стороны технологического прогресса. Одним из ключевых антиутопических элементов романа является разрушительное влияние технологий на личность. Примером этого является образ Кумико, которая взаимодействует с «*призраком*» в виде голографического персонажа Колина, созданного с помощью биочипа Maas-Neotek.

Трансгуманизм, наряду с антиутопией, играет центральную роль в киберпанке, оказывая значительное влияние на его темы, сюжеты и

²⁰ Sponsler C. Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson // Contemporary Literature. – 1992. – Vol. 33, № 4. – 631 p.

²¹ Перевод: Большую часть тех трёх месяцев он провёл в созданной с помощью ПЗУ симстим-конструкции, изображавшей идеализированное детство в Новой Англии прошлого века. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. – 1 p.

персонажей. Термин «*трансгуманизм*» появился в середине XX века, однако идеи, лежащие в его основе, уходят корнями в более ранние времена. Концепция трансгуманизма впервые была предложена британским биологом Д.Хаксли в 1957 году. В своей книге «*Новые бутылки для нового вина*» (New Bottles for New Wine, 1957) он описал трансгуманизм как человеческое стремление к самосовершенствованию, которое выходит за рамки нынешних возможностей²². Несмотря на то, что трансгуманизм был официально признан как термин в 1957 году Д.Хаксли, элементы, которые можно рассматривать как основания трансгуманистических идей, существовали гораздо раньше, в том числе в работах Гёте, таких как «*Фауст*» (Faust, 1808).

Роман «*Нейромант*» У.Гибсона является ключевым произведением в трилогии и одним из первых текстов, который глубоко исследует концепцию трансгуманизма. Одним из ключевых элементов трансгуманизма в романе является киберпространство, которое представляет собой не просто виртуальную реальность, а расширение сознания за пределы физического тела. Фраза “*The matrix has its roots in primitive arcade games*”²³ демонстрирует, как технологии эволюционировали от простых развлечений до создания новых форм сознания и бытия.

Роман Гибсона «*Граф ноль*» тоже представляет собой важное произведение в контексте изучения трансгуманизма, отображая различные аспекты слияния человека и технологии, а также их влияние на человеческую идентичность и сознание. Одним из центральных элементов трансгуманизма в романе является концепция «*биочипов*» и их роль в эволюции человеческих возможностей. В одном из эпизодов, где героиня Марли сталкивается с воздействием новых биочипов от *Maas Biolabs*, Гибсон описывает их “*the new Maas biochips*”²⁴ невероятные способности к детализированному восприятию окружающего мира.

Одним из центральных аспектов трансгуманизма в «*Мона Лиза Овердрайв*» является слияние человека с машиной, что выражается через персонажей, чьи тела и сознание трансформированы благодаря технологиям. Персонажи не просто подвергаются изменениям, но и активно стремятся к ним, чтобы расширить свои возможности. Одним из наиболее ярких примеров трансгуманизма в романе является фигура Андже Митчелл, которая символизирует переход человека на новый уровень существования благодаря технологическим имплантам, позволяющим ей напрямую взаимодействовать с киберпространством без помощи кибердеков.

В третьей части второй главы, озаглавленной «*Особенности хронотопа в романах Уильяма Гибсона Граф Ноль и Нейромант*», рассматриваются пространственно-временные характеристики произведений, а также их роль в формировании атмосферы, структурировании повествования и раскрытии философско-социальных идей автора. Хронотоп в киберпанке формирует

²² Huxley J. New bottles for new wine. – 1957. – 17 p.

²³ Перевод: Матрица берёт свои корни из примитивных аркадных игр. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer // New York: Ace. – 1984. – 31 p.

²⁴ Перевод: новые биочипы Маас (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. – 12 p.

сочетание времени и пространства, отражая основные идеи и настроения этого литературного направления.

В «*Нейроманте*» цифровое пространство в котором традиционные понятия времени и пространства оказываются подвергнутыми радикальной трансформации²⁵. Это цифровое пространство, описанное как: “*Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts . . . A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Un- thinkable complexity*”²⁶. Этот виртуальный мир, часто называемый «*Матрицей*», функционирует как всеобъемлющая глобальная сеть, в которой информация и данные представлены в визуализированной форме, трансформируя абстрактные концепты в конкретные, воспринимаемые образы. Киберпространство в «*Нейроманте*» радикально переопределяет восприятие времени, вводя темпоральную релятивизацию и отказываясь от линейного времени как единственной возможной структуры.

В «*Нейроманте*» Гибсона Тиба-Сити и его окрестности воплощают пространство, являющийся квинтэссенцией постиндустриального мегаполиса будущего. Через образ мегаполиса Гибсон показывает, как технологические инновации влияют на архитектуру города, превращая его в лабиринт, полный угроз и неизвестности²⁷. В романе «*Нейромант*» космическое пространство и орбитальные станции тоже играют важную роль в расширении хронотопа, служа своеобразным продолжением и углублением виртуального пространства, которое доминирует в повествовании. Орбитальные станции, такие как “*Freeside*” (Фрисайд) и “*Zion*” (Зион), представляют собой физические пространства, где происходит множество ключевых событий романа.

В романе Гибсона «*Нейромант*» восприятие времени героями демонстрирует радикальный контраст между реальным миром и киберпространством, что подчеркивает дуалистическую природу хронотопа произведения. Контраст между биологическим временем и кибервременем в романе «*Нейромант*» подчеркивает внутренний конфликт персонажей, особенно Кейса. В реальном мире его тело подчинено законам линейного времени: оно подвержено старению, страданиям и неизбежной смерти.

В «*Граф ноль*» как и в «*Нейроманте*» киберпространство представляет собой уникальный хронотоп, где пересекаются виртуальные и реальные измерения. Киберпространство в романе описывается как «*завораживающий ландшафт*», где границы между временем и пространством размыты, создавая иллюзию бесконечности и мгновенности.

²⁵ McCallum E. L. Mapping the Real in Cyberfiction // Poetics Today. – 2000. – Vol. 21, № 2. – 360 p.

²⁶ Перевод: Киберпространство. Коллективная галлюцинация, которую ежедневно испытывают миллиарды законных пользователей по всему миру, включая детей, которым преподают математические понятия... Графическое представление данных, абстрагированных из всех хранилищ каждого компьютера в человеческой системе. Невообразимая сложность. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer // New York: Ace. – 1984. – 37 p.

²⁷ Bülgözdi I. Spatiality in the Cyber-World of William Gibson // Consciousness, Literature and the Arts. – 2018. – Vol. 53. – 127 p.

Граф ноль, погружается в киберпространство с целью хакерских манипуляций. При этом для Бобби физическое тело остаётся неподвижным, но его сознание перемещается в мир, где законы физики не действуют. Время для него течёт иначе: в киберпространстве он может за секунды пройти огромные расстояния, тогда как в реальном мире это заняло бы часы или даже дни. В *«Граф ноль»* У.Гибсона разрушенные урбанистические зоны функционируют как хронотоп, воплощающий тему упадка и дезинтеграции. Эти пространства, представленные в виде полуразрушенных мегаполисов, заброшенных зданий и опустошённых промышленных зон, символизируют конец прежнего мира и неизбежность технологического и социального коллапса.

В романе *«Граф ноль»* У.Гибсона небольшие временно-пространственные единицы играют значительную роль в формировании общей структуры повествования и раскрытии внутреннего мира персонажей. Например, такие процессы как сны, виртуальные конструкторы и флэшбеки, которые существуют внутри основной сюжетной линии. Эти элементы позволяют У.Гибсону исследовать внутренние переживания персонажей, создавая глубокий психологический портрет и подчеркивая сложные взаимоотношения времени и пространства в их жизни. Одним из ярких примеров небольших временно-пространственных единиц в романе является изображение сна. Сны в романе не просто отражают подсознательные страхи и желания персонажей, но и служат своеобразными *«временными карманами»*, где события разворачиваются по своим законам. В романе У.Гибсона *«Граф ноль»* нелинейное повествование выполняет центральную функцию в конструировании сложного хронотопа произведения. Следовательно, хронотоп в *«Нейроманте»* и *«Граф Ноль»* воплощает постмодернистскую логику фрагментарности и столкновения множества реальностей, отражая принципиально новую культурную ситуацию эпохи высоких технологий.

В третьей главе **«Киберпространство как мир виртуальной реальности. Стилистические приёмы в произведениях Уильяма Гибсона»** были исследованы роль виртуальных реальностей, стилистические приёмы и неологизмы в трилогии *«Киберпространство»* У.Гибсона.

В первой части третьей главы, озаглавленной *«Виртуальные миры как проекция будущего в трилогии Уильяма Гибсона Киберпространство»*, анализируется значение виртуальных миров как ключевого элемента повествования, их влияние на развитие сюжета, формирование идентичности персонажей, а также отражение в них философских и социокультурных аспектов цифровой эпохи.

На протяжении десятилетий, начиная с первых фантастических произведений, виртуальная реальность отражала страхи и надежды, связанные с технологиями и вопросами человеческого сознания. Ж.Бодрийяр выделяет четыре стадии симуляции: он отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то

нибыло реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде²⁸. Первая - это простое отражение, когда представления отражают реальное; вторая искажает реальность, формируя восприятие, но всё ещё признаёт оригинал; третья стадия скрывает реальность, маскируя любую истинную форму под слоями интерпретации. Последняя стадия - это чистая симуляция, когда символы и симуляции больше не отсылают к какой-либо осязаемой реальности. Виртуальные реальности воплощают собой эту четвертую стадию.

Виртуальная реальность в романе У.Гибсона *«Нейромант»* (Neuromancer, 1984) является сложной симулятивной средой, воплощённой в форме Матрицы - киберпространства, которое персонажи воспринимают на уровне гиперреальности. Эта уникальная среда представляет собой одновременно *«консенсусную галлюцинацию»*²⁹ и продукт высокотехнологичной иммерсивной симуляции, в которой границы между физическим и цифровым пространством стираются.

В романе Матрица является пространством, где экзистенциальные вопросы о природе сознания и идентичности переплетаются с эстетическим опытом. Это пространство виртуального становится одновременно источником трансцендентного опыта, вызова реальности и философским ядром, отражающим ключевые темы киберпанка. Для персонажей романа, таких как Кейс, тело воспринимается как *«мясо»* - балласт, от которого они стремятся избавиться, чтобы достичь полного погружения в Матрицу.

Постгуманистический аспект виртуальной реальности в *«Нейроманте»* отражает философскую тему киборгизации сознания, где физическое и цифровое сливаются в новом типе субъектности. В *«Нейромант»* также акцентируется тема взаимодействия с искусственным интеллектом, которое предлагает пользователям испытать состояние расширенного сознания. Киберпространство служит платформой для взаимодействия с ИИ, которые обладают автономией и часто преследуют свои собственные цели, не поддающиеся управлению пользователя. Эти аспекты делают Матрицу многослойным пространством.

В *«Граф Ноль»* (Count Zero, 1986) Гибсона киберпространство и виртуальная реальность продолжают играть важнейшую роль в создании пространств, где исследуются философские и культурные аспекты, такие как отчуждение, деконструкция личности и синтез архаических традиций с высокотехнологичной реальностью. В частности, Гибсон описывает виртуальную реальность как пространство, в котором архетипы и религиозные образы, такие как фигуры, восходящие к вуду, становятся частью восприятия данных.

Персонажи Лукаса и Бовуара взаимодействуют с киберпространством через концепции, позаимствованные из культа вуду: к примеру, *«духовные формы»* или *«тульпы»* представляются как своего рода сгустки негативной

²⁸ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция Текст. – 1981. – 12 с.

²⁹ Консенсусная галлюцинация — в контексте романа *«Нейромант»* это согласованное восприятие чего-то, что не имеет физического существования, но воспринимается всеми как нечто реальное, если все участники «согласны» с этим восприятием.

энергии, заполняющие Матрицу. Это оккультное восприятие данных иллюстрирует переход киберпространства от чисто технической структуры к пространству, где возможно проживание сакрального опыта. В романе это проявляется, например, в «сенсорных связях» - интерфейсах, используемых для общения между персонажами, такими как Вирек.

В третьем романе трилогии, «Мона Лиза Овердрайв» (Mona Lisa Overdrive, 1988), У.Гибсон представляет виртуальную реальность как гиперреалистичное и метафизическое пространство, где персонажи взаимодействуют с цифровыми и симулятивными технологиями на более глубоком уровне, чем в предыдущих романах. Виртуальная реальность здесь не только расширяет функциональные возможности цифровой среды, но и служит пространством для изучения границ сознания и вопроса о том, где заканчивается человек и начинается искусственная конструкция.

Гибсон исследует, как цифровые образы и симуляции могут представлять не только информацию, но и олицетворять фрагменты памяти или даже целые сознания, которые продолжают существовать и функционировать в виртуальном пространстве. Эти цифровые «призраки», обладая фрагментами личности и опыта, создают возможность для многослойного восприятия и переживания, в результате чего традиционная идентичность становится всё более фрагментированной. Примером таких виртуальных «призраков» является образ Колина, цифрового помощника и наставника Кумико, подаренного ей отцом. Образ Колина воплощает важные аспекты личности и памяти, став частью уникального цифрового опыта Кумико.

Виртуальные миры в «Мона Лиза Овердрайв» предоставляют персонажам возможность сохранять и взаимодействовать с воспоминаниями, которые продолжают существовать и функционировать вне физического сознания. Эти воспоминания функционируют как квантованные фрагменты опыта, которые можно «оживить» и переживать повторно, вне зависимости от их связи с настоящей реальностью. Это напоминает идею «идеализации памяти», когда виртуальная реальность создаёт иллюзию постоянного присутствия переживаний, близкую к состоянию цифрового бессмертия. Гибсон создает в романе цифровое пространство, которое напоминает лабиринт, наполненный множеством слоёв и символов, отражающих культурное наследие и постмодернистскую эстетику.

В второй части третьей главы, озаглавленной «Стилистическое мастерство в произведениях писателя», рассматривается роль стилистических приёмов в создании уникальной художественной атмосферы, формировании киберпанковской эстетики, характерных для мира будущего, изображённого в трилогии «Киберпространство». Стилистические приемы играют ключевую роль в создании уникальной атмосферы и глубины трилогии У.Гибсона «Киберпространство». Эти приемы не только формируют характерный стиль повествования Гибсона, но и углубляют восприятие читателем тематики и философии, заложенной в произведениях.

Роман «Нейромант» (Neuromancer, 1984) Гибсона представляет собой яркий пример литературы киберпанка, где автор использует сложную сеть символов и аллюзий, чтобы создать уникальную эстетическую структуру. В романе много примеров стилистических приемов. В данном фрагменте “*His eyes were eggs of unstable crystal, vibrating with a frequency whose name was rain and the sound of trains...*”³⁰, описывается восприятие Кейса в виртуальной реальности, когда его сознание погружается в сложную информационную структуру. Метафора “*eggs of unstable crystal*” передает хрупкость и уязвимость его зрения и восприятия в этом состоянии. Образ вибрации, связанный с дождем и звуком поездов, усиливает ощущение нестабильности и неустойчивости, подчеркивая тонкую грань между реальностью и виртуальностью. Следующий фрагмент взят из сцены, когда бармен иронизирует над былым величием Кейса. Через фразу “*You are too much the artiste, Herr Case*”³¹ Гибсон использовал иронию в устах бармена, чтобы подчеркнуть не только упадок героя, но и его изменившееся положение в мире, который он когда-то знал и контролировал. На момент этой сцены Кейс находится в плачевном состоянии когда-то известный хакер, «ковбой киберпространства», он теперь деградировал до обычного мошенника, утратив как свои навыки, так и положение в мире. Бармен, обращаясь к нему “*Herr Case*” и называя “*artiste*”, использует иронию для того, чтобы указать на разрыв между нынешним положением Кейса и его былым величием. Ирония здесь усиливает драматизм его падения после утраты способностей, подчеркивая, насколько далеко он ушел от своей прежней жизни и как низко опустился в глазах окружающих.

Метафора “*The box was a universe, a poem frozen on the boundaries of human experience*”³² используется в романе «Граф Ноль» (Count Zero, 1986) для описания особых коробок, созданных неким художником. Когда коробка описывается как “*a universe*”, это подчеркивает её многообразие и богатство внутренних элементов. Она символизирует нечто большее, чем просто объект искусства это миниатюрный мир, полный глубоких ассоциаций и символов. Кроме, выше упомянутых примеров, Гибсон активно использовал гиперболы для описания конкретных тем в романе. Одно из них “*The scale of it was impossible... the entire weight of a multinational corporation came crashing down on Bobby*”³³, используется для того, чтобы передать огромную мощь и давление корпорации, оказываемые на Бобби Ньюмарка. Гипербола в этом утверждении “*The scale of it was impossible...*” подчеркивает невозможность полностью осознать и представить масштаб влияния корпорации. В романе также можно

³⁰ Перевод: Его глаза были словно яйца нестабильного кристалла, вибрирующего с частотой, которую можно назвать дождём и звуком поездов... (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer //New York: Ace. – 1984. – 151 p.

³¹ Перевод: Вы слишком уж артистичны, господин Кейс. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. Neuromancer //New York: Ace. – 1984. – 1 p.

³² Перевод: Эта коробка была вселенной, поэмой, замершей на границах человеческого опыта. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. – 12 p.

³³ Перевод: Масштаб этого был невозможен... весь вес многонациональной корпорации обрушился на Бобби. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. – 142 p.

найти использования метонимии *“The Rolls stopped as if on silk”*³⁴ в сцене с машиной Вирека. Использование слова *“The Rolls”* вместо полного названия *“Rolls-Royce”* это метонимия, которая акцентирует внимание на социальной иерархии и статусе владельца машины. В киберпанковском мире романа, где важное место занимают корпоративные и материальные ценности, упоминание *“The Rolls”* сразу указывает на высокий социальный статус персонажа или компании, которая владеет автомобилем.

В романе *«Мона Лиза Овердрайв»* (Mona Lisa Overdrive, 1988) можно найти примеры аллюзии. Сцена, в которой используется аллюзия на якудзу в романе, происходит, когда Салли Ширс и Кумико находятся в робата-баре в районе Эрлс-Корт. Салли объясняет Кумико историю и иерархию якудзы, что напрямую связано с прошлым её отца. Конкретный фрагмент звучит так: *“After Sally’s lecture on the history and hierarchy of the Yakuza in the robata bar in Earls Court, Kumiko had decided that each of the men in the photographs, the subjects of the personality recordings, had been an oyabun”*³⁵. В этой сцене Салли объясняет Кумико, что её отец занимает высокий пост в организации якудзы, являясь оябуном (лидером или «боссом» в иерархии якудзы), что позволяет Кумико глубже понять влияние и власть её отца. Аллюзия на якудзу здесь отражает японский синдикат организованной преступности, функционирующий через жёсткую иерархию власти и лояльности. В следующем отрывке романа *“To eyes accustomed to Tokyo, the movement seemed absurdly rare”*³⁶ можно определить использования гипербола. Гипербола (*абсурдно редким*) акцентирует внимание на том, как наши восприятия формируются через опыт. Перспектива Кумико, выросшей в Токио, заставляет её видеть движение в Лондоне как необычно редкое, хотя для жителя Лондона оно может быть обычным.

В третьей части третьей главы, озаглавленной *«Новые терминологии и их роль в раскрытии сути произведений в трилогии Уильяма Гибсона Киберпространство»*, анализируется использование автором неологизмов, а также их значение в построении мира произведений, раскрытии ключевых идей трилогии и формировании уникального киберпанковского лексикона. В литературе научной фантастики, особенно в поджанре киберпанка, новые термины играют ключевую роль в формировании уникальных миров и исследовании сложных тем, связанных с технологиями, человечеством и будущим.

В трилогии Гибсона особое место занимает новая терминология, через которую автор раскрывает ключевые аспекты своего мира и придает форму и смысл сложным концепциям будущего. Хейз упомянул что «У.Гибсон

³⁴ Перевод: Роллс остановился, словно скользя по шёлку. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Count Zero. Victor Gollancz Ltd. – 1986. – 59 p.

³⁵ Перевод: После лекции Салли о истории и иерархии якудза в робата-баре в Эрлс-Корт Кумико решила, что каждый из мужчин на фотографиях, объекты записей личностных характеристик, был оябуном. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Mona Lisa Overdrive. Toronto ; New York, Bantam Books – 1988. – 118 p.

³⁶ Перевод: Для глаз, привыкших к Токио, это движение казалось удивительно редким. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. Mona Lisa Overdrive. Toronto ; New York, Bantam Books – 1988. – 95 p.

использует неологизмы, созданные в его повествовательной вселенной, чтобы отразить технологическое потребление, особенно в мирах его трилогии»³⁷. Эти термины служат инструментами для осмысления сложных взаимодействий между человеком и машиной, между реальностью и виртуальностью, и между телом и сознанием.

Например, неологизм “*cyberspace*” – *киберпространство* впервые появляется в романе «*Нейромант*» (*Neuromancer*, 1984) в сцене, где главный герой Кейз размышляет о своей утраченной способности подключаться к виртуальной реальности. В романе этот неологизм используется в следующей сцене: “*A year here and he still dreamed of cyberspace, hope fading nightly*”³⁸. “*Cyberspace*” один из центральных неологизмов романа, ставший важнейшим понятием не только в самом произведении, но и в культуре и языке за его пределами. Неологизм “*cyberspace*” обозначает не просто пространство, а новый тип реальности, куда могут погружаться сознания людей, словно отрываясь от физического тела. “*Console cowboy*” (консольный ковбой) – авторский неологизм У.Гибсона, обозначающий профессионального хакера, специализирующегося на взломах в киберпространстве.

Второй роман трилогии «*Граф Ноль*» (*Count Zero*, 1986) также богат использованием неологизмов в контексте романа. В контексте У.Гибсона «*Граф ноль*» неологизм “*simstim*” – *симстим* представляет собой инновационную технологию, которая позволяет пользователям переживать сенсорные впечатления другого человека в реальном времени. Термин представляет собой комбинацию слов “*simulation*” – *симуляция* и “*stimulation*” – *стимуляция*, что четко отражает суть технологии: симуляция чужого сенсорного опыта через стимуляцию органов чувств.

В третьем и последнем романе У.Гибсона «*Мона Лиза Овердрайв*» (*Mona Lisa Overdrive*, 1988) использование неологизмов занимает центральное место в создании глубоко детализированного и погружающего в себя киберпанкового мира. В романе «*Мона Лиза Овердрайв*» неологизм “*trode-net*” – *трод-сеть* вводится в сцене, где Слик Генри сталкивается с таинственным персонажем, подключенным к “*trode-net*”, лежащим на носилках. Неологизм “*trode-net*” является неологизмом, который объединяет существующую научную и технологическую лексику для создания нового концепта. Приставка “*trode*” происходит от слова “*электрод*”, устройства, используемого в нейрофизиологических исследованиях для взаимодействия с нервной тканью, а “*net*” явно отсылает к сетевым системам или киберпространству.

Введение У.Гибсоном новых терминов, это не просто стилистический приём, а осознанный художественный механизм, позволяющий структурировать и концептуализировать мир киберпанка в его глубинных, социально-психологических и эстетических проявлениях.

³⁷ Hayes E.A. Surface inscriptions: implications of the postmodern in William Gibson’s future worlds. – 2014. – 42 p.

³⁸ Перевод: Прошел здесь год, и он всё ещё видел сны о киберпространстве, надеясь, хотя эта надежда угасала с каждой ночью. (Перевод принадлежит автору) / Gibson W. 1984. *Neuromancer* // New York: Ace. – 1984. – 2 p.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В результате комплексного изучения генезиса и истории научной фантастики было установлено, что становление данного литературного жанра напрямую связано с развитием мировой научно-технической мысли, а также с усложнением социальных и философских взглядов на будущее. Зарождение жанра восходит к ранним утопическим и приключенческим произведениям, которые заложили основу для более детального и системного исследования роли науки и технологий в культуре.

2. При анализе литературы киберпанка в контексте общего эволюционного развития научной фантастики выявлено, что данный поджанр представляет собой реакцию на стремительный рост цифровых технологий и глобализацию экономики. Киберпанк формирует образ технократической цивилизации будущего, в которой высокие технологии сосуществуют с социальной фрагментацией, маргинализацией и отчуждением. Киберпанк не только представляет альтернативную модель будущего, но и выражает критическое осмысление современных тенденций, способных определить облик грядущей цивилизации.

3. Исследование художественной специфики киберпанка демонстрирует, что в его основе лежит динамичное сочетание техно-дистопических и неоурбанистических мотивов. Ключевым элементом становится погружение героев в киберпространство, формирующее особую эстетику «расщеплённой» реальности, где доминирует гибридное взаимодействие человека и цифровых систем. Киберпанк, не только проецирует возможные направления научно-технического прогресса, но и поднимает вопросы идентичности, свободы и контроля.

4. Анализ произведений У. Гибсона демонстрирует, что автор целенаправленно конструирует альтернативные модели будущего, в которых глобальные корпорации и стремительно развивающиеся IT-технологии формируют основные параметры человеческого существования. Построенная им цивилизация будущего отличается выраженной социальной поляризацией. На одном полюсе технократические элиты, контролирующие информационные и материальные ресурсы, на другом маргинализированные группы, вынужденные выживать в условиях цифровой экспансии, опираясь на сетевые навыки, хакерские практики и неформальные структуры. Тем самым У.Гибсон предлагает тревожную, но концептуально выверенную модель будущей цивилизации, где технологии становятся не средством освобождения, а механизмом усиления социального контроля и отчуждения.

5. При рассмотрении трилогии «Киберпространство» установлено, что У.Гибсон последовательно развивает ключевые мотивы трансгуманизма и антиутопии. Автор исследует потенциал расширения человеческих возможностей посредством кибернетических имплантов, нейроинтерфейсов и искусственного интеллекта, одновременно акцентируя внимание на растущей уязвимости личности в условиях цифровой тотальности. Антиутопический

потенциал усиливается за счёт изображения мира, где корпоративные структуры обладают монополией на ресурсы, информацию и даже идентичность, формируя иерархически жёсткую модель технократической цивилизации.

6. Выявление и анализ хронотопа в романах «Нейромант» и «Граф Ноль» позволяют зафиксировать уникальную пространственно-временную композицию, в которой реальное и виртуальное переплетены настолько тесно, что границы между ними практически теряют чёткость. У.Гибсон использует фрагментарное построение сюжета, перемещая фокус с классической временной линейности на субъективное восприятие героев, взаимодействующих в киберпространстве. Данная техника акцентирует постмодернистский характер киберпанка, уделяя особое внимание дезориентации и переформатированию реальности.

7. Рассмотрение виртуальных миров в текстах У.Гибсона показало, что они перестают быть дополнительным художественным приёмом и превращаются в самостоятельную реальность, во многом определяющую судьбы персонажей. Виртуальные сети, накопления данных и различные формы модификации сознания служат проводниками как к свободе от телесных и социальных ограничений, так и к новым формам зависимости. Как итог, киберпространство обретает статус «второй вселенной», отражающей сложные взаимоотношения человека и технических систем.

8. Исследование стилистических особенностей У.Гибсона даёт основание утверждать, что его писательская манера опирается на выразительные приёмы, ориентированные на передачу напряжённой, часто фрагментарной атмосферы высокотехнологичного мира. Автор использует синтез специализированной терминологии, молодёжного сленга и лаконичных диалогов, тем самым создавая узнаваемую звуковую и лексическую среду, адекватную реальности глобальной коммуникации. Подобная стилистическая стратегия усиливает эффект присутствия в мире, где доминируют скорость, информатизация и культурная гибридизация.

9. Проведённый анализ неологизмов и терминов, применяемых Гибсоном, свидетельствует о стремлении писателя зафиксировать и осмыслить новые социально-технические явления, рождающиеся в эпоху цифровизации. Концепты вроде «Матрицы», «киберпространства» и прочие авторские инновации служат метаязыковыми инструментами, позволяющими моделировать и интерпретировать цифровую реальность. Тем самым литература киберпанка не только описывает будущее, но и участвует в его лингвистическом конструировании.

**SCIENTIFIC COUNCIL DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01
ON AWARDING SCIENTIFIC DEGREES AT UZBEKISTAN STATE
WORLD LANGUAGES UNIVERSITY**

UZBEKISTAN STATE WORLD LANGUAGES UNIVERSITY

NISHONOV ILKHOMDJON DILMURODOVICH

**THE IMAGE OF THE FUTURE CIVILIZATION IN THE WORKS OF
WILLIAM GIBSON**

10.00.04 – Language and literature of the nations of Europe, America, and Australia

**ABSTRACT OF THE DISSERTATION
of doctor of philosophy (PhD) on philological sciences**

TASHKENT- 2026

The theme of the Doctor of Philosophy (PhD) dissertation has been registered with the Supreme Attestation Commission under the Academy of Sciences of the Republic of Uzbekistan under number B2024.2.PhD/Fil4595.

The doctoral dissertation has been carried out at the Uzbekistan State University of World Languages. The abstract of the dissertation is posted in three languages (Uzbek, Russian, English (abstract)) on the Scientific Council website (www.uzswlu.uz) and on the website "ZiyoNet" information and educational portal (www.ziynet.uz).

Scientific advisor:

Mukhammedova Nilufar Eliboyevna
Doctor of Philosophy in Philological Sciences (PhD), Associate Professor

Official opponents:

Likhodzievsky Anatoly Stepanovich
Doctor of Philological Sciences (DSc), Professor

Nasriddinov Dilshod Azamkulovich
Doctor of Philosophy in Philological Sciences (PhD), Associate Professor

Leading organisation:

The National University of Uzbekistan
named after Mirzo Ulugbek

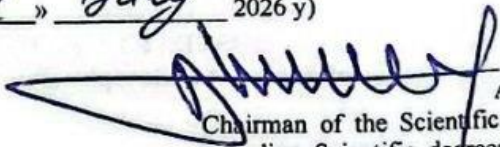
The defense will take place on «10» August 2026 at 12:00 at the meeting of the Scientific DSc.03/2026.31.01.Fil.45.01 at Uzbekistan State World Languages University (Address: 100138, Tashkent city, Uchtepa district, Kichik halqa yoli street, 21A Tel: (99871) 230-12-91, fax: 99871) 230-12-92, e-mail: uzswslu_info@mail.ru).

The dissertation can be reviewed at the Information Resource Center at Uzbekistan State University of World Languages (registered under the number 5448). (Address: 100138, Tashkent city, Uchtepa district, Kichik halqa yoli street, 21A Tel: (99871) 230-12-91, fax: 99871) 230-12-92, e-mail: uzswslu_info@mail.ru).

The abstract of the dissertation was distributed on «22» July 2026 y.

(Registered record № 13 dated «22» July 2026 y)




A.A. Nasirov
Chairman of the Scientific Council on awarding Scientific degrees, Doctor of Philological Sciences, Professor


Kh.B. Samigova
Scientific Secretary of the Scientific Council on awarding Scientific degrees, Doctor of Philological Sciences, Professor


J.A. Yakubov
Chairman of the Scientific Seminar of the Scientific Council on awarding Scientific degrees, Doctor of Philological Sciences, Professor

INTRODUCTION (abstract of the PhD dissertation)

The aim of the research is to identify the features of the artistic depiction of future civilization in U. Gibson's works

The object of the research is W.Gibson's *Sprawl Trilogy*, which includes the novels *Neuromancer*, *Count Zero*, and *Mona Lisa Overdrive*, considered as a literary work representing the key features of cyberpunk and the image of future civilization

The subject of the research is the set of artistic features and ideological components of cyberpunk that shape and reflect the image of future civilization in W.Gibson's *Sprawl* trilogy.

The scientific novelty of the research work is that in the thesis for the first time:

The specific characteristics of cyberpunk in W.Gibson's *Sprawl Trilogy* have been identified through the convergence of high technology and social decay, the virtualization of consciousness, the modeling of future cities, and the relationship between humans and cybernetics. On this basis, the model of a technocratic future civilization and the emergence of cyberpunk as an independent aesthetic paradigm of science fiction have been scientifically substantiated, and its system of defining features including anti-utopianism, transhumanism, and the modeling of virtual reality has been established.

It has been demonstrated that in W.Gibson's "Sprawl Trilogy", the characteristics of an anti-utopian society such as corporate totalitarianism, social inequality, technological oppression, ecological crisis, the loss of individuality, and resource scarcity are portrayed in organic unity with the ideas of cybernetic enhancement, human-machine integration, the expansion of human consciousness, digital surveillance, and the pursuit of immortality, thereby revealing the transhumanist features of cyberpunk.

The formation of a virtual and technocratic fictional space in W.Gibson's novels "Neuromancer", "Count Zero", and "Mona Lisa Overdrive" has been identified on the basis of the interrelationship between cyberspace, the digital environment, and social fragmentation. Furthermore, the influence of digitalization, the development of artificial intelligence, cybernetic modifications, and the transformation of future society on human consciousness has been substantiated from a literary-philosophical perspective.

It has been established that the representation of the future world, the system of characters, cyberspace, and virtual reality in W.Gibson's novels demonstrates the defining characteristics of cyberpunk as an independent branch of science fiction. The study has also identified the presence of the author's neologisms, as well as such features as a technologized society, the influence of artificial intelligence on human cognition, and the transformation of personal identity within virtual space, all of which contribute to revealing the evolving relationship between humans and technology.

Implementation of the research results. Based on a scientific study exploring the image of future civilization in the works of W.Gibson:

Using the example of W. Gibson's "Cyberspace" trilogy, the distinctive aspects of cyberpunk as an important direction within the science fiction genre, the artistic depiction of the future world presented through the works, and the writer's unique artistic craftsmanship have been revealed, and its characteristics as an independent aesthetic paradigm have been studied. These materials were used in the innovative project on creating the "Comparative Studies" electronic platform for the discipline "Comparative Literary Studies", carried out at Uzbekistan State World Languages University within the framework of state scientific-technical programs in 2023–2025 under registration No. IL-27-4722022413 (reference dated from November 25 No. 01/756, 2024). As a result of the research, the distinctive features of cyberpunk as a direction of science fiction, based on W. Gibson's "Cyberspace" trilogy, and the artistic expression and image of future civilization in the works were revealed, and these materials were incorporated into the innovative project.

In W. Gibson's "Cyberspace" trilogy, the artistic expression of dystopian and transhumanistic elements within the framework of cyberpunk aesthetics, as well as the model of a future marked by social decline alongside high technology, were analyzed; the trilogy illuminates the dual nature of technology on one hand, the potential to expand human capabilities through cybernetic modifications and artificial intelligence, and on the other hand, processes such as the social stratification and spiritual/moral crisis of society. These materials were used in the same innovative project mentioned above at Uzbekistan State World Languages University (reference No. 01/756, 2024). As a result of the research, the main dystopian and transhumanistic elements reflecting the dual essence of technological progress in W. Gibson's "Cyberspace" trilogy were identified, the key characteristics of the cyberpunk direction were revealed, and these materials were incorporated into the innovative project.

In W. Gibson's works "Neuromancer", "Count Zero", and "Mona Lisa Overdrive", the formation of conceptual space, the artistic expression of future technologies and social dynamics, as well as the philosophical aspects of the interrelationship between humans and technology, were examined. These materials were applied within the international project "English as a School Subject", carried out with the support of the British Council (reference of Uzbekistan State World Languages University dated February 12, 2025, No. 04-04-1/728). As a result of the research, the artistic features of W. Gibson's trilogy including images of future technologies, the system of characters, social dynamics, and the philosophical aspects of the interaction between humans and technology were analyzed. The results obtained were successfully applied within the international project.

The future world, system of images, and artistic features of space created in W. Gibson's novels were found to define the conceptual foundations of cyberpunk as a distinct direction of science fiction, and the field-specific neologisms and scientific-theoretical perspectives were elucidated. The neologisms and artistic techniques in W. Gibson's "Cyberspace" trilogy were used in the international project on academic mobility between Uzbekistan State World Languages University and Ruhr University Bochum (Germany), carried out within the framework of international

experience exchange between higher education institutions of the European Union and Uzbekistan under Erasmus+ program No. 2020-1-DE01-KA107-005433 (reference of Uzbekistan State World Languages University, dated February 15, 2025, No. 18-3/106). As a result of the research, based on the image of the future depicted in W.Gibson's novels, the distinctiveness of cyberpunk literature as a direction of science fiction was systematized, the characteristics of the character system and artistic space were identified, and the author's neologisms and artistic techniques were analyzed. The materials obtained from this analysis were applied within the framework of the aforementioned project.

Evaluation of study results: The main content and results of the research conducted by the author were discussed at 4 scientific-practical conferences, including 2 international and 2 republican conferences.

Publishing of dissertation results: A total of 10 scientific-methodological works have been published on the topic of the dissertation, including 3 articles in scientific publications recommended by the Supreme Attestation Commission of the Republic of Uzbekistan for the publication of the main scientific results of dissertations, 1 article in a republican journal, and 2 articles in a foreign journal.

The structure and scope of the dissertation. The structure of the dissertation consists of an introduction, three main chapters, a conclusion, and a list of references. The main body of the dissertation, excluding the list of references, comprises 164 pages.

E'LON QILINGAN ISHLAR RO'YXATI
СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ
LIST OF PUBLISHED WORKS

I bo'lim (I часть; I part)

1. Нишонов И.Д. Стилистические приёмы и их роль в формировании художественного мира романа Уильяма Гибсона “Нейромант” // Илм сарчашмалари. – Урганч, 2025. – № 7. – Б. 242-245 (10.00.00. № 3). Link: https://ilmsarchashmalari.urdu.uz/user-media/issues_files/2025-7.pdf#page=242
2. Нишонов И.Д. Концепция киберпанка как видения мира будущего в научной фантастике // Ўзбекистонда хорижий тиллар. – Тошкент, 2024. – № 1. – Б. 235-244 (10.00.00. № 17). Link: <https://journal.fledu.uz/ru/konczepczya-kiberpanka-kak-videniya-mira-budushhego-v-nauchnoj-fantastike/>
3. Нишонов И.Д. Хронотоп киберпространства: время и пространство в романах Уильяма Гибсона “Нейромант” и “Граф Ноль” // Филология масалалари. – Тошкент, 2025. – № D1. – Б. 102-125 (10.00.00. № 18). Link: <https://philmatt.uzswlu.uz/article/62>
4. Nishonov I.D. The evolution of science fiction: from proto-science fiction to new wave period // International Journal of Literature and Languages. – 2025. Vol. 5. – № 3. – P. 130-134 (Researchgate DOI:10.37547/ijll/Volume05Issue03-33). Link: https://www.researchgate.net/publication/390765198_The_evolution_of_science_fiction_from_proto-science_fiction_to_new_wave_period
5. Nishonov I.D. The role of neologisms in representing technological transformation in William Gibson's Sprawl Trilogy // International Journal of Literature and Languages, 2025. Vol. 5. – № 7. – P. 130-134 (Researchgate DOI:10.37547/ijll/Volume05Issue07-13). Link: https://www.researchgate.net/publication/394747728_The_Role_of_Neologisms_in_Representing_Technological_Transformation_in_William_Gibson's_Sprawl_Triology
6. Нишонов И.Д. Киберпанк адабиётидаги концептуал ва ўзига хос хусусиятлар / Материалы Международной научно-практической конференции. – Ташкент, 2024. – С. 521-524. Link: <https://uzresearchers.com/index.php/Conferences/article/view/1843>
7. Нишонов И.Д. Видения будущего: литературное наследие Уильяма Гибсона / Материалы Международной научно-практической конференции. – Ташкент, 2024. – С. 377-382. Link: <https://uzresearchers.com/index.php/Conferences/article/view/2757>
8. Нишонов И.Д. Киберпространство как новая реальность: виртуальный мир в “Нейроманте” Уильяма Гибсона / Материалы Республиканской научно-практической конференции. – Ташкент, 2025. – С. 1261-1264. Link: <https://zenodo.org/records/15183655>
9. Нишонов И.Д. Функции и значение стилистических приёмов в литературе киберпанка: на примере романа Уильяма Гибсона “Нейромант” / Материалы республиканской научно-практической конференции. – Ташкент, 2025. – С. 1265-1268. <https://zenodo.org/records/15183659>

II bo‘lim (II часть; II part)

10. Нишонов И.Д. Элементы антиутопии и трансгуманизма в трилогии Уильяма Гибсона “Киберпространство” // Komparativistika (Comparative Studies), 2024. Vol. 1. – № 4. – В. 230-239. Link: <https://jurnal-komparativistika.uz/ru/issue/14/>

Avtoreferat "O'zMU xabarlar" jurnalining tahririyatida tahrirdan o'tkazilib, o'zbek, rus, va ingliz tilidagi matnlar o'zaro muvofiqlashtirildi.

6.8.



Bosmaxona litsenziyasi:



Bosishga ruxsat etildi: 20.07.2026
Bichimi: 84x60 "Times New Roman" garniturası.
Raqamli bosma usulda bosildi.
Shartli bosma tabog'i: 4,1 adadi 60 dona. Buyurtma № 01/21
Guvohnoma № 462707
Bosmaxona manzili: Toshkent sh., G9a mavzesi, 21-uy.