

ԵՐԵՎԱՆԻ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ  
ՌՈՄԱՆԱԳԵՐՄԱՆԱԿԱՆ ԲԱՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ՖԱԿՈՒԼՏԵՏ  
ԱՆԳԼԻԱԿԱՆ ԲԱՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՄԲԻՈՆ

ՆԱՐԻՆԵ ՎԱՉԱԳԱՆԻ ՆԻԿՈՂՈՍՅԱՆ

ԳԻՏԱԿԱՆ ՖԱՆՏԱՍՏԻԿԱՅԻ ՈՃԱԳՈՐԾԱՌԱԿԱՆ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄՆԵՐԸ  
ԿԻՔԵՐՓԱՆԿ ԺԱՆՐՈՒՄ  
(Վիլյամ Գիբսոնի ստեղծագործությունների հիման վրա)

ԳԵՐՄԱՆԱԿԱՆ ԼԵԶՈՒՆԵՐ ՄԱՍՆԱԳԻՏՈՒԹՅԱՄԲ

ԲԱՆԱՍԻՐԱԿԱՆ ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԹԵԿՆԱԾՈՒԻ  
ԳԻՏԱԿԱՆ ԱՍՏԻՃԱՆԻ ՀԱՅՑՄԱՆ  
ԱՏԵՆԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ

## **ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒ ԹՅՈՒՆ**

**ՆԵՐԱՏՈՒ ԹՅՈՒՆ**

.....3

**ՅԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ**

.....15

**ԳԼՈՒԽ 1. ԳԻՏԱՖԱՆՏԱՍՏԻԿ ԺԱՆՐԸ ՈՐՊԵՍ ԳՈՐՏԱՌԱԿԱՆ - ՈՃԱԿԱՆ ՈՒՐՈՒՅՆ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄ**

1.1	ԳԻՏԱՖԱՆՏԱՍՏԻԿ	ԺԱՆՐԻ	ՔՆՆՈՒ ԹՅԱՆ	ՏԵՍԱՊԱՏՄԱԿԱՆ ՆԱԽԱԴՐՅԱԼՆԵՐԸ.....	18
1.2	ԿԻՔԵՐՓԱՆԿԻ	ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ	ՈՒ	ՉԱՐԳԱՑՄԱՆ ՈՒ ԴԻՆԵՐԸ.....	33

ՃԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....  
...45

**ԳԼՈՒԽ 2. ԵԶՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԿԻԲԵՐՓԱՆԿ ԺԱՆՐՈՒՄ**

2.1 ԿԻԲԵՐՓԱՆԿԻ ԵԶՐՈՒՅԹԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԻ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ.....51  
2.2 ԵԶՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԼԵԶԿԱՌՃԱԿԱՆ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԿԻԲԵՐՓԱՆԿՈՒՄ .....63  
ՃԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....  
95

**ԳԼՈՒԽ 3. ԿԻԲԵՐՓԱՆԿ ԺԱՆՐԸ ԲՆՈՐՈՇՈՂ ԼԵԶԿԱՌՃԱԿԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ..98**

ՃԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....  
145

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....**  
.150

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....156**  
**ՀԱՎԵԼՎԱԾ.....172**

**ՆԵՐԱՇՈՒԹՅՈՒՆ**

Համաշխարհային գրականության և մշակույթի վրա վիթխարի ազդեցությունն է թողել ոչ միայն երկրորդ համաշխարհային

պատերազմը, այլև Պերլ-Յարբորի և ճապոնիայի Յիրոսիմա և Նագասակի քաղաքների վրա առաջին ատոմային ռումբի պայթյունը: Միջուկային էներգիայի օգտագործումը, մարդու տիեզերական նվաճումները, կենսաբանության ու կիբեռնետիկայի հաջողությունները նույնպես իրենց կարևորագույն դերն են խաղացել գիտության, տեխնիկայի, համաշխարհային մշակույթի և գրական այնպիսի դրսևորման զարգացման գործում, ինչպիսին գիտաֆանտաստիկան է: Գիտական ֆանտաստիկան<sup>1</sup> գրականության այն տեսակն է, որը հետևում է ոչ միայն գրական տարատեսակ նորմերին, այլև գիտության և տեխնիկայի զարգացման ընթացքում սրվող հակասություններին<sup>2</sup> և հոգևոր արժեքների ու անհատի ֆիզիկական և բարոյական պաշտպանվածության խնդրին: Նրանում առանձնակի կարևոր տեղ է գրավում մարդու թեման: Այլ կերպ գիտաֆանտաստիկան առնչվում է այնպիսի գիտությունների, ինչպիսիք են մարդաբանությունը, հասարակագիտությունը, սոցիոլոգիան, հոգեբանությունը և այլ հումանիտար գիտությունները, քանի որ, ինչպես վերը նշեցինք, այս ժանրում կենտրոնական խնդիրը մարդն է, նրամտորումներն ու երազանքները, նրա կյանքն ու խնդիրները: Ընդ որում, եթե այս արժեքները խարսխվում են բուն գիտական, մասնավորապես, ճշգրիտ և բնագիտական գիտելիքի ոլորտների հասկացությունների վրա, ապա գործունենք այսպես կոչված Hard Science Fiction-ի հետ, իսկ եթե դրանք առնչվում են հասարակական գիտություններին, ապա արդյունքում ստեղծվում է Soft կամ Social Science Fiction ենթաժանրին պատկանող ստեղծագործություն:

Գիտաֆանտաստիկան գեղարվեստորեն հարուստ ու բարձրարվեստ, հասարակական արժեքի ու նշանակության առումով բարոյական և փիլիսոփայական մեծ խորք ունեցող ժանր է, որտեղ արձանագրվում են ոչ միայն գիտատեխնիկական զարգացման և տեխնոլոգիական առաջընթացի բոլոր տատանումները, այլև աշխարհում տեղի ունեցող հասարակական-քաղաքական իրադարձությունները: Այն ունի զարգացման իր օրինաչափություններն ու ինքնուրույն ընթացքը, և այդ ընթացքի արձագանքն է գիտաֆանտաստիկ **կիբերփանկ** ժանրը,<sup>3</sup> որն ըստ

Ե ու թյան տրամաբանականի ու երևակայականի, իրականի ու անիրականի մի համաձուլվածություն է:

Մեր քննությունը ցույց է տալիս, որ գիտաֆանտաստիկ գրականությունը հիմնված է գիտական և գեղարվեստական տարրերի սերտ համագործակցության և փոխկապվածության վրա: Գիտաֆանտաստիկ գրականության գլխավոր նպատակն է անհատի և հասարակության վրա իրական կամ երևակայական փաստերի միջոցով ազդեցություն գործելը, կամ գիտական գործունը որպես էական կողմնորոշիչ տարր դիտարկելը: Գիտաֆանտաստիկ գրականության ճանաչողական գործառնություն իրացվում է ֆանտաստիկի, անիրականի լույսի ներքո՝ հաղորդման և ներգործման գործառնությունների միաձուլմամբ:<sup>4</sup> Այս ժանրի զարգացմանը նպաստում են տնտեսական իրավիճակը, քաղաքական մեծ ցնցումները, տեխնոլոգիական առաջընթացը, (մասնավորապես ֆիզիկայի, քիմիայի, կենսաբանության, համակարգչային, ռոբոտային արտադրության սպարեզներում), ուրիշ խոսքով՝ գիտական առաջընթացներն դիտարկելով:

Սույն հետազոտության շրջանակներում փորձ է արվում ուսումնասիրել գիտաֆանտաստիկ գրական դիսկուրսը, մասնավորապես դրա կիբերփանկ ժանրը, որը վերջին տարիներին զարգացման նոր փուլ է թևակոխել՝ գիտության և տեխնիկայի տարբեր բնագավառների առաջընթացի, մարդ-տեխնիկա փոխհարաբերության նոր ձևերի ստեղծման, կիբեռնետիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների առաջընթացի շնորհիվ: Նշված գործընթացները, ըստ էության, հիմնականում դրսևորվում են գիտաֆանտաստիկայի կիբերփանկ ժանրի շրջանակներում: Համարվելով 1980-ականների շարժում, գիտաֆանտաստիկ ժանրի կիբերփանկ ուղղությունը փորձում է քննել անսահման համացանցը, որն իր ուղին է հարթում հասարակական տարբեր գործընթացների միջոցով: Այստեղ մտածական խոսքը գրեթե միշտ առաջ է անցնում ժամանակից, կանխատեսում կյանքում կատարվելիք փոփոխությունները, այն սոսկ չի հետևում գիտության զարգացմանը, այլ կազմավորվում, ինքնահաստատվում ու ավելի է կատարելագործվում՝ ելնելով իր սեփական, համապարփակ գործառական-ոճական արանձնատկություններից:

Յեռնելով գիտատեխնիկական, տնտեսական, տեղեկատվական առաջընթացին՝ գիտաֆանտաստիկան ընդհանրապես և կիբեռփանկը մասնավորապես, քննում են գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա: Ժանրի հենքն են կազմում ոչ միայն ժամանակակից ֆիզիկայի, քիմիայի, աստղագիտության, կենսաբանության և գենետիկայի ոլորտներում իրականացվող գիտական հետազոտություններն ու նորամուծությունները, այլ և երկրային, տիեզերական, պատմական, վիրտուալ հասարակարգերն ու այլ հասկացական համակարգերը: Վերջիններիս արտացոլումը ժանրում նույնքան ճանաչողական և խորհմաստկարող էլիսել, որքան իրական գիտական մոդելները: Լայնամասշտաբ հաղորդակցական ցանցերը, զլմները (զանգվածային լրատվության միջոցներ), կենսատեխնոլոգիաները ներխուժել են մարդու կյանք և համալրել այն ոչ միայն որոշակի սարքակազմով (hardware) և ծրագրակազմով (software), այլ և այսպես կոչված wetware-ով, որն ուղեղի և այլ կենսաբանական կառուցվածքների ծրագրավորումն է: Ավելի ուշ կիբեռփանկի բառացանկը համալրվել է նաև Freeware (համակարգչային անվճար ծրագիր), և Realware (համակարգչային իրական, արդյունավետ ծրագիր) բառերով (Sabine 2003):

Կիբեռփանկ բառի առաջին արմատը՝ «կիբեր» միավորը, սերում է «կիբեռնետիկա» տերմինից և խորհրդանշում է ապագայի բարձր տեխնոլոգիաների անխզելի կապը ամենօրյա կյանքի հետ: «Փանկ» արմատի հիմքում ընկած է բարձր տեխնոլոգիական կապիտալիզմի և սոցիալական դժվարին իրավիճակի միաձուլման գաղափարը: Ուրիշ խոսքով, բարձր տեխնոլոգիաները, մխրճվելով մարդկային կյանքի բոլոր ոլորտները, սերմանել են անպաշտպանության և անիրավության մթնոլորտ, որն իրավացիորեն որակվում է որպես «բարձր տեխնոլոգիաներ, ցածր կենսամակարդակ» (High tech, Low life) (Gardner 1984, Sabine 2003):

Կիբեռփանկը՝ որպես գիտական ֆանտաստիկայի յուրօրինակ ժանր, ստեղծման ժամանակաշրջանից գրականագետների ու սուլմնասիրության կենտրոնում է եղել, բայց որպես խոսքային դիսկուրսիվ տարատեսակ, գրեթե չի արժանացել լեզվաբանների

ուշադրությունը (Muradian 2013): Այն ոչ միայն ոճականորեն երանգավորված և չեզոք տարրերի ամբողջականություն է իր զանազան գեղարվեստական արտահայտչամիջոցների առատությամբ, ժարգոնային լեզվի, հապավումների, նորաբանությունների, օտարաբանությունների, իրական և հորինած գիտական եզրույթների, (հատկապես համակարգչային եզրույթների) կիրառությամբ, այլ և խոսքային կուռ համակարգ է, որի տարրերը սերտորեն հարաբերակցվում են մեկ ընդհանուրի մեջ: Այսպիսով, քաղաքական և տեխնոլոգիական առաջընթացին զուգահեռ, վերջին տարիներին սկսել է կարևորվել գիտաֆանտաստիկայի գիտական, պատմական, մշակութային, հասարակական, ուսուցողական և լեզվական իրական արժեքը:

Եվ քանի որ սոցիալական ու տեխնոլոգիական փոփոխությունները լեզվական փոփոխությունների պահանջ են առաջ քաշում, լեզվի բառապաշարը համալրվում է նոր միավորներով, այդ թվում նաև միջազգային զարգացումներն ու գլոբալացումը արտացոլող եզրույթներով: Նկատվում է նաև այնպիսի նորաբանությունների, գիտաֆանտաստիկային առնչվող միավորների՝ բառերի, արտահայտությունների մեծ ներհոսք, որոնք տեխնոլոգիական զարգացման հարուստ ավանդույթ ունեցող երկրներում արդեն իրենց կայուն տեղն են ապահովել մարդկային հաղորդակցության, արվեստի, հեռուստատեսության, կինոարտադրության, համակարգչային և ներգանցային ոլորտներում (Գասպարյան, Մուրադյան, Գասպարյան 2011):

Գիտատեխնիկական հեղափոխության արդի դարաշրջանում գիտություն, տեխնիկայի, արտադրության բոլոր ճյուղերի աննախընթաց զարգացումը խթանեց նաև անգլերենի և այլ լեզուների բառապաշարի, մասնավորապես եզրույթների վիթխարի քանակի առաջացման, մշակման ու կատարելագործման անհրաժեշտությունը: Այս իրողությունը ժամանակակից լեզուների զարգացման գործընթացի կարևորագույն կողմերից է և, բնականաբար, ամեն մի լեզվի մշակման, հարստացման ու կատարելագործման գործնական խնդիրների լուծման մեջ իր առանձնահատուկ տեղն ու դերն ունի: Այս գործընթացը իր հերթին

հատուկ անհրաժեշտություն է ստեղծել գիտականորեն զբաղվելու ինչպես եզրույթաբանության ընդհանուր տեսության, այնպես էլ առանձին էզոլոների գնահատական գիտաճյուղերի եզրույթահամակարգերի ուսումնասիրությամբ: Բոլոր էզոլոներում եզրույթահամակարգերը ձևավորվում են եզրույթաստեղծման տեսականորեն հնարավոր միջոցների կիրառմամբ, թեպետյուրաքանչյուր էզոլոն սվյալ էզոլոի առանձին մասնավոր եզրույթահամակարգ ցուցաբերում է որոշակի ինքնատիպություն: Հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ, թեև եզրույթաբանական ընդհանուր հարցերի ուսումնասիրության գործում կան զգալի ձեռքբերումներ, այնուամենայնիվ, քիչ չեն խնդիրները, որոնք քննության կարիք ունեն:

Եզրույթաստեղծման գործընթացում առօրյա-գործնական բառապաշարը և ճշգրիտ, գիտական եզրույթներն ակտիվ փոխհարաբերության մեջ են գտնվում: Առօրյա-խոսակցական միջաբաններ եզրույթացվելով կարող են ներթափանցել եզրույթաբանական համակարգ և դառնալ վերջինիս բաղկացուցիչ տարր կամ հակառակը՝ եզրույթները կարող են ապաեզրույթացվել՝ ներթափանցելով առօրյա գործածական բառապաշար: Օրինաչափ է բաների՝ մեկ շերտից մյուսը փոխներթափանցելու երևույթը, ինչն էլ վկայում է այն մասին, որ ընդհանուր գործածական բառապաշարի, ընդհանուր գիտական բառապաշարի և հատուկ գիտական բառապաշարի շերտերը ոչ միայն քարացած և միմյանցից անջրպետված չեն, այլ և մշտապես գտնվում են փոխազդեցության մեջ: Այս փոխազդեցությունը առավել ակնհայտ է դրսևորվում մեր ուսումնասիրության առարկայի՝ կիբերփանկ ժանրի խոսքային կառույցում, և սա է պատճառը, որ սույն հետազոտության մեջ հնարավորինս կարևորել ենք կիբերփանքյան եզրույթների քննությունը:

Ինչպես ցույց են տալիս ուսումնասիրությունները, նաև մեր էզոլոական նյութի քննությունը, գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկ ժանրը, ունենալով իր կազմավորման ներքինյուրահատուկ առանձնահատկությունները, խոսքում ունի իր ինքնուրույն տեղն

ու դերը որպես լեզվի ինքնատիպ, գեղարվեստական և գիտական խոսքային տարրերի վրահիմնված գործառական դրսևորում:

Այսպիսով, ներկա ատենախոսության ուսումնասիրության **առարկան** ժամանակակից գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկ ժանրն է, որը ձևավորվելով գրական լեզվի սահմաններում և դրա պատմական հիմքի վրա, աչքի է ընկնում ուրույն իմաստա-կառուցվածքային և ոճական տարրերի համալիր ամբողջությամբ: Ընդ որում այդ համակարգում լեզվական տարրերի սերտ հարաբերակցությունն ուղղված է իրականացնելու որոշակի հաղորդակցական նպատակ: Այս ժանրի գործառումը կախված է ոչ միայն վերոհիշյալ նպատակից, այլև նրա հատուկ բովանդակությունից և գործառական-ոճական միջարքառանձնահատկություններից:

Յետազոտության **նպատակն** է բացահայտել և պարզաբանել կիբերփանկյան խոսքային դրսևորման գործառական-ոճական առանձնահատկությունները, ուսումնասիրել արտալեզվական<sup>5</sup> գործոններով պայմանավորված լեզվական տարրերի բառային, ձևաբանական, շարահյուսական և յուրահատկությունները: Աշխատանքը նպատակաուղղված է հաստատելու այն տեսակետը, որ գիտաֆանտաստիկ ժանրը՝ մասնավորապես կիբերփանկ ուղղությունը, ունենալով հարուստ ու բազմազան ժամանակակից թեմատիկա, իրոք կարևոր ու հետաքրքրական նյութ է լեզվաբանների, գրականագետների, գիտնականների և ընդհանրապես հասարակական և սոցիալական երևույթներով հետաքրքրվող ցանկացած հետազոտողի համար:

Այս նպատակի իրագործման համար առաջադրվել են հետևյալ **խնդիրները**:

1. Պարզաբանել գիտաֆանտաստիկայի, մասնավորապես դրա կիբերփանկ ժանրի գործառական էությունը, սկզբնավորման և զարգացման ուղիները:
2. Յենվելով մինչև այժմ առկա տեսական և գործնական ուսումնասիրությունների արդյունքների վրա՝ պարզաբանել և որոշարկել կիբերփանկ ժանրի տեղն ու դերը գործառական ոճերի համակարգում:



3. Վեր հանել լեզվական այն միավորները, որոնք հանդես են գալիս որպես կիբերփանկը պայմանավորող և բնութագրող ոճակագմիչ տարրեր:
4. Քննարկել այս ժանրում գործածվող իրական և հորինված եզրույթները որպես հաղորդվող տեղեկատվության իմաստաբովանդակային անհրաժեշտ տարր:
5. Քնույթան առնել և դասակարգել գիտաֆանտաստիկ ժանրին բնորոշ եզրույթների տարբեր տեսակները:
6. Պարզաբանել կիբերփանկ ժանրը բնութագրող ժարգոնային և սլենգային եզրույթների կիրառության առանձնահատկությունները:
7. Ուսումնասիրել այս ժանրում գործածվող եզրույթային տարրեր պարունակող հապավումներն ու նորաբանությունները, որոնք առանցքային գործածություն են ունեն և հանդես են գալիս որպես ոճատարբերակիչ միավորներ կիբերփանկ ժանրում:

Աշխատանքի համար, որպես գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկյան յուրօրինակ լեզվի քննույթան լավագույնս **մեթոդներ** են ծառայել ցանկացած հետազոտության համար անհրաժեշտաբար կիրառելի խոսքային նյութի որակական և քանակական վերլուծության մեթոդը, ինչպես նաև գործառական-ոճական ուսումնասիրություններում արդեն իսկ իր մշտական և կայուն տեղն ապահոված լեզվաոճական վերլուծության մեթոդը: Գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկյան տերմինների քննույթան ընթացքում կիրառվել է նաև ժամանակակից գիտական ուսումնասիրություններում լայն տարածում գտած հետազոտության տաքսոնոմիկ մեթոդը:

Թեմայի **արդիականությունը** պայմանավորված է այն վճռորոշ իրողությունամբ, որ այսօր կիբերփանկը առանցքային նշանակություն ունի հասարակական կյանքում և մեծ դեր է կատարում ժամանակակից անգլերենի զարգացման գործում: Որպես ինտերնետային գործընթացների նկարագիր կամ պատկեր, կիբերփանկ գրական ժանրի առանձնահատուկ հասկացական տարրերն են՝ կիբերտարածությունը,

վիրտուալ իրականությունը, արհեստական ինտելեկտը, կիբորգները, կենսաառօրտները, խոշոր ինտերնետային կորպորացիաները, հակերները (ցանցահենները), կենսափմայլանտները, կենսական անհրաժեշտ դեղորայքը և թմրանյութերը: Վիրտուալ միջոցները հաճախ հանդես են գալիս տարբեր անվանումներով, ինչպիսիք են՝ «կիբերտարածություն», «ցանց» կամ «մատրիցա»:

Որոշ կիբերփանկյան ստեղծագործություններում, ինչպես նաև մեր փաստական նյութում, գործողության մեծ մասը տեղի է ունենում կիբերտարածության մեջ, որը փորձում է վերացնել օբյեկտիվ իրականության և վիրտուալ իրականության միջև առկա սահմանը: Նման ստեղծագործություններում նկարագրված է մարդկային ուղեղի ուղղակի միացումը համակարգչային համակարգին, այսինքն՝ ցանցը կառավարում է մարդկային կյանքի յուրաքանչյուր ոլորտ՝ հսկայական միջազգային կորպորացիաները փոխարինում են կառավարություններին՝ որոնք ունեն քաղաքական, տնտեսական և ռազմավարական ներուժ: Գիտաֆանտաստիկայի այս ժամանակակից դրսևորումը ապագայի, ներկայի և անցյալի գիտական ու սոցիալական վարկածների պատկերավոր արտահայտությունն է, ժամանակակից կյանքի իրական երևույթների տրամաբանական շարունակության նկարագրությունը: Այսպիսով, կիբերփանկը գրականության այն տեսակն է, որը հասարակական հարաբերությունները կերպափոխում է ամենաժամանակակից գիտատեխնիկական առաջադիմության լույսի ներքո: Կիբերփանկյան վերոհիշյալ բառապաշարի հիշատակումն իսկ բավական է համոզվելու համար, որ գործ ունենք չափազանց արդիական թեմայի և փաստական նյութի հետ, որի քննությունը, կարծում ենք, մեր օրերում արդեն դարձել է հետազոտական անհրաժեշտություն:

Ինչպես արդեն նշել ենք, հետազոտության **փաստական նյութը** Վիլյամ Գիբսոնի կիբերփանկ եռագրությունն է՝ «Neuromancer», «Count Zero», «Mona Liza Overdrive», որոնք ներկայացնում են երևակայական-բանական, մարդ-տեխնիկա հակադրամիասնության միահյուսված միևնույն աշխարհ: Գիբսոնի ստեղծագործությունները «կերտում» են նշված հակադրամիասնության վառ նկարագիրն ու իրական պատկերը:

Նյութի ընտրությունը պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ գիտաֆանտաստիկան, հատկապես կիբերփանկը, մեծ հետաքրքրություն է ներկայացնում ժամանակակից աշխարհում, քանի որ այն, լեզվական յուրօրինակ միավորների կիրառությամբ, թույլ է տալիս խոսել բազմաբնույթ երևույթների մասին՝ օգնելով մարդուն յուրացնել ապագայի նոր, անհայտ ու անծանոթ աշխարհը նոր գիտական, տեղեկատվական լույսի ներքո: Հայտնի է, որ գիտության ու տեխնիկայի առաջընթացը նպաստում է լեզվական համակարգում նոր հասկացությունների ի հայտ գալուն՝ խթանելով նոր եզրույթների և եզրույթաբանական այլ միավորների առաջացման գործընթացը: Այս հանգամանքը առավելապես կապված է կիբերփանկ գրական ժանրի հետ, երբ հեղինակն իր ստեղծագործության մեջ նկարագրելով որևէ նոր, մտացածին երևույթ, տալիս է նաև այդ երևույթի հասկացական անվանումը:

Աշխատանքի **գիտական նորույթն** այն է, որ սույն ատենախոսության մեջ առաջին անգամ ուսումնասիրության առարկա են դարձել գիտաֆանտաստիկայի կիբերփանկ ժանրը և ժանրի հիմնադիր Գիբսոնի ստեղծագործությունները՝ որպես հաղորդման և ներգործման գործառույթների հակադրամիասնության վրահիմնված ժամանակակից դիսկուրս, և հատկապես այդ ժանրում իրացվող եզրույթների ու նորաբանությունների ուսումնասիրությունը, որը նոր է, կարևոր և խոստովնալից: Կիբերփանկյան և հատկապես գիբսոնյան գիտաֆանտաստիկ տերմինները հետաքրքրական են և լայն տարածում ունեն համաաշխարհային գիտական շրջանակներում: Մեր հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ տերմինաստեղծման գործում գիտաֆանտաստիկ գրական ժանրի հեղինակները հետևում են ոչ միայն որոշակի լեզվական և ոճական նորմերի, այլև ժամանակակից գիտատեխնիկական բառապաշարին բնորոշ եզրույթների, հապավումների, նորաբանությունների ստեղծման կանոններին:

Աշխատանքի **տեսական արժեքը** պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ հենվելով լեզվական երևույթների քննության արդյունքների վրա, փորձ է արվում պարզաբանել ու, ճշգրտել ու ուստակեցնել ու կիբերփանկ ժանրը և տվյալ ժանրը բնութագրող

լեզվական և ոճական յուրահատկությունները՝ դրանով իսկ նպաստելով լեզվի գործառական տեսության հետագա զարգացմանը, նաև անգլերենի ժամանակակից կիրառություններից մեկի՝ գիտական լեզվին առնչվող գեղարվեստական խոսքի առավել արդյունավետ ընկալմանն ու մեկնաբանմանը: Ուրիշ խոսքով, տեսական առումով սույն ուսումնասիրությունը փորձ է առաջադրված հարցադրումների, բացատրությունների և հիմնավորումների միջոցով նպաստել ժամանակակից անգլերեն գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկ գրական ժանրի գործառական մեկնաբանմանը, ինչպես նաև գործառական ոճերի տեսության զարգացմանը:

Աշխատանքի **գործնական արժեքն** այն է, որ սույն հետազոտությունը կարող է օգտակար լինել գործառական ոճագիտության բնագավառի այլ հետազոտությունների համար և արդյունավետ կիրառությունն գտնել ոչ միայն տերմինաբանության ուսումնասիրության ոլորտում, այլև լեզվի ճանաչողական կառույցների գործառական և ուսումնասիրական բնագավառում իրականացվող հետազոտական աշխատանքներում: Այն կարող է նաև նպաստել անգլերենի գործնական ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանն ուղղված ժամանակակից դասագրքերի ստեղծմանը, անգլերեն լեզվի դասավանդմանը, ինչպես նաև օգնել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների եզրույթաստեղծմամբ զբաղվող մասնագետներին:

**Աշխատանքի կառուցվածքը և ծավալը.** Ատենախոսությունը բաղկացած է ներածությունից, երեք գլուխներից, ենթագլուխներից և եզրակացությունից, օգտագործված գրականության, բառարանների և համացանցային կայքերի ցանկից և հավելվածից: Ներածության մեջ ընդհանուր գծերով ներկայացվում են ուսումնասիրության հետ կապված հիմնահարցերն ու խնդիրները: Հիմնավորվում են նաև թեմայի ընտրությունը, արդիականությունը և նորույթը, որոշարկվում ուսումնասիրության նպատակներն ու խնդիրները:

Առաջին գլխի առաջին ենթագլխում՝ «Գիտաֆանտաստիկ ժանրի քննության տեսապատմական նախադրյալները» անդրադարձ է

կատարվում գիտական և գեղարվեստական ոճերին, որոնք, թեև ներկայ անալոզ որպես առանձին գործառական ոճեր, իրական խոսքաստեղծման գործընթացում գտնվում են մշտական փոխազդեցության մեջ: Փոխներթափանցման ինքնատիպ օրինակ է կիբերփանկ ժանրը, որը մի կողմից ձգտում է դեպի արտահայտչականություն, մյուս կողմից դեպի տրամաբանականություն, այսպիսով կազմելով դիալեկտիկական ինքնատիպ միասնություն: Այս ժանրում միահյուսվում են հաղորդման ու ներգործման գործառույթները:

Առաջին գլխի երկրորդ ենթագլխում՝ «Կիբերփանկի ձևավորման ու զարգացման ուղիները», ուսումնասիրվում են գիտաֆանտաստիկ ժանրի և հատկապես կիբերփանկի զարգացման ուղիները: Ներկայացվում են գիտաֆանտաստիկայի զարգացման երկու՝ «Ոսկե դար» և «Նոր ալիք» կոչվող փուլերը, երկու հիմնական ուղղությունները՝ hard sf և soft կամ social sf (հավանաբար կարելի է կիրառել «բարդ» և «պարզ»/«սոցիալական» հայերեն տարբերակները): Գլխում անդրադարձ է արվում նաև կիբերփանկի որոշ ենթաժանրերի, ինչպիսիք են՝ սթիմփանկը, դիզելփանկը, դեկոփանկը, բիոփանկը, նանոփանկը:

Երկրորդ գլխի առաջին ենթագլխում՝ «Գիտաֆանտաստիկ ժանրի եզրույթաբանական առանձնահատկությունները», տեսական հիմնավորումների հենքի վրա քննության են առնվում եզրույթները, եզրույթաբանությունը, եզրույթահամակարգերը: Այս ենթագլխի խնդիրն է վերհանել և քննել գիտաֆանտաստիկային և հատկապես կիբերփանկին բնորոշ այնպիսի եզրույթային խմբերը, ինչպիսիք են՝ *կվադրեզրույթները, պրոֆեսիոնալ իզմի տարրերով եզրույթները, փոխառությունները, անձնանունները, ժարգոնային և սլենգային եզրույթները, բացասական երանգավորում ունեցող եզրույթները, ինտերնացիոնալ իզմները, հիբրիդոեզրույթները* և այլն:

Երկրորդ գլխի երկրորդ ենթավերնագիրն է՝ «Եզրույթների լեզվաոճական առանձնահատկությունները կիբերփանկ ժանրում»: Այստեղ քննության են առնվում Վիլիամ Գիբսոնի եռազրույթան մեջ կիրառված եզրույթներին բնորոշ գործառական-ոճական

առանձնահատկությունները, բացահայտվում նախածանցներից և վերջածանցներից կազմված բարդ բառային միավորները, որոնք, նախ և առաջ, առնչվում են գիտություն և տեխնիկայի, մասնավորապես համակարգչային տեխնիկայի ոլորտին: Հարկ է նշել, որ գիբսոնյան հասավում-եզրույթների ստեղծման եղանակի աննախընթաց տարածումը պայմանավորված է հասարակական-քաղաքական գործունեությամբ, գիտատեխնիկական առաջընթացով, որոնք նույնպես յուրահատուկ դեր են կատարում կիրառական ժանրի զարգացման գործընթացում:

Երրորդ գլխում՝ «Կիրառական ժանրի ստեղծագործությունը որպես լեզվաոճական ուսումնասիրության առարկա», քննության են ենթարկվում և վերհանվում տվյալ ժանրում լայն կիրառություն ունեցող այնպիսի եզրույթային շարույթներ ու նորաբանություններ, որոնք համարվելով սլենգային, ժարգոնային, գռեհկաբանական միավորներ՝ ներկայացնում են հարուստ ու բազմաբովանդակ եզրույթային բառաֆոնդ: Սրանց մեծ մասը կարելի է համարել կիրառական ժանրը բնութագրող նորաբան ժարգոնային եզրույթներ: Կիրառական ժանրում առանցքային դերակատարություն ունի թմրանյութերի և դեղերի օգտագործման թեման, որն էլ համարվում է նոր դարաշրջանի մեծագույն աղետը: Այս գլխում դասակարգվում և աղյուսակի տեսքով ներկայացվում են գիտաֆանտաստիկ գրականության հեղինակների կողմից ստեղծված թմրադեղերի, հալյուցինոգեն (զգայնապատրանքածին) կամ դեղային այլ միջոցների անունները, դրանց ստեղծման աղբյուրներն ու օգտագործման հետևանքները:

Եզրակացության մեջ ի մի են բերվում ուսումնասիրության արդյունքներն ու կատարվում են ընդհանրացումներ:

Հավելվածն ընդգրկում է կիրառական ժանրում գործածության մեծ հաճախականությամբ աչքի ընկնող եզրույթային միավորներ:

## **ՆԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ**

1. Հայտնի է, որ գիտաֆանտաստիկ գրականության պատմությունը սկիզբ է առել 19-րդ դարից: Մարի Շելլիի «Ֆրանկենշտեյն» ստեղծագործությունը համարվում է առաջին գիտաֆանտաստիկ պատմությունը (1818թ), որի թեման ժամանակակից գիտաֆանտաստիկ գրականության հեղինակներին ստեղծագործելու հսկայական ներուժ է տալիս: «Ֆրանկենշտեյնի» թեմատիկան չի համարվում բացառապես անգլիական: Այդուհանդերձ, տասնիններորդ դարի Անգլիան էր, որ ողջ աշխարհին առաջնորդեց դեպի գիտաֆանտաստիկա, և հենց այդտեղ էլ ծնունդ առավ հետագայում տարատեսակ դրսևորումներ ունեցող ֆրանկենշտեյնյան թեմատիկան:

2. Գիտական ֆանտաստիկան ճանաչում ձեռք բերեց երկու մեծ գրողների՝ Ժյուլ Կեռնի և Յերբերտ Ուելսի շնորհիվ: Ժյուլ Կեռնի (1828-1905) գրական գործունեությունը («Յինգ շաբաթօրապարիկով», /1863թ./, «Ճանապարհորդությունն դեպի երկրի Կենտրոն» /1864/, «Յատակն ի Կեր» /1889թ./ և այլն) սերտորեն կապված է 19-րդ դարի երկրորդ կեսի գիտության ու տեխնիկայի բուռն զարգացման հետ: Գիտությունը, Կեռնի կարծիքով, բնությունը մարդուն ենթարկելու, մարդկային կյանքը և ավացնելու միջոց է: Ժյուլ Կեռնի մահից հետո, նրա գրասեղանի վրա գտնվել է գիտական գրքերի շուրջ 20 հազար քաղվածք: Յամաշխարհային գիտական ֆանտաստիկայի մեջ նոր էջ է բացել Յերբերտ Ուելսը (1866-1946): Ուելսը իր մի շարք ստեղծագործություններում նկարագրում է պատերազմի արհավիրքները («Միստր Բլետտսոքսը Ռեմպոյ կղզում» /1928թ./), քննադատում ֆաշիզմը («Ապագայի Պատկերը» /1933թ./), ըմբոստանում նրանց դեմ, ովքեր գիտությունը օգտագործում են ընդդեմ մարդկության: Նրա առաջին, և ևս ավագուն գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործություններից է «Ժամանակի մեքենան»/1895թ./):
3. Կիբերփանկը նախ և առաջ 1980-ականներիս առաջացած գիտաֆանտաստիկ ուղղությունն է: Կիբերփանկը նաև գիտաֆանտաստիկայի՝ այդ ժամանակից ի վեր գրված ստեղծագործությունները բնորոշող գիտաֆանտաստիկ ժանր է, ավելի ճիշտ՝ ենթաժանր: Եթե գիտաֆանտաստիկան համարում ենք գեղարվեստական ժանրային դրսևորում, ապա բնականաբար սայբերփանկը դրա ենթաժանրերից մեկն է: Ընդունելով հանդերձ այս տարբերակումը՝ ավելի ընդունված է «ժանր» անվանել և՛ կիբերփանկը, և՛ գիտաֆանտաստիկան:
4. Գործառական ոճերի անսահման բազմազանությունը հանգում է հիմնական երկճյուղավորման՝ ոչ գեղարվեստական ոճ, որտեղ հիմնական գործառույթը տեղեկատվականն է և գեղարվեստական ոճ, որը չնայած իր ոճական բազմազանությանը, ուղղված է ներգործման գործառույթի իրացմանը: Այս դասակարգման հիմնավորումը հաստատվում է այն փաստով, որ մարդկային գիտակցությունը երկկողմ երևույթ է, որն ընդգրկում է թե



վերլուծական և թե համադրական պատկերավոր տարրեր, այսինքն՝ մարդկային մտածողության պրոցեսը կազմված է տրամաբանական ճանաչողության և զգացմունքային ընկալումից (Áðàãèìà, Äîáðîðîðîáà, 1988): Ընդ որում գիտակցության ոլորտում առկա երկու՝ տրամաբանական և զգացմունքային ուղղվածություններով էլ պայմանավորվում են լեզվի գործառնական դրսևորումները, և հենց այս հիմքի վրա տարբերակում են խոսքի տեղեկատվական-հաղորդակցական և հուզական-գնահատողական տիպերը: Այս ճյուղավորման վերաբերյալ տարբեր կարծիքներ են հայտնել տարբեր լեզվաբաններ և լեզվաբանական դպրոցներ: (Crystal 1979; Havranek 1964, Halliday 1971, 1973; Leech 1981; Macurova A., Chloupek J. Necvapil J. 1996; Ogden, Richards 1936; Áàèèè 1961; Êîæèèà 1968, 1972; Æèðîóíñèèé 1977; Áóààãîâ 1953, 1981; Ðàçèíèèèà 1989; \*àêîâñêàÿ 1990; Æñîàððÿ 2000, 2008, 2013):

5. Ներլեզվականի և արտալեզվականի փոխհարաբերության վառ ապացույց է ժամանակակից անգլերենի գործառնական համակարգում ավանդական խոսքածևերի շարքում իր կայուն տեղն ապահոված էլեկտրոնային խոսույթը կամ համակարգչային լեզուն: Հայտնի լեզվաբան Դեյվիդ Քրիսթըլը ինտերնետային խոսույթին և էլեկտրոնային լեզվին ընդհանրապես տվել է «Netspeak» անվանումը, որն այժմ լայնորեն կիրառվում է լեզվաբանների կողմից: Հայտնի լեզվաբանը կարծում է, որ խոսքային այս նոր տարատեսակի առաջացումը, որը նա անվանում է «լեզվական հեղափոխություն», հաղորդակցման «երրորդ միջոցն է» (առաջինը գրավոր անգլերենն է, երկրորդը՝ բանավորը): Այս նոր լեզուն անընդհատ զարգացնում է իր սեփական, սոցիալական և տեխնոլոգիական արտալեզվական իրավիճակով պայմանավորված նորմերը: Այդ նորմերն ու կանոնները թերևս շատերի համար անընդունելի են, բայց լեզվաբանների համար պետք է ընդունելի լինեն, քանի որ համակարգչային խոսքի քննությունը նրանց համար լեզուն ստեղծագործաբար ուսումնասիրելու եզակի հնարավորություն է (Crystal 1997, 2001):

**ԳԼՈՒԽ 1**  
**ԳԻՏԱՖԱՆՏԱՍՏԻԿ ԺԱՆՐԸ ՈՐՊԵՍ ԳՈՐԾԱՌԱԿԱՆ-ՈՏԱԿԱՆ**  
**ՈՒՐՈՒՅՆ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄ**

**1.1 ԳԻՏԱՖԱՆՏԱՍՏԻԿ ԺԱՆՐԻ ՔՆՆՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱՊՍՏԱԿԱՆ**  
**ՆԱԽԱԴՐՅԱԼՆԵՐԸ**

Լեզուն հասարակական երևույթ է և ծառայում է այդ լեզվով խոսող ողջ հանրությանը: Այն ունի կիրառության բազմապիսի ոլորտներ ու տարբեր գործառույթներ, որոնք իրենց ուրույն տեղն ու դերն ունեն ժամանակակից գիտության մեջ: Լեզվի մասին գիտությունն իր ամենանախնական ձևավորումը ստացել է մ.թ.ա.

մոտավորապես I հազարամյակում և արդեն մ.թ.ա. III-II դարերում կար լեզվագիտական որոշակի ավանդույթ (Троцкий 1936; Перельмутер 1980): Լեզուն հասարակության զարգացման յուրաքանչյուր փուլում արտացոլում է տվյալ հանրության գիտակցությանը, նրա մշակութային, գիտական, արտադրական ու քաղաքական գործունեության նվաճումները: Չնայած լեզվաբանությանը երկար ու ձիգ ճանապարհ է անցել՝ փորձելով պատասխանել լեզվի առաջացման ու զարգացման հարցերին, նրա կառուցվածքին ու գործառությանն առնչվող բազմաբնույթ խնդիրներին, այնուհանդերձ, այսօր էլ քիչ չեն այն հարցերը, որոնք սպառիչ լուծման կարիք ունեն:

Լեզուն գեղարվեստական երկի շինանյութն է, սկզբնատարրը, յուրաքանչյուր անհատի լեզվամտածողությանն արտահայտող հիմնական միջոցը, որի հետ սերտորեն առնչվում է նաև ոճը՝ որպես անհատականության, ինքնատիպության բացահայտող լեզվական միջոցների համակարգ: Լեզուն և ոճը անբաժանելիորեն կապված հասկացություններ են, որոնք սովորաբար չեն հակադրվում միմյանց և պայմանավորված են մեկը մյուսով, թեև ունեն տարբեր արտահայտություններ ու դրսևորումներ: Լեզուն ընդհանուր է և կոնկրետ, ոճը՝ մասնավոր, երբեմն նույնիսկ վերացական, որը և իր կոնկրետ դրսևորումն է ստանում միայն ու միայն խոսքի, լեզվական փաստերի, միավորների միջոցով: Ալ. Ծիրվանզադեն նույնպես նշել է, որ լեզուն և ոճը իրար հետ կապված են իբրև ընդհանուր և մասնավոր հասկացություններ: Ոճը անհատի ներքին աշխարհի ծնունդն է, նրա «արտահայտիչը»: Լեզուն կարելի է համեմատել անտառի, իսկ ոճը՝ արանձին ծառի հետ (Բելինսկի 1954; Եզեկյան 2007): Ոճը՝ լեզվի պատմականորեն ստեղծված մի տարատեսակ է, որը տարբերակվում է ինչպես լեզվական միջոցների միասնության բնույթով ու կազմով, այնպես էլ դրանց գործածության օրինաչափություններով (Âëîãðãäâîâ 1981):<sup>1</sup>

Լեզվաբանական ուսումնասիրությունների ոլորտում հատուկ տեղ են գրավում խոսքաբանական ուսումնասիրությունները՝ մասնավորապես գործառական ոճերի քննությունը, որը լեզվի իմացության կատարելագործման ու խոսքային հաղորդակցության

մակարդակի բարձրացման լավ միջոց է:<sup>2</sup> Գործառնական ուսումնասիրություններում հատկապես կարևորվում է ոճ - խոսք հարաբերակցությունը,<sup>3</sup> որն այս կամ այն խոսքային իրավիճակում արտահայտվում է ուրույն ձևով, չնայած լեզվական միջոցների, բառապաշարի ու քերականական կառույցների կիրառության սկզբունքները հիմնականում չեն փոխվում (Âëîãðàãîâ 1963; Êîæèâ 1972):

Լեզվաբաններից Վ.Վ. Վինոգրադովն էր, որ գործնական հետաքրքրությունն դրսևորեց գործառնական ոճագիտության նկատմամբ և ռուսական իրականության մեջ առաջին էր, որ հետևողականորեն զարգացրեց գործառնական ոճերի և լեզվի գործառնականների միջև առկասերտու որոշիչ կապը (Âëîãðàãîâ 1955):

Վ. Վինոգրադովի պնդմամբ՝ լեզվի ամենակարևոր գործառնականները հաղորդակցման, հաղորդման և ներգործման գործառնականներն են, որոնք կարող են հիմք դառնալ լեզվական կառույցների և ոճերի համար: Այս առումով, Վինոգրադովը առանձնացնում է լեզվի հիմնական ոճերը՝ առօրյա-կենցաղային (հաղորդակցման գործառնական), առօրյա - գործնական, գիտական և պաշտոնական-փաստաթղթային (հաղորդման գործառնական) և գեղարվեստական (ներգործման գործառնական) (Âëîãðàãîâ 1955): Չնայած նշված տարանջատմանը՝ գործառնական ոճերը խոսքային իրավիճակներում և գործընթացներում չեն կարող դրսևորվել լիովին և բացարձակ մեկուսի, և նրանց ներհատուկ լեզվաոճական առանձին տարրերը կարող են գործածվել այլ ոճաձևերում, այսինքն՝ փոխկապակցվածությունը բոլոր գործառնական ոճերին բնորոշ խոսքային առանձնահատկությունն է:

Խոսքի գործառնականների համակարգում առավելապես կարևորվում են հաղորդման և ներգործման գործառնականները, իսկ հաղորդակցման գործառնականը համարվում է հիմնարար ցանկացած խոսքային գործունեության համար (Âëîãðàãîâ 1963; \*âëîãñèâÿ 1986; ìèèÿí, Õãð-ìèáñîâ 1981): Սահմանելով լեզվի գործառնական ոճերի դրսևորման համընդհանուր սկզբունքները՝ լեզվաբանները նշում են, որ ամբողջ խոսքային գործունեության հիմքում ընկած է հաղորդակցման գործառնականը, որն իրացվում է տարբեր ձևերով, իսկ

գործառական ոճերը համապատասխանում են լեզվի գործունեության հասարակական ոլորտներին և առանձնանում ըստ այդ գործունեության ձևերի:

Եթե հաղորդման գործառույթի իրացումը նշանակում է տեղեկություն տալ իրական փաստերի և դեպքերի մասին, գրավոր կամ բանավոր խոսքի միջոցով, այսինքն՝ գիտելիք փոխանցել գիտության այս կամ այն ոլորտի վերաբերյալ, ապա ներգործման գործառույթը, հիմնված լինելով երևակայության ու հորինվածքի վրա, այսինքն՝ իրական աշխարհի գեղարվեստական ընկալման վրա, հիմնականում իրացվում է գեղարվեստական գրականության մեջ և իր ժանրային ողջ բազմազանությամբ հակադրվում է տեղեկատվական խոսքին և՛ ձևով, և՛ բովանդակությամբ:

ՌԻսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ առավել նպատակահարմար է լեզուն դիտարկել որպես երկու հիմնական գործառական ոճերի կրող, որպես երկու՝ հաղորդման և ներգործման գործառույթների արտահայտություն, որոնց համապատասխան էլ ժամանակակից անգլերենի հիմնական ոճաձևեր համարել գիտական և գեղարվեստական ոճերը՝ գիտակցելով, որ դրանց միջև գոյություն ունեն անհամար և բազմազան խոսքային այլ ձևեր ու ժանրեր, որոնց սահմանազատումը պահանջում է փոխադարձ ներթափանցումների մանրակրկիտ ուսումնասիրություն (Äñïàðÿí 2000):

Գործառական ոճագիտությունը, համարվելով չափազանց ներդաշնակ, կարգավորված, ամբողջական երևույթ, համարվում է լեզվաբանական այնպիսի գիտություն, որն ուսումնասիրում է լեզվի գործունեության առանձնահատկությունները խոսքային տարբեր մակարդակներում՝ ըստ հասարակական գործունեության և հաղորդակցման ոլորտների (Êîæèîà 1966; Ìàâèîâ 1983; Øàðîâñêèé 1989; Áàðàíîâ 2001; Ðàçèíèèà 2004): Այսպիսով գործառական ոճագիտությունը, որպես խոսքաբանական գիտություն, որում մասնավորապես կարևոր դեր են խաղում գիտական և գեղարվեստական ոճերը, պայմանավորված լեզվի կիրառմամբ հաղորդակցման տարբեր ոլորտներում, հնարավորություն է տալիս լուծել լեզվի բառապաշարի գործառական-ոճական դասակարգման (ոճերի, ենթաոճերի, ժանրերի և լեզվա-ոճական դրսևորման այլ տարատեսակների),<sup>4</sup> լեզվի բանավոր և

գրավոր ձևերի այս կամ այն գործառական ոճի շրջանակներում դրսևորման, խոսքի մշակույթի, ոճական տարբերակայնության հետ կապված բազմաթիվ լեզվաոճական խնդիրներ:

Լեզվի գործառության գործառական ոճական համակարգում գիտական ոճի առանձնացումը տեղի է ունեցել նախորդ դարի երեսնական թվականներին, երբ գիտական ոճի տարբերակումը դարձել է որոշակի սոցիալական պահանջմունքի և դրա իրականացման արդյունք: Մյուս ոճաձևերից տարբերվող գիտական ոճի խոսքային համակարգը նախորոշեց շարադրման հատուկ ձևեր, որոնց միջոցով փոխանցվում են գիտական գաղափարներ, դրույթներ, հիպոթեզներ, ապացույցներ և հայտնագործություններ, և որոնց ուսումնասիրությունը էական կարևորություն ունի հասարակական գիտակցության ձևավորման գործում:

Ժամանակակից գիտությունը չէր կարող զարգանալ, եթե գիտական ոճը չիրացներ տեղեկատվական խոսքին բնորոշ հաղորդման գործառույթը, որն առնչվում է լեզվի գործառության փաստական, տեղեկատվական կողմի հետ: Լեզվի գործառության այս ոլորտը միտված է հետազոտելու և ընդհանրացնելու գիտական տարատեսակ փաստեր ու երևույթներ, որոնց ուսումնասիրությունը էական կարևորություն ունի հասարակական գիտակցության ձևավորման ու զարգացման, հասարակական առաջընթացի գործում (Եզեկյան 2007, Âèïãðããî 1963; Âèïéóð 1968; Êîæèà 1972; Ááðàïãà 1981):

Գիտական ոճին բնորոշ առաջնային կամ ածանցյալ հատկանիշներ են համարում իմաստային ճշգրտությունը, պատկերավորությունը, բացակայությունը, շարադրանքի օբյեկտիվությունը, «չոր», փաստական ոճը, որը սակայն չի բացառում նաև երբեմն գիտական շարադրանքին վերագրվող յուրօրինակ հուզականությունը (Êîæèà 1977; Ðàçèéèà 2004): Ֆրանսիացի ոճաբան Ծառլ Բալլիի համար գիտական ոճի քննության ճշմարիտ ելակետը կենդանի խոսքն է, որն իր բոլոր դրսևորումներում բացահայտում է իր և՛ բնական, և՛ հուզական կողմերը: Ընդ որում, վերջինների հարաբերակցության հարցը նա կապում է խոսողի հոգեվիճակի, կոնկրետ իրադրության և սոցիալական միջավայրի հետ: Եվ իրոք, ժամանակակից հոգեբանական

հետազոտություններով վաղուց արդեն հաստատվել է, որ մարդու մտավոր գործունեությունը անխուսափելիորեն դրսևորվում է երկու փոխկապակցված ձևերով՝ տրամաբանական և հուզական (Брагина, Доброхотова 1988; Гаспарян 2000): Կոնկրետ իրադրությունից կախված՝ մարդու մտքում կամ նրա լեզվական արտահայտումներում կարող է գերակշռել կամ տրամաբանականությունը, կամ հուզականությունը: Ասվածից երևում է, որ գիտական ոճի բացարձակ միատարրության գաղափարը չի կարելի բացարձակ միանշանակ և հիմնավորված համարել (Виноградов 1963; Будагов 1967; Ахманова, Вельштейн, Глушко 1974; Чаковская 1990):

Չամաշխարհային գիտական մտքի առաջընթացում գիտական ոճը կարևոր դեր ունշանակություն ունի և, կառուցվելով ճշմարտացիության ու հստակության սկզբունքով, համաշխարհային գիտության և մշակույթի համատեքստում մշտապես ներկայացնում է այն նորն ու լավագույնը, որը նպաստում է մարդկության հոգևոր ու մտավոր ուժերի բացահայտմանն ու զարգացմանը, տիեզերական տարածքներն ու ուժերը մարդկության բարօրությանը ծառայեցնելուն, տաղանդավոր անհատների մտքի անիմասլի թռիչքները խթանելուն (Íðáíyí, Áðáðyí 1990): Իհարկե, գիտական շարադրանքի հիմնական նպատակը ուղեղի, գիտակցության վրա ազդելն է, և ոչ թե ընթերցողի զգացմունքների վրա ներգործելը: Գիտական շարադրանքը ենթադրում է և պահանջում ոչ թե զգացմունքային-զգացողական, այլ նախ և առաջ տրամաբանական ընկալում: Գիտական շարադրանքի հիմքում հաղորդման գործառնություն է, որի իրացումն ուղղված է հնարավոր ճշգրտությունամբ ու հստակությամբ իրական փաստեր ու երևույթներ պարզաբանելուն: Գիտական ոճի կարևոր առանձնահատկություններից մեկն էլ այն է, որ ոճը ձևավորվում է միայն գրական լեզվի օրինաչափություններով և նորմատիվ է՝ այսինքն գիտական իրողությունը ներկայացվում է գրական լեզվին բնորոշ բառապաշարի, հասկացությունների ու եզրույթների միջոցով:<sup>5</sup> Տեսական մտքերի հաղորդման կարևոր միջոցները դատողություններն ու մտահանգումներն են, և ինչպես արդեն նշեցինք, այս ոճի համար կարևոր նախապայման են ոչ միայն

հաղորդվող նյութի ճշգրտությունը, այլև տրամաբանականությունը և հատկապես՝ պատճառահետևանքային փոխադարձ կապի առկայությունը:

Հասարակության զարգացման ամենավաղ փուլում ի հայտ եկավ բանահյուսությունը: Այս խոսքային դրսևորման մեջ ինտելեկտիվ բովանդակությունը ետին պլանում է, դրա հիմքում կան այնպիսի խոսքային տարատեսակներ, որոնց տրամաբանական-փաստական ենթահիմքը մեծ դժվարությամբ է բացահայտվում: Ասվածից հետևում է, որ մարդկության նախաշեմին ծագեց ոչ միայն որևէ բան հաղորդելու անհրաժեշտությունը, այլև այնպիսի լեզվի կիրառության անհրաժեշտությունը, որը կարող է ներգործել և հուզել լսողին: Առավել լիարժեք տեսքով ներգործման գործառույթը իրացվում է գեղարվեստական ոճին պատկանող ստեղծագործություններում: Խոսքի մեծագույն վարպետ Լ. Տոլստոյը այսպես է արտահայտվել գեղարվեստական ստեղծագործության հիմքում ընկած ներգործման գործառույթի մասին. «Արվեստը մարդկային գործունեություն է, երբ անհատը գիտակցորեն արտաքին նշանների միջոցով փոխանցում է իր զգացմունքները, իսկ մյուս մարդիկ վարակվում են այդ զգացմունքներով և ապրումներ են ունենում» (Չaxiãñèèé 1959): Թեև գործառական ոճերի համակարգում գեղարվեստական ոճի տեղի ու դերի խնդիրը տարբեր մեկնաբանություններ է ստացել գիտական գրականության մեջ (Ñiðîèèí 1954; Áóääãîâ 1981; Ðîçáíðàèü 1974), այդուհանդերձ ներգործման գործառույթ իրացնելու դրա հիմնարար հատկանիշը երբեք տարակարծության առարկա չի հանդիսացել:

Ի տարբերություն գիտական հաղորդակցության՝ վերնշանային և վերնշանային մակարդակում իրացվող գեղարվեստական խոսքը չի կարող ուղղակիորեն և միանշանակորեն կապվել օբյեկտիվ իրականության հետ: Այստեղ խնդիրը ոչ թե որոշակի փաստերի ու իրավիճակների մասին ընթերցողին տեղեկություն հաղորդելն է, այլ նրան յուրահատուկ ստեղծագործական, գեղագիտական մթնոլորտի մեջ ներգրավելը: Անգերեն *fiction* («գեղարվեստական գրականություն»), *imaginative writing*, («երևակայական գրականություն»)



*verbal art* («բառային արվեստ») եզրույթները առավել ակնհայտ են արտահայտում գեղարվեստական ոճի «ոչ իրական», «երևակայական», «մտացածին» (fictive) բնույթը՝ հակադրվելով փաստական (factive) խոսքին (Ãañiãðÿí 2013):<sup>6</sup>

Այսպիսով՝ ներգործման գործառույթի մասին կարելի է խոսել նաև ավելի լայն իմաստով՝ որպես լեզվի բանաստեղծական կամ գեղագիտական գործառույթի, երբ խոսողը կամ գրողը չի սահմանափակվում միայն ինտելեկտիվ բովանդակության կամ որոշակի տեղեկությունների հաղորդմամբ, այլ ձգտում է այնպես ներկայացնել հաղորդումը, այնպես ընտրել և միմյանց կապել բառերը, որպեսզի լսողի կամ ընթերցողի մոտ ձևավորվի հուզական մթնոլորտ, ի հայտ գան որոշակի զգացմունքներ, հաղորդվածի և հաղորդողի հանդեպ որոշակի գնահատողական վերաբերմունք:

Եվ ինչպես ընդունված է ասել՝ գրականությանը, արվեստը և գիտությանը կյանքը, իրականության ճանաչողությանը տարբեր եղանակներով են ներկայացնում, ուստի փիլիսոփան, տնտեսագետը կամ ընդհանրապես գիտնականը, գինվելով ճշգրիտ փաստերով, փորձարարական, վիճակագրական ու այլ տվյալներով, ապացուցում են առաջ քաշած թեզերի ճշմարտացիությունը՝ ներգործելով (այսպես ասած՝ «ոչ գեղագիտորեն») ընթերցողի կամ ունկնդրի մտքի և գիտակցության վրա, իսկ ստեղծագործողը՝ իրականության իր ստեղծած կենդանի ու վառ պատկերի միջոցով ներգործում է ընթերցողների երևակայության ու հույզերի վրա:

Գեղարվեստական ոճը գործառական ոճերի համակարգում ինքնատիպ ու յուրահատուկ տեղ ունի: Գեղարվեստական գրականությանը միավորում է լեզվական բոլոր ոճերը, բայց դաչի նշանակում, թե այն գործառական ոճերի մեխանիկական համաձուլվածք է: Մյուս գործառական ոճերի լեզվական տարրերը, մուտք գործելով գեղարվեստական ոճ, վերափոխաձևավորվում են և իրացնում յուրահատուկ ներգործման, գեղագիտական գործառույթ: Այս գործառույթ-նպատակի իրացման հնարավորությունը պայմանավորված է գեղարվեստական ոճի պատկերավորման ու արտահայտչական առանձնահատկություններով (Ãèñãðããiã 1963):<sup>7</sup>

Գիտական մտածողության մեջ կյանքի ճանաչողական արդյունքներն արտահայտվում են տրամաբանական հասկացությունների, կատեգորիաների, ընդհանուր օրենքների միջոցով, իսկ գեղարվեստական մտածողության մեջ՝ զգացական, զգացմունքային, հուզական բնույթի պատկերների միջոցով: Գիտության մեջ ընդհանուրի, հատուկի և եզակիի միասնությունը հանդես է գալիս ընդհանուր ձևով, իսկ արվեստի մեջ այդ նույն միասնությունն արտահայտվում է այնպիսի պատկերների ձևով, որոնք պահպանում են երևույթի անմիջական էությունը:

Գիտական մտածողությունը ձգտում է առավելագույն ճշմարտության և բացառում է գիտնականի որևէ անձնական, ոչ օրինաչափ, ոչ ընդհանուր մտահղացումը, մինչդեռ արվեստի մեջ խրախուսվում է գեղարվեստական հնարների լայն կիրառությունը, գրողի այնպիսի մտքերի, մտահղացումների, երևակայական պատկերների նկարագրությունները, որոնք, այն ձևով, ինչպես դրանք ներկայացնում է գրողը՝ գոյությունն չունեն իրականության մեջ:

Ե՛վ գիտական, և՛ գեղարվեստական մտածողության վերջնական նպատակը նույնն է՝ ճանաչել բնությունը, հասարակական կյանքը, ձեռք բերել գիտելիքներ և այդ գիտելիքներով ազդել բնության ու հասարակության վրա: Թեև ներկայանալով որպես առանձին գործառական ոճեր՝ իրական խոսքաստեղծման գործընթացում գեղարվեստական և գիտական ոճերը գտնվում են մշտական փոխազդեցության մեջ (Մանուկյան 2008): Այդպիսի փոխազդեցության ուրույն օրինակ է մեր ուսումնասիրության առարկան՝ գիտաֆանտաստիկ գրականությունը: Փոխներթափանցման ինքնատիպ օրինակ է հատկապես գիտաֆանտաստիկայի ենթաժանր համարվող կիբերֆանկը, որը արտահայտչականության, և տրամաբանականության ինքնատիպ փոխներթափանցում է: Եվ հենց կիբերֆանկ գրականության մեջ է, որ օրգանապես միահյուսվում են հաղորդման և ներգործման գործառույթները՝ կարևորելով գիտականի և գեղարվեստականի փոխկապակցված դրսևորումները:

Գիտաֆանտաստիկ ժանրի ձևավորումն ու զարգացումը ժամանակակից գրականության մեջ հիմնականում կապվում է

անգլիական և ամերիկյան 1940-70թթ. գրական ժառանգությանը: Ինչպես արդեն նշել ենք, գիտաֆանտաստիկան բարոյական և փիլիսոփայական մեծ խորք ունեցող ժանր է, որտեղ իրենց արձագանքն են գտել ոչ միայն գիտատեխնիկական զարգացման և տեխնոլոգիական առաջընթացի բոլոր տատանումները, այլև աշխարհում տեղի ունեցող հասարակական-քաղաքական իրադարձությունները: Այս ժանրի գրողի համար մեծագույն նվաճումը «աշխարհ» ստեղծելն է: Գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործության հեղինակը պատկերում է պայմանականություններով հագեցած, անիրական դեպքերով և իրադարձություններով լեցուն մի իրականություն, որը սակայն իր առարկայական դրսևորումներով, բարոյահոգեբանական մթնոլորտով և գեղարվեստական պատկերավորությամբ պետք է լինի համոզիչ ու պատճառաբանված, ինչպես նաև հավաստի ու հավատ ներշնչող: Գիտաֆանտաստիկան, լինելով համաշխարհային գրականության մի մասը՝ ունի զարգացման իր ինքնուրույն ընթացքը: Կիբերփանկը այդ ընթացքի ճյուղավորումներից, արձագանքներից մեկն է:

Կիբերփանկը, ներառելով միտքն ու զգացողությունը, շարժելով լայն ընթերցող հասարակության հետաքրքրությունն երբեմն նաև զայրուծը, նպատակ ունի քննել համացանցը, որն իր ուղին է հարթում գլոբալացվող հասարակության միջոցով: Կիբերփանկը ստեղծագործական նոր հնարավորություններ է ընձեռում գիտաֆանտաստիկ ժանրին: Անցնելով անսահման երևակայության ու բանականության սահմանը, այն ներառում է մշակույթը, համակարգչային արդյունաբերությունը և պոստմոդեռն կիբեռնետիկ գաղափարները: Յետևելով գիտատեխնիկական, տնտեսական, տեղեկատվական առաջընթացին՝ այն քննում է գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա:

Ճատ հեղինակներ են անդրադարձ կատարել գիտաֆանտաստիկ գրականությանը՝ Թեոդոր Սթրոջընը, օրինակ նշում է, որ հենց գիտաֆանտաստիկ գրականության մեջ են արժարժվում մարդկությանը հուզող խնդիրներ՝ գիտական բովանդակությամբ ու

գիտական լուծումներով (Sturgeon 1964): Ըստ ամերիկացի Սեմ Մոսկովիցի կողմից ժանրին տրված բնութագրի «գիտական ֆանտաստիկան» ընդգրկում է բնական գիտություններ, տարածություն, ժամանակ, հասարակական գիտություններ և փիլիսոփայություն (Moskowitz 1963):

Այսպիսով, գիտաֆանտաստիկ գրականությունը ներկայանում է ընթերցողին գեղարվեստականի/զգացմունքայինի, գիտականի/ճանաչողականի տեսական ու գործնական դիալեկտիկ կապով: Այսպիսի հարաբերակցությունը նշանակում է, որ գործ ունենք բազմազան, առաջին հայացքից հակադրվող գիտակարգերի հետ: Այդ հասկացությունների վերաբերյալ բևեռային մոտեցումը պարզապես օգնում է բացահայտել գիտության, հասարակության, գրականության, արվեստի, ընդհանրապես մարդկային էության հետ կապված մի շարք հասկացական առանձնահատկություններ: Եթե փորձենք ներմուծել «ճանաչողական երևակայություն»<sup>8</sup> եզրույթաբանական միավորը, ապա առավել պարզորոշ հնարավոր է ներկայացնել երևակայական-բանական հակադրամիասնությունը, որի վրա էլ խարսխված է գիտաֆանտաստիկ գրականությունը (Muradian 2013):

Գիտական միտքը մեծ ազդեցություն ունի կիբերփանկ ժանրում. ժանրի խորքերում միահյուսված են ժամանակակից ֆիզիկայի, քիմիայի, աստղագիտության, կենսաբանության և գենետիկայի բնագավառներում իրականացված և իրականացվող գիտական հետազոտություններն ու նորամուծությունները, երկրային, տիեզերական, պատմական, վիրտուալ համակարգերն ու այլ հասկացական համակարգեր, որոնք, ինչպես արդեն նշել ենք, նույնքան ճանաչողական և խորիմաստ կարող են լինել, որքան իրական հասկացական համակարգերը:

Գիտական ֆանտաստիկայի զարգացմանը նպաստում են գլոբալ, երբեմն նաև առանձին վերցված մեկ երկրի տնտեսական իրավիճակը, քաղաքական մեծ ցնցումները, գրական ոլորտի ընդհանուր վիճակը, ինչպես նաև ժանրի համար կարևորագույն արտալեզվական գործոն համարվող գիտական առաջադիմությունը: Այսպես, գիտական ֆանտաստիկան զարգացում է ապրում գիտության և տեխնիկայի

տարբեր ոլորտների կատարելագործման, մարդ-տեխնիկա հարաբերությունների բարելավման շնորհիվ: Այն առաջ է ընթանում կիբեռնետիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների զարգացմանը զուգահեռ: Յենց կիբեռնետիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ոլորտն է, որ արտացոլվում է գիտաֆանտաստիկայի կիբերփանկ ժանրում: Կիբերփանկ ժանրի հիմնական նպատակը իրականացվում է գիտաֆանտաստիկ մեխանիզմով՝ հաղորդման և ներգործման գործառույթների միաձուլված կիրառությամբ:

Կիբերփանկը, ժամանակակից աշխարհի գիտական կադապրում պարփակված մի խոսքածև, հայտնի է իր պատմողական մանրամասնությամբ, բարդ կառուցվածքով և կյանքի մեջ բնեռացում մտցնելու պատրաստակամությամբ: Ըստ Բրյուս Ստերլինգի՝ կիբերփանկը տեխնոլոգիայի ապակենտրոնացման հետևանք է: Յամակարգիչների, ինտերնետի և վիրտուալ իրականության ներհոսքը առօրյա կյանք մեծ ազդեցություն է թողել անհատի վրա: Այն մատրիցաները, կիբերտարածությունները, կենսաքիմիական տարրերը և այլ հասկացությունները, որոնք կազմում են կիբերփանկի կորիզը, ներառում են մարդու օրգանիզմում ներդրված չիպեր, ուղեղի համակարգում արված կոսմետիկ վիրաբուժական միջամտություններ (արհեստական բանականություն) և այլ արտասովոր գործողություններ ու երևույթներ: Կիբերփանկի հեղինակը ստեղծում է մի ապագա, որտեղ անհատը կարող է մարդու ֆիզիկական կամ մտավոր կարողությունները փոխող բարդ տեխնոլոգիաների ազդեցության արդյունքում դառնալ երկատված, երկբևեռ (Sterling 1990):

Կիբերփանկ ժանրի ստեղծագործություններում հաղորդման և ներգործման գործառույթների փոխգործունեության հարցը լիարժեք բացահայտելու մեր ձգտումը առաջացրել է ժանրը բնութագրող գրական ստեղծագործությունների վերլուծության անհրաժեշտություն: Մեր հետազոտական նյութի քննությունը ցույց է տալիս, որ Գիբսոնի ստեղծագործությունները բարդ են, բայց միևնույն ժամանակ հետաքրքիր և բազմաբովանդակ: Վերլուծվող հատվածների նախնական դիտարկումն անգամ

բացահայտում է ոչ միայն Գիբսոնի ստեղծագործությունների բնորոշ արտասովոր բովանդակությունը, այլև նրա սյուրռեալիստական լեզուն:

Երևակայական-բանական, մարդ-տեխնիկա հակադրությունների միահյուսմամբ է, որ Վ. Գիբսոնը ստեղծել է մի նոր աշխարհ, որի վառ նկարագիրը ներկայացրել է իր ստեղծագործություններում: Դասական դիստոպիաների նման Վ. Գիբսոնի կիբերփանկ եռագրությունը՝ «Neuromancer»-ը, «Count Zero»-ն և «Mona Liza Overdrive»-ը ներկայիս մոտապագայի մասին հեղինակի պատկերացումներն են, որոնք նյութականանում են նրա սյուրռեալիստական լեզվում:<sup>9</sup> Դիտարկենք կիբերփանկ ժանրին պատկանող գիբսոնյան երկու համատեքստ.

*Now he slept in the cheapest coffins, the ones nearest the port, beneath the quartz-halogen floods that lit the docks all night like vast stages: where you couldn't see the lights of Tokyo for the glare of the television sky, not even the towering hologram logo of the Fuji Electric Company, and Tokyo Bay was a black expanse where gulls wheeled above drifting shoals of white styrofoam. Behind the port lay the city, factory domes dominated by the vast cubes of corporate arcologies. Port and city were divided by a narrow borderland of older streets, an area with no official name. Night city, with Ninsei its heart. By day, the bars down Ninsei were shuttered and featureless, the neon dead, the holograms inert, waiting, under the poisoned silver sky.*

*(Neuromancer, p. 6-7)*

Չատվածում ակնհայտորեն գործածվել են գիտաֆանտաստիկ ժանրին բնորոշ իրական և հորինված գիտական տերմիններ՝ *quartz-halogen* (*halogen* եզրույթն օգտագործվում է քիմիայի/ֆիզիկայի բնագավառում), *hologram logo* (*logo*-ն հատկապես գործածական է համակարգչային ոլորտում), *neon* (այս եզրույթը լայն տարածում ունի ֆիզիկայի/քիմիայի ոլորտում), *coffin* (գիբսոնյան այս եզրույթը ապագայի համակարգչայնացված բնակատեղ է խորհրդանշում): Նշված եզրույթները լրացուցիչ երանգավորում

Են ստանուժ հատկապես հետևյալ փոխաբերական կապակցություններում՝ *the neon dead, the holograms inert, poisoned silver sky* և *television sky*: Վերջին շարունյթում *sky-երկինք* և *television-հեռուստացույց* միավորները անհամատեղելի կապակցելիություն ունեն, բայց նախ համատեքստի վերիմաստային մակարդակում ոճականորեն հզոր ներուժով ներկայացնում են հալոգենային լուսավորության մեջ պարուրված Տոկիոն, որը հեռուստացույցի պիքսելի պես արագ փոփոխվող գունազարդ երանգներ ունի: Առանձնակի ուշադրության է արժանի *the bars down Ninsei were shuttered and featureless* ասույթը, որը, առանց լայն համատեքստի, անհնարին է ընկալել: Անհրաժեշտ է նախորոք իմանալ, որ վեպի գործողությունները սկսվում են ճապոնիայի Չիբա քաղաքի դարերի վեր գործող բարերում (*the bars down Ninsei*), որոնք հին են, խարխուլ ու անդեմ (*shuttered and featureless*), որտեղ օտարերկրացիները հաճախում են ճապոնական *կիրիս* (գարեջրի տեսակ) խմելու համար: Չամատեքստում կիրառված տեղանունների ու կազմակերպությունների անունները պատահակ չեն՝ *Tokyo, Tokyo Bay, Fuji Electronic Company*, դրանք կարող են համարվել ճապոնական ներկայիս և ապագայի գերտեխնիկացված քաղաքներին ուղղված ակնարկներ: Առավել արտահայտիչ են Տոկիոյի ծովածոցը որպես լայնածավալ մթություն ունեն ներկայացնող փոխաբերությունը (*Tokyo Bay was a black expanse where gulls wheeled above drifting shoals of white styrofoam*) և լուսավորված նավահանգիստը որպես լուսարձակներով պատված բեմ ներկայացնող գեղարվեստական համեմատությունը (*quartz-halogen floods that lit the docks all night like vast stages*): Գեղարվեստական արտահայտչամիջոցներով ու ոճական հնարներով հարուստ այս համատեքստում մի քանի գիտաբաներ հանդես են գալիս որպես ոճական նշույթներ, քանի որ ցույց են տալիս, որ գործ ունենք գիտականի և գեղարվեստականի միաձույլ դրսևորում ներկայացնող գիտաֆանտաստիկ համատեքստի հետ:

Դիտարկենք կիբերփանկյան ևս մեկ համատեքստ.

*It passed him off, because he wanted to sleep. He was asleep, for sure, but somehow **Marsha's jack - dreams** were bleeding into his head so that he*

tumbled through broken sequences of *People of Importance*. The soap had been running continuously since before he was born, the plot a multiheaded narrative tapeworm that coiled back into the devour itself every few months, then sprouted new heads hungry for tension and thrust. He could see it writhing in its totality, the way Marsha could never see it, an **elongated spiral of Sense / Net DNA**, cheap brittle **ectoplasm** spun out to uncounted hungry dreamers. Marsha, now, she had it from the **POV of Michele Morgan Magnum**, the female lead, hereditary corporate head of **Magnum AG**. But today's episode kept veering weirdly away from Michele's frantically complex romantic entanglements, which Bobby had anyway never bothered to keep track of, and jerking itself into detailed socioarchitectural descriptions of **Soleri – style mincome arcologies**. Some of the detail, even to Bobby, seemed suspect, he doubted, for instance, that there really were entire levels devoted to the sale of ice -blue shaved - velour lounge suites with diamond - buckled knees, or that there were other levels, perpetually dark, inhabited exclusively by starving babies.

(*Count Zero*, p.67)

Երկրորդ համատեքստը հագեցած է կիբերփանկյան այնպիսի եզրույթներով և եզրույթաբանական կապակցություններով, ինչպիսիք են՝ *jack in/into* - միանալ կիբերտարածությանը), *jack out* - դուրս գալ կիբերտարածությանից ([www.urbandictionary.com](http://www.urbandictionary.com)), *ectoplasm* - արտաբջջանյութ, որը արձակում են հոգեկանչությամբ զբաղվողները, *DNA (deoxyribonucleic acid)* - կոդավորված մոլեկուլ, որը պահպանում է վիրուսներից, *POV (Persistence of Vision* կամ *POV)* - հատուկ կոդավորված, անվճար ծրագրային պաշտպանություն, *Freeware* - անվճար համակարգչային ծրագիր ([ru.wikipedia.org/wik./POV-Ray](http://ru.wikipedia.org/wik./POV-Ray)), *mincome* - կանադական փորձարարական ծրագիր, որը գործում է 1970-ականներից ի վեր: Յատվածում նկատելի են լեզվաճականորեն լիցքավորված հնարները, մասնավորապես մակդիրային արտահայտությունները՝ *elongated spiral of Sense/Net DNA, cheap brittle ectoplasm, Soleri-style mincome arcologies*, որոնք, արտասովոր կապակցելիության շնորհիվ, չեն ընկալվում որպես ճշգրիտ գիտական տերմիններ: Առանձնակի հետաքրքրություն է



Ներկայացնում *he tumbled through broken sequences of People of Importance* փոխաբերություն, որը կարող է համարվել կրկնակի փոխաբերությունը, առաջինը՝ գեղարվեստական գրականությանը բնորոշ «սովորական» փոխաբերություն, երկրորդը՝ զուտ կիբեռֆանկյան, քանի որ լայն համատեքստից հայտնի է դառնում, որ հերոսը միացել է մեկ այլ անձի արեստական երազներին և թավալվում է կարևոր մարդկանց (*People of Importance*) տեսիլքներում: Չեսաքրքրական են *the soap had been running continuously since before he was born* (օճառը հոսում էր անդադար մինչև նրա ծնվելը) փոխաբերական արտահայտությունը և նմանատիպ այլ փոխաբերությունները, որոնք համատեքստից դուրս վերվերնշանային մակարդակում իրացվող փոխաբերություններ կարող են համարվել, կամ էլ՝ անիմաստ, անհեթեթ մտքերի տպավորություն թողնել, բայց կիբեռֆանկ համատեքստում դրանք ներկայացնում են վիրտուալ իրականության արտասովոր պատկերները:

Գիբսոնյան վերոնշյալ օրինակները հաստատում են այն գաղափարը, որ կիբեռֆանկ ժանրում և առհասարակ գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործություններում ոճական պատկերավոր միջոցները հեղինակի վառ երևակայության արգասիքն են և որքան էլ որ արտահայտիչ լինեն, իրացնում են նաև ճանաչողական գործառույթ:

Վ. Գիբսոնի վերոհիշյալ եռագրությունը պարունակում է մեծ քանակությամբ ինչպես ճշգրիտ, այնպես էլ դիպլածային գիտական եզրույթներ (*cyberpunk, cyberspace, cyborg, cybertech, virus, desktop, microchip, digital, silicon*), ժարգոնային միավորներ, գռեհկաբանություններ (*bitch, son of a bitch, fuck you, you ripoff shit*), հապավումներ (*Rom construct, T-A ice, DNA, VR, SIN, AI*) կաղապարային և առնչանակային շարույթներ (*foam-bundled Hosaka terminal, low-temp isotropic carbon, neuroelectronic void of the matrix, jack - dreams, elongated spiral of Sense / Net DNA, cheap brittle ectoplasm, POV of Michele Morgan Magnum, Magnum AG, Soleri-style mincome arcologies, ice-blue shaved-velour lounge suites, diamond-buckled knees*), որոնք բոլորը նպաստում են մի կողմից հաղորդման, մյուս կողմից՝ ներգործման գործառույթի իրացմանը:

Լինելով տաղանդավոր գրող՝ Գիբսոնը կարողացել է գիտական ստեղծկատվությունը փոխանցել առավել տպավորիչ ու արտահայտիչ

ձևով՝ գործի դնելով իր հարուստ երևակայությունն ու ստեղծագործության ծալքերի մեջ մտնելու նուրբ զգացողությունը:

«Գիտական ֆանտաստիկան, - գրում է ամերիկացի գիտաֆանտաստիկ գրող Ա. Ազիմովը, - ազատ է ամեն տեսակ տաբուներից: Ֆանտաստիկան պատմում է ապագայի մասին, այլ աշխարհների մասին, գուցե մտածողության այլ սխեմաների մասին, որոնց մեջ հնարավոր են մտքի այնպիսի թռիչքներ, որոնք այս աշխարհում և այս դարաշրջանում ապրողներիս համար միանգամայն խորթ են: Իսկ դա նշանակում է, որ գիտական ֆանտաստիկան ավելի ազատ է, քան գրականության ցանկացած այլ բնագավառ» (Asimov 1953):

Այսպիսով, գիտական ֆանտաստիկան գրականություն է, որն օգնում է մարդուն յուրացնել ապագայի նոր, անհայտ ու անծանոթ աշխարհները, նախապատրաստում է նրան՝ հանդիպելու անսպասելի ու զարմանալի հետ, սովորեցնում է ինտելեկտուալ հզորություն և ապագայի առջև բարոյական պատասխանատվություն ունենալ: Մարդկության առջև ծառանում են հասարակական ու գիտական խնդիրներ, որոնց ճիշտ լուծումներից երբեմն կախված է երկրագնդի վրա ապրող մարդկության ճակատագիրը: Ապագայի մասին խոսող գիտական ֆանտաստիկան որոշակիորեն գրականություն է նաև այսօրվա մասին:

Կիբերփանկը առաջին գրական շարժումն է կամ գիտաֆանտաստիկ գրականության այն ենթաժանրը, որն առաջ քաշեց ինտերնետի և վիրտուալ աշխարհի գաղափարները դեռևս անիրագեկ հասարակության շրջանակներում:

## **1.2 ԿԻԲԵՐՓԱՆԿԻ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՈՒ ՉԱՐԳԱՅՄԱՆ ՈՒՂԻՆԵՐԸ**

Գիտական ֆանտաստիկա ժանրը նոր թափ առավ հատկապես քսաներորդ դարի 40-ական թվականներին. դա կապվում է մի շարք կարևոր հանգամանքների հետ: Ինչպես արդեն վերը նշվել է, Եվրոպայում կատարվող քաղաքական իրադարձությունները, արդյունաբերության և ռազմական տեխնիկայի աննախադեպ զարգացումը,

համաշխարհային պատերազմը, գիտական հետազոտությունները, ատոմային ռումբի պայթյունը և դրան հաջորդող սառը պատերազմի տարիները պարարտ հող ստեղծեցին գիտաֆանտաստիկ գրականության զարգացման համար: Միջուկային էներգիայի օգտագործումը, մարդու թռիչքը տիեզերք, կենսաբանության ու կիբեռնետիկայի հաջողությունները նույնպես իրենց արտացոլումը գտան համաշխարհային գրականության մեջ և մշակույթում՝ ստիպելով ավելի սուր զգալ գիտության հսկայական պատասխանատվությունը հասարակության առաջ: Մարդկությանն ամենահոգող հարցը՝ տիեզերքի նվաճումը, դարձավ բնության նկատմամբ մարդու բանականության հաղթանակը: Գրողները ոչ միայն չէին կարող անտարբեր մնալ այս իրողության հանդեպ, այլև առավել ուշադիր հետևում էին գիտության և տեխնիկայի նվաճումներին և նրանց հետ կապված խնդիրներին: Գիտական ֆանտաստիկա ժանրում առանցքային դարձան հատկապես գիտության և տեխնիկայի զարգացման ընթացքը, դրանցում սրվող հակասությունները, նորարարություններն ու գյուտերը:

Գիտաֆանտաստիկ միտքը գրեթե միշտ առաջ է անցնում ժամանակից, կանխատեսում է մարդկային կյանքում կատարվող փոփոխությունները, քննում գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա (Մանուկյան 1978, Gernsback 1953, Alexander 1956, Asimov 1953, 1969, Butler 1933, Moskowitz 1963, 1976, Cameron 1952, Bruce 1966, Heinlein 1964, Campbell Jr., 1945, 1956, Conklin 1946, Marshak 1956, Aldis 1973, 1976, Marcia 1963, Anthony 1957, Frederik 1969, Seymour 1953, Sherryl V. 2007, Suvin 1979, Samuel 1969, Spinrad 1986):

Ըստ բուլղար ֆանտաստ գրող Յորդան Վիլչևի՝ գիտաֆանտաստիկ գրականությունն օգնում է մարդկությանը պատկերացնել ու հասնել գիտատեխնիկական գլխապտույտ բարձունքների (Èííñòð. Ëèð. 1967: 256):

Գիտաֆանտաստիկ գրականության տարածման և զարգացման գործում վիթխարի դեր է խաղացել նաև գրական մամուլը՝ 30-40-ական թվականները ամերիկյան գիտաֆանտաստիկայի պատմության մեջ հայտնի են որպես ամսագրային «բումի» տարիներ (Moskowitz 1954):<sup>10</sup> Չարկ է նշել, որ գիտաֆանտաստիկան տաղանդավոր, գեղարվեստական

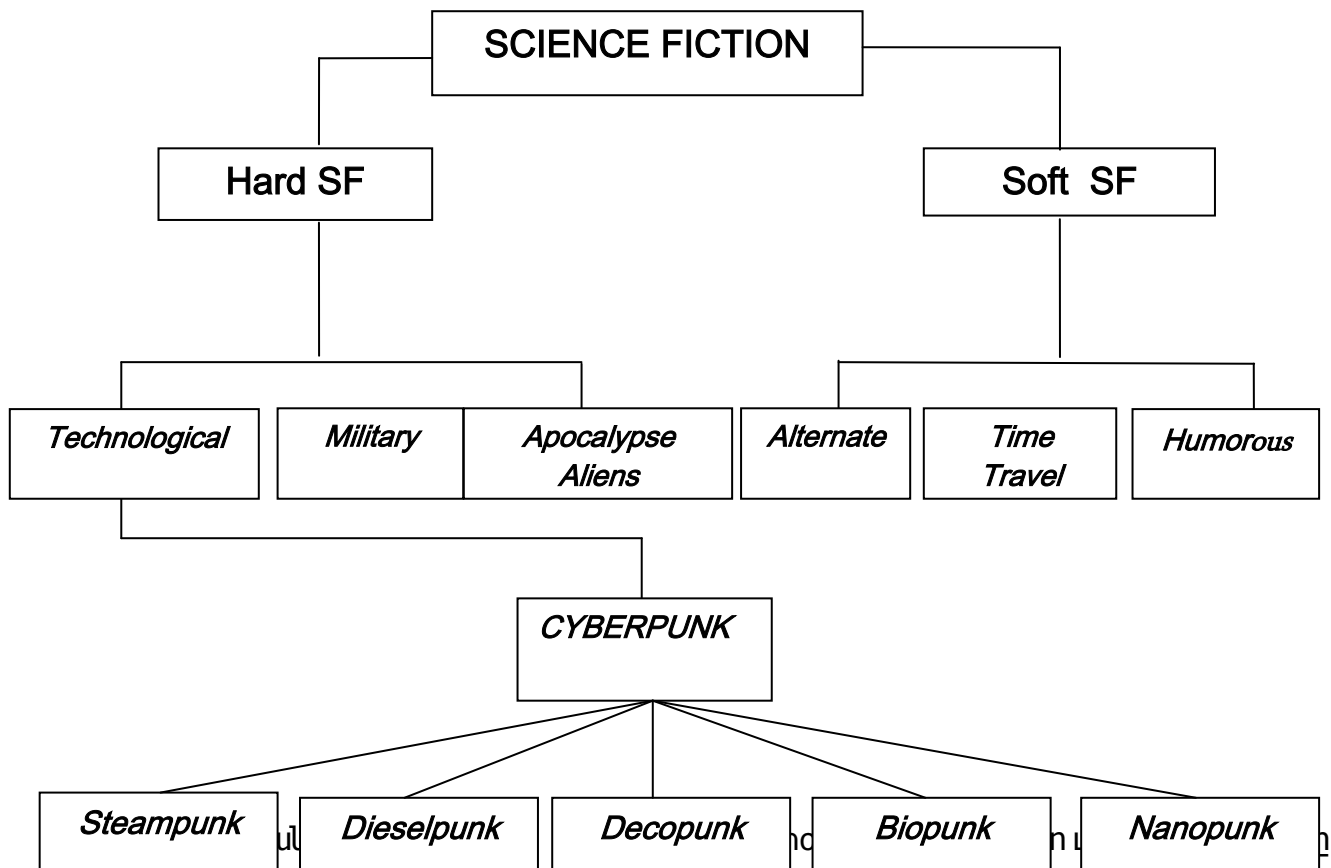
որոշակի սկզբունքներ ունեցող, համարձակ և մարդասիրական բարձր իդեալների հետամուտ սերնդի գրականությունն է, որի ներկայացուցիչներն էին Այզեկ Ազիմովը, Կուրտ Վոննեգուտը, Ռեյ Բրեդբերին, Ռոբերտ Յայնլայնը, Քլիֆֆորդ Սայմակը, Ռոբերտ Շեքլիին, Ուրսուլա Լե Գուինը և ուրիշներ: Այս գրողներից յուրաքանչյուրն ընդգծված անհատականությունն է, և նրանց ստեղծագործական միասնությունը նպաստում է գրական ամենահետաքրքիր երևույթներից մեկի՝ ամերիկյան գիտաֆանտաստիկական գրականության Ոսկեդարի<sup>11</sup> ստեղծմանը (Խաչատրյան 2002):

Գիտական ֆանտաստիկայի ձևավորման ընթացքում զգալի դեր է խաղացել նաև 60-ական թվականներին ի հայտ եկած Նոր ալիք (New Wave) ուղղությունը (John and Peter 1993; Latham 2005, 2006): Ասպարեզ է մտնում մի նոր սերունդ, որն իր հոգեկան կերտվածքով և հոգեբանությամբ որոշակիորեն տարբերվում է նախորդից: Այս սերնդին անհրաժեշտ էր նոր գրականություն, որը գիտական ֆանտաստիկայի միջոցով ճշմարտացիորեն կարտացոլեր արևմտյան քաղաքակրթության բուն էությունը: Գիտական ֆանտաստիկայի առջև ծառանում են սոցիալ-փիլիսոփայական և բարոյաէթիկական խնդիրներ, հետզհետե տեխնիկական նորույթների ցուցադրմանը փոխարինում է փոփոխվող հասարակարգերում մարդկանց հարաբերությունների վերլուծությունը:

Եվ այսպես 1960-ական թվականների վերջերին, ի հակադրություն ժողովրդականությունն վայելող ավանդական գիտաֆանտաստիկա ժանրին՝ ստեղծվում է Նոր ալիք գրական ուղղությունը, որը ընդունված է կոչել «կոնտրֆանտաստիկա»: Նոր ալիքը գիտաֆանտաստիկ գրականությունն է ներմուծում ժամանակի երիտասարդ հոսանքների (հիփիների) մտածելակերպն ու վարքագիծը: Նորալիքյան գրական շարժման ներկայացուցիչներ են Ռոբերտ Սիլվերբերգը, Ռոջեր Չելազին և ուրիշներ, որոնք գիտաֆանտաստիկայի ժանր ներմուծեցին թեմատիկ փոփոխություններ (Гакон 1980): Այս շրջանում էր, որ լույս տեսան է կոլոգիական, ժողովրդագրական և ռեսուրսային ճգնաժամին

վերաբերող գրքեր: Երիտասարդության մեջ առաջ եկավ այսպես կոչված «հիփիների» շարժումը (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>):<sup>12</sup>

Գիտաֆանտաստիկայի գլխավոր նպատակն իրական կամ երևակայական փաստերի միջոցով անհատների և հասարակության վրա ազդեցություն գործելն է: Ընդ որում գիտաֆանտաստիկայի վերը նշված երկու հիմնական ուղղությունների՝ (hard science fiction և soft science fiction) մեջ մտնում են տարաբնույթ ենթաժանրեր և տարատեսակներ, որոնք փորձել ենք ստորև ներկայացնել գծապատկերի տեսքով:



ներկայացնում են Այզեք Ազիմովը, որը հայտնի է իր *Foundation* շարքով և *The Three Laws of Robotics* ստեղծագործությամբ, Գրեգ Բիլըրը, ում ստեղծագործությունները հիմնված են գիտության վերջին զարգացումների վրա, և ում *Darwin's Rado* (1999) ստեղծագործությունը 2000 թվականին արժանացավ Nebula մրցանակին: Յիշատակման արժանի է

Նաև Արթուր Ս. Քլարքը, որը գիտաֆանտաստիկայի հայտնի դեմքերից է և հանրահայտ *A Space Odyssey* (1968թ) ստեղծագործության հեղինակը:

Ինչ վերաբերում է soft science fiction գիտաֆանտաստիկ գրական ուղղությանը, ապա վերջինս արժարժում է հասարակական այնպիսի գիտությունների անչվող խնդիրներ, ինչպիսիք են հասարակագիտությունը, հոգեբանությունը, փիլիսոփայությունը և սոցիոլոգիան: Soft science fiction ժանրի գիտաֆանտաստիկ գրողներից են Ռեյ Բրեդբերին, որի հովվերգական ոճը հայտնի է *The Martian Chronicles* (1950) և *Fahrenheit 451* (1953) ստեղծագործություններով, Ուրսուլա Լը Գուինը, որի ամենահայտնի գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործությունը *The Left Hand of Darkness* (1969) վեպն է, Ֆրենկ Յերբերթը, իր *Dune* (1968) ստեղծագործությամբ և այլ շատ, թե քիչ հայտնի գիտաֆանտաստիկ գրողներ:

Վերոնջյալ հեղինակների ստեղծագործությունների մեծ մասը ուսումնասիրում են տեխնոլոգիայի վերջին հաջողությունները, ինչպես օրինակ արհեստական ուղեղի ստեղծումը, կլոնավորումը, նորագույն ռոբոտ սարքավորումները և այլն: Տեխնոլոգիական գիտաֆանտաստիկայի (Technological sf) հայտնի հեղինակներ են Ֆիլիպ Դիքը իր *Do Androids Dream of Electric Sleep* (1968) ստեղծագործությամբ, որի հերոսները իսկական և արհեստական մարդիկ և կենդանիներն են, Ռոբերտ Յայնլայնը իր *The Moon is a harsh Mistress* (1959) վեպով, որի գլխավոր հերոսը մի կիբորգ է, Այզեք Ազիմովը *I Robot* (1950) ստեղծագործությամբ, որի հիմքում պոզիտրոնիկ ուղեղն է, Շոն Ուիլյամսը իր *The Resurrected man* (1988) ստեղծագործությամբ, որը ներկայացնում է հեռահաղորդակցության մեքենաների չարաշահումը, որի մեջ մտնում է նաև կրիոգենիկան (շատ ցածր ջերմաստիճաններում արդյունավետության և ազդեցությունների գիտական ուսումնասիրությունը): Տեխնոլոգիական հնարների պատկերմամբ հայտնի այլ հեղինակներ են Գրեգ Բիլըրը, Արթուր Ս. Քլարքը, Լարի Նիվենը, Բոյուս Ստերլինգը, Նիլ Ստեֆընսոնը, և այլք:<sup>13</sup>

Առանձնակի հետաքրքրություն է ներկայացնում ռազմական գիտաֆանտաստիկայի (Military sf) ենթաժանրը, որտեղ հիմնական

թեմատիկան միջմոլորակային կամ միջաստղային պատերազմներն են: Այս ժանրի հեղինակները գեղարվեստական լեզվի նուրբ ձևավորմամբ են ներկայացնում այդ արհավիրքները, հաճախ պատկերելով նոր զինվորական սարքավորումներ և տեխնիկա: Օրինակ՝ Ռոբերտ Հայնլայնի *Starship Troopers* (1959) ստեղծագործությունը, որտեղ երիտասարդ զինվորը ծառայության է անցնում ապագայի բանակում և հզոր գենք է գործադրում միջատանման օտարականների՝ այլմոլորակայինների դեմ մղվող պատերազմում: Ռազմական գիտաֆանտաստիկայի համար առանցքային են նաև Դեյվիդ Վեբերի *The Honor Harrington* ստեղծագործությունների շարքը, որի գլխավոր հերոսը նավատորմի սպան է, Ջո Հալդեմանի *Forever War* (1975) վեպը, որտեղ ընտրյալ ուսանողը մասնակցում է միջմոլորակային մի պատերազմի, իսկ պատերազմից քաղաքացիական կյանքի վերադարձող զինվորները մշակութային ցնցում են ապրում, Ռիչարդ Մեթիսընի *I am Legend* վամպիրիզմից և ժանտախտից փրկված մարդու մասին ստեղծագործությունը, որը հիմք է հանդիսացել *The Omega Man* ֆիլմի էկրանավորման համար: Հետաքրքրական է նաև Ս.Մ. Ստիոլիսգի *Dies the Fire* (2004) ստեղծագործությունը, որտեղ մի խորհրդավոր պատահարի պատճառով բոլոր էլեկտրոնային սարքերը դադարում են աշխատել, իսկ մարդիկ ստիպված են ապրել, ինչպես հին օրերում:

Գիտաֆանտաստիկ գրականության մեջ այլմոլորակայինների առկայությունը սովորական է, վերջիններս հաճախ տեխնիկապես գերազանցում են երկրաբանակներին և երկիր մոլորակ են եկել այն գաղութացնելու և կործանելու համար: Հ.Գ. Ուելսի *War of the Worlds* (1898) վեպը դասական այն ստեղծագործություններից է, որտեղ նկարագրվում է այլմոլորակայինների ավերիչ ներխուժումը երկիր մոլորակ: Ռոբերտ Հայնլայնի *The Puppet Masters* (1951) վեպը պատկերում է այն այլմոլորակայիններին, որոնք վայրէջք են կատարել երկրի վրա մարդկանց գերեվարելու և ստրկացնելու համար: Նույն պատկերն ենք տեսնում Օկտավիա Բաթլերի *Xenogenesis* (1987-89) վիպաշարը: Վերջինս կոչվում է նաև *Lilith's Brood*:

Soft science fiction գիտաֆանտաստիկ ենթաժանրից է ավտերնատ գիտաֆանտաստիկ (Alternate sf) ուղղությունը, որն ուսումնասիրում է

սեփական պատմությունն ից հեռացած և անկախ զարգացած պատմական մի ժամանակաշրջան: Այս ժանրի որոշ ստեղծագործություններում գործում է մուլտիվերսի գաղափարը/ տեսությունը, ըստ որի՝ գոյություն ունեն բազմաթիվ աշխարհներ, որոնց պատմությունը նման է մեր աշխարհի պատմությանը: Ալտերնատիվ պատմություններին Ռեյ Բրեդբերի *The Sound of Thunder* (1952) վեպը, որտեղ մի ճամփորդ ոտքն անգգուշորեն դնում է մի թիթեռնիկի վրա և հանկարծ ստեղծագործությունը, որը մեկ այլ աշխարհի մասին պատմություն է, և որտեղ Գերմանիան և Ճապոնիան հաղթում են 2-րդ համաշխարհային պատերազմում, Ֆիլիպ Ռոթի *The Plot Against America* (2004) ստեղծագործությունը, որտեղ Գերմանիան պարտվում է 1940թ.-ին, իսկ Չարլզ Լինդբերգը հաղթում է, այնուամենայնիվ աշխարհը տանելով դեպի \$աշիզմ:

Գիտաֆանտաստիկայի հումորային (Humorous sf) ենթաժանրի հայտնի ստեղծագործություններից է Դուգլաս Ադամսի *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1980), վեպը, որը ներկայացնում է, թե ինչպես է երկիր մոլորակն ավերվում անդրտիեզերական շրջանցում կատարելու համար, իսկ հերոսներ Արթուր Դենթը և Ֆորդ Պրեֆեկտը արկածային ճամփորդություն են սկսում դեպի Ծիր-Կաթին: Յուրաքանչյուր գիտաֆանտաստիկ ժանրում առանցքային է համարվում Ռոբերտ Ասպրինի Phule (1990) ստեղծագործությունների շարքը, որտեղ ուշադրության կենտրոնում են տիեզերական լեգեոնում գտնվող, հասարակության կողմից մերժված հեծել ազորայինները:

Եվ այսպես, գիտական ֆանտաստիկան, ունենալով թե՛ hard կամ բնագիտական, թե՛ soft կամ սոցիալական ուղղվածություն, առնչվում է մարդկային կյանքի բոլոր ոլորտների հետ:

Գիտաֆանտաստիկայի նորալիքյան ժամանակաշրջանն ավարտվեց 1980-ականների կեսերին, երբ Ուիլյամ Գիբսոնի և այլ գրողների ստեղծագործությունները սկիզբ դրեցին ապագան պատկերող նոր՝ կիբեռֆանկյան գրական ուղղությանը և ժանրին: Այս շարժման արդյունքում ստեղծվեցին *Blade Runner* ֆիլմը, *Sonic Youth* երաժշտական ուղղությունը և *Survival Research Laboratories* թատերական ներկայացումը:



Գիտաֆանտաստիկայի «Նոր ալիք» կոչվող շարժմանը հաջորդած կիբերֆանկ ժանրը փորձում է վերափոխել աշխարհը իր սեփական պատկերներով և խեղված ազատությամբ (Csisery-Ronay 1991:186; Latham 2007):

Կիբերֆանկը, ճեղքելով երևակայությունն ու բանականությունը, անցավ գիտաֆանտաստիկայի սահմանները, և այն ոչ միայն հետևում է գիտատեխնիկական, տնտեսական, տեղեկատվական առաջընթացին, այլ և քննում է գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա: Տնտեսական վերակառուցման և քաղաքական վերածնապրման արագ տեմպը, որը գերակշռում էր 1980-ականներին, գործի դրեց 1990-ականների մերօրյա դիստոպիական աշխարհը ուրվագծող ուժեր՝ հետֆորդիստական, հետմարդկային, և հետմոդեռնիստական միջավայր (Wollheim 1971; Benedikt 1994; Burrows 1995; Wertheim 1999): 1980-ական թվականների նորաստեղծ կիբերֆանկը անվանում էին «ստեղծագործական դարոց», կամ պարզապես «շարժում» (Peter N. 1988):

«Կիբերֆանկ» եզրույթի որոշ տարրեր այսօր հայտնի են որպես ենթաժանրի տարատեսակներ: Օրինակ՝ կիբերֆանկյան Սթիմֆանկ ենթատեսակը ներկայացնող *steampunk* բառն սկզբնապես օգտագործվել է Թիմ Փաուերսի, Ջեյմս Փ. Բլեյլոքի և Բ. Վ. Ջեթերի վեպերում: Այն բանից հետո, երբ Գիբսոնն ու Ստեռլինգը *The Difference Engine* ստեղծագործությամբ սկսեցին ստեղծագործել այս ենթաժանրի շրջանակներում, եզրույթն սկսեց ավելի լուրջ կիրառություն ունենալ: Ալան Մուրի և Քեվին ՕՆիլի *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999) երգիծական ժողովածուն սթիմֆանկ ժանրը հանրաճանաչ դարձրեց և օգնեց առաջ մղվել այն դեպի կիբերֆանկյան առավել ժամանակակից ուղղություններ:

Դիզելպանկը (Dieselpunk) հիմնված է առաջին համաշխարհային պատերազմի վերջի և երկրորդ համաշխարհային պատերազմի սկզբի միջև ընկած միջպատերազմական ժամանակաշրջանի էսթետիկական մոտեցումների վրա: Այս ենթատեսակը երբեմն անվանում են Դեկոֆանկ՝ վկայակոչելով արվեստի արտդեկո ոճը: Դիզելպանկ բառը որպես եզրույթ ստեղծվել է 2001թվականին Լյուիս Փոլակի կողմից՝ նկարագրելու համար իր *Children of the Sun* խաղը: Այնուհետև

Դիզել պանկը զարգացում է ապրել՝ ընդգրկելով ոչ միայն գրական, այլև վիզուալ արվեստի, երաժշտության, շարժանկարների, ճարտարապետական որոշակի ոճեր: Այդպիսի ոճերի օրինակներ են Rocketeer, Dark City, Iron Sky, K-20: Legend of the Mask, Skullgils (<http://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com>) արվեստի ուղղությունները:

Դեկոփանկը (Decopunk) հիմնված է 20-ականների ու 50-ականների միջև ընկած ժամանակաշրջանի վրա: Իր մի հարցազրույցում սթիմփանկ ժանրի գրող Սարա Մ. Յարվին, տալով այս ենթաժանրի բնութագիրը, ասել է. «ավելի պայծառ քան դիզել պանկը՝ դեկոպանկն է»: Դեկոպանկը Արտդեկոյի ողորկ, փայլուն տեսակն է, որտեղ ամեն ինչ քրոմային է: Արոն Դիասը այս ոճը կիրառում է իր *Dresden Codac* համացանցային կինոկոմեդիայում: Դեկոփանկյան ոճի արտացոլումն է հանդիսանում *Sky Captain and the World of Tomorrow* ֆիլմը և *Bioshock* վիդեոխաղը ([http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk\\_derivatives](http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_derivatives)):

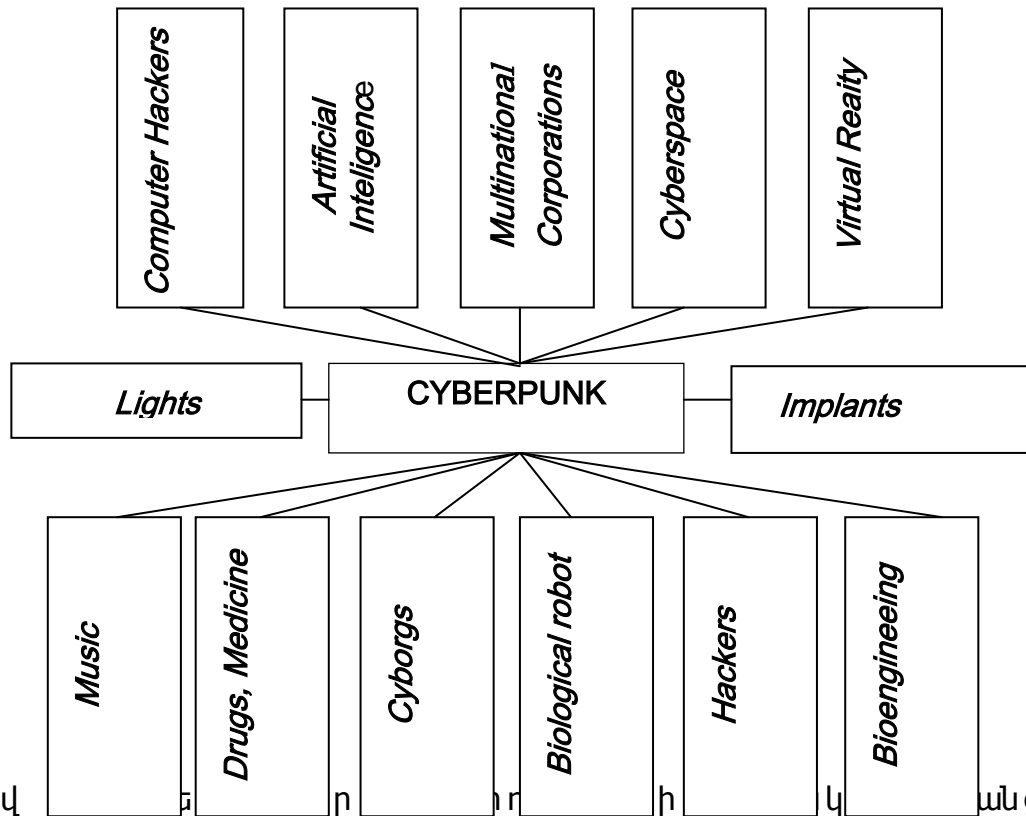
Բիոփանկը առաջացել է 1990 ականների կեսերին: Գրականության այս տեսակը նկարագրում է մարդկության փորձարկումների զոհ դարձած խմբերի կամ անհատների պայքարը ընդդեմ տոտալիտար կառավարությունների կամ մեգակորպորացիաների: Ի տարբերություն կիբերփանկի, այն հիմնված է ոչ թե տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, այլ սինթետիկ (արհեստական) կենսաբանության վրա: Այստեղ անհատները սովորաբար փոխվում կամ հզորանում են ոչ թե կիբերսարքավորումներով, այլ քրոմոսոմների գենետիկական ձևափոխությունների միջոցով:

Նանոփանկը մտածական ենթաժանրերից է, այն նման է բիոփանկին, բայց ներկայացնում է մի աշխարհ, որտեղ բիոտեխնոլոգիայի կիրառությունը սահմանափակ է կամ արգելված, և միայն նանոտեխնոլոգիան է լայնորեն կիրառվում: Այս ենթաժանրի ուշադրության առարկան նանոտեխնոլոգիայի ֆիզիոլոգիական ազդեցությունն է: Ըստ էության այն չի հետաքրքրվում տեխնոլոգիական այլ ոլորտներով: Քեթլին Էն Գունանը և Լինդա Նազարան այս գրականության առաջին ներկայացուցիչներից են:<sup>14</sup>

Վերստին անդրադառնալով մեր ուսումնասիրության առարկային՝ գիտաֆանտաստիկ կիբերփանկ ժանրին՝ ավելացնենք, որ

Բրյուս Բետկեն առաջինն էր, որ կիրառեց «կիբեռփանկ» եզրույթը: Չետագայում այն օգտագործեց գրաքննադատ Գարդներ Դոգուան, երբ նկարագրում էր Ուիլիամ Գիբսոնի ստեղծագործությունների ոճը: Դոգուան այս տերմինով բնորոշեց նաև 21-րդ դեռահասների նոր սերունդը: Ինչպես արդեն նշել ենք, «կիբեռփանկ» եզրույթի առաջին արմատը՝ «կիբեռ» միավորը սերում է «կիբեռնետիկա» բառից: Այն խորհրդանշում է ապագայի բարձր տեխնոլոգիաների անխղճ կապը ամենօրյակյանքի հետ: Այն պատկերում է, թե ինչպես են բարձր տեխնոլոգիաները, մխրճվելով մարդկային կյանքի մեջ, սերմանել անպաշտպանության և անիրավության մթնոլորտը, մարդու հարստահարում՝ տեխնոլոգիաներին տիրապետող խավի կողմից:

Վերը ասվածը ներկայացնենք գծապատկերի տեսքով:



Եվ նշանակություն և դեր ունի ունի հասարակական կյանքում՝ պարունակելով սոցիալ-հասարակական ու հաղորդակցական արժեքավոր տարրեր, մի կողմից առնչվելով ինտերնետի զարգացմանը, մյուս կողմից՝ կիբեռտարածության, վիրտուալ իրականության, արհեստական ինտելեկտի, կիբորգների, ազդեցիկ խոշոր կորպորացիաների, կենսափմպլանտների, թմրանյութերի և

գոյ ատեման համար անհրաժեշտ դեղերի հետ: Ինչպես արդեն նշել ենք վիրտուալ իրականությանը հաճախ հանդես է գալիս տարբեր անվանումներով՝ կիբերտարածություն, վիրտուալ տարածք, մատրիցա: Կիբերտարածությունը կարելի է համարել ժամանակակից գիտաֆանտաստիկ ժանրը բնորոշող նոր հասկացություն: Կիբերփանկ ժանրում կերպարները հենվում են հայտնիի և անհայտի հակադրության վրա, կիբերփանկը ներառում է ոչ թե միմետիկը, այլ սուբյեկտիվ իրականություն կոչվածը, որը ներկայացնում է հոգեբանական և մշակույթային մակարդակների տարբեր ենթադրելի միջավայրեր: Կիբերփանկյան որոշ ստեղծագործություններում գործողությունների մեծ մասը տեղի է ունենում կիբերտարածության մեջ: Դրանով փորձ է արվում վերացնել օբյեկտիվ իրականության և վիրտուալ իրականության միջև առկա սահմանը: Նման ստեղծագործություններում նկարագրվում է մարդկային ուղեղի ուղղակի միացումը համակարգչային համակարգին, այսինքն՝ ցանցը կառավարում է մարդկային անձնական, հասարակական, աշխատանքային կյանքի յուրաքանչյուր ոլորտ, հսկայական միջազգային կորպորացիաները փոխարինում են կառավարություններին, որոնք ստեղծվել են աղքատ, լուսանցում հայտնված խավերին իշխելու և շահագործելու համար: Վերևում գտնվողները տիրապետում են հսկայական քաղաքական, տնտեսական և ռազմավարական ներուժի (Sterling 1986; Vernon 1987; Dery 1992; McHale 1990; 1992; 1991; Hollinger 1991; Johnson 1987; Huckin 1983; McGurk 1992, Mead 1991; Canguilhem 1992; Friedman 1994; Rheingold 1994; Conte, Joseph 2002, Graham, Haffner & Markoff, Sherryl 2007; 2010; Brooke 2008; Sponsler 1995; Yoke 2007; Wertheim 1999; Wiener 1954; Thomas 1996; Suvin 1989; Caber 1999; Freedman 2000, Dani 2000):

Կիբերփանկը ապագայի, ներկայի և անցյալի գիտական ու սոցիալական վարկածների պատկերավոր արտահայտությունն է՝ ժամանակակից կյանքի իրական երևույթների տրամաբանական շարունակության նկարագրությամբ: Այսպիսով, սա մի գրականություն է, որը հասարակական հարաբերությունները կերպափոխում է գիտատեխնիկական առաջադիմության լույսի ներքո:

Գիտաֆանտաստիկ գրականությանը ժանրային հարուստ բազմազանություն և էսթետիկական լայն ընդգրկում ունեցող գրականություն է, գրականություն, որը խիստ բազմազան է նաև իր բովանդակային բնույթով: Գիտաֆանտաստիկ, ինչպես նաև կիբեռֆանկյան գրականության մեջ գեղարվեստականը հաճախ միահյուսվում է փիլիսոփայականի և պատմականի հետ: Բարդ խնդիրները դիտարկվում են ճշգրտորեն և համոզիչ ու հավաստի մանրամասնությամբ նկարագրված միջավայրում: Այստեղ երևակայական աշխարհը մեծամասամբ միջոց է «մեծ գրականությանը» բնորոշ խնդիրներ արծարծելու համար: Խոր, հիմնավոր մտահղացումը, ներկայացման սպառիչ մանրամասնությունը և բնորոշ հոգեբանությունը գիտաֆանտաստիկ գրականության լավագույն նմուշները դարձնում են իրոք «մեծ գրականություն»:<sup>15</sup>

Ավելին, գիտաֆանտաստիկ գրականության հեղինակներն իրենց ստեղծագործություններում փորձում են արտահայտել մարդկության լավագույն ձգտումները, ներկայացնել մոտ ու հեռավոր ապագայի հնարավոր պատկերները, մարդուն տեսնել առավել կատարելագործված, հոգեպես ավելի ուժեղ ու հարուստ, ինտելեկտուալ առումով ավելի հզոր, բարոյապես ապագայի մարտահրավերներին դիմակայելու պատրաստ:

## ՆԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Ռուս ճանաչված լեզվաբան, ակադեմիկոս, ոճագետ Վ. Վինոգրադովը ոճագիտության ուսումնասիրության հիմնական բնագավառները համարում է հետևյալները և, ըստ այդմ էլ, առանձնացնում ոճագիտության ուսումնասիրության երեք ոլորտ.
  - ա) Լեզվի ոճագիտությունն՝ որպես լեզվի կառուցվածքային առանձնահատկություններն ուսումնասիրող ոլորտ, որը նաև անվանում է նաև «կառուցվածքային ոճագիտություն» կամ «համակարգերի համակարգ»,
  - բ) Խոսքի ոճագիտությունն՝ որպես լեզվի հասարակական գործածության տարբեր, բազմատեսակ եղանակներն ու ձևերն ուսումնասիրող ոլորտ,
  - գ) Գեղարվեստական գրականության ոճագիտություն, որն ուսումնասիրում է բացառապես գեղարվեստական ստեղծագործությունները և որի հետսերտորեն առնչվում են նաև պրետիկայի և բանաստեղծական խոսքի տեսությունն ու պատմությունը (Виноградов 1981:20):
2. Գործառական ոճագիտության ձևավորման գործում կարևոր դեր են խաղացել գործառական ոճերի և ենթաոճերի քննությանը վերաբերող ամերիկյան և կանադական մի շարք ուսումնասիրություններ (Wells 1957; Firth 1957; Jacobson 1960; Saporta 1969; Carrell 1990; Kraus 1993): Լեզուն իրական խոսքաստեղծման պրոցեսում լայն հնարավորություն է տալիս ըստեղծության բոլոր

գործառական ոճերի փոխներթափանցման համար (Նժննննն 1954; Աճճճճ 1967; Էնննն 1972; Օննննն 1986; ճնննննն 1990, Ծնննննն 1978; Kraus 1993; Անննննն 2000):

3. Խոսքային գործունեությունը, խոսքի գործառնությունը և գործառական ոճերի փոխարարությունները քննող բազմաթիվ ուսումնասիրություններ վաղուց արդեն հաստատել են, որ լեզվական ոճի գոյությունը պայմանավորված է լեզվի հաղորդակցման գործառնությամբ և նրա պատմական զարգացմամբ: Նույն ոճական կարգերը լեզվական տարբեր ոճերում հանդես են գալիս տարբեր նշանակությամբ, իսկ պատմական ժամանակաշրջանից կախված, ոճական հատկանիշներն ու դրանց հարաբերակցման ձևերը կարող են տարբեր լինել (Աննննն 1955; Firth 1957; Աճճճճ 1967; Լենննն, Օննննն-ննննն 1981; Աննննն 1987; ճնննննն 1990; Անննննն 2000; Ծնննննն 2004):

4. Հետաքրքրություն են ներկայացնում նաև ժամանակակից այնպիսի ոճաձևեր և ժանրեր, ինչպիսիք են հասարակական-քաղաքական զեկույցներն ու ելույթները (political discourse, formal, scripted speeches), գիտական և գիտահանրամատչելի զրույցները, հոդվածներն ու ելույթները (information talks, papers), սպորտային հաղորդագրությունները, համակարգչային խոսույթը, բջջային հեռախոսներով ուղարկվող ուղերձների լեզուն ու համակարգչային գովազդը և այլն: Գործառական ոճական համակարգում այս խոսքաձևերին կոնկրետ տեղ հատկացնելը երբեմն մեծ դժվարություն է ներկայացնում: Օրինակ՝ որոշ լեզվաբաններ կարծում են, որ Էլեկտրոնային լեզուն (գրավոր) ռադիո-հեռուստատեսային լեզվի (բանավոր) հետմիասին ստեղծում է համաշխարհային, համամարդկային տեղեկատվական ցանցին (cyberspace) բնորոշ խոսքաձև, որով հաղորդակցվողները կոչվում են *netizens* (հմմտ. *citizens*), *netspeak*, *netlish*, *weblish* (հմմտ. *English*) (Cristal 2001; Alexandrova 2004; Գասպարյան, Մուրադյան, Գասպարյան 2011):

5. Գիտական ոճի քննության ոլորտում առանձնակի հետաքրքրություն են ներկայացնում Թ. Սեյվորիի դիտարկումները (Savory 1953): Հետազոտողը գիտական ոճի յուրահատկությունը նախնառաջ կապում է բառապաշարի հետ՝

մասնավորապես նշելով, որ ցանկացած գիտնական գիտական շարադրանքի համար խիստ բնութագրական է համարում հատուկ մենիմաստ բառամիավորների կիրառությունը: Ակնհայտ է, սակայն, որ գիտական շարադրանքը կազմված է ոչ միայն տերմիններից: Նրանում լայնորեն կիրառվում է նաև համընդհանուր լեզվին բնորոշ բառապաշար, որը կարող է աչքի ընկնել նաև բազմիմաստությամբ (Будагов 1967; 1980): Ուրիշ խոսքով, տերմինաբանական միավորների մենիմաստության առանձնահատկությունը չի կարող բացարձակ և կատեգորիկ ձևով տարածվել գիտական բառապաշարի վրա ընդհանրապես (Будагов 1967; Akhmanova, Agarova 1974; Ахманова, Вельштейн, Глушко 1974):

6. Ոմանք գեղարվեստական ոճը նույնացնում են գեղարվեստական գրականության ոճի հետ՝ ըստ էության դուրս թողնելով այն գործառական ոճերի ընդհանուր համակարգից: Ավելին՝ որոշ լեզվաբաններ գտնում են որ լեզվի գործառական ոճերն ընդհանրապես գոյություն են չունեն, որ խնդիրը լեզվական միջոցների ընտրության մեջ է (Сорокин 1954): Ոմանք էլ գեղարվեստական ոճը դասում են գրական լեզվի տարաբնույթ գործառական դրսևորումների շարքը և փորձում վեր հանել դրա ոճատարբերակիչ հատկանիշները (Будагов 1981; Розенталь 1974; Кожина 1977):
7. Որոշ լեզվաբաններ կարծում են որ գեղարվեստական ոճը, որտեղ էլ այն կիրառվելու լինի, օգտագործում է նաև այլ գործառական ոճերի համար հատկանշական լեզվական միջոցներ (Будагов 1967; Чаковская 1990; Եզեկյան 2007): Ինչպես ցույց են տալիս ուսումնասիրությունները, բնորոշ է նաև հակառակ գործընթացը, երբ բազմաթիվ ու բազմապիսի հուզական-արտահայտչական-գնահատողական տարրեր, որոնք ըստ էության ներգործման գործառույթի կրողներ են, կարողանում են ներթափանցել գործառական-ոճական այլ դրսևորումներ և իրացնել տարբեր գործառույթներ՝ ներգործումից մինչև հուզում, գնահատում ու պարզաբանում (Разинкина 1972; Чаковская 1990; Гаспарян 2000):



8. «Ճանաչողական երևակայություն» տերմինաբանական միավորի «ճանաչողական» բաղադրիչն իր մեջ ներառում է օբյեկտիվ, հասկացական, հետևաբար բնական և հասարակագիտական միջարք գիտելիքների հետ կապված հասկացություններ, «երևակայական» տարրը մատնանշում է այնպիսի սուբյեկտիվ, ոչ հասկացական գործոններ, ինչպիսիք են մարդկային էությունը, ներաշխարհը, զգացմունքները, բառային պատկերներ կերտելու ստեղծագործական կարողությունը: «Երևակայականի» ազդեցության ուղորտում «ճանաչողական» տարրերը կարող են հիմնված չլինել բուն, ճշգրիտ գիտական փաստերի և տվյալների վրա, սակայն դաչինշանակում, որ դրանք դադարում են օբյեկտիվ տարրի վրա խարսխված ճանաչողական գործառնյթ իրացնել գիտաֆանտաստիկ գրականության ոճում, քանի որ հասկացական առումով անբացատրելի, ճանաչողական առումով անիմաստը չէ (Գասպարյան, Մուրադյան, Գասպարյան 2011):
9. 1989թ. փետրվարին *National Public Radio* - ում Թերրի Գրոսի հետ հարցազրույցում Գիբսոնն ասում է. «Ես տեսականորեն ոչինչ չգիտեի համակարգիչների մասին այնպես որ միայն պատկերացնում էի թե ինչպիսին կլինեն դրանք: Ու չնայած ես ոչ մի փորձ չունեի ձեռքիս տակ, ես այդ պատկերացումը իրականացնում էի ապակոդավորման տարօրինակ գործընթացի միջոցով»:
10. 1926 թվականին Ջոն Գո Գերնսբեկը (1884-1967) հիմնադրեց *Amazing stories* ամսագիրը, որը դարձավ գիտաֆանտաստիկ գրականության հիմնական հրատարակություններից մեկը: Բացի այդ, Ջոն Գո Գերնսբեկը 1934 թվականի մայիսին *Wonder Stories* հանդեսի լույս ընծայումով հայտարարեց գիտաֆանտաստիկ գրականության ծնունդը: Զետագայում գիտաֆանտաստիկ գրականությանը վերաբերող ամսագրերի թիվը ընդլայնվեց, և 1949 թվականին հիմնադրվեց *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* ամսագիրը, իսկ 1950 թվականին *Galaxy* հանդեսը (Delany 1969): Ի դեպ, Ջոն Գո Գերնսբեկն է ստեղծել և գործածության մեջ դրել *scientification* եզրույթը, որը բառացիորեն նշանակում է «գիտաբելլետրիստիկա» (Frederick A. L. 1985): Գիտաֆանտաստիկ

գրական ության զարգացման համար մեծ խթան են հանդիսացել գիտական ֆանտաստիկայի համար սահմանված երկու մրցանակները, որոնք այսօր մեծ ճանաչում և տարածում ունեն: 1953 թվականից Ամերիկայում պարբերաբար անց էր կացվում գիտական ֆանտաստիկայի համաշխարհային համաժողովը: Համաժողովը սահմանել է «Հյուզո» մրցանակը, ի պատիվ գրող և «*Ռալֆ 124CA41+*» (1911) գիտաֆանտաստիկական վեպի հեղինակ Հյուզո Գերնսբեկի: Համաժողովը այս մրցանակը (Science Fiction Achievement Award) շնորհում է գիտական ֆանտաստիկայի ասպարեզում ունեցած նվաճումների համար:

11. Գիտաֆանտաստիկ գրական ության Ոսկեդարի հեղինակներից Այզեկ Ազիմովը (1920-1992) թողել է գրական մեծածավալ և բարձրարժեք գրական ություն (400-ից ավելի գրքերի հեղինակ է): 1960 թվականին արյան բիոքիմիային նվիրված նրա «Ավետաց Գետը» (*The Living River*) գիրքը արժանացել է ամերիկյան սրտաբանների ասոցիացիայի «Հովարդ Բլեքսի» մրցանակին: Ոսկեդարի հայրերից մեկը՝ Բլիֆֆորդ Սայմակը (1904-1988) ավելի քան հիսուն գրքի հեղինակ է՝ «Ժամանակը Ամենահասարակ Բանն է» (*Time is the Simplest Thing*, 1961), «Աստվածների Ընտրյալները» (*A Choice of Gods*, 1972), «Աստղային Ժառանգություն» (*A Heritage of Stars*, 1977): Ռոբերտ Հանլայնը (1907-1988) մեկն էր նրանցից, ովքեր 40-ական թվականներին սկիզբ դրեցին ամերիկյան գիտաֆանտաստիկ գրական ության Ոսկեդարին: Նա համարվում է «Ամերիկայի ամենաամերիկացի ֆանտաստ գրողը», իսկ հանրահայտ Ռոբերտ Ծեքլին համարվում է «գիտաֆանտաստիկ ժանրի բռնեխը» և «շնանանճ պիծակը»՝ նկատի ունենալով գրողի սուր ծաղրական ձիրքը: Արձակագիր, բանաստեղծ և դրամատուրգ Ռեյ Բրեդբերին 20-րդ դարի նշանավոր դեմքերից մեկն է՝ Ոսկեդարի սյունն ու հսկաներից մեկը, ով համեմատաբար երիտասարդ տարիքում ճանաչվել է իբրև գիտական ֆանտաստիկայի դասական հեղինակ: Գրական այս սերունդը կարողացավ առանձին գրողների նվաճումները միավորել մի հոսանքի մեջ: Լինելով միևնույն տեսակի գրական ության շուրջ համախմբված, բայց տարբեր ոճերի ստեղծագործողներ՝ նրանք լրացնում, ամբողջական տեսք են

տալ իս են 50-70-ական թվականների գիտական ֆանտաստիկայի ընդհանուր պատկերին (Ädöifââ 1968:141):

12. Նոր ալիք շարժման ներկայացուցիչները կարծում էին, որ մարդկությունը կործանում է սպասում՝ ատոմային կամ էկոլոգիական: Յենց դրա մասին էլ պետք է գրել, ինչպես նաև կյանքի ուրախությունների մասին, մասնավորապես սեռական հաճույքի: Նոր ալիքի հեղինակները պարզունակ անարխիզմով ջանում էին քողազերծել իրականությունը, քաղքենուկ ցնցելով կոափտվեզվով և սեքսի պատկերներով (Гуревич 1990:478-479):
13. Գիտական ֆանտաստիկան մեր օրերում ճանաչում ձեռք բերեց առավելապես երկու մեծ գրողների՝ Ժյուլ Կեռնի և Յերբերտ Ուելսի շնորհիվ: Ժյուլ Կեռնի (1828-1905) գրական գործունեությունը սերտորեն կապված է 19-րդ դարի երկրորդ կեսի գիտության ու տեխնիկայի բուռն զարգացման հետ: Գիտությունը, նրա կարծիքով բնությունը մարդուն ենթարկելու, մարդկային կյանքը լավացնելու միջոց է: «Յինգ շաբաթ օդապարհկով» (1863), «Ճանապարհորդություն դեպի երկրի Կենտրոն» (1864), «Յատակն ի Վեր» (1889) վեպերը նրա ամենահայտնի ստեղծագործություններն են, որոնք թարգմանվել են աշխարհի շատ լեզուներով: Ինչպես արդեն նշել ենք, համաշխարհային գիտական ֆանտաստիկայի մեջ նոր էջ բացող երկրորդ ամենահայտնի գրողը Յերբերտ Ուելսն (1866-1946) է: Ուելսի ստեղծագործությունները հիմնված են քաղաքական գիտության բևեռացման վրա: Ուելսը իր մի շարք ստեղծագործություններում նկարագրում է պատերազմի արհավիրքները: Դրանցից առավել հայտնի են «Միստր Բլետտուսոբսը Ռեմարյ կղզում» (1928) վեպը, որը քննադատում է ֆաշիզմը, «Ապագայի Պատկերը» (1933), որի հերոսներն ըմբոստանում են նրանց դեմ, ովքեր գիտությունն օգտագործում են մարդկության և մարդկային վեհ արժեքների դեմ: Յերբերտ Ուելսի առաջին, սակայն լավագույն գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործություններից մեկը «Ժամանակի մեքենան» (1895) վեպն է,

որը մարդկությանը նախազգուշացնում է գոյության ունեցող անարդարության դաժան հետևանքների մասին:

14. Այս ժանրի վառ օրինակ է Նիլ Ստեֆընսոնի *The Diamond Age* վեպը: Ստանիսլավ Լեմի որոշ վեպեր, ներառյալ *Weapon System of the Twenty First Century or The Upsidedown Evolution, The Invincible* և *Peace on Earth* վեպերը կարող են համարվել նանոփանկի նախատիպեր:
15. Ա.Ն.Տոլստոյի «Աելիտա» (1922), «Մեքենաների խռովությունը» (1924), «Ինժեներ Գարինի Յիպերբոլոֆը» (1925), «Յինգի միությունը» (1925) վեպերը հիմք դրեցին խորհրդային գիտաֆանտաստիկ գրականությանը: Տոլստոյին համարում են խորհրդային գիտական ֆանտաստիկայի հայրը: Յայկական իրականության մեջ ֆանտաստիկայի ծնունդը կապվում է Աշոտ Շայբոյի անվան հետ, նա էր այն երախտավորը, որն առաջին անգամ արձագանքեց Յայաստանում գիտական կյանքի բուռն զարգացմանը և Վիկտոր Յամբարձումյանի աշխարհահռչակ հայտնագործություններին: 30-ական թվականների վերջին ծնվեց առաջին հայ ազգային ժամանակակից ֆանտաստիկական վեպը՝ «Գիշերային ծխամանը»:

## ԳԼՈՒԽ 2

### ԵԶՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՋՆԱՅԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԿԻԲԵՐՓԱՆԿ ԺԱՆՐՈՒՄ

#### 2.1 ԿԻԲԵՐՓԱՆԿԻ ԵԶՐՈՒՅԹԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԻ ԱՌԱՋՆԱՅԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Վերև արդեն նշվել է, որ գիտության ու տեխնիկայի առաջընթացին զուգահեռ՝ Լեզական համակարգում ի հայտ են գալիս նոր հասկացություններ, հիմնականում նոր եզրույթներ, եզրույթաբանական կապակցություններ, եզրույթաբանական նոր կառույցներ: Այս երևույթը հատկապես ակնհայտ է կիբերփանկ ժանրում, որտեղ հեղինակը իր ստեղծագործության մեջ որևէ նոր, մտացածին երևույթ նկարագրելով, տալիս է նաև այդ հասկացության անվանումը:

Այսպիսով, գիտատեխնիկական հեղափոխության արդի դարաշրջանում գիտության, տեխնիկայի, արտադրության բոլոր ճյուղերի աննախընթաց զարգացումը նպաստում է նաև Լեզուների բառապաշարի հարստացմանը, նոր եզրույթների առաջացմանը, մշակմանն ու կատարելագործմանը: Ասվածից հետևում է, որ Լեզվաբանության մեջ հատուկ անհրաժեշտություն կա գիտականորեն զբաղվելու զանազան գիտաճյուղերի ժամանակակից եզրույթահամակարգերի ուսումնասիրությամբ, և գաղտնիք չէ, որ եզրույթաբանությունը հետաքրքրում է շատ Լեզվաբանների և ոճագետների (Աղայան 2003; Իշխանյան 1981; Äääääää 2003, Äöïïä 1988; İäöøëî 1972; Äïëäèä 1996; Ääèëäíëî 1972; Äïëîäè 1979; Áðàäè 1981; Èäé-èè 1981; Picht, Draskau 1985; Picht H. 2003; Èèyè 1989; Hottmann 1982; Felber, Budin 1989; Sager 1990; 1997; Крючкова 2003; Alexeeva 2004 և շատ ուրիշներ), որոնց հետազոտությունները իրենց անգնահատելի տեղն ու դերն ունեն եզրույթների առանձնահատկությունների բացահայտման, բնորոշման և դասակարգման գործում: Եզրույթաբանությունը,<sup>1</sup> որպես բառերի ու կայուն բառակապակցությունների ամբողջություն, կազմում է Լեզվի բառապաշարի գործառական շերտերից մեկը, և դրա հետազոտությունը Լեզվաբանության խնդիրն է: Եզրույթագիտությունը ոչ թե օժանդակ գիտություն է, այլ տվյալ Լեզվի բառապաշարի ուսումնասիրության ինքնուրույն բնագավառ, որի նպատակն է ստեղծել Լեզվաբանական ընդհանուր տեսություն և եզրույթաբանություն և եզրույթահամակարգերի մասին, ուսումնասիրել առանձին Լեզուների եզրույթների բառակազմական, իմաստաբանական ու գործառական յուրահատկությունները, եզրույթաբանության

հարստացման միջոցներն ու եղանակները, այլ կերպ ասած՝ այն ամենը, ինչ կարող է դառնալ լեզվաբանական հետազոտության առարկա: Յենց այս հակիճ բնութագրությունն է, ահա, որոշում է գրող թագիտության թե՛ առարկան, և թե՛ ինդիքները (Áîëîââ 1984; Felber 1984; ²Õ³ÛÝ 1987; Áîëîâèîà 1993, 1997; Àèâêñââââ 1998; 2003, Pearson 1998; Hoffman 1982; Temmerman 2000; İîðîçîââ 2004; Èâé±èè 2007; Kageura 2002): Եզրույթաբանության զարգացման գործընթացն ուղեկցվում է նորանոր եզրույթահամակարգերի ձևավորմամբ՝ խթանելով գիտության, տեխնիկայի ու արտադրության տարբեր ճյուղերի միջև ավելի սերտ կապերի ստեղծումը, փոխադարձ ներթափանցումների ու միջգիտակարգերի ձևավորումը: Այսպիսով տեղի է ունենում մի կողմից եզրույթահամակարգերի տարանջատում, մյուս կողմից՝ դրանց միավորում: Այս գործընթացներն առաջացնում են եզրույթահամակարգերի բազմակողմանի ուսումնասիրության եզրույթահամակարգերի մշակման, ճշգրտման ու կատարելագործման անհրաժեշտություն:

Եզրույթաբանությունը տվյալ լեզվի եզրույթների հավաքական ամբողջությունն է: Քանի որ եզրույթները արտահայտում են գիտության, արվեստի, տեխնիկայի, արտադրության և որևէ այլ բնագավառին հատուկ հասկացություններ, ապա տվյալ լեզվի ամբողջական եզրույթաբանությունը բաժանվում է ըստ բնագավառների, մասնավորվում որպես տվյալ բնագավառի եզրույթաբանություն: Այստեղից էլ առաջանում է եզրույթաբանությունը **ընդհանուր եզրույթաբանություն** (ըստ որի պետք է հաշվի առնել տվյալ լեզվի բոլոր եզրույթների ամբողջությունը, օրինակ՝ «անգլերենի եզրույթաբանություն») և **մասնավոր եզրույթաբանություն** (ըստ որի պետք է հաշվի առնել առանձին բնագավառի մասնավոր եզրույթների ամբողջությունը, օրինակ՝ քիմիային կամ գրականագիտությանը հարող եզրույթների ուսումնասիրությունը) տարբերակման անհրաժեշտությունը: Այսինքն՝ «եզրույթաբանություն» գիտական անվանումը սահմանափակվում է կոնկրետ բնագավառի եզրույթների ամբողջությամբ, և տվյալ լեզվի ողջ եզրույթաբանական համակարգը դասդասվում է ըստ բնագավառների: Յետևաբար,

կարևորվում է եզրույթների այս կամ այն եզրույթահամակարգին պատկանելու թյուրուր (Աղայան 1987): Անդրադարձնալով եզրույթահամակարգերին՝ հարկ է շեշտել, որ վերջիններս իրենց հերթին կարող են ստորաբաժանվել՝ **եզրույթաբանական միկրոհամակարգի** (եզրույթաբանական առանձին համակարգ) և **եզրույթաբանական մակրոհամակարգի** (եզրույթաբանական ընդհանուր համակարգ) (Ãîîâî, Êîáðî 1987:76; «½»ÏÛ³Ý 2003:37):<sup>2</sup> Այս հասկացությունները սերտորեն առնչվում են եզրույթահամակարգային ևս երկու ստորաբաժանման՝ **եզրույթաբանական միջհամակարգ** և **եզրույթաբանական համընդհանուր համակարգ** հասկացությունների հետ: Յարկ է նշել, որ եզրույթահամակարգերի միջև խիստ անջրպետ չկա: Գիտական եզրույթներն իրարից մեկուսացած չեն, և միևնույն եզրույթը կարող է ներթափանցել այլ եզրույթահամակարգեր կամ ընդհանրանալ՝ հանդես գալով որպես բոլոր գիտությունների եզրույթաբանական միավոր (Êîððîîâ, Ñàìáðîîâ 1979):<sup>3</sup>

Ներկա ենթազույգը նպատակադրված է ուսումնասիրել գիտաֆանտաստիկ ժանրին բնորոշ եզրույթները: Ընդհանուր առմամբ, եզրույթների ուսումնասիրությունը չի կարող սահմանափակվել միայն սեփական օրինաչափությունների բացահայտմամբ, մասնավորապես կիրառական դեպքում դրանք պետք է ուսումնասիրվեն տարբեր գիտությունների լույսի ներքո, քանի որ յուրաքանչյուր գիտությունն եզրույթի միջոցով ձգտում է ընդգծել որևէ օբյեկտկամ հասկացություն (Êîððîîâ Ñ. Ë., Ñàìáðîîâ Æ. Æ. 1968; Ãîîâî 1970; Äàìèèâîî 1977): Տարբեր հեղինակներ, բազմիցս անրադարձնալով եզրույթի բնութագրմանն ու գնահատմանը, փորձել են առաջադրել եզրույթի նոր չափանիշներ (Աղայան 1978; Եզեկյան 2003; Áðàèèà 1981:37; ìàðîðîâ 1974:27; Êîððîîâ, Ñàìáðîîâ 1979:7-8; Èáé÷èè 1991; Êîððîîâ 1961:18-36; 1968; Ðàðîðîàðîñèèè 1959, 1986; Êîððîîâ 1970), բայց ևս կա համընդհանուր չափանիշ, ըստ որի եզրույթները ստեղծվում և գործառվում են գիտության և տեխնիկայի առաջընթացին զուգընթաց՝ մարդկային գործունեությունն ու շփումը գիտության տարբեր ոլորտներում ապահովելու համար (Àéóèáîî 1980): Վ. Կուլարակիսայի և Յա. Կլիմովիցկու (1970) բնորոշմամբ՝ եզրույթը

ուևնի ձև ու բովանդակություն և ի հայտ է գալիս գիտության և տեխնիկայի տվյալ ոլորտի հասկացությունների համակարգում: Եզրույթը գիտության և տեխնիկայի տվյալ ոլորտում անվանման այնպիսի միավոր է, որն արտահայտում է որևէ հասկացություն և հարաբերակցվելով տվյալ ոլորտում առկա մյուս եզրույթների հետ՝ առաջացնում է եզրույթաբանական համակարգ (Ešé÷èè 1969, Ååðä 1980): Այս բնորոշումներում քիչ թե շատ ներկայացվում են եզրույթային առանձնահատկությունները, եզրույթի և հասկացության կապը և եզրույթի տրամաբանական համակարգվածությունը:

Յուրաքանչյուր բնագավառ ունի իր եզրույթաբանական համակարգը: Եզրույթաբանական գրականության մեջ հիշատակվում են եզրույթային բառապաշարի ստեղծման մի շարք դասակարգումներ: Ըստ ծագումնաբանական տարատեսակության եզրույթները դասակարգվում են որպես **լեզվական պարաստի միավորներ**՝ ընդհանուր գործածական կամ համագործածական բառեր, բարբառային բառեր, խոսակցական բառապաշարի միավորներ և օտար եզրույթների փոխառություններ և **հասուկ ստեղծված եզրույթներ**, որոնց շարքին են դասվում եզրույթային ածանցյալները, որոնք ստեղծվում են բառակազմական հատուկ ձևերի և միջազգային եզրույթատարրերի միջոցով (Äîèèâîéî 1977):

Եզրույթաբանական համակարգի կազմում եզրույթները ստեղծում են օբյեկտիվ իրականության պատկեր, որն անհրաժեշտ է ճանաչողության և աշխարհի յուրացման գործընթացում (Grinev 1997): Եզրույթի գործառույթներից մեկը Էվրիստիկ գործառույթն է, գիտական ճանաչողության և ճշմարտությունը բացահայտելու գործառույթը: Կարող ենք պնդել, որ պատկերավոր լեզվական տարրերին զուգահեռ՝ կիբերփանկն օգտագործում է առանձին խմբեր կազմող մեծ քանակությամբ եզրույթներ վերը նշված գործառույթն իրացնելու համար:

Ընդհանրապես գիտաֆանտաստիկ և մասնավորապես կիբերփանկյան եզրույթային համակարգը տաքսոնոմիկ է, այսինքն այն ճյուղավորվում է՝ ստեղծելով եզրույթների հետևյալ բնորոշ խմբերը.



1. **Կվադրեգրոլյթներ** (Лейчик 2007), որոնք լայն կիրառություն ունեն գիտաֆանտաստիկ գրականության մեջ, օրինակ՝ *helicopter* - ուղղաթիռ (Լ. դա Վինչիի կողմից ստեղծված եգրոլյթ), *zomby* (մարդիկ-ռոբոտներ, որոնք չեն հասկանում իրենց արարքները), *android/droid*, *cyborg* - կիբորգ, կիբեռնետիկական օրգանիզմ, *nanotech* - նանոտեխնոլոգիա (Դրեսլեր 1980), *ornithopter* - թափահարող թևերով թռչող մեքենա և այլն:
2. **Պոֆեսիոնալ իզմի տարրերով եգրոլյթներ**՝ *cylinder* - տեխ. և մաթեմ. գլան, *x-ray/x-rays* - իքս ճառագայթներ, ռենտգենային ճառագայթներ, *enzyme* - կենսաքիմ. խմորիչ:
3. **Փոխառություններ**, որոնք բաժանվում են երկու խմբի՝ սեփական կամ բնիկ եգրոլյթներ և օտար եգրոլյթներ (Êàïàíàäçâ 1968:152; Áóäâãîâ 1953:20; ê³ñ·ëÛ³Ý 2002:3-28):<sup>4</sup> Սրանք այն եգրոլյթներն են, որ լեզու են ներթափանցում փոխառման ճանապարհով: Փոխառությունները վերցվում են լեզվական հետևյալ համակարգերից.
  - փոխառությունն սեփական լեզվի ընդհանուր գործածական բառաֆոնդից կամ տվյալ լեզվի գիտատեխնիկական այլ բնագավառներից,
  - փոխառությունն օտար լեզվից,
  - փոխառությունն մյուս եգրոլյթահամակարգերից (եգրոլյթների միջհամակարգային փոխառություն, եգրոլյթների կրկնակի փոխառություն), ինչպես օրինակ՝ *carbon* (քիմ. ածխածին, և էլեկտրական. ածխային էլեկտրոդ),
  - ծածկափոխառություն, այսինքն՝ եգրոլյթներ, որոնք ունեն միջազգային տարրեր:
4. **Ինտերնացիոնալ իզմներ**, որոնք լայն տարածում ունեն գրեթե բոլոր լեզուներում և դիսկուրսներում, օր՝ *function-ֆունկցիա*, *internet-* ինտերնետ, *blog-*բլոգ, *microscope-*մանրադիտակ:
5. **Չիբրիդեգրոլյթներ**, որոնցից կարելի է նշել *cybercrime*, *cyberdeck*, *microchannel*, *neuroelectronic* կիբերփանկյան

սերմինները, այսինքն այն եզրույթները, որոնք կազմված են մի կողմից փոխառնված կամ միջազգային, մյուս կողմից, յուրային և եզվի տարրերից (Ñéóèiý 1977:215-234):

Յարկ Էնշել, որ **հիբրիդեզրույթները կիբերփանկում և այն կիրառությունն ունեն և հանդես են գալիս որպես ոճատարբերակիչ տարրեր**: Վերջիններս հունարենից կամ և ատիներենից փոխառնված արմատներ են, որոնք, կապակցվելով անգլերեն և եզվում առկա յուրային բառերի հետ, ստեղծում են նոր եզրույթներ: Այսպես օրինակ՝

*cyber+space=cyberspace, bio+medical=biomedical*  
*high+tech=high-tech, soft+ware=software*  
*ground +car=groundcar, motor+head=motorhead*

Լեզվի բառապաշարի (տվյալ դեպքում կիբերփանկյան բառապաշարի) հետևյալ սեմանտիկ շերտերի առանձնացումը հեշտացնում է եզրույթների ուսումնասիրության գործընթացը.

1. **Անձնանուն եզրույթներ**, որը ցույց է տալիս, որ տվյալ հասկացությունը անվանվում է գիտնականի կամ որևէ այլ, քիչ թե շատ հայտնի անձի անունով, օրինակ գիտաֆանտաստիկ *dysons sphere* եզրույթը ստեղծվել է ի պատիվ ֆիզիկոս Ֆրիման Դայզոնի (Freeman Dyson - ի):
2. **Եզրույթներ, որոնց հիմքում ընկած են ժարգոնային և սլենգային տարրեր՝** *Bagman* (հանցագործ), *Bithead* (համակարգչային հանճար, «խելք»), *Dirtnap* (մահ, մեռնել, օր. *he's takin' a dirtnap*), *Face* (մատրիցային, կիբերտարածությունը միանալը), *Gander /goose* (կամազուրկ անձնավորություն, «ղզիկ»):
3. **Բացասական երանգավորում ունեցող, ստրացուցիչ, վիրավորական** (derogatory) **եզրույթներ**<sup>5</sup> *AniMan, AniMen* (կենդանու քանդակի նման մարմին ունեցող մարդ), *Collar* (սպիտակ օձիքավոր աշխատող, սովորաբար մեզակորպորացիայի ցածրաստիճան աշխատող), *Alien* (նվաստացուցիչ եզրույթ տիեզերքում ապրողի համար, «օտար»), *Chrome Bangers/C-SWAT* (հոգեկան հիվանդների դեմ

պայքարող խումբ կամ խմբի անդամ), *Cylon* (կորպորատիվ անվտանգության անձնակազմ կամ անձնակազմի անդամ), *Dirty* (ցածր զարգացման տեխնոլոգիայի մասին, օրինակ՝ թուղթ, մատիտ, նաև՝ ռադիոակտիվ առումով աղտոտված), *Dough boy/girl* (չափից շատ զենք ու զինամթերք կրողի մարդ կամ կին, նաև՝ հոգեկան հիվանդ), *Foot, Feet* (նվաստացուցիչ եզրույթ ոստիկանի համար), *Gaijin* (նվաստացուցիչ ձևով օտարներին կոչելու ճապոներեն բառ), *Net Fet/Net Fetishist* (ցանցապաշտ, մարդ, ով իր կյանքը բացառապես ցանցում է կառուցում):

Լեզվի զարգացման բոլոր փուլերում բառապաշարի լրացման հիմնական աղբյուր է եղել բառակազմական օրենքներով նոր բառերի ստեղծումը, և այս միջոցը եզրույթաբանության մեջ ակտիվ ու արդյունավետ դեր է կատարում (Ääïèëáíêî 1977: 89-90): Եզրույթաստեղծման եղանակներից են հատկապես բառաբարդումը (եզրույթաստեղծման շարահյուսական միջոց) ու ածանցումը (եզրույթաստեղծման ձևաբանական միջոց): Բառաբարդումը երկու կամ ավելի հիմնական արմատների կամ բառերի կցումով կամ հարադրությամբ բարդություններ կամ բարդ բառ-եզրույթներ կազմելու գործընթացն է: Իսկ ածանցումը գոյություն ունեցող, պատրաստի բառ-եզրույթի արմատին կամ հիմքին ձևույթի կամ ձևույթների (ածանցի կամ ածանցների) կցումով նոր, ածանցավոր եզրույթների ստեղծումն է (Ñóíãðáíñêäÿ, ïîáíëüñêäÿ, Âàñêëüâââ 1989; 203):

Եզրույթներն ուսումնասիրելիս առաջադիմ նշանակություն ունեն դրանց իմաստաբանական և ձևաբանական առանձնահատկությունները: Մեզ համար առավելապես կարևորվում են **Կիբեռփանկյան եզրույթատարերը**: «Եզրույթատարեր» հասկացությունը առաջ է քաշվել Դ. Լոտտեի կողմից, ըստ որի՝ եզրույթատարերն այն միավորներն են, որոնք ունեն ինքնուրույն նշանակություն և մտնում են պարզ կամ բարդ կառուցվածք ունեցող եզրույթների կազմի մեջ (Лотте 1961): Կիբեռփանկ ժանրը հագեցած է այնպիսի եզրույթատարերով, ինչպիսիք են *digital display, megabytes of hot ROM, logarithmic spirals, data transfer Bockris Systems GmbH, microscopic membranes, terminal overdrive, cyberspace deck,*

*gliding cursor, magnetic bolts, magnetic tape, pocket computer, computer nexus, matrix deck, endorphin inhibitors, logarithmic spirals, genetic engineering, sense net, digital number* և այլն: Բերված օրինակներում տարբերակում ենք մի քանի եզրույթատարր, այսպես՝ *digital display* օրինակում տարբերակում ենք երկու՝ համակարգչային ոլորտին պատկանող *digital* և *display* եզրույթատարրերը, *polychrome of the virus program* կապակցության մեջ առանձնացնում ենք երեք եզրույթատարր, որոնցից *virus* և *program* տարրերը պատկանում են համակարգչային եզրույթների շարքին իսկ *polychrome* եզրույթի *chrome* տարրը՝ քիմիայի ոլորտին: Միևնույն ժամանակ *polychrome* եզրույթի մեջ եզրույթատարր են համարվում նաև արմատական *chrome* ձևույթը և *poly* նախածանցը:

Չե տագայում Դ. Լոտտեն մի փոքր վերիմաստավորեց եզրույթատարրի իր սահմանումը. «ցանկացած տարր-բառակապակցություն կամ բառ-եզրույթ, կամ վերջապես բառ-եզրույթի մասնիկ, որը բաղդատված չէ եզրույթաբանական-իմաստային տեսանկյունից, մենք կանվանենք եզրույթի տարր» (Лотте 1961:88): Ավելի ուշ եզրույթատարրի տեսությանն անդրադարձավ Վ. Դանիլենկոն՝ նշելով, որ «եզրույթատարր» ասելով պետք է նկատի ունենալ այնպիսի լայն ընդգրկմամբ հասկացություն, որը եզրույթաբանական բառակապակցության կազմում ներառում է հիմք, բառաստեղծ ձևույթ,: Ընդ որում, բառ խորհրդանիշները, թվերը, գրաֆիկական նշանները կազմում են խորհրդանիշ-բառերի հատուկ խումբ (Ääíèäíéí 1977:107): Եզրույթատարրին անդրադարձել են նաև այլ ուսումնասիրողներ, մասնավորապես՝ Տ. Կանդելակին, ով նշում էր, որ եզրույթատարրերը՝ եզրույթի կողմից արտահայտված հասկացության հատկանիշներով պայմանավորված եզրույթների կարևոր մաս են կազմում (Êäíäâèäèè 1967:38): Այսպիսով, եզրույթատարրի բնորոշման մեջ կարելի է տարբերակել հետևյալ հատկանիշները. տարրերի անբաժանելիություն, անվանող հասկացություն կամ նրա հատկանիշի համապատասխանություն, որոշ եզրույթահամակարգերից կախվածություն, գիտելիքի տվյալ ճյուղի եզրույթահամակարգերից կամ գիտելիքի խառը կամ հիմնային ճյուղերից կախվածություն (Лейчик 2007):

Փաստորեն եզրույթատարրերը ավելի մեծ ձևաբանական կամ շարահյուսական կախվածություն ունեն քան եզրույթները, քանի որ եզրույթատարրերը կարող են կայուն բառակապակցության մեջ լինել բառի մի մաս կամ կապակցված բառ, մինչդեռ եզրույթը ներկայացվում է կամ բառով կամ բառակապակցությունով և նախադասության մեջ կարող է հանդես գալ որպես առանձին միավոր: Ընդհանուր առմամբ կիբեռնիկ ժանրը ունի իր ուրույն ոճային առանձնահատկությունները, որոնք ինքնատիպ են և անսահմանափակ: Դա հատկապես նկատվում է այդ ժանրի եզրույթային բառակապակցություններն ուսումնասիրելիս, երբ մի քանի տարրերից բաղկացած կապակցությունը կարող է արտահայտել մեկ միասնական միտք, այսպես՝ *magnific bolt, matrix deck, human DNA, holographic paradigm, simstim construct, cybernetic memory, microscopic dart, cryogenic system, credit chip, central nervous system stimulants, neuroelectronic void of the matrix, the polychrome of the virus program, DNA coded in silicon*: Չատկանշական է, որ բառակապակցության մեջ եղած տարրերը եզրույթներ են, որոնք լայն տարածում ունեն Ֆիզիկայի, քիմիայի, կենսաբանության, մաթեմատիկայի և հասարակական գիտությունների բնագավառներում:

Չնայած հարուստ գրականության առկայությանը՝ եզրույթի ձևակառուցվածքի առանձնահատկությունների վերլուծության հիմնահարցերը չի կարելի լուծված համարել նախ և առաջ այն պատճառով որ եզրույթակազմավորման ոչ բոլոր ժամանակակից միջոցներն են բավարար չափով ուսումնասիրված: Կոնկրետ մեր դեպքում անհրաժեշտ է օգտագործել եզրույթագիտության մեթոդների ողջ կարողությունը՝ բացահայտելու համար կիբեռնիկյան բարդ ոճը բավականին մեծ չափով պայմանավորող եզրույթների բոլոր առանձնահատկությունները: Այս առումով առանձնակի ուշադրության են արժանի Վ. Գիբսոնի ստեղծագործություններում առկա մի շարք եզրույթների բառաբարդումները: Այս բառաբարդումները մեծ մասամբ հարադրավոր են, դրանք հիմնականում կազմվում են շարահյուսական ազատ կապակցության կայունացման միջոցով: Կիբեռնիկ ժանրում **հարադիր բառաբարդումները** ինքնատիպ

դրսևորումներ ունեն, քանի որ հիմնված են մի քանի եզրույթների հարադրավոր բառաբարդման վրա, այսպես՝

*There was some magic chemistry in that impending darkness, something that let him glimpse the infinite desirable of that room, with its carpet-colored carpet and curtain-colored curtains, its dingy foam sofa-suite, the angular chrome framed supporting the component of a **six-year-old-Hitachi entertainment module.***

Եռագրույթյան ընդհանուր համատեքստից առանձնացված այլ օրինակներ նույնպես ապացուցում են վերը ասվածի ճշմարտացիությունը՝ *eight identical tissue-wrapped cylinders, ten double-edged fourcentimeter scalped blades slid, low-temp isotropic carbons, x-rays of short-circuited sexual energy, N-methyl -4-phenyl-1234, Ono-Sendai twenty-point into Hitachi forty:*

Գաղտնիք չէ, որ յուրաքանչյուր գրող ունի իր անհատական ոճը, և յուրաքանչյուր ստեղծագործությունն իր հերթին աչքի է ընկնում ոճային և ժանրային ինքնատիպ դրսևորումներով, որոնք պայմանավորված են հեղինակի ներքին հոգեվիճակով, գրական ուղղությամբ, ժամանակաշրջանով և արտալեզվական գործոններով (Ջարոլթյունյան 1986; Âëïãðããïâ 1971; Áóãããïâ 1976; Æóíëñããããã 1988):

Կիբերփանկ ժանրի լեզվի և ոճի առանձնահատկությունները հատկապես արտահայտվում են գիբսոնյան բառային միավորների՝ մասնավորապես եզրույթների ինքնատիպ դրսևորումներով: Դրանք են.

- դժվարըմբռնելի և խիստ մասնագիտական (ինչպես նաև մասնագիտական, ժարգոնային, սլենգային) եզրույթներ,
- եզրույթ - նորաբանություններ,
- համատեքստում առկա դիպվածային բառային միավորներ կամ կապակցություններ,
- բարդ շարահասուն լավադասություններ, որոնք հաճախ հագեցած են տեխնիկական և գիտական եզրույթների կոտակումներով:

Կուզենայինք հատկապես առանձնացնել գիբսոնյան ոճին բնորոշ հետևյալ կառուցվածքային խմբերը.

**Ing+N** = *telescoping segments, analyzing data, hallucinating psychotic,*  
**Participle 2+N** = *monitored mutagen; C-shaped console, implanted lenses,*  
**Compound A+N** = *techno-criminal subculture, fast-forward button, synth-voice chip,*  
**A+A+N** = *luminous digital display, Mitsubishi Bank chip, internal virus system,*  
**A+N+N** = *highspeed drift and skid, genetic materials and hormones,*  
**A+Participle2+N** = *paint-scrawled brick, amber-tinted goggle,*  
**Part.2+Comp. A+N** = *polished black combat boots, stylized matte black longlegs,*  
**Part.2+A+N** = *idealized holographic vaginas, laminated foodhandling license,*

Ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ այսպիսի շարահասությունն ունեցող կապակցությունների կազմում հաճախ են հանդիպում եզրույթներ:

Կիբերփանկ ժանրի առանձնահատուկ տարրերից են նաև **հապավում-եզրույթները**: Հապավումների՝ իբրև նոր եզրույթների ստեղծման եղանակի աննախընթաց կիրառությունը այս ժանրում պայմանավորված է գործնական պահանջով և գիտատեխնիկական հզոր առաջընթացով: Դրանք կարևոր դեր են կատարում ժանրի ձևավորման ու զարգացման գործում: Գիբսոնի ստեղծագործություններում հանդիպում են հետևյալ հապավումները.

- AOL** - *America On Line*
- DNI** - *Direct Neural Interface*
- ICE** - *Intrusion Contermeasure Electronics*
- AI** - *Artificial Intelligence*
- DI** - *Digital Intelligence*
- IRC** - *Internet Relay Chat*
- UMS** - *Universal Matrix Standards*
- VR** - *Virtual Reality*

Հապավումները լեզվական միջոցների տնտեսման միտում են հետապնդում և չպետք է թերագնահատել դրանց կիրառությունը ցանկացած ստեղծագործության մեջ: Գիբսոնի ստեղծագործություններում նկատվում է նաև եզրույթների **կարճացման** միտում, ինչպես օրինակ, *Com-Int - Communications Intelligence, Comm - Complant, Corp - Corporation, bot - Robot, elists - Email Lists, intel - intelligence* և այլն:

Հարկ է նշել, որ դժվար է մեկ աշխատանքի շրջանակներում ներկայացնել բազմաբաղադրիչ եզրույթների շարադասության ողջ սպեկտրը, գիտության և տեխնիկայի առաջընթացն արտահայտող բարդ կապակցությունները (Éîðòâ 1968; Æèâñååå, Áíðèñîâ 1977; Ñóíâðáíñèàÿ, ïñáíëüñèàÿ, Âàñèëüâââ 1989:98-99), բայց կարծում ենք կիրբերփանկի հիմնադրի կարևորագույն երեք ստեղծագործությունների ուսումնասիրությունը շատ բան է բացահայտում կիրբերփանկ ժանրի եզրաբանական առանձնահատուկությունների մասին ընդհանրապես:

Ընդհանուր առմամբ, եզրույթում իրացվում են **ճանաչողական, անվանողական, իմաստային, հաղորդակցական, գործաբանական և եվրիստիկ գործառույթները**: Գիտաֆանտաստիկայում ավելանում է ևս մեկը` **ներգործման գործառույթը**, քանի որ, լինելով հեղինակի երևակայության արդյունքը, գիտաֆանտաստիկ եզրույթները իրացվում են նաև վերնշանային մակարդակում:

Այսպիսով, մարդկային հասարակության զարգացումը լեզվի մեջ արտացոլվում է ամենից առաջ բառապաշարի միջոցով: Գիտական մտքի երևակայության թռիչքը, գիտության և տեխնիկայի զարգացումը, քաղաքակիրթ ազգերի տարաբնույթ շփումներն առիթ են հանդիսանում բազմազան երևույթների անվանման, նորանոր հասկացությունների արտահայտման և փոխանցման համար: Հասարակական կյանքի անդադար շարժը, գիտատեխնիկական նորանոր ձեռքբերումները ծնում են նոր հասկացություններ, եզրույթներ, և հետևաբար լեզվի ամենազգայուն համակարգը` բառապաշարը, կարիք է զգում անթիվ եզրույթների ստեղծման ուսումնասիրության:

Սույն ենթագլխում գիտաֆանտաստիկայի և հատկապես կիրբերփանկ ժանրի եզրույթաբանական խնդիրների հետ կապված վերլուծությունները ցույց են տալիս, որ



Եզրույթաբանությունը, որպես գիտության և տեխնիկայի լեզու, եզրույթաբանական բառապաշարը, որպես լեզվի բառային ֆոնդի բաղադրատարր, իրենց նշանակալից դերն ունեն լեզվի զարգացման և ապագա մարդ-տեխնիկա հարաբերության դրսևորման գործընթացում: Վերջին հաշվով, եզրույթների համակարգը, ստեղծված լինելով մարդու կողմից, անքակտելի կապի մեջ է բնական լեզվի հետ, այն բնական լեզվի անհերքելի բաղադրիչն է և ձևավորվում ու գործում է բնական լեզվի օրինաչափությունների համաձայն: Եզրույթաստեղծման միջոցների քննարկումը թույլ է տալիս արձանագրել, որ ստեղծված եզրույթը կենսունակ, իսկ եզրույթակերտումը հաջող է համարվում, երբ ապահովում է եզրույթակերտման ելակետային դրույթների կիրառումը՝ այն է եզրույթի հասկացության նշանակության լիակատար և ճշգրիտ արտահայտում, և լեզվական ներքին օրինաչափությունների պահպանում: Կարծում ենք, գիբսոնյան եզրույթները լիովին իրացնում են իրենց եզրույթային և ոճային հնարավորությունները գիտաֆանտաստիկայի կիբերֆանկ ժանրում:

## **2.2 ԵՉՐՈՒ ՅԹԱՅԻՆ ԼԵՉԱՄՈՏԱԿԱՆ ԿԻՐԱՌՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԿԻԲԵՐՓԱՆԿՈՒՄ**

20-րդ դարի 80-ականներին գիտաֆանտաստիկ գրականությունը աննախադեպ զարգացում ապրեց գիտության և տեխնիկայի նոր բնագավառների, մարդ-տեխնիկա հարաբերությունների զարգացման, կիբեռնետիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների առաջընթացի շնորհիվ: Այս զարգացումները արագորեն ներթափանցեցին գրականության ոլորտ՝ հիմք դնելով գիտաֆանտաստիկ գրականության կիբերֆանկ ուղղությանը:

Չայտնի է, որ ցանկացած գիտատեխնիկական առաջընթաց իր հետ բերում է նաև նոր հասկացություններ, որոնք չեն կարող չարտացոլվել տվյալ լեզվի համակարգում: Այս առումով լեզվաբանության մեջ առանցքային է «եզրույթաբանական պայթյուն» հասկացությունը, որի հիմքում գիտատեխնիկական

զարգացմամբ պայմանավորված մի շարք եզրույթաբանական համակարգերի և եզրույթների զանգվածային մուտքն էլ եզվական համակարգ (Àçèîîâ 1975): Յարստացնելով և մշտապես կատարելագործելով եզրույթաբանական համակարգը՝ Լեզուն ինքնին կատարելագործվում է՝ դառնալով առավել ընդգրկուն, խորքային և բազմաշերտ: Գիտատեխնիկական հեղափոխությունը հանգեցրեց նաև տեղեկատվական-հաղորդակցական գործընթացների ակտիվացմանը, որն էլ, իր հերթին, մեծապես նպաստեց ընդհանուր առօրյա-խոսակցական բառապաշարի վերափոխմանը, բառերի փոխառությանն ու նոր եզրույթների ստեղծմանը: Լեզվաբանների խնդիրն էլ հենց այն է, որ տարերային բնույթ կրող եզրույթաբանական պայթյունը վերածվի կառավարվող, Լավ ուսումնասիրված համակարգի և հասանելի դառնա մարդկային ընկալմանը:

Եզրույթաբանությունը տվյալ Լեզվի եզրույթների հավաքական ամբողջությունն է, և եզրույթները արտահայտում են գիտության, տեխնիկայի և արտադրության տվյալ բնագավառին հատուկ հասկացությունները: Ըստ որոշ տեսաբանների՝ եզրույթները կարելի է դիտարկել որպես բնական Լեզվի համակարգում առկա հատուկ բառեր (Ëââèîâñèàÿ 1960; Êàîàíàäçà 1965; Ëîððâ 1961): 20-րդ դարի 30-ական թվականներին շրջանառության մեջ դրվեց այն տեսակետը, որ եզրույթները Լեզվում կատարում են որոշակի գործառնություն: Եզրույթի դերում կարող է հանդես գալ կամայական որևէ միավոր՝ ճիշտ, թե սխալ (Âèîîéðð 1939): Դ. Լոտտեն գտնում է, որ ի տարբերություն սովորական բառի՝ եզրույթը միշտ արտահայտում է խիստ ամրագրված հասկացություն. այն պետք է լինի հակիրճ, զերծ բազմանշանակային և հոմանշային իմաստներից<sup>6</sup> (Ëîððâ 1961): Այսօր Լեզվաբանության մեջ առանձնացվում են եզրույթին բնորոշ հետևյալ հատկանիշները.

- ա. այն հասկացության անունն է,
- բ. նրա իմաստը գիտականորեն սահմանելի է,
- գ. բովանդակային պլանը ձգտում է մենիմաստության,
- դ. ըստ էության այն զերծ է հոլզարտահայտչական երանգավորումներից (Աղայան 1987:422-237):

Գիտական բազմամյա ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ եզրույթի հիմքում ճանաչողությունն է (Çääëíöää 1957), քանի որ հենց եզրույթներն են նկարագրում տվյալ գիտական բնագավառին հարիր հասկացություններն ու գաղափարները: Եզրույթների շնորհիվ են բացահայտվում որևէ նոր հասկացության կամ տեսության հանգուցային գաղափարները, որոնք էլ, ամրակայվելով տվյալ լեզվի բառապաշարի մեջ, դառնում են դրա անբաժանելի մասը:

Կիբեռփանկ ժանրի ինքնատիպ լինելը նախ և առաջ, պայմանավորված է իր լեզվաոճական տարրերի ուրույն դրսևորմամբ. մի կողմից ընթերցողը բխվում է բառապաշարի մեջ արդեն իսկ ամրագրված եզրույթներին և եզրույթաբանական կապակցություններին, մյուս կողմից՝ ի հայտ են գալիս նոր եզրույթներ, որոնք իրենց իմաստով ընդգծում են հեղինակի սյուրռեալիստական մոտեցումը: Այսպես.

*A year here and he still dreamed of cyberspace, hope fading nightly. All the speed he took, all the turns he'd taken and the corners he'd cut in Night City, and **still he'd seen the matrix in his sleep, bright lattices of logic unfolding across that colorless void. The Sprawl was a long strange** way home over the Pacific now, and he was no console man, no **cyberspace cowboy**. Just another hustler, trying to make it through. **But the dreams came on in the Japanese night like livewire voodoo, and he'd cry for it, cry in his sleep, and wake alone in the dark, curled in his capsule in some coffin hotel, his hands clawed in to the bedslab, temperfoam bunched between his fingers, trying to reach the console that wasn't there.***

(*Neuromancer*, p. 5)

Նախ անհրաժեշտ է պարզաբանել *The Sprawl* եզրույթի նշանակությունը համատեքստում: *Sprawl* միավորը համատեքստում գաղտնագիր բառ է, որն իր մեջ ներառում է Վ. Գիբսոնի նկարագրած ողջ գիտաֆանտաստիկ աշխարհը, այն ներկայացնում է որպես մի նոր քաղաքակրթություն, որտեղ բնակչությունը գերազանցում է

թույլ ասրելի սահմանները: Այս տերմինը գուգորդվում է անգլերենում լայն շրջանառություն ունեցող *megacity* (մեգաքաղաք) միավորի հետ [\(\[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\\_Sprawl\]\(http://en.wikipedia.org/wiki/The\_Sprawl\)\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sprawl) և ներկայացնում է ապագա քաղաքակրթության հիմնախնդիրը՝ քաղաքների գերձանրաբեռնվածությունը, որը կամա թե ակամա իր բացասական ազդեցությունն է թողնում մարդկության վրա: Յամատեքստում գլխավոր հերոսի՝ Քեյսի համար ճանապարհը դեպի տուն տարօրինակ է և երկար (*a long strange way home*), քանի որ նա, ինչպես նաև ողջ հասարակությունը ընկղմվել է համակարգչային եզրույթ համարվող կիբերտարածության (*cyberspace*)<sup>7</sup> մեջ, ներթափանցել վիրտուալ իրականության սահմանները, դարձել այդ տարածքի կովբոյ (*cyberspace cowboy*)՝ միաժամանակ քննադատելով արհեստականը, մտացածինն ու իրականը: Նա հոգով և մարմնով կիբերտարածության գերին է՝ ընկղմված համացանցի մթնոլորտում, և չնայած մեծ ցանկությանը, ի գորու չէր դուրս գալ համացանցի սահմաններից և անգամ իր անուրջներում ընկղմվում է մատրիցա-կաղապարի անգույն և դատարկ տարածության մեջ (*still he'd see the matrix in his sleep, bright lattices of logic unfolding across that colorless void*): Եվ պատահական չէ, որ այդ անուրջներն ի հայտ են գալիս հենց ճապոնիայում, դազադանման հյուրանոցի (*coffin hotel*) պարկուճ (*capsule*) անկողնում, քանի որ Գիբսոնը ենթադրում է, որ հենց այդ երկիրն է լինելու բարձր տեխնոլոգիաների բնօրրանը, և գուր չէ, որ հեղինակը վերաբերում է հաճախ է անդրադառնում ճապոնական այնպիսի ապրանքանիշերի, ինչպիսիք են *Hitachi, Mitsubishi, Matsuga* և այլն: Յեղիևակի ընկալման մեջ Քեյսի երազները գուգորդվում են Յայիթիում լայն տարածում գտած մի կրոնական պաշտամունքի հետ և հենց այստեղ է, որ մուտք է գործում *voodoo* եզրույթը: Յետաքրքրական է համակարգչային կապ խորհրդանշող *livewire* միավորը, որը բառարանում հանդես է գալիս որպես դարձույթ, գրվում է առանձին բաղադրիչներով (*a live wire*) և բացատրվում որպես աշխույժ, էներգիայով լեցուն մարդ (*Oxford Advanced Learner's Dictionary 2001:753*): Փաստորեն, Քեյսի երազները հախուռն են, ինչպես վոլդուի կախարդանքները:

Քեյսի հոգեկան ապրումները նկարագրվում են նաև հետևյալ հատվածում: Այսպես՝

*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 **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 system**, opening windows into **rich fields of data**. (Neuromancer, p. 5)*

Համառոտ քստում ուշադրություն են գրավում *adrenaline, byproduct, cyberspace deck, consciousness, consensual hallucination, matrix, software, corporate system, fields of data* եզրույթաբանական միավորները: Հերոսի գիտակցությունը ներդաշնակ պատրանքի մեջ է (*consensual hallucination*), այն է՝ մատրիցայի (*matrix*), որով հեղինակը ընդգծում է, որ ապագա մարդ արարածի ուղեղն ամբողջությամբ ընկղմվելու է համացանցի կիբերտարածության մեջ:

Ընդհանուր առմամբ, *matrix* եզրույթի իմաստային դաշտը հատվում է *cyberspace* (կիբերտարածություն) և *network* (համացանց) միավորների հետ. դրանք կարելի է նույնիսկ հոմանիշներ համարել: Գիբսոնյան *cyberspace* եզրույթը ներթափանցել է մարդկային մտքի և գործունեության այլ բնագավառներ ևս: Այսպես, կիբեռնետիկ տարածությունը համակարգչային ցանցերի միջև էլեկտրոնային կապի միջոց է, որտեղ տեղի են ունենում առցանց հաղորդակցություններ: Կիբերտարածությունը նկարագրում է նաև փոխկապակցված համակարգչային ցանցերի միջև թվային տվյալների հոսքը: Այն իրական չէ, քանի որ չի կարելի տարածականորեն այն համարել շոշափելի օբյեկտ, դալոկ երևակայական հասկացություն է: Կիբերտարածությունը համակարգչային հաղորդակցության ցանցային միջանկյալ հանգույց է, որտեղ հաստատվում են առցանց փոխարարություններ՝ իրար կապելով իրական ու

Երևակայականը: Կիբեռտարածությունը հասարակական նպատակակետ է և, որպես որպես սահմաններ չճանաչող հաղորդակցության ու մշակույթի ձև, կարևոր դեր ունի նաև մշակույթի տեսանկյունից` : Յենց սա է պատճառը, որ 1990-ական թվականներից սկսած *cyberspace* եզրույթը սկսվեց գուգորդվել *internet*, իսկ ավելի ուշ համաշխարհային սարդոստայնի (*world wide web*) հետ (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>): Անկախ եզրույթների առատությունից` համատեքստն անմիջապես ընկալվում է որպես գիտաֆանտաստիկ, քանի որ հորինած եզրույթներն արդեն իսկ ներգործման գործառույթ իրացնող միավորներ են և իրենց ազդեցության դաշտեն ներառել նաև իրական եզրույթներին:

Ինչպես նկարագրել է Գիբսոնն իր գիտաֆանտաստիկ եռագրությունում, կիբեռտարածությունը «համընդհանուր հալյունցիկնացիա է, որը նման է ֆիզիկական տարածության, որը, սակայն համակարգչային կառույց էր, և իր մեջ արստրակտովյալներ էր ներառում»: Տարիներ անց մարդկությունը հասկացավ, որ Գիբսոնի տեսլականը շատ մոտ է իրականությանը. այսօր արդեն գոյություն ունի կիբեռտարածության գլխավոր բաղադրիչները նկարագրելու չորս կատեգորիա:

1. **առևտրային բնույթի առցանց ծառայություններ** (*commercial on-line services*)` հսկա համակարգիչներ, որոնք կարող են միաժամանակ հազարավոր օգտատերերի (*user*) ընդունել: Երբ օգտատերերը ցանկանում են առցանց հաշիվ բացել, ստանում են միանուն ու գաղտնաբառ: Օգտատերը կարող է գրանցվել և օգտագործել համակարգը` կիրառելով իր անունն ու գաղտնաբառը:
2. **Էլեկտրոնային հայտարարությունների համակարգ** (*BBS's bulletin board system*)` ծառայություններ, որոնք ավելի քիչ օգտատերեր ունեն, քանի որ օգտագործում են ոչ այնքան հզոր համակարգիչներ: Համակարգի օպերատորները, որոնք հայտնի են *sysops* անունով, ղեկավարում են հայտարարությունները, իսկ օգտատերերը BBS-ն օգտագործում են առևտրի, խաղերի և մյուս օգտատերերի հետ

գրուցելու համար: Շնորհիվ իր պարզության, հազարավոր BBS-ներ տեղադրված են աշխարհի տարբեր մասերում:

3. **անձնական համակարգեր** (private systems), որոնք երբեմն ղեկավարում են էլեկտրոնային հայտարարությունները՝ թույլ չտալով հասարակության մուտքն այնտեղ: Անձնական համակարգի միջոցով օգտատերերը ընկերության ներսում միմյանց կարող են հաղորդագրություն, ֆաքս ուղարկել: Եթե աշխատողին ինֆորմացիա է հարկավոր հաճախորդի մասին, նա կարող է մուտք գործել անձնական համակարգ ընկերության անհատական ցանցի միջոցով: Իսկ հասարակությունը չի կարող մուտք գործել ընկերության անհատական համակարգ, մինչև չիմանա այդ համակարգի գաղտնաբառը:

4. **համակարգչային ցանցեր** (computer networks), որոնք իրար միացած մի խումբ համակարգիչներ են և ինֆորմացիա են փոխանակում: Ամենահայտնին ինտերնետն է (համացանց): Ինտերնետից օգտվողը կարող է ֆայլեր ուղարկել ու ստանալ այլ համակարգերից: Ծրագիրը, որն ապահովում է այս գործընթացը, կոչվում է ֆայլերի փոխանցման համաձայնագիր (FTP-File Transfer Protocol): Այս ծրագիրը մի համակարգչից հեռախոսագծի միջոցով միացված է մեկ այլ համակարգչի, որն էլ ստանում է ինֆորմացիան:

Վերն արդեն նշել ենք, որ եզրույթները ստեղծվում են տվյալ լեզվի շտեմարանի բառերից ածանցման, բառաբարդման և հապավման միջոցով: *Cyber-* ածանցով բառային միավորները ավելի հաճախ հանդիպում են գիտության ու տեխնիկայի լեզվում, քան գեղարվեստական գրականության մեջ, և հենց Գիբսոնի ստեղծագործությունն էր, որտեղ առաջին անգամ *cyber-* ածանցը կիրառվեց գիտաֆանտաստիկ ժանրում: Այս առումով, *The Sprawl* ստեղծագործության մեջ առանձնակի ուշադրության են արժանի որոշ նախաձևերի և վերջաձևերի կիրառությունն ու դրանց բարակազմական առանձնահատկությունները:

Երկի մանրակրկիտ զննումը բացահայտել է *bio-, black-, cyber-, chrome-, glitter-, micro-, dirt-, hard-, street-, net-* բառասկզբում տեղադրված արմատներից և նախածանցներից կազմված բառային միավորներ, որոնք, նախ և առաջ, առնչվում են գիտությանը և տեխնիկային՝ մասնավորապես համակարգչային ոլորտին:

<p><b>Նախածանց կամ արմատ</b></p>	<p><i>bio-, cyber-, micro-, dirt-, hard-street-, net-, wire</i> <b>տարբերով կազմված բառային միավորներ</b></p>	<p><b>Ճագումնաբանական մեկնաբանություններ</b></p>
<p><i>Bio-</i></p>	<p><i>bioroid, bioware, biotechnology, biogenetic, bioengineering, biofeedback, etc.</i></p>	<p>Ծագել է հունարեն <i>bios</i> ձևից և համարժեք է լատիներեն <i>vita</i> միավորին: Ներկայումս այն կիրառվում է «օրգանական կյանք» իմաստով (<a href="http://www.etymonline.com/">http://www.etymonline.com/</a>): <i>Ըստ Oxford Advanced Learner's Dictionary (2005:135) բառարանի՝ Bio- տարրը կապված է կենդանի էակների և մարդու կենսագործունեության հետ:</i></p>
<p><i>Black-</i></p>	<p><i>black agent, blackops, black ice, black clinic, etc.</i></p>	<p>Չին անգլերենի <i>blac</i> «սև գույն», ինչպես նաև «թանաք» բառի գոյականն առաջացել է «սև» ածականից: «Աֆրիկացի սև մարդ» արտահայտությունը սկիզբ է առել 13-րդ դարի վերջերին, իսկ <i>blackamoor</i>՝ «սևամորթ» բառը՝ 1540-ականներից: «Լինել սևի մեջ»</p>



		<p>արտահայտու թյուկը ստեղծվել է 1922թ.-ին՝ և պայմանավորված է վարկերի հաշվետու արձանագրու թյուկը սև թանաքով գրելու արակտիկայով (<a href="http://www.etymonline.com/">http://www.etymonline.com/</a>):</p>
Cyber-	<p>cyberaxe, cybercafe, cybercrime, cyberpet, cyberspace, cyberdeck, cyberpsychosis, cyberwar, cyberterrorism, etc.</p>	<p>Ծագել է հուկարեն κυβερνητικός բառից, որը նշանակու մ է փորձված լինել կառավարելու կամ առաջնորդելու գործում (<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Internet-related_prefixes">http://en.wikipedia.org/wiki/Internet-related_prefixes</a>):</p> <p>Ըստ Oxford Advanced Learner's Dictionary (2005:365) բառարանի՝ cyber տարրը կապված է էլեկտրոնային հաղորդակցական ցանցերի հետ, հատկապես՝ ինտերնետի:</p>
Chrome-	<p>chromatic, chromebangers, chromed, chromer, chrome leather, etc.</p>	<p>1800-ականների «քրոմ» գոյականն առաջացել է հուկարեն chroma՝ «գույն» բառի ֆրանսերեն chrom անվանումից, որը տրվել էր մետաղական մի տարրի, որն այժմ հայտնի է որպես քրոմիում: Մետաղն այսպես է կոչվել, քանի որ կազմում է գունազեղ միացու թյուկներ: Եզրույթը կիրառվում է անզլերենի մի շարք արտահայտու թյուկներում:</p>
Dirt-	<p>dirtboy, dirtnap, dirtside (HR), dirty, etc.</p>	<p>Չին անզլերենում dirt միավորը ուներ drit, drytt ձևերը (<a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a>): Ըստ Oxford Advanced Learner's Dictionary (2005:412) բառարանի՝ dirt տարրն արտահայտու մ է որևէ բան կեղտոտելու իմաստը, ինչպես նաև կիրառվում է «փոշի»</p>

		«հող», «ցեխ»` dust, soil, mud իմաստներով:
Deck-	decker, deckjockey, deckhand, deckhouse, etc.	Վաղ շրջանի անգլերենում կիրառվել է «նավի մի մասը ծածկող» իմաստով, որը հավանաբար առաջացել է 15-րդ դարի կեսի միջին գերմաներենի verdeck` ver` «նախա» և decken` «ծածկել», «տանիքի տակ» բառի կրճատ ձևից: Վերջինս իր հերթին առաջացել է պրոտոգերմանական thackjam բառից: 1590-ականներին կիրառվել է «թղթախաղերի կապոց» իմաստով, թերևս այն պատճառով, որ թղթախաղի քարտերը դասավորվում են նավի տախտակամածի նման: 1884 թ.-ին Deck chair արտահայտումը լայնորեն օգտագործվում էր օվկիանոսային նավերում: 1949թ. Tape deck բառակապակցումը արտահայտում էր «հին տեսամագնիտոֆոնների հարթ մակերես» իմաստը:
Glitter-	glitterboy, glittergirl, glitter folk, etc.	Ըստ սկանդինավյան մի աղբյուրի` ծագել է 1300-ական թվականներին գործածվող glideren` «փայլել» (14-րդ դ. վերջին որպես gliteren) բառից: Կարող է համեմատվել հին նորվեգական glitra` «փայլել», կամ «glit»` «պայծառումըն» բառերի հետ, որոնց պրոտոգերմանական տարբերակը glit` «փայլում», «պայծառ» բառերն են (հին անգլերենի glitenean` «փայլել», հին

		<p>գերմաներեն՝ <i>glizzan</i>, ժամանակակից գերմաներեն՝ <i>glitzern</i>, գոթերեն՝ <i>glitmunjan</i>): <i>Glittered, glittering</i> ձևերը կիրառվել են որպես գոյական 1600-ականներին, որպես բայ սկսել են կիրառվել է 1972 թ.-ից (<a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a>):</p>
Hard-	<p><i>hardback, hardsuit, hardwired, hard disk, hardware, etc.</i></p>	<p>Առաջացել է հին անգլերենի <i>heard</i> «սինդ», «ամուր», «ոչ փափուկ», նաև «ծանր», «խիստ», «դաժան» ձևից: Պրոտոգերմանական ձևն է <i>hardu</i> (հմմտ. հին սաքսոնական և հոլանդական <i>hard</i> «դժվար», հին նորվեգական <i>harðr</i> «դժվար», հին վերին գերմաներեն <i>harto</i>՝ «չափազանց», «շատ», գերմաներեն <i>hart</i>՝ «կոշտ», գոթերեն <i>hardus</i>՝ կոշտ, հոլանդերեն <i>kratos</i>՝ «ուժ», <i>kratys</i>՝ «ուժեղ», <i>kar-/ker</i>՝ «դժվար» ձևերի հետ): «Դժվար է անել» իմաստը ձեռք է բերել 1200-ականներին: Մակբայ ական իմաստով գոյուլթյուլ է ունեցել նաև հին անգլերենում:</p>
Ice-	<p><i>icebreaker, icebox, etc.</i></p>	<p>Հին անգլերենի <i>ice</i>՝ «սառույց» բառն է (նաև փորագրված -i- տառի անուկն է): Առաջացել է պրոտոգերմանական <i>isa</i> (հմմտ. հին նորվեգական <i>iss</i>, հին ֆրիզական <i>is</i>, հոլանդական <i>ijs</i>, գերմանական <i>Eis</i>) բառից և որոշակի այլ իմաստ չունի, թեև հնարավոր է իմաստով մոտ է <i>aexa</i>՝ «սառնամանիք», «սառույց», <i>isu</i>՝ «ցրտաշունչ» «սառը» բառերին: «Աղամանդներ» արգելված</p>

		<p>իմաստը ձեռք է բերել 1906թ.-ին: Ice cub` «սառցե խորանարդ» իմաստը ձեռք է բերել 1904թ.-ին, Ice age` «սառցե դարաշրջան» իմաստը` 1832թ.-ին:</p>
Joy-	joystick, joyboy, joygirl, joytoy, etc.	<p>«Յաճույքի և հիացմունքի զգացում» իմաստը ձեռք է բերել 1200թ-ից, իսկ 1300թ.-ից` «հաճույքի կամ երջանկոլթյան աղբյուր» (հմմտ. հին ֆրանսերեն joie (11-րդ դար), և լատիներեն gaudium` «ուրախություն», gaudia` «ուրախություններ», gau` «ուրախանալ», հունարեն gaio «ես ուրախանում եմ», միջին իռլանդերեն guaire` «ազնիվ» ձևերի հետ): Joy-riding արտահայտությունը պատկանում է ամերիկյան անգլերենին (<a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a>)</p>
Meat-	meatspace, meathead, meat rack, meat puppet, etc.	<p>Ծագել է հին անգլերեն mete, պրոտոգերմանական mati` «սնունդ», «սննդի միավոր» ձևերից (հմմտ. հին ֆրիզերեն mete, հին սաքսոներեն meti, հին նորվեգերեն matr, հին վերին գերմաներեն maz, գոթերեն mats` «սնունդ», միջին հոլանդերեն և հոլանդերեն metworst, գերմաներեն Mettwurst` «երշիկի տեսակ» ձևերի հետ): Բառի mad` «խոնավ», «թաց» իմաստը վերաբերում է նաև սննդի հատկություններին, (սանսկրիտ medas-` «գեր», հին իռլանդերեն mat` «խոզ»):</p>
Nano-	nano-tech,	<p>Nano- տարրը սկսել են կիրառվել</p>

	nanotechnology, nanotechnological, nanosecond, nanostructure, nanowire, etc.	1947թ.-ից որպես միավորի հազար միլիոններորդ մասի նախածանց, որն առաջացել է հունարեն nanos` «զանազան» բառից: Ըստ Ուոտկինսի` nannos բառն ի սկզբանե նշանակում էր «փոքրիկ ծեր մարդ» և «քեռի»: Ավելի վաղ այն օգտագործվել է որպես «թզուկ», «զանազան» և մինչ այժմ ունի «շատ փոքր» ոչ գիտական նշանակությունը ( <a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a> ):
Neur-	neuromancer, neurosurgeon neurobiology, neurofibril, neuromotor, neuromancer, etc.	Ձայնավորներից առաջ neur- բառակազմական միավորն ունի «նյարդի, նյարդերի կամ նյարդային համակարգի հետ կապված» իմաստ (հունարեն neuro` «համակարգված», neuron, nerve` «նյարդ», նաև «մկան», «ջիլ», «լար», «աղեղնալար», նաև «ուժ», «ենթանդ», neu` «ջիլ», «մկան»):
Micro-	microcomputer, microprocessor, microprog microchip,microcircuit, microorganism, microsite, microbiology, microbrowser, etc.	Ծագել է հունարեն <u>μικρός</u> (mikrgs), այն է` «փոքր» միավորից ( <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Micro-">http://en.wikipedia.org/wiki/Micro-</a> ): Ըստ Oxford Advanced Learner's Dictionary (2005:927) բառարանի` Micro տարրն ունի «փոքր», «փոքր չափով» նշանակությունը:
Net -	netfet, netnerd, netrun, netrunner, etc.	Ծագել է պրոտոգերմաներեն natjan, այն է` knotted` «հանգուցված» միավորից ( <a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a> ): Ըստ Oxford Advanced Learner's Dictionary (2005:982) բառարանի` net տարրն ունի «պարանից պատրաստված կտոր»,

		«ոլորած թել կամ լար» և շանակու թյուկը:
Rock-	rocker, rockerboy, rockergirl, etc.	Ծագել է հին անգլերեն roccian` «երեխային նրբորեն այսու այն կողմ շարժել» բառից (հին նորվեգերեն rykkja` «քաշել», «ձգել», «տեղափոխել», շվեդերեն rycka` «քաշել», միջին հոլանդերեն rucken` «ետ ու առաջ շարժել»): Անանցողական իմաստը ստացել է 14- րդ դարի վերջին: To rock the boat` «լուծել խնդիրը» արտահայտու թյուկը փոխաբերական իմաստ է ստացել է 1914թ.-ին: Իսկ Rock-a-bye արտահայտու թյուկը հանդիպում է 1805թ. օրոքոցայիններում:
Razor-	razorboy, razorgirl, razorguy, etc.	Ծագել է 12-13-րդ դարերի հին ֆրանսերեն raseor` «ածելի» և raser` «սրել» «սափրել» բառերից: Razor clam (1835թ., ամերիկյան անգլերեն) է կոչվել քանի որ պատյանը հիշեցնում է հին ծալվող ածելի: Razor-edge -ը սրու թյան փոխաբերական իմաստը ձեռք է բերել 1680-ականներին ( <a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a> ):
Wire-	Wireboy, wiregirl, wired, wirehead, etc.	Ծագել է հին անգլերեն wir` «թելի վերածված մետաղ» և պրոտոգերմանական wiraz բառերից (հմմտ. հին նորվեգերեն viravirka «ֆիլիգրիսային աշխատանք», շվեդերեն vira` «շարժվել», հին վերին գերմաներեն wiara «լավ»,

		«ոսկե աշխատանք» բառերի հետ): Բառն առաջացել է wei- արմատից (հմմտ. հին իռլանդերեն <i>fiar</i> , ուելսերեն <i>gwyr` «թեքում», «ծուռ», լատիներեն <i>viere` «թեքվել»</i> բառերի հետ): Wiretapping բառը կիրառվել է ամերիկյան անգլերենում 1904թ.-ից:</i>
Wiz-	wizard, wizzer, etc.	Ծագել է 15-րդ դարի կեսերին անգլերեն <i>wys` «իմաստուն», լիտվերեն <i>zynyste` «կախարդական», zynys` «մոգ», «zyne»` «կախարդ»</i> բառերից, որոնք բոլորն էլ առաջացել են <i>zinoti` «իմանալ»</i> բառից: Հիմնական իմաստը հնարավոր է «սպազան իմանալ ն» է: «Կախարդական գործություններ» իմաստը չի կիրառվել մինչև 1550թ.: Որպես արգելված բառ նշանակում է «գերագանց» (1922):</i>

Գիբսոնի երկում զգալի է նաև բառալերջում տեղադրված *-ware, -head, -man, -soft, -tech* տարրերով կազմված բառային միավորների գործածությունը: Այսպես.

Արմատ	<i>-ware, -head, -soft, -man, -tech, -wire</i> տարրերով կազմված բառային միավորներ	Ծագումնաբանական մեկնաբանություններ
<i>-ware</i>	<i>hardware, wetware, software, bioware, cyberware, hackware, underware</i>	Ծագել է հին անգլերենի <i>waru</i> միավորից և ունի «խնամքի, ուշադրության ենթակա առարկա» նշանակությունը ( <a href="http://www.etymonline.com">http://www.etymonline.com</a> ):

-soft	biosoft, microsoft, etc	Ծագել է հին անգլերենի softe միավորից և ունի «նուրբ, հեշտ, հարմարավետ» նշանակությունը (http://www.etymonline.com):
-head	bithead, metalhead, motorhead, etc	Ծագել է հին անգլերենի headfod միավորից, որը բազմիմաստ է և ունի «մարմնի վերնի մաս», նաև՝ «զառիթափի վերին մաս», «զլխավոր, առաջնորդ, մայրաքաղաք» նշանակությունները (http://www.etymonline.com):
-man	animan, bagman, faceman, ferryman, muzak-man, skagman, sarariman, etc.	Ծագել է հին անգլերենի man, mann միավորից և ունի «մարդ արարած, անձ, կին կամ տղամարդ, հերոս, խիզախ մարդ, սպասավոր, վասալ» նշանակությունները (http://www.etymonline.com):
-tech	high-tech/hi-tech, low-tech/lo-tech, nano-tech, etc.	Ծագել է հունարեն τεχνολογία (technologia); τέχνη (tēchnē) բառերից և ունի «վարպետություն, հմտություն» արհեստագործություն» հմաստները, ինչպես նաև՝ «art, skill, craft» հմաստը և <u>-λογία</u> (-logía), ունի "study of-" նշանակությունը http://en.wikipedia.org/wiki/
-suit	hardsuit, skeinsuit, slicksuit,	Ամենայն հավանականությամբ առաջացել է 1570-ականներին՝ «ապահովել նոր հագուստով» հմաստից: Բայց ական հմաստն է՝ «լինել համաձայն կամ հարմար», «դատարանում ներկա լինել» և «հաճախել որևէ ընկերություն» (1300): Ծագել է հին ֆրանսերեն <i>suite</i> ՝



		«հաճախել իր թյուրն», անգլո- ֆրանսիական siwte, գալլո- ռոմանական sequita, լատիներեն sequi` «հետևել» բառի secutus անցյալ վաղակառար «մասնակցել», «հետևել» ծևերից:
-space	cyberspace, meatspace,	Ծագել է հին ֆրանսերեն espace բառից, որի կրճատ ձևը լատիներեն անհայտ ծագման spatium` «սենյակ», «տարածք», «հեռավոր թյուրն» բառերն են: 1300-ականներին ուներգել է «տարածք», «տարած թյուրն», «ժամանակի ընթացք» իմաստները: «Աստղային խոր թյուրներ» աստղաբանական իմաստով առաջին անգամ օգտագործվել է 1667թ.-ին:
-wire	nervewire, shortwire, nanowire,	Ծագել է հին անգլերեն wir` «թելի վերածված մետաղ» և պրոտոգերմանական wiraz բառերից (հմմտ. հին նորվեգերեն viravirka «ֆիլիգրիկային աշխատանք», շվեդերեն vira` «շարժվել», հին վերին գերմաներեն wiara «լավ», «ոսկե աշխատանք» բառերի հետ): Բառն առաջացել է wei- արմատից (հմմտ. հին իռլանդերեն fiar, ուելսերեն gwyr` «թեքում», «ծուն», լատիներեն viere` «թեքվել» բառերի հետ): Wiretapping բառը կիրառվել է ամերիկյան անգլերենում 1904թ.-ից:
-ball	furball, skyball,	Ծագել է հին անգլերեն beal` «կլոր առարկա» իմաստից: Համապատասխանում է հին

		<p>Նորվեգերեն <i>ballr` «գնդակ» բառին</i> (իմաստաբանություններն <i>balluz, հին վերին գերմաներեն ballo, գերմաներեն ball բառերի հենք</i>), որն առաջացել է <i>bhel «փչել», «ուռացնել», «ուռուցք»</i> արմատներից:</p>
-punk	<p><i>stonepunk, biopunk, protopunk, steampunk, dieselpunk, decopunk, atompunk, cyberpunk, nanopunk,</i></p>	<p>«Չինական խուճկ» գոյականական իմաստը ստացել է 1870թ-ին: «Ստորակարգ», «վատ» ածականական իմաստը և «ինչ-որ անարժեք բան» գոյականական իմաստները ձեռք է բերել 1896թ.-ին, իսկ ավելի վաղ` 1680-ականներին, «փտած փայտ» իմաստով կիրառվել է ամերիկյան Նոր Անգլիա, ինչպես նաև հյուսիսային այլ նահանգներում և Կանադայում: Հավանաբար ծագել է <i>ponk` «փռչի», «մոխիր»</i> բառերիցից:</p>

Ինչպես ցույց է տալիս նյութի ուսումնասիրությունը, կիբեռֆանկ ժանրը լի է նորաստեղծ բառային միավորներով, որոնց կիրառությունը ժանրի առանցքային հատկանիշն է: Նորաստեղծ բառերի միջոցով հեղինակը հենքային գիտելիքներ է հաղորդում ընթերցողին կիբեռտարածության մասին, ինչպես նաև կարևորում է համացանցի և մարդկության կապի նշանակությունը: Գիբսոնն իհարկե դիմում է բառաստեղծման ավանդական միջոցներին, բայց այստեղ էական առանձնահատկությունն այն է, որ բառային միավորները մեծ մասամբ կազմվում են հունա-լատիական այնպիսի տարրերի օգնությամբ, ինչպիսիք են *bio-, cyber-, micro-* և այլն: Հենց այս բաղադրիչներից կազմված բառերն են այսօր լայնորեն կիրառվում գիտության և տեխնիկայի տարբեր բնագավառներում:

Եզրույթները մի կողմից ճանաչողության արդյունք են, մյուս կողմից` «իմաստի խտացման» միջոց (İeêèðèà 1987:29): Ճանաչողական

գործառույթի տեսանկյունից եզրույթը դիսամիկ երևույթ է, որը ծնվում և ձևավորվում է ճանաչողության պրոցեսում՝ անցում կատարելով մտածական կատեգորիայից դեպի խոսողականը/վերբալը (Ėâé+èè 2007):

Եզրույթը բնորոշելիս հատկապես կարևորվում է դրա կապը հասկացության հետ: Հասկացությունը, որը ամրագրվում է եզրույթով, իր հերթին փոխկապակցված է միևնույն ոլորտի մյուս հասկացությունների հետ: Հետևաբար, եզրույթը փոխադարձ կապի մեջ է նաև մյուս եզրույթների հետ՝ այսպիսով կազմելով եզրույթաբանական համակարգված ցանց: Եզրույթաբանական համակարգը առանցքային նշանակություն ունի օբյեկտիվ իրականության յուրացման գործընթացում, իսկ յուրաքանչյուր եզրույթ հանդես է գալիս որպես նշանային միավոր (Grinev 1997):<sup>8</sup>

Կիբերտարածության վիրտուալ աշխարհը գրողի երևակայության արդյունքն է, որն ապա իր այլ արտացոլանքներն է ստանում ընթերցողի երևակայության շնորհիվ: Ինչպես գրողը, այնպես էլ ընթերցողը, իրական կյանքից փորձով ձեռք բերված գիտելիքների հիման վրա յուրացված հայտնի տարրերը կիրառելով և գործի դնելով իրենց երևակայությունը՝ կառուցում են անհայտի աշխարհները և դրանց արտացոլանքները.

*Her father, long ago, in Arizona, had cautioned her against **jacking in**. You don't need it, he'd said. And she hadn't because she'd dreamed **cyberspace**, as though the **neon gridlines of the matrix** waited for her behind her eyelids. There's no there, there. They taught that to children, explaining cyberspace. She remembered a smiling tutor's lecture in the arcology's executive creche, images shifting on a **screen**: pilots in enormous **helmets** and **clumsy-looking gloves**, the **neuroelectronically** primitive "**virtual world**" technology linking them more effectively with their planes, pairs of miniature video **terminals** pumping them a **computer-generated flood of combat data**, the **vibrotactile feedback gloves** providing a **touch-world of studs and triggers** ... As the technology evolved, the helmets shrank, the video terminals atrophied...*

*She leaned forward and picked up the **trode-set**, shook it to free its leads from the tangle. She spread the elastic headband and settled the tro des across her temples – one of the world’s characteristic human gestures, but one she seldom performed. She tapped the **Ono–Sendai’s battery–test stud**. Green for go. She touched the **power stud** and the bedroom vanished behind a colorless wall of sensory static. Her head filled with a torrent of white sound.*  
(*Mona Lisa Overdrive*, pp. 48-49)

Հատվածը հագեցած է եզրույթներով և եզրույթաբանական կապակցություններով՝ *jack in, cyberspace, neon gridlines of the matrix, screen, helmets, gloves, neuroelectronically, virtual world, technology, terminals, computer generated flood, combat data, vibrotactile gloves*: Իմաստային առումով հետաքրքրական են վերջին միավորի (*vibrotactile* - «ձեռնոցներ», որոնք օգնում են խուլ-կույր մարդկանց շփվելու կարճ հաղորդագրության միջոցով, այսինքն՝ մատների համան միջոցով) ([www.geek.com](http://www.geek.com)), ինչպես նաև *touch-world* (*touch* բառը վերաբերում է զարգացած տեխնոլոգիային, օրինակ, երբ հեռուստացույցը միանում է հեռվից՝ մատների շարժման միջոցով), *trode* (*electrode* - «էլեկտրոդ» միավորի կրճատ ձևն է), *trode-set* (էլեկտրական կոնտակտների ցանցային խուրձ, որը, հատուկ սարքի միջոցով միացված է ընդհանուր տեղեկատվական ւարին), *Ono–Sendai’s battery–test stud* (*Ono-Sendai* մարտկոցների փորձարկում) և այլ միավորների կիրառությունը: Նախ ասենք, որ հատվածում բառերի ճնշող մեծամասնությունը ոճական առումով անարտահայտիչ են, քանի որ ներկայացնում են սովորական տեխնիկական բառաչերտը, օրինակ՝ *neon, neuroelectronical, virtual, terminals, data, technology, video* և արտահայտում աղջկա՝ կիբերտարածության մաս կազմող բոլոր երևույթները զգալու, շոշափելու անհագուրդ ցանկությունը:

Մեր ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ ընդհանուր առմամբ, կիբերփանկ ժանրում լայն կիրառություն ունեն եզրույթների հետևյալ երեք խմբերը՝

- **համակարգչային եզրույթներն ու եզրույթաբանական բառակապակցությունները՝** *burgeoning technology, gliding cursor, triggered program, microchip slotted virus, peripheral field, add-in machines,*

*terminal overdrive, computer nexus, pulsing cursor, desktop, display, digital, chip, fiberoptic, megabytes, hacker, computer, monitor, scan, disc, silicon, neon, simstim, alphanumeric, zaibatsu, cyborg, cyberpunk, cyberspace, cyberdeck, cybersteath, cybertech, cyberwear, cyberaxe, cybersychosis, matrix, void, microbionics, jack into/out, cyberspace deck, corporate system, microprocessors, metabolism, luminous digital display, fields of data, fast-forward button, lurid hologram fireball, pocket computer, icebreaker, single pixel, sony monitor, visual information, graphic representation of data, peripheral field, dubious software, genetic engineering, coded transmission, interorbital transmission, commercial code, slot the virus, holographic paradigm, navigation deck* միավորները :

- **բժշկութեան վերաբերող եզրույթները`** *implanted lenses, diagnosed as schizophrenic, human sperm, calcium, heart shrinkage, human DNA, surgical tubing, military prosthesis, nerve job, consensual hallucination, surgical clips, neural damage, internal organs, micrograms of endorphin analog, dermatodes, hormones, flechettes, adrenaline surge, booby-trapped for xray, toothbud transplants, surgical gloves, mutant, bypass, permanent adrenaline high, nerve system, nerve toxin, mycotoxin, black medicine, genetic materials, mutant carp, protein, biological, subcutaneous, filtration mask, hypnotic, transplant, virus program, pancreas, human memory, biochemically incapable, amphetamine, cocaine, enzyme, x-ray ultrascan, calcium, elastic length of surgical tubing, central nervous system stimulants, chlorinated water, neurotransmitters, imitation of autism, immune system, overdose, churning synaesthesia:*
- **տեխնիկական գիտութեան վերաբերող եզրույթները`** *temperfoam, module, fiberglass, magnetic bolts, cylinders, telescoping segments, aluminum flask, logarithmic spiral, mathematically ferns, mathematical concepts, sensor, electromagnetic shotgun, rotation gravity, deck`s back-up batteries, quartz-halogen floods, fast-forward button, plastic tiara, crystalline essence of technology, high-resolution Gray-monitor, microcircuit, modules, clockwork typewriter, cylinder, microscopic explosions, titanium stud, iron pipe, force-feedback manipulator, magnetic pulse weapons, mechanical typewriter, steel cables, ten power magnification, pyrolitic carbon, ventilation system, vac suit, volume control, focal, trodes, chrome, wire, skeletal graphic, spindle`s rotation gravity, zion dub.*

Ինչպես արդեն նշել ենք, Գիբսոնի ստեղծագործություններում լայն կիրառություն ունեն նաև հապավում-եզրույթները: Այսպես.

*It was just the Tessier-Ashpool AIs, Gentry said. "People came up the well to crack the T-A cores. They brought a Chinese military icebreaker. (Mona Liza Overdrive, p.230)*

*Case took the pink handset from cradle and punched a Hong Kong number from memory. He let it ring five times, then hung up. His buyer for the three megabytes of hot **RAM** in the Hitachi wasn't taking calls. (Neuromancer, p. 20)*

*He spent most of those three months in a **ROM**-generated simstim construct of an idealized New England boyhood of the previous century. (Count Zero, p. 2)*

*We were running a virus called Mole. The Mole series was the first generation of real intrusion programs. Icebreakers, Case said, over the rim of the red mug. Ice from **ICE**, intrusion countermeasure electronics. Problem is, mister, I'm no jockey now, so I think I'll just be going.... I was there, case; I was there when they invented your kind! (Neuromancer, p. 28)*

Օրգանական և անօրգանական որակների միջև ներքին խաղը մեկ այլ պատկերավոր արձագանք է գտնում *ICE - Intrusion Countermeasure Electronics* ծրագրի վերագործածման ժամանակ: Ծրագրի և *ice* /«սառույց»/, տվյալ դեպքում «սառեցրած ջուր», առաջացրած գուգորդումներն ակնհայտ են: Ավելին, *ICE* ստեղծվել է *ice*-ի նմանությամբ: Յեղինակը նմանատիպ տեխնիկա է կիրառում նաև քաղաքը և Սփրուլը նկարագրելիս. քաղաքի տեսքը վերածվում է «տվյալների դաշտի»: Ակնհայտ է, որ համատեքստերը տեղեկատվական բնույթի են և համակարգչային եզրույթներով հագեցած` *program, computer nexus, electronics, basic module, microlight, matrix deck, virus, intrusion*

programs: Յատվածի համատեքստում առկա են նաև RAM - Random Access Memory, ROM - Read Only Memory, AIs - Artificial Intelligences հապավում-եզրույթները, որոնք կարևոր դեր են կատարում կիբեռփանկի յուրահատուկ ոճի ձևավորման գործում:

Կիբեռփանկում գործածվող եզրույթ-հապավումներ	Եզրույթ-հապավումների իմաստները	Եզրույթ-հապավումների հայերեն համարժեքները
AI	Artificial Intelligence	Արհեստական բանականություն, համակարգչային կամ համացանցային հիմքով սարք, որն ի սկզբանե ստեղծվել է բարդ խնդիրներ լուծելու համար, հասել է ինքնագիտակցման և սովորաբար գտնվում է մեգակորպի հսկողության տակ
APC	Armored Personnel Carrier	բազմաֆունկցիոնալ անձնական կրիչ
ASIST	Artificial Sensory Induction System Technology	Արհեստական սենսորային ինդիկացիոն համակարգի տեխնոլոգիա, Simsense-ի արդյունաբերական անվանումը
CIRS	Cybernetic Implant Rejection Syndrome	հոգեբանական շեղում, որն առաջանում է կիբեռսարքավորումների չարաշահումից
Com – int	Communications Intelligence	ինտելեկտուալ
CSC	Computer	հաղորդակցություններ

DDR	Sabotage Consultant	համակարգչային մասնագետի պաշտոն՝ «համակարգչային սարքում»
DI	Difficult Data Retrieval	խորհրդատու»
	Digital Intelligence	կազմակերպության հաբեր կամ տվյալների գործընթացի հետ կապ ունեցող աշխատակից
DNI	Direct Neural Interface	համակարգչային թվային ինտելեկտ, որը բաղկացած է մեկ կամ մի քանի փորձագետների ձայնագրված գիտելիքներից: Այսպիսի ինտելեկտի
ELINT(EE-lint)	Electronic Intelligence	ստեղծումը պակաս բարդ է և ավելի էժան, քան արհեստական ինտելեկտ ստեղծելը
ELSUR (EI-sur)	Electronic Surveillance	ունիդ նեյրոնային կապ, միացում
FIBUA	Fighting in Built - Up Areas	էլեկտրոնային ինտելեկտ
HALO	High-Altitude Low Open	էլեկտրոնային հսկողություն
ICE(or IC)	Intrusion Countermeasure	սամուրայական ժարգոն քաղաքային մարտի համար
LZ	Landing Zone	կոնկրետ ծրագրի իրականացման համար նախատեսված մեծ բարձրություն փոքր
MAX-TAC	Maximum force	տարածական բացվածք



MIL - INT	Tactical	անվտանգության սարքավորումներ կամ ներխուժման հակամիջոցներ
PLR	Military Intelligence	վայրէջքի գոտի, նույն է, ինչ DZ-ը
SAN	Phase-Loop Recourser System Access Node	մաքսիմալ մարտավարական հզորություն, նույն է ինչ C-SWAT-ը
SIN	System Identification Number	նազմական ինտելեկտ
SQUID	Superconducting Quantum Interference conductor	կիրբերիաբեր, որը չեզոքացնում է ապրիլի ձևով ներխուժած հակամիջոցների ազդեցությունը համակարգիչը և արտաքին աշխարհը միացնող դուռ
U2C	Upright, Upright Citizen	Յուրաքանչյուր քաղաքացուն տրվող անհատական նույնականացման քարտ (չունենալով նույնականացման քարտ՝ շատերը համակարգում գործում են գաղտնի և անճանաչելի են)
UMSC	Universal Matrix Standards Consortium	Գերհաղորդող քվանտային կապի հաղորդիչ սարք, որը կարող է համակարգչային հիշողություններ կարդալ
		մանկապիղծ
		այն խորհուրդը կամ կառույցը, որը որոշել է, թե ինչ տեսք պետք է ունենա

Հարկ է նշել, որ հապավումների՝ իբրև նոր տերմինների ստեղծման եղանակի աննախընթաց տարածումը պայմանավորված է գործնական պահանջով, օրինակ՝ տեղի կամ ժամանակի խնայողությամբ, հասարակական-քաղաքական գործունեություն, գիտատեխնիկական առաջընթացով, անգլերենի առանձնահատկություններով: Հապավումները ցայտուն արտահայտված են հատկապես կիբերփանկ ժանրում և յուրահատուկ դեր են կատարում այդ ժանրի ձևավորման ու զարգացման գործում: Որպես կանոն, հապավումը եզրույթաստեղծման քիչ տարածված եղանակ է, բայց նաև, ճիշտ է թերագնահատել դրա արժեքը, տարածվելու միտումը ու լայնորեն կիրառվելու փաստը, որի պատճառն ամենայն հավանականությամբ այն է, որ եզրույթաստեղծման այս եղանակը լեզվական միջոցների տնտեսման ակնհայտ միտում է դրսևորում: Ինֆորմացիայի հոսքի հզորացմանը, մշակութային առաջընթացի, զանգվածային հաղորդակցման միջոցների արագընթաց աճի, գիտատեխնիկական նորանոր ճյուղերի առաջացման ու փոխազդեցության և տարբեր զարգացած երկրների գիտնականների միասնական աշխատանքի շնորհիվ գիտական նորանոր առարկաների, երևույթների, ինչպես նաև գործընթացների բարդացման ու բարդ հասկացությունների ստեղծման արդյունքում լեզվում հաճախ կուտակվում են բազմաբաղադրիչ եզրույթաբանական տարրեր, որոնք էլ ենթարկվում են հապավման: Այսինքն, հապավումը հանդես է գալիս որպես լեզվական հնարավորությունները շռայլումը յուրատեսակ ձևով կանխարգելող միջոց (Նոյնիճնայ, Ինիճնայ, Անիճնայ 1989:98-99):

Ինչպես արդեն նշել ենք, եզրույթները ծառայում են որպես մասնագիտական գիտելիքի փոխանցման միջոց: Որպես այդպիսին, եզրույթների առաջնային գործառնությունը տեղեկատվական է, քանի որ դրանց հիմքում ընկած է որևէ հասկացությունն ճշգրիտ ձևով արտացոլելու նպատակաուղղվածությունը (Անիճնայ 1996): Փաստորեն եզրույթները ոճականորեն չլիցքավորված, չեզոք միավորներ են: Այլ խոսքով, հատկապես թույլ են արտահայտված դրանց ոճական

հատկանիշները: Այդուհանդերձ, եզրույթների կիրառությունը կիբերփանկ ժանրում պատահական բնույթ չի կրում և ինչպես այլուր, հիմնականում միտված է իրացնելու ճանաչողական գործառնություն: Յետաքրքրականն այն է, որ կիբերփանկ ժանրում այս գործառնությունը դրսևորվում է պատկերավորի հետ միաձուլված դարձնելով գիտաֆանտաստիկ եզրույթները էլ ավելի բազմաբովանդակ ու գրավիչ թե՛ գիտական, թե՛ գեղարվեստական տեսակետից (Åññàðýí 2001): Դիտարկենք հետյալ օրինակը.

*Ratz was tending bar, his prosthetic arm jerking monotonously as he filled a tray of glasses with draft Kirin. He saw Case and smiled, his teeth a webwork of East European steel and brown decay. Case found a place at the bar, between the unlikely tan on one of Lonny Zone's whores and the crips naval uniform of a tall African whose cheekbones were ridged with precise rows of tribal scars.*  
(*Neuromancer*, p. 1)

Չառվածի համատեքստում առանձնակի ուշադրության են արժանի *prosthetic arm, teeth a webwork of East European steel* արտահայտությունները, որտեղ *prosthetic* և *webwork* միավորները մի դեպքում բժշկությունը, մյուս դեպքում՝ տեղեկատվական տեխնոլոգիաներին վերաբերող եզրույթներ են: Լայն համատեքստի վերլուծությամբ պարզ է դառնում, որ Գիբսոնը, կիրառելով այսպիսի եզրույթներ, նպատակ ունի շեշտադրելու մարդ-տեխնիկա հարաբերությունը: Այս հանգամանքը հատկապես ընդգծվում է Գիբսոնի՝ Ռաթզի կերպարի նկարագրությամբ որտեղ վերջինս ներկայացվում է պրոթեզավորված ձեռքով (*prosthetic arm*) և արևելյան եվրոպացուն հարիր ոստայնատիպ պողպատե առամնաշարով (*teeth a webwork of East European steel*): Յենց այս նկարագրությամբ է ազդարարվում գիտության և տեխնիկայի ազդեցությունը մարդու արտաքին և, ինչու չէ, ներքին աշխարհի վրա: Այսպես.

*As Case was picking up his beer, one of those strange instants of silence descended, as though a hundred unrelated conversations had*

*simultaneously arrived at the same pause. Then the whore's giggle rang out, tinged with a certain hysteria.*

*Ratz grunted. 'An angel passed.'*

*'The Chinese,' bellowed a drunken Australian, 'Chinese bloody invented nerve-splicing. Give me the mainland for a nerve job any day. Fix you right, mate...'*

*'Now that,' Case said to his glass, all his bitterness suddenly rising in him like bile, 'hat is so much bullshit.'*

*(Neuromancer, p. 1)*

Համատեքստում Գիբսոնը ներկայացնում է գլխավոր հերոսի մտորումներն ու «դառը» հոգեվիճակը, որի պատճառն այն է, որ մի հարբած ավստրալացի տեղեկացնում է նրան, որ չինացիները նյարդերը միահյուսելու միջոց են հնարել (*Chinese bloody invented nerve-splicing*): Պատկերացնելով այդ ամենը՝ Քեյսը դառնությամբ զգացում է ապրում՝ հատկապես խորհելով գիտության և տեխնիկայի առաջընթացի և մարդու վրա դրա բացասական ազդեցության մասին: Նա ցավում է, որ մարդկությունն այլևս անկարող է ապրել առանց տեխնոլոգիայի: Հատվածում հեղինակն այդ միտքը շեշտադրում է օգտագործելով գեղարվեստական համեմատությունն՝ *all his bitterness suddenly rising in him like bile*: Արտահայտիչ է ոչ միայն ընդհանուր համեմատությունը, այլև դրա՝ կերպարի հոգեկան տառապանքի դառնությունն ընդգծող *bile - լ եղի* բաղադրիչը:

Հետաքրքրական է, որ Գիբսոնը մարդկային հոգեվիճակը համատեքստում ներկայացնում է գռեհկաբանությունների միջոցով, ներմուծելով *whore* («մարմնավաճառ» - *prostitute* բառի կոպիտ ձևը), *bloody* (հայ հոյանք, վիրավորական բառ, որն ուղեկցում է խիստ բարկությունն արտահայտող ասույթներին), *bullshit* (սլ. «հիմարություն», «ապուշություն») միավորները, որոնք էլ իրենց հերթին բացասական երանգ են հաղորդում հերոսի խոսքային արտահայտումներին:

Խոսելով եզրույթների առանձնահատկությունների, ձևակառուցվածքի և դրանց կողմից իրացվող գործառույթների մասին՝ հարկ է նշել, որ գիտաֆանտաստիկ գրականության

շրջանակներում գործող կիբերփանկ ժանրը ոչ միայն աչքի է ընկնում իր տարողունակությամբ, բազմազան և բազմապիսի նորագույն հասկացություններ ընդգրկելու և կիրառելու կարողությամբ, այլև դրանց միջոցով ստեղծելով իր ուրույն խոսքը՝ տարբերվում է գիտաֆանտաստիկ մյուս դրսևորումներից: Յատկապես կիբերփանկի գիտական դրսևորումներն են, որ լեզվաբանական (խոսքային), ինչպես նաև այլ գիտությունների առնչվող ուսումնասիրությունների պարարտհող են ստեղծում:

Կիբերփանկ ժանրը, որպես գիտության զարգացման նկարագրման ձև, որպես համընդհանուր համացանցի պատկեր, առանցքային նշանակություն ունի հասարակական կյանքում: Ժանրի հիմքում ընկած են որոշակի հատկանշական տարրեր՝ կիբերտարածությունը, վիրտուալ իրականությունը, արհեստական ինտելեկտը, կիբորգները, կենսաառոբոտները, թմրանյութերը և գոյատևման համար անհրաժեշտ դեղերը: Յենց այս հասկացությունների հենքի վրա է, որ կարևորվում է վրիստիկական գործառույթը, որը հետապնդում է նոր գիտելիքների կամ հասկացությունների հայտնաբերման կամ կանխագուշակման նպատակ (Ռոբերտ 1973:308): Այլ խոսքով, գիտաֆանտաստիկ ժանրում գործածվող եզրույթների կարևորագույն գործառույթներից մեկը՝ **Էվրիստիկական գործառույթը**, գիտական ճանաչողության և ճշմարտության բացահայտման միջոց: Եվ պատահական չէ, որ Գիբսոնը հաճախ է կիրառում բժշկությանը և կենսաբիմիային վերաբերող եզրույթներ, այսպես.

*“Here” she put the bottle in his hand. I can see in the dark, Case.*

***Microchannel image-amps** in my glasses.*

*My back hurts.*

*That’s where they replaced **fluid**. Changed your **blood** too. Blood cause you got a new **pancreas** thrown into the deal. And some new **tissue** patched into your **liver**. The **nerve** shift. I dun no. Lot of **injections**. They didn’t have to open anything up for the main show. She settled back beside him. It’s 2:43:12 AM, Case. Got a readout chipped into my **optic nerve**.*

(*Neuromancer*, p. 32)

Յամատեքստում ներկայացվում է գիտություն-մարդ, փոխկապակցությունը և դրա զարգացման հետևանքները: *Amps, fluid, blood, tissue, liver, nerve, injections, optic nerve* եզրույթների կիրառությունը էլ ավելի է ընդգծում ժանրում առկա գիտականությունը և դրա ճանաչողական դերը: Յեղիական անդրադառնում է ոչ միայն մի շարք բժշկագիտական ներկայումս գործող, հայտնի տերմինների (*fluid, blood, pancreas, tissue, liver, nerve, injections, optic nerve*), այլ և ապագա հայտնագործությունները պատկերող տերմինացված կապակցությունների (*Microchannel image-amps*):

Կիբերփանկի հեղինակները, ներառյալ Գիբսոնը, հաճախ են անդրադառնում թմրադեղերի խնդրին՝ թվարկելով հոգեմետ դեղերի և թմրամիջոցների մի շարք եզրույթ-անվանումներ: Գիբսոնին լրջորեն մտահոգում է այն հանգամանքը, որ գիտության զարգացմանը զուգընթաց, զարգանում է նաև համայն մարդկության չարիքը՝ թմրամոլությունը: Այսպես.

*It's currently quite fashionable to equip top employees with **modified insulin-pump subdermals**, his partner broke in. The subject's system can be tricked into an artificial reliance on certain synthetic **enzyme analogs**. Unless the subdermal is recharged at regular intervals, withdrawal from the source-the employer- can result in trauma.*

(*Count Zero*, p. 87)

*They damaged his nervous system with a wartime **Russian mycotoxin**. Strapped to a bed in a Memphis hotel, **his talent burning out micron by micron**, he hallucinated for thirty hours.*

(*Neuromancer*, p. 6)

*It was a flat pink **octagon**, a potent species of **Brazilian dex** he bought from one of Zone's girls.*

(*Neuromancer*, p. 7)

*He held up the clear plastic Ziploc for Gentry to see: **blue derms, pink tablets**, a nasty-looking **turd of opium** in twist of red cellophane, crystals of wiz like fat yellow **throat lozenges**, plastic inhalers with the Japanese manufacturer's name scraped off with a knife .... From Africa, Slick said, dangling the Ziploc.*

*(Mona Liza Overdrive, p. 80)*

*Stop it Case, I gotta find your vein! She was straddling his chest, a blue plastic syrette in one hand. "You don't lie still", I'll slit your fucking throat. You're still full of **endorphin inhibitors!***

*(Neuromancer, p. 31)*

Յիրավի, Գիբսոնը կարծես թե կանխագուժում էր քսանմեկերորդ դարի աղետի՝ թմրադեղերի անդառնալի ազդեցության մասին: Ռուսական «միկոտոկսին» կոչվող թմրամիջոցը կործանել է հերոսին՝ Քեյսին (*his talent burning out micron by micron*)՝ բջիջ առ բջիջ մոխրացնելով նրա տաղանդը: *Insulin-pump subdermals, enzyme analogs, blue derms, pink tablets, turd of opium, throat lozenges, brazilian dex (dex-ը Dexedrine-ի՝ ամֆիտամինի տարատեսակ է), endorphin inhibitors, Russian mycotoxin, cocaine and meperidine, ketamine* թմրանյութերի և դեղերի անվանումները առանձնակատուկ դեր են կատարում այս ժանրում:

Համակերպված իր ներկայիս իրավիճակին՝ Քեյսը դիմում է կտրուկ քայլերի, որպեսզի գտնի իր ապաքինման ուղին: Այսպես՝

*The cultivation of a certain tame paranoia was something Case took for granted. The trick lay in not letting it get of control. But that could be quite a trick, behind a stack of octagons. He fought the adrenaline surge and composed his narrow features in a **mask of bored vacancy**, pretending to let the crowd carry him along. When he saw a darkened display window, he managed to pause by it. The place was a **surgical boutique**, closed for renovations with his hands in the pockets of his jacket, he stared through the glass at a flat lozenge of vat gown flesh that lay on a **carved pedestal of imitation jade**. The color of its skin reminded him of Zone's whores. It was **tattooed with a luminous digital display wired to a subcutaneous chip**. Why bother with the surgery, he found himself thinking. While **sweat***

*coursed down his ribs, when you could just carry the thing around in your pocket?*

(*Neuromancer*, p. 14)

Չրկվելով ներցանցային և կիբերտարածության մեջ ընկղմվելու ունակություններից՝ Քեյսը որոշում է գտնել հրաշագործ մի միջոց, որը կվերականգնի իր վաղեմի հմտությունները, կօգնի ձերբազատվել թմրամոլության հիվանդագին մոլուցքից և կհանի իրեն ճգնաժամային իրավիճակից: Նա սկսում է իր «ես»-ի որոնումները այսպես կոչված «վիրաբուժական խանութից» (*surgical boutique*), որտեղ հնարավոր է ձեռք բերել նաև ցանկալի հմտությունները: Հատվածը ողողված է եզրույթներով (*surgical, digital display, wire, chip* և այլն), որոնք նկարագրում են այդ վիրաբուժական հաստատությունը: Եզրույթներով հարուստ, այդուհանդերձ ոճական մեծ ազդեցություն թողնող կապակցությունների միջոցով (*mask of bored vacancy, surgical boutique, carved pedestal of imitation jade, a luminous digital display, sweat coursed down his ribs*) հեղինակը փորձում է ներկայացնել գիտության և տեխնիկայի առաջընթացը և դրանամիջական կապը մարդ արարածի հետ: Ինչ խոսք, այսպիսի լեզվական լուծումները թվում է, թե գուտ երևակայության արդյունք են, բայց նայելու քսամեկերորդ դարը հեռու չէ այսպիսի արմատական փոփոխությունների ենթարկվելու հնարավորությունից, քանի որ թվում է, թե տեխնոլոգիական առաջընթացը տանում է մեզ հենց այդ ուղղությամբ:

Այսպիսով, մեր ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ գիտաֆանտաստիկ գրականության կիբերփանկ ժանրը աչքի է ընկնում իր լեզվական առանձնահատկություններով և հատկապես գիտականության գերակայող դրսևորում հանդիսացող եզրույթներով, իսկ Վ. Գիբսոնի լեզուն լայն առումով հնարավորություն է ընձեռում նորովի բացահայտել հեղինակի օբյեկտիվ կամ սուբյեկտիվ հոգեբանական և փիլիսոփայական դիրքորոշումները՝ մարդ-գիտություն-տեխնիկա միասնության լույսի ներքո:



## ՃԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. «Եզրույթաբանություն» տերմինը գործածվում է երեք նշանակությամբ.
  - ա. Եզրույթաբանությունը տվյալ լեզվի եզրույթների ամբողջություն է:
  - բ. Եզրույթաբանությունը տվյալ գիտության, տեխնիկայի կամ բնագավառի եզրույթների ամբողջություն է:
  - գ. Եզրույթաբանությունը բառագիտության այն բաժինն է, որը զբաղվում է եզրույթային համակարգերի ու եզրույթների տեսությամբ ու պրակտիկայով (Աղայան 1987:424, Սուքիասյան 1999:170-183):
2. Չարկ է նշել, որ եզրույթաբանությունը կապված է տվյալ գիտության հասկացությունների համակարգի հետ: Եզրույթահամակարգ կազմում են ինչպես նույն բնագավառի առանձին մասնաճյուղերը՝ միկրոհամակարգերը, այնպես էլ գիտության ամբողջ ճյուղը կամ գիտության բնագավառն ամբողջությամբ վերցրած իբրև ընդհանուր համակարգ, որը հանդես է գալիս որպես մակրոհամակարգ: Այս սկզբունքով գիտության յուրաքանչյուր ճյուղ կամ բնագավառ կազմում է առանձին եզրույթաբանական համակարգ: Եզրույթաբանական մակրոհամակարգ և միկրոհամակարգ ըմբռնումներին սերտորեն առնչվում է նաև եզրույթաբանական միջհամակարգի հասկացությունը: Գիտական եզրույթները հաճախ կապակցված են մի շարք հարակից գիտությունների հետ՝ պայմանավորված այն հանգամանքով, որ հարակից մի շարք գիտություններ հետազոտում են միևնույն առարկան, բայց այլ տեսանկյունից: Արդյունքում եզրույթը ինքնաբերաբար դառնում է մի քանի մերձավոր գիտությունների եզրույթահամակարգերի սեփականությունը: Ըստ այդմ՝ մի ամբողջ շարք հարակից գիտությունների կամ գիտության մասնաճյուղերի եզրույթների ամբողջությունն էլ հենց կազմում է եզրույթաբանական միջհամակարգը:

3. Եզրույթաբանական ներթափանցումներն ու ընդհանրացումներն ինքնանպատակ ու պատահական երեւույթներ չեն և ունեն իրենց բացատրությունը. եզրույթն ինքնաբերաբար դառնում մի քանի մերձավոր կամ բոլոր գիտությունների տերմինահամակարգերի համար ընդհանուր եզրույթաբանական միավոր, երբ այդ եզրույթը տվյալ գիտության ուսումնասիրության առարկան է: Հնարավոր է նաև, որ նախապես այս կամ այն բնագավառին հատուկ եզրույթը յուրացվի՝ դառնալով մի քանի կամ բոլոր գիտությունների սեփականություն: Այսպիսով, եզրույթաբանական համընդհանուր եզրույթահամակարգը բոլոր բնագավառների համար ընդհանուր դարձած, բոլոր գիտություններին պատկանող, դրանց եզրույթահամակարգերի սեփականությունը դարձած և հիմնավոր գործածություն գտած եզրույթաբանական միավորների ամբողջությունն է: Իսկ մի ամբողջ շարք հարակից գիտությունների կամ գիտությունների մասնաճյուղերի եզրույթների ամբողջությունը կազմում է տերմինաբանական միջհամակարգը:
4. Հարկ է նշել, որ լեզվի եզրույթաբանական բառապաշարի համալրման ու հարստացման անհրաժեշտ պահանջը բավարարելու համար մեծ թվով փոխառություններ են արվում: Փոխառության հատուկ տեսակ է նաև պատճենումը, որը եզրույթաստեղծման երեք այլ միջոցների՝ եզրույթացման, եզրույթաբանական բառակազմության և եզրույթների փոխառության փոխներգործության արդյունք է: Պատճենումը, ի տարբերություն բուն փոխառության, օտարալեզու միավորի, օտարալեզու եզրույթի իմաստի կամ իմաստի ու կառուցվածքի փոխառությունն է: Պատճենված եզրույթները օտարալեզու եզրույթների իմաստների թարգմանությունն են կամ դրանց կառուցվածքային նմանակումը (Êîðóîá, Ñàìáóðîáà 1979:41):
5. Բացասական երանգավորում ունեցող եզրույթները մեծ խումբ են կազմում և մեծ նշանակություն ունեն կիրառական ուրույն լեզուն ու ոճը պայմանավորելու գործում:
6. Հոմանիշությունն առօրյա գործածության բառապաշարին և գեղարվեստական լեզվին տալիս է ճկունություն, հարստություն,

իսկ ահագիտական եզրույթաբանության դեպքում ամեն ինչ այլ է: Յոմանիշությունը հակասում է տերմինին առաջադրված ճշգրտության, կայունության, համակարգվածության չափանիշներին և, հետևաբար, խրախուսելի չէ (Éîðóóîâ, Ñàìáóðîââ 1979:33): Սակայն իմաստով մոտ կամ բացարձակապես համընկնող նույնանիշ տերմինները հազվադեպ երևույթ չեն եզրույթաբանության մեջ: Բացարձակ հոմանիշ կամ նույնանիշ եզրույթները նույնիսկ այնքան բնորոշ են այս ոլորտին, որ վերջիններս ստացել են եզրույթաբանական կրկնակներ կամ եզրույթաբանական զուգաձևույթներ անվանումը (Ахманова 2004; 13, Даниленко 1977:73):

7. Գիբսոնյան *cyberspace* եզրույթը առաջին անգամ որպես նորաբանություն կիրառել է Ուիլյամ Գիբսոնը *Burning Chrome* (1982) պատմվածքում և հետագայում զարգացրել *Neuromancer* (1984) վեպում:
8. Եզրույթի բնորոշման մեջ կարևորվում են հետևյալ հատկանիշները.
  - եզրույթները ունեն բնական լեզվին հարիր բառերի և բառակապակցությունների բոլոր իմաստային և ձևաբանական հատկանիշները,
  - եզրույթները մասնավորապես հանդես են գալիս հատուկ նպատակներով կիրառվող անգլերենի /ESP/ դրսևորման մեջ և ներկայացնում են տեսությունն արտացոլող այնպիսի միավորներ, որոնցով նկարագրվում է մասնագիտական այս կամ այն ոլորտը:

**ԳԼՈՒԽ 3**  
**ԿԻՔԵՐՓԱՆԿ ԺԱՆՐԸ ԲՆՈՐՈՇՈՂ Լ ԵԶՎԱՌՃԱԿԱՆ**  
**ԱՌԱՆՁՆԱՅ ԱՏԿՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐԸ**

Գիտաֆանտաստիկ գրականության կիբերփանկ ուղղությունը որպես գիտականի ու գեղարվեստականի, գիտակցականի և անգիտակցականի համաձուլված կառույց առանձնահատուկ է թե՛ գիտական և թե՛ գեղարվեստական իր բոլոր դրսևորումներով: Գիտական մտքի թռիչքների աներևակայելի բարձրության և պատկերավոր լեզվի շնորհիվ այն համարվում է գեղարվեստական գրական դրսևորում: Ցանկացած ստեղծագործությունն սովորաբար արժեվորվում է ոչ միայն իր գաղափարաբովանդակային, ճանաչողական նշանակությամբ, այլև լեզվի պատկերավորությամբ (Ջարոլդ 1986; Âëïãðàãîâ 1971; Âëïêóð 1959; Áóääãîâ 1980; Akhmanova 1972, 1989):

Վիլիամ Գիբսոնի վերը նշված եռագրությունը (*Neuromancer*, *Count Zero* և *Mona Lisa Overdrive*) այս առումով հատկանշական է: Լինելով կիբերփանկ ժանրի յուրօրինակ ստեղծագործություններ, վերջիններս աչքի են ընկնում ոչ միայն եզրույթների, այլև հեղինակային նորաբաների ու ոճական հնարների բազմազանությամբ: Դրանց ուսումնասիրությունն էլ ատենախոսության այս գլխի կենտրոնական խնդիրն է: Ուսումնասիրության առանցքում Վ. Գիբսոնի ստեղծագործությունների սյուրռեալիստական լեզուն է, որը բարդ է, բայց միևնույն ժամանակ հետաքրքրաշարժ ու զարմանալի, հագեցած բազմաբովանդակ լեզվաոճական հնարներով և եզրույթ-

Նորաբանություններով: Այսպես, նորից անդրադառնանք հետևյալ արտահայտիչ ասույթին.

*The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.*

*(Neuromancer, p.3)*

Նախադասության ոճական հիմքը երկնքի և հեռուստացույցի միջև եղած գուևային գուգորդությունն է. երկուսի դեպքում էլ այն միապաղաղ է (*dead channel*): Լեզվական միավորների իմաստային բախումը առաջ է բերում յուրահատուկ՝ կիբերտարածական մի նոր աշխարհի ըմբռնման անհրաժեշտություն: *Channel* միավորը, որը մեծ մասամբ կիրառվում է հեռուստաադիոյի ոլորտում, *dead* միավորի հետ կապակցվելիս, ձեռք է բերում հավելյալ առնչանակային երանգավորում:<sup>1</sup> Յեղիևակը ստեղծել է փոխաբերական մի պատկեր, որն ունի հետաքրքրաշարժ, բարդ ու շարունակական բովանդակություն: Չիբա քաղաքի երկնքի գույնը նման է «հեռուստացույցի պիքի գույնին»: Այս փոխաբերությունը սկիզբ է դնում հեռուստացույցի և երկնքի միջև փոխկապակցությանը՝ Էկրանի որոշ հատկություններ վերագրելով երկնքին. այս երկչափական, Էկրանանման երկինքը վերածվում է եռաչափ տարածության, որից էլ ծնվում է կիբերտարածության պատրանքը:

Ընդհանուր առմամբ, փոխաբերությունը եռագրության մեջ հաճախ հանդիպող պատկերավոր արտահայտություններից է: Այն հայտնի է որպես այլաբերական հնար և մշտապես գտնվել է տարբեր ժամանակների մեծ մտածողների ու շադրության կենտրոնում: Փոխաբերության բարդ ու բազմաբնույթ դրսևորումը խոսքում կարևորվում է ոչ միայն ուսումնասիրողների կողմից: Դրա «մոգական ուժը» գիտակցում և ընդունում են հենց իրենք՝ փոխաբերություն կերտողները. Շելլիի համոզմամբ օրինակ, «լեզուն իր կենսագործունեության հիմքում փոխաբերական է», ուստի փոխաբերական լեզուն բացահայտում և վեր է հանում «առարկաների միջև դեռևս անըմբռնելի կապերը» (Shelley 1906): Իսկ անգլիացի պոետու փիլիսոփա Ս. Քոլրիջը բնությունը դիտում է

որպես «շարժման հարմոնիկ համակարգ», որը երևան է բերում կյանքի նորանոր կողմեր ու բնագավառներ, որոնց վառ դրսևորումն են լեզվում անընդհատ ստեղծվող, որոշակի դիսամիզմով օժտված փոխաբերությունները (Coleridge 1956):<sup>2</sup>

Այնուամենայնիվ, փոխաբերության գործունեությունը չի սահմանափակվում խոսքը գունագարդելու դերով և նպատակով, այն կարող է դրսևորել նոր հնարավորություններ ու նակություններ՝ բացահայտելով մարդկային մտածողության նոր ու անհայտ շերտեր, թափանցելով իրական կյանքի նորանոր բնագավառներ (Lacoff, Johnson 1980): Այսպես .

*Case waited for a trans-BAMA local on the crowded platform. Molly had gone back to the loft hours ago, the Flatline`s construct in her green bag, and Case had been drinking steadily ever since. It was disturbing to think of the Flatline as a construct, a **hardwired ROM cassette** replicating a dead man`s skills, obsessions, kneejerk responses... The local came booming in along the black induction strip, fine grit sifting from cracks in the tunnel`s ceiling. Case shuffled into the nearest door and watched the other passengers as he rode. A pair of predatory looking Christian Scientists were edging toward a trio of young office techs who wore **idealized holographic vaginas** on their wrists, wet pink glittering under the harsh lighting.*

(*Neuromancer* , p. 76-77)

Չատվածն ընդհանուր առմամբ ստեղծկատվական բնույթի է, որտեղ և հանդիպում ենք բազմաթիվ եզրույթների, հապավումների, ինչպես նաև՝ եզրույթներ պարունակող փոխաբերական կառույցների (*idealized holographic vaginas* - *իդեալ ականացված հոլոգրաֆիկ հեշտոց*), որոնք խթանում են ընթերցողի երևակայությունը տիեզերքի ու կիբերտարածության մասին պատկերներում: Պատմությունը սկսվում է ճապոնիայի Չիբա քաղաքում, որը կոչվում է նաև Գիշերային քաղաք, հետո շարունակվում է Սփրոլում կամ Բոստոն-Ատլանտա Մետրոպոլիտենային Առանցքում (կրճատ՝ *BAMA* - *Boston-Atlanta*

*Metropolitan Axis*): Սփրոլը ԱՄՆ-ի ողջ արևելյան հատվածով ձգվող քաղաքների կուտակում է: Կիբերտարածությունից դուրս գտնվող քաղաքային այս տարածքները ներկայացվում են *Neuromancer*-ի գլխավոր հերոսի՝ Քեյսի տեսանկյունից: Քեյսին պատժում է նրա գործատուն՝ ինքնուրույն գործողություններ կատարելու համար և զրկելով նրան կիբերտարածության «զվարճանքներից», դատապարտելով նրան իր իսկ կրիչում բանտարկելով: Փաստորեն Քեյսը զրկվում է իր մարմինը ֆիզիկական սահմաններից դուրս բերելու հմտությունից, որը կիբերտարածությունն էր նրան շնորհել: Մի երրորդ անձ՝ պատմողը, նայում է Քեյսի աչքերով և ընթերցողին փոխանցում աշխարհի մասին իր և հերոսի ընկալումները: Հիմնականում կորստի և կիբերտարածությունից վտարված լինելու զգացողությունն է, որ որոշակի երանգավորում է հաղորդում Քեյսի աշխարհընկալմանը: Հատվածի քննությունը ցույց է տալիս, որ եզրույթ հապավումները (*a hardwired ROM cassette, ROM - Read Only Memory*) առանցքային նշանակություն ունեն և ցայտուն արտահայտված են հատկապես կիբերփանկ ժանրում և յուրահատուկ դեր են կատարում այդ ժանրի ձևավորման ու զարգացման գործում:

Շատլեզվաբաններ այն դում են որ գիտության, տեխնիկայի և այլ ոլորտների եզրույթաբանական համակարգերը բաց են համարվում և ամենատեսակապի մեջ են առօրյա գործածական բառապաշարի հետ, և եզրույթները, ինչպես լեզվի բառաֆոնդի մյուս միավորները, ենթարկվում են արտալեզվական գործոնների ազդեցությանը: Հետևավար միշտ էլ, որ եզրույթը խուսափում է բազմիմաստությունից (Áóääãîâ 1983): Տարածում գտած այն կարծիքը, թե բազմիմաստությունը եզրույթաբանության «թերությունն» ու «արատն» է, կամ եզրույթը պետք է մենիմաստլինի (Парпапов 1974:27-29; Коршунов, Самбурова 1979:7-8) կատեգորիկ չի կարող լինել: Հաշվի պետք է առնել այն փաստը, որ եզրույթաբանությանը բնորոշ է բազմիմաստությունը, որը արդյունք է գիտությունների ոչ տարանջատված, մեկուսացված զարգացմանը, և որ շատ հաճախ տարբեր գիտական ճյուղերի զարգացման ուղիները հատվում և նույնիսկ միաձուլվում են: Թերևս արժե նշել, որ ըստ որոշ հեղինակների

բազմիմաստությունը ոչ միայն արտասովոր երևույթ է, այլև անխուսափելի իրողություն է (Áóðäèí 1961; Āïëíäèí 1979; Äàíèèáíéí 1977; Êíðäèíáà 1970): Տարբերակվում է եզրույթային բազմիմաստության երկու կարգ՝ **արտահամակարգային և ներհամակարգային** (Реформатский 1986:166): Եզրույթի առաջադրված մյուս պահանջն է՝ իմաստային ճշգրտությունը կամ, այլ կերպ ասած, **մենիմաստությունը** (Коршунов, Самбунова 1979:32; Березин, Головин 1979: 265): Որպես կանոն բառերի ներսում դիտարկվում են իմաստային հարաբերություններ՝ ներբառույթային իրողություններ, այսինքն՝ միևնույն բառի իմաստային կառուցվածքում կարող են լինել մեկ կամ մի քանի իմաստներ. ըստ այդմ՝ բառերը դասակարգվում են մենիմաստ և բազմիմաստ բառերի (Սուքիասյան 1999:109-110): Եզրույթը որպես հատուկ բառապաշարի տարր, որն ունի անվանողական գործառույթ (անվանում է մասնագիտական հասկացություններ), ի հակադրություն ոչ եզրույթային բառի, որին ընդհանուր առմամբ բնորոշ է բազմիմաստությունը, հիմնականում մենիմաստ է, այսինքն՝ արտահայտում է միայն մեկ իմաստ (Եզեկյան 2007): Յետևաբար, իրատեսական է խոսել եզրույթի մենիմաստության ցանկալի և ոչ պարտադիր պահանջ լինելու մասին, ինչպես ընդունված է որոշ աղբյուրներում (Äáíèèáíéí 1972): Խելամիտ է սահմանափակվել այն սահմանմամբ, որ եզրույթը «ձգտում է» մենիմաստության և այն հարաբերականորեն մենիմաստ է, իսկ ավելի դիպրակ՝ եզրույթի մենիմաստության պահանջը դիտարկել տվյալ եզրույթահամակարգի սահմաններում:

Կիբերփանկ ժանրը, տեխնոլոգիայի ապակենտրոնացման հետևանք է: Յամակարգիչների, ինտերնետի և վիրտուալ իրականության ներհոսքի հետ տեղի ունեցան և տեղի են ունենում տեխնոլոգիական նոր հայտնագործություններ, որոնք մեծ ազդեցություն ունեն անհատի վրա: Կիբերփանկի կորիզը կազմող խոսքը ներառում է այնպիսի գիտական գաղափարներ, որոնք կապված են համակարգչային սխեմաների, կոսմետիկ վիրաբուժության և մտային «ներխուժումների» հետ: Վերջինիս արտահայտությունն են ուղեղահամակարգչային միացումներն ու արհեստական բանականությունը: Գիբսոնը իր ստեղծագործություններում



ստեղծում է մի ապագա, որտեղ անհատները կարող են դառնալ բնույթով երկակի: Երկփեղկվածությամբ անպատճառ թարդ և թարդացող տեխնոլոգիաներն են, որոնք կարող են փոխել մարդու ֆիզիկական կամ մտավոր ունակությունները տարբեր ոլորտներում:

*There was a trode-net plastered across the guy's forehead; a single black cable was lashed along the edge of the stretcher. Slick followed it up to the fat gray package that seemed to dominate the gear mounted on the superstructure. Simstim? Didn't look like it. Some kind of **cyberspace rig**? Gentry know a lot about cyberspace, or anyway he talked about it, but slick couldn't remember anything about getting unconscious and just staying jacked in...*

*People jacked in so they could hustle. **Put the trodes on** and they were out there, **all the data in the world stacked up like one big neon city**, so you could cruise around and have a kind of grip on it, visually anyway, because if you didn't, it was too complicated, trying to find your way to a particular piece of data you needed. Iconics, Gentry called that.*

*(Mona Liza Overdrive, p. 16)*

Քեյսի և համակարգչի միջև կապը իրականանում է նրա ճակատին կապած ժապավենի միջոցով: Կիբերտարածությունը վեպում ներկայանում է որպես մաթեմատիկական կորդինատներից կամ թարդ թարտեզանման ցանցից կազմված կիսաթափանցիկ, շողշողուն տարածություն: Կիբերտարածության մեջ տեսադաշտի երկրաչափական ձևերի պարզությունը հակադարձ համեմատական է նրանց հզորությանը: Ինչ վերաբերում է կիբերտարածությանից դուրս գտնվող համակարգչային սարքավորումներին, ապա, ինչքան պարզ է այդ սարքերի արտաքինը (օրինակ սև խորանարդը), այնքան մեծ է դրանց հզորության երաշխիքը:

Նախ համատեքստից առանձնացնենք մի շարք եզրույթներ և եզրույթաբանական կապակցություններ՝ *trode-net*, *single black cable*, *gear mounted on the superstructure*, *simstim*, *cyberspace rig*, *put the trodes on*, *piece of data*, *iconics*: Յատկապես հետաքրքրական է *all the data in the world stacked up like one*

*big neon city* համեմատությունը, որտեղ հեղինակը ինֆորմացիայի խտությունը համեմատում է նեոնային լույսի հետ. ազդակը սխալ բռնելու դեպքում ամբողջ ուղին սխալ կընթանա: Հատվածում կիրառվում է *simstim* եզրույթը, որը ենթադրում է զգայ արանների կեղծ ազդակ. մատնանշելով հատկապես ուղիղ նեյրոնային կապ, այն նաև մատնանշում է կեղծված, ձևական շարժառիթ ([www.antonraubenweiss.com](http://www.antonraubenweiss.com)): Այսպիսով՝ կիբերտարածության մեջ գտնվելը պահանջում է զգոնություն և ճիշտ ուղին ընկալելու ունակություն: Գիտաֆանտաստիկայում այս նորարարությունները միտված չեն ներկայացնելու օբյեկտիվ աշխարհը, փոխարենը դրանք նկարագրում են ապագայի այն խառնիճաղանջ իրականությունը, որտեղ մարդն ի գորու չէ կառավարել իր կյանքը:

Գիբսոնի 1977 թվականին տպագրված վաղ շրջանի պատմվածքներից մեկի՝ *Hologram Rose*-ի մեջ ներկայացվում է «ակնհայտ զգայական ընկալում» - *Apparent Sensory Perception* կամ *ASP* սարքը, որի օգնությամբ կարելի է մուտք գործել մեկ այլ կրիչ, որը, ինչպես և սիմսթիմ սարքը, կիրառվում է նաև *Neuromancer*, *Count zero* և *Mona Lisa Overdrive* ստեղծագործություններում: «Սիմսթիմ» բառը «ակնհայտ» և «կեղծված» բառերի երևակայության գուգորդմամբ ստեղծված եզրույթ է, սիմսթիմը անթերի իրականությունն է և կյանքի տիաճ ազդեցություններից խուսափելու միջոց: «Խմբագրված» սիմսթիմը, որը կիբեր-կոլբոյ Քեյսն օգտագործում է ի հակադրություն «չխմբագրված» իրականության, ներկայացնում է զանգվածային զվարճանքների նոր միջոցի կիրառումը: Գիտաֆանտաստիկ իրականության մեջ կոսմետիկ վիրաբուժությունը (*there was a trode-net plastered across the guy's forehead*), կամ *Neuromancer*-ում Մոլլիի արևային ակնոցները (*The silver lenses seemed to grow from smooth pale skin above her cheekbones, framed dark hair cut in rough shag*) կարող են դիտարկվել որպես աչքերը քողարկող տեխնոլոգիական հարմարանք, որն ըստ էության մարդու հոգին է քողարկում, քանի որ ըստ ժողովրդական ասացվածքի՝ աչքերը մարդու հոգու հայելին են, և շատ զգացմունքային ու մտավոր վիճակներ մարդու աչքերում են արտացոլվում: Մոլլիի ոսպնյակները դատարկ են, արժաթին բնորոշ սառնություն ունեին և

քողարկում են նրա՝ որպես անհատի, գլխավոր, բնորոշ հատկանիշները:

Եթե վերը բերված հատվածներից առանձնացնենք՝ *gray package, silver lenses* բառակապակցությունները, կնկատենք գուևային միավորների կիրառություններ, որոնք հատկապես գործածական են Գիբսոնի ստեղծագործություններում: Մոխրագույնը, որը նկատվում է վեպի հենց առաջին տողում, բացահայտում է Գիբսոնի երևակայության մեջ ուրվագծված ֆուտուրիստական երկրի մռայլ էությունը: Այսպես՝

***Gray on gray.** Unable to sleep, kumiko paced the **gray carpet.** There was something vampiric about the room, she decided, something it would have in common with millions of similar rooms, as though its bewilderingly seamless anonymity were sucking away her personality, fragments of which emerged as her parents voices, raised in argument, as the faces of her father's **black-suited secretaries.***

(*Mona Lisa Overdrive*, p. 160)

Գիտակցելով գուևաբառերի ուժն ու հատուկ ազդեցությունն թողնելու առանձնահատկությունը՝ հեղինակը վերջիններիս (*Gray on gray, gray carpet, black-suited secretaries*) միջոցով արտաքին աշխարհի պատկերներն ու երևույթները փոխակերպում է ներքին «հոգևոր» պատկերների, որոնց մեջ արտացոլվում են և գորշ իրականությունը և, ընդհանուր առմամբ, հեղինակի գեղագիտական իդեալը: Գուևային միավորների կիրառությունը վերաբերում պատահական չէ: Դրանք հեղինակի անհատական ոճի բաղկացուցիչ տարրեր են՝ գիբսոնյան խորհրդանիշները:<sup>3</sup>

Վ. Գիբսոնի ստեղծագործությունները հարուստ են պատկերավոր ու արտահայտչականությամբ հագեցած խորհրդանիշներով, առավել ևս՝ գուևային խորհրդանիշ-պատկերներով: Բերենք ևս մի օրինակ.

*Apparently in her willowy early thirties, her only obvious augments were a pair of **pale blue Zeiss implants.***

Ցանկացած գեղարվեստական ստեղծագործությունն մի անկրկնելի աշխարհ է, իսկ նրանում ամփոփված ցանկացած լեզվաարտահայտչամիջոց գրողի յուրահատուկ մտածելակերպի արդյունք, և դրանց էությունը բացահայտելու համար անհրաժեշտ է մտովի ձուլվել հեղինակի պատկերների և գաղափարների աշխարհին: Խորհրդանիշների միջոցով երբեմն վերացական, ոչ իրական, երևույթական պատկերներն ու գաղափարները դառնում են կոնկրետ, տեսանելի ու թանձրացական: Խորհրդանիշերը, ներառյալ գունային խորհրդանիշերը, արտահայտում են որևէ իրավիճակ, տրամադրություն, հոգեվիճակ (Եզեկյան 2007; Էնթոնի 1976):

Գիտաֆանտաստիկ գրականության կիբեթիֆանկ ժանրը, որպես ինտելեկտուալի և զգացմունքայինի ակնհայտ և արտահայտիչ միասնություն, ըստ էության ապագայի, ներկայի և անցյալի գիտական ու սոցիալական վարկածների պատկերավոր արտահայտությունն է՝ ժամանակակից կյանքի իրական երևույթների տրամաբանական շարունակական նկարագրությունը:

*Wintermute was a simple cube of **white** light, that very simplicity suggesting extreme complexity. Don't look much, does it? "The Flatline said. But just you try and touch it".*

*I'm going in for a pass Dixie!*

*Be my guest*

*Case punched to within four grid points of the cube. Its **blank** face, towering above him now, began to seethe with faint internal shadows, as though a thousand dancers whirled behind a vast sheet of frosted glass.*

*Knows we're here, the Flatline observed.*

*Case punched again, once; they jumped forward by a single grid point.*

*A strippled **gray** circle formed on the face of the cube.*

*Dixie ...!*

*Back off fast!*

*The **gray** area bulged smoothly, became a sphere, and detached itself from the cube.*

*Case felt the edge of the deck sting his palm as he slapped MAX REVERSE. The matrix blurred back ward; they plunged down a twilit shaft of Swiss banks. He looked up. The sphere was darker now, gaining on him Falling.*

*Vack out, the Flatline said.*

*The dark came down like a hammer.*

***Cold steel** odor and **ice** caressed his spine.*

*And faces peering in from **a neon** forest, sailors and hustlers and whores, under a poisoned **silver** sky.*

*(Neuromancer, pp. 115 -116)*

Հատվածն ակնհայտորեն առանձնանում է յուրօրինակ գույնային երանգավորումների առատ գործածությամբ՝ *wintermute, white, blank, gray, cold steel, ice, silver*, որոնց օգնությամբ հեղինակը ներկայացնում է հզոր արհեստական ինտելեկտով օժտված Ուինթերմյուրթ տարողունակ խորանարդը: Այստեղ գերակշռում է սառը գույների համադրությունը, որը միանգամայն համահունչ է նկարագրվող պատկերներին և գործողություններին:

*Nothing. **Gray void.***

*No matrix, no grid. No cyberspace.*

*The deck was gone. His fingers were ...*

*And on the far rim of consciousness, a scurrying, a fleeting impression of something rushing toward him, across leagues of **black mirror.***

*He tried to scream.*

*There seemed to be a city, beyond the curve of beach, but it was far away.*

*He crouched on his haunches on the **damp sand**, his arms wrapped tight across his knees, and shook.*

*He stayed that way for what seemed a very long time, even after the shaking stopped. The city, if it was a **city, was low and gray.** At times it was obscured by banks of mist that came rolling in over the lapping*

*surf. At one point he decided that it wasn't a city at all, but some single building, perhaps a ruin; he had no way of judging its distance. **The sand was the shade of tarnished silver that hadn't gone entirely black.** The beach was made of sand, the beach was very long, the sand was damp, the bottoms of his jeans were wet from the sand... He held himself and rocked, singing a song without words or tune.*

***The sky was a different silver.*** Chiba.

*Like the Chiba sky. Tokyo Bay? He turned his head and stared out to sea, longing for the hologram logo of Fuji Electric, for the drone of a helicopter, anything at all.*

*(Neuromancer, p. 233)*

Վերոնշյալ համատեքստի ընկալումը պահանջում է մտքի լարում և խորաթափանցություն: Վ. Գիբսոնը յուրօրինակ ձևով է ներկայացնում կիբեռտարածության բացակայությունը (*no matrix, no grid, no cyberspace*), այսինքն՝ կյանքն առանց դրա: Առանց կիբեռտարածության կյանքը միայն «մոխրագույն դատարկություն» է (*Nothing. Gray void*), և թվում է, թե ամբողջ աշխարհն է այդ դատարկությամբ վերածվում ոչնչի: Հատվածում աչքի են ընկնում նաև գույնային լիցքերով հագեցած բառակապակցությունները՝ *gray void, black mirror, entirely black*: Առանձնակի հետաքրքրություն են ներկայացնում հետևյալ փոխաբերական արտահայտումները՝ *city was low and gray, sand was the shade of tarnished silver, The sky was a different silver*, որոնք հեղինակի յուրահատուկ երևակայության արդյունքն են: Դրանց էությունը բացահայտելու համար անհրաժեշտ է մտովի ձուլվել հեղինակի պատկերների և գաղափարների աշխարհին: Մոխրագույնի պատկերներ կերտելիս օգտագործվել են ձյունը, մեզը, մառախուղը, ինչպես նաև մի շարք եզրույթներ, սակայն գույնը մնում է անփոփոխ մոխրագույնը, ինչ արտացոլանքներով էլ որ հանդես գա, ներկալիս, թե բացակա, կիբեռփանկ հերոսների աշխարհի գույնն է, այն բարդ աշխարհի, որտեղ ապրում են խորտակված և հուսալքված մարդիկ և որտեղ միայն սառը ողջույնի շնորհիվ է արհեստական միտքը (AI) դառնում ամենագոր:

Ոչ միայն կյանքն է շարունակում իր անգույն գոյությունը, այլև վեպի գլխավոր կերպարները՝ օրինակ, Մուլլին<sup>4</sup> դաժան մարդասպան է, նա «կորած» է ոչ թե ֆիզիկապես, այլ հոգեպես, քանի որ վերածվել է սպանող մեքենայի: Միակ ճիշտ բառը, որը կարող է նրան ճիշտ բնորոշել՝ «սառնասիրտն» է: Նրա «սառցային» էությունը բացահայտվում է մոխրագույնի տարբեր երանգների համադրությամբ. նրա աչքերի փոխարեն սառը, արծաթագույն հայելանման ոսպնյակներ են, նրա հայացքը և էությունը «մոխրագույն» են կամ «սև»: *Neuromancer* վեպի սյուժեի հիմքում ընկած *Wintermute* խորանարդը նույնպես նկարագրվում է հատկանշական մոխրագույն երկնքի ու ցրտաշունչ եղանակի ետնապատկերի վրա: Ցուրտն ու մոխրագույնը փոխաբերականորեն արտացոլում են մռայլ, անգույն, դաժան կյանքը, կյանք, որտեղ բացակայում են ջերմությունն ու վառ, տաք գույները: Մոխրագույնի և դրա երանգների միասնությամբ խորհրդանշվող կյանքն անիմաստ է, առանց այլ գույների կյանքը դատարկ է, և մարդը դառնում է սառն ու անսիրտ:

*A gray disk, the color of Chiba sky.*

*Now –*

*Disk beginning to rotate, faster, becoming a sphere of paler gray. Expanding – And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country, transparent unfolding of his distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity. Inner eye opening to the stepped scarlet pyramid of the Eastern Seaboard Fission Authority burning beyond the green cubes of Mitsubishi Bank of America, and high and very far away he saw the spiral arms of military systems, forever beyond his reach.*

*And somewhere he was laughing in a white-painted loft, distant fingers caressing the deck, tears of release streaking his face.*

*(Neuromancer, p. 52)*

Երկչափ տարածության սկավառակը վերածվում է եռաչափ տարածության, որը ընդարձակվում և կիբերտարածության մեջ անվերջության տպավորություն է ստեղծում: Այս անվերջությունն ընկալելի սահմանների բացակայության արդյունքն է: Իսկ *flowed - flowered - fluid* շարունյթում բառերի բաղաձայնույթը մեծացնում է պատկերների ազդեցությունը՝ ինչպես օրինակ կինոարվեստում՝ բացահայտելով երրորդ տարածաչափը: Տարածության մեջ առկայ ծող լուսավորությունը ևս մեկ անգամ հիշեցնում է Նեոնային օրիգամիի խաղի հոսքը: Նեոնը գազ է, որը երկար ժամանակ նույն դիրքում մնալով թվում է շարունակական, աղոտ ու մթագնած: Քեյսի՝ մեկ ուղղությամբ նայող աչքերը կարող են համեմատվել տեսախցիկի ոսպնյակի հետ, որը անշարժ է, բայց կարողանում է «նկարել», այսինքն՝ գրանցել ամեն մի շարժում, որ տեղի է ունենում իրեն շրջապատող աշխարհում: Քեյսի ֆիզիկական և հոգեկան էությունից մնացել է միայն նրա «ներքին աչքը», որը միակ փրկօղակն է արհեստականորեն ստեղծված անսահմանության մեջ: Կիբերփանկյան տիեզերքում համակարգիչները փոքր են, և հաճախ տեղադրվում են մարդու մարմնի մեջ՝ օգտատիրոջ (user) մաշկի տակ, ինչպես օրինակ Մոլլիի գանգային խռոչում տեղադրված բազմաֆունկցիոնալ համակարգիչը: Չարմանալի չէ, որ դրանք բոլորը մոխրագույն են, ինչպես համակարգչային վիրտուալ իրականությունը: Յենց մոխրագույնի խորհրդանշական կիրառությունն է, որ մեծապես օգնում է ընթերցողին ընկալել ու գնահատել ու հեղինակի խոսքի արտահայտչականությունն ու թաքնված իմաստները:

Չափվածում առկա են միանգամ եզրույթային շարունյթներ՝ *deck, disk, sphere, neon, spiral*, ու շագրավ են նաև *of* շաղկապով եզրույթային շարունյթները՝ *scarlet pyramid of the Eastern Seaboard Fission Authority, cubes of Mitsubishi Bank of America, the spiral arms of military systems*: Ասվածը ամրապնդել ու համար ներմուծենք այլ օրինակներ՝ *byproduct of youth, field of data, transfer of a synthetic grandular extract, radiance of the Lado-Acheson sun, neuroelectronic void of the matrix, result of genetic engineering, soft plastic flanges of the binoculars, polychrome of the virus program, rapid mechanism of the dex-paranoia, drastic simplification of the human sensorium, solid core of microcircuitry, microsecond*



*burst of diffuse laserlight, tributaries of the nerves: ՅատկանշակաՆ եՆ թվակաՆ + of շարույթները` tree ten-kilo slabs of dry ice, five megabytes of hot ROM, in շակասավ շարույթները` chip in her optic nerve, DNA coded in silicon, RAM in his Hitachi, readout flared in her optic nerve, implanted in a POW և այլ շարույթներ:*

Կիբերփանկ ժանրում գիբսոնյան ոճի ձևավորման և ապագա \$անտաստիկ աշխարհի պատկերաստեղծման գործում կարևորվում է շարույթային հետևյալ կառուցվածքային խմբերի կիրառությունը.<sup>5</sup>

### **ing+N**

*burgeoning technology, gliding cursor, telescoping segments, analyzing data, unfaltering radiance, dumping packets, clawing hair, pumping freebase, warning sound, hallucinating psychotic, changing filter, explaining cyberspace, foodhandling license, pushing buttons, missing joints, suffering distortion, gratifying crack, harvesting machine, strolling scribble, shifting data, venting steam, hallucinating psychotic, resulting skylights, highlighting musculature:*

### **Participle 2+N**

*monitored mutagen; C-shaped console, implanted lenses, triggered program, hardwired ROM, embedded microchip, recrystallized hexogene, slotted virus, articulated fingers, compressed air, pronounced limps, measured doses, scratched plastic, laminated map, tailored molecules, conditioned air, unpromising storefront.*

### **Compound A+N**

*techno-criminal subculture, fast-forward button, ten-megaton hit, razer-sharp canines, synth-voice chip, hydrogen-call conversion, Lado-Acheson system, nigra-striatal system, silver-black local point, shark-cartilage polysaccharides, ROM-generated simstim, silvery-gray hemp, time-lapse machine, clumsy-looking wrench, dozen-odd Microsoft, ten-digit figures, flesh-tone micropore, quarts-halogen floods, fast-forward button, Ono-Sendai look, last-minute illnesses, twelve-gauge shotgun, servo-calibration procedure, med-tech`s ticket:*

### **A+A+N**

*Russian military prosthesis, wartime Russian mycotoxin, luminous digital display, Mitsubishi Bank chip, rigid magnetic tape, white fiberglass coffin, Hitachi pocket computer, white Broun coffeemaker, kirensk, computer nexus, every thousand megabytes spiral birth factory, Corporate core data, extended crystal newes,*

*internal virus system, Sanyo vacuum suit, miniature plastic pillows, white throwaway gloves, dead optic cable, blank chrome heads, nondescript black raincoat, multimission combat aircraft, portable vacation module, elaborate Sony biomonitor, synthetic enzyme analogs, lethal feedback programs, broken surgery module, generated inadvertent microclimates, blue mutant carp, tremendously comfortable sensorium, damp gray cigarettes, gleaming metallic awnings, green Mech-5 microsoft, platinum MitsuBank chip, dozen subcellular nanomechanisms:*

### **A+Participle2+N**

*green-painted iron, rain-stained cardboard, bent-legged crab, green-tinged light, battery-powered lanterns, wedge-shaped space, diamond-buckled knees, servo-piloted miniature, plastic-rimmed mirror, self-contained neurosurgery, close-cropped frizz, green-filmed puddle, sharp-edged circle, chrome-trimmed barn, titanium-coated stud, man-sized nests, paint-scrawled brick, black-lacquered cubes, sad-ragged scrawl, big-complicating sound, black-beaded leather, chrome-plated skulls, amber-tinted goggle:*

### **A+N+N**

*highspeed drift and skid, white sportshirt and sunglasses, neat squares and rectangles, embroidered tight and small, genetic materials and hormones, micromechanical decay and sabotage:*

### **Part.2+Comp. A+N**

*unmanned Eurotrans freight vehicle, antique bottleneck cartridge brass, boasted red Christmas bulbs, wrinkled white evening jacket, advertised Argentinian seafood briquettes, polished black combat boots, mottled brown fingers, disgorged five sullen-looking officers, stylized matte black longlegs:*

### **Part.2+A+N**

*flushed gaijin faces, interconnected Victorian townhouses, discarded rectangular fragments, battered nylon pack, laminated foodhandling license, carved synthetic ruby, snapped white sparks, starched wing collar, poisoned silver sky, monitored mutagen levels, simulated airburst drowning, unpainted chipboard stairs, proscribed hormonal triggers, stacked white module, certified psychopath name, unlimited subjective dimension, presented limitless gulfs, shattered fiberglass shockstave, hardwired ROM cassette, idealized holographic vaginas, suggested chemical interrogation, blasted industrial moonscape, ramped green uniforms, suffered calcium loss:*

Ավելի ն, նշենք, որ հեղինակի անհատական և յուրօրինակ ոճի դրսևորում կարելի է համարել հարադրավոր բարդություն կազմող շարունջները`

*It was a Russian military prosthesis, a **seven-function force-feedback manipulator**, cased in grubby pink plastic.*

*(Neuromancer, p. 4)*

*As the man passed, his face dark and immobile beneath mirrored glasses, Turner noted the **carbine-format Steiner-Optic laser** with Fabrique Nationale sights.*

*(Count Zero, p. 5)*

*The **fifty-first generation of Maas-Neotek biochips** conjured up an indistinct figure on the seat beside her, a boy out of some faded hunting print, legs crossed casually in tan breeches and riding boots.*

*(Mona Liza Overdrive, p.3)*

Բերված հատվածներում առաջադաս և վերջադաս հարադրավոր տարրերը կարող են գրվել գծիկով կամ կազմված լինել մի քանի մասերից` *a seven-function force-feedback manipulator, carbine-format Steiner-Optic laser, fifty-first generation of Maas-Neotek biochips, eight-point servo calibration procedure, Ono-Sendai's battery-test stud, six-year-old Hitachi entertainment module, ice-blu shaved-velour number, clumsy-looking zero-g wrench, booby-trapped for x-ray ultrascan*: Նմանօրինակ շարունջները մեծ թիվ են կազմում խնդրո առարկա ստեղծագործություններում: Բայց նայ նպես կան նաև եզրույթային շարունջներ, որոնցում բացակայում է գծիկը օրինակ` *data transfer Bockris Systems GmbH*.

Լեզուն ձգտում է հասկացություններն արտահայտել հնարավորինս ճշգրիտ, ամբողջական, բազմակողմանի, որն էլ, բնականաբար, իրականացվում է այնպիսի պատկերավոր կապակցությունների ստեղծմամբ, որոնց բաղադրիչները կարողանան տվյալ հասկացությունն առավել ազույնս հասկանալի,

տեսանելի և շոշափելի դարձնել: Արդյունքում ի հայտ են գալիս իմաստավորված, տեղեկատվական բնույթի քերականական և ներքին ձև ունեցող բաղադրիչներից կերտված, պատճառաբանված և արտահայտչականությամբ օժտված բառեր: Սա, անշուշտ, ցանկալի հատկանիշ է սակայն եզրույթի դեպքում այն կարող է հանգեցնել անցանկալի հետևանքների: Այսպես, եզրույթի առավելագույն ճշգրտության ձգտումը հաճախ երկարաշունչ, մեծածավալ և բազմաբաղադրիչ եզրույթների ստեղծման պատճառ է դառնում: Գիտական, տեխնիկական եզրույթը՝ գործնականում արդյունավետ կիրառվելու հարմար, պետք է լինի ոչ շատ բարդ և կենսունակ: Երկարաշունչ, բազմաբաղադրիչ եզրույթը, բնականաբար, ի գործ է այդ դերում հանդես գալ: Ըստ այդմ՝ առաջ է քաշվում եզրույթի հակիրճության պահանջը (Êîðóîîâ Ñàíáóóîââ 1979; Âîëëîââ 1984): Եվս մի կարևոր հանգամանք. հակիրճության պահանջը բոլոր եզրույթների վրա է, որ տարածվում է: Չպատճառաբանված եզրույթներին այս պահանջը չի վերաբերում, քանի որ պարզ է, թե չպատճառաբանված բազմաբաղադրիչ եզրույթի ո՞ր տարրի կրճատման կամ սղման շնորհիվ կարելի է հասնել պահանջի իրագործմանը: Ուստի, եզրույթի առաջադրված հակիրճության պահանջի իրագործումը պատճառաբանված եզրույթների խնդիրն է (Âëëîîââ 1981): Որոշ դեպքերում էլ հակիրճության պահանջը համարվում է աննպատակահարմար, քանի որ հակասությունն է առաջանում եզրույթի ճշգրտության և հակիրճության միջև (Êîððâ 1961): Այսպիսի դեպքերում ճիշտ չի կարող համարվել հակիրճության պահանջի առաջնությունը, քանի որ կարող են ստեղծել կարճ, բայց հասկացողությունները ոչ ճշգրիտ ձևով արտահայտող և գիտական շփոթ առաջացնող եզրույթներ: Ասվածից հետևում է, որ ամեն մի դեպքի համար պետք է առանձին որոշում կայացնել այս կամ այն սկզբունքի առաջնայնության վերաբերյալ:

Գիբսոնի «գունագուրկ» ապագան կարող է ծառայել որպես ցուցիչ այնտեղ, որտեղ տեխնոլոգիական առաջընթացն է դեկավարում մարդուն:

Case sat in the loft with the **dermatrodes** strapped across his forehead, **watching motes dance in the diluted sunlight that filtered through the grid overhead**. A countdown was in progress in one corner of the monitor screen.

Cowboys didn't get into **simstim**, he thought, because it was basically a **meat toy**. He knew that the trodes he used and the little plastic tiara dangling from a **simstim deck** were basically the same, and that the cyberspace matrix was actually **a drastic simplification of the human sensorium**, at least in terms of presentation, but simstim itself struck him as a gratuitous multiplication of flesh input. The commercial stuff was edited, of course, so that if Tally Is ham got a headache in the course of a segment, you didn't feel it.

The screen bleeped a two-second warning.

The new switch was patched into his.

Sendai with a thin **ribbon of fiberoptics**.

And one and two and.

Cyberspace slid into existence from the cardinal points.

(*Neuromancer*, p. 55)

Նորաբանությունը նկերի երևան գալը նախ և առաջ թելադրված է գործառնական կիրառության պահանջով, մտքերն ու զգացմունքներն արտահայտելու անհրաժեշտությամբ: Յենց տվյալ համատեքստում կիրառվելու անհրաժեշտության արդյունքում են ստեղծվել հետևյալ եզրույթ-նորաբանությունները՝ *dermatrodes* («դերմատրոդները» այն էլ եկտրոդներն են, որոնք միացվում են «դերմային»՝ մաշկին), *filter, grid* - «էլեկտրացանց», *monitor screen, trodes, plastic tiara, cyberspace matrix, human sensorium, fiberoptics* - (համակ. «էկրան», «էլեկտրոդներ» և այլն, վերջին միավորը ներկայացնում է օպտիկամանրաթելերին, մալուխներին վերաբերող գիտակարգ) ([www.antonraubenweiss.com](http://www.antonraubenweiss.com)): Յետաքրքրական է դիտարկել *meat* նորաբանությունը, որն ունի հետևյալ իմաստները՝ 1. հաքերային ժարգոն է ֆիզիկական, կիբերսարքավորումներից զուրկ մարմնի համար, 2. հաքերային հայհոյանք է, որն ամենայն հավանականությամբ նույնն է, ինչ հայերեն «քած»-ը: Յեղիևակը

վարպետորեն է միահյուսել մարդ-տեխնիկա փոխարարությունը, որն աչքի է ընկնում արտահայտման բազմազանությամբ: Առանձնակի ուշադրություն է գրավում հետևյալ ասույթում արտահայտվող գեղեցիկ փոխարարությունը՝ *watching motes dance in the diluted sunlight that filtered through the grid overhead:*

Յայտնի իրողությունն է, որ մարդկային հասարակության զարգացումը լեզվի մեջ արտացոլվում է ամենից առաջ բառապաշարի միջոցով: Յասարակական կյանքի անդադար տեղաշարժը, գիտատեխնիկական նորանոր ձեռքբերումները և նոր գիտաճյուղերի ի հայտ գալը ծնում են նորանոր եզրույթներ: Ֆրանսիացի լեզվաբան Լ. Գիլբերտը առանձնացնում է բառապաշարային նորաբանությունների առաջացումը պայմանավորող երեք հիմնական պահանջ.

ա. ստեղծել անվանողական (նոր առարկայի կամ հասկացության անվանում) նորաբանություններ,

բ. ստեղծել ոճական (արտահայտչական երանգավորումով օժտված) նորաբանություններ,

գ. ստեղծել նորաբանություններ, որոնք լեզվական համակարգի ակտիվ ներգործության արդյունք են (ներունակորեն հնարավոր բառերի կազմություն՝ գոյություն ունեցող կաղապարներով) (Guilbert 1975):

Էդ. Ադայանը նախ և առաջ նորաբանությունների երկու մեծ խմբեր է տարբերակում՝ **նորաբանություններ լայն առումով** և **նորաբանություններ նեղ առումով**: Առաջնորդվելով այն սկզբունքով, որ ամեն մի նոր բառ՝ սեփական, թե փոխառյալ, նախապես հանդես է գալիս որպես նորաբանություն՝ լեզվաբանը լայն առումով նորաբանություն է համարում լեզվական ամեն մի իրականություն կամ իրողություն: Ըստ Էդ. Ադայանի նեղ բառագիտական առումով, նորաբանություն է ամեն մի նոր բառ, կայուն բառակապակցություն, դարձվածք, առանձնահատուկ արտահայտություն, բառի նոր իմաստ, բառագործածության նոր իրողություն: Լեզվաբանը նկատի ունենալով բառապաշարի մեջ նորաբանությունների ունեցած դերը, դրանք բաժանում է երկու ենթաշերտերի՝ **ընդհանրացող նորաբանություններ** են համարվում

բոլոր այն նոր բառերը, որոնք կարճատև թե երկար ժամանակամիջոցում անընդհատ կրկնվող գործածությունների հետևանքով անցնում են բառապաշարի գործունե շերտն հենց դրանով էլ դադարում նորաբանությունն լինելուց: **Մեկուսացած նորաբանությունները** այն բոլոր նոր բառերն են, որոնք գործածվում են այս կամ այն գրվածքում, բայց կրկնվող գործածություններ չեն ունենում, ուստի և չեն ընդգրկվում բառապաշարի գործունե շերտ: Այդ խմբի մեջ կարող են մտնել դիպլոմատային բառերը, հեղինակային նորակազմությունները, անհարկի փոխառությունները, օտարաբանությունները և այլն: Նորաբանություններ պետք է համարել նաև բոլոր այն նոր բառերը, որոնք դեռևս չեն ձևավորվել տվյալ լեզվի ակտիվ բառապաշարի մեջ և նույնիսկ բավականին երկար ժամանակ կարող են անհասկանալի ու անմատչելի լինել շատերին, բայց կարող են ինչ-որ մի պահի հաստատվել լեզվում, քանի որ զգացվում է, որ դրանք իրենց հետ թարմություն ու անսովորություն են բերում:

Նորաբանությունները հիմնականում առաջանում են երկու եղանակով`

1. երբ անհրաժեշտություն է առաջանում անվանելու հասարակական կյանքի տարբեր ոլորտներում ու բնագավառներում նոր կիրառություն ստացած առարկաներ, երևույթներ ու իրողություններ: Վերջին ժամանակներս անգլերենում լայն կիրառություն ստացած *cyber* արմատով արդեն կազմվել են բազմաթիվ նորաբանություններ:
2. երբ արդեն իսկ գործածության մեջ գտնվող դրույթը, առարկան, երևույթը կամ հասկացությունն ընդհանրապես (հատկապես փոխառությունները) անվանվում են նոր բառերով ու արտահայտություններով:

Եվ վերջապես, ի տարբերություն բուն կամ լեզվական նորաբանությունների, անհրաժեշտ է տարբերակել նաև հեղինակային կամ անհատական նորակազմություններն իրենց ենթատեսակներով, որոնք հիմնականում ստեղծվում են գեղարվեստական և մասամբ հրապարակախոսական խոսքում` ոճական տարբեր նպատակներով:

Ինչպես արդեն նշել ենք, նորաբանության ոլորտի խմբավորումն ըստ ենթատեսակների ամենից առաջ պայմանավորված է նրանց առաջացման ուղիներով:

**Լեզվական նորաբանության ոլորտը** առաջանում են անհրաժեշտաբար, հասարակական կյանքի տարբեր ոլորտներում կատարված փոփոխության ոլորտների հետևանքով: Նշված ենթախումբը, որ մենք անվանում ենք նաև բուն նորաբանության ոլորտ, հիմնականում անվանողական դեր են կատարում, և այս դեպքում արդեն նրանց արտահայտչական երանգավորումը առաջնայինն ու կարևորը չէ: Ոճաբանական ուսումնասիրության համար դրանք առանձնակի հետաքրքրություն չեն ներկայացնում, քանի որ միայն ու միայն որոշակի հասկացություններ անվանող բառային միավորներ են և գործ են ածվում տվյալ նյութի թելադրանքով:

**Խոսքային կամ անհատական նորաբանության ոլորտը**, որոնք, ինչպես արդեն նշեցինք, հեղինակային նորակազմության ոլորտ են, իրենց ծագումով պատկանում են միայն տվյալ հեղինակին: Նշված բառերը ստեղծվում են որոշակի շարժառիթներով, հիմնականում բառաբարդման և ածանցումների միջոցով և ծառայում են բազմապիսի ոճական նպատակների:

Յեղինակային նորակազմության ոլորտի առումով անգերազանցելի են Վ. Գիբսոնի աշխատությունները: Նրան են վերագրվում բազմաթիվ նորաստեղծ բառեր ու արտահայտություններ՝ հիմնականում կազմված *cyber* արմատով: Օրինակ՝ *cyberspace* - «կիբերտարածություն», *cybersurfing* - «թափառել համացանցում», *cybercrime* - «կիբերհանցագործություն», *cyberphobia* - «համակարգչավախ», *cyborg* - «կիբեռնետիկ օրգանիզմ», որոնց մի մասն արդեն արձանագրված է բառարաններում: Յեղինակային նորակազմության ոլորտը, ստեղծվելով խոսքի արտահայտչականության, պատկերավորության նպատակով, անշուշտ, նաև նպաստում են գրական լեզվի բառապաշարի հարստացմանը:

Քննենք նորաբանության ոլորտի պարունակող ևս մեկ համատեքստ.

*There was a heavy modified military side-band **transceiver** rigged for squirt **transmission**. This would be their link in case Ramirez and Jayelen*



*flubbed the data transfer. The squirts were prerecorded, elaborate technical fictions encoded by Hosaka's cryptographers. The content of a given squirt was meaningless, but the sequence in which they were broadcast would convey simple messages. Sequence B/C/A would inform Hosaka of Mitchell's arrival; F/D would indicate his departure from the site, while F/G would signal his death and the concurrent closure of the operation. Turner tapped the side-band rig again, frowning. He wasn't pleased with Sutcliffe's arrangements there.*

(Count Zero, p. 82-83)

Հարկ է նշել, որ այս համատեքստը հագեցած է եզրույթներով՝ *transceiver* - «ռադիո հաղորդիչ-ընդունիչ», *transmission* - տեխ. «հաղորդակ շարժահաղորդում», *data transfer* - «տվյալների փոխանցում», *prerecorded* - «նախաձայնագրված», *Hosaka's cryptographers* - «ծածկագրող անձի անունով կոչված ծածկագիր», տառային *B/C/A*, *F/D*, *F/G* - հապավումներ, որոնցից՝ յուրաքանչյուրը ներկայացնում է հաղորդագրության մի ձև: Թերևս ոչ միայն գրքում, այլև համակարգչային լեզվում նմանօրինակ տառային միասնություններն իրենց իմաստն ու խորհուրդն ունեն:

Կիբերտարածությունը միշտ գոյություն ունի որպես համակարգչային տվյալների գրաֆիկական պատկեր, որտեղ հերոսը մուտք է գործում այնպիսի վիրտուալ սարքերի միջոցով, ինչպիսիք են, օրինակ՝ ակնոցը, կոստյումը, կիբերտարածությունը, կիբորգները, արհեստական բանականությունը և այլն: Կիբերտարածությունը չի շարժվում, իսկ այն ընկալող և այնտեղ գործող սուբյեկտը շարժվում է: Կիբերտարածությունում մեզ ծանոթ ճարտարապետական այնպիսի տարրեր, ինչպիսիք են պատերը, պատուհանները և դարպասները, երկրաչափական խորանարդիկներ են, գնդեր և բուրգեր: Այս կառույցները կազմված են ոչ թե պինդ նյութերից, ինչպես մենք սովոր ենք պատկերացնել, այլ անտեսանելի տվյալներից, որոնք տեսանելի են դառնում միայն գրաֆիկական պատկերացումից և նախագծումից հետո:

*Program a map to display frequency of data exchange, every thousand megabytes a single pixel on a very large screen. Manhattan and Atlanta burn solid white. Then they start to pulse, the rate of traffic threatening to overload your simulation. Your map is about to go nova. Cool it down. Up your scale. Each pixel a million megabytes. At a hundred million megabytes per second, you begin to make out certain blocks in midtown Manhattan, outlines of hundred-year-old industrial parks ringing the old core of Atlanta.*  
(*Neuromancer*, p. 43)

Վերը ներկայացված հատվածը հագեցած է եզրույթներով ու եզրույթ-բառակապակցությամբ ու ներկայությամբ՝ *pixel, megabytes, to display frequency of data exchange, thousand megabytes a single pixel, overload your simulation*, որոնք ընդհանուր առմամբ դժվարընկալելի են դարձնում խոսքը:<sup>6</sup>

Ուշադրության և արժանի այն հանգամանքը, որ կյանքն ընթանում է աննախադեպ արագությամբ՝ վայրկյանների ընթացքում Մանհեթենում և Ատլանտայում վեր են խոյանում բարձրահարկ շենքեր, ստեղծվում են նոր թաղամասեր: Քաղաքային կյանքի ռիթմը ներկայացվում է *they start to pulse* փոխաբերության միջոցով: Եվ բնական է, որ ընթերցողի գլխում հակադրություն է առաջանում՝ իր իմացած հնի և աներևակայելի նորի միջև: Քայքայված և հնացած տեխնոլոգիան մարդկության անկարողությանն ուղղված պնդարկ է:

Վ. Գիբսոնը ընթերցողին ներկայացնում է նաև անիրական, ապագա այնպիսի հատուկ անուններ՝ բազմազգ ընկերությունների, փոքր ու մեծ կազմակերպությունների անվանումներ, որոնք ղեկավարում են կիբեթփանկ հերոսների աշխարհը և դաժան մրցակցության պայմաններում հետապնդում են ոչ միայն իրենց գոյությունն ապահովելու, այլև կարող ու հզոր մնալու նպատակ: Այդպիսի հատուկ անուններ են *Maas-Neotek, Zeiss Ikon Optics, Borg-Ward Cargo Drone Airships, Dallas-Fort Worth Sunbelt Co-Prosperity Sphere, Eastern Seaboard Fission Authority, Fuji Electric Company, Gucci Fine Watches & Accessories, Lando-Acheson Lighting, Maas Biolabs GmbH, Ono-Sendai, Akihabara Business Modules, Cathode Cathay, Fabrique Nationale (FN) of Belgium Firearms, Fujiwara High Explosive (HE) Flechettes* յուրառոճ միավորները, որոնք թեև առաջին հայացքից

իրական ձեռնարկությունների անունների տպավորություն են թողնում, բայց ուշադիր ընթերցողը հեշտությամբ տարրոշում է դրանք որպես գիտաֆանտաստիկայի տարրեր: Չնայած Քեյսը այս կորպորացիաների համար չի աշխատում, բայց նրան թվում է, որ իր դեմ դավադրություն են կազմակերպում հենց այս հզոր կառույցները: Նա ամենուրեք՝ նույնիսկ երազում, տեսնում է անձնավորված, անմահ, մարդկության պատմությունը կերտող կորպորացիա-զայբաթսուների հետքերը:

*Power, in Case's world, meant corporate power. The zaibatsus, the multinationals that shaped the course of human history, had transcended old barriers. Viewed as organisms, they had attained a kind of immortality. You couldn't kill a zaibatsu by assassinating a dozen key executives: there were others waiting to step up the ladder, assume the vacated position, access the vast banks of corporate memory. But Tessier Ashpool wasn't like that, and he sensed the difference in the death of its founder. T-A was an atavism, a clean. He remembered the litter of the old man's chamber, the soiled humanity of it, the ragged spines of the old audio disks in their paper sleeves. One foot bare, the other in a velvet slipper.*

*(Neuromancer, p. 203)*

Ի տարբերություն Թեսսիեր-Էշփուլի կլանի, որը ձևավորում է ընտանիքի գենետիկական նմանության վրա հիմնված հատկանիշներ ունեցող Էակներ, զայբաթսուները ընդգրկում են սոցիալական հարաբերություններից առաջացած արհեստական Էակների: Թեսսիեր-Էշփուլի կլանը հարուստ է հզոր ընտանիք է, որն ապրում է հայտնի տարածության այն կողմում կառուցված ամրոցում: Ամրոցը գտնվում է օդակով շրջապատված առանցքի գագաթին: Վեպում այս բնակավայրը ներկայացվում է հետաքրքիր ձևով, այն համեմատվում է մեղվի փեթակի հետ, որը Քեյսը տեսնում է երազում: Իսկ ներսում ապրողները սովորական մարդիկ չեն, այլ նորաստեղծ, միմյանց նման ու համաչափ կառուցվածք ունեցող կենսաբանական արարածներ:

*Wintermute and the nest. Phobic vision of the hatching wasps, time – lapse **machine gun of biology**. But weren't the zaibatsus more like that, or the Yakuza, hives with **cybernetic memories**, vast single organisms, their **DNA coded in silicon**? If Straylight was an expression of the **corporate identity of Tessier–Ashpool**, yhen T–A was crazy as the old man had been. The same ragged tangle of fears, the same strange sense of aimlessness. 'It they'd turned into what they wanted to ...,' he remembered Molly saying. But Wintermute had told her they hadn't.*

(*Neuromancer*, p. 203)

Բիոիսթիներական կառուցվածքային և ինտելեկտուալ հատկությունների միջև կա որոշակի համապատասխանություն, միկրո- և մակրո- մակարդակների համաչափություն, որը էապես կարևոր է մարդկային այս նոր տեսակի համար: Նույն կառուցողական սկզբունքը կիրառվել է ողջ վեպում՝ այսպիսով օգնելով «կերտել» կիբեռտարածության ոչ միայն քաղաքաշինական, այլև մարդաստեղծ երևակայական «ճարտարապետությունը»: Վեպի վերջում համանուն հերոսը՝ *Neuromancer*-ը, բացահայտում է իր կառուցվածքին ու հատուկ ունակություններին վերաբերող մանրամասները:

Կիբեռփանկ բառապաշարում անհրաժեշտ է տարբերակել բառերի մի խումբ, որը հատուկ է կիբեռփանկյան հանրության որոշակի խմբերին: Կիբեռփանկ ժանրը, համարվելով ոչ միայն ապագա տեխնոլոգիական գիտության, այլև սլենգի, ժարգոնի, գռեհկաբանության լեզու՝ հարուստ ու բազմաբովանդակ եզրույթային բառաֆոնդ ունի: Նշված բառապաշարի մի մասը համարժեք գործածություն ունի նաև լեզվի առօրյա-խոսակցական բառաչերտում, մյուս մասը՝ կարող է համարել կիբեռփանկ ժանրը բնութագրող նորաբան եզրույթների բառաչերտ կամ ժարգոնային նորաբանությունների բառախումբ: Դրանցից են՝

**Avatar** - անձնական մատրիցայի պատկեր (ժարգոնային ձև)

**Bagman** - քինգփին և Ջանյա կորպորացիաների հանցագործ աշխատակից, ինչպես նաև քրեական գործակալ (փողոցային սլենգ)

**Bithead** - համակարգչամուլ, համակարգչային հետաքրքրասեր (սլենգ), (հմմտ. *decker, nerdy, wirehead*)

**Biz** - սպանել, հանցագործությունն անել, «բիզնես» բառից (փողոցային սլենգ)

**Bronze** - ուժային կառույցների աշխատողներին կոչելու նվաստացուցիչ ձև (ժարգոն)

**Face, The** - կապիտալիզմում, մատրիցամուտք գործելու միջոց (հաքերային սլենգ)

**Goose/Gender** - անբարոյական, մարմնավաճառ (փողոցային ժարգոն)

**Meat** - ֆիզիկական, ոչ կիբեռնետիկ մարմին (հաքերային ժարգոն)

**Roid** - մաշկ, ստերոիդ (սլենգ)

**Screamer** - անպարկեշտ բառ «բերան»-ի համար, նաև՝ արագ, սահուն, գրավիչ, սեքսուալ (սլենգ)

**Shoemaker** - կեղծ բանկային կամ նույնականացման քարտեր պատրաստողին կոչելու անպարկեշտ ձև (սլենգ)

**Slit** - անպարկեշտ բառ իգական սեռի ներկայացուցչի համար, «քած» (սլենգ)

**Stud** - կիբեռոդեքից բացի այլ միջոցով կիբերտարածություն մտնող, նաև՝ անպարկեշտ բառ մեկի համար, ով միացել է կիբեռտարածությանը (սլենգ)

**Taxi Driver** - անպարկեշտ բառ թմրամուլ-ինքնասպանների դեմ պայքարողների համար (փողոցային սլենգ)

Այս բառաշերտի մեջ ամենից առաջ մտնում են, այսպես կոչված, ժարգոնային կամ ծածկալեզվային բառերն ու գռեհկաբանությունները, որոնք գործ են ածվում առանձին խմբերի հաղորդակցական գործընթացում և հիմնականում իրացնում են անվանողական գործառնություն, իսկ երբեմն նաև գեղարվեստական երկերում նպաստում են առանձին անհատների խոսքի ոճավորմանը (Սուքիասյան 1989; Մարգարյան 1993; Եզեկյան 2007):

Եռագրություն բարդ բովանդակության հիմքում ընկած է այն հարցադրումը, թե ո՞վ է կանգնած վիպական գործողությունների և

դժվարը մբռնելի իրավիճակների մեջ տեղում: Յերոսների կյանքի և գործունեության մանրամասնությունները, դրանց նկարագրությունները կարևոր դեր են կատարում Գիբսոնի վեպում: Օրինակ, *Neuromancer* վեպում առանձնահատուկ առանձնահատուկ նշանակություն ունի գլխավոր հերոսի՝ քսանչորսամյա Յենրի Դորսեթ Քեյսի կյանքն ու գործունեությունը: Նրանյարդային համակարգը վնասել են «միկրոտոքսին» կոչվող թույնով: Քեյսի անունը բազմաձայն է վեպում: *Case* ասելով հեղինակը հավանաբար նկատի ունի մի պայուսակ կամ արկղ, որը կարելի է գործածել որպես Քեյսի ուղեղի կամ մտքի պահեստ, կամ, թերևս, կարելի է հասկանալ որպես ֆունկցիոնալ թերություն՝ ժամանակավոր դրություն: Քեյսը հանդես է գալիս նաև այլ անուններով, օրինակ՝ Դերեկ Մեյ անունով, որը գրված է Միցուբիշի մակնիշի բանկային կրիչի վրա: Յաջորդ անունը թրուման Սթարն է, որը նրան ձևագրային անունն է: Նույնը կարելի է ասել Ռեթս անվան մասին, որը առաջացել է *rat* (առնետ) բառից և որից կարելի է միանգամից կռահել, որ Ռեթսը խիստ բացասական կերպար է: Յաջորդ կերպարը Մոլլին է, որը Գիբսոնը հավանաբար վերցրել է «Մոլլի Մուգուայ ըրս» գաղտնի խմբակցության անունից, որն ըստ առցանց բառարանի՝ «ձևավորվել է 1843թ. իռլանդացի կալվածատերերի կողմից, որոնց նպատակն էր վախեցնել օրենքի ներկայացուցիչներին ու խանգարել նրանց աշխատանքին՝ ծախվելով կանացի շորեր հագնելով»: «Մոլլին» իռլանդական մեկ այլ նմանատիպ կազմակերպություն է, որը կազմավորվել է 1954թ. Փենսիլվանիա նահանգում: Սրանց նպատակը նույնպես օրենքի ներկայացուցիչներին, և անօրենս իշխանավորներին վախեցնելն էր: Բառն ունի նաև «անբարոյական» իմաստը: Ամենաբարդ ու աչքի ընկնող մականունը Ուինթերմոնթն է, որը մտազուգորդվում է սառը, հավերժական լռության և գաղտնիության հետ: Եվ իհարկե վեպի *Neuromancer* (նյարդառոմանս) անունը, որը ստեղծված է երկու՝ *neuro* - (նյարդ) և *mancer* - մոգ, կախարդ միավորների համակցությամբ և վկայակոչում է Գյոթեի *Տաուստին*՝ չար ոգիների և մահվան հետգործունեացող մոգին: Այս անվան կիրառությունը յուրօրինակ բառախաղ է ներմուծում համատեքստ:

Նշված հատուկ անունները կարևոր տեղեկատվական գործառույթ են իրացնում և ընթացողին մնում է հետևել գործողությունների ընթացքին և փորձել ինքնուրույն հասկանալ ու մեկնաբանել գիբսոնյան լեզուն ու ոճը: Վեպում գործողությունները, որոնք ըստ էության անցնում են սովորական մտածողության սահմանները, այնքան կտրուկ կարող են զարգանալ, որ ընթերցողը պետք է լարի միտքն ու երևակայությունը, որպեսզի կարողանա ընկալել տեքստը: Իհարկե, երբեմն գործողությունների բարդ ընթացքը կարող է ընդհատվել՝ տեղի տալով նկարագրություններին, սակայն մտքի համընթաց շարժումը նույնն է, բարդ և դժվարըմբռնելի: Եվ հենց սրանով էլ պայմանավորված է կիբերֆանկ ժանրի յուրօրինակությունը:

Գիբսոնի *Neuromancer* վեպում փոխաբերական և թեմատիկ կուտակումները ցույց են տալիս ֆիզիկական տարածության և կիբերտարածության կառուցվածքի զուգադրությունը: Երկու տարածություններն էլ մեծ կարևորություն ունեն և պատկերավոր արտահայտումներ են ստանում Քեյսի մտորումներում ու ընկալումներում՝ մարդկային ու անմարդկայինը, շնչավորն ու անշունչը, օրգանականն ու անօրգանականը, վերացականն ու կոնկրետը վարպետորեն նկարագրվում են, բայց մնում են չբացատրված: Կիբեռտարածության վիրտուալ աշխարհը հեղինակի, ապա ընթերցողի երևակայության արդյունքն է:

Կիբերֆանկ ժանրի ինքնատիպությունը պայմանավորված է պատմողական մանրամասներով, զգուշությամբ ընտրված բարդ կառուցվածքով, կյանքի ամենօրյա ռիթմի մեջ բևեռացում մտցնել ու պատրաստակամությամբ: Ստորև ներկայացված վերասույթային միասնությունը վերը ասվածի վառ ապացույցն է:

*The **matrix** has its roots in primitive arcade games; said the **voice-over**, in early **graphics programs** and **military experimentation** with **cranial jacks**. On the Sony, a **two-dimensional space** war faded behind a **forest of mathematically generated ferns**, demonstrating the special possibilities of **logarithmic spirals**; cold blue military footage burned through, **lab animals wired into test systems**, helmets*

*feeding into fire control circuits of tanks and war planes. **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 lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data like city lights, receding .*  
(*Neuromancer*, p. 51)

Շարադրանքի լեզուն հատկապես բարդանում է, երբ խոսքը վերաբերում է սովորական մտքին ոչ հարիր աներևակայելի գործողություններին, որոնք բնութագրում են ապագայի կյանքն իր բոլոր առանձնահատկություններով: Մատրիցան ներկայացվում է որպես *Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts*, որին կարելի է միանալ «ցանցային միացման միջոցով»: 1990-ականներին անգլերենում մատրիցան այն ամենն էր, ինչ մարդիկ ներբեռնում էին համակարգիչ՝ դրանք միացնելով իրենց ուղեղներին: Ահա, թե ինչ է Քեյսն անում ապրելու համար: Նա միացնում է համակարգիչն իր ուղեղին և մատրիցայում ինֆորմացիա փնտրում: Ինչպես նկարագրել է Գիբսոնն իր այս ստեղծագործության մեջ՝ կիբերտարածությունը «համընդհանուր հալյունցիկոսիա» է (*consensual hallucination*), որը նման է ֆիզիկական տարածությանը, թեև ըստ էության այն համակարգչային կառույց է և ներկայացնում է ընդամենը մտացածին տվյալներ: Տարիներ անց մարդկությունը կհասկանա, որ Գիբսոնի տեսակետը շատ մոտ է իրականությանը: Հեղինակը հաճախ կիրառում է «կիբերտարածություն» եզրույթը՝ բացատրելու կամ նկարագրելու այն գործընթացը, որի ժամանակ երկու համակարգիչներ միմյանց միացած են հեռախոսային տարբեր գծերի միջոցով: Հատվածը հագեցած է ոչ միայն համակարգչային, այլև այնպիսի եզրույթներով, որոնք հաճախ են օգտագործվում երկրաչափության մեջ կամ տեխնիկական ոլորտներում (*matrix, voiceover, graphics programs, military experimentation, cranial jacks, two - dimensional space, logarithmic spiral, wired*



*into test systems, helmet, circuits, mathematical concepts, graphic representation of data, banks of computer, human system*): Հատվածին լրացուցիչ երանգ են հաղորդում *lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data*, փոխաբերական արտահայտությունները և հատկապես *constellations of data* («տվյալների աստղաբույլ») փոխաբերությունը, որը կարելի է համարել մակդիրով համեմված չափազանց հաջող փոխաբերություն: Վերևշանային մակարդակում են իրացվում նաև *unthinkable complexity lines of light* փոխաբերությունը և, ի վերջո, գեղարվեստական համեմատությունը՝ *clusters and constellations of data like city lights*: Սրանց օգնությամբ է, որ հեղինակը ավելի է ընդգծում մատրիցայի հզորությունն ու բազմակողմանիությունը:

Անդրադառնալով լեզվի ոճական արտահայտչամիջոցներին՝ տեղին է հիշատակել Պողոս Պողոսյանի միտքն այն մասին որ փոխաբերությունը աշխարհի ճանաչողության և մեր իմացության հիմնական միջոցն է, հիմնական ուղին: Փոխաբերությունը օգնում է երևույթների մասին իրական ու ճշմարիտ պատկերացում կազմել նույնիսկ այն դեպքում, երբ նրա բաղադրիչները չեն համապատասխանում իրականին կամ բնականին (Պողոսյան 1990):

Մեր քննության արդյունքները ևս մեկ անգամ հաստատում են, որ եզրույթները ստանում են գիտական արժեք, եթե դրանք ունեն միանշանակ հստակ եզրույթային իմաստ և ընդունակ են ճշգրիտ բնութագրել ճշգրիտ հասկացությունները: Բայց եզրույթին առաջադրված գիտական սահմանելիության կամ ճշգրիտ սահմանելիության պահանջը, ըստ երևույթին, ճիշտ կլիներ համարել պայմանական այն առումով, որ եզրույթային իմաստը չի կարող լինել բացարձակ ճշգրիտ, այն պայմանականորեն կամ հարաբերականորեն է ճշգրիտ (Խլղաթյան 1976:97-98): Վերջին սահմանումը բնորոշ է կիբերփանկյան եզրույթներին:

Ասվածը կարելի է հիմնավորել հետևյալ կերպ. եզրույթային իմաստը չի կարող մարդկային ճանաչողության զարգացման բոլոր մակարդակներում բացարձակ անփոփոխ և ճշգրիտ լինել, հետևաբար, եզրույթային իմաստը պայմանական, ժամանակավոր, ոչ հարատև բնույթ է կրում: Այստեղ էականն այն է, որ եզրույթային իմաստի ճշգրտությունը պետք է արտացոլի գիտության և ընդհանրապես,

մարդկային ճանաչողության զարգացման արդի մակարդակը (Áððàçèí, Æíèíâèí 1979:265; Սուքիասյան 1999:173): Եզրույթային իմաստի ճշգրտության մասին ասվածը իբրև ելակետ ընդունելով՝ պետք է արձանագրել, որ կիբերփանկյան եզրույթը հարաբերականորեն ճշգրիտն ստույգ սահմանելի գիտական հասկացությունն է:

Մեր ուսումնասիրությունը բացահայտում է նաև կիբերփանկ ժանրի սյուժեի հիմքում և հատկապես կիբերտարածության նկարագրության մեջ «լույս» հասկացության կարևոր դերը: Սա այն նյութն է, որով պայմանավորված է կիբերտարածությունը, իսկ այնտեղ գտնվող օբյեկտները ասես կարծր նյութից պատրաստված լինեն, քանի որ լույսի պայծառությունը հավասարեցվում է ինֆորմացիայի խտությանը: Լուսավորված գիշերը, որպես արհեստական ցերեկ, կապվում է կյանքի և մարդկային գործունեության հետ, ինչպես նաև կիբերփանկ գրականության հետ: Գիտական առեղծվածայնությունը կարծես ժանրի ոճական «ապրանքանիշը» լինի: Ոճական որոշ առանձնահատկություններ փոխ են առնվել դետեկտիվ գրականությանից և ֆիլմերից: Գիշերային երկինքը ներկայացվում է որպես «սև տարածություն», որը հակադրվում է քաղաքի լուսավորված ուրվագծին: Այսպես՝

*Cherry-lee Chesterfield is surrounded by a sad ragged scrawl, her information profile like a child's drawing: citations for vagrancy, petty debts, an **aborted career** as a paramedical technician Grade 6, framing birth data and **SIN**. Slick, or Slick Henry, is among the **SINless** but **3 Jane**, **Continuity**, Bobby, all have lavished their attention on him. For 3 Jane, he serves as the focus of a minor node of association: she equates his ongoing rite of construction, his **cathartic response to chemo-penal trauma**, with her own failed attempts to exorcise the barren dream of Tessier-Ashpool. In the corridors of 3 Jane's memory, Angie has frequently come upon the chamber where a **spider-armed manipulator** stirs the refuse of stray-light's brief, clotted history—an act of extended collage. And Bobby provides other memories, tapped from the artist as he accessed 3 Jane's library of Babel: his slow, sad, **childlike labor** on the plain called **Dog Solitude**, erecting anew the forms of pain and memory.*

Չնայած վերասույթային միասնության համընդհանուր տեղեկատվական ուղղվածությունը, այն աչքի է ընկնում ոճավորված լեզվական միավորների առատությամբ: Յետաքրքրական է վերնշանային մակարդակում իրացվող *her information profile like a child's drawing* գեղարվեստական համեմատությունը, որի միջոցով եղինակը համակարգչային ամբողջ ինֆորմացիան նմանեցնում կամ համեմատում է երեխայի նկարած պատկերների հետ: Յատվածին լրացուցիչ երանգավորում են հաղորդում այնպիսի մակդիրներ, ինչպիսիք են՝ *ragged scrawl, aborted career, chemo-penal trauma, spider-armed manipulator, clotted history, childlike labor, cathartic response* և այլն: Յայտնի է, որ խոսքին պատկերավորությունն, արտահայտչականությունն և հուզական երանգներ հաղորդող տարաբնույթ ոճական միջոցների շարքում մակդիրն իր ուրույն և կարևոր տեղն է գրավում: Մակդիրները ներկայացվում են ոչ միայն որպես հատկանշող, այլ և հատկանիշների լրացմամբ մակդրյալի նշանակությունն առավել դիպուկ ու ազդեցիկ դարձնող միավորներ, որոնք առավել թանձրացնում են խոսքի պատկերավորությունը, ի հայտ բերում գրողի ոճի ինքնատիպությունը, պարզում հեղինակի գեղագիտական հակումներն ու ժամանակի ընդհանուր ոգին: Ա. Կվյատկովսկին կարծում է, որ մակդիրը «միշտ փոխաբերական ածական է», և ոմանք սխալվում են՝ նրան այլ խոսքի մասերի հետ կապելով (Квятковский 1966):

Յատվածում առկա, կիբերփանկ ժանրը բնութագրող *SIN* եզրույթ-հապավումը *System Identification Number* տեղեկատվական միավորի հապավումն է (անձի կամ ցանցի նույնականացման նշան), իսկ հատվածում գործածվող *SINless* գործուն վերջածանցով կազմված շարույթը մատնանշում է ինքնությունը հաստատող նույնականացման քարտից զուրկ անձ: Այս, այսինքն *-less* վերջածանցով կառուցված շարույթը հեղինակի երևակայության արդյունքն է, որն էլ իրացվում է խոսքի վերնշանային մակարդակում, և հնարավոր է նաև վերվերնշանային մակարդակում՝ *sin-* «մեղք» բառի հետ ունեցած իր նույնաձայնության շնորհիվ (տես

նաև հաջորդ օրինակը): Ընդհանուր առմամբ նշված գործուև վերջածանցով կազմված բառային շարույթները բնորոշ են գիբսոնյան ոճին: Ստորև քննենք մի համատեքստ, որտեղ արդեն ակնհայտ արտահայտվում է *sin* միավորի երկու իմաստներով պայմանավորված բառախաղը :

*She was sixteen and **SINless**, Mona, and this older trick had her once that was a song, “**Sixteen and SINless**”. Meant she hadn’t been assigned a **SIN** when she was born, a **Single Identification Number**, so she’d grown up on the outside of most official systems.*  
(*Mona Lisa Overdrive*, p. 56)

Չեղինակի երևակայությամբ ստեղծված (s) հնչյունի բաղաձայնությամբ լրացուցիչ երանգ է հաղորդում հատվածին, իսկ *sixteen and SINless* արտահայտության կրկնությունը, և հատկապես *SINless* հապավման գործածությունը, որն այստեղ ներկայանում է բառախաղի տեսքով (մի կողմից որպես նույնականացման քարտ չունեցող անձին բնորոշող հապավում, մյուս կողմից՝ որպես «անմեղ»), ընդգծում է 16-ամյա դեռահաս Մոնայի կերպարը: Թեև *Sixteen and SINless* կապակցության հետագա բացատրությունը տալով (*Meant she hadn’t been assigned a SIN when she was born, a Single Identification Number*) և շեշտելով, որ իր կիրառած *sinless*-ը մեր ընկալած «անմեղը» չէ, հեղինակը, այնուամենայնիվ, որոշ հումորային երանգավորում տալով իր խոսքին, փորձում է հասկացնել, որ մենք ճիշտ ենք, որ Մոնան ոչ միայն չունեի նույնականացման քարտը, որը պետք է նրան հատկացվեր, երբ ծնվել էր, այլ և նա իրոք «անմեղ» կամ «մեղքեր չգործած» տասնվեցամյամի աղջնակ էր:

Ինչպես երևում է օրինակից, կյանքի համընթաց զարգացումը հանգեցնում է նոր տեխնոլոգիաների առաջացմանը: Այս դեպքում Գիբսոնը ստեղծել է համակարգչային ծրագիր, որը համարակալում և կոդավորում է մարդկանց: Չարգացումը երբեմն լավ ազդեցություն է ունենում և օգնում է եկող սերունդներին ավելի անել իրենց մշակույթի, աշխարհի զարգացման համար, բայց երբեմն էլ այդ նույն զարգացումը այլասերում է մարդկությանը՝ ավելի շատ

վնասելով, քան օգնելով հասարակությանը: Գիբսոնյան այս գաղափարներն ու մտորումներն են ընկած 1980-ականների վերջիններմուծված համաշխարհային սարդոստայնի (www) հասկացության մեջ:

Քննարկենք գիբսոնյան ևս մեկ համատեքստ.

***Kuan Grade Mark Eleven was growing.***

*Dixie, you think this thing'll work?*

*Does a bear shit in the woods? The Flatline punched them up through shifting rainbow strata. Something dark was forming at the core of the Chinese program. **The density of information overwhelmed the fabric of the matrix**, triggering hypnologic images. Faint kaleidoscopic angles centered in to a **silver-black focal point**. Case watched childhood symbols of evil and bad luck tumble out along translucent planes: swastikas, skulls and crossbones, dice flashing snake eyes. If he looked directly at that null point, no outline would form. It took a dozen quick, **peripheral** takes before he had it, a shark thing, gleaming like obsidian, the black mirrors of its flanks reflecting faint distant lights that bore no relationship to the matrix around it.*

(*Neuromancer*, pp. 180-181)

Ինչպես արդեն նշել ենք, կիբերփանկ ստեղծագործությունը կարդալիս որոշ գաղափարներ, եզրույթներ, եզրույթ-բառակապակցություններ բավականին դժվար ըմբռնելի են և առանց հավելյալ տեղեկատվության չես կարող ճիշտ ըմբռնել եզրույթի կամ նախադասության իմաստը, օրինակ՝ *Kuang Grade Mark Eleven Penetration Program* (չինական համակարգչային վիրուսային ծրագիր): Վ. Գիբսոնը շատ հաճախ համակարգչային, տեղեկատվական տեխնոլոգիային վերաբերող այնպիսի տեղեկատվություն է ներկայացնում, որ ընթերցողը տարակուսում է, թե արդյո՞ք այն ժամանակներում կային այդքան զարգացած համակարգիչներ և համակարգչային ծրագրեր, կամ, գուցե, հենց գիբսոնյան գաղափարներն են խթանել տեղեկատվության այսօրվա զարգացումը: Վերը բերված օրինակը հագեցած է եզրույթներով՝ *strata, core, program, information, matrix, hypnologic, kaleidoscopic, symbols, peripheral,*

փոխաբերությունը ամբ` *density of information overwhelmed the fabric of the matrix*, բաղաձայնունությունը` *swastikas, skulls and crossbones, dice flashing snake eyes*, որոնց միաձուլումը ստեղծել է հենց այն խոսքային միջավայրը, որն անսահմանում է որպես գիտաֆանտաստիկական, կամ ավելի կոնկրետ` կիբեռֆանկյան:

Ուիլիամ Գիբսոնի եռագրության մեջ նկարագրվում են ապագա համակարգչային տեխնոլոգիաները և դրանց ազդեցությունը աշխարհի բնակչության կյանքի, գործունեության և համակեցության վրա: Այս պատմաարժեքը տեղեկությունն է հաղորդում այն աշխարհի մասին, որը ղեկավարվում է համակարգիչների ու ամենաառաջարկեմ տեխնոլոգիաների կողմից: Բացի «տեխնոլոգիականացած» աշխարհից, Գիբսոնի համար կարևոր են նաև այդ աշխարհում գործող էթիկական և բարոյական արժեքները, նորմերը, դրսևորման ձևերը: Գիտաֆանտաստիկայի շատ մեկնաբաններ նշել են, որ դիստոպիական գիտաֆանտաստիկան և կիբեռֆանկն ունեն ընդհանրություններ:<sup>7</sup> Հատկապես աչքի է զարնում բացասական պատկերների նմանությունը` կործանման եզրին հասած մարդկության, մարդկային արժեքների և բնաշխարհի նկարագրություններով:

Հեղինակին շատ է հուզում այն հարցը, թե արդյո՞ք տեխնոլոգիայի զարգացման գործընթացը չի հասցնի բարոյական արժեքների կորստի:<sup>8</sup>

Այսպես օրինակ.

*Archipelago*

*The islands. Torus, spindle, cluster. **Human DNA spreading out from gravity's steep well like an oilslick.***

*Call up a graphics display that grossly simplifies the exchange of data in the 2-5 archipelago. One segment clicks in as red solid, a massive rectangle dominating your screen.*

*Freeside. Freeside is many things, not all of them evident to the tourists who shuttle up and down the well. **Freeside is brothel and banking nexus, pleasure dome and free port border town and spa. Freeside is Las Vegas and the longing gardens of Babylon, an orbital Geneva***

**and home to a family inbred and most carefully refined, the industrial clan of Tessier and Ashpool.**

*On the THY liner to Paris, they sat together in First Class, Molly in the window seat, Case beside her, Riviera and Armitage on the aisle. Once, as the plane banked over water, Case saw the jewel – glow of a Greek island town. And once, reaching for his drink, **he caught the flicker of a thing like a giant human sperm** in the depths of his bourbon and water.*

(*Neuromancer*, p. 101)

Հատվածին լրացուցիչ ոճական երանգ են հաղորդում երկու համեմատությունները (*Human DNA spreading out from gravity's steep well like an oilslick, he caught the flicker of a thing like a giant human sperm*), որոնցում համեմատվող կողմերը՝ *Human DNA* և *oilslick, the flicker of a thing* և *a giant human sperm*, որոնք ընկալելի են միայն վերիմաստային մակարդակում: Համեմատվող երևույթները խորթ են ու արտասովոր, համեմատությունն այստեղ միայն արտաքին նմանության հետևանք է, այլ ունի ներքին, խոր բովանդակություն: Երբ խոսքը վերաբերում է կիրբերփանկյան «գեղարվեստականությունը»՝ չի կարելի բավարար համարել միայն լեզվական առանձին տարրերի այս կամ այն ոճական առանձնահատկությունների բացահայտումը: Անհրաժեշտ է պարզել նաև նորաբան և ճշգրիտ գիտական եզրույթների իմաստները և կիրառական անհրաժեշտությունը: Բացահայտենք վերոնշյալ համատեքստում կիրառված որոշ եզրույթների իմաստները, օրինակ *torus* (մաթ. «տոր»), *spindle* (տեխ. «սռնի», «առանցք»), կամ *Freeside* (գիբսոնյան եզրույթ՝ առանցքանման տիեզերական կայան, որը տեղակայված է բարձր ուղեծրային հատվածներում և պատկանում է Թեստ - Աշպուլ ընտանիքին): *Freeside*-ը վերաբերում է հետաքրքիր և պատկերավոր ձևով է ներկայացվում՝ համեմատվելով մեզ արդեն հայտնի առարկաների, տեղերի և երևույթների հետ (*Freeside is many things, Freeside is brothel and banking nexus, pleasure dome and free port, border town and spa, Freeside is Las Vegas, hanging gardens of Babylon, an orbital Geneva*): Այն գրեթե ամեն ինչ է՝ հասարակաց տուն կամ բանկային կենտրոն, ժամանցի կենտրոն կամ նավահանգիստ, սահմանային քաղաք կամ հանգստավայր, Ֆրիսայդը Լաս Վեգասն է,

Բաբելոնյան կախովի այգիները և ժնը, որպես աշխարհի կենտրոն: Եվ ամենևին էլ զարմանալի չի լինի, երբ մոտ ապագայում *Freeside* տիեզերական կայանը վերածվի մարդկությանն ու քաղաքակրթությանը ղեկավարող կենտրոնի:

Ինչպես արդեն ակնհայտ է դարձել բազմաթիվ օրինակների վերլուծություներից, գեղարվեստական **համեմատությունների** կիրառությունը կիրառականի բնորոշ առանձնահատկություններից է: Ստորև ներկայացված հատվածում, թեև հեղինակը փորձում է համեմատությունների<sup>9</sup> ու փոխաբերությունների միջոցով գեղագիտական ազդեցություն գործել ընթերցողի վրա, միևնույն է, եզրույթների ու մասնագիտական բառապաշարի առկայությունը (*prostate, x-rays, socket, ethanol, skull, betaphenethylamine, seismic, metal, asymmetries, corrosive, collarbone* և այլն) կարծես սթափ է պահում ընթերցողին և կանխում է երևակայության թռիչքով ստեղծված պատկերների մեջ խորասուզվելու վտանգը: Այդ պատկերներն, իհարկե, կարող են ոճական նույն ուժով օժտված լինել, ինչ գեղարվեստական գրականության մյուս դրսևորումներում, սակայն դրանց երևակայականությունը չի կարող վերածվել անիմաստ պատրանքների, գիտակցականի տարրերը պետք է մշտապես ուղեկցեն գիտաֆանտաստիկ երևակայական պատկերներին:

*3 Jane, she's got a pointy face, **nose like a bird?** He watched his hands fumble Jan outline. 'Dark hair? Young.'*  
*'I guess. But she's trippin', you know? Like all that money.'* **The drug hit him like an express train,** a white - hot column of light mounting his spine from the region of his prostate, illuminating the sutures of his skull with x-rays of short-circuited sexual energy. **His teeth sang in their individual sockets like tuning forks, each one pitch-perfect and clear as ethanol.** His bones, beneath the hazy envelope of flesh, were chromed and polished, the joints lubricated with a film of **silicon.** Sandstorms raged across the scoured floor of his skull, generating waves of high thin **static** that broke behind his eyes, spheres of purest crystal, expanding ...



*Come on, she said, taking his hand. You got it now. We got it. Up the hill, we'll have it all night.*

*The anger expanding, relentless, exponential, riding out behind the **betaphenethylamine rush like a carrier wave, a seismic fluid, rich and corrosive.** His erection was a bar of lead. The faces around them in Emergency were painted doll things, the pink and white of mouth parts moving, **moving words emerging like discrete balloons of sound.** He looked at Cath and Saw each pore in the tanned skin, **eyes flat as dumb glass, a tint of dead metal, a faint bloating, the most minute asymmetries of breast and collarbone,** the – something flaired white behind his eyes.*

*(Neuromancer, p. 154)*

Համատեքստը հագեցած է ոճական հնարների աներևակայելի խաղով, որ պարունակում է ընթերցողի միտքն ու հոգին և ստիպում նմանության ու համեմատության եզրեր գտնել իրականի ու անիրականի, ներկայի ու ապագայի միջև: Հատվածը սկսվում է հերոսուհու արտաքինի նկարագրությամբ՝ հերոսուհու քիթը համեմատվում է թռչնի կտուցի հետ (*nose like a bird*), նրա գրավչություները համեմատվում է փողի հետ (*she's triff, you know? Like all that money*): Այս համեմատությունների ընկալումը չի պահանջում լրացուցիչ ջանքեր: Այնուհետև հեղինակը անդրադառնում է թմրանյութի խնդրին, որը առաջացրել էր ակատարություն ունի կիբերփանկ ժանրում: Հեղինակը շատ դիպուկ է նկարագրում, թե ինչպես է թմրադեղերը ճեպընթաց գնացքի նման հարվածում հերոսին (*The drug hit him like an express train*): Այս համեմատությանը հաջորդում է թմրադեղերի՝ օրգանիզմի վրա թողած ազդեցության փոխաբերական, համեմատություններով լի նկարագիրը՝ *a white hot column of light mounting his spine from the region of his prostate, illuminating the sutures of his skull with x-rays of short circuited sexual energy, His teeth sang in their individual sockets like tuning forks, each one pitch–perfect and clear as ethanol, The anger expanding, relentless, exponential, riding out behind the betaphenethylamine rush like a carrier wave, a seismic fluid, rich and corrosive*: Հեղինակը *drug* բառը փոխարինում է *bet* եզրույթով, որով ավելի է շեշտադրվում

թմրանյութի գերվտանգ ազդեցությունը: Բանն այն է, որ *Betaphenethylamine* խթանիչ և հալուցիկազեն դեղամիջոց-թմրադեղի անունը կազմված է *beta-* նախածանցից, որը հունական այբուբենի երկրորդ՝ *β* տառն է (en wikipedia.org):

**Դեղերի և թմրադեղերի** թեման կարելի է առանձին խնդիր համարել ինչպես Վ. Գիբսոնի եռագրությունում, այնպես էլ առհասարակ գիտաֆանտաստիկ ժանրում, և սապատահական չէ, քանի որ այն համարվում է դարի ավտ՝ կործանարար ազդեցություն թողնելով սերունդների վրա: Ստեղծագործության մեջ բազմիցս հանդիպում ենք ոչ միայն դեղ անվանող իրական և հորինած եզրույթների, այլ և բժշկությանը վերաբերող բառապաշարի առատ գործածության: Ժանրի գործառական-ոճական համակարգի ձևավորման գործում կարևոր դեր է կատարում հետևյալ դեղամիջոց-թմրադեղի լայն կիրառությունը.

<b>ԴԵՂԵՐԻ ԱՆՎԱՆՈՒ Մ-ՆԵՐ</b>	<b>ՍՏԵՂՏԱԳՈՐ ԾՈՒ-ԹՅՈՒՆԸ</b>	<b>ՕԳՏԱԳՈՐԾՈՒՄՆ ՈՒ ՀԵՏԵՎԱՆՔՆԵՐԸ</b>
Albertin Ալբերտին	<i>The Albertine Notes-ը</i>	Հալուցիկնոգեն, որը, անցյալը վերապրելու նպատակով, օգտագործել են հետապոկալիպտիկ Նյուն Յորք քաղաքում:
Cactus Juice Կակտուսի հյութ	<i>Avatar: The Last Airbender</i>	Սի Վոնգ անապատի որոշակի տեսակի կակտուսի հյութ է, որն ըստ երևույթին տարօրինակ պահվածք և հալյունցիկացիա է առաջացնում: Իսկական կակտուսի մի քանի տեսակներ պարունակում են հալյունցիկնոգեն քիմիական մեքսային (կակտուսի ալկալոիդ):
Can-D Քեն-դի	<i>The Three Stigmata of Palmer Eldritch</i>	Մարս տեղափոխված բուսական արտադրանք, որը թույլ է տալիս գաղութաբնակներին ունենալ հալուցիկացիաներ:
Cerebomb	<i>The Space Bar</i>	Հոգեմետ խառնուրդ, որը ստեղծվել է

Սերեբոմբ		Էնտերոգենիկ բուսական և կենդանական աշխարհի կողմից՝ Օդիտոնների մոլորակի վրա: Մեծապես կախվածություներ և առաջացնում կյանքի բոլոր ձևերի մոտ: Նյութը անօրինական է ողջ տիեզերքում:
Crystal Twist Բյուրեղյա նյութեր	<i>C.O.P.S.</i>	Էյֆորիա պարունակող դեղ, որը կանաչ բյուրեղի ձև է ընդունում, որը կարող է լուծվել մաշկի միջոցով (սովորաբար ճակատի): Այնքան ուժեղ կախվածություներ և առաջացում, որը կարող է մղել հանցագործության:
Dancer Պարող	<i>Bridge trilogy</i>	Ամֆիտամինի նման տոնուսը բարձրացնող միջոց, որը սովորաբար շնչում են կամ քսում լինդերին: Կոչվում է նաև Տիոբուսկալին 4 (4-Thiobuscaline):
DMZ Դիմելիստ արիզացված տարածք	<i>Wallace's Infinite Jest-ը</i>	Հզոր հալյուցիկոգեն, որը ստանում են բորբոսի տեսակներից:
Dancer Էներգոն	<i>Transformers: Generation 1</i>	Կիբերվառելիք, որի չափազանց շատ գործածություները կարող է առաջացնել գիտնականության, ֆիզիկական կոորդինացիայի կորուստ և գլխապտույտ էյֆորիա:
The Fear Վախ	<i>Red Star, Winter Orbit</i>	Առաջացնում է վախ, պարանոյա և հալյուցիկացիաներ: Դեղն ընդունում են հաբերի կամ ներարկման ձևով: Սովորաբար օգտագործվում է լրտեսների կամ հետախուզական գործակալություների կողմից:
Flower of	<i>Robotech</i>	Բույս, որը հայտնաբերվել է <i>Invid homeworld-</i>

Life Կյանքի ծաղիկ		ուժ: Նախամշակույթի բնական աղբյուր է, երբ տերևներն ու թերթիկները չորանում են, դառնում է հզոր թմրանյութ և անմիջապես ազդում ուղեղի վրա:
Hazia Յագիա	<i>The Farthest Shore</i>	Բույս, որի արմատն օգտագործվում է որպես կախվածություն և առաջացնող թմրադեղ՝ տեսիլքներ առաջացնելու համար: Այն սևացնում է բերանը և առաջացնում նյարդային խանգարումներ և ի վերջո՝ մահ:
Mechanics Մեխանիկա	<i>Transmetropolitan</i>	Ժամանցային թմրանյութ, որն ընդունում են արհեստական ինտելեկտ ունեցող մարդիկ: Թմրանյութը ստիպում է մարդկային մարմնի որոշ մասերի վերածվել կիբեռնետիկ իմպլանտների:
Nuke Միջուկային զենք	<i>RoboCop2</i>	Ուժեղ, կախվածություն և առաջացնող, սինթետիկ թմրանյութ է: Կարմիր, արևանման հեղուկ է, որը հիշեցնում է կոկաին:
Slo-Mo Սլո-Մո	<i>Dredd 3D</i>	Կախվածություն և առաջացնող թմրանյութ մեգաքաղաքում, որն արագացնում է ուղեղի և զգայարանների աշխատանքը, մոտ 100 անգամ դանդաղեցնում է իրականության ընկալումը:
Snow Crash Ձյունամրրկ	<i>Snow Crash</i>	Յայնուցիևոգեն թմրանյութ, որն օգտագործվում է հաբի և փոշու ձևով: Այն ունի համապատասխան համակարգչային վիրուս, որը կարող է փոխանցվել թմրանյութի օգտագործման միջոցով:
SQUID Կաղամար	<i>Strange Days</i>	Սարք է, որն իրադարձություններն արձանագրում է անմիջապես ուղեղային ցողունից և գործարկելու ժամանակ օգտագործողին թույլ էր տալ իսկ վերապրել

		արծանագրողի հիշողությունն այնպես, ասես հենց ինքն է եղել :
Tripwire Յեռալար	<i>Transmetropolitan</i>	Յալյունցիներգեն խթանիչ, որն օգտագործում է չարաշահում են զգայական արհեստական ինտելեկտուներգողները :
Triptocaine Տրիպտոկաին	<i>Heavy Rain</i>	Թմրադեղ, որն ունի կապույտ գույն, շնչում են քթով: Յիմնական ցավազրկող <i>Trip-</i> բառարմատը «տրիպոֆան» ամինաթթվից է, իսկ <i>caine</i> -ը՝ հայտնի բազմաթիվ ցավազրկող դեղերի անունից է, ինչպիսին են պրոկաինը և լիդոկաինը :
U4 Ու 4	<i>SiN</i>	Վտանգավոր կախվածությունն առաջացնող թմրանյութ է, որը մշակել է կենսաքիմիկոս Էլեքսիս Սինքլեյրը: Թմրանյութի ազդեցությունն այնքան մեծ է, որ գենետիկ փոփոխություններ և սարսափելի մոլտացիաներ է առաջացնում: Թմրանյութը ստեղծվել և տարածվել է աշխարհը նվաճելու, բիրոհնժեներական բանակի մենելու նպատակով :
Whiz Սուլլոնգ	<i>Mona Lisa Overdrive</i>	Խթանիչ, որը վաճառվում է պինդ պարկուճներով: Այն պետք է բացել և ինհալատորի միջոցով տարածել կոկորդի հետևի լորձաթաղանթի մեմբրաններով: Փոշին կարող է լուրջ վնաս հասցնել քթի խռոչներին :
Zom-B Չոմ-Բի	<i>The Onion</i>	Ներարկելու ժամանակ առաջացնում է բթացնող հոգեկան կոմա և ակամա խթանում օգտագործողի շարժողական ֆունկցիաներն ու ռեֆլեքսային համակարգը՝ հանգեցնելով անկայուն շարժումների՝ այտեղից էլ <i>Zom-B</i> անունը :

Blue Nine Կապուլյոտ իննը	<i>Neuromancer</i>	Կոչվում է օրինախախտ հոգեակտիվ գործակալի անունով: Վերջինս հայտնի էր իր սուր պարանոյայով և սպանիչ փսիխոզով:
--------------------------------	--------------------	---

Խոսելով գիտաֆանտաստիկայի՝ մասնավորապես կիբեռֆանկ ժանրի հարուստ և բազմաբովանդակ խոսքի մասին, չենք կարող չնշել, որ Վ. Գիբսոնը անդրադարձել է համամարդկային, ամբողջ մարդկությանը հուզող հարցերին՝ ոչ միայն ամերիկյան կամ անգլիական հասարակության, այլև ողջ մարդկության պրոբլեմներին, մարդկային ճակատագրերին, հարաբերություններին և նաև քաջատեղյակ է եղել ժամանակակից աշխարհում ընթացող սոցիալ-քաղաքական և մշակութային խնդիրներին: Եզրույթներով ու նորաբանություններով հագեցած կիբեռֆանկյան ոճով Գիբսոնը ընթերցողին ծանոթացնում է բազմաթիվ ազգությունների հետ և համապատասխանաբար ներմուծում է նաև օտար լեզուներից փոխառած լեզվական միավորներ՝ բառեր, արտահայտություններ որոնք կապված են ժամանակակից կյանքի ամենատարբեր ոլորտների հետ: Եռազրույթյան մեջ հիմնականում ամերիկյան, ճապոնական և համընդհանուր մշակութային իրականությունների հետ կապված անդրադարձներից բացի, հեղինակը հայերին/հույներին, ինչպես նաև թուրքերին վերաբերող գրեթե աննշմարմի ակնարկ է արել «Նյուրոմանսեր» վեպում: Ակնարկն իհարկե, չի կարող վրիպել հայ ազգի ընթերցողի աչքից: Թեև ներթոնշյալ հատվածը աչքի չի ընկնում բնորոշ լեզվաոճական առանձնահատկություններով, այդուհանդերձ այն զետեղվել է հետազոտության մեջ, քանի որ ցույց է տալիս, որ գիտաֆանտաստիկան գլոբալ գրականություն է և որպես այդպիսին՝ հետապնդում է հասարակական գլոբալ հարաբերությունները ներկայացնելու նպատակ: Այդ գլոբալի մի մասնիկն էլ շուրջ մեկուկես դար հանրությանը հուզող հայ-թուրքական հարաբերությունների խնդիրն է:<sup>10</sup>

Այսպիսով, Քեյսի Ստամբուլ կատարած ճանապարհորդությունը նկարագրելիս, Գիբսոնը թեթևակի անդրադարձ է կատարում

Օսմանյան Կայսրությունում/Ստամբուլում հայկական/հունական ներկայությունը:<sup>11</sup>

*It was raining in **Beyoglu**, and the rented Mercedes slid past the grilled and unlit windows of **cautious Greek and Armenian jewellers**. The street was almost empty, only a few dark – coated figures on the sidewalks turning to stare after the car.*

*This was formerly the prosperous European section of Ottoman Istanbul, purred the Mercedes.*

*‘So its gone downhill,’ Case said.*

*The Hilton’s in **Cumhuriyet Caddesi**, Molly said. She settled back against the car’s gray ultrasuede.*

*(Neuromancer, p. 87)*

Յատվածը ներկայացնում է Ստամբուլի մի փոքրիկ փողոց, որտեղ տեղակայված են զգուշավոր, շրջահայաց (*cautious*) հունյների և հայերի ոսկերչական խանութները (*Greek and Armenian jewelers*): «Շրջահայաց» բառն ինքնին արտաբերական իրականությունն ուղղված ակնարկ է՝ այդ մարդիկ զգուշավոր էին, քանի որ ապրում էին թշնամական միջավայրում: Ինչպես նկարագրում է Գիբսոնը՝ ոսկերչական խանութները տեղակայված էին քաղաքի եվրոպական մասում, որն անցյալում քաղաքի բարգավաճող մասերից էր եղել (*This was formerly the prosperous European section of Ottoman Istanbul*): Սրանով հեղինակը հավանաբար փորձում է ցույց տալ, որ հայերն ու հունյներն էին Ստամբուլում ներկայացնում աշխատատեղ, բարգավաճող խավը: Յետաքրքրական է նաև հաջորդ համատեքստի թուրքիան (*sluggish country* - «հետադեմ, դանդաղ զարգացող երկիր»), *dull black Citroen sedan* - «խամրած Սիտրոեն սեդան», *primitive hydrogencell conversion* - «պարզ ջրածնային-բջջային կոնվերսիա») և թուրք սպաներին (*sullen-looking Turkish officers* - «մռայլադեմ թուրք սպաներ», *rumpled green uniforms* - «ճմրթված, կանաչ համազգեստ») բնորոշող բացասական առնչանակայնությունը օժտված որոշչային շարունակների կիրառությունը:

*It was a sluggish country. He watched a dull black Citroen sedan, a primitive hydrogencell conversion, as it disgorged five sullen-looking Turkish officers in rumpled green uniforms.*

*(Neuromancer, p. 88)*

Յայի կերպարի նկատմամբ Գիբսոնի համակրանքն ավելի ակնհայտ է դրսևորվում հաջորդ համատեքստում.

*You got an ear for language, Case. Bet you're part Armenian.*

*That's the eye Armitage has had on Riviera. Help me up.*

*Terzibeashjian proved to be a young man in a gray suit and gold-framed, mirrored glasses. His white shirt was open at the collar, revealing a mat of dark hair so dense that Case at first mistook it for some kind of t-shirt.*

*(Neuromancer, p.89)*

Գիբսոնյան համակրանքի արտահայտում է լեզվական լավ լսողությունն ունենալու պատճառով Քեյսին մասամբ հայ որակելը (*You got an ear for language, Case. Bet you're part Armenian*) և ազգությամբ հայ թերզիբաշյանին որպես մոխրագույն կոստյումով, ոսկեգծակնոցներով, սպիտակ անդրավարտիքով, կարգապահ ու կոկիկ կեցվածքով սևահեր երիտասարդ նկարագրելը: Կարծում ենք այս կերպարի միջոցով Գիբսոնը փորձում է ներկայացնել Ստամբուլի հայ երից ստացած իր դրական տպավորությունը:

Գիբսոնի կիբերփանկ եռարգության մեջ ներկայացվում է մի աշխարհ, որտեղ տարբեր կազմակերպություններ ու հանցագործ խմբավորումներ պայքարում են Գիբսոնի ստեղծած կիբերտարածությունում գտնվող մատրիցան տնօրինելու համար:

Վ. Գիբսոնը փորձում է հասարակությանը ներկայացնել 21-րդ դարի հետպատերազմական տեխնոլոգիան տնօրինող բյուրոկրատ և մարդկությանն այլասերող վերնախավին: Ստեղծագործելով մի դարաշրջանում, որտեղ տեխնոլոգիական և գիտական առաջխաղացումները նշանակալի են, և ցավոք, հաճախի վնաս մարդկության, Գիբսոնը տարբերվում է գիտաֆանտաստիկ



դիստոպիական ստեղծագործությունների հեղինակներից նրանով, որ արծարծելով արդիական աղետալի թեմաներ ու խնդիրներ՝ այնուամենայնիվ կանխատեսում է հնարավոր և հուսալի ապագա: Ոչ հեռու ապագայի նրա տարբերակը ձևավորվել է ժամանակակից հետգաղութային հասարակության նրա դիտարկումներից, որտեղ ազգային ինքնությունը ներկայացվում է որպես աննշան ու անկարևոր երևույթ: Խոսելով իր աշխատության մասին՝ Վ. Գիբսոնը խոստովանում է «Ես ինձ համարում եմ գրական արտիստ, իսկ գիտաֆանտաստիկան՝ մարկետինգի հենք, որը թույլ է տալիս ինձ տակն ու վրա անել 20-րդ դարի մշակութային սիմվոլների *սուպերմարկետը*» (Sabine H. 2003; Alkon 1992):

Իրոք, մեծ է Գիբսոնի դերը կիբերֆանկի ստեղծման ու զարգացման գործում: Նա այն հեղինակն է, որ կերտել է «վիրտուալ իրականություն» և «կիբերտարածություն» հասկացությունները, որ իր հորինած գիտական կիբերտարածությունը փոխաբերականորեն բնութագրել է որպես «համընդհանուր հալյունցիկացիա», որի ամենօրյա «գոհերն» են միլիարդավոր օպերատորներ ու նաև սովորական մարդիկ:

Գիբսոնը նաև այն հեղինակն է, որ ստեղծել է յուրօրինակ և գրավիչ կիբերֆանկ գրական ժանրը այն ժամանակ, երբ գիտաֆանտաստիկայի հեղինակները, երկրպագուներն ու քննադատներն անգամ չէին պատկերացնում, որ այն համակարգչայնացող 21-րդ դարի գրականությունն է, որ կիբերֆանկը կապված է մարդու գոյության պայմաններն ապահովող տեղեկատվական, տեխնոլոգիական իրավիճակների հետ, որ կիբերֆանկին բնորոշող պատկերը համակարգչային տեխնոլոգիայի միացումն է մարդկային մարմնի հետ: Հիրավի, կիբերտարածությունը մեր կեցության մի մասն է, մեր առօրյա շփումը, որն այսօր տեղի է ունենում էլ-փոստի, ինտերնետի, սկայպի, վայբերի, օրեցօր ավելացող նորագույն այլ տեխնոլոգիական համակարգերի միջոցով:

Գիտաֆանտաստիկ գրականության կիբերֆանկ ժանրն ու գործառական դրսևորումը իր Էսթետիկական հարստությամբ, էզոլա-ոճական արտահայտչածների բազմազանությամբ, սյուժետային-

բովանդակային տարողունակությամբ և ծավալով գրեթե անսպառ երևույթ է: Այս ասպարեզի գրողի համար մեծագույն նվաճումը բառային արվեստի միջոցով «աշխարհ» ստեղծելն է, պատկերելը պայմանականություներով հագեցած, անիրական դեպքերով և իրադարձություններով լեցուն մի իրականություն, որը սակայն իր առարկայական դրսևորումներով, բարոյահոգեբանական մթնոլորտով և գեղարվեստական պատկերավորությամբ պետք է համոզիչ ու պատճառաբանված լինի: Այն զուգահեռ աշխարհները, որոնց գոյությունը փորձում է պատկերել գիտաֆանտաստիկ գրականությունը, փաստորեն գրողների ստեղծած երևակայական աշխարհներն են, երկիր մոլորակի կյանքի և իրականության վերացարկված, գեղարվեստորեն զուգահեռ աշխարհները:

Ապագայի մարդու ֆանտաստիկ կերպարը և տիեզերական արտասովոր քաղաքակրթությունները միայն դեկորացիաներ են՝ ավելի ցայտուն պատկերելու համար հողից ու մեր ժամանակներից չկտրված մարդուն: Գիտության ու տեխնիկայի պայթյունածև զարգացումը մարդկության առջև նոր, մինչև այժմ անհայտ խնդիրներ է դնում, ոչ միայն քաղաքական և տնտեսական, այլև սոցիալ-հասարակական, հոգեբանական, բարոյական և առաջացնում է այդ խնդիրները պատկերելու, քննելու, քննադատելու, լուծումներ փնտրելու գրական ոճաձևի՝ գիտաֆանտաստիկայի կիրբերփանկ ժանրի խոսքային նորանոր դրսևորումների և դրանց ուսումնասիրության պահանջ:

## ՃԱՆՈՒԹԱԳՐՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Ըստ Ջորջ Լակոֆֆի ու Մարկ Ջոնսոնի *Metaphors We Live By* (1987) աշխատության՝ փոխաբերությունները կառուցում և տեղեկացնում են մեր գոյության յուրաքանչյուր «մանրաթելը», նույնիսկ ամենօրյա մտքերը, գործողություններն ու ընկալումները: Փոխաբերության շնորհիվ և փոխաբերության միջոցով մեր նշած նախադասությունը պատկերում է «երկինք» և «հեռուստացույց» բառերի արտահայտած գաղափարական կամ իմաստային նոր երանգները: «Երկինքը» նմանվում է հեռուստացույցի էկրանին, որն անդադար ցույց է տալիս միևնույն պիկքը՝ խորհրդանշելով ոչ միայն երկնքի անսահմանությունը, այլ և անընդհատ նույն պատկերը տեսնելու պատճառով առաջացող ձանձրույթը:
2. Փոխաբերությունը որպես լեզվի կարևորագույն բնագավառ, ըստ Էռնոյան, ընտրության և համեմատության պրոցես է, որի ընթացքում ընտրված երկու բառերը կամ հասկացությունները իմաստային մակարդակում միաձուլվում են փոխաբերության համատեքստում: Բառերի ելակետային իմաստների և նոր գործածությունների փոխազդեցությունը զգալի «լարվածություն» է առաջացնում դրանց միջև և ծնունդ տալիս նոր փոխաբերական իմաստի, որն առավել հարուստ ու բազմաբեր է, քան բաղադրիչներն առանձին-առանձին վերցրած: Այս դատողությունների հիմքի վրա է, որ Ի. Ռիչարդսը (1971) ներմուծում է *tenor* և *vehicle* տերմինները, որոնց օգնությամբ փորձում է սահմանազատել փոխաբերության երկու բաղադրիչները՝ համեմատվող (*thing-meant*) և համեմտող (*thing-said*): Ինչպես վերը նշվեց, թեև փոխաբերությունը ստեղծվում է համանմանության հիմքի վրա, նրանում ոչ պակաս կարևոր է նաև համեմատվող առարկաների միջև տարբերությունների առկայությունը: Բանն այն է, որ երկու առարկաների համեմատության հիմքում ընկած ընդհանուր հատկանիշը միշտ է, որ ակնհայտ է և ընկալվում է առաջին հայացքից:

Փոխաբերության այս կարևորագույն բնութագիրն էլ թերևս հիմք է տալիս եզրակացնելու, որ փոխաբերությունը ունակ է ոչ միայն բացահայտելու օբյեկտիվ իրականության մեջ առկա դեռևս չբացահայտված հարաբերություններ ու կողմեր, այլև հանդես գալ որպես նոր հարաբերությունների կրող ու ներմուծող՝ դրանով իսկ ընդլայնելով և եզրվի շրջանակները (Richard 1971; Empson 1967):

3. Խորհրդանիշը գաղափարի և պատկերի ամբողջությունն է, որն իր մեջ ներառում է բազմաթիվ եզակի միավորներ: Այն իր մեջ խորացված ձևով արտացոլում է օբյեկտիվ իրականությունը, և ինքնին վեր է ածվում իրականությունը վերարտադրող և կատարելագործող մոդելի: Խորհրդանիշն իր մեջ ընդհանրացնում է հեղինակի հույզերը, ապրումները և օբյեկտիվ իրականության երևույթները: Այս իմաստով ցանկացած արվեստի գործ իր էությամբ խորհրդանշական է (Ááëüé 1910):
4. «Մուլլին» նաև մականունն է՝ «աշխատող աղջիկ» կամ «պոռնկուհի» իմաստով:
5. Խոսելով շարույթների մասին նշենք, որ հատկապես կարևոր է Ն. Ի. Ժինկինի դրույթն այն մասին, որ նախադասությունը, ընդհանուր առմամբ, տարբեր աստիճանի պնդումների համաձուլվածք է: Այս մոտեցմանը արձագանքում է Վ.Վ Վինոգրադովը, ըստ որի՝ խոսքային գործունեության և անհատական ոճի իմաստային միավոր կարող է լինել բառը, բառակապակցությունը և նուսիսկ կառուցվածքով ավելի մեծ իմաստային կազմավորումը: Այս առումով շարույթների տեսությունը հարցի նկատմամբ ցուցաբերում է ավելի օպտիմալ մոտեցում (Չահուկյան 2003:15):
6. Նշենք, որ բառակապակցության ավանդական միջոցը՝ բառակազմությունը, որը նախկինում այնքան էլ արդյունավետ չէր համարվում, այսօր բուռն զարգացում է ապրում: Այս միտումը կապված է գիտատեխնիկական առաջընթացի հետ, մասնավորապես այն փաստի, որ

ա. առնչվում ենք ավելի ու ավելի բարդ և խորացված, մասնագիտականացված գիտելիքի ընկալման հետ: Այս պայմաններում եզրույթային բառակազմությանը համարվում է բարդ և խորացված գիտելիքի արտահայտման ամենաօպտիմալ միջոցը: Ասվածի ապացույցներ են, օրինակ, ներկայումս կցորդային և համալիր գիտություններում լայնորեն կիրառվող հետևյալ եզրույթները՝ գեոկենսաքիմիա, կենսագեոքիմիա, գեոկրիոլոգիա, լեռնա-տեխնոլոգիական գիտություն և, նավթագազահանքային գեոֆիզիկա:

բ. լայնորեն կիրառվում են բառակազմության հունա-լատինական տարրերը և հունա-լատինական մոդելները: Այս միտման տարածումը կապված է, մասնավորապես, մեր դարաշրջանին բնորոշ գիտելիքի միջազգայնացման հետ, որի արդյունքում նկատվում է բարդ բառերի քանակական աճ: Ի հակադրություն բարդ բառերի, որոնց բնորոշ է միացնող ձևույթի առկայությունը, այսօր ի հայտ են գալիս նաև բազմաթիվ լեզվական միավորներ, որոնց ամբողջական ձևավորումը արտահայտվում է սեմանտիկ ընդհանրության, նախադասության մեջ շարահյուսական գործառույթի և ընդհանուր գլխավոր շեշտադրման միասնության մեջ:

7. Դեյվիդ Փորուշն, օրինակ, «կիբերեփանկ» անունը դիտում է որպես այդ դիստոպիական արտահայտում: Փորուշի համար «կիբեր» բաղադրիչը որպես նորաբանություն հիշեցնում է կառավարման դիստոպիական հետֆորդիստական ապարատը (կառույցը), որը թույլ է տալիս, որ «մարդկային նյարդային ցանցը» «համակարգչային տեխնիկայի օգնությամբ իրեն ենթարկի բնությունը»: Մյուս կողմից՝ «փանկ» բաղադրիչը բացահայտում է գիտակցության և գիտական առաջընթացի միջոցով մի շարք բնական և քաղաքակրթական արժեքների վերացման միտումը (Porush D. 1989):

8. Այս մոտեցման ամենապարզ օրինակը 1900-ականների գիտատեխնիկական առաջընթացն է: Երբ Յենրի Ֆորդը առաջին անգամ գործածեց ավտոմատ հոսքագիծը (կոնվեյեր) և վերաձևավորեց գործարանի աշխատուժի գործունեությունը՝

Ֆիզիկական աշխատուժը կրճատվեց և հազարավոր մարդկային ճակատագրեր խեղվեցին: Արդյունքում փոխվեցին նաև մարդկային որոշակի հարաբերություններ և այդ հարաբերությունները կարգավորող որոշակի նորմեր:

9. Համեմատությունները և եզրվի պատկերավորությունն արտահայտման կարևորագույն միջոցներից են: Իրենց մտքերն ու զգացմունքներն ավելի վառ ու ցայտուն արտահայտելու համար գրողները հաճախ դիմում են համեմատությունների կիրառությանը: Երբ երկու առարկա, երևույթ համեմատվում են, համեմատվողը ավելի ցայտուն ու պատկերավոր է դառնում մյուս առարկայի կան երևույթի հետ համեմատության շնորհիվ: Համեմատվողի սովորական հատկանիշներն ավելի հետաքրքրական, խորը և ցայտուն են դառնում (Վահանյան 1956; Karapetian 1984:11):
10. Հայոց Մեծ Եղեռնը ցնցեց համայն աշխարհի առաջադեմ մարդկությունը: Տարբեր ազգությունների գրողներ ու հասարակական գործիչներ խորին վրդովմունքով և մտահոգությամբ արձագանքեցին Օսմանյան և Քեմալական Թուրքիայում հայ ժողովրդի դեմ կազմակերպված բռնարարքներին: Հայ ազգի մեծագույն ողբերգությանը առաջիններից մեկն անդրադարձավ Թուրքիայում ԱՄՆ-ի դեսպան Ջեյմս Մորգենթաուն: 1915 թվականի իրադարձությունների կապակցությամբ Մորգենթաուն հանդես եկավ հետևյալ հայտարարությամբ. «Ես միանգամայն վստահ եմ, որ մարդկության պատմության մեջ երբևէ չի կատարվել նման ոճրագործություն: Անցյալի բարբարոսություններն ու ոճիրներն աննշան են թվում 1915 թվականի ցեղասպանության համեմատությամբ» (Morgenthau 1918:321-322): Հայոց Մեծ Եղեռնը համանման գնահատականի է արժանացել նաև «Մանչեստեր Գարդիան» ամսագրում` «Հայաստան անունը ընդմիշտ կմնա մեր հիշողության մեջ: Այդ անունը դարձել է սարսափների խորհրդանիշ, հիշողությունն այնպիսի ոճիրների, որոնց աշխարհը չէր տեսել Քրիստոսի ծննդից ի վեր: Մի երկիր, որը ողողվեց հայ ժողովրդի արյունով» (Manchester Guardian 1961:4): Քիչ հավանական է թվում, որ Գիբսոնը անտեղյակ լինի

ցեղասպանությունից և հայ-թուրքական, ինչպես նաև թուրք-հունական խնդիրներից, որն էլ կարծում ենք պատճառ է հանդիսացել, որ նա ինչ-որ ձևով անդրադառնա այս էթնիկ խնդիրներին, թեկուզ միայն միևնույն հատվածում առնչվելով «Օսմանյան Կայսրություն», «հայ և հույն ոսկերիչներ» և եզրական միավորներին:

11. Դեռևս 190-ականներին, անդրադառնալով հայ և թուրք ժողովուրդներին և օգտվելով պատմական տարբերադրյուններից, պնդում է, որ հայերն ու թուրքերը շատ են տարբերվում միմյանցից: Տարբեր են պատմական անցած ճանապարհները, մշակույթը, հավատը, հոգեբանությունն ու մտածելակերպը, կենսակերպն ու աշխարհընկալումը: Նա իր ստեղծագործություններում արձանագրում է, որ հայերը աշխարհի հնագույն քաղաքակրթության ներկայացուցիչներից են և մշակութային աննախադեպ ժառանգություն են թողել: Ինչ վերաբերվում է թուրքերին, ապա նրանք, ամերիկացի գրողի խոսքերով, ոչ մի ներդրում չեն կատարել համաշխարհային մշակույթի մեջ և չեն ունեցել առաջընթացի որևէ հեռանկար: Ըստ Յեփվորսի թուրքերի մեծ մասը ազգայնամուլներ ու մուլեռանդներ էին: (տես Hepworth, S. *Through Armenia on Horseback*. NY, 1898:7):

## ԵԶՐԱԿԱՏՈՒ ԹՅՈՒՆ

Կատարված ուսումնասիրությունը գալիս է հաստատել ու, որ սոցիալ-հասարակական և գիտատեխնոլոգիական առաջընթացի հետ սերտորեն կապված գիտաֆանտաստիկ ժանրը գիտականի և գեղարվեստականի միասնության վրա հիմնված խոսքած է, ժամանակակից գործառական-ոճական դրսևորում: Գիտական, մշակույթային, սոցիալ-հասարակական, ուսուցողական և էզոպական առումներով յուրահատուկ արժեք է գիտական ֆանտաստիկայի կիբերֆանկ ժանրը, որն, ըստ էության, գիտության հետամենասերտ առնչությունն ունեցող գեղարվեստական խոսքած է և գեղարվեստական ոճի մյուս բոլոր դրսևորումներից տարբերվում է էզոպական որևէ ուշագրավ միավորի, գիտական որևէ եզրույթի կամ վերացական որևէ արտահայտության կիրառության շնորհիվ:

Սույն հետազոտության շրջանակներում մանրակրկիտ ուսումնասիրության ենթարկելով անգլերեն գիտաֆանտաստիկ դիսկոսը ներկայացնող կիբերֆանկ ժանրի մի շարք ոճատարբերակիչ առանձնահատկություններ՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

- 1980-ականներին առաջացած կիբերֆանկ ժանրը, որը վերջին տարիներին զարգացման նոր փուլ է թևակոխել՝ գիտության և տեխնիկայի տարբեր բնագավառների առաջընթացի, մարդ-տեխնիկա փոխարարությունների նոր ձևերի ստեղծման, կիբերնետիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների



առաջընթացի շնորհիվ, քննում է անսահման համացանցը, որտեղ մտահայեցական խոսքը գրեթե միշտ առաջ է անցնում ժամանակից, կանխատեսում կյանքում կատարվելիք փոփոխությունները: Կիբերփանկը սոսկ չի հետևում գիտության զարգացմանը, այլ կազմավորվում, ինքնահաստատվում ու ավելի է կատարելագործվում՝ ելնելով իր սեփական, համապարփակ գործառական-ոճական առանձնահատկություններից: Յետևելով գիտատեխնիկական, տնտեսական, տեղեկատվական առաջընթացին՝ գիտաֆանտաստիկան ընդհանրապես և կիբերփանկը մասնավորապես, քննում են գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա: Ժանրի հենքն են կազմում ոչ միայն ժամանակակից ֆիզիկայի, քիմիայի, աստղագիտության, կենսաբանության և գենետիկայի ոլորտներում իրականացվող գիտական հետազոտություններն ու նորամուծությունները, այլ և երկրային, տիեզերական, պատմական, վիրտուալ հասարակարգերն ու այլ հասկացական համակարգեր: Վերջիններիս արտացոլումը ժանրում նույնքան ճանաչողական և խորիմաստ կարող է լինել, որքան իրական գիտական մոդելները: Լայնամասշտաբ հաղորդակցական ցանցերը, զանգվածային լրատվության միջոցները, կենսատեխնոլոգիաները ներխուժել են մարդու կյանք և համալրել այն ոչ միայն որոշակի սարքակազմով (hardware) և ծրագրակազմով (software), այլ և այսպես կոչված wetware-ով, որն ուղեղի և այլ կենսաբանական կառուցվածքների ծրագրավորումն է: Գործառական ոճերի համակարգում որպես գեղարվեստական ոճի գիտաֆանտաստիկ դրսևորման ենթաժանր ներկայացող կիբերփանկն իր հերթին կարող է բաժանվել այլ գերժամանակակից տարատեսակների, որոնցից են դիգեյվանկը, դեկոփանկը, բիոփանկը, նանոփանկը:

- Ե՛վ գիտական, և՛ գեղարվեստական մտածողության վերջնական նպատակը նույնն է՝ ճանաչել բնությունը, հասարակական կյանքը, ձեռք բերել գիտելիքներ և այդ գիտելիքներով ազդել բնություն ու հասարակության վրա: Թեև ներկայանալով որպես

առանձին գործառական ոճեր՝ իրական խոսքաստեղծման գործընթացում գեղարվեստական և գիտական ոճերը գտնվում են մշտական փոխազդեցության մեջ: Այդպիսի փոխազդեցության ուրույն օրինակ է մեր ուսումնասիրության առարկան՝ գիտաֆանտաստիկայի ենթաժանրի համարվող կիբեռփանկը, որը արտահայտչականության և տրամաբանականության ինքնատիպ փոխներթափանցում է: Եվ հենց կիբեռփանկ գրականության մեջ է, որ օրգանապես միահյուսվում են հաղորդման և ներգործման գործառույթները՝ շեշտադրելով գիտականի և գեղարվեստականի փոխկապակցված դրսևորումները: Կիբեռփանկ ժանրի հիմնական նպատակը իրականացվում է գիտաֆանտաստիկ հաղորդման և ներգործման գործառույթների միաձուլված կիրառության մեխանիզմով:

- Կիբեռփանկյան յուրօրինակ ոճը, հենվելով որոշակի ներլեզվական և արտալեզվական նորմերի վրա, որոնք պայմանավորում են իրական և հորինված գիտատեխնիկական լեզվական միավորների, ռազմական, արվեստի, մշակույթի, բժշկության և այլ ոլորտներին վերաբերող խոսքածևերի կիրառությունը ժանրում, գլխավորապես պայմանավորված է համակարգչային ոլորտի գիտական նորաբանությունների, հապավում-եզրույթների, եզրույթացված կապակցությունների լայն կիրառությամբ, որոնք հարաբերակցության մեջ մտնելով գեղարվեստական խոսքին բնորոշ տարրերի հետ՝ ստեղծում են հաղորդման և ներգործման գործառույթների իրացմամբ արտահայտվող միջավայր, որն անմիջապես ընկալվում է որպես գիտաֆանտաստիկ:
- Ուսումնասիրված փաստական նյութը (Վիլյամ Գիբսոնի «Neuromancer», «Count Zero», «Mona Liza Overdrive» կիբեռփանկ եռազրույցունը) ներկայացնում է մարդ-տեխնիկա, երևակայություն-բանականություն հակադրամիասնությամբ միահյուսված մի նոր աշխարհ, որն իր՝ լեզվական յուրօրինակ միավորների կիրառությամբ կյանքի կոչված համընդհանուր պատկերներով օգնում է ընթերցողին յուրացնել ապագայի

նոր, անհայտ ու անծանոթ աշխարհները գիտական, տեղեկատվական և լույսի ներքո:

- Կիբեռփանկյան ստեղծագործությունները պարունակում են մեծ քանակությամբ ինչպես ճշգրիտ, այնպես էլ դիպածային, անիրական գիտական եզրույթներ, ժարգոնային միավորներ, գռեհկաբանություններ, հորինված գիտական հապավումներ, կաղապարային և առնչանակային շարույթներ, համեմատություններ, փոխաբերություններ, որոնք բոլորը նպաստում են մի կողմից հաղորդման, մյուս կողմից՝ ներգործման գործառույթի իրացմանը:
- Կիբեռփանկն օգտագործում է առանձին խմբեր կազմող մեծ քանակությամբ ոճակագմիչ եզրույթներ, որոնց ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ կիբեռփանկյան եզրույթային համակարգը տաքսոնոմիկ է, այսինքն այն ճյուղավորվում է՝ ստեղծելով եզրույթների հետևյալ բնորոշ խմբերը. կվազիեզրույթներ, պրոֆեսիոնալ իզմի տարրերով եզրույթներ, փոխառություն-եզրույթներ, ինտերնացիոնալ իզմներ, հիբրիդոեզրույթներ: Հիբրիդոեզրույթների կիրառությունը ժանրի բնորոշ հատկանիշն է: Դրանք հունարենից կամ լատիներենից փոխառնված արմատներ կամ ածանցներ են (*bio-*, *black-*, *cyber*, *chrome-*, *glitter-*, *micro-*, *dirt-*, *hard-*, *street-*, *net-* բառակազմում և *-ware*, *-head*, *-man*, *-soft*, *-tech*), որոնք, համակցվելով անգլերենում առկա էզվական տարրերի հետ, ստեղծում են նոր, կիբեռփանկ ժանրին բնորոշ ոճատարբերակիչ եզրույթներ:
- Կիբեռփանկյան բառապաշարում առանձնահատուկ տարածում ունեն եզրույթային իմաստային հետևյալ խմբերը. անձնանուն եզրույթներ, ժարգոնային և սլենգային տարրերով եզրույթներ, բացասական երանգավորում ունեցող, ստորացուցիչ, վիրավորական եզրույթներ,
- Այս ժանրի համար բնութագրական են ինքնուրույն նշանակություն և պարզ կամ բարդ կառուցվածք ունեցող եզրույթների կազմի մեջ մտնող տարրերը, որոնք հիմնականում ներկայանում են համակարգչային

տեխնոլոգիայի հետ կապ ունեցող իրական կամ հորինված միավորներով:

- Գիբսոնյան ոճին բնորոշ եզրույթների շարքում առանձնանում են կառուցվածքային հետևյալ խմբերը. Ing+N, Participle 2+N, Compound A+N, A+A+N, A+N+N, A+Participle2+N, Part.2+Comp. A+N, Part.2+A+N հապավում-եզրույթներ:
- Ընդհանուր առմամբ եզրույթների կողմից իրացվող ճանաչողական, անվանողական, իմաստային, հաղորդակցական, գործաբանական և էվրիստիկ գործառույթների հետկողք-կողքի իրացվող ներգործման գործառույթի շնորհիվ հաճախ կիրառվող եզրույթները վերնշանային արժեք են ձեռք բերում: Մեծ է նաև էվրիստիկական գործառույթ իրացնող՝ գիտական ճանաչողությանն ու ճշմարտության բացահայտմանն ուղղված եզրույթների դերը այս ժանրում:
- Գիտաֆանտաստիկ կիրառական գեղարվեստական ուղղվածությունը արտահայտվում է մակդիրների, համեմատությունների, փոխաբերությունների, գուևային խորհրդանիշերի լայն կիրառությամբ: Ընդ որում, շատ հաճախ համեմատություններն ու փոխաբերություններն արտահայտվում են եզրույթային տարրերի հետ միաձույլ: Նշված արտահայտչամիջոցների գործառույթունը չի սահմանափակվում խոսքը գուևազարդելու և հռետորական ազդեցություն թողնելու միտմամբ. դրանք դրսևորում են նոր հնարավորություններ ու նակություններ՝ բացահայտելով մարդկային մտածողության նոր ու անհայտ շերտեր, թափանցելով իրական կյանքի նորանոր բնագավառներ:
- Ինչպես Վ. Գիբսոնի եռագրության, այնպես էլ առհասարակ գիտաֆանտաստիկ ժանրի համար դեղերի և թմրադեղերի անունների կիրառությունը ոճատարբերակիչ առանձնահատկություն կարելի է համարել:

Այսպիսով, գիտաֆանտաստիկայի կիրառական գրական ոճաձևը գիտականի ու գեղարվեստականի հակադրամիասնությունն է, որտեղ մի կողմից հաղորդման և մյուս կողմից ներգործման գործառույթների փոխազդեցությունը հանգեցնում է երկու

ոճած և երի փոխներթափանցված իրացման: Ի մի բերելով ոճում բանականի և երևակայականի հարաբերակցության խնդրի հետևապես փաստարկումները՝ կարելի է պնդել, որ և՛ կառուցվածքային, և՛ ոճական առումով այդ հարաբերակցությունը ոչ թե բացառում, այլ պահանջում է գիտակցականի և հուզականի փոխադարձ սերտ կապ ու համագոյակցություն: Ինչպես հասկացական մակարդակը, այնպես էլ հուզականը ծառայում են որոշակի արժեքային համակարգի ներդրմանը, ընդ որում այդ համակարգը համամարդկային է: Երկու մակարդակներն էլ ակնհայտորեն նպաստում են անհայտն ու անծանոթը, օտարն ու անսովորը մարդկային բանական և զգացմունքային ներաշխարհի ներմուծելուն և հենց այդ ճանապարհով դրանք հարազատ, մտերիմ, հաճելի և օգտակար դարձնելուն: Ուրիշ խոսքով, գիտաֆանտաստիկ գրականությունը արժևորվում է ոչ միայն իր գաղափարաբովանդակային, ճանաչողական նշանակությամբ, այլ և լեզվի պատկերավորությամբ, որի միջոցով արտաքին աշխարհի պատկերներն ու երևույթները փոխակերպվում են ներքին, «հոգևոր» պատկերների, որոնց մեջ արտացոլվում են և՛ իրականությունը, և՛ հեղինակի գեղագիտական իդեալը: Վերլուծության ենթարկված փաստական նյութը հաստատում է այն գաղափարը, որ կիբերփանկ ժանրում և առհասարակ գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործություններում ոճական պատկերավոր միջոցները հեղինակի վառ երևակայության արդյունք են և իրացնում են նաև ընդգծված ճանաչողական գործառույթ:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աղայան Է. Բ. Տերմինազիտությունը: Երևան, ԵՊՀ հրատ., 1978, 51 էջ:
2. Աղայան Է. Բ. Լեզվաբանության հիմունքներ: Երևան, ԵՊՀ 4-րդ վերամշ. հրատ., 1987, 336-437, 734 էջ:
3. Աղայան Է. Բ. Լեզվաբանական հետազոտություններ: Երևան, ԵՊՀ հրատ., 2003, 419 էջ:
4. Բելինսկի Վ. Գ. Երկերի ժողովածու, Երևան, 1954, հ. 3, 204 էջ:
5. Գասպարյան Ս., Մուրադյան Գ., Գասպարյան Ն. Գործառնական ոճազիտություն: Անգլերենի գործառնական արդիական հարցեր: Երևան, ԵՊՀ հրատ., 2011, 236 էջ:
6. Եզեկյան Լ. Կ. Հայոց լեզվի ոճազիտություն, Երևան, ԵՊՀ հրատ. 2007, 370 էջ:
7. Իշխանյան Ռ.Ա. Ակնարկ հայերենի տերմինաչինության: Երևան, «Լույս» հրատ, 1981, 177 էջ:
8. Խաչատրյան Ա.2. 1950-70-ական թվականների Ամերիկյան գիտաֆանտաստիկական գրականությունը, Երևան, 2002:

9. Մաթևոսյան Ա.Ի. Փոխաբերության լեզվաբանաստեղծական արժեքը գեղարվեստական գրականության մեջ, դիսերտ. բան. գիտ. թեկն., Երևան, 1999, էջ 38-43:
10. Մանուկյան Ա. Գիտական ֆանտաստիկա, ժամանակակից ֆանտաստիկան և իրականությունը. Երևան, Սովետական գրող, Երևան, 1978 թ, 237 էջ:
11. Հարությունյան Հ. Ա. Գեղարվեստական խոսք: Երևան, ԵՊՀ հրատ., 1986, 288 էջ:
12. Պողոսյան Պ.Մ. Խոսքի մշակույթի և ոճագիտության հիմունքներ, Երևան, ԵՊՀ հրատ., 1990, 424 էջ:
13. Ջահուկյան Գ.Բ., ժամանակակից հայոց լեզվի իմաստաբանություն և բառակազմություն: ՀԽՍՀ ԳԱ հրատ. 1989, 319 էջ:
14. Ջահուկյան Գ.Բ., Շարահյուսական ուսումնասիրություններ, Երևան, Ասողիկ, 2003:
15. Սարգսյան Ա. Կանոնի և կիրարկության հարաբերությունը հարավ-կովկասյան լեզուների տերմինաբանության մեջ // Հանրալեզվաբանության դասընթացը խմբ.՝ Ս. Սարգսյանի Պրակ Բ, Երևան 2002, էջ 3-28, 148:
16. Սուքիասյան Ա.Ս. ժամանակակից հայոց լեզու: Հնչյունաբանություն, բառագիտություն, բառակազմություն: Երևան, ԵՊՀ 3-րդ հրատ., 1999, 352 էջ:
17. Àáðàííàà Ñ.Â. Âúðàæáíèà ñâÿçííñðè òâêñðà â íàó÷íé èèðàðòóðà íà èñíàíñéí ÿçúêá. Ðàçííàèáííñðè è æáíðú íàó÷íé ïðíçú.// Èèíááíñðèèèñðè÷áñêèá ñííááííñðè íàó÷ííí òâêñðà. Íòâ. Ðáá. Ì.ß Õâèèèèíá. Ì., Íàóèà,1981.
18. Àçèíâ Í.À., Äáðáðèèâ Բ.Ä., Íéèíüñèèé Ë.Á., Ñòàíàíâ Ä.Â., Ùááéóáð Ä.Ä. Ñíáðáíáíííá íáùáñòááíííá ðàçàèðèá, íàó÷íí-ðáðíè÷áñêèá ðááíèðòèÿ è ÿçúê.//Âííðíñú ÿçúêíçáíèÿ. 1975/2, c. 3-11.
19. Àéóèáíèî Á.Â. Âííðíñú èíòáðíàòèííàèèçàòèè ñèíáàðííáí ñíñðààà ÿçúêá. Õàðüèíá: Èçä-áí Õàðüè. Óí-ðà, 1972. 215 ñ.
20. Àðíàííàà Í.Ñ. Ñèíáàðü èèíáàèñðè÷áñêèð òáðíèíá – Ì., 1966, Èçä 2 ì: ÓÐÑÑ, 2004.
21. Àðíàííàà Ä. È., Äæüððáéí Ä. Ì. Äéóøèí Ì. Ì. (ðáá.-ó) Óóíèèííàèüíúé ñòèèü íáùáíàó÷ííí ÿçúèà è íàðíáù ááí èññèááíáàíèÿ / ñá ðáá. Àðíàííáé Í. Ñ., Äéóøèí Ì. Ì., Ì., Ì. 1974, 179 c.

22. Àèàèñááá, Ä È., Áíðèñíà Á.Á Àááðááàöèý á óñèíàèýð íàó÷íí-òáðíè÷÷-áñèíé ðááíèðöèè.// Íàó÷íí-òáðíè÷÷-áñèàý ðááíèðöèý è óóíèöèíèèèááíèà ýçúèíà ìèðà. Ì., 1977
23. Àèàèñáááà È.Ì. Èèíáàèñòèèà òáðíèíà.//Èàèñèèèíèíàèý. Òáðíèííááááíèà. Ñòèèèñòèèà. Ñá. Íàó÷. òðóáíà. Ì., Ðýçàíú, 2003, c. 37-42.
24. Àèàèñáááà È.Ì. Íðíáèáíú òáðíèíà è òáðíèííáðàçíááíèý: Ó÷-ááííà ïíííáèà ïí ñíàöèóðñó. Íáðíú: Èçà-áí Íáðíñè. áíñ. óí-òà, 1998. 120 ñ.
25. Àèàèñáááà È.Ì. Òáðíèí èàè èàðááíðèý íáúááí ýçúèíçíáíèý.//Ðóññèèè Òèèèíèèè÷÷-áñèèè Ááñòíèè. Ì., 1998. Ò. 83. N1/2 (Á)
26. Áíóíííàà Ì.Á. Óóíèöèíèèèèèèè ñòáðú òáðíèííà.//Íàó÷íí-òáðíè÷÷-áñèàý òáðíèííèíèèè. 1988, Áúí 11, c. 9-13.
27. Áàèèè, Ø. Óðáíóóçñèàý ñòèèèñòèèà. Ì., ÁÍÑÑÑÐ, 1961, 394 c.
28. Ááðáíá À.Í Ííðèíèçàöèý ñíöèàèüííè óóíèöèè ýçúèà, óóíèöèíèèèðíááíèà ýçúèà èàè ñðááñòáá áíçááèñòáèý. Ì., Íàóèà, 2001, 360 c.
29. Ááðàçèí Ó.Ì., Áíèíàèí Á.Í. Íáúáá ýçúèíçíáíèà. Ì., Íðíñááúáíèà, 1979,. 264-278, 416 ñ.
30. Áèèíáà Í.È. Òáðíèí è ïðèàèðíááíííòò. // Òáðíèííèíèèè è èóèòóðà ðá÷è. Ì., Íàóèà, 1981, ñ. 28-37.
31. Áðáèíà À. À. Çíá÷áíèà è ïððáíèè çíá÷áíèý á òáðíèíà. // Òáðíèííèíèèè è èóèòóðà ðá÷è. Ì., Íàóèà, 1981, c. 37.
32. Áðáèíà Í.Í., Áíáðíðíðíáà Ò.Á. Óóíèöèíèèèèèèè àñèíáððèè ÷áèíááèà. Ì., Íáèèèèà, 1988, 240 c.
33. Áóáááíà Ð.Á. Èèðáðàòóðíúá ýçúèè è ýçúèíáúá ñòèèè. Ì., Áúñðàý øè.,1967, 376c.
34. Áóáááíà Ð.Á. Áááááíèà á íàóéó í ýçúèà. Ì., Íàóèà, 1981, 230 c.
35. Áóáááíà Ð.Á. Í÷áðèè ïí ýçúèíçíáíèè, Ì., ÑÑÑÐ, 1953, 280 c.
36. Áóáááíà Ð. Á. Óèèèíèèèè è èóèüòóðà. Ì., Íàóèà, 1980, 302 ñ.
37. Áóáááíà Ð. Á. Á çàúèòó ïíýòèý “ñèíáí”.//Áíð. Ìçúèíçíáíèý, N 1, 1983, c. 144.
38. Áóðàèí Ñ.Ì. Áúñòóíèèèè íà áñáñíðçíí òáðíèííèèè÷÷-áñèíí ñíááúáíèè 1959.// Áíðííú òáðíèííèèèè. Ì., Íàóèà, 1961, 231 ñ.
39. Áíèèíà È.Í. Ñòáíáððèèçàöèý íàó÷íí-òáðíè÷÷-áñèíé òáðíèííèèèè. Ì., Èçà-áí ñòáíáððíà, 1984. 199 ñ.
40. Áíèíèèà Ì.Í. Íàöèííàèüííà è èíðáðíàöèííàèüííà á ïðíðáññá òáðíèííèèè÷÷-áñèíé ïíèíàöèè. Ì., Èçà-áí Ííñè. Óí-òà, 1993. 112 ñ.
41. Áíèíèèà Ì.Í. Óáíðèý òáðíèííèèè÷÷-áñèíé ïíèíàöèè. Ì., Èçà- áí Ííñè. Óí-òà, 1997. 180 ñ.
42. Áíèíèèà Ì.Í. Òáðíèí èàè ñðááñòáí ñíàöèàèüííè èíðíðáðèè. Ì., Èçà-áí Ííñè. Óí-òà, 1996. c. 76.



43. *Áπιδιόνυ οαδιεϊεϊεϊεε: Ιαοαδεαεϋ Άηαηιρϋίαι οαδιεϊεϊεϊεε+αηεϊαι ηιααυαϊεϋ. Ι., Εϋα-αι Αί ΝΉΝΘ, 1961. 231 c.*
44. *Άειιαδααϊα Α. Α. Εοιαε ιαηοαααϊεϋ αηιδιηια ηοεεεηοεεε.// ΆΒ Ν1, Μ., Ιαοεα, 1955, Ν 1:73.*
45. *Άειιαδααϊα Α.Α. Νοεεεηοεεεα. Οαιδεϋ ηϋοε+αηεϊε δα+ε. Ιηϋοεεα. Ι., Αηηεεδεϋααο, 1963, 253 c.*
46. *Άειιαδααϊα Α. Α. Ι οαιδεε οοαιαηοαααϊεε δα+ε, Ι., Εϋα-αι Ιηηε. Οί-οα, 1971, 238 η.*
47. *Άειιαδααϊα Α. Α. Ιδίαεαιϋ οοηηεϊε ηοεεεηοεεε. Ι., Ιδιηααυαϊεα, 1981, 320 c.*
48. *Άειηεοδ Α.Ι. Ι ιαεϊοιδϋοϋ ϋαεαϊεϋο ηεϊαηιαδαϋαϊαϊεϋ α οοηηεϊε οαδιε+αηεϊε οαδιεϊεϊεϊεε.//Οδοαϋ Ιηηε. Εί-οα εηοιδεε, οεεηηοεε ε εεοαδαοοδϋ. Να. Νοαοαε ηϋϋεϊααααϊερ. Ι., Ιαοεα, 1939. c. 3-54.*
49. *Άειηεοδ Α.Ι. Εϋαδαηιϋα δααηοϋ η οοηηεηο ϋϋεο. Ι., Ο+ιααεϋ, 1959, c. 3-8.*
50. *Άειηεοδ Ο.Α. Ια εϋο+αϊεε οοιεοεηιαεϋιϋο ηοεεαε οοηηεηαι ϋϋεα ηιααοηεηε ϋηδε.//Δαϋαεοεα οοιεοεηιαεϋιϋο ηοεεαε ηιαδαηιαηηαι οοηηεηαι ϋϋεα. Ι., Ιαοεα, 1968.*
51. *Άαεηα Αε. Αεοηε ηηεδαεε. ϋαδοαααϊαϋ ιαο+ιαϋ οαιοαηοεεα 60-70-ο αηηα (ηηηαδαοεϋ) η. 64.*
52. *Άαηιαδϋη Ν.Ε. οεαοδα ηδααηαϊεϋ α Οοιεοεηιαεϋηη ηηααυαϊεε. Αδαααι, Αδαααιηεεε οιεααοηεοαο, 2000, 324 c.*
53. *Άαηιαδϋη Ν.Ε. Εεηααηϋοεεα ιαδαϋηηαι ηδααηαϊεϋ. Αδαααι, Εοηαεη, 2013, 180c.*
54. *Άαηιαδϋη Ν.Ε. Ε αηιδιηο ι αϋαεηηααεηοαεε οοιεοεηιαεϋιϋο ηοεεαε α οαηαδαεϋηη ηηααυαϊεε. // Οεεηεηεε+αηεεα Ιαοεε, Ι., 2008, η. 78-84.*
55. *Άαδα Α.Ν. Αϋη δαϋ ι ϋια+αϊεε οαδιεια.//Εεηαεηοεε+αηεεα αηηαεοεϋ οαδιεϊεϊεϊεε. Αηδιηαε: Εϋα-αι Αηδιηαεηε. Οί-οα, 1980, c. 3-9.*
56. *Άεοοεη Ι. Ι. Οαιδεϋ ε ηδαεοεεα αηεεεηεηε ιαο+ηεε δα+ε. Ι., Εϋα-αι Ιηηε. Οί-οα, 1987, 240 c.*
57. *Άηεηαεη Α. Ι. Ι ιαεϊοιδϋοϋ ϋααα+αο ε οαηαοεεα εηηεααηααϊεϋ ιαο+ηεε ε ιαο+ηεε οαδιε+αηεϊε οαδιεϊεϊεϊεε. //Ο+αι. ϋαηεηεε. Αϋη. 114. Ναδ. Εεηαεηοεε+αηεεαϋ. Αηδϋεεε: Εϋα-αι Αηδϋεηαηε. οί-οα. 1970, c. 17-26.*
58. *Άηεηαεη Α.Ι., Εηαοεη Δ.Ρ. Εεηαεηοεε+αηεεα ηηηαϋ ο+αϊεϋ ι οαδιειαο. Ιηηεαα: Αϋηοαϋ Οεηεα, 1987, 76 c.*
59. *Άηεηαεη Α.Ι. Οεηϋ οαδιεηηεηοαη ε ηηηααηεϋ εο δαϋεε+αϊεϋ. // Οαδιεη ε ηεηαα. Ιαααοϋ. Να. Αηδϋεεε, 1981. c. 3-10.*
60. *Άηεηαεη Α.Ι. Δηεϋ οαδιεηαεηαε α ιαο+ηηε ε ο+ααηηη ιαυαϊεε.//Οαδιεη ε ηεηαα. Ιαααοϋ. Να. Αηδϋεεε: Αηδϋε. Οί-ο, 1979, c. 14-24.*

61. Āđīīāā Ā. Ā. Íáó=íāy Ōáíòāñòèèā.//Ēðàðéāy èèòāðàòóđíāy ýíöèèēīīāāèy 5. Ī., èçāàòāèüñòāī "Ńīāāòñēāy ýíöèèēīīāāèy", 1968, c. 141.
62. Гуревич. Г. Самый-самый.//Айзек Азимов. Конец вечности. Сами боги. М., Правда, 1990, с. 478-479.
63. Äāíèèāíēī Ā.Ī. Đóññēāy òāđìèííēīāèy: Ííüò èēíāāèñòè=āñēīāī ñēñāíēy. Ī; Íáóèā, 1977, 246 c.
64. Äāíèèāíēī Ā.Ī. Ēēíāāèñòè=āñēèā òðāáíāāíēy è ñòāíāàðòèçóāííē òāđìèííēīāèè.//Ōāđìèííēīāèy è íđìā. Í ýçüèā òāđìèííēīāè=āñēèð ñòāíāàðòíā. Ī., Íáóèā, 1972, ñ. 5-32.
65. Çāāāèíòāā Ā.Ā. Í çíāēíāíñòè òāđìèííā.//Slovenske odborné nazvoslovie. Bratislava, 1957, N. 7. ñ. 342-349.
66. Жеđìóíñèèè Ā.Ī. Ōāíðēy èèòāðàòóđü. Īíyðèèā. Ńòèèèñòèèè. Ē., Ĥāóèā, 1977, 23 c.
67. Æóíèñāāāā Ā.Ē. Ēēíāāíñýðè=āñēāy ðāðāèòāðèñòèèā íāðāçā èèòāðàòóđííāī íāđñííāèā. Āāòíðāð. Āēñ ... èāíā. Ōèēīē. Íáóé. Ī., 1988, 21ñ.
68. Капанадзе Л.А. О понятиях "òāđìèí", "òāđìèííēīāèy". // Đāçāèðèèā èāēñèèè ñíāðāíāííāī đóññēíāī ýçüèā. Ī., Íáóèā, 1965. c. 75-85.
69. Ēāíāíāāçā Ē.Ā. Íñíāāíññòè íñèíāòèè ā íāèāñòè íáó=íí-òāđìè=āñēíé òāđìèííēīāèè. Ōóíèèíèđíāāíèā òāđìèííā íáóèè è òāđíèèè ā íāüāèèòāðàòóđííí ýçüèā ŌŌ āāèā. // Đóññèèè ýçüè è ñíāàòñēíā íāüāñòāí: Ńíöèíēíāī-èēíāāèñòè=āñēíā èññēāāíāāíèā. Ī., 1968, c. 152.
70. Ēāíāāèāèè Ō.Ē. Íā íāíñ òèíā ñēíāāðy íāæāóíāđíāíüð òāđìèííyèāíāíóíā.// Ōèēíēíāè=āñēèā íáóèè, 1967, N2, c. 37-49.
71. Ēēyè Ō.Đ. Ēēíāāèñòè=āñēèā āñíāèòü òāđìèííāāāíēy. Ó=āā. Īñííāèā. Ēèāā: ÓĪĒ ĀĪ, 1989, 179 c.
72. Ēíæèíā Ī.Ī. Í ñíāòèðèèā ðóāíæāñòāāííé è íáó=ííé ðā=è ā āñíāèðā óóíèèíāèüííé ñòèèèñòèèè. Īāđíü, Īāđì. óí-ò, 1966, 204 c.
73. Ēíæèíā Ī.Ī. Ē ññíāāíēyí óóíèèíāèüííé ñòèèèñòèèè. Īāđíü, Īāđì. óí-ò, 1968, 186 c.
74. Ēíæèíā Ī.Ī. Í ðā=āāíé ñèñòāííñòè íáó=ííāí ñòèèy ñðāāíèòāèüíí ñ íāéíòíðüíè āðóāèíè. Īāđíü, Īāđì. óí-ò, 1972, 198 c.
75. Ēíæèíā Ī.Ī. Ńññòāāèòāèüííā èçó=āíèā íáó=ííāí ñòèèy è íāéíòíðüā òāíāāíöèè āāí ðāçāèðèy ā íāðèíā íáó=íí-òāđìè=āñēíé ðāāíēðòèè. // Òçüè è ñòèèü íáó=ííé èèòāðàòóđü. Ī., Īđíñāüāíèā, 1977, c. 17.
76. Ēíðāèíāā Ī.Ç. Ē āñíóñó í ñāíöèðèèā òāđìèíā. // Ēēíāāèñòè=āñēèā íðíāèāíü íáó=íí-òāđìè=āñēíé òāđìèííēīāèè. Ī., Íáóèā, 1970, c. 122-126.

77. Ёїџџіџ Ĥ.Ę., Ĥāīāōđīāā Ā.Ā. Ęāē đāāīđāòù íāā òāđīēīīēīāēāē. Ĩīīīāù ē íāđīāù. Ĭ., Íāóēā, 1968, 92 с.
78. Ёїџџіџ Ĥ.Ę., Ĥāīāōđīāā Ā.Ā. Ęđāòēīā íāđīāē÷āñēīā īīīīāēā īī đāçđāāíđēā ē òīđŷāī÷āīēř íāó÷īī- òāđīē÷āñēīē òāđīēīīēīāēē. Ĭ., Íāóēā, 1979, 62 с.
79. Крючкова Т.Б. О некоторых новых лингвистических терминах.//лексикология. Терминоведении. Стилистика. Сб. науч. трудов. М, Рязань, 2003, с. 96-101.
80. Ęāāēīāñēāŷ Ę.Ā. Ęīāīīīā ñēīāñīāđāùāīēā ā íāīāōēīē íāùāñōāāīīī- īīēēòē÷āñēīē òāđīēīīēīāē. Ĭ., Íāóēā, 1960.
81. Ęāē÷ēē Ā.Ĭ. Ĭāñōī òāđīēīīēīāēē ā ñēñōāīā ñīāđāīāííúđ íāóē: Ę īīñōāīīāēā āīđīīā.//Íāó÷īī-òāđīē÷āñēāŷ ēíōīđīāòēŷ. Ĥāđ. 1. 1969. с. 8-16.
82. Ęāē÷ēē Ā.Ĭ. Ĩòēīāēüíāŷ āēēīā ē īđēīāēíāŷ ñđđóēòóđā òāđīēīā.// Āīđīīñù ŷçúēīçíāíēŷ. 1981. N2. с. 24-30.
83. Ęāē÷ēē Ā.Ĭ., Øāēīā Ĥ.Ā. Ĥīēçīāđēīīñòù íāó÷íúđ òāíđēē ē āíāēēç òāđīēīīēīāē÷āñēēđ īīđāāāēāíēē.//Íāó÷īī-òāđīē÷āñēāŷ ēíōīđīāòēŷ. Ĥāđ. 2. 1991. N8.
84. Ęāē÷ēē Ā.Ĭ. Òāđīēīīāāāīēā: īđāāīāò, íāđīāù, ñđđóēòóđā. Ęçā. 3-ā. Ĭ., Ęçāàòāēüñđāī ĘĘĘ. 2007. 120 с.
85. Ęīñāā Ā.Ō. Ĥēīāīē ē āāī ñīōēāēüīī-ēñòīđē÷āñēīā çīā÷āīēā. Ĩđīāēāíú đóññēīē Ōēēīēīāēē. Ĭ., Ęçā-āī Ĭīñē. Ōí-òā, 1976, с. 17-22.
86. Ęīđòā Ā.Ĥ. Ĩīīīāù īīñđīāíēŷ íāó÷īī-òāđīē÷āñēīē òāđīēīīēīāēē: Āīđāñù òāíđēē ē íāđīāēēē. Ĭ., Ęçā-āī Āēāāāīēē Íāóē ĤĤĤĐ. 1961, 238 с.
87. Ęīđòā Ā.Ĥ. Ęçīāíāíēā çīā÷āīēē ñēīā ēāē ñđāāñđāī íāđāçīāāīēē íāó÷īī-òāđīē÷āñēīē òāđīēīīēīāēē. Ĭ., Íāóēā, 1961, 225 с.
88. Ęīđòā Ā.Ĥ. Ęāē đāāíđāòù íāā òāđīēīīēīāēāē. Ĩīīīāù ē íāđīāù. Ĭ., Íāóēā, 1968.
89. Ĩđīçīāā Ę. Ā. Òāđīēīçīāíēā: īñīīāù ē íāđīāù. Ĭ., Ĩđīāòāē, 2004, 143 с.
90. Ĭēēīŷí Ā.Ĥ., Ōāđ-Ĭēīāñīāā Ĥ. Ā. Ĭāēüē ñēíòāēñēñ ēāē ñđāāñđāī đāçāđāíē÷āíēŷ ñòēēāē. Ĭ., Ęçā-āī Ĭīñē. Ōí-òā, 1981, 216 с.
91. Íóēā Í. Ĥīāđāīāííúē ñđđóēòóđāēēçī: Đāçīúøēāíēŷ î íāđīāā ē òēēīñīđēē òī÷íúđ íāóē. Ĭ., Ĩđīāđāññ, 1973. 375 ñ.
92. Íēēēòēīā Ĥ.Ā. Ĥāīāíðē÷āñēēē āíāēēç ŷçúēā íāóēē: íā íāòāđēāēā ēēīāāēñòēēē, Ĭ., Íāóēā. 1987, 168 с.
93. Íāāíŷí Ę.Ĭ., Āāāòŷí Ā.Ā. Āāíāçēñ ē đāçāēòēā òāíđāòē÷āñēīāī òđīāíŷ āñòāñđāāíī íāó÷īīāī çīāíēŷ. Āđāāāí, Āí Āđīāíēē, 1990, 221 с.

94. Īāāēīāā Ę.Ę. Ī Ĕçūēīāūō ñðāāñòāāō āūðāæāīēy ēāē ĩāīāī ēç ēīīīīāīōīā ēīōīðīāōēīīīē ñòðóēōóðū āīāēēēñēīāī ýññā.//Ñā. Īāó+īūō òðóāīā. Īīā ðāā. Ā. Ī. Āīōēīāīē. Ī., Āūñø. Øē., 1983, c. 35-47.
95. Īāðīāðīā Ę.Ō. Īāūēā ĩðīāēāīū òāðīēīēīāēē ēāē ēāēñē+āñēīē ĩāñēñòāīū.//Ōóīēōēīāēūīúē ñòēēū ĩāūāīāó+īīāī yçūēā ē ĩāðīāū āāī ēññēāāīāāīēy. Ī., 1974, 27 c.
96. Īāðóøēīā Ā.Ī. Ęēīāāēñòēēā ē òāðīēīīāāāīēā.//Ōāðīēīēīāēy ē ĩīðīā: Ī yçūēā òāðīēīēīāē+āñēēð ñòāīāāððīā. Ī., Īāóēā, 1972. C. 102-116.
97. Īāðāēūīóóāð Ę.Ā. Āðā+āñēēā ĩūñēòāēē V ā. āī í. Ý. Īēāðīī.//Ęñòīðēy ēēīāāēñòē+āñēēð ó+āīēē. Āðāīēē ĩēð. Ę., Īāóēā, 1980, 408 c.
98. Ðaçēīēēīā Ī. Ī. Ñòēēēñòēēā ĩāó+īīē ðā+ē. Ī., Īāóēā, 1972, 180 c.
99. Ðaçēīēēīā Ī.Ī. Ðaçāēòēā yçūēā āīāēēēñēīē ĩāó+īīē ēēðāðāòóðū (ēēīāāīñòēēēñòē+āñēīā ēññēāāīāāīēā). Ī., Īāóēā, 1978, 196 c.
100. Ðaçēīēēīā Ī.Ī. Ōóīēōēīāēūīāy ñòēēēñòēēā (īā ĩāðāðēāēā āīāēēēñēīāī ē ðóññēīāī yçūēīā). Ī., Āūñø. Øē., 2004, 224 c.
101. Ðāðīðīāðñēēē Ā.Ā. Īūñēē ĩ òāðīēīēīēē.//Ñīāðāīāīūā ĩðīāēāīū ðóññēīē òāðīēīēīāēē. Ī.: Īāóēā, 1986. c. 163-198.
102. Ðāðīðīāðñēēē Ā.Ā. Ōāðīēī ēāē +ēāī ēāēñē+āñēīē ñēñòāīū yçūēā.//Īðīāēāīū ñòðóēōóðīīē ēēīāāēñòēēē 1967. Ī., Īāóēā, 1968. c 103-125.
103. Ðāðīðīāðñēēē Ā.Ā. ×ōī òāēīā òāðīēī ē òāðīēīēīāēy. Ī., Ęīñòēòó yçūēīçīāīēy Āēāāīēē ĩāóē ÑÑÑÐ, 1959. 14 ñ.
104. Ðīçāīóāēū Ā.Ý. Īðāēðē+āñēāy ñòēēēñòēēā ðóññēīāī yçūēā. Ī., Īāóēā, 1974, 160 c.
105. Ñēóēīy Ā.Ī. Āēāðēāīðāðīēīū òāðīē+āñēēð ĩāóē ā ēāòúøñēīī yçūēā ē ēð ñīðāāðñòāēy ā ðóññēīī yçūēā.//Ęīīðāēòú ēāòúøñēīāī yçūēā. Ðēāā, 1977. c. 215-238.
106. Ñòāīāīā Ā.Ā. Ī ðóāīæāñòāāīīī ē ĩāó+īīī ñòēēyð ðā+ē.//ĀĔ N4, M., 1954, c. 160.
107. Ñīðīēēī Ñ. Ę āīīðīñó ĩā ĩñīīāīūō ĩīyðēyð ñòēēēñòēēē.//ĀĔ, N3, M., 1954, c. 68-82.
108. Ñóīāðāīñēāy Ā. Ā. Ñīñòāā, ĩāūāī ē āðāīēòū ñīāðēāēūīīē ēāēñēēē.//Āīāēēç òāēñòā. Ęāēñēēā ē ēāēñēēīāðāòēy. Ī., Īāóēā, 1989, c. 203.
109. Ñóīāðāīñēāy Ā.Ā., Īīāīēūñēāy Ī.Ā., Āāñēēūāāā Ī.Ā. Īāūāy òāðīēīēīāēy: Āīīðīñū òāīðēē. Ō.1. Ī., 1989; 3-ā ēçā. Ī., ŌÐÑÑ, 2004.: Ō.2. Ōāðīēīēīāē+āñēāy āāyðāēūīñòū. Ī., 1993; 2-ā ēçā. Ī., ŌÐÑÑ, 2005. 288 ñ.
110. Ōāðīēīū ā yçūēā ē ðā+ē, Īāæāóçñēēē ñāīðīēē, Āīðēēē, 1984, 113 c.
111. Ōāðīēī ē ñēīāā, Īāæāóçīāñēēē ñāīðīēē. Āīðēēē: ĀĀŌ, 1980, 156 ñ.
112. Ōðīòēēē Ę. Īðīāēāīā yçūēā ā āīðē+īīē ĩāóēā.//Āīðē+īūā òāīðēē yçūēā ē ñòēēy. Ī.-Ę., 1936: c. 7-28; c. 113-124.

113. Όοίαίγί Υ.Ά. Βçúê è ìàññíààÿ êñíóíêêàöèÿ. Ì., Ìàóêà, 1986, 128 c.
114. ×àêîíàñêàÿ Ì.Ñ. Âçàèìíàáéñòâèâ ñòèèáé ìáó÷íé è öóáíæáñòâáííé èèòâðàóóó. Ì., Áúñø. Øê., 1990, 159 c.
115. ×àêîíàñêàÿ Ì.Ñ. Òáêñò êàê ññíáúáíèâ è áíçãááéñòâèâ – Ì. 1986, 128 ñ.
116. Øàðíàñêéé Á. È. Èàòááíðèçàöèÿ ÿíöèé â èáêñèêî-ñáìàíòè÷áñêéé ñèñòáìá ÿçúèà. Áíðííáæ, èçä.-áí Áíðííáæ, 1989, 200 c.
117. Ùáðáà È. Á. Èçáðáííúá ðááíòó ñ ðññêñíó ÿçúèó Ì. Ó÷íááèèç, 1957. 188 ñ.
118. Akhmanova O. Agapova G. [eds] Terminology: Theory and Method. M., 1974, 126 pp.
119. Aldiss B. W. Billion Year Spree: The True History of Science Fiction. Garden City, NY; Doubleday, 1973, 210 pp.
120. Aldiss B. W. On the Age of the Term Science Fiction. //Science Fiction Studies 3, 1976, pp. 213.
121. Alexandrova O. New Tendencies in the Development of Modern English. // Armenian Folia Anglistika N1, Yerevan, Lusakn, 2004.
122. Alexander M. Science Fiction Soviet Style, Saturday Review, 1956, pp. 20-21.
123. Alkon P. Deux Ex Machina in William Gibson`s Cyberpunk Trilogy.//Fiction 2000: Cyberpunk and The Future of Narrative. Ed. George Slusser and Tom Shippey. Athens, GA: U of Georgia P, 1992, pp 75-87.
124. Akhmanova O. Linguostylistics. Theory and Method. M., MGU, 1972, 1989, 192 pp.
125. Alexeeva L. What is a Term? //Russian Terminology Science (1992-2002) 2004, pp. 62-78.
126. Anthony B. Science Fiction Still Leads Science Facts. NY Times Magazine, 1957 pp. 56-64.
127. Asimov I. Social Science Fiction, in Modern Science Fiction: Its Meaning and Its Future, ed. Reginald Bretnor. NY: Coward-McCann 1953, pp. 167.
128. Benedikt M. Cyberspace: First Steps. Cambridge MA: MIT Press, 1991.
129. Bruce Franklin, Future Perfect: American Science Fiction of the Nineteenth Century (NY. Oxford University Press, 1966) p. XII.
130. Brooke K. The Accord.//The Year's Best Science Fiction: Twenty - Fifth Annual Collection. Ed Gardner Dorois. NY st Martine's, 2008, pp. 461-79.
131. Butler P. An Introduction to Library Science. Chicago: University of Chocago Press, 1933, p. 87.

132. Cabre T.M. Terminology: Theory, Methods and Applications (Terminology and Lexicography Research and Practice). Sager J. C., tr.J. A. DeCesaris. Amsterdam: John Benjamin, 1999, 245 pp.
133. Cameron A. Fantasy Classification System. St. Vital, Man: Canadian Science Fiction Association, 1952, p. 7.
134. Campbell J. W. Jr. Atomic Age, Astounding Science-Fiction, 1945, p. 5.
135. Carrell B., Newsom D. Public Relations and Style. Belmont: Wadsworth, 1991, 92 pp.
136. Campbell J. W. Jr. Science-Fiction and the Opinion of the Universe, Saturday Review, 1956, pp 9-10, 42- 43.
137. Canguilhem, Machine and Organism in V. Crary and S. Kwinter (eds) incorporations zine 6, New Y. Zone 1992, pp. 45-69.
138. Conte, Vosph. Unending Design: a chaotics of Postmodern American Fiction. Tuscaloosa, Al: U of Alabama P. 2002, pp. 272.
139. Conklin G. Science in Science Fiction. Science Illustrated, NY: Crown, 1946, p. 109.
140. Coleridge S. T. Biographia Literaria. / Ed. By George Watson. Everyman's library, 1956.
141. Crystal D. English as a Global Language. Cambridge: CUP, 1997, 229 pp.
142. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge: CUP, 2001, 107 pp.
143. Crystal D., Davy D. Investigating English Style. London: Longman, 1979, 142 pp.
144. Csicery-Ronay I. Jr. Cyberpunk and Neuromanticism. McCaffery (ed). Storming: Duke University Press, 1991, pp. 182-93.
145. Chloupek J., Nekvapil J. Studies in Functional Stylistics. Amsterdam: John Benjamins, 1993.
146. Dani C. Cyberpunk and Cyberculture. London & New Brunswick: The Athlone Press, 2000, 258 pp.
147. Dery M. Cyberculture.//The South Atlantic Quarterly 1992, fZggfv, pp.501-523.
148. Featherstone M. & Roger B. Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. London: Sage, 1995, 280 pp.
149. Felber H. Budin G. Terminologie in Theorie and Praqtis. Tubinge, 1989, 315 pp.
150. Felber H. Terminology Manual. P.: UNESCO, 1984. 426 pp.
151. Firth J. R. Papers in Linguistics. London: Watts & Co, 1957, 233 pp.
152. Frederick A. L. Modern Science Fiction and the American Litarary Community. The Metuchen, N. J. & London: Scarecrow Press, Inc, 1985, 324 pp.

153. Frederik G. P. Science Fiction: The New Mythology. // Extrapolation 10, 1969, pp. 19-31.
154. Freedman C.H. Critical Theory and Science Fiction. Middletown, Ct: Wesleyan University Press, 2000, 180-182 pp.
155. Friedman T. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality.//S. Jones, London: Sage, 1994.
156. Gardner D. Science Fiction in the Eighties. Washington Post, December 30, 1984, p. 3.
157. Gernsback H. The Impact of Science-Fiction on World Progress..., Science Fiction Plus. Hersey Pulpwood (ed), 1953, p. 2.
158. Gilbert N., Conte R. Artificial Societies: The Computer Simulation of Social Life. London: UCL, 1995.
159. Graber G. S. Caravans to Oblivion: The Armenian Genocide. London: Wiley, 1996, 210 pp.
160. Graham J.M., Sherryl V. Beyond Cyberpunk New Critical Perspectives. Taylor & Francis, 2010, 263 pp..
161. Grinev S. V. Some semiotic aspects of terminology science // The 11<sup>th</sup> European Symposium 1997, p. 36.
162. Jakobson R. Closing Statement: Linguistics and Poetics.// Style in Language. T. Sebeok (ed). NY and London: Wiley, 1960, 350-377 pp.
163. Jhon C. and Peter N. The Encyclopedia of Science Fiction. UK: Orbit and US: St. Martins, 1993, 1370 pp.
164. Haffner K. & Markoff J. Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier. New York: Touchstone, 1991, 240 pp.
165. Halliday M.A.K. Linguistic Function and Literary Style: An Inquiry into the Language of William Golding's "The Inheritors".//Literary Style: a symposium. S. Chatman (ed.), London: OUP, 1971, pp. 41-43.
166. Halliday M.A.K. Explorations in the Functions of Language. London: Edward Arnold, 1973, 9-21 pp.
167. Havranek B. The Functional Differentiation of Standard Language.//A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure, and Style. Garvin P.L. (ed). Washington: OUP, 1964, pp. 3-16.
168. Heinlein R. On the writing of Speculative Fiction.//Of Worlds Beyond: The Science of Science Fiction Writing. Lloyd A. Eshbach (ed). Chicago: Advent, 1964, p. 13.

169. Hoffmann L. Terminology and LSP. // Infoterm Series, 7, 1982, pp. 391-402.
170. Hepworth Ge. S. Through Armenia on Horseback. NY: Advent, 1898, 7 pp.
171. Hollinger, V. Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.// *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodernist Fiction*. Larry McCaffery (ed). Durham, NC: Duke UP, 1991. pp. 203-18.
172. Huckin Th. N., Olsen L.A. *English for Science and Technology*. NY: McGraw-Hill, 1983, 120-129 pp.
173. Johnson M. *The body in the mind: The bodily basis of reason and imagination*. Chicago: University of Chicago Press, 1987, 272 pp.
174. Kageura K. *The Dynamics of Terminology: a Descriptive Theory of Term Formation and Terminological Growth*. Amsterdam: John Benjamins, 2002, 323 pp.
175. Kraus J. *Rhetoric, Functional Stylistics and Theory of Language*.//*Studies in Functional Stylistics*. J.Chloupek and Nekvapil J. (eds). Amsterdam, John Benjamins, 1993, 380 pp.
176. Lakoff G., Johnson M., *Metaphors We live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980, 242 pp.
177. Latham, R. *Cyberpunk and the New Wave: Ruptures and Continuities*.//*The New York Review of Science Fiction* 19 (10), 2007, 1, pp. 8-12, 14-16.
178. Latham, R. *New Worlds and the New Wave in Fandom: Fan Culture and the Reshaping of Science Fiction in the Sixties*.//*Extrapolation* 47, 2, 2006, pp. 296-315.
179. Latham, R. *The New Wave*.//*A Companion to Science Fiction*. David Seed (ed). Oxford: Blackwell, 2005, pp. 202-216.
180. Leech G. *Style in Fiction*. London, Longman, 1981, 402 pp.
181. McHale B. *POSTcyberMODERNpunkISM*.//*Constructing Postmodernism*. London: Routledge, 1992, 308-23 pp.
182. McHale B. *Towards a Poetics of Cyberpunk*.//*Constructing Postmodernism*. London: Routledge, 1992, 243-67 pp.
183. Macurova A., Chloupek J. Necvapil J. *Studies in Fuctional Stylistics*.//*International Journal of the Sociology of Language*, N5, 1996, pp. 48-61.
184. Marcia A. *Computers in Science Fiction*.//*Harvard Business Review*, 1963, pp. 40-50, 188-192.
185. Marshack A. *Science-Fiction Soviet Style*.//*Saturday Review*, 1956, pp. 20-21.
186. McGurk C. *The New Romancers: Science Fiction Innovators from Gernsback to Gibson*. Athens GA: University of Georgia Press, 1992, 109-129 pp.



187. Mead D.G. Technological Transfiguration in William Gibson`s Srawl Novels: Neuromancer, Count Zero, and Mona Lisa Overdrive.//Extrapolation 32.4, 1991, pp. 350-360.
188. Morgenthau H. The Murder of a Nation. NY, 1974, 1913-1915.
189. Moskowitz S. Explorers of the Infinite: Shapers of Science Fiction. Cleveland: World 1963, 168 pp.
190. Moskowitz S. Strange Horizons: The Spectrum of Science Fiction. NY: Scribners, 1976, 312-313 pp.
191. Moskowitz S. The immortal storm: a History of Science-Fiction Fandom (Atlanta: Atlanta Science Fiction Organization Press, 1954), pp. 32-33.
192. Muradian, G. *Metaphoric Blending in Science Fiction*. Kalbu Studijos. Studies About Languages. International Scientific Journal N 22. Lithuania, Kaunas: Kaunas University of Technology, 2013, pp. 98-104.
193. Ogden C.K., Richards I.A. The Meaning of Meaning. NY and London: OUP, 1936, 82 pp.
194. Pearson J. Terms in Context. Amsterdam: John Benjamins, 1998. 243 pp.
195. Picht H., Draskau J. Terminology: an Introduction. Surrey: Guildhord, 1985. 265 pp.
196. Picht H. The Concept in Terminology - a Unit of Thought, Knowledge or Cognition? // Íàó÷í-òáðíé÷áñéàÿ òáðíèííéíäèÿ. 2003, Âûí. 1. c 4-9.
197. Picht H. The Object - a Unit of Knowledge?// Ęâëöèêîíäèÿ. Òáðíèííááááíèá. Ñòèèèñòèèà. Ñá. íàó÷. òðóáíâ. Ì.: Ðÿçàíü, 2003, c. 154-159.
198. Porush D. Cybernetic Fiction and Postmodern Science. New Literary History 2012 (1989) pp. 373-96.
199. Rheingold H. The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World. London: Secker and Warburg, 1994.
200. Saporta S. The Application of Linguistics to the Study of Poetic Language. Prague: SP, 1969, 116 pp.
201. Sager J.C. A Practical Course in Terminology Processing Amsterdam: John Benjamins, 1990, 1997, 254 pp.
202. Sabin H. Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction. Amsterdad: JB, 2003, 257 pp.
203. Samuel R.D. About five thousand one hundred and seventy five words. //Extrapolation 10, 1969, pp. 61-63.
204. Savory Th. H. The Language of Science. London, A. Deutsch Ltd, 1953, 196 p.

205. Seymour K. Review of Modern Science Fiction: Its Meaning and Its Future.//  
Commonweal 58, 1953, pp. 252-253.
206. Sherryl V. Bodies of Tomorrow: Technology, Subjectivity, Science Fiction. Toronto:  
JB, 2007, 142 pp.
207. Spinrad, N. The Neuromantics.//Isaac Asimov`s Science Fiction Magazine 10 (5),  
1986, pp. 68-74.
208. Sponsler C. William Gibson and the Death of Cyberpunk.//Modes of the Fantastic:  
Selected Essays from the Twelfth International Conference on the Fantastic in the  
Arts. Robert A. Latham and Robert A. Collins (eds) Wesport, CT: Greenwood P,  
1995, pp. 47-55.
209. Sterling B. Mirrorshades.//The Cyberpunk Anthology. New York: Arbor House, 1986,  
pp. 86-97.
210. Sterling B. Cyberspace. TM: Interzone 41, 1990, 168 pp.
211. Sturgeon Th. Quoted in William Atheling, Jr. The Issue at Hand. Chicago: Advent,  
1964, pp. 14-20.
212. Suvin D. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary  
Genre. New Haven CT& London: Yale UP, 1979, 98 pp.
213. Suvin D. On Gibson and Cyberpunk SF.// Foundation 46, 1989, pp. 27-42.
214. Temmerman R. Towards new ways of terminology description: the sociocognitive  
approach. Amsterdam, Philadelphia: JB, 2000. 259 pp.
215. Terminology and Lexicography. Research and practice. Vol. 3, 2000, 259 pp.
216. Tomas, D. Old Ritual for New Space: Rites de Passage and William Gibson`s  
Cultural Model of Cyberdpace.// Benedikt, 1996, pp. 31-47.
217. Vernon P. Thinking Machines: The Evolution of Artificial Intelligence. Oxford: Basil  
Blackwell, 1987.
218. Wells R. Nominal and Verbal Style.//Style in Language. T.A. Sebeok (ed). NY: Wiley,  
1957, 124 pp.
219. Wertheim, Margavet, The Pearly Gates of Cyberspace: a History of Space from  
Dante to the internet. N.Y. W. W. Norton & Company 1999, 336p.
220. Wiener N. The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society. NY:  
Doubleday, 1954.
221. Wollheim, D.A. The Universe Makers: Science Fiction Today. NY: Harper & Row,  
1971, 349 pp.

222. Yoke, Carl B. and Carol L.R. The Cultural influences of William Gibson, The “Father” of Cyberpunk Science Fiction. Lewiston, NY: Edwin Mellen, 2007, 200 pp.

## ԲԱՌԱՐԱՆՆԵՐ ԵՎ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿՆԵՐ

223. Գրիգորյան Խ. Գրիգորյան Չ. Անգլերեն - հայերեն արդի բառարան. Երևան, «Անկյունաքար», 2010, 1126 էջ :
224. Նազարյան Ա.Յ. Լեզվաբանական տերմինների ֆրանսերեն - ռուսերեն - հայերեն ուսումնական բառարան: Խմբ. Է.Լ. Աթայան, Յ. Չ. Պետրոսյան, Երևան: «Ապրիլ» հրատ., 1993, 656 էջ :
225. Խլղաթյան Ֆ.Յ. Ոճաբանական տերմինների բառարան-տեղեկատու : Երևան, «Լույս» հրատ., 1976, 111 էջ :
226. Àiàíîàà Î. Ñ. Ñëíààðü èèíààèñòè÷àñèèð òàðìèíîà. Î., Íàóéà, 1969, 608 ñ.
227. Ìàðóçî Æ. Ñëíààðü èèíààèñòè÷àñèèð òàðìèíîà, ïîä ðàà. À.À. Ðàóîðìàðòñèíîà, Î., èçä. Èíñòðóèííé èèðàðàðóðü, 1960, 406 ñ.
228. Êóíéí À.À. Àíàèí-ðóññèéè òðàçàíèíàè÷àñèèð ñëíààðü. Èçä. 4-îà. Î., Ðóññèéè Բçóê, 1984, 944 ñ.
229. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language. Cambridge, Press Syndicate of the University of Cambridge, 1995.
230. Hornby A. S. Oxford Advanced Dictionary. 7<sup>th</sup> ed. London: OUP, 2005, 1899 pp.
231. Susan R. The Oxford Dictionary of Quotations by Subject. Oxford: OUP, 2003.
232. Hornby A. S. Oxford Advanced Dictionary. 5<sup>th</sup> ed. Oxford: OUP, 1999, 1428 pp.

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԱՂԲՅՈՒՐՆԵՐ

1. <http://orange.tripod.com/>
2. <http://www.sf-encyclopedia.com>
3. <http://project.cyberpunk.ru/>
4. <http://www.britannica.com/>
5. <http://dystopia.Wikia.Com>
6. <http://www.verminary.com/>
7. <http://cyberpunk.Asia/cp-project.php>

8. <http://www.antonraubenweiss.com/>
9. <http://www.bookdrum.com/>
10. <http://tvtropes.org/pmwiki/>
11. <http://www.theweirding.net/>
12. <http://technovelgy.com/>
13. <http://www.catb.org/ers/sf-words/>
14. <http://www.wyldeside.com/rpgs/>
15. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>
16. <http://www.etymonline.com/index.php?term=bio>
17. [http://en.wikipedia.org/wiki/Internet-related\\_prefixes](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet-related_prefixes)
18. <http://www.etymonline.com/index.php?term=soft>

## ԳՐԱԿԱՆ ԱՂԲՅՈՒՐՆԵՐ

1. William G. Neuromancer. New York: Ace, 1984, p. 271.
2. William G. Count Zero. New York: Ace, 1986, p. 308.
3. William G. Mona Liza Overdrive. New York: Bantam Books, 1989, p. 308.

## ՀԱՎԵԼՎԱՑ

### Կիբերփանկյան եզրույթներ

- Ace** - 1. an expert in the field. 2. friend, buddy, pal, (1. ինչ-որ ուղորտի գիտակ, 2. ընկեր, բարեկամ)
- Aces** - the very best. (լավագույնը)
- Ace of Spades** - solo term for death in combat.,to "draw the ace" is to die in battle. "Drawing the ace" is a short-hand expression with the same meaning. (խաղաթուղթ, մեկնոց սևի, պայքարում մեռնելու համարժեք տերմին, "To draw the ace" – նշանակում է մեռնել մարտի ժամանակ)
- Aesthetics** - simple cosmetic surgery (Drazen Body Mod Shop), (գեղագիտություն - պարզ կոսմետիկ վիրաբույժություն)

- AMF** - "Adios", Good-bye (Յտե ս ու լ թ յ ու լ ն)
- Angel** - a benefactor, especially an unknown one, (բարերար, հատկապես անհայտ մեկը)
- Arc, Arco** - a self-contained living environment, usually pyramidal or domed. May belong to a corporation, government agency, (ինքնամփոփ կենսամիջավայր բրգած կամ գմբեթած կարող է պատկանել կազմակերպության կառավարական գործակալ ու թյան)
- Artist** - an extremely professional hit-man, who usually has a signature, (պրոֆեսիոնալ մարդ, ով սովորաբար ստորագրող թյ ու լ ն է)
- AV** - pronounced "Aie-Vee", shorthand term for a variety of hover-vans, (թռչող բեռնատարների տեսակների կրճատ տարբերակը)
- Avatar** - decker slang for a personal Matrix icon, also called, a persona (անձնակամ մատրիցայի պատկերի անվանական ժարգոնային ձև)
- BA** - pronounced "Bee-Aye", shorthand for either Bad-Ass or Black Agent, (սև գործակալ)
- Badge** - police or corporate security (նստիկան ու թյ ու լ ն կամ անվտանգ ու թ ու լ ն)
- Bagged and Tagged** - to die (մեռնել)
- Ballerina** - a reflex boosted female assassin in the employ of a major corp (զարգացած ռեֆլեքսներով կին-մարդասպան որևէ կարևոր կազմակերպությունում)
- Base** - database (տվյալների բազա)
- Bioroid** - a full-body conversion cyborg (ամբողջովին վերասարքավորված կիբորգ)
- Bioware** - any biological enhancement or replacement (ցանկացած կենսաբանական սարքավորում կամ փոխարինում)
- Bit Jockey** - programmer (ծրագրավորող)
- Black** - Big Black (HR) Space, the final frontier (տիեզերք, վերջնական սահման)
- Black Agent** - an illegal operative (անօրինական ծառայող)
- Black Ops** - any unofficial, corporate shadow-operations, either in-house or hired-out (սովերային գործողություններ, որոնք ծավալվում են թե՛ տանը, թե՛ դրսում)

- Black Ice** - illegal countermeasure software which causes physical harm or death to an intruder (անօրինական համակարգչային սարքավորում, որը զավթիչին ֆիզիկական վնաս կամ մահ է պատճառում)։
- Black Clinic** - a medical facility which specializes in the implant of illegal or unregistered cyberware (բժշկական սարքավորում, որը մասնագիտացված է անօրինական կամ չգրանցված կիբեռսարքավորումների ներդրման հարցում)
- Blade** - a professional soldier or fighter, specializing in edged weapons (պրոֆեսիոնալ զինվոր կամ կռվող՝ մասնագիտացված սրածայր զենքերի հարցում)
- Bleed** - to attack, injure, or kill (հարձակվել, վնասել կամ սպանել)
- Blood Money** - income from the illegal sale of organs to a body bank (մարմնի օրգանների անօրինական վաճառքից ստացված եկամուտը)
- Blue Moon** - an honest NC police officer (ազնիվ սպա)
- Boostergang** - a gang that uses cyberware, leathers, and violence as a way of life (բանդայի անդամ, որը որպես կենսաձև գործածում է կիբեռսարքեր, կաշի և վայրենու թյուր ինչպես կենսաձև)
- Bopper** - a robot. (ռոբոտ)
- Brandy** - a highly popular, off-the-shelf, female avatar, with customizable body attributes & facial expressions (շատ հայտնի կին ավատար, ընդարձակվող մարմնի ատրիբուտներով և դեմքի արտահայտու թյուր ներով, սինթետիկ անիմացիոն ինտերակտիվ օբյեկտ)
- Bruce** - 1. to deactivate a machine, 2. to kill someone or render them senseless, (1. մեքենան ասակտիվացնել, 2. սպանել կամ ուշագնաց անել ինչ-որ մեկին)
- Chalk outline** - sidewalk outline (մեռած մարդու շուրջը գծած կավճի գիծը, որը սովորաբար գծում են ոստիկանները սպանության վայրում)
- Chip-truth** - the absolute truth (բացարձակ ճշմարտություն)
- Chop shop** - a black clinic (վայր, որտեղ անօրինական, գաղտնի վաճառում են օրգաններ կամ սարքավորումներ)

- Chromatic** - 1. Heavy Metal music, 2. anything wild, fantastic, or bodacious (1. ծանր մետալիկ երաժշտություն, 2. ֆանտաստիկ, վայրի կամ խելացնորիչ-որբան)
- Chrome** - flash, glitter, bells and whistles, tinsel, aterial used to spice up the appearance of something, (փայլ, ցուլք, զանգեր և սուլիչներ, փայլաթիթեղ; մատերիալ, որն օգտագործում են ինչ-որ բան արտաքինից ակնառու դարձնելու համար)
- Chuck** - caucasian person, derogatory term (կովկասցի, նվաստացուցիչ եզրույթ)
- Cleaner** - an assassin (or team) used to eliminate all traces of a mission, including the participants (մարդասպան կամ խումբ, որը սովորաբար իր առաքելության բոլոր հետքերը ոչնչացնում է՝ ներառյալ մասնակիցներին)
- Combat Drugs** - designer for drugs for military use, (նազմական նպատակով օգտագործվող դեղերի մասնագետ)
- Cortex bomb** - a small, implanted explosive device (usually in the skull) that detonates in response to a timer or remote signal. Usually implanted against the wearer's will to keep them in line (փոքրիկ պայթուցիկ սարք, սովորաբար տեղակայված գանգում, որը դետոնացիայի է ենթարկվում շարժական ազդանշանին կամ ժամանակացույցին ի պատասխան, գանգի մեջ տեղադրվում են կրողի կամքին հակառակ՝ նրանց հսկողության տակ պահելու համար)
- Cowboy** - a very hot, professional deckjockey (շատ ակտիվ, պրոֆեսիոնալ հաքեր)
- Credstick** - a small, tapered, plastic cylinder, that serves as credit card (փոքր, սեղմված պլաստիկե գլան, որը կիրառվում է որպես կրեդիտքարտ)
- Culture Vulture** - a member of the media (լրատվամիջոցի ներկայացուցիչ)
- Cyberware** - any cybernetic/bionic body implant which replaces or augments a specific body function, (ցանկացած կիբեռնետիկ կամ կիբերկենսաբանական իմպլանտ, որը փոխարինում է մարմնի հատուկ ֆունկցիաներին)

- Dataslave** - a corporate decker or a data processing employee, (կազմակերպության հաբեր կամ տվյալների գործընթացի հետ կապ ունեցող աշխատակից)
- Deck** – 1. Cyberdeck. 2. To use a cyberdeck illegally. (1. կիբերդարան, 2. գործածել կիբերդարանը անօրինակաձևով)
- Deckjockey** - an expert cyberdeck user, usually a specialist and covertly accessing and stealing from corporate databases, (կիբերդարանի փորձագետ, սովորաբար մասնագետ, որը գաղտնի կերպով մուտք է գործում և բազայից գողանում ընդհանուր տվյալների)
- DeeVee Devalue** - to make something worthless (արժեզրկել, մի բան անարժեք դարձնել)
- Derm** - 1.an adhesive skin patch used to apply medication, 2.a designer drug, applied to the dermis, that increases healing and limits fatigue along with other possible effects, (1. մածուցիկ սպեղանի, որը օգտագործում են բուժման նպատակով, 2. հատուկ դեղ, որը դնում են մաշկին, որն էլ արագացնում է բուժման ընթացքը և անցկացնում հոգնածությանը՝ հնարավոր հետևանքների հետմիասին)
- De-Rezz** - 1. to terminate a program. 2. to kill someone (1. ավարտել ծրագիրը, 2. սպանել մեկին)
- Dinks** - any member of a rival boostergang, (ախյան, որևէ բանդայի անդամ)
- Dis Disrespect** - to treat with disrespect (անարգանք, անարգանքով վերաբերվել)
- Do Ugly** - to beat up or be beaten up (ծեծել կամ ծեծվել)
- Dock** - to have sex (սեռական հարաբերություն ունենալ)
- Downtime** - free time; off the job (ազատ ժամանակ՝ աշխատանքից դուրս)
- Draga** - expensive (Hungarian),(թանկ, հոնկարերեն)
- Dr. Know** - 1. A contact who always seems to have useful info, 2. a seller of knowledge (1. մեկը, որ միշտ օգտակար տեղեկություն ունենուն, 2. գիտելիքի վաճառական)
- Duck** - a person who carries more weapons than could possibly be needed, (մեկը, ով կրում է ավելի շատ զենք, քան անհրաժեշտ է)
- Dumped** - involuntarily ejected from the matrix, (մատրիցայից ակամա դուրս նետվածները).



- Dump shock** - the disorientation resulting from the rapid cutoff of a simsense signal  
(զգայ ական ազդակի անսպասելի ընդհատման արդյունքում առաջացած ապակողմնորոշում)
- Edgezone** - a strip, grey area, area of potential "coolness", (զիծ, սպիտակ տարածք, արտենցյալ «սառնուկային» տարածք)
- Electrocur** - a guard dog with augmented offensive capabilities (eg. NCSP Hellhound), Cerberus (հսկիչ շուն, որն օժտված է հավելյալ կարողություններով (արալեզ))
- ELINT ("EE-lint")** - an abbreviation for Electronic Intelligenc, (Էլեկտրոնային ինտելեկտի հապավումը)
- ELSUR ("EL-sur")** - an abbreviation for Electronic Surveillance (Էլեկտրոնային հսկողության հապավումը)
- Exotic** - an obviously biosculpted individual, usually with non-human features (fangs, fur, tail, etc.), (ակնհայտ կենսաբանորեն ձևավորված անհատ՝ ոչ մարդկային հատկանիշներով (խռիկներ, մորթի, պոչ և այլն))
- Expert System** - a sophisticated program with access to a large database, capable of analyzing & making decisions, (սովետացված համակարգ, որը մոնտրողների մեծ տվյալների բազան կարող է վերլուծել և որոշումներ կայացնել)
- Extraction** - 1. a corporate kidnapping. 2. the removal of a (combat) team from its operational area, (1. առևանգում, 2. թիմի տեղափոխումը իր սկզբնական տարածքից)
- Faceman** - a sub-fixer in the employ of a major fixer, supporting that superiors network. (ավելի մեծ գործատույի մոտ աշխատող մի գործակալ, որն ապահովում է ցանցի աշխատանքը)
- Ferryman** - term for an expert assassin, believed to be derived from the famed Eurosolo Charon, who took his handle from the figure in Greek mythology who ferried the dead across the river Styx to Hades, (փորձառու մարդասպանին բնորոշող տերմին, ենթադրվում է, որ այս բառն առաջացել է հայտնի Եվրոսոլո ծարունից, հունական առասպելաբանության կերպարից, որը մեռածներին Լաստով տանում էր Յարեսի մոտ՝ անցկացնելով Ստիքս գետով՝ Լաստավար)

- Firelane** - the clear area a weapon can put its shots into, (ազատ տարածք, որտեղ կարելի է զինվարժությունն անցկացնել)
- Fixer** - a go-between, deal maker, information broker, also a fence or mover of illegal goods, (գործարք կնքող, ինֆորմացիոն բրոքեր, նաև անօրինական ապրանքի վաճառքով զբաղվող)
- Flash** - 1) anything spectacular, 2. debit cards (1. տեսանելի որևէ բան, 2. բանկային ևլ աստիկ քարտ)
- Flatline** – 1. a state of death, which may refer to either a machine (usually a deck or other computer) or a person. Usually a result of an encounter with black ice during a netrun, 2. to die, usually killed in the matrix by Black IC, (1. մահվան վիճակ, որը կարող է վերաբերվել և՛ տեխնոլոգիային, և՛ մարդուն, որը տեղի է ունենում ցանցում գտնվելու ժամանակ սև սառույցի հետ բախվելու արդյունքում, 2. մեռնել՝ սովորաբար մատրիցայում)
- Flickercladding** - a synthetic plastic material impregnated with fiber optics and temperature gauges designed to respond to skin temperature, a 21st century version of the mood ring, but is worn as clothing. (eg. Flashwear) (սինթետիկ ևլ աստիկ նյութ՝ լցված մանրաթելային օպտիկայով և ջերմաչափիչներով, որը ստեղծել են մարմնի ջերմության համապատասխան, 21-րդ դարի տրամադրությունն ստեղծող տարբերակ, որը կրում են որպես հագուստ)
- Fold** - to shut down something or someone (լռեցնել մեկին կամ մի բան թաքցնել, քողարկել)
- Fossil** – 1.an elderly person, 2. someone who refuses to give up old ways, 3. any old or obsolete item, (1. ծեր մարդ, 2. մեկը, ով չի հրաժարվում հնից, 3. ցանկացած հին բան)
- Fred** – 1. any straight, unimaginative citizen, 2. an elder person or someone who clings to outmoded ideas or practices (from Fred Flintstone) see Fossil, (1. երևակայություն չունից զուրկ քաղաքացի, 2. ծեր մարդ, կամ մեկը, ով կառչում է հնաճ գաղափարներից կամ փորձից, նույնն է, ինչ Fossil-ը)

- Furball** - 1.any sort of confusion, snarl-up, or traffic jam, 2.an intense, chaotic battle, (1. ցանկացած խառնաշփոթ, իրարանցում, խցանում, 2. ճնշող, քառսային պատերազմ, պայքար)
- Gangbanger** - a member of a street gang, (փողոցային բանդայի անդամ)
- Garbage Detail (Corp)** - a retaliatory raid, usually against a streetgang or street-ronin, which takes corporate solos into non-corporate controlled parts of the city, (փողոցային ավազակախմբի հակընդդեմ հարձակում, որն առանձին անհատներին է ընդգրկում է ղեկավարվող խմբերի մեջ)
- Gargoyle** - someone whose job is gathering intelligence in the field, normally bedecked with surveillance gear, (մեկը, ում աշխատանքն է հավաքել, կատակել տվյալ ու նոր տի ինտելեկտը)
- Gato** - smooth operator, cool person; a Fixer, (հավասարակշռված գործակալ, խելացի մարդ)
- Gewalt** - violence, (վայրենություն, բռնություն)
- Gillette** - a heavily cybered samurai, or other muscle (see razorguy), (մինչև ատամները զինված սամուրայ)
- Glitter Clothes** - clothes made of flickercladding, (սինթետիկ պլաստիկից պատրաստված հագուստ)
- Glitterboy/girl** - a rich person, media figure, rock star or simsense star, (հարուստ մարդ, մեդիա դեմք կամ ռոք աստղ)
- Glitter Folk** - rich people who only have time and money, (հարուստ մարդիկ, ովքեր միայն փող ու ժամանակ ունեն)
- Go-(go-)gang** - a bike gang, (հեծանվային բանդա)
- Go LEO** - to make a trip into Low Earth Orbit, (ճամփորդություն կատարել դեպի ներքև՝ երկրի ուղեծիր)
- Gonk** - idiot or fool, (ապուշ կամ հիմար)
- Gothic** - a member of a posergang whose motif is death and old black & white movies, (շինծուր բանդայի անդամ, ով հետաքրքրվում է մահվան տեսարաններով, մահով կամ հին սև ու սպիտակ ֆիլմերով)
- Guardian Angel** - solo on a bodyguard job, (միայնակ թիկնապահ)

- Gumi** - the Yakuza syndicate. Lit. "extended family." (Յակուզա սինդիկատ, «ընդարձակ ընտանիք»)
- Gutterpunk** - a slang term for street riffraff, (ժարգոն փողոցային թափափուկ ների մասին)
- Hackware** - software produced by amateurs, distinguished by the fact that it works and is ready 2 years before the professional version, characterized by non-standard code, lack of comments, and great chrome, (համակարգչային սարքավորումներ, սիրողական մակարդակի, պատրաստ է լինում ր գործարկվում պրոֆեսիոնալ տարբերակից երկու տարի առաջ, դրանց բնորոշ է ոչ ստանդարտ կոդը, մեկնաբանությունները պակասը և քրոմի առկայությունը)
- Handle** - a working nick-name by which one is known on the streets, also street-name, (փողոցային մականուն, փողոցային անուն)
- Hard** - cool, hip, tough, a flattering term (խելացի, ամրակազմ)
- Hardwired** - 1. Having Cyberware. 2.unable to change, inflexible options. (1. կիբեռնսարքավորումներ ունենալը, 2. չփոփոխվող, ոչ ճկուն հատկություններ)
- Heatwave** - a police crackdown,( ոստիկանական շրջափակում)
- Hexed** - 1.afflicted with cyberpsychosis. 2. obsessed with the Net, (1. կիբեռփսիխոզ հիվանդությամբ տառապող, 2. ինտերնետային համացանցից կախվածությամբ ունեցող)
- Holo** - a holographically generated image, (հոլոգրաֆիկային միջոցով առաջացրած պատկեր)
- Hoop** - a mild curse word, referring to a person's backside, (թեթև հայհոյանք՝ մարդու հետնամասին վերաբերվող)
- Hound-Tipping** - street practice of ambushing and reprogramming NCSP Hellhounds. NCSP, («արալեզներին» փողոցային դարանակալ ման մեջ վարժեցնելը և վերածրագրավորելը)
- Hose** – 1.make a mistake; screw up, 2.to spray someone with automatic weapons fire, (1. սխալ կատարել, 2. մեկի վրա ինքնաձիգ կրակահերթ քսել)
- Ice** - security software, Intrusion Countermeasures, or IC, (անվտանգություն սարքավորումներ, ներխուժման հակամիջոցներ կամ IC)

- Icebreaker** - any program or software designed to penetrate or foil ice, (ցանկացած ծրագիր կամ սարքավորումներ, որոնք ստեղծված են մուտք գործելու անվտանգության սարքերի մեջ)
- Indie** - independent, underground, self-employed, (անկախ, ընդհատակյա, ինքն իր համար ածխատող)
- Info Bro** - information broker, (ինֆորմացիոն բրոքեր)
- Input** - girlfriend, female companion, (ընկերուհի, կին-գործընկեր)
- Insertion** - the delivery of a team near or to its operational area, (թիմին իր համար նախատեսված ծրագրային տարածք կամ դրան մոտ ստեղծագործելը)
- Iron, Big** - heavy duty weapons or vehicles, (ծանր զենքեր կամ զրահամեքենաներ)
- Jack** – 1. jack In- enter cyberspace, jack Out- leave cyberspace, 2. a DNI connection (usually in the skull) for a cyberdeck, (1. մուտք գործել կիբեռտարածության, հեռանալ կիբեռտարածությունից, 2. թվայնացված ներդրության ինտելեկտով միացում՝ կիբեռիաքերների համար, սովորաբար գտնվում է գանգի մեջ)
- Jacked** - 1. senses, skills, reflexes, muscles, and so on enhanced by cyberwear, 2. to be connected to cyberspace, a rigged vehicle/security system, or a simsense playback unit, (1. զգացողությունները, հմտությունները, ռեֆլեքսները, մկանները և այն ամենը, որ կարող են ապահովել կիբեռսարքերը)
- Jacked-In** - actively using a cyberdeck, (կիբեռիաքերությունը ակտիվորեն կիրառելը)
- Jake** – 1.a homosexual prostitute, 2. a hustler, (1. համասեռամուլ մարմնավաճառ, 2. պրոնիկ)
- Jam** – 1. to fight or run away. 2.to have sex, (1. կռվել կամ փախնել, 2. սեռական հարաբերությունները ունենալ)
- Jamming** – 1. sex, 2. moshing heavily in a band, 3. being involved in a paramilitary operation involving a large amount of flying bullets and shrapnel. (1. սեռական հարաբերություններ, 2. վայրենիների նման պարել նվագախմբում, 3. ներգրավված լինել ապօրինի բանակի մեջ)

- Jazzed** - equipped with reflex-enhancing cyberware, ( գիևված լիևել ռեֆլեքսային կիբեռսարքերով )
- Joytoy** - a prostitute who has been cybernetically modified or sculpted to match the specifications of the user, ( մարմնավաճառ, որը կիբեռնետիկորեն ձևափոխվել է՝ օգտագործողին համապատասխանեցնելու նպատակով )
- KambuAtsukai** - (jap) Lit. "low-level executives;" ie. Sararimen, (գանգի հետկապված գործողութչութլններ անող «ցածրակարգ գործակալներ», աշխատողներ )
- Kamikaze** - (jap) Lit. "divine wind." 1.any suicide pilot, 2.a taxi driver, 3. a tailored highly alcoholic beverage, (1. ցանկացած ինքնասպան օդաչու, 2. տաքսու վարորդ, 3. թուևնդ ակոհոլային խմիչք, զովացուցիչ ըմպելիք )
- Keiretsu** - (Jap.) a corporate, cartel, or conglomerate, (ընդհանուր, ռազմագերիների փոխանակման համաձայնութչութլն, միաձուլում, կուտակում )
- Kibble Card** - government food ration card, (կառավարութչութլնի մթերաբաժնիքարտ )
- Kick Artist** - street slang for a person hired to threaten or beat up someone, but not to kill them, (փողոցային ժարգոն մեկի համար ում վարձում են ինչ-որ մեկին սպառնակու, ծեծելու համար, բայց ոչ սպանելու )
- Klepto, Kleptoid**- thief, prowler, (գող, գաղտագողի մոտեցող )
- Knife Bullets** - armor piercing ammunition,( ռազմամթերք, փամփուռտ )
- Kobun** - a Yakuza clan member, (յակուցակլանի անդամ )
- Latch Jockey**- digital hardware designer (թվայնացված սարքերի դիզայներ )
- Leash** - a corporate safeguard implanted into an employee to ensure loyalty and continued service, cortex bombs and sabotaged chipware are common examples, (անվտանգութչութլնի համակարգ, որը տեղադրվում է աշխատողի մարմնում՝ որպես հավատարմութչութլնի և շարունակական ծառայութչութլնի երաշխիք, Cortex պայթուցիկները և սաբոտաժային չիպերը վառօրինակ են )

- Lizard Brain** a cold, calculating, unemotional person, somebody always running in pure floating point mode (e.g. Mr. Spock). (սառը, հաշվարկող, անզգացմունք մարդ)
- Lo-Tek's-** originally a Denver street-gang, now taken to mean any urbanite who adopts a low technology lifestyle, (Դենվեր փողոցի բանդիտ, ներկայումս վերաբերում է ցանկացած ուրբանիզացված մեկին, ով հարմարվում է տեխնոլոգիապես ցածր կենսակերպին)
- Lurker** – a decker who only sneaks into systems to look around, never taking anything, (հաբեր, որը միայն սողոսկում է համակարգերի մեջ՝ դիտելու կամ ուսումնասիրելու՝ առանց որևէ բան գողանալու)
- Marionette-** a meat puppet, (անբարոյակ)
- Marley** - a complementary term, often applied to musical performances, (գովեստի խոսք՝ երաժշտական ներկայացումների ժամանակ)
- Meat Bop Parts** - vat grown replacement body parts, (մարմնի մասերի փոխարինում)
- Meat Puppet** – a prostitute whose memory and/or senses are disabled temporarily, (մարմնավաճառ, որի հիշողությունը և զգայարանները ժամանակավորապես արգելափակված են)
- Metalhead** - 1.individual with a fully mechanical body - a full Borg, 2.a heavy metal fan, (1. ամբողջովին մեխանիկական մարմնով անհատ, 2. ծանր մետալիկայի սիրահար)
- Mnemonic** - someone who uses a brain implant as an electronic vault, (մեկը, ով ուղեղի իմպլանտը կիրառում է էլեկտրոնային ցանցի համար)
- Moddy** - a personality module, a cyber-data chip which allows the user to assume (and become totally submerged in) the personality of another person (real or fictional). (կիբերտվյալ ների չիպ, որը օգտատիրոջը թույլ է տալիս գնահատել (և լիովին ձուլվել) դիմացինի անհատականությունը)
- Monkey** - the business term for an expendable person, (բիզնես-տերմին ծախսող մարդու համար)
- Mouse Around** - to explore in a very low profile manner (զննել, ուսումնասիրել շատ ուշադիր և զգուշորեն)

- MuscleBoy/Girl** - a person with muscle grafts, (փոխպատվաստված մկաններով անձ)
- Mushi** - (jap.) computer glitch, (համակարգչի խափանում)
- Nano-Tech** - the science responsible for cyberware, Lit. "one step beyond micro-technology." (գիտություն, որը զբաղվում է կիբեռնարքավորումներով, այն մեկ քայլ առաջ է միկրոտեխնոլոգիայից)
- Nerks** - agents or officials of the National Emergency Resource Control Commission (under the Provisional U.S. government). ազգային անվտանգության աղբյուրներին ղեկավարման հանձնաժողովի գործակալ կամ պաշտոնյա (ԱՄՆ ժամանակավոր կառավարության ենթակայության ներքո)
- Nervewires** - cybernetic reflex enhancements, normally Wired Reflexes. (կիբեռնետիկ ռեֆլեքսի հարմարանքներ)
- NetNerd** - someone who spends more time in the matrix than in the real world, (մեկը ով ավելի շատ ժամանակ է անցկացնում մատրիցայում, քան իրական կյանքում)
- Netrun** - a session spent interfaced to a cyberdeck and exploring the matrix (cyberspace), usually in the course of invading a corporate database, (գործընթաց, որի ժամանակ զբաղվում են կիբեռնահաքերությանամբ, ուսումնասիրում են մատրիցան, ներխուժում են մեկ այլ տարածք)
- NewTek** - an item or device exhibiting the very latest technological advances, (միավոր կամ սարք, որը ներկայացնում է ամենավերջին տեխնոլոգիական առաջընթացը)
- Nutrisoy** - cheap processed food product derived from soybeans, fortified with most essential vitamins, (չիպ, որը հնարավորություն է տալիս ընդունել մշակված սոյայի սննդամթերք՝ հարստացված է կարևոր վիտամիններով)
- Olly** - a particularly dangerous form of Samurai, who threatens his friends and associates, (Սամուրայի վտանգավոր տեսակ, ով սպառնում է իր ընկերներին)
- One and Twenty**- the twenty-first century, (21-րդ դարը)
- Oo'zhas** (Rus.) - awful, terrible, (սարսափելի)



- Ops** - the abbr. form of "operations," normally referring to a dangerous or paramilitary activity. ("operation" բառի կրճատ ձևն է, որը վերաբերում է ապորիևի գործողությանը ու ներհին)
- Otaku** - a child with the natural ability to run in the Matrix, without a cyberdeck, (բնական կարողություն ու ներուժ երեխա, ով կարող է մուտք գործել մատրիցա առանց կիբերհաբերության)
- Output** – boyfriend, male companion, (ընկեր, տղա-գործընկեր)
- Oyabun** - head of a Yakuza clan, (Յակուզա կլանի գլուխը)
- Panzer** - any ground-effect or hovercraft combat vehicle, (օդի ճնշմամբ աշխատող մարտական մեքենա)
- Paydata** - datafile worth money on the black market. (սև շուկայում արժեքավոր տվյալների փաթեթ)
- Pervo** – a freakish-looking individual, (տարօրինակ տեսքով անհատ)
- Plex** - a metropolitan complex, or "metroplex", (մետրոպոլիտենային համակարգ կամ «մետրոկարգ»)
- Pods** - people who are very much alike in thought, behavior, and appearance, (մարդիկ, ովքեր շատ նման են մտածելակերպով, պահվածքով և արտաքինով)
- Polymer One-shot** - a cheap line of polymer plastic, non-reloadable handguns, very inexpensive, and very unreliable, (չիպերի շարք կամ պոլիմերային պատիկ, շտաթանկ, ոչ վստահելի)
- Poppers** - pop-up weaponry concealed in a cyberlimb, (կիբերսկավառակում թաքցրած զինամթերք)
- Poser** – 1. a person who pretends to be something they are not, especially through surgery, 2. a posergang member, (1. մարդ, ով իրեն դնում է մեկի տեղը, որինքը չէ, 2. բանդայի անդամ)
- Progs, Proggies** - agents or officials of the Provisional Government of the United States. (ԱՄՆ տարածքային կառավարման գործակալներ)
- Puppet** - an illegal cut-out chip that turns off most of the conscious mind, commonly fitted to prostitutes, (ապորիևի ստեղծված չիպ, որն անջատում է գիտակցությունը, սովորաբար կիրառում են մարմնավաճառների նկատմամբ, նույն է, ինչ Meat Puppet)
- Puppet Gang** - any gang controlled by a corporation, (ցանկացած բանդիտ կազմակերպության կողմից ղեկավարվող)

- Puppet Parlor** - a house of ill-repute, ie. populated by meat puppets, (վատահամբավ շենք, հասարակաց տուն)
- R&P** "Rape and Pillage." - to engage in an activity with excessive force or violence. (բռնություն և թմրամոլություն, մասնակցել որևէ գործողության որտեղ գերակշռում է բռնությունը)
- Rainbow File**- the research and development data of a company, (ընկերության տվյալների ուսումնասիրությունն ու զարգացում)
- Ramjammer** - a decker, more often a juggler, addicted to violent confrontations in the Matrix, (հաքեր, որն ավելի շատ տարված է մատրիցայում վայրագ հակամարտությունների մեջ մտնելով)
- Razor[boy/girl/gal/guy/etc]** – 1. heavily cybered samurai or other muscle-for-hire. 2. a person who uses various bladed implant weapons, (1. լավ զինված սամուրայ, 2. մարդ, որն օգտագործում է տարբեր սրաչեղք գեներ)
- Reality Junkie** - addicts to Virtual Reality, the Net, or video games, (վիրտուալ իրականությունից, սարդոստայնից, վիդեո խաղերից կախվածություն ունեցող)
- Rimbo** - a gun-totting sex kitten (գեների սպանալիքի տակ սեռական հարաբերություն ունեցող)
- Ripperdoc** - a surgeon who specializes in implanting illegal or unregistered cyberware, (վիրաբույժ, որը մասնագիտանում է ասորինի կամ չգրանցված կիբերոսարքերը տեղադրելով)
- Rogue** - an AI (q.v.) which has "escaped" from it's node in cyberspace and is no longer under human control. Simulant. (արհեստական ինտելեկտ, որը «փախել» է կիբերտարածությունից և այլևս մարդկային հսկողության տակ չէ)
- Roid** – 1. a slang term for a steroid, 2. a derm, (1. ստերոիդ, 2. մաշկ)
- Ronin** - a freelance assassin or mercenary, usually considered to be untrustworthy (անկախ մարդասպան կամ վարձկան զինվոր, որը անվստահելի է)
- SAN** - a doorway between a computer and the outside world. From the UMSC abbreviation, "System Access Node" (համակարգիչը և արտաքին աշխարհը միացնող դուռ, UMSC բառի հապավումից՝ համակարգչի մուտքի քարտ)

- Scroll, the** - The constant, unremitting, and overwhelming barrage of information absorbed by everyone in modern society from the modern media, from cyberspace feed, from the grapevine, and from any other means we have of tuning in to the world state. (հաստատուն և մեծաքանակ ինֆորմացիա, որը յուրացվում է ժամանակակից հասարակության, և րատվամիջոցների, կիբերտարածության և այլ միջոցների կողմից)
- Shag** - to bamboozle, cheat or trick, (խաբել, հիմարեցնել)
- Shakatu** - (jap) "company house." («կազմակերպության» պատկանող տուն)
- Shalkujin** - an "honest" citizen, («ազնիվ» քաղաքացի)
- Shortwire** - to burn out, flame out, splash down and generally crash mentally, (բռնկվել, վառվել, հալվել և մտավոր վնաս կրել)
- SimStim** - simulated stimulation of the senses, usually from a DNI recording, (զգայարանների կեղծ ազդակ հանկապես ուղիղ ներդրության կապից)
- SINner** - 1. an honest citizen, ie. one who has a SIN, 2. a corporate employee. 1. ազնիվ քաղաքացի, այսինքն նա, ով ունի նույնականացման օրինական քարտերից, 2. կազմակերպության աշխատող
- Skagman** - a dealer in illegal wire or chips, (ապօրինի չիպերի վաճառքով զբաղվող)
- Skrag** – 1. To kill, to "off", 2. to destroy. (1. սպանել, 2. ավիրել)
- Skyball** - a satellite (usually surveillance), (հսկիչ արբանյակ)
- Slam** - to assault or beat up (հարձակվել կամ ծեծել)
- Slammit On** – 1. to get violent, 2. to attack someone without reason. (1. վայրենանալ, կատաղել, 2. առանց պատճառի հարձակվել մեկի վրա)
- Slice** – 1.a credit card, 2. an electric-powered racing cycle. (1. կրեդիտ քարտ, 2. էլեկտրական արշավաշրջան)
- Slot** – 1. mild curse word, 2. to plug a moddy or daddy into a DNI, 3. To have sex. (1. թեթև հայհոյանք բառ, 2. կիբերտվյալ ներդրվել չիպը ուղիղ ներդրության կապի մեջ մտցնելը, 3. սեռական հարաբերություն ունենալ)
- Slot and run** - hurry up, get to the point, move it. (շտապել, տեղաշարժել, նշանակետին խփել)
- S.O.P.-** any set of standing orders, used when comms is compromised. From

"Standard Operating Procedures." (հրամանների շարք, որը կիրառվում է հաղորդակցությունների փոխզիջման ժամանակ, «Ստանդարտ Օպերացիոն Ընթացակարգեր»)

**Soykaf Coffee** - substitute made from soybeans, (սուրճի փոխարինող՝ պատրաստված սոյայի հատիկներից)

**Spit Jockey** - on camera (video): news reader, anchor, host. (also known as Talking Heads) (տեսախցիկով, լուրերի հաղորդավար, հեռուստահաղորդավար, լուրեր լսող, լրագրող)

**Sprawl** – 1. a huge metropolitan area, usually consisting of several merged megacities, covered a large portion of a landmass, 2. to fraternize below one's social level, (1. հսկա մետրոպոլիտենային տարածք, որը սովորաբար բաղկացած է մի քանի մեգաքաղաքներից՝ հսկայական տարածքներով, 2. եղբայրանալ իր մակարդակից ցածր գտնվող մեկի հետ)

**Sprawling** - a corporate pass-time, involving visiting dangerous areas of town, with minimal protection, (կազմակերպված ժամանց, որի մեջ մտնում է քաղաքի վտանգավոր մասեր գնալը՝ նվազագույն պաշտպանությամբ)

**SQUID** - a Navy "Superconducting QUantum Interference conDuctor" device, able to read headware memory. («Գերհաղորդող քվանտային կապի հաղորդիչ», սարք, որը կարող է կարդալ համակարգչային հիշողություններ)

**State of the Art** - 1) hipper than Hip. 2. to be on the edge (usually technologically). (նույնն է, ինչ Sota-ն, տեխնոլոգիապես լինել նորաձև)

**Street, The** – 1. the Underground or Black Market, 2. the sub-culture, 3. the place where you live late at night, (1. ընդհատակ կամ սև շուկան, 2. ենթամշակույթ, 3. գիշերելու տեղ)

**Streetname** - a nickname, handle, or working name by which one is known by on the streets, (փողոցի մականուն)

**Stuffit** - 1.to have sex, 2. to forget about something, (1. սեռական հարաբերություններ ունենալ, 2. մոռանալ ինչ-որ բանի մասին)

**Suss** - to solve a problem, figure out something, understand.(խնդիր լուծել, հասկանալ, մի բան տեղը գտել)

- Swag** - a commodity, usually a datafile, worth money on the black market, see paydata. (հարմար ու թյ ու ն, սովորաբար տվյալներ, որոնք սև շուկայում փողարժեն)
- Swarm** - any large nomad convoy, (ցանկացած մեծաքանակ քոչվորների խումբ)
- SWAT** - Special Weapons And Tactics, (հատուկ զենքեր և տակտիկա).
- Tagged**- equipped with a tracking device, recognized, (զինված հետևող սարքերով, ճանաչված)
- Tag Team** – a (usually corporate-sponsored) gang whose fights with other Tag Teams are covered by the vid networks as a commercial combat sport., (բանդա, որի մարտերը քողարկում են համացանցի միջոցով՝ իբրև կոմերցիոն սպորտ)
- Tailchaser** - a high profile or noisy run to retrieve false or planted info, thus proving the info's validity, (փորձված մասնագետ, ով գտնում է սխալ կամ հատուկ նպատակներով ներդրված ինֆորմացիան, այսպիսով ապացուցելով իր պիտանելի ու թյ ու նը)
- Taxilingua** - the language spoken exclusively by cab drivers, rumored to have been originally based on English, (լեզու, որը կիրառում են բացառապես վարորդները, պետք է որ առաջացած լինի Անգլիայում)
- Techno Scum** - a personally very unpleasant, but technically brilliant individual, (շատ տհաճ, բայց տեխնիկապես փայլուն անձնավոր ու թյ ու ն)
- Tek** – 1. an item of a highly technical nature, 2. a technician of any kind, (1. բարձր տեխնիկական բնույթի միավոր, 2. ցանկացած տիպի տեխնիկ)
- Tenorio** - (spn) "aladykiller." «կնասպան»
- ThreeVee** - also 3-V, holovision, a 3-dimension projection system which has superceded the television as the primary form of information delivery, (ևսև 3V՝ հոլոտեստահոլովակ, երեք տարածաչափական համակարգի պրոյեկտում, որը գերազանցում է հեռուստացույցին՝ որպես ինֆորմացիայի տարածման նախնական ձև)
- Tiger (Net)** - A military netrunner, (ռազմական հաքեր)
- Tin Can** – a suit of Powered Armor, (հզորացված զենքերով կոստյում)
- Trid** - three-dimensional successor to video, (եռաչափ տարածական միացուցիչ)

- Trode Net** - a simsense "headband" that allows person without a datajack to "tag along" with a decker. From, electRODENETwork, (միացման միջոց, որն առանց կապի հաստատելու թույլ է տալիս երկար խոսել հաքերի հետ՝ էլեկտրոնային հավացանցից)
- Tuning Up** - the street term for the act of beating a prisoner/captive to elicit a confession, (փողոցային տերմին է, այն գործողության համար, որի ժամանակ ծեծում են բանտարկյալին կամ գերուկն)
- Twinkie** – a naive, defenseless, vulnerable, or otherwise useless person, (պարզամիտ, անպաշտպան, անպիտան մարդ)
- Twitch** - a careless, scatterbrained, or otherwise unreliable individual, (անուշադիր, անվստահելի անհատ)
- Twitchers** - taser and, by extension, any electricity-based weapon, (էլեկտրական ու թյան վրահիմնված զենք)
- UMSC** - the "Universal Matrix Standards Consortium," ie. those who decided how the Matrix would look, «մատրիցայի ստանդարտների մասնագիտախումբ», նրանք, ովքեր որոշում են, թե ինչ տեսք կունենա մատրիցան
- Vatjob** - 1. a person with extensive cyber- or bioware replacement. From the time spent in a nutrient-fluid vat, 2. organic enhancement by means of vat-grown tissue or muscle, (1. կիբեր և կենսասարքավորումներով փոխարինված մարդ, 2. հյուսվածքի կամ մկանի օրգանական հարմարություններ)
- Vidlick** - flat screen entertainment that predates 3D or holographic projection, old style TV or movie, (3-D կամ հոլոգրաֆիկ պրոյեկցիայով հարթ էկրան, զվարճացնող սարք, հեռուստացույցը կամ կինոյի նոր ձևեր)
- Vidiot** - a Virtual Reality or video game addict, (վիրտուալ իրականություն, կամ վիրտուալ խաղերի սիրահար)
- WageSlave** - a low-level or non-ambitious, corporate employee, (ցածրակարգ կամ ձգտումներ չունեցող աշխատող)
- Wearing color** - usually associated with streetgangs, to wear clothing with colors or designs which identify you with a specific gang, (սովորաբար կապվում է փողոցային բանդիտների հետ, ովքեր հատուկ գույներով

և նախքան երոզվ հագուստ են հագնու մ` պատկանել ի ու թյ ու նը  
ց ու յ ց տալ ու համար)

- Wetwork** – assassination, murder, (մարդասպան ու թյ ու ն , սպան ու թյ ու ն )
- White IC** - a passive, defensive, IC program, primarily concerned with tagging & locating a perp's cyberdeck, (պասսիվ, պաշտպանողական համակարգչային ծրագիր, որը իսկզբանե նախատեսված է կիբեռնետիկ հետևել ու ն գտնել ու համար)
- Wilson** – 1. Idiot, 2. Wannabe, often used as decker insult. (1. հիմար, 2. հայտնի ներին նմանվել ձգտողներ, հաբերներին ուղղված վիրավորանք)
- Wired** - equipped with cyberware, especially increased reflexes, (կիբեռնետիկ արքերով զինված, հասկապես ու ժեղ ռեֆլեքսներով)
- Wirehead** – 1. someone addicted to computers or electronic communication (e.g. a person who would rather hack than eat or have sex), 2. someone addicted to electric stimulation directly applied to the pleasure centers of the brain, i.e. simsense abuser. (1. մեկը, ով կախում ունի համակարգչից կամ էլ եկտրոնային հաղորդակցության համակարգերից, մեկը, ով գերադասում է համակարգչի առջև նստել, քան ուտել կամ սեքսով զբաղվել), 2. մեկը, ով կախված է ուղեղի հաճույքի կենտրոնների վրա ուղղակիորեն ազդող էլեկտրական խթաններից)
- Wiz** - 1. very impressive, (շատ տպավորիչ)
- Wizard** - a slang term meaning, great, wonderful or excellent, (հզոր, հիասքանչ կամ գերազանց)
- Wizzer** - a hip term meaning, great, fantastic, terrific, (հզոր, ֆանտաստիկ, սարսափելի)
- Wolver** - of or relating to bone spurs, (նսկրային ծակնոտներ)
- Zaibatsu** - (jap) Lit. "a megacorporation." See also keretsu, (մեգակազմակերպություն)
- Zero** – 1. see blank, 2. to delete or destroy a piece of software, (1. մաքուր, դատարկ շնչել կամ ոչնչացնել հիշատարքը)
- Zone** - combat zones, (պայքարի տարածքներ)

**Zonies** - of or relating to an armed security patrol or any of its members, (զինված անվտանգության աշխատողներին կամ հսկիչներին վերաբերող)