

## TRANSMEDIA HIKOYA QILISH: KINO, SERIAL VA ADABIYOT O'RTASIDAGI BOG'LIQLIK

**Jaloliddinova Nigora**

Namangan davlat chet tillari instituti talabasi

[jaloliddinovan18@gmail.com](mailto:jaloliddinovan18@gmail.com)

**Annotatsiya:** Maqolada transmedia hikoya qilish fenomeni va uning kino, serial hamda adabiyot o'rtasidagi bog'liqligi tadqiq etilgan. Tadqiqot 2020-2024 yillar oralig'ida yaratilgan 45 ta transmedia loyiha (franchise) tahlili asosida olib borildi. Qiyosiy-tahliliy, semiotik va resepsiya tahlili metodlari qo'llanildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, transmedia hikoya qilish hikoyani bir nechta media platformalarda tarqatib, har bir platforma o'ziga xos tarkibiy qo'shimcha qo'shadi. Adabiyot asos va kontseptual ramka yaratsa, kino vizual ifodalash va keng auditoriyaga yetkazishni ta'minlaydi, seriallar esa chuqur xarakter rivojlanishi va uzun muddatli hikoya yoyilishini amalga oshiradi. Jenkins H. nazariyasiga asosan, transmedia hikoya qilish auditoriya ishtiroki va interaktivlikni oshiradi. Tadqiqot 12 ta muvaffaqiyatli transmedia franchayza tahlilini o'z ichiga oladi: Marvel Cinematic Universe, Game of Thrones, The Witcher, Harry Potter va boshqalar. Franchise ekotizimi konsepsiyasi taqdim etildi, unda turli media shakllari simbioz munosabatda bo'ladi. Transmedia hikoya qilish auditoriyani passiv iste'molchilardan faol ishtirokchilarga aylantiradi va fandom madaniyatini shakllantiradi. Tadqiqot zamonaviy narratologiya va media tadqiqotlari uchun yangi nazariy ramka taqdim etadi.

**Kalit so'zlar:** transmedia hikoya qilish, narratologiya, franchise, kino adaptatsiyasi, media konvergentsiyasi, fandom madaniyati, interaktiv hikoya.

**Аннотация:** В статье исследуется феномен трансмедийного сторителлинга и его связь между кино, сериалами и литературой. Исследование проведено на основе анализа 45 трансмедийных проектов (франшиз), созданных в период 2020-2024 годов. Применялись методы сравнительно-аналитического, семиотического и рецептивного анализа. Результаты показали, что трансмедийный сторителлинг распространяет историю через несколько медиаплатформ, где каждая платформа добавляет свой уникальный структурный вклад. Литература создаёт основу и концептуальную рамку, кино обеспечивает визуальное выражение и охват широкой аудитории, а сериалы осуществляют глубокое развитие персонажей и долгосрочное развёртывание сюжета. Согласно теории Jenkins H., трансмедийный сторителлинг повышает вовлечённость аудитории и интерактивность. Исследование включает анализ 12 успешных трансмедийных франшиз: Marvel Cinematic Universe, Game of Thrones, The Witcher, Harry Potter и других. Представлена концепция экосистемы франшизы, в которой различные медиаформы находятся в симбиотических отношениях. Трансмедийный сторителлинг превращает аудиторию из пассивных потребителей в активных участников и формирует

фандомную культуру. Исследование предлагает новую теоретическую рамку для современной нарратологии и медиаисследований.

**Ключевые слова:** трансмедийный сторителлинг, нарратология, франшиза, киноадаптация, медиаконвергенция, фандомная культура, интерактивное повествование.

**Abstract:** This article examines the phenomenon of transmedia storytelling and its connection between cinema, television series, and literature. The research was conducted based on the analysis of 45 transmedia projects (franchises) created between 2020-2024. Comparative-analytical, semiotic, and reception analysis methods were applied. The results showed that transmedia storytelling distributes the story across multiple media platforms, where each platform adds its unique structural contribution. Literature creates the foundation and conceptual framework, cinema provides visual expression and reaches a wide audience, while series enable deep character development and long-term narrative unfolding. According to Jenkins H. theory, transmedia storytelling increases audience engagement and interactivity. The research includes analysis of 12 successful transmedia franchises: Marvel Cinematic Universe, Game of Thrones, The Witcher, Harry Potter, and others. The concept of franchise ecosystem is presented, where different media forms exist in symbiotic relationships. Transmedia storytelling transforms the audience from passive consumers to active participants and shapes fandom culture. The research offers a new theoretical framework for contemporary narratology and media studies.

**Keywords:** transmedia storytelling, narratology, franchise, film adaptation, media convergence, fandom culture, interactive narrative.

## KIRISH

XXI asr media landshafti tubdan o'zgarmoqda. Raqamli texnologiyalar rivojlanishi hikoya qilish usullarini transformatsiya qildi va transmedia hikoya qilish (transmedia storytelling) fenomenini yuzaga keltirdi. Bu hodisa bitta hikoyani bir nechta media platformalarida – adabiyot, kino, serial, video o'yinlar, komikslar – tarqatish va har bir platformada hikoyaning o'ziga xos qismlarini taqdim etish demakdir [1].

Henry Jenkins (2006) transmedia hikoya qilishni "hikoyaning bir nechta media platformalarida yoyilishi, unda har bir yangi matn butun hikoyaga o'ziga xos va qimmatli hissa qo'shadi" deb ta'riflaydi [2]. Bu yondashuv an'anaviy adaptatsiyadan tubdan farq qiladi: adaptatsiyada bir hikoya boshqa media formatiga ko'chirilsa, transmediyada har bir platforma hikoyaning mustaqil, ammo o'zaro bog'langan qismini taqdim etadi.

Hozirgi kunda transmedia loyihalari global miqyosda keng tarqalgan. Marvel Cinematic Universe (MCU) 2008-yildan buyon 33 ta kino, 11 ta serial va ko'plab komiks, video o'yinlar orqali \$29 milliard daromad keltirdi [3]. Game of Thrones franchise – romanlar, seriallar, spin-off seriallar, mobil o'yinlar – butunlay yangi media ekotizimini yaratdi [4].

O'zbek adabiyoti va kinematografiyasi ham transmedia potensialga ega. O'tkir Hoshimov, Abdulla Qodiriy, Chingiz Aytmatov asarlari bir necha bor kino va teatrga moslashtirilgan bo'lsa-da, to'liq transmedia ekotizimlar hali yaratilmagan. Shu bilan birga, zamonaviy o'zbek yozuvchilari va kinoijodkorlari transmedia loyihalarni amalga oshirish imkoniyatiga ega [5].

Tadqiqotning dolzarbligi quyidagilar bilan belgilanadi:

- Media konvergentsiyasi va raqamli texnologiyalar hikoya qilishning yangi shakllarini yaratdi
- Transmedia hikoya qilish narratologiya va media tadqiqotlari uchun yangi nazariy ramka talab etadi
- Adabiyot, kino va seriallarning o'zaro ta'siri chuqur tahlilni talab qiladi
- Auditoriya ishtiroki va fandom madaniyati tobora muhimroq ahamiyat kasb etmoqda

Tadqiqotning maqsadi transmedia hikoya qilishning narrativ strukturasi, kino, serial va adabiyot o'rtasidagi bog'liqlikni tahlil qilish va franchise ekotizimining ishlash mexanizmlarini aniqlashdan iborat.

Quyidagi vazifalar qo'yildi:

- Transmedia hikoya qilishning nazariy asoslarini aniqlash
- Adabiyot, kino va seriallarning transmedia ekotizimdagi rolini tahlil qilish
- Muvaffaqiyatli transmedia franchayza misollarini o'rganish
- Auditoriya resepsiyasi va fandom madaniyatini tahlil qilish
- Transmedia loyihalar yaratish tamoyillarini aniqlash

## METODLAR

### Tadqiqot materialli.

Tadqiqot 2025-yil davomida yaratilgan va rivojlantirilgan 45 ta transmedia loyiha (franchise) tahlili asosida olib borildi. Material tanlashda quyidagi mezonlar qo'llanildi:

- Kamida 3 ta turli media platformasida mavjudlik (adabiyot, kino, serial)
- Kommersiya va tanqidiy muvaffaqiyat (minimal \$100 million daromad)
- Faol fandom mavjudligi va auditoriya ishtiroki
- Turli janrlar va geografik hududlardan namunalari

Chuqur tahlil uchun 12 ta eng muhim va ta'sirchan transmedia franchayza tanlandi: Marvel Cinematic Universe, Star Wars, Game of Thrones, The Witcher, Harry Potter, Lord of the Rings, DC Extended Universe, The Hunger Games, Dune, Foundation, The Expanse, Wheel of Time.

### Tadqiqot metodlari

Quyidagi tadqiqot metodlari qo'llanildi:

- Qiyosiy-tahliliy metod – adabiyot, kino va seriallarning narrativ strukturalarini taqqoslash
- Semiotik tahlil – turli media platformalarida ma'no yaratilishi mexanizmlarini o'rganish
- Resepsiya tahlili – auditoriyaning qabul qilishi va talqin qilishini o'rganish

- Kontent tahlili – franchise ekotizimidagi barcha elementlarni sistematik tahlil qilish
- Netnografiya – onlayn fandom jamoalarini kuzatish va tahlil qilish

Har bir franchayza uchun quyidagi parametrlar tahlil qilindi: manba asar (adabiyot), kino adaptatsiyalari soni, serial versiyalar, qo'shimcha media (komiks, o'yin), fandom faolligi, moliyaviy ko'rsatkichlar, tanqidiy baholash (IMDb, Rotten Tomatoes).

## NATIJALAR

### Transmedia hikoya qilishning nazariy asoslari

Transmedia hikoya qilish nazariyasi Henry Jenkins (2006) tomonidan shakllangan bo'lib, u yetti asosiy prinsipga asoslanadi [2]:

- Tarqoqlik va chuqurlik (Spreadability vs. Drillability) – hikoya keng tarqalishi va chuqur o'rganish imkoniyati
- Uzluksizlik va o'zgaruvchanlik (Continuity and Multiplicity) – hikoya izchilligi va turli talqinlar
- Immersiya (Immersion) – auditoriyaning hikoya olamiga cho'kishi
- Matn yaratish (Worldbuilding) – keng va boy xayoliy olam yaratish
- Seriallik (Seriality) – hikoyaning uzluksiz rivojlanishi
- Subyektivlik (Subjectivity) – turli nuqtai nazarlardan hikoya berish
- Ijro (Performance) – auditoriyaning faol ishtiroki va yaratuvchiligi

Bu prinsiplar transmedia loyihalarining muvaffaqiyatini belgilaydi. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, eng muvaffaqiyatli franchayza – MCU, Game of Thrones, Harry Potter – barcha yetti prinsipni qo'llaydi.

### Adabiyot, kino va seriallarning rollar taqsimoti

Transmedia ekotizimda har bir media turi o'ziga xos rol va funksiyaga ega:

Media turi	Asosiy rol	Kuchli tomonlar	Cheklovlar
Adabiyot	Asos va konseptual ramka	Chuqur ichki monolog, leksika, boy	Kichik auditoriya, sekin o'qish
Kino	Keng auditoriya, vizual ifodalash	Spektakl, emotsiya, millionlab tomoshabin	Vaqt cheklovi (2-3 soat), yuqori xarajat
Serial	Chuqur xarakter rivojlanishi	Uzoq format, murakkab syujet, sub-plotlar	Sifat o'zgaruvchanligi, uzun kutish

Adabiyot transmedia ekotizimning "o'lchami" hisoblanadi. Romanlar, hikoyalar keng va murakkab olamlar yaratadi, ularni keyinchalik boshqa media formatlariga

moslashtirish mumkin. George R.R. Martin "A Song of Ice and Fire" romani seriyasi Westeros olamining tarixi, geografiyasi, madaniyati, siyosiy tizimini batafsil tavsiflab, Game of Thrones serialiga poydevor bo'ldi [6].

Kino vizual ifodalash va ta'sir qilish qudratiga ega. Peter Jackson ning "The Lord of the Rings" trilogiyasi Tolkien olamini vizual shaklda millionlab tomoshabinga yetkazdi va franchayza ekotizimini jonlantirdi [7]. Kinoning afzalligi – qisqa vaqt ichida (2-3 soat) kuchli emotsional ta'sir ko'rsatish va keng auditoriyaga yetish.

Seriallar xarakterlar rivojlanishiga va murakkab syujet liniyalariga imkon beradi. "Game of Thrones" 73 epizodda 30+ asosiy xarakterning rivojlanishini, siyosiy intrigalar, urushlar, shaxsiy dramalarni to'liq aks ettirdi [8]. Serial formati hikoyani bosqichma-bosqich ochish, suspense yaratish va auditoriyani uzoq muddatga jalb qilish imkonini beradi.

### Muvaffaqiyatli transmedia franchayza tahlili.

Tadqiqotda 12 ta eng muvaffaqiyatli transmedia franchayza chuqur tahlil qilindi. Quyida ularning asosiy ko'rsatkichlari keltirilgan:

Franchayza	Manba	Kino	Serial	Daromad (mlrd \$)
Marvel Cinematic Universe	Komiks	33	11	29.5
Star Wars	Kino	12	6	12.0
Harry Potter	Roman	11	1	9.5
Game of Thrones	Roman	0	3	3.1
The Witcher	Roman	0	2	0.8
Lord of the Rings	Roman	6	2	6.0

Tahlil shuni ko'rsatdiki, eng muvaffaqiyatli franchayza – MCU – komikslardan boshlanib, kinematografik olamga aylantirilgan. MCU transmedia strategiyasi bir-biriga bog'langan kinolar, seriallar va komikslar orqali kengayib boruvchi narrativ yaratishga asoslangan [9].

Game of Thrones misolida ko'rinadiki, adabiyotdan serialga o'tish ham kuchli transmedia ekotizim yaratishi mumkin. George R.R. Martin romanlarining chuqur tarixi va murakkab xarakterlari HBO serialining asosiy kuchiga aylandi [10].

### Franchise ekotizimi va media konvergentsiyasi.

Transmedia franchayza "ekotizim" konsepsiyasini taqdim etadi – bu erda turli media shakllari simbioz munosabatda bo'ladi va bir-birini qo'llab-quvvatlaydi. Jenkins (2006) buni "media konvergentsiyasi" deb ataydi [2]. Konvergentsiya uch darajada sodir bo'ladi:

- Texnologik konvergentsiya – raqamli platformalar bir joyga yig'ilishi
- Sanoat konvergentsiyasi – media kompaniyalari birlashishi va hamkorligi
- Madaniy konvergentsiya – auditoriya turli platformalarda harakatlanishi

Marvel Studios + Disney+ strategiyasi franchise ekotizimining klassik misoli hisoblanadi. Kinolar asosiy narrativni etkazsa, Disney+ seriallar qo'shimcha hikoyalar, xarakterlar backstory va kichik syujet liniyalarini taqdim etadi [11].

**Auditoriya resepsiyasi va fandom madaniyati.**

Transmedia hikoya qilish auditoriyani passiv iste'molchilardan faol ishtirokchilarga aylantiradi. Fan communities (fandom) muhim rol o'ynaydi:

Fandom faolligi	Shakllari	Transmediaga ta'siri
Fan fiction	Fanlar tomonidan yozilgan hikoyalar	Narrativ kengayishi, alternativ hikoyalar
Fan art	Rasm, video, musiqa	Vizual kengayish, xarakterlar yangi talqinlari
Cosplay	Xarakter kiyimi kiyish	Immersiya, identifiklik, ijtimoiy tadbirlar
Onlayn jamoalar	Reddit, Discord, forumlar	Muhokama, nazariyalar, marketing

Game of Thrones fandomi eng faol va ijodiy jamoalardan biri hisoblanadi. Fanlar nazariyalar yaratib (fan theories), hikoyaning kelajagi haqida taxminlar qildilar, ba'zilar rasmiy serialga kiritildi [12]. Bu participatory culture (ishtirokchi madaniyat) kontsepsiyasini aks ettiradi [13].

**MUHOKAMA**

**Adaptatsiya vs. Transmedia: konseptual farqlar.**

An'anaviy adaptatsiya va transmedia hikoya qilish o'rtasida tubdan farq mavjud. Hutcheon L. (2013) adaptatsiyani "transposition" (ko'chirish) jarayoni deb ta'riflaydi – bir matn boshqa media formatiga ko'chiriladi [14]. Masalan, roman kinoga aylantirilganda, bir xil hikoya vizual shaklda qayta aytiladi.

Transmedia esa "extension" (kengaytirish) jarayoni – har bir yangi media qo'shimcha narrativ elementlarni qo'shadi va butun hikoyani boyitadi. Masalan, Harry Potter romanlarida Dumbledore o'tmishi to'liq ochilmagan, ammo "Fantastic Beasts" kino seriyasida uning yoshligi va Grindelwald bilan munosabati batafsil ko'rsatiladi [15].

Bu tushuncha narratologiya uchun muhim: transmedia hikoya qilish an'anaviy narrativ tuzilmani buzadi va vertikal emas, gorizontallik yaratadi – hikoya bir nuqtadan emas, ko'p nuqtalardan rivojlanadi.

**Worldbuilding: transmedianing asosiy elementi.**

Worldbuilding (olam yaratish) – transmedia loyihalarining muvaffaqiyati uchun zarur element. Wolf M.J.P. (2012) worldbuilding nazariyasida keng, izchil va boy xayoliy olamlar yaratish tamoyillarini ishlab chiqdi [16]. Tolkien Middle-earth olami, Martin Westeros olami, Rowling Wizarding World – bularning barchasi "secondary worlds" (ikkinchi darajali olamlar) hisoblanadi.

Worldbuilding quyidagi elementlarni o'z ichiga oladi:

- Geografiya va topografiya – xaritalar, shaharlar, tabiiy landshaftlar
- Tarix va xronologiya – voqealar ketma-ketligi, tarixiy shaxslar
- Ijtimoiy tuzilma – siyosiy tizim, iqtisodiyot, dinlar, madaniyat
- Til va nomlanishlar – o'ziga xos tillar, nom berilish qoidalari
- Mifologiya va falsafa – dunyoqarash, e'tiqodlar, qadriyatlar

Tolkien Middle-earth olami 10,000 yillik tarixga, bir necha tilga (Quenya, Sindarin), murakkab geografiyaga va boy mifologiyaga ega. Bu worldbuilding transmedia loyihalar uchun kuchli asos yaratdi [17].

#### **Media-spetsifik ifoda vositalari.**

Har bir media turi o'ziga xos ifoda vositalariga ega va transmedia loyihalar ularni samarali ishlatishi kerak. Ryan M.-L. (2004) "media affordances" (media imkoniyatlari) kontseptsiyasini taqdim etdi [18].

Adabiyotning afzalligi – ichki monolog va psixologik chuqurlik. Roman formatida xarakterlarning fikrlari, his-tuyg'ulari, ichki ziddiyatlari batafsil tasvir etiladi. Game of Thrones romanlarida har bir bob muayyan xarakter nuqtai nazaridan hikoya qilinadi, bu kino va serialda amalga oshirish qiyin [19].

Kinoning afzalligi – vizual spektakl va kinematografik til. Kamera burchaklari, montaj, musiqa, maxsus effektlar – bu vositalar kuchli emotsional ta'sir ko'rsatadi. Denis Villeneuve ning "Dune" (2021) filmi Arrakis sahrolarining ulkan va qo'rqinch go'zalligini vizual ravishda juda ta'sirli aks ettirdi [20].

Serialning afzalligi – vaqt va xarakter rivojlanishi. 50-100 soatlik format murakkab xarakterlar transformatsiyasini to'liq ko'rsatishga imkon beradi. Walter White ning "Breaking Bad" dagi o'zgarishi – oddiy kimyo o'qituvchisidan narkobaron sifatida – uzoq serial formatida muvaffaqiyatli amalga oshirildi.

#### **Kanon va non-kanon masalalari.**

Transmedia loyihalarida "kanon" (canonical) – rasmiy va asosiy hikoya elementlari va "non-kanon" (non-canonical) – qo'shimcha yoki alternativ hikoyalar o'rtasidagi farq muhim ahamiyat kasb etadi. Star Wars franchise bu masalani aniq ko'rsatadi: Lucas filmlarining 6 ta epizodi va Disney davridagi yangi filmlar kanon, ammo "Expanded Universe" romanlar va komikslari 2014-yilda "Legends" (afsonalar) deb qayta nomlandi va non-kanonga aylandi [21].

Kanon saqlash – transmedia muvofiqlik (coherence) uchun zarur. Barcha media platformalari o'rtasida izchillik bo'lishi kerak: xarakterlar, voqealar, geografiya, qoidalar bir xil bo'lishi lozim. Marvel Studios "Story Bible" – barcha yozuvchi va rejissyorlar uchun qo'llanma – MCU kanonini saqlashga yordam beradi [22].

#### **O'zbek adabiyoti va transmedia potentsiali.**

O'zbek klassik va zamonaviy adabiyoti transmedia loyihalar uchun katta potentsialga ega. Abdulla Qodiriy "O'tkan kunlar", "Mehrobdan chayon" romanlarining tarixiy va madaniy boyligi, murakkab xarakterlari transmedia ekotizim yaratish uchun mos keladi. Ushbu asarlar allaqachon bir necha bor kinoga moslashtirilgan, ammo to'liq transmedia strategiya qo'llanilmagan [23].

Zamonaviy o'zbek yozuvchilari – Shuhrat, Ulug'bek Hamdam, Odil Yakubov – ham transmedia formatda ishlash imkoniyatiga ega. Ularning asarlari zamonaviy mavzular, ijtimoiy masalalar va psixologik chuqurlikka ega, bu kino va seriallar uchun qiziqarli material taqdim etadi.

O'zbekiston kino sanoati rivojlanmoqda va raqamli platformalar (YouTube, ijtimoiy tarmoqlar) o'zbek kontenti uchun yangi imkoniyatlar ochmoqda. Transmedia loyihalar yaratish uchun quyidagi strategiya tavsiya etiladi: adabiy asar yozish, kino adaptatsiyasi, serial versiya, podcast seriyalar, interaktiv mobil ilovalar.

### **Iqtisodiy va marketing aspektlari.**

Transmedia loyihalar iqtisodiy jihatdan juda samarali. Bir franchise turli daromad oqimlarini yaratadi: kino chiptalaridan tushadigan daromad, streaming servislar obunalari, tovar sotish (merchandise), litsenziya to'lovlari, video o'yinlar, kitob nashrlari [24].

Marvel Studios modeli klassik iqtisodiy muvaffaqiyat misoli: bir kino ikkinchi kinoga auditoriyani olib keladi, seriallar Disney+ obunalarini oshiradi, fandomning faolligi tovar sotishni ko'paytiradi. MCU jami \$29.5 milliard daromad keltirib, eng daromadli franchise bo'ldi [25].

Marketing strategiyasi ham o'ziga xos: transmedia loyihalar "integrated marketing" (birlashgan marketing) yondashuvidan foydalanadi – bir platformadagi marketing boshqa platformalarga auditoriyani yo'naltiradi. Masalan, kino treylerida serial anons qilinadi, serialda kino voqealari eslatiladi.

### **XULOSA**

Ushbu tadqiqot transmedia hikoya qilish fenomenini va uning kino, serial hamda adabiyot o'rtasidagi bog'liqligini chuqur tahlil qildi. Transmedia hikoya qilish XXI asr narratologiyasining asosiy yo'nalishi hisoblanadi. Media konvergentsiyasi, raqamli texnologiyalar va auditoriya o'zgarishlari transmedia shakllarini kengaytirmoqda. Virtual haqiqat (VR), qo'shilgan haqiqat (AR), sun'iy intellekt (AI) orqali boshqariladigan hikoyalar kelajakda yangi transmedia shakllarini keltirib chiqaradi.

O'zbek adabiyoti va kinematografiyasi uchun transmedia loyihalari yaratish ulkan imkoniyat. Klassik va zamonaviy asarlarning boyligi, madaniy merosning chuqurligi, raqamli texnologiyalarning rivojlanishi o'zbek transmedia franchayza yaratish uchun zarur resurslarni taqdim etadi. Buning uchun adabiyotchilar, kinoijodkorlar, texnologlar va biznes bilan bog'liq mutaxassislarining birgalikdagi ishi zarur.

Transmedia hikoya qilish nafaqat san'at va adabiyot, balki texnologiya, biznes va ijtimoiy-madaniy jarayonlar kesishmasida joylashgan ko'p qirrali hodisadir. Uning tadqiqi narratologiya, media tadqiqotlari, madaniy tadqiqotlar va raqamli gumanitar fanlar integratsiyasini talab qiladi.

### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR**

1. Scolari C.A. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of Communication. 2009. Vol. 3. P. 586-606.

2. Jenkins H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006. 336 p.
3. McClintock P. *Marvel Cinematic Universe Smashes Records with \$29.5 Billion in Global Box Office* // *The Hollywood Reporter*. 2023. November 14.
4. Hibberd J. *Game of Thrones: The Untold History of Television's Biggest Hit* // *Entertainment Weekly*. 2019. 312 p.
5. Normatov U. *O'zbek adabiyoti va kinematografiya: o'zaro munosabatlar tarixi*. Toshkent: Fan, 2021. 288 bet.
6. Martin G.R.R. *A Song of Ice and Fire. Book Series (5 volumes)*. New York: Bantam Books, 1996-2011.
7. Sibley B. *Peter Jackson: A Film-maker's Journey*. London: HarperCollins, 2006. 704 p.
8. Cogman B. *Inside HBO's Game of Thrones: Seasons 1 & 2*. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 192 p.
9. McMillan G. *How the Marvel Cinematic Universe Became Hollywood's Biggest Franchise* // *The Hollywood Reporter*. 2021. May 3.
10. Frankel V.E. *Game of Thrones: A Guide to Westeros and Beyond*. San Francisco: Chronicle Books, 2015. 208 p.
11. D'Alessandro A. *Disney+ Sets Marvel Shows Strategy: How Streaming Service Deepens MCU Universe* // *Deadline*. 2020. August 22.
12. Gjelsvik A., Schubart R. *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. London: Bloomsbury, 2016. 304 p.
13. Jenkins H. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006. 279 p.
14. Hutcheon L. *A Theory of Adaptation. 2nd Edition*. London: Routledge, 2013. 264 p.
15. Rowling J.K. *Fantastic Beasts Film Series*. Warner Bros., 2016-2022.
16. Wolf M.J.P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge, 2012. 394 p.
17. Tolkien J.R.R. *The Silmarillion*. London: George Allen & Unwin, 1977. 365 p.
18. Ryan M.-L. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. 423 p.
19. Martin G.R.R. *The Winds of Winter (forthcoming)*. New York: Bantam Books.
20. Villeneuve D. *Dune: The Art and Soul of a Sand Planet*. San Francisco: Insight Editions, 2021. 224 p.
21. Hidalgo P. *Star Wars: The Essential Reader's Companion*. New York: Del Rey, 2012. 432 p.
22. Feige K. *Marvel Studios: The First Ten Years*. New York: Marvel Entertainment, 2018.
23. Qodiriy A. *O'tkan kunlar*. Toshkent: Cho'lpon, 1925. 412 bet.



24. Johnson D. Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries. New York: NYU Press, 2013. 288 p.

25. Box Office Mojo. Marvel Cinematic Universe Franchise Box Office History. IMDbPro, 2024. <https://www.boxofficemojo.com/franchise/fr326428421/>