



Interaktiv adabiyot: O'quvchi tanloviga asoslangan janrlar va ularning badiiy-estetik imkoniyatlari

Nasriddinova Maxbuba Sardorbekovna

Qo'qon Universiteti Andijon filiali Ijtimoiy

Gumanitar Fakulteti Filologiya Tillarni

o'qitish (Ingliz) tili) yo'nalishi 1-bosqich talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada interaktiv adabiyotning shakllanishi, tanlovli hikoya janrining xususiyatlari hamda o'quvchi ishtirokida shakllanadigan badiiy-estetik jarayonlar yoritiladi. Asosiy e'tibor raqamli platformalarda yuzaga kelayotgan adabiy shakllar, ularning ko'pyo'lliligi, qayta o'qish imkoniyatlari va adabiy tajribaga ta'siriga qaratiladi.

Kalit so'zlar: interaktiv adabiyot, tanlovli hikoya, ko'pyo'llilik, raqamli tajriba, o'quvchi ishtiroki.

Аннотация: В статье рассматриваются особенности интерактивной литературы, роль читателя в развитии сюжета, а также жанровые характеристики повествований с возможностью выбора. Акцент сделан на цифровых платформах, где такие формы литературного творчества активно развиваются.

Ключевые слова: интерактивная литература, множественные сюжетные линии, цифровое повествование, участие читателя.

Abstract: This article explores the emergence and characteristics of interactive literature, particularly genres based on reader choice. It discusses the artistic and aesthetic potential of such texts, with a focus on digital narratives, multi-path storytelling, and the reader's active role in narrative progression.



Keywords: interactive literature, reader choice, nonlinear narrative, digital storytelling, aesthetic potential.

Zamonaviy adabiyotda interaktivlik tushunchasi o'quvchi va matn o'rtasidagi munosabatni yangicha shakllantiradi. O'quvchi endilikda tayyor mazmunni emas, balki faol ravishda shakllanayotgan hikoyani qabul qiladi. Tanlov asosidagi hikoyalar bu jarayonni badiiy ifoda etishda muhim o'rin tutadi. O'quvchi har bir tanlov orqali syujetni boshqaradi, bu esa adabiyotda yangi estetik tajriba shakllanishiga olib keladi. Janet Murray bunday asarlarni "imkoniyatlar maydoni" deb ataydi, bu yerda har bir qaror yangi yo'nalish ochadi va matn ko'p martalik o'qishga imkon yaratadi [1, 74]. Tanlovli hikoya janri 1970-yillarda G'arbda ommalasha boshladi. Ayniqsa, "Choose Your Own Adventure" turkumi bilan bu janr o'zining dastlabki keng ko'lamli namoyonini topdi. O'quvchiga har bir bob oxirida tanlov taqdim etiladi va bu tanlovlar asosida hikoyaning yo'nalishi o'zgaradi. Marie-Laure Ryan bunday o'zgaruvchan syujet strukturasini matnni virtual haqiqatga yaqinlashtirishini ta'kidlaydi [2,103]. Bunday matnlar o'quvchini passiv kuzatuvchidan faol ijodkorga aylantiradi. Raqamli texnologiyalar taraqqiyoti bu jarayonni tezlashtirdi. Twine, Ink kabi platformalar orqali yozilgan hikoyalar ko'p yo'llilikni texnik jihatdan qo'llab-quvvatlaydi [3,88]. Shuningdek, bu platformalar hikoya qurilishidagi murakkabliklarni soddalashtiradi. O'quvchi uchun o'yin shaklidagi tajriba yaratiladi, biroq bu faqat ko'ngilochar maqsadni emas, balki estetik zavqni ham qamrab oladi. Hatto, ayrim interaktiv asarlar falsafiy savollar, psixologik muammolarni o'rta qo'yadi, bu esa ularni chuqur adabiy shaklga aylantiradi. O'zbek adabiyotida bu yo'nalish endi-endi shakllanmoqda. Telegram botlar, mobil ilovalar orqali yaratilgan hikoyalar ilk tajribalar sifatida e'tiborga loyiq. Bu asarlar o'quvchini matn voqealariga jalb etadi. Xurshid Eshonqulovning fikricha, raqamli platformalar o'zbek tilidagi badiiy tajribaning yangi bosqichiga olib kelmoqda [6,42]. Bunday hikoyalar ko'pincha dramatik yoki fantastik mavzuda bo'lib, tanlov asosida rivojlanadi va yakunlar xilma-xilligini yaratadi. Interaktiv matnlarning o'ziga xos jihatlaridan biri – qayta o'qish imkoniyati. Har safar o'quvchi



boshqa tanlov qiladi va boshqa yakunlarga olib keladi. Bu holat postmodern adabiyotdagi ko'p ma'nolilik, o'yin shaklidagi struktura, o'quvchi va matn o'rtasidagi chegaraning yo'qolishi kabi jihatlar bilan mos keladi. Linda Hutcheon bunday matnlarni o'quvchi talqini orqali yaratiladigan shakl sifatida baholaydi [5,144]. Henry Jenkins esa "konvergenstsiya madaniyati" doirasida yangi va eski media o'zaro ta'sirini interaktivlik konsepsiyasi bilan bog'laydi [7,34]. Bunday asarlarni yozish katta ijodiy tayyorgarlikni talab etadi. Syujet variantlarini rejalashtirish, har bir yo'l uchun uslubiy yaxlitlikni saqlash, o'quvchining qiziqishlarini inobatga olish muhimdir. Bu esa muallifni faqat yozuvchi emas, balki o'yinni loyihalovchi, dramaturg va estetik dizayner maqomiga olib chiqadi. Interaktiv adabiyot bugungi raqamli madaniyatning muhim bir qismi sifatida shakllanib bormoqda. O'quvchi tanloviga asoslangan matnlar adabiy jarayonga yangi badiiy imkoniyatlarni olib kiradi. Bu asarlarda o'quvchi passiv iste'molchidan faol ishtirokchiga aylanadi. Uning tanlovi syujetning rivoji, qahramonlarning taqdiri va hatto asarning yakuniga bevosita ta'sir qiladi. Shunday qilib, interaktiv adabiyot zamonaviy estetik tafakkurning o'ziga xos ifodasi sifatida namoyon bo'ladi. Ushbu janrda yozilgan asarlar o'z strukturasida ko'p yo'llilik (multilinearity), o'zgaruvchanlik va o'zaro bog'liqlik kabi xususiyatlarni namoyon etadi. Har bir tanlov o'quvchini yangi voqea zanjiriga olib kiradi, bu esa o'z navbatida syujetni ko'plab variantlarga ajratadi. Bunday shakl o'zining murakkabligi va estetik yondashuvi bilan klassik narrativadan farq qiladi. Bu jarayonda o'quvchi o'z xatti-harakatlari orqali badiiy haqiqatni shakllantirishda bevosita ishtirok etadi [1,25]. Raqamli platformalar interaktiv matn yaratishda katta imkoniyatlar ochmoqda. Ayniqsa, Twine, Ink, ChoiceScript kabi dasturiy muhitlar yordamida yuzlab interaktiv hikoyalar yozilmoqda. Ushbu texnologiyalar yozuvchiga murakkab syujet tuzilmalarini samarali boshqarish imkonini beradi. Shuningdek, bu platformalar mualliflarga o'z asarlarini mobil ilovalar, veb-saytlar yoki elektron kitoblar shaklida keng auditoriyaga taqdim etish imkonini ham beradi. Shu bois, interaktiv adabiyot hozirda ko'p jihatdan yangi avlod o'quvchilarining dunyoqarashiga moslashmoqda [8,31]. Mazkur janrning badiiy-estetik imkoniyatlari keng. Avvalo, u zamonaviy insonning qaror qabul



qilish, mas’uliyat sezish, axloqiy tanlov qilish kabi shaxsiy tajribalarini estetik muhitda qayta ishlab beradi. O‘quvchi interaktiv hikoya davomida o‘zini turli rollarda sinab ko‘radi: qahramon, kuzatuvchi, hatto muallif sifatida. Bu esa adabiy tajribaning ko‘lami va ta’sirchanligini oshiradi. Bunday matnlar ayniqsa psixologik chuqurlik, axloqiy dilemma va ijtimoiy ziddiyatlarni badiiy talqin qilishda samarali hisoblanadi. Ko‘plab olimlar interaktiv adabiyotning o‘rganilishini alohida nazariy yo‘nalish deb ko‘rsatmoqda. Janet Murray interaktiv hikoyalarni “transformatsion tajriba” deb ataydi. Unga ko‘ra, bunday hikoyalar o‘quvchining ongini o‘zgartiradi, u orqali o‘quvchi faqat voqeani o‘qibgina qolmay, uni boshdan kechiradi. Marie-Laure Ryan esa interaktiv matnlarni virtual reallikka yaqinlashtiruvchi vosita sifatida tavsiflaydi [1,27]. Ushbu qarashlar badiiy matnning yangi funksiyasini – interaktiv estetikani anglatadi. O‘zbek adabiyotida ham bunday tajribalar asta-sekin paydo bo‘lmoqda. Ba’zi yozuvchilar bloglar yoki ijtimoiy tarmoq vositasida interaktiv hikoyalarni taqdim etmoqda. Telegram platformasidagi “bot hikoya”lar shular jumlasidandir. Bunday tajribalarda o‘quvchiga bir nechta tanlovlar taklif qilinadi, ularning har biri boshqa yo‘nalishga olib boradi. Garchi bu ishlar hali ommaviy tus olmagan bo‘lsa-da, ular istiqbolli yo‘nalish sifatida ko‘rilmoqda. Yozuvchilar bu jarayon orqali o‘quvchi bilan yangi darajada aloqaga kirishmoqda. Yana bir muhim jihat – janrning pedagogik imkoniyatlaridir. Interaktiv adabiyot orqali o‘quvchilar tanqidiy fikrlash, sabab-oqibat aloqalarini anglash, axloqiy baholash kabi ko‘nikmalarni rivojlantiradi. Ular syujet qurilishiga faol aralashgan holda yozuvchi pozitsiyasini tushunishga harakat qiladi. Bu esa o‘z navbatida, adabiy matn bilan ishlashning yangi bosqichini anglatadi. O‘qituvchilar ham interaktiv hikoyalarni darslarda qo‘llab, o‘quvchilarning o‘quv faoliyatini jonlantirish imkoniyatiga ega bo‘ladi.

Xulosa

Interaktiv adabiyot – zamonaviy raqamli madaniyatning mahsuli bo‘lib, o‘quvchi va matn o‘rtasidagi aloqalarni butunlay yangi shaklda quradi. An’anaviy adabiyotda o‘quvchi syujet oqimini kuzatuvchi bo‘lsa, interaktiv adabiyotda u bevosita ishtirokchiga, hattoki muallif hamkori darajasiga ko‘tariladi. Tanlov asosida rivojlanadigan syujet, ko‘pyo‘llilik,



qayta o'qish imkoniyati, emotsional jalb etish va estetik refleksiya ushbu janrning poydevoridir; har bir tanlov o'quvchini yangi badiiy haqiqat sari boshlaydi, bu esa o'quv tajribasini yanada shaxsiy va chuqur qiladi. Bu janr O'zbekiston adabiy makoni uchun ham g'oyat istiqbollidir. Raqamli o'zgarishlar fonida interaktiv shaklda yozilgan hikoyalar, blog-matnlar va chat-bot hikoyalar mahalliy adabiyotda yangi poetik shakllar yaratish imkonini beradi. Shuning uchun ham **interaktiv uslubni O'zbekistonda tizimli tarzda tadbiq qilish zarur:**

- yaratuvchi va dasturchilar hamkorligida Twine, Ink, ChoiceScript singari ochiq platformalarda sinov loyihalarini yo'lga qo'yish;
- maktab va oliy ta'limda interaktiv hikoya yozuvini amaliy dars-usul sifatida kiritish, bu orqali o'quvchilarda tanqidiy va ijodiy tafakkurni rivojlantirish;
- nashriyotlar va madaniy fondlar ko'magida interaktiv hikoyalarni **mobil ilova, veb-kitob va e-kitob** formatlarida tarqatish;
- mutaxassislar tomonidan interaktiv matnning **lingvopoetik, medial va pedagogik** xususiyatlarini chuqur tadqiq etish.
- Ilmiy nuqtai nazardan, interaktiv adabiyot badiiy, texnologik va didaktik qirralari bilan o'rganilishi lozim bo'lgan ko'p qirrali fenomendir. Bu yo'nalishda olib boriladigan tadqiqotlar o'zbek adabiy tafakkurini global raqamli adabiy jarayonlar bilan uyg'unlashtirishga xizmat qiladi. Demak, interaktiv adabiyot faqat yangi texnologik forma emas, balki badiiy-estetik tafakkurning transformatsiyasi, o'quvchi va matn o'rtasidagi o'zaro munosabatlarni yangicha anglash imkoniyati bo'lib, kelajakda adabiy-estetik tadqiqotlarning muhim yo'nalishiga aylanishi muqarrar.



Adabiyotlar:

1. Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, 1997.
2. Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Johns Hopkins University Press, 2001.
3. Montfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press, 2005.
4. Douglas, J. Yellowlees. *The End of Books—or Books Without End?*. University of Michigan Press, 2000.
5. Hutcheon, Linda. *The Politics of Postmodernism*. Routledge, 1989.
6. Eshonqulov, Xurshid. "Adabiyot va raqamli muhit". *Zamonaviy adabiyotshunoslik* jurnali, 2023.
7. Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press, 2006.
8. Ryan, Marie-Laure. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. — 472 b.