

**VIZUAL ROMANLARNING MADANIY TA’SIRI VA O’QUVCHILAR  
TOMONIDAN QABUL QILINISHINING O’ZIGA XOS JIHATLARI**

*Abduqayumova Kamola Abdufattoyevna*

*Andijon davlat pedagogika instituti*

*1-kurs magistranti*

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada vizual romanlarning zamonaviy media makonidagi o‘rni, ularning madaniy ta’siri hamda o‘quvchi qabuli masalalari tahlil qilinadi. Vizual romanlar bugungi raqamli jamiyatda nafaqat ko‘ngilochar vosita, balki til, madaniyat, gender qarashlari va ijtimoiy qadriyatlarni shakllantiruvchi media mahsulot sifatida ham ahamiyat kasb etmoqda. Maqolada vizual romanlarning yoshlar dunyoqarashiga ta’siri, fandom madaniyatining shakllanishi hamda interaktivlikning o‘quvchi hissiyotlariga ta’siri ilmiy nuqtai nazardan yoritilgan.

**Kalit so‘zlar:** vizual roman, media madaniyati, interaktiv media, o‘quvchi qabuli, fandom, gender, sotsiolingvistika, raqamli madaniyat.

**Аннотация.** В данной статье анализируется роль визуальных новелл в современном медиaprостранстве, их культурное влияние и восприятие читателями. Визуальные новеллы приобретают все большее значение в современном цифровом обществе не только как инструмент развлечения, но и как медиапродукт, формирующий язык, культуру, гендерные взгляды и социальные ценности. В статье рассматривается влияние визуальных новелл на мировоззрение молодежи, формирование фандомной культуры и влияние интерактивности на эмоции читателя с научной точки зрения.

**Ключевые слова:** визуальная новелла, медиакультура, интерактивные медиа, восприятие читателями, фандом, гендер, социолингвистика, цифровая культура.

**Abstract.** This article analyzes the role of visual novels in the modern media space, their cultural impact, and reader acceptance. Visual novels are gaining importance in today's digital society not only as an entertainment tool, but also as a media product that shapes language, culture, gender views, and social values. The article examines the impact of visual novels on the worldview of young people, the formation of fandom culture, and the impact of interactivity on reader emotions from a scientific perspective.

**Keywords:** visual novel, media culture, interactive media, reader acceptance, fandom, gender, sociolinguistics, digital culture.

**Kirish.** Bugungi kunda axborot texnologiyalarining jadal rivojlanishi natijasida inson hayotida raqamli media mahsulotlarining o‘rni tobora ortib bormoqda. Ayniqsa

yoshlar orasida turli interaktiv platformalar, kompyuter o‘yinlari va vizual hikoya janrlariga qiziqish kuchaymoqda. Shunday media shakllaridan biri vizual romanlardir. Vizual roman — matn, tasvir, musiqa va foydalanuvchi tanloviga asoslangan interaktiv hikoya janri bo‘lib, u dastlab Japanda ommalashgan. Keyinchalik esa boshqa davlatlarga ham keng tarqalib, global media madaniyatining bir qismiga aylandi.

Vizual romanlarning boshqa media vositalaridan asosiy farqi shundaki, unda o‘quvchi yoki foydalanuvchi syujet rivojiga bevosita ta’sir ko‘rsatadi. Ya’ni inson hikoyani faqat kuzatibgina qolmay, balki qaror qabul qilish orqali voqealar rivojini boshqaradi. Shu sababli vizual romanlar o‘quvchi bilan emotsional jihatdan kuchli aloqa hosil qiladi.

Hozirgi davrda vizual romanlar nafaqat ko‘ngilochar mahsulot, balki madaniy qadriyatlarni uzatuvchi kommunikativ vosita sifatida ham o‘rganilmoqda. Ular orqali til birliklari, gender stereotiplari, romantik munosabatlar, yoshlar madaniyati va internet diskursi shakllanmoqda. Shu jihatdan vizual romanlarni media studies, sotsiolingvistika va madaniyatshunoslik doirasida tadqiq etish dolzarb hisoblanadi.

Vizual roman — interaktiv raqamli hikoya shakli bo‘lib, unda matn va tasvir asosiy rol o‘ynaydi. Ko‘pincha fon musiqasi, ovozli dialoglar va animatsion elementlar ham qo‘llaniladi. Ushbu janr foydalanuvchiga turli tanlovlar qilish imkonini beradi va bu tanlovlar syujetning turli yakunlarga olib kelishiga sabab bo‘ladi.

Vizual romanlarning mashhurlashishiga bir nechta omillar sabab bo‘lgan:

- interaktivlik;
- emotsional syujet;
- estetik vizual uslub;
- personajlar bilan hissiy bog‘lanish;
- individual tajriba hissi.

Oddiy kitob yoki filmda auditoriya voqealarni passiv tarzda kuzatsa, vizual romanlarda foydalanuvchi o‘zini syujet ichidagi shaxs sifatida his qiladi. Bu esa media mahsulotning psixologik ta’sirini kuchaytiradi.

Vizual romanlarning eng muhim jihatlaridan biri — ularning inson psixologiyasiga kuchli ta’sir ko‘rsata olishidir. Oddiy kitob yoki filmda auditoriya voqealarni tashqaridan kuzatadi. Vizual romanlarda esa foydalanuvchi syujet rivojiga bevosita ta’sir qilgani sabab o‘zini voqealar ichidagi shaxs sifatida his qiladi. Bu esa media mahsulot bilan foydalanuvchi o‘rtasidagi hissiy bog‘lanishni sezilarli darajada kuchaytiradi.

Foydalanuvchi tomonidan qabul qilingan qarorlarning syujet natijasiga ta’sir qilishi mas’uliyat hissini yuzaga keltiradi. Ya’ni inson qahramon taqdiriga nisbatan befarq bo‘lib qolmaydi. Ayrim holatlarda noto‘g‘ri tanlov natijasida pushaymonlik yoki hissiy tushkunlik holatlari ham kuzatilishi mumkin. Shu jihatdan vizual romanlar oddiy tomosha vositasidan ko‘ra chuqurroq psixologik tajriba beradi.

Bundan tashqari, vizual romanlarda personajlarning ichki kechinmalari, his-tuygʻulari va muammolari batafsil yoritilgani sabab foydalanuvchi ularga hissiy jihatdan yaqinlashadi. Natijada empatiya hissi kuchayadi. Inson personajlarning quvonchi yoki qaygʻusini oʻziga yaqin qabul qila boshlaydi. Baʼzi hollarda esa foydalanuvchi oʻz hayotidagi muammolarni syujetdagi vaziyatlar bilan solishtirishi mumkin.

Vizual romanlarning yana bir muhim jihati — immersivlikdir. Musiqa, tasvir, dialog va interaktivlikning uygʻunlashuvi foydalanuvchini virtual syujet olamiga chuqurroq jalb qiladi. Natijada real hissiyotlar ham maʼlum vaqt davomida syujet bilan bogʻlanib qoladi. Shu sababli vizual romanlarning emotsional taʼsiri oddiy film yoki kitoblarga qaraganda kuchliroq sezilishi mumkin.

Shuningdek, vizual romanlar foydalanuvchini turli axloqiy va ijtimoiy tanlovlar haqida oʻylashga undaydi. Foydalanuvchi qaysi qaror toʻgʻri yoki notoʻgʻri ekanini mustaqil baholaydi. Bu esa insonning fikrlash jarayoni va dunyoqarashiga maʼlum darajada taʼsir koʻrsatadi.

Ayrim tadqiqotlarda vizual romanlarning psixologik jihatdan tasalli beruvchi xususiyatlari ham qayd etilgan. Baʼzi foydalanuvchilar virtual syujet orqali stressdan uzoqlashishi yoki yolgʻizlik hissini kamaytirishi mumkin. Shu sababli vizual romanlar nafaqat koʻngilochar media mahsuloti, balki inson hissiyoti va psixologiyasiga taʼsir qiluvchi zamonaviy madaniy fenomen sifatida ham baholanadi.

Vizual romanlar bugungi yoshlar madaniyatining muhim qismlaridan biriga aylangan. Ayniqsa anime va manga madaniyatiga qiziqadigan auditoriya orasida ushbu janr keng tarqalgan. Vizual romanlar orqali yoshlar boshqa mamlakat madaniyati, turmush tarzi va kommunikativ xulqi bilan tanishadi.

Masalan, koʻplab vizual romanlarda:

- yapon maktab hayoti,
- doʻstlik munosabatlari,
- oilaviy qadriyatlar,
- romantik etikalar

aks ettiriladi. Natijada foydalanuvchilarda yapon madaniyatiga nisbatan qiziqish ortadi. Baʼzi hollarda esa bu qiziqish til oʻrganishga ham sabab boʻladi.

Bugungi internet muhitida “senpai”, “baka”, “kavai” kabi yaponcha birliklarning ommalashuvi ham media taʼsirining natijasi hisoblanadi.

Zamonaviy raqamli media vositalari til va kommunikatsiya jarayoniga sezilarli taʼsir koʻrsatmoqda. Ayniqsa vizual romanlar internet diskursi va yoshlar nutqining shakllanishida muhim omillardan biriga aylanib bormoqda. Ushbu media janri foydalanuvchiga nafaqat syujet va estetik tajriba, balki yangi kommunikativ muhitni ham taqdim etadi. Shu sababli vizual romanlarni sotsiologingvistik nuqtai nazardan oʻrganish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi.

Vizual romanlarning asosiy xususiyatlaridan biri dialog va matnga asoslangan interaktiv tuzilishga ega ekanidir. Foydalanuvchi syujet davomida turli personajlar bilan muloqot qiladi, dialoglarni kuzatadi va ayrim hollarda kommunikativ tanlovlarni amalga oshiradi. Natijada media mahsuloti til birliklarini faol tarzda uzatuvchi vositaga aylanadi. Ayniqsa Yapon media madaniyatining global ommalashuvi yoshlar nutqiga sezilarli ta'sir ko'rsatmoqda.

Bugungi kunda "senpai", "baka", "kawai", "otaku" kabi yaponcha birliklarning internet muhitida faol qo'llanilishi aynan anime va vizual romanlar ta'siri bilan izohlanadi. Dastlab ma'lum fandom doirasida ishlatilgan ushbu birliklar keyinchalik global internet diskursining bir qismiga aylandi. Bu esa media orqali til birliklarining transmilliy tarqalishi kuchayib borayotganini ko'rsatadi.

Shuningdek, vizual romanlar ingliz tilidagi internet slengi va fandom terminologiyasining ommalashishiga ham sabab bo'lmoqda. "Good ending", "bad ending", "route", "ship" kabi birliklar foydalanuvchilar o'rtasidagi virtual kommunikatsiyada keng qo'llanadi. Mazkur birliklar ma'lum media tajribasini ifodalovchi kommunikativ kod vazifasini bajaradi. Natijada umumiy qiziqish asosida shakllangan virtual hamjamiyatlarda o'ziga xos diskurs yuzaga keladi.

Bundan kelib chiqib shunday fikr bildirish mumkin, vizual romanlarning tilga ta'siri faqat yangi so'zlarning kirib kelishi bilan cheklanmaydi. Ushbu media shakli kommunikativ xulq va emotsional ifoda usullarining o'zgarishiga ham sabab bo'lmoqda. Ayniqsa fandom muhitida qisqartmalar, memlar, kinoyaviy ifodalar va emotsional reaksiyalarning faol qo'llanilishi internet kommunikatsiyasining yangi uslublarini shakllantirmoqda. Bu holat virtual muloqotning kundalik nutqqa ham asta-sekin ta'sir ko'rsatayotganini anglatadi.

Sotsiologiyaviy nuqtai nazardan qaralganda, til doimiy ravishda ijtimoiy va madaniy muhit ta'sirida rivojlanadi. Vizual romanlar esa bugungi global media makonining muhim elementi sifatida yoshlar nutqiga yangi birliklar, kommunikativ stereotiplar va diskurs shakllarini olib kirayotgan media vositalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa internet avlodining kommunikativ xulqida vizual romanlar ta'sirida shakllangan birliklar guruh identitetining bir qismiga aylanishi kuzatilmoqda.

Bundan tashqari, vizual romanlar foydalanuvchilarning xorijiy tillarga bo'lgan qiziqishini ham oshiradi. Ko'plab yoshlar original syujetni tushunish yoki personajlar nutqini tarjimasiz anglash maqsadida ingliz va yapon tillarini o'rganishga intiladi. Shu jihatdan vizual romanlarni til o'rganishga bilvosita motivatsiya beruvchi media vositasi sifatida ham baholash mumkin.

Umuman olganda, vizual romanlar zamonaviy internet diskursining shakllanishida, yangi kommunikativ usullarning paydo bo'lishida va yoshlar nutqining transformatsiyasida muhim rol o'ynamoqda. Shu sababli ushbu media janrini

sotsiologiya, media studies va raqamli kommunikatsiya yo‘nalishlarida chuqur tadqiq etish ilmiy jihatdan muhim ahamiyat kasb etadi.

Vizual romanlar internet diskursi va yoshlar nutqiga sezilarli ta‘sir ko‘rsatmoqda. Ayniqsa fandom muhitida yangi leksik birliklar va kommunikativ usullar shakllanmoqda. Bu holat sotsiologiyaviy jihatdan media orqali til o‘zgarishining zamonaviy ko‘rinishi hisoblanadi.

Ko‘plab foydalanuvchilar vizual romanlar orqali:

- ingliz tilidagi iboralarni,
- yaponcha murojaat shakllarini kundalik nutqida qo‘llay boshlaydi. Bundan tashqari, vizual romanlarda dialoglarning ko‘pligi foydalanuvchilarning o‘qish va tinglash ko‘nikmalariga ham ta‘sir qiladi. Ayrim yoshlar aynan vizual romanlar sabab xorijiy tillarni o‘rganishga qiziqib qolganini ta‘kidlashadi.

Vizual romanlarda gender reprezentatsiyasi alohida e‘tiborga loyiq mavzulardan biridir. Ko‘plab syujetlarda erkak va ayol obrazlari ma‘lum stereotiplar asosida tasvirlanadi. Masalan:

- ideal romantik qahramon,
- itoatkor qiz obrazi,
- kuchli erkak modeli

kabi tasvirlar tez-tez uchraydi.

Biroq, zamonaviy vizual romanlarda gender masalalariga nisbatan yangicha qarashlar ham paydo bo‘lmoqda. Ayrim asarlarda gender neytral personajlar obrazlari uchraydi. Bu esa yosh auditoriyaning identitet va jamiyat haqidagi qarashlariga ta‘sir qilishi mumkin.

Shu sababli vizual romanlar gender studies va media representation yo‘nalishlarida ham o‘rganilmoqda. Tahlillarga ko‘ra, vizual romanlarning gender masalasidagi ta‘siri ayniqsa yosh auditoriyada kuchliroq namoyon bo‘ladi. Chunki foydalanuvchi personajlar bilan uzoq vaqt davomida emotsional aloqada bo‘ladi va shu jarayonda ularning xarakteri, munosabatlari hamda xulq-atvorini ma‘lum darajada qabul qila boshlaydi. Bu esa gender haqidagi tasavvurlarning shakllanishiga bevosita ta‘sir qilishi mumkin.

Shu bilan birga, vizual romanlarda berilgan gender obrazlari ko‘pincha real hayotdagi ijtimoiy qarashlar bilan uyg‘un yoki ba‘zan ularga qarama-qarshi tarzda tasvirlanadi. Natijada o‘quvchi turli model va stereotiplarni solishtirish imkoniga ega bo‘ladi. Bu jarayon esa gender rollari haqidagi tushunchalarning yanada kengayishiga olib keladi.

Ayniqsa, fandom muhitida personajlarning gender munosabatlari haqida turli muhokamalar paydo bo‘lishi ham ushbu mavzuning dolzarbligini oshiradi. Fan kontentlar orqali foydalanuvchilar mavjud syujetni o‘zicha talqin qiladi va bu ham gender masalasining turlicha ko‘rinishda qabul qilinishiga sabab bo‘ladi.

Umuman olganda, vizual romanlar gender representation jihatidan faqat badiiy mahsulot bo‘lib qolmay, balki auditoriyaning ijtimoiy qarashlariga ham ma’lum darajada ta’sir ko‘rsatadigan media shakli sifatida namoyon bo‘ladi.

Media mahsulotlarini o‘rganishda o‘quvchi qabuli nazariyasi muhim ahamiyatga ega. Ushbu nazariyaga ko‘ra, auditoriya media mazmunini passiv qabul qilmaydi, balki uni o‘z tajribasi va dunyoqarashi asosida talqin qiladi. Stuart Hall tomonidan ishlab chiqilgan modeli ham aynan shu fikrni ilgari suradi. Ya’ni media muallifi tomonidan berilgan mazmun auditoriya tomonidan turlicha qabul qilinishi mumkin.

Vizual romanlarda bu holat yanada kuchliroq namoyon bo‘ladi. Chunki foydalanuvchi syujet davomida qaror qabul qiladi va o‘z tajribasini yaratadi.

Vizual romanlarning eng muhim jihatlaridan biri — o‘quvchida kuchli hissiy ta’sir uyg‘ota olishidir. Personajlar bilan uzoq vaqt davomida muloqot qilish va voqealarga ta’sir ko‘rsatish foydalanuvchida empatiya hissini kuchaytiradi.

Ba’zan foydalanuvchi qahramon muammolarini o‘z hayotiga qiyoslaydi va hissiy jihatdan bog‘lanib qoladi. Shu sababli vizual romanlar oddiy film yoki kitobga qaraganda chuqurroq psixologik ta’sir ko‘rsatishi mumkin.

Interaktivlik esa immersivlikni oshiradi. Foydalanuvchi o‘z tanlovi syujetga ta’sir qilayotganini his qilgani sabab voqealar ichiga yanada chuqur kirib boradi.

Vizual romanlar atrofida shakllangan fandom hamjamiyatlari ham media madaniyatining muhim qismi hisoblanadi. Internet forumlari, fan-art va fanfiction platformalari foydalanuvchilarning o‘zaro muloqot qilishiga imkon yaratadi.

Fandom muhitida:

- yangi interpretatsiyalar paydo bo‘ladi;
- personajlar qayta talqin qilinadi;
- ijodiy kontent yaratiladi.

Bu esa media iste’molini oddiy tomosha qilish jarayonidan kollektiv madaniy tajribaga aylantiradi. Fandom muhitida foydalanuvchilar o‘rtasida faol interaktiv muloqot shakllanadi va bu jarayon oddiy media iste’molidan ancha kengroq madaniy faoliyatga aylanadi. Avvalo, yangi interpretatsiyalar paydo bo‘lishi orqali har bir ishtirokchi vizual roman syujetini o‘z dunyoqarashi, tajribasi va hissiyotlariga tayangan holda qayta talqin qiladi. Natijada bir xil asar turli foydalanuvchilar tomonidan turlicha tushuniladi va bu ko‘plikdagi ma’nolar tizimini yuzaga keltiradi.

Shuningdek, personajlarning qayta talqin qilinishi fandom madaniyatining muhim xususiyatlaridan biridir. Foydalanuvchilar personajlarning xarakterini chuqurroq tahlil qilib, ularning ichki motivlari, qaror qabul qilish jarayonlari va munosabatlarini qayta ko‘rib chiqadilar. Ayrim hollarda esa personajlar original syujetdan tashqarida yangi kontekstlarda tasavvur qilinadi, bu esa ularning “ikkinchi hayoti” shakllanishiga olib keladi.

Bundan tashqari, ijodiy kontent yaratish fandomning eng faol ko‘rinishlaridan biri hisoblanadi. Fan-art, fanfiction, memlar, videolar va turli digital kontentlar orqali foydalanuvchilar o‘z ijodiy salohiyatini namoyon qiladi. Bu jarayon nafaqat individual ijod, balki jamoaviy kreativlikni ham kuchaytiradi, chunki foydalanuvchilar bir-birining ishlari asosida yangi g‘oyalar ishlab chiqadilar.

Shu tarzda fandom muhitida shakllangan faol ishtirok media iste‘molini passiv kuzatuvdan chiqarib, uni faol, interaktiv va kollektiv madaniy tajribaga aylantiradi. Ya‘ni foydalanuvchi faqat tayyor mahsulotni qabul qiluvchi emas, balki uning ma‘nosini qayta ishlab chiquvchi va kengaytiruvchi subyektga aylanadi. Bu esa zamonaviy raqamli madaniyatda auditoriyaning rolini tubdan o‘zgartirayotgan muhim jarayonlardan biri hisoblanadi.

**Xulosa.** Xulosa qilib aytganda, vizual romanlar zamonaviy raqamli madaniyatning muhim elementi hisoblanadi. Ular nafaqat ko‘ngilochar media vositasi, balki madaniy qadriyatlar, til, gender qarashlari va ijtimoiy stereotiplarni shakllantiruvchi kommunikativ platforma sifatida ham katta ahamiyatga ega.

Vizual romanlarning interaktiv xususiyati o‘quvchi qabuli jarayonini murakkablashtiradi va foydalanuvchini media mahsulotning faol ishtirokchisiga aylantiradi. Shu sababli ushbu janrni media studies, sotsiolingvistika va madaniyatshunoslik yo‘nalishlarida o‘rganish zamonaviy ilm-fan uchun dolzarb masalalardan biri hisoblanadi.

#### ***Foydalanilgan adabiyotlar:***

1. Understanding Media — McGraw-Hill, 1964.
2. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices — Sage Publications, 1997.
3. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide — New York University Press, 2006.
4. Cavallaro D. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland, 2010.
5. Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality*. Johns Hopkins University Press, 2001.
6. Wardhaugh R. *An Introduction to Sociolinguistics*. Blackwell Publishing, 2010.