

**ZAMONAVIY ADABIYOTSHUNOSLIKDA RAQAMLI ADABIYOT VA UNING  
KLASSIFIKATSIYASI****Davronova Baxshanda Olimovna,***Ingliz adabiyotshunosligi va tarjimashunoslik kafedrası**Buxoro davlat universiteti, O'zbekiston**E-mail: [bakhshandadavronova@gmail.com](mailto:bakhshandadavronova@gmail.com)***DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18843702>**

**Annotatsiya.** Mazkur maqola raqamli adabiyot tushunchasining shakllanishi, rivojlanish bosqichlari hamda uning asosiy turlarini tahlil qilishga bag'ishlangan. Unda raqamli adabiyotning gipermatnli badiiy asar, interaktiv adabiyot, lokativ narrativlar, generativ matn va raqamli she'riyat kabi ko'rinishlari nazariy manbalar asosida yoritilgan. Shuningdek, Espen Aarset, N. Ketrin Heyles, Jorj Landov kabi olimlarning qarashlari tahlil qilinib, raqamli adabiyotning an'anaviy adabiyotdan farqli jihatlari ko'rsatib berilgan. Maqolada raqamli texnologiyalarning adabiy jarayon va o'quvchi tajribasiga ta'siri misollar orqali asoslab beriladi. Natijada raqamli adabiyot zamonaviy adabiyotshunoslikning muhim va istiqbolli yo'nalishlaridan biri ekanligi xulosaga kelingan.

**Kalit so'zlar:** raqamli adabiyot, gipermatn, interaktiv adabiyot, lokativ narrativ, generativ matn, raqamli she'riyat.

**Аннотация.** Данная статья посвящена исследованию понятия цифровой литературы, этапов её формирования и основных видов. В работе рассматриваются такие формы цифровой литературы, как гипертекстовая художественная проза, интерактивная литература, локативные нарративы, генеративный текст и цифровая поэзия. Проанализированы взгляды ведущих исследователей, включая Н. Кэтрин Хейлз, Эспен Аарсет, Джордж Ландау а также показаны отличительные особенности цифровой литературы по сравнению с традиционной формой художественного текста. Особое внимание уделено роли цифровых технологий в трансформации структуры повествования и читательского опыта. В результате сделан вывод о том, что цифровая литература является перспективным направлением современного литературоведения.

**Ключевые слова:** цифровая литература, гипертекст, интерактивная литература, локативный нарратив, генеративный текст, цифровая поэзия.

**Abstract.** This article examines the concept of digital literature, its stages of development, and its main forms. The study analyzes hypertext fiction, interactive literature, locative narratives, generative text, and digital poetry as key categories of digital literary production. The theoretical perspectives of scholars such as N. Katherine Hayles, Espen Aarseth, and George Landow are considered, highlighting the differences between digital and traditional literary forms. Special attention is given to the impact of digital technologies on narrative structure and reader experience. The article concludes that digital literature represents a significant and promising field within contemporary literary studies.

**Keywords:** digital literature, hypertext fiction, interactive literature, locative narratives, generative text, digital poetry.

**Kirish.** Insoniyat tarixi adabiyot bilan uzviy bog'liq holda rivojlanib kelgan. Og'zaki an'analardan boshlangan bu yo'l yozma madaniyat orqali bosma kitobgacha bo'lgan uzoq tarixni o'z ichiga oladi. Biroq XX asrning ikkinchi yarmida, ayniqsa raqamli texnologiyalarning rivojlanish jarayoni tadqiqotchilar oldiga adabiyot namunalari va ularning shakllarini qayta ko'rib chiqish vazifasini qo'ydi. Kompyuter texnologiyalari nafaqat ma'lumotlarni qayta ishlash vositasi, balki yangi badiiy ifoda muhitiga aylana

boshladi. Natijada, adabiyot va texnologiyaning kesishmasida mutlaqo yangi bir hodisa – raqamli adabiyot (digital literature) tushunchasi paydo bo‘ldi.

Raqamli adabiyot tushunchasi dastlab 1980–1990-yillarda ilmiy muomalaga kirgan bo‘lib, u matn, tovush, tasvir va interaktivlik kabi ko‘p qirrali imkoniyatlarni o‘zida mujassam etgan yangi adabiy shaklni anglatadi. Elektron adabiyot assotsiatsiyasi (Electronic Literature Organization) ushbu tushunchaga “adabiy jihatdan muhim xususiyatga ega bo‘lgan hamda mustaqil yoki tarmoqqa ulangan kompyuter taqdim etadigan imkoniyatlar va kontekstlardan samarali foydalanadigan badiiy adabiyot namunalari” deb ta’rif bergan.[10] Ushbu ta’rif raqamli adabiyotning faqat texnik jihatini emas, balki uning badiiy va adabiy qadriyatini ham alohida ta’kidlashi bilan ahamiyatlidir. Raqamli adabiyot – bu shunchaki kitobni ekranga ko‘chirish emas, balki texnologiyaning imkoniyatlarini ijodiy mazmun bilan birlashtirib, butunlay yangi kitobxon tajribasini shakllantirishdir.

Ushbu sohaning nazariy asoslarini yaratishda bir qator yirik olimlar muhim hissa qo‘shgan. Amerikalik adabiy tanqidchi va professor N. Katerin Hayles raqamli adabiyotning tasnifi va rivojlanish bosqichlari haqida atroflicha tadqiqotlar olib borgan. Uning “Electronic Literature: What is it?” (2007) nomli dasturiy maqolasi raqamli adabiyotning konseptual asoslarini belgilab berish nuqtai nazaridan ahamiyatlidir. [3]. Norvegiya Bergen universitetining professori Espen Aarseth esa o‘zining “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature” asarida raqamli matnlarning an’anaviy adabiyotdan farqini ergodik adabiyot konsepsiyasi orqali izohlaydi. Jorj Landow esa gipermatn nazariyasini poststrukturalizm bilan bog‘lab, matnlararo aloqalarni yangi darajaga olib chiqish imkoniyatlarini ko‘rsatib berdi [4].

Zamonaviy adabiy jarayonda raqamli adabiyot tobora muhim o‘rin egallaydi. Globallashuv, internetning keng tarqalishi va mobil qurilmalarning hayotga shiddat bilan kirib kelishi natijasida adabiyot an’anaviy kitob doirasidan chiqib, ekranlar, ilovalar va virtual muhitlarga ko‘chdi. Raqamli texnologiyalar asosida yaratilgan badiiy matnni zamonaviy kitobxon nafaqat passiv tarzda matnni o‘qish, balki u syujet rivojiga ta’sir ko‘rsatish, makonni o‘zgartirish, hatto asarni qayta shakllantirish kabi imkoniyatlarga ega bo‘ladi. Bunday kitobxon-muallif munosabati an’anaviy adabiyotshunoslik uchun yangi metodologik va nazariy savollarni tug‘diradi.

**Adabiyotlar tahlili.** Raqamli adabiyot termini shuningdek elektron adabiyot deb ham yuritiladi va muhim adabiy xususiyatlarga ega bo‘lgan va ularni qabul qilish uchun raqamli hisoblash texnologiyalaridan foydalanishni talab etadigan asarlar majmuasini anglatadi. Adabiyotning bu turi keyingi yillarda ommalashmoqda. Raqamli adabiyotning ilk namunasi 1952-yilda Kristofer Strechey tomonidan Manchester Mark I kompyuteri uchun ishlab chiqilgan sevgi maktublari generatori hisoblanadi. 1980- yillarga kelib, raqamli adabiyotda ayniqsa interaktiv fantastikaga oid asarlar eng ko‘p ommalashgan va bunda Manfortning “Riddle Machines: The History and Nature of Interactive Fiction”

asari yorqin namunadir. Ushbu asar oddiy algoritmlar va matnga asoslangan interfeyslar yordamida yaratilgan bo‘lib, foydalanuvchi kiritgan ma‘lumotlarga javob beruvchi hamda protseduraviy (algorithmic) generatsiya imkoniyatlarini tadqiq etuvchi hikoyalarni shakllantirgan[1]. Dastlabki raqamli hikoyachilik namunalari qatoriga yana Jozef Veyzenbum tomonidan yaratilgan “ELIZA” (1966) ham kiritish mumkin. Bu sun‘iy intellekt asosida ishlovchi chatbot bo‘lib, asosan psixoterapevtik faoliyatni simulyatsiya qilgan. Shuningdek, Tim Anderson, Mark Blank, Bryus Deniyels va Deyv Lebling tomonidan yaratilgan “Zork” (1977) ham muhim namuna bo‘lib, u matnga asoslangan sarguzasht o‘yini sifatida tanilgan.

Hikoya va asarlar bilan birga raqamli she‘riyat (e-poetry) 1990-yillarda she‘riy ifodaning yangi shakli sifatida shakllandi. U interaktiv, multimediyaviy va generativ asarlar yaratish uchun raqamli texnologiyalardan foydalanishga asoslangan edi. Jim Andryusning “*Stir Fry Texts*” (1999) she‘ri raqamli she‘riyatning dastlabki namunalaridan biridir. Ushbu she‘r animatsion matn va tovush vositasida ko‘p sensorli o‘qish tajribasi asosida yaratilgan. Shuningdek, Brayn Kim Stefansning “*The Dreamlife of Letters*” (2000) asari raqamli tipografiyaning vizual va kinetik imkoniyatlarini ifoda etgan muhim namunalardan biridir. Raqamli she‘riyatning shakllanishi avvalgi eksperimental adabiy yo‘nalishlar, jumladan konkret she‘riyat (concrete poetry) va “Oulipo” harakati ta‘sirida yuzaga kelgan. Bundan tashqari, ijodiy ifoda uchun raqamli vositalar va platformalarning tobora kengayib borishi ham ushbu jarayonga sezilarli ta‘sir ko‘rsatgan.

**Tadqiqot metodologiyasi.** Ushbu tadqiqot nazariy-tahliliy yo‘nalishda bo‘lib, raqamli adabiyot sohasidagi mavjud ilmiy manbalar, nazariy konsepsiyalar va adabiy namunalarni tizimli o‘rganishga qaratilgan. Tadqiqotda bir-birini to‘ldiruvchi bir nechta ilmiy metod qo‘llanilgan. Tavsifiy-tahliliy metod orqali N. Katherine Haylesning tasnifi asosida raqamli adabiyotning asosiy ko‘rinishlari – gipermatnli badiiy asar, interaktiv adabiyot, lokativ narrativlar, generativ matn va raqamli she‘riyat – har biri alohida tahlil qilingan. Qiyosiy-tipologik metod yordamida raqamli adabiyotning an‘anaviy adabiyot bilan o‘xshashlik va farqlilik jihatlari aniqlangan; xususan, muallif-matn-o‘quvchi munosabatining yangi tarzda shakllanishi ko‘rsatib berilgan. Manbashunoslik tahlili doirasida foydalanilgan ilmiy manbalar ikki guruhga ajratilgan: nazariy asoslarni ishlab chiqqan fundamental tadqiqotlar – Hayles (2007) [3], Wardrip-Fruin (2013) [1], Murray (2023) [7], McGowan (2017) [8], McNulty (2025) [9] – va aniq janrlar bo‘yicha maxsus ishlanmalar. Tizimli yondashuv raqamli adabiyotni 1952-yildan bugungi kunga qadar kengroq madaniy va texnologik kontekstda ketma-ket jarayon sifatida ko‘rib chiqish imkonini berdi. Nihoyat, namunaviy tahlil (case study) metodi orqali har bir adabiyot ko‘rinishi uchun – Michael Joycening “*Afternoon, a story*” (1987), Shelli Jeksonning “*Patchwork Girl*” (1995), “*Zork*” (1977), “*Façade*” dramasi, “Murmur Project” va “The Silent History” singari – aniq asarlar tahlil qilindi, bu esa nazariy mulohazalarni amaliy misollar orqali asoslash imkonini berdi

**Natija va muhokama.** Hozirgi davr bilan izohlanadigan bo‘lsak, raqamli adabiyot mavhum tushuncha sifatida qabul qilingan. Uning ta’rifi tadqiqotchilar va nazariyotchilarning yondashuviga qarab turlicha talqin qilinadi. Ayrim qarashlarga ko‘ra, raqamli adabiyot – bu raqamli muhitda yaratilgan va odatda kompyuter orqali o‘qish uchun mo‘ljallangan matnlar majmuasidir. Elektron adabiyot assotsatsiyasi esa ushbu tushunchaga boshqacha ta’rif beradi: “adabiy jihatdan muhim xususiyatga ega bo‘lgan hamda mustaqil yoki tarmoqqa ulangan kompyuter taqdim etadigan imkoniyatlar va kontekstlardan samarali foydalanadigan asarlar”. Mazkur ta’rifdan ko‘rinadiki, raqamli adabiyot faqat elektron shaklda yaratilgan matnlar bilan cheklanmaydi, balki u kompyuter texnologiyalarining interaktivlik, multimedaviylik va tarmoqlanish kabi funksional imkoniyatlarini adabiy mazmuni ifodalash jarayoniga faol integratsiya qiluvchi ijodiy mahsulotlarni ham o‘z ichiga oladi[10].

Raqamli yoki elektron adabiyot to‘g‘risida ko‘plab adabiyotshunos olimlar tadqiqot olib borishgan va hali ham davom etmoqda. Ular orasidan Amerikalik adabiy tanqidchi va professor N.Katherine Hayles raqamli adabiyot turlari haqida alohida to‘xtalib o‘tgan. Unga ko‘ra raqamli adabiyot “*Hypertext fiction*”, “*Interactive fiction / Interactive drama*”, “*Locative Narratives*”, “*Generative Text, Flash Poems / Cyber poems*” kabi turlarga bo‘lingan.

*Gipermatnli badiiy asar – “Hypertext fiction”*: Michael Joyce, Jay David Bolter va John B. Smith kabi mualliflarning ijodi kompyuter texnologiyalarining rivojlanishi bilan chambarchas bog‘liq holda shakllandi. Ular o‘z asarlarini Storyspace va HyperCard kabi gipermatn yaratish muhitlarida ishlab chiqdilar. Umuman olganda, raqamli adabiyotning evolyutsiyasi kompyuter texnologiyalarining paydo bo‘lishi va takomillashuvi bilan uzviy ravishda kechdi. Ayniqsa, gipermatnli yozuv muhitlari mualliflarga chiziqli bo‘lmagan (non-linear) narrativ tuzilma yaratish, matn ichida havolalar orqali o‘quvchini turli yo‘nalishlarga qiziqtirish imkonini berdi. Bu esa an’anaviy bosma adabiyotdan tubdan farq qiluvchi yangi poetik modelni shakllantirdi. N. Katherine Hayles esa XX asr elektron adabiyotini ikki bosqichga – “birinchi avlod” va “ikkinchi avlod”ga ajratadi. Uning tasnifiga ko‘ra, taxminan 1995-yillar atrofida mazkur ikki bosqich o‘rtasida chegaraviy burilish yuz bergan. Birinchi avlod (“klassik”) elektron asarlariga, avvalo, gipermatnli badiiy asarlar kiradi. Ikkinchi avlod esa ko‘proq zamonaviy va postmodern xarakter kasb etadi. Ushbu bosqich multimedia texnologiyalarining rivojlanishi natijasida yanada rang-baranglashdi. Matn, audio, video va interaktiv elementlarning integratsiyasi elektron adabiyotning shakliy va mazmuniy imkoniyatlarini kengaytirdi. Shuningdek, ayrim asarlar CD-ROM formatidagi kitob ko‘rinishida nashr etildi, bu esa o‘sha davr uchun raqamli adabiyotning o‘tish davri shakli sifatida namoyon bo‘ldi [3]. Bu turdagi janrda Maykl Joysning “Afternoon, a story” (1987) Shelli Jeksonning “[Patchwork Girl](#)” (1995), shuningdek, “Victory Garden” and “[the Unknown](#)” asarlari juda mashhur.

“Afternoon, a story” gipermatnini tahlil qilsak, markaziy syujet sifatida avtomobil halokati voqeasi berilgan bo‘lib, matn o‘zaro bog‘langan havolalar ya’ni linklar orqali bog‘langan bo‘lib, har bir asar o‘quvchisi turli matn havolalari orasida harakatlanish orqali voqea tafsilotlarini mustaqil ravishda kashf etadi. Shu jihati bilan asar chiziqli narrativ modeldan voz kechib, ko‘p variantli o‘qish imkoniyatini yaratadi.

“Patchwork Girl” (1995) asari esa fazoviy gipermatnli bo‘lib, Frankenshteynning qayta namoyishidir. Har xil hikoyalarga kirish uchun, o‘quvchi tana a‘zolarini bosishi kerak bo‘ladi. Bu asar matnni jismoniy va vizuallik bilan bog‘lash orqali interaktivlikni kuchaytiradi. Dina Larsen tomonidan yozilgan “Marble Springs” gipermatnli adabiyotning dastlabki tajribalaridan biri hisoblanadi. Asarda XIX asr konchilar shaharchasi hayoti tasvirlanadi. Havolalar orqali o‘quvchi turli personajlar hayoti va yashirin voqealarni ochib boradi. Shu tariqa matn ijtimoiy-tarixiy xotira va kollektiv tajriba tushunchalarini interaktiv shaklda namoyon etadi. Treysi Knep, Skot Rettberg, Uilyam Gillespilar tomonidan hamkorlikda yozilgan ko‘povozli gipermatnli roman “The Unknown” ham juda mashhur. Asar mualliflarning o‘zlarini qahramon sifatida tasvirlashi orqali metanarrativ xususiyat kasb etadi. Matn strukturasi ko‘p qatlamliligi va mualliflik subyektivligining ochiq namoyon etilishi uni postmodern raqamli adabiyot namunasi sifatida tavsiflash imkonini beradi.

“Interactive fiction” ma’nosi interaktiv badiiy asar, bu onlayn vaqt rejimida o‘quvchi (yoki foydalanuvchi) kiritgan ma’lumotlarga javoban hikoya qilish formatidir. Unda syujet o‘quvchining tanlovi va harakatlariga qarab o‘zgarib boradi. Bunday asarning gipermatnli badiiy asardan o‘yin matnlarining mavjudligi bilan farqlanadi. Mazkur format o‘quvchiga o‘z xohishiga ko‘ra yo‘nalish tanlash, syujetning turli variantlarini shakllantirish va voqealar rivojiga bevosita ta’sir ko‘rsatish imkonini beradi. Texnologiyalarning rivojlanishi, xususan, ovoz, grafika va katta hajmdagi ma’lumotlarni saqlash vositalarining takomillashuvi natijasida interaktiv badiiy asar bilan kompyuter o‘yini o‘rtasidagi chegarani aniqlash tobora murakkablashdi. Natijada ayrim hollarda interaktiv adabiyot va raqamli o‘yin shakllari o‘zaro uyg‘unlashgan gibrid janrlar vujudga keldi[3].

Uill Krovzerning “Clossal Cave Adventure” asari interaktiv badiiy asarning ilk namunasi. Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan buyruqlariga javoban onlayn rejimda rivojlandi[6]. Tim Andersn, Mark Blenk, Deyv Leblingning “Zork” va Meg Jeyanzning “80 Days” asarlari ko‘pvariantli narrativ tuzilma va tanlov mexanizmi asosida qurilgan interaktiv roman bo‘lib, kitobxonning qarorlariga ko‘ra syujet shakllanadi. Multimedia elementlari bilan boyitilganligi sababli zamonaviy raqamli adabiyotning rivojlangan shakliga kiradi. Maykl Meteas va Endryu Sternning “Façade” dramasi sun’iy intellekt asosida qurilgan interaktiv drama bo‘lib, foydalanuvchi dialog orqali syujet rivojiga ta’sir ko‘rsatadi. U algoritmik boshqaruv va dramatik narrativni integratsiyalashgan raqamli adabiyot namunasi sifatida talqin qilinadi.

“Locative narratives” mahalliy narrativlar/hikoyalar bo‘lib, ushbu turdagi narrativlar GPS orqali ishlaydigan mobil telefon yoki planshet yordamida ma’lum bir joyga bog‘lab aytiladigan hikoyalardir. Ya’ni, hikoya aynan bir hudud bilan bog‘liq bo‘ladi va uni o‘sha joyda turib yoki xarita orqali kuzatib o‘qish mumkin. Bu turdagi adabiyotda matn, ovoz va rasmlar birgalikda qo‘llanadi. Shuning uchun, u oddiy yozma matndan ko‘ra boyroq va qiziqarliroq shaklga ega bo‘ladi. Masalan, bir shaharning ko‘chasi haqida hikoya o‘qiyotganda, siz o‘sha joyning fotosuratini ko‘rishingiz yoki ovozli izohni eshitishingiz mumkin. Lokativ adabiyot shahar yoki hududning yashirin tarixini ochishga yordam beradi. Uni “hikoya orqali tarixni o‘rganish” deb tushunish mumkin. Chunki u bir joyning turli davrlardagi voqealarini ko‘rsatadi. Mobil telefon bu yerda muhim vosita hisoblanadi. Uning kichik va ko‘chma (portativ) bo‘lishi o‘quvchiga erkin harakat qilish imkonini beradi. Lokativ asarlar ikki xil bo‘lishi mumkin: *Tadqiqiy (exploratory)* – foydalanuvchi muallif yaratgan hikoya yo‘nalishlari bo‘yicha o‘zi mustaqil harakat qiladi: *Konstruktiv (constructive)* – foydalanuvchilar o‘zlari ham joylarga izoh, fikr yoki ma’lumot qo‘shishlari mumkin (masalan, xaritada belgi qo‘yish orqali). Shuningdek, bu turdagi adabiyot shuni ko‘rsatadiki, mobil telefon faqat shaxsiy foydalanish uchun emas, balki odamlarni adabiy jarayonda birlashtiruvchi vosita ham bo‘lishi mumkin[7].

Professor McGowan.L ning tadqiqotlariga ko‘ra, quyidagilar mahalliy narrativlarga misol bo‘la oladi: Kanadada boshlangan jamoaviy loyiha “Murmur Project” bo‘lib, bunda foydalanuvchilar ma’lum bir joyda (masalan, ko‘cha burchagi yoki bino oldida) turib, o‘sha joyga oid yozib olingan hikoyalarni tinglay oladilar. Ushbu loyiha makon va xotirani bog‘lab, shahar hududini narrativ tajriba maydoniga aylantiradi. Eli Horovitz, Metyu Derbi va Kevin Mofet tomonidan yaratilgan “The Silent History” romani telefonda o‘qiladi va uning ayrim qismlari faqat foydalanuvchi real hayotda ma’lum joyga yaqinlashganda ochiladi. Bu orqali jismoniy makon syujetning faol tarkibiy qismiga aylanadi. Matt Blekvudning “Story City” asari foydalanuvchining tanlovi asosida sarguzasht bo‘ladi, ya’ni foydalanuvchi shahar bo‘ylab harakatlenganda har bir yangi manzil syujetning keying bosqichini ochadi. Makon va hikoya dinamik ravishda birlashadi. Southampton Universiteti tadqiqot guruhi tomonidan yaratilgan “Story places” eski shahar hududlarda joylashuvga sezgir (location-aware) interaktiv hikoyalar yaratgan ilmiy loyiha. Unda GPS orqali foydalanuvchi harakatiga mos ravishda voqealar ochiladi[8].

Generative Text – bu generativ matn turi bo‘lib, unda matnlar algoritmlar yordamida yaratiladi, tasodifiy tarzda o‘zgartiriladi yoki mavjud matnlar qayta joylashtiriladi. Ya’ni, matnni to‘liq muallif emas, balki dastur (kod) orqali shakllantiriladi. Bu turdagi asarlarda kompyuter muhim ijodiy vosita hisoblanadi. Dastur oldindan berilgan qoidalar asosida yangi matn kombinatsiyalarini hosil qiladi. Shu jihati bilan generativ matn interaktiv badiiy asardan farq qiladi. Interaktiv adabiyotda o‘quvchi tanlaydi, generativda esa algoritmlar mustaqil ravishda matn yaratadi. Bu yerda muallifning roli to‘g‘ridan-to‘g‘ri hikoya yozishdan ko‘ra, tizim va qoidalarni ishlab chiqishga ko‘proq qaratiladi[3].

Flash Poems / Cyber Poems ma'nosi flash she'rlari / kiber she'rlar bo'lib, bu dastur bir vaqtlar animatsiya yaratish uchun eng mashhur vositalardan biri edi. Uning interfeysi oddiy va qulay bo'lgani sababli ko'plab raqamli adabiyot namunalari aynan shu platformada yaratilgan. Flash she'rlarida matn statik bo'lmaydi. Masalan:

so'zlar harakatlanadi,  
aylanishi yoki burilishi mumkin,  
"raqsga tushadi",  
yo'qoladi yoki paydo bo'ladi.

Bu turdagi she'rlar matnni vizual va dinamik shaklga aylantiradi. O'quvchi nafaqat o'qiydi, balki uni ko'radi va harakatini kuzatadi. Biroq keyinchalik bu texnologiyasi asta-sekin qo'llanilmay qoldi. Ayniqsa, Apple kompaniyasi (iPhone va iPad qurilmalarida) Flash'ni qo'llab-quvvatlashni to'xtatgach, bu platforma ommaviylikdan chiqdi. Natijada ko'plab Flash asosidagi raqamli adabiyot namunalari boshqa texnologiyalarga o'tkazildi yoki ishlamay qoldi. Bunday she'r turlariga yapon she'riyatidan Haiku (ko'proq tabiat, fasllar va lahzaviy hissiyotlarni tasvirlaydi) va Senryu (inson xarakteri, ijtimoiy vaziyat yoki hazil-mutoyibani ifodalaydi) kabilar 3 misra 17 bo'g'indan iborat bo'lib, raqamli muhitda bu shakl juda qulay va qisqa format mobil ekran uchun mos keladi.

**Xulosa.** Xulosa qilib aytganda, raqamli adabiyot XXI asr texnologik taraqqiyoti natijasida shakllangan va an'anaviy adabiyot tushunchasini mutlaqo yangi bosqichga olib chiqqan hodisadir. U matn, ovoz, tasvir va interaktiv elementlarni organik tarzda birlashtirib, o'quvchi tajribasini passiv qabul qilishdan faol, ko'p qirrali va shaxsiy ishtirokga asoslangan jarayonga aylantiradi. Ushbu o'zgarish nafaqat adabiyotning shaklini, balki uning mohiyatini ham qayta belgilab beradi: muallif va o'quvchi o'rtasidagi an'anaviy chegaralar yo'qola boradi, matn esa yopiq tizimdan ochiq, dinamik va o'zgaruvchan strukturaga aylanadi.

N. Katerin Hayles, Espen Aarset va Jorj Landov kabi olimlarning nazariy ishlari ko'rsatib berganidek, raqamli adabiyot tasodifiy texnologik tajriba emas, balki o'zining mustahkam nazariy asosiga va rivojlanish mantig'iga ega bo'lgan mustaqil adabiy hodisadir. Uning 1952-yildan bugungi kunga qadar bosib o'tgan yo'li – oddiy algoritm asosidagi matn generatsiyasidan sun'iy intellekt asosidagi interaktiv platformalargacha – adabiyot va texnologiyaning uzviy bog'liqligini yaqqol ko'rsatib turadi.

O'zbek adabiyotshunosligida ushbu yo'nalish hali to'liq o'z tadqiqotchilarini kutmoqda. Xorijiy tajriba va nazariy asoslarni milliy kontekstda o'rganish, raqamli adabiyotning mahalliy adabiy jarayonga ta'sirini kuzatish, o'zbek tilidagi raqamli adabiy namunalarni yaratish va tadqiq etish – bularning barchasi kelajak tadqiqotlar uchun istiqbolli yo'nalishlar bo'lib qolmoqda. Shu tariqa, raqamli adabiyot zamonaviy adabiyotshunoslikda muhim nazariy va amaliy yo'nalish sifatida o'z o'rnini tobora mustahkamlab bormoqda.

**Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:**

1. Wardrip-Fruin N. Reading digital literature: Surface, data, interaction, and expressive processing //A companion to digital literary studies. – 2013. – C. 161-182.
2. Elstermann A. Digital literature and critical theory. – Routledge, 2022.
3. Hayles, N. Katherine. "Electronic Literature: What is it? V. 1.0., January 2007." 2007,
4. Nielsen, Jakob. "Hypertext bibliography." (1989): 74-91.
5. Nichols J. A. Out of this world library programs: using speculative fiction to promote reading and launch learning. – Bloomsbury Publishing USA, 2017.
6. Crowther, W. (1976). *Colossal Cave Adventure* [Interactive fiction].
7. Murray S. Locative Narrative: Exploring Place-Based Storytelling //The Routledge Companion to Literary Media. – Routledge, 2023. – C. 63-74.
8. McGowan L. Outdoor reads-flora and fauna //Outdoor reads-flora and fauna. – 2017.
9. McNulty T. The Some and the Many: A Distant Reading of Twitter's Most Popular# Poems //Expressive Networks: Poetry and Platform Cultures. – Amherst College Press, 2025. – C. 43-62.
10. <https://bookriot.com/digital-literature/#:~:text=Digital%20literature%20is%20a%20vague%20concept%20that's,provided%20by%20the%20stand%20alone%20or%20networked%20computer>

