



TANQIDIY NAZAR, TAHLILIY TAFAKKUR VA INNOVATION G'OYALAR



YAPON ANIMELARINING YOSHLARGA TA'SIRI

M.R.Saminbayev

*Urganch davlat pedagogika instituti Milliy g'oya va falsafa kafedrası o'qituvchisi
mmott7777@gmail.com*

Normatov Jaloladdin Jamolbek o'g'li

*Urganch davlat pedagogika instituti Milliy g'oya, ma'naviyat asoslari va huquq ta'limi
yo'nalishi 2-bosqich talabasi*

So'nggi o'n yilliklarda yapon animelari global madaniyatda muhim o'rin egallab bormoqda. "Anime" atamasi Yaponiya animatsion filmlarini anglatsa-da, bugungi kunda bu janr butun dunyo bo'ylab millionlab tomoshabinlarga ega. Xususan, yoshlar orasida anime ko'rish madaniyatga, fikrlash tarziga va hatto ijtimoiy munosabatlarga sezilarli ta'sir ko'rsatmoqda. Statistika ma'lumotlariga ko'ra, 2023 yilda Netflix platformasida eng ko'p tomosha qilingan ilk 10 animatsion serialdan 6 tasi yapon animelari bo'lgan (Statista, 2023). O'zbekistonda esa Telegram, YouTube va boshqa raqamli platformalarda "Naruto", "Attack on Titan" va "Demon Slayer" singari seriallar keng tarqalgan. Anime asarlari ko'pincha hayot, oila, do'stlik, fidoyilik, kurash, tanlov, yengilish va yutuq kabi mavzularni qamrab oladi. Masalan, "Naruto", "One Piece", "Attack on Titan", "Death Note", "Your Name" kabi mashhur animelar o'zbek yoshlar orasida ham keng auditoriyaga ega. Ular orasida falsafiy fikrlar, ekzistensial savollar (hayotning ma'nosi, adolat, iroda, o'zligingni anglash) ilgari suriladi.

Bu jihatdan anime asarlarini postmodern madaniyat mahsuli sifatida baholash mumkin. Postmodernizmga xos bo'lgan ko'p ma'nolilik, real va virtual olamlar orasidagi chiziqning yo'qolishi, murakkablik va individualizm anime janrida yaqqol ko'rinadi. Animelar ko'pincha an'anaviy G'arb yoki Sharq didaktik didaktikasi asosida emas, balki murakkab xarakterlar, axloqiy dualizm asosida quriladi. Masalan, "Death Note" asarida asosiy qahramon Yagami Light yovuzlikni adolat deb o'ylaydi, bu esa yosh tomoshabinlar ongida axloqiy dilemmalarni paydo qiladi.

Yoshlar orasida shaxsiy erkinlik, tanlov huquqi, psixologik mustaqillik kabi tushunchalarning shakllanishiga anime mahsulotlari sezilarli hissa qo'shmoqda. Shu bilan birga, bu asarlar orqali ular Yapon madaniyati, qadriyatlari, hayot tarzi bilan ham tanishadilar. Bu esa madaniyatlararo kommunikatsiyani rivojlantiradi, lekin o'z milliy qadriyatlardan uzoqlashish xavfini ham yuzaga keltiradi. Yapon animelari ko'pincha fantastik syujetlar asosida yaratiladi. Bu esa yoshlarni real hayotdan uzilib, virtual voqelikda yashashga undashi mumkin. Masalan, "Sword Art Online" yoki "No Game No Life" kabi asarlar virtual hayotni real hayotdan ustun qo'yish g'oyasini ilgari suradi.

Bu holat yoshlar orasida real voqelikdan begonalashuv, yolg'izlik, psixologik muammolar, hatto ijtimoiy izolyatsiya holatlarini keltirib chiqarishi mumkin. Shu bilan birga, ba'zi yoshlar anime qahramonlari bilan o'zini identifikatsiya qilishga urinadi, bu esa



o'zligini yo'qotish xavfini tug'diradi. Ko'plab anime asarlarida gender rollari o'zgacha tarzda aks ettiriladi. Ba'zilarida ayol qahramonlar kuchli, mustaqil, faol obrazlarda, erkaklar esa sezgir, hissiy, kuchsiz ko'rsatiladi. Bu holat yoshlarning genderga oid qarashlarini yangilashi, ayrim stereotiplardan xalos bo'lishiga yordam berishi mumkin. Shu bilan birga, ba'zi holatlarda u noto'g'ri talqinlarga, jinsiy identifikatsiyaga oid chalkashliklarga sabab bo'ladi.

Avvalo, animelar yoshlarning estetik qarashlari va ijodiy tafakkurini rivojlantirishi mumkin. Ko'plab anime asarlari o'ziga xos grafik dizayn, syujet murakkabligi va hayotiy mazmun bilan ajralib turadi. Bu esa yosh tomoshabinlarning tasavvurini boyitib, ularni san'atga, rasm chizish yoki hikoya yozishga ilhomlantiradi. Bundan tashqari, anime orqali yapon tili va madaniyatiga qiziqish kuchayadi. Ko'p yoshlar subtitrli animelarni tomosha qilish orqali yapon tilini o'rganishga kirishadilar, bu esa ularning lingvistik salohiyati va madaniyatlararo muloqot ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shuningdek, ko'plab animelarda do'stlik, fidoyilik, mehnatsevarlik, adolatparvarlik kabi ijtimoiy va axloqiy qadriyatlar targ'ib qilinadi. Bu kabi g'oyalar yoshlarni o'z ustida ishlashga, orzular sari intilishga undaydi. Shu bilan birga, animelar ba'zan real hayotdan begonalashish holatiga olib kelishi mumkin. Yoshlar real hayotdagi muammolardan qochib, anime olamiga haddan ortiq sho'ng'ib ketishadi. Bu esa ijtimoiy izolyatsiya, yolg'izlik hissi yoki reallikdan uzilish kabi holatlarni yuzaga keltiradi. Boshqa bir salbiy jihati, ayrim animelarda zo'ravonlik sahnalarining ko'pligidir. Bunday mazmundagi filmlar yoshlarning psixologik holatiga salbiy ta'sir etishi, ularda agressivlik yoki ruhiy beqarorlikni kuchaytirishi mumkin. Yana bir e'tiborga molik jihat shundaki, anime orqali yoshlar yapon va g'arb madaniyatining ayrim unsurlarini o'zlashtira boshlaydi. Bu esa o'z milliy qadriyatlariga nisbatan sovuqqonlik paydo bo'lishi, hatto identitet krizisiga olib kelishi ehtimoli bor.

Psixologiya fanlari nomzodi, dotsent Nodira O'ktamovaning fikricha: *"Anime yoshlar ongini egallash quvvatiga ega bo'lgan kuchli vosita. U ko'ngilochar bo'lishi bilan birga, axborot-ma'naviy tarbiya maydonini ham egallayapti. Ammo bu maydonni nazoratsiz qoldirish bolalarda noto'g'ri rol modellarini shakllantirishi mumkin."*

XULOSA

Yapon animelari zamonaviy yosh avlodga kuchli ijtimoiy va madaniy ta'sir ko'rsatmoqda. Uning ijobiy jihatlari – ijodiy tafakkur, madaniyatlararo muloqot va axloqiy tarbiyani mustahkamlashi bilan ajralib tursa-da, salbiy ta'sirlarini ham e'tibordan chetda qoldirib bo'lmaydi. Shu sababli ota-onalar, o'qituvchilar va jamiyat vakillari yoshlarning anime bilan tanishuvida muvozanatni ta'minlashlari, ularni ongli ravishda tanlash va tahlil qilishga o'rgatishlari lozim.



TANQIDIY NAZAR, TAHLILIY TAFAKKUR VA INNOVATION G'OYALAR



FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. **Napier, S.** (2016). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
2. **Statista** (2023). "Most-watched anime series on Netflix worldwide."
3. **Lamarre, T.** (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
4. **O'ktamova, N.** (2022). "Raqamli madaniyat va yoshlar ruhiyati: psixologik tahlil." – *Psixologiya va ta'lim* jurnali, Toshkent.
5. **UNESCO** (2021). "Youth and Digital Media: Trends, Impacts and Challenges."

