

**САМАРҚАНД ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ ҲУЗУРИДАГИ
ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ
DSc.27.06.2017.F.02.02 РАҚАМЛИ ИЛМИЙ КЕНГАШ**

САМАРҚАНД ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ

КУБАЕВА ШОИРА ТОШМУРОДОВНА

**ЎЙИН ВА ИННОВАЦИОН ТАФАККУР
(онтологик ва гносеологик таҳлил)**

09.00.01-Онтология, гносеология ва мантик

**ФАЛСАФА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD)
ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Самарқанд – 2019

**Фалсафа фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси
автореферати мундарижаси**

**Оглавление автореферата диссертации доктора философии (PhD)
по философским наукам**

**Contents of dissertation abstract of the doctor of philosophy (PhD) on
Philosophical sciences**

Кубаева Шоира Тошмуродовна

Ўйин ва инновацион тафаккур (онтологик ва гносеологик таҳлил)..... 5

Кубаева Шоира Тошмуратовна

Игра и инновационное мышление (онтологический и
гносеологический анализ) 17

Kubaeva Shoira Tashmuradovna

Game and innovation thinking (ontological and epistemological analysis)..29

Эълон қилинган ишлар рўйхати

Список опубликованных работ

List of publications 33

**САМАРҚАНД ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ ҲУЗУРИДАГИ
ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ
DSc.27.06.2017.F.02.02 РАҚАМЛИ ИЛМИЙ КЕНГАШ**

САМАРҚАНД ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ

КУБАЕВА ШОИРА ТОШМУРОДОВНА

**ЎЙИН ВА ИННОВАЦИОН ТАФАККУР
(онтологик ва гносеологик таҳлил)**

09.00.01-Онтология, гносеология ва мантик

**ФАЛСАФА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD)
ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Самарқанд – 2019

Фалсафа фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси мавзуси Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамаси ҳузуридаги Олий аттестация комиссиясида В2017.2.PhD/Fal69 рақам билан рўйхатга олинган.

Диссертация Самарқанд давлат университетида бажарилган.

Диссертация автореферати уч тилда (ўзбек, рус, инглиз (резюме)) Илмий кенгаш веб-саҳифасида samdu.uz ва «Ziyonet» Ахборот таълим порталида www.ziyonet.uz манзилларига жойлаштирилган.

Илмий раҳбар:

Қўшоқов Шухрат Солиевич
фалсафа фанлари доктори, профессор

Расмий оппонентлар:

Каримов Бахтиёр Раҳманович
фалсафа фанлари доктори, профессор

Туленова Карима Жондоровна
фалсафа фанлари доктори, профессор

Етакчи ташкилот:

Бухоро давлат университети

Диссертация ҳимояси Самарқанд давлат университети ҳузуридаги илмий даражалар берувчи DSc.27.06.2017.F.02.02 рақамли Илмий кенгашнинг 2019 йил «___» _____ соат ___даги мажлисида бўлиб ўтади. (Манзил: 140104, Самарқанд шаҳри, Университет хиёбони, 15. Тел.: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24; e-mail: rector@samdu.uz Самарқанд давлат университети Тарих факультети, 1-қават, анжуманлар зали).

Диссертация билан Самарқанд давлат университетининг Ахборот-ресурс марказида танишиш мумкин (___-рақами билан рўйхатга олинган). Манзил: 140104, Самарқанд шаҳри, Университет хиёбони, 15. Тел.: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24.

Диссертация автореферати 2019 йил «___» _____ кунни тарқатилди.
(2019 йил «___» _____ даги _____-рақамли реестр баённомаси).

Б.О.Тураев

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш раиси, ф.ф.д, профессор

А.Самадов

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш илмий котиби, ф.ф.н., доцент

Қ.Н.Назаров

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш қошидаги Илмий семинар раиси, ф.ф.д, профессор

КИРИШ (фалсафа доктори (PhD) диссертацияси аннотацияси)

Диссертация мавзусининг долзарблиги ва зарурати. Жаҳонда рўй бераётган глобал ўзгаришлар компьютер инқилоби шароитида инсон тафаккурида ноанъанавий фикрлашга асос бўладиган ўйин моделларини шаклланишига, виртуал оламнинг онтологик асосларининг яралишига олиб келди. Ҳозирги замон жамиятида содир бўлаётган бир қатор ўзгаришлар, хусусан, соҳавий фаолият йўл хариталари, масофавий виртуал мулоқот, “электрон ҳукумат” фаолияти, янги ижтимоий роллар (имиджмейкер, модераторлик) ўйин феноменида сифат ўзгаришларини ясамоқда. Бундай шароитда инсон, жамият ва цивилизация тараққиётини, унинг айрим хислатларини ўйин модели ва назарияси тушунчалари ҳамда тамойиллари асосида тадқиқ қилиш, шундан келиб чиққан ҳолда ўйин феноменининг полифункционал моҳияти ва ижодий маҳсулдорлик аҳамиятини кўрсатиш долзарб бўлиб қолмоқда.

Жаҳон фалсафий тадқиқотлар тизимида ўйин ва инновацион тафаккурнинг кореляцион боғлиқлигини тадқиқ этиш, уларнинг интеллектуал-креатив жиҳатларини махсус ўрганиш илмий-амалий ва назарий аҳамиятга эгадир. Классик ва ноклассик фалсафада ўйин феноменининг эстетик, психологик ва педагогик жиҳатларини ўрганиш устувор аҳамиятга эга бўлиб, постноклассик фалсафада мазмунан полисемантик хислатга эга ўйин тушунчасини метафалсафий тушунишга қаратилган фалсафий, илмий-назарий ва методологик таҳлили амалга оширилмоқда. Ўйин жараёнида намоён бўладиган инновация, тил ҳамда тафаккурда маъно-мазмунларнинг комбинацияси ва ўйини, уларнинг трансформацияси ҳозирги замон ижтимоий-гуманитар фанларида жиддий тадқиқ қилинмоқда. Ўйин феноменининг замонавий фалсафий ва илмий тадқиқотини инновацион тафаккур методологияси асосида амалга ошириш, инновацион-интеллектуал фаолиятнинг ўйинли хислатларини очиб бериш имкониятини беради.

Мамлакатимизда кенг кўламдаги ислохотларни амалга ошириш барча соҳаларда инновацион ёндашув ва тафаккур тарзини шакллантиришни талаб қилмоқда. «...Буюк келажагимизни барпо этишни бугундан бошлайдиган бўлсак, уни айнан инновацион ғоялар, инновацион ёндашув асосида бошлашимиз керак»¹лиги таъкидланмоқда. Бундай вазифаларни амалга ошириш жараёнида асосий фаолият турига айланиб бораётган инновацион ғоялар ва ёндашувларни ишлаб чиқишга нисбатан ўйин назарияси, унга оид концептуал моделлар назарий ва методологик асос бўлиб хизмат қилади. Шунинг учун фалсафада ўйин феноменининг мазмун-моҳияти, тафаккурнинг ўйинли хислатлари, уларнинг инновацион тафаккурда намоён бўлиши ҳамда ўйин ва инновацион тафаккурнинг ўзаро креатив алоқадорлигининг мазмунини очиб бериш муҳим назарий ва амалий аҳамият касб этади.

¹Мирзиёев Ш.М. Халқимизнинг розилиги бизнинг фаолиятимизга берилган энг олий баҳодир. Т.2.-Тошкент: Ўзбекистон, 2018. Б-88.

Мазкур тадқиқот Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги ПФ-4947-сон Фармонининг “4.4.Таълим ва фан соҳасини ривожлантириш”, “4.5. Ёшларга оид давлат сиёсатини такомиллаштириш” бандлари, шунингдек, 2017 йил 30 сентябрдаги Ўзбекистон Республикаси Мактабгача таълим вазирлиги фаолиятини ташкил этиш тўғрисида ПҚ-3305-сон, “Маънавий – маърифий ишлар самарадорлигини ошириш ва соҳани ривожлантиришни янги босқичга кўтариш тўғрисида”ги 2017 йил 28 июлдаги ПҚ-3160-сон қарорлари ҳамда шу соҳага тегишли бошқа норматив-ҳуқуқий ҳужжатларда белгиланган вазифаларни амалга оширишда мазкур диссертация натижалари муайян даражада хизмат қилади.

Тадқиқотнинг республика фан ва технологиялари ривожланишининг асосий устувор йўналишларига боғлиқлиги. Мазкур диссертация тадқиқоти республика фан ва технологиялар ривожланишининг “I.Демократик ва ҳуқуқий жамиятни маънавий-ахлоқий ва маданий ривожлантириш, инновацион иқтисодиётни шакллантириш” номли устувор йўналишига мувофиқ бажарилган.

Муаммонинг ўрганилганлик даражаси. Ўйин феномени ҳақидаги дастлабки қарашлар Қадимги Юнонистон файласуфлари (Платон, Аристотель), кейинчалик XVI-XIX асрларда Гарб мутафаккир Н.Кузанский, Ян Коменский, Т.Гоббс, И.Кант, Ф.Шиллер ва бошқалар томонидан ривожлантирилган. Фақат XX асрда ўйин хусусидаги тасаввурлар концептуал тизим даражасига кўтарилди. Ўйиннинг классик концепциясини ишлаб чиққан олимлардан И.Хейзинга уни маданият феномени сифатида олиб қарайди. Ҳозирги пайтгача яратилган ўйин концепциялари, ўйиннинг илмий ва фалсафий жиҳатлари, асосан, классик ва ноклассик парадигмалари доирасида ишлаб чиқилган (И.Хейзинга, Хуго Ранер, О.Финк, Р.Льюис, Э.Бёрн, К.Аксельс, Дж.Нейман, Б.Саттон-Смит, Д.Винникотт, Н.Т.Казакова, Л.Т.Ретюнских, Т.А.Апинян, А.В.Антюхина, В.М.Демин, Н.И.Степанов, Р.Р.Ильясов, В.С.Хазиев ва бошқаларнинг тадқиқотларида)².

Шарқ алломалари (Ибн Сино, Маҳмуд Кошғарий, Кайковус, Умар Хайём, Амир Темур, Алишер Навоий, Хусайн Воиз Кошифий, Зайниддин Маҳмуд Восифий ва бошқалар) маънавий меросида ўзбек халқ ўйинлари, оммавий спорт ўйинлари хусусида илмий фикр ва қарашлар мавжуд.

Республикамизда ўйин тушунчаси, унинг турлари ва хусусиятлари бўйича Н.Шермухаммедованинг³ фалсафага оид ўқув қўлланмаларида, У.Қорабоев, О.Сафаровларнинг⁴ рисолаларида маълумотлар келтирилган. Ўйин, унинг фалсафий моҳияти ва интеллектуал-креатив хислатлари бўйича монография, рисола ёки мақола деярли учрамайди. Кўпчилик адабиётлар

² Хейзинга Й. Человек играющий. - М.: Наука, 1992.,- С. 416., Ильясов Р.Р. Философия человеческой игры. Монография / Р.Р. Ильясов, Г.Г.Муфтиев. - Уфа: УИ РГТЭУ, 2005. – 166 с., Кайуа.Р. Игры и люди. - М.: ОГИ, 2007. - С -304., Ретюнских Л.Т. Философия игры. - М.: Вузовская книга, 2002.- 256 с.,

³Шермухаммедова Н.Фалсафа ва фан методологияси.-Тошкент: Ўзбекистон Миллий университети нашриёти, 2005. –Б 19.

⁴Қорабоев У./Одатнома/.Ўзбек халқ одатлари: Тадрижи ва турлари.-Тошкент, 2016.-360 б., Сафаров О. Ўзбек халқ болалар ўйинлари. – Т: “Шарқ”, 2013.-3 б.

асосан педагогик ва таълим жараёнига оид ўйинларни тадқиқ қилишга бағишланган⁵. Махсус фанлар доирасида (масалан, иқтисодиёт, педагогика ва математика йўналишларида) ўйин феноменининг соҳавий концепциялари ва назариялари ишлаб чиқилган. Аксарият чоп этилган ишларда ўйин маданият универсалийси ва инсон эркинлигининг шакли сифатида талқин қилинган. Ўйин муаммосининг методологик, эпистемологик ва метаназарий аспекти бугунги кунда етарли даражада тадқиқ этилмаган соҳа бўлиб турибди.

Диссертация тадқиқотининг диссертация бажарилган олий таълим муассасасининг илмий-тадқиқот режалари билан боғлиқлиги. Диссертация тадқиқоти “Самарқанд давлат университетини 2017-2030 йилларда ривожлантириш дастури”нинг 2.5 бандига асосан ва Самарқанд давлат университети илмий-тадқиқот режасига мувофиқ “Илмий-тадқиқот фаолиятини ривожлантириш ва илмий салоҳиятни оширишга йўналтирилган комплекс чора-тадбирлар дастури” доирасида бажарилган.

Тадқиқотнинг мақсади ўйин ва инновацион тафаккурнинг онтологик ва эпистемологик томонларини кўриб чиқиш, ўйин феноменининг полифункционал хусусиятларини ҳозирги замон ўйин назариялари асосида, унинг инновацион тафаккурда намоён бўлишининг фалсафий таҳлилин амалга ошириш.

Тадқиқот вазифалари:

ўйин феномени хусусида ишлаб чиқилган қарашлар ва ғоялар эволюцияси, унинг хусусияти ва функцияларини ҳозирги замон постноклассик фалсафа ва фан тушунчалари ҳамда тамойиллари асосида ёритиш;

ўйин феноменининг номаҳсулдор ва маҳсулдор хусусиятлари тўғрисидаги қарашларни қайтадан таҳлил қилиш, шу асосда назарий ва методологик хулоса ва умумлашмалар ишлаб чиқиш;

ўйиннинг фалсафий концепциясини ишлаб чиқиш, ўйин феноменини ўрганишнинг онтологик, гносеологик ва амалий-технологик томонларини очиб бериш;

ўйин назариялари, уларнинг гносеологик, методологик ҳамда умумилмий мазмуни ва функцияларини тадқиқ қилиш;

ўйин ва инновацион тафаккур талқини, уларнинг ўзаро креатив алоқадорлигини очиб бериш;

ўйин ва инновацион тафаккур, уларнинг ўзаро алоқадорлиги, фан ва амалиётда намоён бўладиган ва креатив-унумдорлик функцияларини ҳозирги замон фалсафий-методологик ёндашув даражасида ўрганиш, технологик ва функционал тавсифларни ишлаб чиқишдан иборат.

Тадқиқотнинг объекти ўйин ва инновацион тафаккур феномени, уларнинг нисбати ва алоқадорлиги.

⁵ Ғозиев Э. Умумий психология. Ўзбекистон файласуфлари миллий жамияти нашриёти – Тошкент, 2010. – Б. 92-97; Ғозиев Э. Онтогенез психологияси. Тошкент, :Noshir, 2010, - Б.111-135.

Тадқиқотнинг предмети ўйин феноменининг онтологик, эпистемологик ва креатив томонлари, тафаккурдаги ўйинли хислатлар, уларнинг инновацион тафаккурда намоён бўлишини ўрганиш.

Тадқиқотнинг усуллари. Диссертацияда танқидий-рефлексив таҳлил (фалсафий муҳокаба), объективлик, инновацион ва тизимли ёндашувлар, мавҳумлаштириш, анализ ва синтез, тарихийлик ва мантиқийлик каби усуллардан фойдаланилган.

Тадқиқот ишининг илмий янгилиги қуйидагилардан иборат:

классик, ноклассик ва постноклассик фалсафада ўйин феноменининг культурологик, психологик, методологик жиҳатларини ўрганишнинг эвристик ҳамда функционал мақсад ва вазифаларининг ўзгариб бориши асосланган;

ўйин феноменининг продуктив кўриниши бўлган регулятив, ривожлантирувчилик, компенсаторлик, рақобатли, яратувчанлик хислатлари инновацион тафаккур шаклланишига олиб келиши асосланган;

инновацион тафаккурнинг онто-эпистемологик ва эвристик жиҳатлари нозикчилиги, ҳамкорлик, интерфаоллик, семантик хилма-хиллик тамойиллари асосида очиб берилган;

инновацион тафаккурнинг дивергент ва конвергент асослари интеллектуал ўйинда конструктив ва қарор қабул қилиш тарзида намоён бўлиши аниқланган.

Тадқиқотнинг амалий натижаси қуйидагилардан иборат:

ўйин ва инновацион тафаккур феноменларининг моҳият-мазмуни, уларни ўрганишга доир ёндашувларнинг диахроник, онтологик, эпистемологик ва категориал таҳлили бир бутун концепция даражасида амалга оширилган;

ҳозирги замон фан ва фалсафада шаклланган талқинлар ва ёндашувлар умумлашмаси бўлган ўйин ғояси ишлаб чиқилган, унинг назарий, методологик, когнитив ва регулятив асослари далилланган;

ижтимоий ҳаёт, иқтисодиёт ҳамда фанда ўйин фаолияти ва инновацион тафаккурнинг намоён бўлиш муаммоларини ўрганиш борасида ўйин концепциясининг методологик, технологик, функционал ва прогностик хусусиятлари очиб берилган ва уларга доир тавсиялар ишлаб чиқилган.

Олинган натижаларнинг ишончлилиги тадқиқотда қўлланилган ёндашув ва усулларнинг мақсадга мувофиқлиги, республика ва халқаро миқёсдаги илмий конференция материаллари тўпламлари, ОАК рўйхатидаги махсус журналлар ҳамда хорижий илмий журналларда чоп этилган мақолалар, хулоса, таклиф ва тавсияларнинг амалиётга жорий этилганлиги, олинган натижаларнинг ваколатли ташкилотлар томонидан тасдиқланганлиги билан белгиланади.

Тадқиқот натижаларининг илмий ва амалий аҳамияти.

Диссертациянинг илмий аҳамияти унинг натижалари кишиларнинг тафаккур тарзини янгилаш муаммоси бўйича жамиятимиз олдига қўйилган муҳим масалаларни ижодий ва ҳар томонлама таҳлил қилиш, ундаги интеллектуал-эвристик жиҳатларини кўриб чиқиш инновацион тафаккур

концепциясининг назарий ва методологик асосларини ишлаб чиқиш имкониятини беради. Ўйин ва инновацион тафаккур ўртасидаги боғланишни ўрганиш таълим, амалиёт ва тадбиркорликнинг турли соҳаларида инновацион-эвристик ўйин моделларини ишлаб чиқишда назарий ва лойиҳавий асос бўлиб хизмат қилади.

Ушбу тадқиқотнинг амалий аҳамияти ўйиннинг фалсафий концепцияси, ўйин назарияси ва инновацион тафаккурни ўрганиш ҳамда шакллантиришда, олинган натижалар иқтисодиёт, фан ва таълимнинг турли соҳаларида вужудга келган конструктив муаммолар, жорий этилаётган кўп вариантли ва альтернатив лойиҳалар ҳамда тадбирларни амалга ошириш имкониятини беради. Тадқиқот хулосаларидан турли муассасаларда мавжуд бўлган инновацион тадбиркорлик бўлимлари фаолиятининг методологик замини сифатида ижодий фикрлаш салоҳиятини ривожлантиришга қаратилган креатив технологик лойиҳа ва тавсияларни жорий этиш мумкин. Диссертациянинг яна бир амалий аҳамияти шундаки, олий ва ўрта махсус ўқув юрларида «Фалсафа», «Илмий-тадқиқот методологияси», «Инновацион менежмент» курсларини ўқитишда интерактив усулларнинг назарий ва методологик асоси сифатида кенг фойдаланиш мумкин.

Тадқиқот натижаларининг жорий қилиниши. Ўйин ва инновацион тафаккурнинг ўзаро алоқадорлиги муаммоси, унинг онтологик ва гносеологик аспектиларини тадқиқ этиш асосида:

классик, ноклассик ва постноклассик фалсафада ўйин феноменининг культурологик, психологик, методологик жиҳатлари функционал ўзгариб боришига доир хулосалардан Ёшлар иттифоқи фаолиятида кенг фойдаланилган. (Ўзбекистон Ёшлар иттифоқи марказий Кенгашининг 04-13/1905 - сон маълумотномаси). Натижада, ўйин технологиялари ва сценарийлар тайёрлаш, ёшларнинг бўш вақтларини тўғри ташкил этиш ишларида илмий ходимларнинг инновацион тафаккурини юксалтиришга, инновацион ғояларни ривожлантиришга оид ишлар самарадорлигининг ошишига эришилган;

ўйин феноменининг продуктив кўриниши бўлган регулятив, ривожлантирувчилик, компенсаторлик, рақобатли, яратувчанлик хислатлари инновацион тафаккурнинг шаклланишига олиб келишига оид хулосалардан Тошкент тўқимачилик ва енгил саноат институтида бажарилган ЁА-1-17- сон “Катта авлод вакилларининг комил инсонни тарбиялашдаги ўрни ва ролини оптималлаштириш имкониятларини илмий-амалий тадқиқ этиш” мавзусидаги амалий лойиҳада фойдаланилган. (Ўзбекистон Республикаси Олий ва ўрта махсус таълим вазирлиги №89-03-4303- сон маълумотномаси). Натижада, катта авлод вакилларининг ёш авлодни тарбиялашдаги ўрни ва ролини оптималлаштириш имкониятлари ўрганилди ҳамда комил инсонни тарбиялаш жараёнида креатив, функционал ва педагогик ўйиннинг ижобий таъсир этувчи жиҳатлари аниқланган;

инновацион тафаккурнинг онто-эпистемологик ва эвристик жиҳатлари ночизиқлилиқ, ҳамкорлик, интерфаоллик, семантик хилма хиллик тамойиллари орқали асосланиши ҳақидаги хулосалардан ҳозирги замон

маънавий ишлаб чиқариш шароитида инновацион тафаккурни асосий фаолият турига айлантириш, ижтимоий-иқтисодий ҳаёт, илм-фан ва маънавий-маърифий тарғиботда ўйин фаолиятининг проектив амалиётда намоён бўлиши, бу фаолиятнинг прогностик (илмий башорат) жиҳатларидан Республика Маънавий ва маърифат марказида фойдаланилди (Республика маънавий ва маърифат маркази 02/015-1296-18-сон маълумотномаси). Натижада, мамлакатимизда амалга оширилаётган ижтимоий-иқтисодий ислохотлар, “Ҳаракатлар стратегияси” Давлат дастурининг мазмун-моҳиятини аҳолининг кенг қатламларига етказишга қаратилган тарғибот ишларини тизимли йўлга қўйиш ишлари такомиллаштирилган;

инновацион тафаккурнинг дивергент ва конвергент асослари интеллектуал ўйинда конструктив ва технологик-лойихавий қарор қабул қилиш тарзида намоён бўлиши ҳақидаги хулосалардан Ўзбекистон Миллий Телерадиокомпанияси “O’zbekiston” телеканали “Ассалом, Ўзбекистон!” кўрсатувини тайёрлашда фойдаланилди (Ўзбекистон Миллий Телерадиокомпанияси 0-11-2261-сон маълумотномаси). Натижада, тафаккурда инновация, яъни янгиликнинг вужудга келиши, ўйин ва инновацион тафаккурнинг боғлиқлик томонлари, унинг креатив хислатлари ҳамда полифункционал томонлари кенг жамоатчиликка етказиб берилган.

Тадқиқот натижаларининг апробацияси. Мазкур тадқиқот натижалари 13 та, жумладан, 2 та халқаро ва 11 та республика илмий-амалий анжуманларида муҳокамадан ўтказилган.

Тадқиқот натижаларининг эълон қилинганлиги. Тадқиқот мавзуси бўйича жами 24 та илмий иш, жумладан, Ўзбекистон Республикаси Олий аттестация комиссиясининг диссертациялар асосий илмий натижаларини чоп этиш тавсия этилган илмий нашрларда 10 та мақола (7 та республика ва 3 та хорижий журналларда) чоп этилган.

Диссертациянинг тузилиши ва ҳажми. Диссертация таркиби кириш, учта боб, хулоса ва фойдаланилган адабиётлар рўйхатидан иборат. Диссертациянинг ҳажми 142 бетни ташкил этади.

ДИССЕРТАЦИЯНИНГ АСОСИЙ МАЗМУНИ

Кириш қисмида диссертация мавзусининг долзарблиги асосланган, тадқиқотнинг мақсади ва вазифалари, шунингдек, объекти ва предмети аниқланган, ишнинг фан ва технологияларни ривожлантиришнинг муҳим йўналишларига мослиги кўрсатилган ҳамда тадқиқотнинг илмий янгилиги, амалий натижалари, натижаларнинг ишончлилиги, илмий ва амалий аҳамияти, натижаларнинг амалиётга жорий этилиши, эълон қилинганлиги, ишнинг тузилиши борасида маълумотлар келтирилган

Диссертациянинг “**Ўйин онтологияси. Фалсафа ва фан тараққиётида ўйин ғояси**” деб номланган биринчи боб тўрт қисмдан иборат бўлиб, унда маданият ва маънавийт олами феномени бўлган ўйин ҳақидаги қарашлар эволюцияси ва унга доир назарий талқинлар, ижтимоий функциялари ҳамда ўйиннинг турлари онтологик ва эпистемологик ёндашув асосида таҳлил этилган.

Ушбу бобнинг “**Ўйин биосоциал таракқиёт феномени сифатида**” параграфида ўйин маданий ҳодиса сифатида барча фанлар ва тафаккурнинг барча шаклларида қадимийроқ маънавий феномен эканлиги онтологик ёндашув асосида кўриб чиқилган бўлиб, унинг инсон ҳаётида, шу жумладан, биологик жонзотлар филогенез ва онтогенезида муҳим эволюцион ва функционал аҳамияти ўрганилган. Ўйин омили тизимни яшовчанлик ҳолатида тутиб туради ва ҳаётнинг муҳим шарти сифатида намоён бўлиши таъкидланган. Тирик организмнинг яшаш шароити ва психо-физиологик структураларда мустаҳкамланган хатти-ҳаракатларнинг эркинлашишидан келиб чиққан ўйинлар инсон турмуш тарзининг шартига айланиб борган ва инсоний сифатларни ўзида мужассамлантирганлиги айтиб ўтилган.

Диссертациянинг “**Ўйин ҳақидаги қарашлар эволюцияси**” деб номланган иккинчи параграфида классик фалсафада ўйиннинг асосан ижтимоий, культурологик ва психологик томонлари хусусида билдирилган фикрлар таҳлил қилинган. Сукрот талқинига кўра, инсон ўйин ўйнаётган пайтида ҳаётга фаол аралашуви натижасида ҳақиқатга йўл очади. Платон эса «ўйин» тушунчасига энг чуқур онтологик тавсиф берди ва буни «Ўйнаб яшаш керак» деган тамойида ифодалади. Платоннинг ғоясига кўра, ўйиннинг асосини инсоннинг жамоавий ва индивидуал яшовчанлигига доир фаолият ва билишга интилиш ташкил қилади. Аристотель ўйин феноменини кўнгил очиш, роҳатланиш ҳолатлари билан боғлайди.

Ўрта аср мутафаккири, дин фалсафасининг асосчиси Аврелий Августин ўйин фаолиятини англашнинг фаол усули эканлигини кўрсатади. Немис мутафаккири Николай Кузанский ўзининг 1463 йилда ёзган “Шар билан ўйнаш” асарида ўйиннинг полифункционал жиҳатлари борлиги қайд қилинган. Буларга завқланиш, таълим бериш, бирон-бир ғояни тушунтиришда намуна ролини ўйнаш, ўйиннинг инсон қалбидан чиқиб, ҳаётга қадам ташлаши, ўйинда тасодиф ҳолатларнинг мавжуд бўлиши, ўйин тушунчасидан фалсафий тасаввурларни келтириб чиқариш имкониятлари мавжуд эканлигини киритади⁶. М.Монтень ўйинни инсоннинг ёши ва ижтимоий мақомидан қатъи назар, у учун зарурий эҳтиёжлардан бири сифатида қайд этади. Мутафаккир таълим жараёнида ўйиндан фойдаланишнинг самарадорлиги ҳақидаги ғояни олға сурган⁷.

И.Кант ўйинга жамиятнинг комил аъзоси шаклланишдаги ижодий бошланма сифатида қарайди. Ф.Шиллернинг фикрича, инсон ўйнаётган пайтидагина инсондир, ўйин инсонни бурчдан ва мажбуриятлардан озод қилади, у инсонга эркинлик бахш этувчи жабҳа сифатида эътироф этилади⁸. Таъкидлаш жоизки, ХХ асрда ўйин феномени ижтимоий-гуманитар фанларнинг тадқиқот объекти ва предметига айланди. И.Хейзинга, Хуго Ранер ва бошқа олимларнинг тадқиқотларида ўйин хусусидаги тасаввурлар концептуал тизим даражасига кўтарилди.

⁶ Кузанский Н. Игра в шар // Кузанский Н. Соч. в 2 томах. - М.: «Мысль», 1980. - с.251.

⁷ Монтень М. О воспитании детей // Монтень М. Опыты. - М.: «Правда», 1990. - С.150

⁸ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собрание сочинений: В 7 томах. - Т. 6. -М., 1957-С. 251-358.

Шундай қилиб, классик фалсафа ва фан намоёндалари ўйиннинг инсон ҳаётида муҳим экзистенциал, гедонистик, эстетик ва тарбиявий аҳамиятга эга эканлиги хусусида чуқур фикр-мулоҳазалар билдиришган.

Бобнинг **“Ўйин моҳиятини тушунишда асосий концептуал ёндашувлар”** деб номланган учинчи параграфида фалсафий рефлексия доирасида ўйин тушунчаси мустақил онтологик категориялар таркибига киритилганлиги эътироф этилган. Айтиш мумкинки, ўйинда инсоннинг яшаш тарзига оид атрибутив ва функционал хусусиятлар мавжуд бўлиб, улар кейинчалик педагогика, психология, маданиятшунослик, этнография, антропология, социология ва бошқа фанларнинг тадқиқот объекти ва предметига айланиб борган.

Постноклассик фалсафада замонавий фан, технология ва глобаллашув жараёнларига бағишланган янгича талқинлар вужудга кела бошлади. Уларда (информацион ва компьютер инқилоби, интернет тизимининг тарқалиши шароитида) ўйиннинг олдин маълум бўлмаган қирралари таҳлил қилинади. Постноклассик фалсафада ўйиннинг моҳияти қайта кўриб чиқилиб, яъни унинг янги функциялари ва хилма-хиллашиб бораётган мақсадларга бўйсундирилиши асосий билиш ва амалиёт предметига айланиб бормоқда. Диссертацияда баъзи энциклопедик луғатларда ўйин “номахсул фаолият” кўриниши дея баҳоланишига эътироз билдирилиб, ўйинни махсулдорлик томонлари ёритиб берилди. Биз ўйинга қуйидагича ишчи таъриф бердик: Ўйин - психофизиологияси юқори даражада ривожланган жонзотларга хос хатти - ҳаракат (тақлид қилиш, ифодалаш, ютуққа интилиш) бўлиб, у эркин ҳаракат, муносабат ва мулоқот қилиш йўли билан мақсадга эришиш жараёнида завқ ва қониқиш ҳиссини вужудга келтирадиган фаолиятдир. Яна шуни таъкидлаш жоизки, фаолиятнинг бошқа ҳеч бир турида инсон худди ўйиндагидек ўзининг жозибали руҳий-физиологик ва интеллектуал ҳолатини намоёниш қила олмайди. Шу билан бирга, ўйиннинг интеллектуал (шахмат, математик, абстракт, яъни назарий-символик) моделлари бўладиги, уларда завқ ва қониқиш билан бирга мақсад, ютуқ ва креатив фикрлаш белгиловчи ўринни эгаллайди.

Мазкур бобнинг тўртинчи параграфи **“Ўйиннинг ижтимоий функциялари ва турлари хусусида ҳозирги замон талқинлари”** деб номланади. Ўйин тушунчасининг туб моҳиятига кириб борган сари унинг замирида кенг маънодаги ижтимоий, маънавий, интеллектуал, психологик, эмоционал ва функционал мазмун-маънолар мавжудлиги англанади. Биз бу тушунчага бирмунча аниқлик киритиш мақсадида ўйин абстракциясини қуйидагича семантик турларга таснифлашни маъқул топдик: ўйин ҳолати; ўйин жараёни; ўйин фаолияти; ўйин ҳодисаси; ўйин тушунчаси; ўйин концепцияси. Диссертацияда ўйин ҳақидаги қарашларни культурологик (ўйин соф маданиятшуносликка оид феномен сифатида), эпистемологик (ўйиннинг назарий моделлари, уларнинг адекватлиги, ўйин моделлари ва реаллик нисбати масалалари), фалсафий (ўйин муаммосининг онтологик ва гносеологик томонлари, онг ва тафаккурга таъсири, унинг инсонга нисбатан турли экзистенциал хислатларини намоён бўлиши, ўйиннинг

ижтимоийлашувидан келиб чиққан этик ва эстетик хусусиятлар эътироф этиладиган) концепцияларга ажратиб таҳлил қилинди.

Тадқиқотнинг иккинчи боби “**Ўйин ва унинг илмий - назарий концепциялари**” деб номланади. Бобнинг “**Ўйин илмий билиш предмети сифатида**” деб номланган параграфида бугунги кунда урбанизация, илмий-техник тараққиёт таъсирида ўйиннинг айрим анъанавийлари йўқолиб, янгилари вужудга келаётганлиги, ўйин элементларининг ижтимоий ҳаётнинг энг юқори қобиғига кўтарилганлиги билан ҳам боғлиқлиги таъкидланади. Шу нуқтаи назаридан ўйин феномени моҳиятига чуқур кириб бориш учун уни фалсафий ва метаназарий рефлексия предмети даражасида ўрганиш мақсадга мувофиқ, деб ҳисоблаш мумкин.

Мураккаб тизимларнинг ўйин модели асосида моҳиятини очиш жараёнида предметларни, одамларни, турли физик ва математик қонунларни ҳамда шароитларни ўйинга қандай таъсир кўрсатишини ўрганиш ва билиш ҳам мумкин. Инсон билиш фаолиятини ҳам ўйин қоидалари асосида куриши мумкин. Айниқса, болалар ўйинларининг билиш, билим бериш жиҳатларини психологлар юқори баҳолашади. Хусусан, ўйинда бола ўз қобилятини, ўзининг психологик имкониятларини, муомалага киришишни ўрганади. Ўйинни илмий билиш предмети сифатида таҳлил қилиб шундай хулосага келиш мумкинки, *биринчидан*, ҳар хил ўйинлар ўзида ҳар хил билишга оид функцияларни, характеристикани намоён қилади. Жисмоний ва ақлий, икки кишилик ва гуруҳий, катталар ва болалар ўйинлари турлича шароит, турлича билиш жараёни ва фаоллик турини келтириб чиқаради;

иккинчидан, назарий ва амалий фаолият учун самарали натижани берадиган фикрлаш жараёнини ўрганиш борасида ўйин концепцияси, унга оид интеллектуал моделлар (масалан, креатив ўйин моделлари) манба ва асос бўлиши мумкин ҳамда эвристик туртки вазифасини ўтай олади;

учинчидан, фан ва ўйин ўртасидаги қиёслаштиришдан келиб чиқиб, айтиш мумкинки, фан ва ўйин ўзаро чамбарчас боғлиқ жиҳатларга эга ҳамда фан ўйин учун ҳам объект ҳам тадқиқот предмети бўла олиши мумкин;

тўртинчидан, билиш ўйин жараёнида ахлоқий, ижтимоий ва психологик функцияларни бажаради. У ёки бу ўйиннинг ижтимоийлашиш ва институтлашиш даражаси унинг билиш имкониятлари кўламини белгилайди, ҳамда кишиларнинг ички ҳолати уларнинг қандай ижтимоий ўйинларга тортилганликларини намоён этади.

Мазкур бобнинг “**Ўйин назариялари ва уларнинг эпистемологик таҳлили**” деб номланган параграфида фанларда мавжуд ўйин назариялари ва уларнинг эпистемологик таҳлили амалга оширилди. Ўйин феномени, унинг моҳияти, инсон ва жамият ҳаётидаги роли ва аҳамияти ҳар доим мутафаккирларнинг диққат-эътиборида бўлган. Антик, Ўрта аср файласуфлари ўйиннинг гуманитар, эстетик ва ижтимоий-маданий томонлари ҳақида қимматли фикрлар билдиришган. Янги замонда эса, ўйиннинг айрим жиҳатларини тадқиқ қилиш учун зарур бўлган илмий аппарат ва ёндашувлар ишлаб чиқилди. Масалан, азарт ўйинларда ютуқни

содир бўлиш частотасини (даражасини) аниқлаш учун тасодиф ва эҳтимол ҳодисалар, уларни ўлчаш ҳақидаги тасаввурларга эга бўлиш зарур эди.

Тасодиф ҳодисалар феноменини, уларни математик усул билан ўрганиш ғоясини биринчилардан бўлиб Г.Галилей олға сурди. Г.Галилейнинг бу ғояси кейинчалик Блез Паскал (1623-1662), Пьер Ферма (1601-1665), Христиан Гюйгенс (1629-1695)лар томонидан ривожлантирилган. Х. Гюйгенс, ҳаттоки, ўйинда тасодиф ва тасодиф бўлмаган ютуқлар ва ҳолатларни ўрганишга бағишланган “Азарт ўйинларни ҳисоблаш тўғрисида” (1657 й.) деб номланган махсус асар ёзган.

Шундай қилиб, бир турдаги ўйиннинг битта жиҳати (ютуқлар частотаси) математик билиш объектига айланди. Шу эпистемологик ҳолатдан ўйин моҳияти ва хусусиятини тавсифловчи назариялар яратилгунча яна бир неча асрлар ўтди.

XIX асрнинг иккинчи ярмига келиб ўйин ҳақида бир-бутун концепциялар ва назариялар ишлаб чиқишга қаратилган илмий фаолият бошланди. Математика ва ижтимоий- гуманитар фанларда ўйин феноменини ўрганиш жиддий тус олди. Ўйин назарияси ва унинг моҳияти, ўйин ҳақидаги билимнинг воқеликка бўлган муносабати, унинг умумий ва назарий асослари каби масалада икки хил ёндашув вужудга келганини қайд қилишимиз мумкин.

Биринчидан, номологик ёки моҳиятли ёндашув, яъни бунда ўйин моҳияти, структуравий ва функционал қонуниятлари ҳақидаги турли назарий қарашлар, ўйиннинг умумназарий асослари ва ўйин назарияларининг таҳлили кўздан кечирилади. *Иккинчидан*, соҳавий ёндашув, яъни турли соҳалардаги яратилган ўйин назариялари, хусусан, иқтисодий ўйин назарияси, педагогик ўйинлар назарияси, математик ўйинлар назарияси кабиларни кўрсатиш мумкин. Демак, ўйин назариясининг эпистемологик таҳлилини бериш орқали унинг моҳиятига чуқурроқ кириш имконияти туғилади.

Тадқиқотда ўйин назариясининг эпистемологик томонларига эътибор қаратилди ва уни ташкил этувчи асосий тушунча ва тамойиллар, ғоялар, ёндашувлар комплекси очиб берилди. 1960-йилларда инглиз математиги Н.Ховард метаўйин назариясини яратди. Унга кўра, метаўйинлар бу шундай ўйинларки, уларнинг натижалари бошқа ўйинчилар учун қоидалар мажмуи ҳисобланиб, уларнинг мақсади – қоидалар мажмуи фойдасини кўпайтириш (кучайтириш)дир.

Математикада ўйинли ҳодисаларни математик аппарат ёрдамида қайта ишлаш мумкин бўлган ҳодиса сифатида тадқиқ қилинган алоҳида фан, яъни ўйинлар назарияси ажралиб чиқди. Математика учун ўйин бу - энг аввало, моделдир. Ўйинлар назарияси доирасида ишлаб чиқилган моделлар ёрдамида турли кўринишдаги ижтимоий-маданий ҳодисалар мазмунини ифодалаш мумкин.

Ўйинлар назарияси бу амалий математиканинг бўлими ҳисобланса-да, кўпинча, усул тарзда иқтисодда, айрим ҳолларда социология, политология, психология, этика ва бошқа фанларда ишлатилади. Шуни ҳам айтиш керакки,

турли томонлар иштирок этадиган, турли манфаатлар ва имкониятлар билан ҳамда шу манфаатларга хос бўлган стратегиялар билан бойитилган ҳодисалар тавсифи бўлган ихтилофлар модели ана шу ўйинлар назарияси доирасида тадқиқ қилинади.

Жамиятда, табиатда, умуман, борликда ҳар бир тизим ўзаро диалектик алоқадорликда, зиддиятли муносабатда, доимий ҳаракатда бўлади. Айнан ана шу жиҳатлар ихтилофлар моделида тасвирланиши мумкин. Бу масалага ўйин назарияси нуқтаи назаридан ёндашиш муаммонинг бир мунча осон ечилишига олиб келади. Демак, ўйинлар назарияси доирасида ишлаб чиқилган моделлар ёрдамида турли кўринишдаги ижтимоий-маданий ҳодисалар мазмунини ёритиш мумкин. Ўйин тушунчаси, ўйинлар назариясини нафақат аниқ - математик фанлар, балки ижтимоий-гуманитар фанлар, хусусан, иқтисодиёт, психология, педагогика каби фанлар билан мавжуд алоқасини таъкидлаш жоиз. Шу ўринда биз, иқтисодий билимларни эгаллаб боришда ишбилармонлик ўйинларнинг самарали томонини қайд этиб ўтдик.

Иқтисодий ўйинлар ўрганилиши ва кўнгилочарлиги билан ҳам кишини ўзига жалб қилади. Бу ўйинлардаги беллашув кишини ўз қамровига олиши билан бирга рақобат дунёсига ҳам олиб киради. Бугунги бозор иқтисодиётига асосланган жамият қуриш йўлидан бораётган давлатимизда шундай ўйинлар маъносини англашнинг аҳамияти катта, деб ҳисоблаймиз. Бу айниқса, иқтисодий ҳаёт, жараёнлар ва структуралар либераллаштирилаётган жамиятимиз учун ўта долзарб вазифа ва муаммодир. Бизнингча, иқтисодий ўйинлар мазмунини билиш нафақат бизнес мактаблар, иқтисодий мактаблар, олийгоҳлар талаба ва ўқитувчиларига, балки, бозор иқтисодиёти мазмун моҳиятини эгаллаш истагидаги кишилар учун фойдалидир. Айтиш жоизки, бу, албатта, кишиларнинг иқтисодий тафаккур маданиятини юксалтиришга, унинг инновацион жиҳатларини янада кенгайтиришга хизмат қилади. Педагогик технологияларда интерфаол методлар турли ўйин жараёнларидан ташкил топади. Бу эса бир жиҳатдан ўқитувчи ва ўқувчи ўртасида ҳамкорлик фаолиятини ташкил этса, иккинчи томондан, ўқув жараёнида ўқувчи - талабанинг мустақил фикрлай олиши, ижодий ишлай олишига ҳам замин яратади. Тадқиқотда ижтимоий психологик ва интеллектуал билимдонликни оширишга хизмат қилувчи ўйиннинг икки тури: операционал ўйинлар ва ролли ўйинлар таҳлил этилди.

Шундай қилиб, ижтимоий-сиёсий, иқтисодий, маданий-маърифий муносабатлар ва жараёнларнинг мураккаблашиши ўйинга оид янги назариялар ва илмий ёндашувларни вужудга келишига сабаб бўлмоқда, ўйин феномени эса тармоқлашиб бораётган ижтимоий гуманитар ва аниқ фанлар объектига айланиши борасида ўзининг олдин маълум бўлмаган қирраларини ва хислатларини намоён этмоқда.

Учинчи боб **“Ўйин фаолиятида когнитив инновация: муаммолар ва талқинлар”** деб номланади. Мазкур бобнинг биринчи параграфи **“Мустақиллик йилларида инновацион тафаккур муаммосини қўйилиши, унинг назарий-методологик аҳамияти”**, иккинчи параграф

“Инновацион тафаккур концепцияси”, учинчи параграфи **“Инновацион тафаккур ва ўйин: концептуал алоқадорлик масалалари”** деб номланган. Биринчи параграфда мустақиллик йилларида инновацион тафаккур ғоясининг назарий-методологик асослари яратилганлиги, хусусан, биринчи Президентимиз Ислон Каримовнинг илмий-маънавий меросида инновацион тафаккур муаммоси янги жамият қуриш билан боғлиқ ҳолда кўриб чиқилганини, жамиятнинг ижтимоий-сиёсий, иқтисодий ва маънавий тизимларида ва соҳалар фаолиятида бу муаммо катта ўрин эгаллаганига ишонч ҳосил қилишимиз мумкин. Шу билан бирга, инновацион тафаккур муаммоси фалсафа ва фанда чуқур ўрганилаётганини, бу тафаккурнинг геймлик хусусиятларини ўрганиш янги масалаларини қўйиш имкониятини бераётганлигини, олинаётган натижалар назарий ва амалий фаолиятимизга янги қараш зарурлигини тақозо этаётганини таъкидлашимиз лозим.

XXI аср фалсафа ва фанида ўйин ғояси, ўйиннинг моҳияти ва типологияси, ўйин ва тафаккур ўртасидаги боғланиш жиддий онтологик, эпистемологик ва конкрет илмий соҳавий тадқиқотлар предметига айланиб бормоқда. Ўйин инсонга хос бўлган ижтимоий, интеллектуал фаолият сифатида тафаккурга бевосита таъсир кўрсатади. Аммо бу биз айтмоқчи бўлган ҳолат эмас, эътиборимизни тортган жиҳат инсон ақлий фаолиятдан келиб чиқадиган тафаккур юритиш жараёнида ўйин элементлари учрайдими, йўқми? Мана шу масала устида сўз юритар эканмиз, баъзан қайси бир ўйин жараёнларида тафаккур комбинацияларининг ўйинга хос бўлган эркин, мутлақ чегараланмаган даражаларини учратамиз. Бу тафаккурнинг ўзига хос инновацион ҳолатини келтириб чиқишини намоён этади.

Иккинчи параграф **“Инновацион тафаккур концепцияси”** деб номланади. Тадқиқотда унумли тафаккур, ижодий тафаккур ва инновацион тафаккур турларининг фарқли ва ўхшаш томонлари кўрсатилиб, бири иккинчисини тақозо қилиш ҳолатлари эътироф этилган. Бизнингча, устувор фаолият сифатида янги ғоялар, концепциялар ва лойиҳаларни ишлаб чиқаришга йўналтирилган тафаккурни шунчаки унумли эмас, балки инновацион тафаккур деб белгилашга асос бор.

Маълум маънода, «унумли тафаккур» атамаси «инновацион тафаккур» атамасига қараганда кенгроқ мазмунга эга. Йўналтирилган, соҳавийлашган инновацион тафаккурни шаклланиши заминида янгиликни ишлаб чиқиш, татбиқ қилиш ва тарқатишга қаратилган ақлий меҳнат жабҳалари бўлган инновацион корхоналарнинг вужудга келиши ётади. Унумли тафаккурда янги ғоя ишлаб чиқилса-да, аслида у назарий ва амалий фаолият учун зарур бўлган ва самарали натижани берадиган фикрлаш жараёнидир. Шу билан бирга, бу жараён ихтисослашиб бориши ва такомиллашиши мумкин.

Ақлий меҳнат соҳасида кашфиёт, ихтиро, янги ғоя ва лойиҳа ишлаб чиқишга олиб келадиган унумли тафаккур тизимли, изчил ва мунтазам бўлган тақдирда, инновацион тафаккурга айланади. Шунини таъкидлаш жоизки, инновацион тафаккур, унинг моҳияти ва турлари масаласи фалсафий рефлексиянинг нисбатан янги муаммоси бўлгани боис, адабиётларда унинг умум қабул қилинган таърифи ёки талқини мавжуд эмас. Тадқиқотчилар

турли хилдаги эпистемологик, методологик, онтологик ҳамда назарий мавқеларда туриб инновацион тафаккурнинг турли мазмундаги таърифларини беришмоқда. Таҳлил шуни кўрсатадики, берилган таърифларда инновацион тафаккурнинг когнитив-эпистемологик хусусиятлари очиб берилмаган. Инновацион тафаккур муаммосини тадқиқ қилиш соҳасидаги эпистемологик ҳолат мавжуд концептуал ёндашувларни тизимли концепция ёки назария даражасига етказиш истиқболӣй вазифа эканлигини кўрсатмоқда.

Диссертациянинг ушбу параграфидан келиб чиққан хулосаларимиз қуйидагича бўлди:

биринчидан, ҳозирда дунёда янгиликка бўлган интилиш, янгиликни татбиқ қилиш орқали такомиллашиб бораётган эҳтиёжларни қондириш, турли хизмат кўрсатиш соҳаларини яратиш доимий жараён тусини олганлиги туфайли, ижтимоӣй янгилиниш, унинг назарий ва амалӣй масалалари тадқиқот предметига айланиб бормоқда. Бу эса, ўз навбатида, инновацион тафаккур ғоясини шаклланишига олиб келди.

иккинчидан, инновациялар инновацион тафаккурга эга бўлган индивидлар томонидан амалга оширилади. Инновацион тафаккурнинг объектлашуви инновацион таълимни яратиш орқали юз беради. Инновацион таълим эса, ўз навбатда, бўлғуси мутахассисларда турмушнинг мазмуни ва уни қайта ишлаб чиқаришни тушунишнинг ривожланишига ёрдам беради, бу билан шахсни инновацияларни рўёбга чиқаришга ундовчи инновацион тафаккури шаклланади;

учинчидан, ижодий фаолиятни тафаккур ва ҳаёт тарзини ўзгартиришга олиб келадиган инновацион фаолият даражасига кўтарилиши инновацияга бўлган субъектив (мотив, эҳтиёж) ва объектив (ижтимоӣй мақсад, буюртма, тараққиёт босқичи ва бошқалар) шарт-шароитлар ва омилларга боғлиқ.

Биз инновацион тафаккурнинг моҳияти ва айрим хислатларини, унга берилган концептуал талқинларни кўриб чиқдик. Савол туғилади: инновацион тафаккурнинг геймлик (ўйинга хос) хислати мавжудми?

Шу нуқтаи назардан, учинчи бобнинг учинчи параграфи **“Инновацион тафаккур ва ўйин: концептуал алоқадорлик масалалари”**га бағишланган.

Инсон қайси фаолият билан шуғулланмасин, уларнинг барчаси ўйин жабҳасига тортилиши мумкин. Ўйин орқали инсон ўзи ва воқеликни англайди, ўзлаштиради, табиӣй, шахсиятли ва ижтимоӣй феноменларга тақлид қилади, у ёки бу рол ўйнайди. Инновацион тафаккур ҳам ўйин жабҳасига тортилиши мумкин бўлган интеллектуал фаолиятнинг бир туридир. Инновацион тафаккурда ўйиннинг намоён бўлиши турли шакл ва моделларда ўз ифодасини топади.

Инновацион тафаккур ва ўйинни бир-бири билан боғлайдиган икки жиҳат мавжуд: 1. Инновацион тафаккурда ўйин жараёнларини намоён бўлиши, яъни тафаккурда содир бўладиган семантик-маъновӣй ўйинлар, образлар ва тасаввурларнинг ўзига хос (қаердадир детерминлаштирилган, қаердадир хаотик, виртуал кўринишидаги) ўйини содир бўлиши;

2. Инновацион тафаккурни шакллантирадиган интеллектуал ўйинларни яратиш ва улардан фойдаланиш.

Шундай қилиб, инновацион тафаккур концепцияси ўйин назарияси, унинг асосий тушунчалари ва ғоялари билан бойитилиши имконияти борлигини кўришимиз мумкин. Мазкур эпистемологик имкониятнинг асосида ҳам тафаккур, ҳам тил коммуникацияси жараёнларида ўйин ёки уни ўхшатадиган хислатни мавжудлиги ётади. Тилнинг лингвистик ва семантик хусусиятларини ўрганар экан, Ғарб фалсафасининг йирик намоёндаси Л.Витгенштейн ўтган асрнинг ўрталарида тил ўйини концепциясини ишлаб чиқди. Тафаккур, хусусан, инновацион тафаккурга хос бўлган интеллектуал-семантик ўйин ғояси кўп жиҳатдан шу файласуфнинг ишлаб чиққан концепциясига асосланади. Тил ўйини феномени тилни ўрганишда, лингвистик коммуникацияни амалга ошириш имкониятини берадиган норматив қоидаларни ўрганишда катта аҳамиятга эга эканлиги аниқланди.

Тил ўйини, биринчи навбатда, интерсубъектив коммуникация (индивидлараро мулоқот) экан, тил ва тафаккурнинг ўзаро таъсири майдонларида намоён бўладиган лингвистик ва образли-семантик ўйинларнинг роли ҳамда аҳамиятини тадқиқ қилиш олдинги ўринга чиқади. Мазкур муаммони ўрганиш тил ўйини ва инновацион тафаккур ўртасидаги алоқадорликни тадқиқ қилиш учун йўл очиб беради. Инновацион тафаккурда ўйиннинг намоён бўлиши турли шакл ва моделларда ўз ифодасини топади.

Интеллектуал ўйин феномени тўғрисидаги тасаввур, ўз навбатида, тил ўйини ва тафаккур ўйини тушунчалари синтези хусусида билдирилган мулоҳазалардан келиб чиқади. Тил ва тафаккур эса маънолар стихияси, уларнинг (маъно-мазмунларнинг) семантик ўйини маконидир. Умуман олганда, ижод, интеллектуал инновация маънолар ҳаракати, ўйинидан бошланади. “Маданиятда, - деб таъкидлайди М.Р.Жбанков, - ҳар қандай инновация дастлаб маъно ва мазмунларнинг ўзига хос ўйини шаклида вужудга келади”⁹. Тил ва тафаккур ўйини ҳақидаги дастлабки тасаввурлар тил фалсафасининг ноқлассик парадигмаси доирасида шаклланди.

Л.Витгенштейннинг ғоясига кўра, тил ўйини индивидлар ўртасидаги мулоқотнинг маълум қоида ва келишув (сўз ва сўз бирикмаларига маъно бериш, маънони янгилаш, бойитиш ва ҳ.к.) асосида амалга оширишга қаратилган лингвистик ҳодисадир. Тил ўйини феномени сўз ва маъноларни ишлатиш қоидаларидан (уларни бузмаган ҳолда) ихтиёрий фойдаланиш имкониятларини мавжуд бўлишига асосланади. Бу эса, ўз навбатида, тил унсурларини эркин (ўйин тарзида) ишлатишни, сўз ўйини ва маънолар плюрализмини содир бўлишини тақозо этади, акс ҳолда, тил ўйин хислатларига эга бўлмаган қатъий лингвистик алгоритм кўринишини олган бўлар эди.

Тилни амал қилишида қатъий алгоритм бўлган тақдирда тил унсурлари ва воситаларидан ихтиёрий фойдаланиш (масалан, сўз ўйини, метафорик маъно бериш ҳолатларида), маънолар плюрализми, тил қоидаларини эркин

⁹ Қаранг: Жбанков М.Р. Игра//Новейший философский словарь. -Минск, 1999. – С. 252.

ишлатиш каби имкониятлар йўқолади. Бундай ҳолатда, табиийки, тил ўйини ҳодисаси содир бўлмайди.

Ҳозирги замон тилшуносларнинг фикрича, сўзлашувчи мулоқот жараёнида сўз воситалари билан “ўйнайди”¹⁰. Постмодернизм таълимотида тил ўйини ғояси “матн ўқувчиси” тушунчаси асосида ривожлантирилади. Бу ғояга кўра, ўқиш жараёнида учта томон (матн ўқувчиси, матн ва муаллиф) бир бутунликни ташкил қилиб, коммуникация ва мулоқот пайтида тил ўйинининг чексиз майдони ҳосил бўлади¹¹. Бу чексиз семантик майдонда янги образлар, маънолар, идеал моделлар вужудга келади.

Тил ва тафаккурнинг ўзаро боғлиқлигини, улардаги мантиқий ва грамматик тузилмалар ўхшашлигини ҳисобга олганимизда тафаккурда ҳам ўзига хос семантик ўйинлар ҳосил бўлишини тан олишга тўғри келади. Зеро, ўйин тушунчасига берилган талқинларнинг бирида ўйин жисмоний ва интеллектуал фаолият кўриниши бўлиб, у орқали инсон ўзининг ақлий ва эмоционал хислатларини рўёбга чиқариши, ҳамда ижодий изланиш воситаси (йўли, ҳолати) эканлиги таъкидланади. Тил ва тафаккур ўйинлари интеллектни бир хил қолип ёки тахлитда фаолият кўрсатиш доирасидан ташқарига чиқаради, натижада, лексик ва семантик маънолар майдонида “ўзга оламлар”, “имконий оламлар” ҳосил бўлади¹².

Интеллект ўйинининг энг муҳим кўриниши ёки модели инсон тасаввурларининг маҳсулдор ўйинидир. Интеллектуал маҳсулдор ўйиннинг ёрқин намунаси илмий билишда қўлланиладиган ақлий экспериментдир. Бунда тадқиқотчи ўзига хос интеллектуал ўйинни амалга ошириб, ўрганилаётган объектнинг хоссалари ва қийматларини акс этувчи образлардан ташкил топган семантик моделни тасаввурида реал ва эҳтимолий шароитларга кўяди, виртуал кучлар ва таъсирлар оқибатларини таҳлил қилади, натижада, янги технологик, назарий ёки амалий хулосага келади. Тафаккурда инновация яъни янгиликни вужудга келиши шу тарзда амалга ошади.

Тафаккур ўйини реал ва виртуал образларни, хусусан, улардаги маъноларни ўзгартириш, ихтиёрий бирлаштириш, маънолар синтези ва комбинацияси шаклида содир бўлиши ҳам мумкин. Яъни, семантик образлар ва маъноларни маълум индуктив ёки дедуктив қоидалар асосида ўзгартириш, ихтиёрий бириктириш янги образни, фикрни ҳосил бўлишига олиб келади. Шу тарзда амалга ошадиган тафаккур ўйини инновацион тафаккур заминини ташкил қилади. Адабиётда семантик образлар, маънолар, уларнинг бирикмаларини ҳаракатга келтирадиган тафаккурнинг икки тури мавжудлиги таъкидланади, Булар конвергент ва дивергент тафаккур турларидир¹³. Конвергент тафаккурда кўп хил ва турдаги шароитлар, масалалар кўриб чиқилади, бирдан-бир тўғри ечимга келинади, қарор қабул қилинади.

¹⁰ Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры.: Автореф. дис...канд.филол.наук.–Горький, 1986.

¹¹ Можейко М.А. Языковые игры//Новейший философский словарь.- Минск, 1999. –С.870.

¹² Жбанков М.Р. Ҳавола қилинган асар. -252 б.

¹³ Қаранг: Гуревич П.С. Мышление //Психологический словарь. -Москва: ОЛМА Медиа Групп, 2007. – С. 385.

Инновацион тафаккур учун асос бўладиган тафаккур дивергент тафаккурдир. Психологларнинг таъкидлашларича, бу тафаккур теранлик хислатига эга бўлиб, бир вақтнинг ўзида турли семантик (идеал, маъновий) йўналишларда образлар, тушунчалар, уларнинг мазмунлари таҳлил қилинади, таққосланади, ижодкорда параллель фикрлаш содир бўлади, муаммоларни ечиш усуллари ва воситалари ҳар хил вариантларда синалади, ишлатилади, натижада, янги ёки қутилмаган ғоя, ёндашув вужудга келади. Шу боис, биз дивергент тафаккурни конструктив тафаккур деб ҳам белгилашимиз мумкин.

Дивергент тафаккурда интеллектуал ўйин ҳолати кўпроқ содир бўлиб, унда маънолар, образлар ва тушунчаларнинг конструктив комбинацияси (чатишмаси), уларнинг ихтиёрий тарзда таққосланиши ва бирикиши ҳамда ҳар қандай ўйинда бўлганидек, маълум (мантикий, стилистик) қоидалар асосида амалга ошади. Шу каби интеллектуал жараёнлар майдонида ўзига хос семантик (маъновий, виртуал, концептуал, метафорик ва бошқа) ўйинлар содир бўлади. Демак, инновацион тафаккурда семантик унсурлар ўйин ҳолатида бўлади, интеллектуал ўйин жараёни эса грамматик, стилистик ва мантикий қоидаларга (нормаларга) бўйсунган ҳолда кечади.

Шундай қилиб, ижодий интеллектуал фаолият ижтимоий ишлаб чиқариш соҳаси ёки жараённинг таркибий қисмини ташкил қилганда жамиятда узлуксиз моддий-техникавий ва маънавий-интеллектуал тараққиёт содир бўлади.

Қўлга киритилган дастлабки натижалар ўйин ва тафаккурда инновация феноменини намоён бўлишини, айниқса интеллектуал, коммуникатив, компьютерли ва креатив ўйинларнинг моҳияти ва функцияларини, уларнинг назарий ва амалий томонларини чуқур ўрганиш ва англаш имкониятини беради. Бизнингча, мазкур йўналишнинг муҳим истиқболий томони инновацион тафаккурни ўйин назарияси тушунчалари асосида ўрганиш ва шу орқали креатив тафаккурнинг ўйинли хислатларини тадқиқ қилишдир. Тадқиқотимизнинг ушбу қисмида қуйидаги хулосаларга келамиз:

биринчидан, инновацион тафаккурнинг психологик заминида образлар, маънолар ва ҳукмларнинг ихтиёрий ассоциацияси, бир-бирига семантик таъсири, бунинг натижасида эса, тил ва тафаккур қоидалари, қонунлари доирасида янги образлар ва тасаввурларни ҳосил бўлиши ётади. Шу нуқтаи назардан келиб чиққан ҳолда, инновацион тафаккурда интеллектуал ўйин феномени (ёки ҳолати) мавжуд дейишимизга асос бор;

иккинчидан, интеллектуал ўйин феномени тўғрисидаги тасаввур ўз навбатида тил ўйини ва тафаккур ўйини тушунчалари синтези хусусида билдирилган мулоҳазалардан келиб чиқади.

Тил ва тафаккур эса маънолар стихияси, уларнинг (маъно-мазмунларнинг) семантик ўйини маконидир.

учинчидан, ижод, интеллектуал инновация маънолар ҳаракати, ўйинидан бошланади. Тил ва тафаккурнинг ўзаро боғлиқлигини, улардаги мантикий ва грамматик тузилмалар ўхшашлигини ҳисобга олганимизда тафаккурда ҳам ўзига хос семантик ўйинлар ҳосил бўлишини тан олишга тўғри келади.

ХУЛОСА

Олиб борилган тадқиқотлар натижасида қуйидаги хулосалар тақдим этилди:

1. Ўйин юқори ташкиллашган материя ривожланишининг кўп томонлама ва кўп шаклли эволюцион жараённинг синергетик маҳсулидир.

2. Ўйин тушунчасининг онтологик ва гносеологик аспектиларини тадқиқ қилиш ишлари ҳам ўйин фалсафасининг концептуал элементларининг шаклланишига олиб келмоқда. Онтологик маънода, ўйин тизимнинг динамик ҳолати ёки тизимлараро ички тизимли алоқанинг бир кўриниши, деб белгилаш мумкин. Гносеологик томондан олиб қараганда, ўйин ўзига хос тадқиқот объекти бўлиб, унинг турли, жумладан, статистик ва эҳтимолли хислатларни ўрганиш жараёнида ҳосил бўлган қарашлар ва моделларни табиий ва ижтимоий-гуманитар фанларда шаклланган назарий ва ўйинли ёндашув (йўналиш) сифатида эътироф этилиши мумкин.

3. Цивилизация меҳнатни юқори даражада соҳавий ихтисослаштириб қўйган бир даврда инсонларни жисмоний ва интеллектуал потенциалининг ўйинли ва амалий функционал жиҳатларидан самаралироқ фойдаланиш эҳтиёжи кучаяди. Бу потенциалдан тўлиқ фойдаланиш ўйиннинг компенсаторлик, ривожлантирувчилик, креативлик хислатларини юксалтиради.

4. Ижтимоий-сиёсий, иқтисодий муносабатларнинг ўзгариши, мураккаблашиши ўйин ва унга бўлган муносабатга таъсир этди, эндиликда унинг илмий билишлик, бошқарувчилик функциялари ўрганилмоқда ва амалиётга тадбиқ қилинмоқда. Бундан келиб чиқадики, ўйин муаммоси билан шуғулланиш шу соҳада илмий рационал методларнинг яқинлашуви, фанлараро ҳамкорлик ва интеграция самарали, ижобий натижаларини беради. Бу ижтимоий фаолият кўриниши бўлган ўйинни тадқиқ қилишда функционал ва тизимли ёндашувни шакллантиради.

5. Ўйин феномени, унинг назарий моделларини ўрганиш, ижтимоий ҳаёт ва ишлаб чиқаришга тадбиқ қилиш турли вариантлардан энг мақбулини танлаш каби хислатларнинг ривожланишига олиб келади.

6. Мураккаб тизимлар фаолияти ва кўп факторли муаммоли вазиятларни ўрганиш борасида махсус ўйинга оид моделлар ҳамда сценарийлар (масалан, ақлий ҳужум, тенг қийматли вариантлар ишлаб чиқиш, ўйинли виртуал ташкилотлар ва бошқарув тизимларини ишлаб чиқиш ва бошқа шаклларда) тузилиб, бундай моделлар ёрдамида ижтимоий тузилмалар, маънавий жараёнлар, таълим ва ишлаб чиқариш лойиҳаларининг модели ҳамда методикасини ишлаб чиқиш имконияти пайдо бўлади.

7. Инновацион тафаккурнинг геймлик (ўйинлик) хусусиятларини ўрганиш тобора фанлараро тадқиқот предметига айланиб бормоқда. Инновацион тафаккурнинг ўйинли концепциясини ишлаб чиқиш зарурати пайдо бўлмоқда. Ўйинли инновацион тафаккур моделларини тарбия, таълим, тадбиркорлик машғулотлари ва тадбирларига тадбиқ қилиш бу соҳадаги фаолиятлар самарадорлигини ошишига олиб келади.

8. Инсоннинг янги эҳтиёжларини ва муаммоларини кондиритиш ҳамда ҳал этишга йўналтирилган янги ғоя, лойиҳаларни, ихтисослашган корхона ва жамоаларга, мунтазам равишда ишлаб чиқаришга, яратишга қаратилган инновацион тафаккур жараёнларига ўйинлар назарияси, унинг услубий ва функционал тавсиялари нуқтаи назаридан ёндашиш, бизнингча, таълим, ижтимоий тадбирлар, менежмент ва тадбиркорлик соҳаларида ўзининг самарали натижаларини беради.

9. Айниқса, инновацион тафаккурнинг намоён бўлиш шакллари сифатида юзага келган иқтисодий ўйинлар таъсирида меҳнат ва тадбиркорлик соҳаларида содир бўлаётган иқтисодий инновацияларни ҳаракатга келтириш, рақобатбардошлик муҳитини вужудга келтириш, ўтказилаётган ислохотларга мослашиш ҳамда ҳозирги замон ишлаб чиқариш талабларига жавоб бера оладиган, механизм ва лойиҳаларни яратишга қаратилган замонавий, инновацион ғояларни илгари суриш учун кенг қамровли асос ва шароитлар яратилади.

10. Бизнингча, интеллектуал жараёнларга турли интеллектуал ўйин моделлари орқали таъсир кўрсатилганда ақлий фаолият майдонида турли хил ўзига хос семантик маъновий, виртуал, концептуал, метафорик ва бошқа ўйинлар содир бўлади, бу, ўз навбатида, инновацион тафаккурнинг креатив ғоялар яратилишига кенг имкониятлар беради.

11. Инновацион тафаккурнинг объективлашуви инновацион таълим орқали юз беради. Бу ўйинлар орқали бола, ўқувчи ва талаба онгида янги тасаввур, ғоя сингдирилиб борилганда таълим натижаси яна ҳам кўпроқ самарали бўлади ва киши онгида инновацион фикрлашга мойиллик ортади.

12. Инновацион тафаккурда семантик унсурлар ўйин ҳолатида бўлади, интеллектуал ўйин жараёни эса грамматик, стилистик ва мантикий қоидаларга (нормаларга) бўйсунган ҳолда кечади. Бу эса тафаккурда ижодий интеллектуалликни ошириб боради, инновацион ғоялар яралишига асос яратади. Бизнингча, ижодий интеллектуал фаолият ижтимоий ишлаб чиқариш соҳаси ёки жараённинг таркибий қисмини ташкил қилганда жамиятда узлуксиз моддий-техникавий ва маънавий-интеллектуал тараққиёт содир бўлади.

13. Инновацион тафаккур ва ўйин ўртасидаги боғланиш, ҳозирги замон ахборот ва компьютер инқилоблари шароитида такомиллашиб бораётган ўйин технологияларида инновацион тафаккурнинг намоён бўлишини ўрганиш, унинг илмий, эвристик ва амалий самарадорлигини тадқиқ қилиш фалсафа ва фанда долзарб масала ҳисобланади. Яна бир жиҳати борки, инновацион тафаккур концепцияси бугунги кунда такомил назария даражасига етмаган илмий йўналиш бўлиб турибди. Бизнингча, мазкур йўналишнинг муҳим истиқболли томони инновацион тафаккурни ўйин назарияси тушунчалари асосида ўрганиш ва шу орқали креатив тафаккурнинг ўйинли хислатларини тадқиқ қилишдир.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТ DSc.27.06.2017.F.02.02 ПО ПРИСУЖДЕНИЮ
УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ ПРИ САМАРКАНДСКОМ
ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ**

САМАРКАНДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КУБАЕВА ШОИРА ТОШМУРАДОВНА

**ИГРА И ИННОВАЦИОННОЕ МЫШЛЕНИЕ
(онтологический и гносеологический анализ)**

09.00.01 –Онтология, гносеология, логика

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ ДОКТОРА ФИЛОСОФИИ (PhD)
ПО ФИЛОСОФСКИМ НАУКАМ**

Тема диссертации доктора философии (PhD) по философским наукам зарегистрирована в Высшей аттестационной комиссии при Кабинете Министров Республики Узбекистан за B2017.2.PhD/Fal69.

Диссертация выполнена в Самаркандском государственном университете.

Автореферат диссертации размещен на трех языках (узбекский, русский, английский) на веб-странице samdu.uz, по адресу www.ziyonet.uz информационно-образовательного портала «ZiyoNet».

Научный консультант:

Кушаков Шухрат Солиевич
доктор философских наук, профессор

Официальные оппоненты:

Каримов Бахтиёр Рахманович
доктор философских наук, профессор

Туленова Карима Жандаровна
доктор философских наук, профессор

Ведущая организация:

Бухарский государственный университет

Защита диссертации состоится «___» _____ 2019 г. в _____ часов на заседании ученого совета DSc.27.06.2017.F.02.02 при Самаркандском государственном университете. (Адрес: 140104, г. Самарканд, Университетский бульвар, 15. Тел.: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24; e-mail: rector@samdu.uz Самаркандский государственный университет Исторический факультет, 1-этаж, конференц зал).

С диссертацией можно ознакомиться в Информационно-ресурсном центре Самаркандского государственного университета (зарегистрирована под №___). Адрес: 140104, г. Самарканд, Университетский бульвар, 15. Тел.: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24.

Автореферат диссертации разослан «___» _____ 2019 года.
(протокол реестра № ___ от «___» _____ 2019 года).

Б.О.Тураев

Председатель научного совета по присуждению
ученых степеней, д.филол.н., профессор

А.Самадов

Ученый секретарь научного совета по
присуждению ученых степеней, к.филол.н. доц.

К.Н.Назаров

Председатель научного семинара при научном совете
по присуждению ученых степеней, д.филол.н. профессор

ВВЕДЕНИЕ (аннотация диссертации доктора философии(PhD))

Актуальность и востребованность темы диссертации. Происходящие в мире - в условиях компьютерной революции - глобальные изменения существенно изменили характер когнитивной деятельности человека, что обусловило появление игровых моделей разнообразной природы, возникновение онтологического основания виртуальной реальности, которые, в свою очередь, служат основой формирования нетрадиционного мышления. Имеющие место в современном обществе ряд трансформаций, как-то, дорожные карты отраслевых сфер деятельности, дистанционное виртуальное общение, деятельность «электронного правительства», новые социальные роли (функции имиджмейкеров, политтехнологов, модераторов) придают феномену игры новые качества. В этих условиях приобретает актуальность исследование, на базе принципов и понятий теории игры и моделей, полифункциональную сущность и креативную эффективность феномена игры.

В настоящее время в мировой философии приобретает теоретическую и практическую значимость исследование корреляционной взаимосвязи между игрой и инновационным мышлением, изучение их интеллектуально-креативных характеристик. И если в классической и неклассической философии приоритетным было изучение эстетических, психологических и педагогических аспектов феномена игры, то в постнеклассической философии осуществляется философский, психологический и педагогический аспекты феномена игры, научно-теоретический и методологический анализ понятия игры, направленный на достижения метафилософского понимания данного понятия. В современных социально-гуманитарных науках серьезное внимание уделяется исследованию инновации, языка, а также комбинации смыслов и содержания мышления, их трансформации, проявляющихся в процессе игры. Осуществление философского и научного исследования феномена игры на базе методологии инновационного мышления даст возможность раскрыть игровые характеристики инновационно-интеллектуальной деятельности.

Осуществляемые в нашей стране в широком масштабе реформы требуют во всех сферах производства и деятельности, формирования инновационного подхода и стиля мышления; подчеркивается, что если «...мы с сегодняшнего собираемся строить наше великое будущее, то должны это начать именно на основе инновационных идей, инновационных подходов»¹. В ходе решения этих задач, становящиеся основным видом деятельности выработка инновационных идей и подходов основывается на теории игр, ее концептуальных моделей и инструментариев, служащих теоретическим и методологическим фундаментом. Поэтому в философии важное теоретическое и практическое значение имеет раскрытие сущности и содержания феномена игры, игровых характеристик мышления, их

¹ Мирзиёв Ш.М. Халқимизнинг розилиги бизнинг фаолиятимизга берилган энг олий баҳодир. Т.2. Тошкент.: Ўзбекистон, 2018. Б-88

привлечение в инновационном мышлении, а также выявление креативной взаимосвязи игры и инновационного мышления.

Данное диссертационное исследование в известной степени служит выполнению задач, определенных в Указе Президента Республики Узбекистан от 7 февраля 2017 г. “О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан” 4.4. Развитие сферы образования и науки (ПФ-4977); “4.5.Совершенствование государственной молодежной политики”; Постановления министерства народного образования от 30-сентября 2017 г. (ПК-3305), Постановления “О повышении эффективности духовно-просветительских работ и поднятии на новый уровень развития сферы” от 28 июля 2017 г. (ПП-3160), а также других нормативно-правовых актов, принадлежащих к данной сфере.

Соответствие темы исследования приоритетным направлениям развития науки и технологий в Республике. Данное диссертационное исследование выполнено в соответствии с приоритетным направлением развития науки и технологий в республике «I. Духовно-нравственное и культурное развитие демократического и правового общества, формирование инновационной экономики».

Степень разработанности проблемы. Первоначально воззрения на феномен игры были развиты со стороны древнегреческих философов (Платон, Аристотель), а позднее в трудах таких западных ученых XVI-XIX веков как Н.Кузанский, Ян Коменский, Т.Гоббс, И.Кант, Ф.Шиллер и другие. Только в XX веке представление об игре были подняты до уровня концептуальной системы. Из числа ученых, разработавших классическую концепцию игры, Й.Хейзинга рассматривает игру как феномен культуры. Концепции игры, созданные до настоящего времени, научные и философские аспекты игры разработаны в основном в рамках классической и неклассической парадигм (Й.Хейзинга, Хуго Ранер, О.Финк, Р.Льюис, Э.Бёрн, К.Аксельс, Дж.Нейман, Б.Саттон-Смит, Д.Винникотт, Н.Т.Казакова, Л.Т.Ретюнских, Т.А.Апинян, А.В.Антюхина, В.М.Демин, Н.И.Степанов, Р.Р.Ильясов, В.С.Хазиев и другие)¹⁴.

В духовном наследии мыслителей Востока (Ибн Сина, Махмуд Кошгари, Кайкавус, Умар Хайям, Амир Темур, Алишер Навои, Хусейн Воиз Кошифи, Зайнуддин Махмуд Восифи и другие) имеются научные идеи и суждения об узбекских народных играх, массовых спортивных играх.

В нашей республике трактовка понятия игры, а также данные о ее видах и особенностях, содержатся в учебных пособиях по философии Н.Шермухамедовой¹⁵, в исследованиях У. Карабаева, О.Сафарова¹⁶. Почти не встречаются монографии, брошюры или статьи, посвященные философскому осмыслению феномена игры, его сущности и интеллектуально-креативных

¹⁴ Научные труды этих авторов приведены в «Списке использованной литературы» диссертации.

¹⁵ См.: Шермухамедова Н.Фалсафа ва фан методологияси//Тошкент: Ўзбекистон Миллий университети нашриёти.,2005. –Б 19. (на узб.яз.)

¹⁶ См.: Қорабоев У./Одатнома/.Ўзбек халқ одатлари: Тадрижи ва турлари.Тошкент,2016.-360 б. Сафаров О. Ўзбек халқ болалар ўйинлари. – Т. “Шарқ”, 2013.-3 б. (на узб.яз.)

свойствах. Имеющаяся литература в основном посвящена исследованию игр, относящихся к педагогическим и образовательным процессам. В рамках специальных наук (например, экономики, педагогики и математики) разработаны отраслевые концепции и теории игры. В большинстве опубликованных работах социально-гуманитарного цикла игра интерпретируется в качестве универсалии культуры и как форма человеческой свободы. Методологические, эпистемологические и метатеоретические аспекты проблемы игры на сегодняшний день остаются недостаточно изученной сферой.

Связь темы диссертационного исследования с планами научно-исследовательских работ высшего образовательного учреждения. Диссертационное исследование выполнено в рамках научно-исследовательских работ Самаркандского государственного университета, рассчитанных на 2017 – 2030 годы на тему: «Программа комплексных мер, направленных на развитие научно-исследовательской деятельности и повышение научного потенциала».

Целью данного исследования является рассмотрение онтологических и эпистемологических аспектов игры и инновационного мышления, философский анализ полифункциональных особенностей феномена игры, их проявления в инновационном мышлении на основе положений современных теорий игр.

Задачи исследования: освещение эволюции взглядов и идей о феномене игры, его особенностей и функций через призму понятий и принципов современной постнеклассической философии;

переосмысление представлений о продуктивном и непродуктивном особенностях феномена игры и на основе этого выработка теоретических и методологических выводов, обобщений;

разработка философской концепции игры, раскрытие онтологических, гносеологических и практико-технологических аспектов изучения феномена игры;

исследование гносеологического, методологического и общенаучного содержания и функций теории игр;

истолкование игры и инновационного мышления, раскрытие их креативной взаимосвязи;

изучение на основе современных философских методологических подходов креативной эффективности взаимосвязи игры и инновационного мышления, ее проявления в науке и практике, разработка технологических и функциональных предложений и рекомендаций.

Объектом исследования является феномен игры и инновационное мышление, их соотношение и связь.

Предметом исследования является изучение онтологических, эпистемологических и креативных аспектов феномена игры, их проявления в инновационном мышлении.

Методы исследования. В диссертации использованы такие методы как критически-рефлексивный анализ, объективный, системный и

инновационный подходы, анализ и синтез абстрагирование, историческое и логическое и другие.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

обосновано изменение функциональных и эвристических характеристик целей и задач изучения культурологических, психологических, методологических аспектов проблемы феномена игры в классической, неклассической и постнеклассической философии;

аргументирована роль свойств продуктивности феномена игры, т.е. регулятивной, развивающей, компенсаторной, творческой характеристик игры в формировании инновационного мышления;

раскрыты на основе принципов нелинейности, взаимодействия, интерактивности и семантического разнообразия онто-эпистемологические и эвристические характеристики инновационного мышления;

выявлены дивергентные и конвергентные основы инновационного мышления, проявляющиеся в сфере интеллектуальной игры и принятии решений.

Практический результат исследования заключается в следующем:

исследование сущности и содержания феноменов игры и инновационного мышления, анализ диахронических, онтологических, эпистемологических и категориальных подходов, относящихся к их изучению, доведены до уровня целостной концепции;

разработана идея игры, являющаяся обобщением сформированных в современной философии и науке подходов к интерпретации феномена игры, раскрыта и обоснованы ее теоретические, методологические, когнитивные и регулятивные основы;

в работе на основе изучения проблем игровой деятельности и инновационного мышления в социальной жизни, экономике и науке разработаны предложения и рекомендации по использованию на практике методологических, технологических, функциональных и прогностических (научное предвидение) аспектов теории и концепции игры.

Достоверность результатов исследования определяется целесообразностью подходов и методов, использованных в исследовании, публикацией работ в сборниках материалов республиканских и международных научных конференций, в специализированных журналах, включенных в реестр ВАК, а также в зарубежных научных журналах, внедрением заключений, предложений и рекомендаций в практику, подтверждением полученных результатов компетентными организациями.

Научная и практическая значимость результатов исследования. Научное значение диссертации заключается в том, что ее результаты способствуют творческому и всестороннему анализу важных задач, поставленных перед нашим обществом по обновлению стиля мышления людей, а рассмотрение интеллектуальных и эвристических аспектов полученных результатов позволяет разработать теоретические и методологические основы концепции инновационного мышления. Выработанные в ходе изучения взаимосвязи игры и инновационного

мышления понятия, идеи и принципы послужат теоретическим и проективным основанием разработки моделей инновационно-эвристических игр в различных сферах практики и предпринимательской деятельности.

Практическое значение данного исследования состоит в том, что результаты, полученные при изучении проблем формирования теории игр и инновационного мышления, дадут возможность решать возникающие конструктивные проблемы, выработать альтернативные и многовариантные проекты и рекомендации, применять их в различных сферах экономики, науки и образования.

Выводы и положения, полученные из исследования философских проблем теории игр и инновационного мышления, можно использовать в сфере деятельности отделов инновационного предпринимательства в качестве методологической базы креативных технологических проектов и рекомендаций, направленные на развитие способности творческого мышления. Еще одно практическое значение диссертации заключается в возможности широкого использования в высших и средних специальных образовательных учреждениях при преподавании курсов “Философии”, “Методологии научного исследования в качестве теоретической и методологической основы интерактивных методов преподавания”, “Инновационный менеджмент”.

Внедрение результатов исследования. На основе исследования проблемы взаимосвязи игры и инновационного мышления, ее онтологических и гносеологических аспектов:

выводы, полученные из исследования изменения функциональных и эвристических характеристик концепции игры, культурологических, психологических и методологических аспектов проблемы феномены игры в классической, неклассической и постнеклассической философии широко использованы в деятельности Союза молодежи (справка центрального Совещания Союза молодежи Узбекистана за номером 04-13 /1905/. Вследствие этого достигнуто повышение эффективности работы по развитию инновационного мышления научных работников, организации досуга молодежи, разработке игровых технологий и сценариев;

изучение основных характеристик и функций продуктивной игры – регулятивных, развивающих, компенсаторных, состязательных, креативных и др. формирующие инновационное мышление, позволило получить выводы, которые были применены при реализации практического проекта “Научно – практическое исследование материалов оптимизации возможности представителей старшего поколения по воспитанию гармонично-развитого человека” в Ташкентском институте текстильной и легкой промышленности (справка Министерства высшего и среднего специального образования Республики Узбекистан №89-03-4304). В результате были изучены место и роль оптимизации возможности представителей старшего поколения по воспитанию молодежи, а также, выяснено положительное влияние на воспитание гармонично развитого человека использование понятий и

принципов, полученные из рассмотрения креативных, функциональных и педагогических аспектов инновационного мышления;

в ходе обоснования онто-эпистемологических и эвристических характеристик инновационного мышления посредством принципов нелинейности, сотрудничества, интерактивности, семантического разнообразия были сформулированы выводы, способствующие превращению инновационного мышления в основной вид деятельности, проявлению игровой деятельности в проективной практике, науке и духовно-просветительской пропаганде, прогностике и которые были использованы в республиканском Центре духовности и просвещения (справка республиканского Центра духовности и просвещения: 02/015-1296-18), в результате этого была совершенствована работа по системному налаживанию просветительской и пропагандистской деятельности по разъяснению содержания и сущности проводимых в стране социально-экономических реформ, распространению среди населения основных положений государственной программы “Стратегии действий”;

исследование дивергентных и конвергентных основ инновационного мышления, проявляющиеся в интеллектуальной игре, позволили получить выводы относительно конструктивных и технико-проективных решений и которые использовались в подготовке передачи “Ассалом Ўзбекистон” в телеканале “O’zbekiston” Национальной Телерадиокомпании Узбекистана (Справка Национальной Телерадиокомпании Узбекистана: 0-11-2261). В результате этого были доведены до сознания широкой общественности положения, касающиеся инновации в мышлении, т.е. возникновения когнитивной новации, взаимосвязии игры и инновационного мышления, их креативных и полифункциональных характеристик.

Апробация результатов исследования. Результаты данного исследования прошли обсуждение на 13, в том числе на 2 международных и 11 республиканских научно-практических конференциях.

Опубликованность результатов исследования. По теме диссертации опубликовано всего 25 научных работ, в том числе 10 статей (7 – в республиканских и 3 – в зарубежных журналах) в научных изданиях, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией Республики Узбекистан для опубликования результатов докторских диссертаций.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения и списка использованной литературы. Объем диссертации составляет из 142 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **Введении** диссертации обоснована актуальность темы диссертации, определены цели и задачи, а также объект и предмет исследования, показано соответствие темы приоритетным направлениям развития науки и

технологий в республике, а также приведены сведения о научной новизне исследования, его практических результатах, достоверности полученных результатов, научной и практической значимости результатов, внедрении их в практику, опубликованности, о структуре работы. А также, приведен обзор отечественных и зарубежных исследований по теме диссертации.

Первая глава диссертации под названием “Онтология игры. Идея игры в прогрессе философии и науки” состоит из четырех частей; в ней исследованы эволюция представлений об игре как феномена мира культуры и духовности, проанализированы ее теоретические интерпретации, социальные функции и типология игр на основе онтологических и эпистемологических подходов.

В параграфе данной главы под названием “Игра как феномен биосоциального прогресса” дается интерпретация игры как древнейший, по сравнению со всеми другими формами наук и мышления, духовно – деятельностный феномен, его эволюционное и функциональное значение для человека, в том числе филогенеза и онтогенеза биологических существ. Игровой фактор поддерживает живучесть системы; отмечается, что он проявляется в качестве важнейшего условия жизни. Возникшая из повышения степени свободы действия и закрепленная в условиях жизни и психо-физиологических структурах живого организма игра стала превращаться в фактор образа жизни человека, воплощать в себе человеческие качества.

Во втором параграфе данной главы под названием “Эволюция представлений об игре” анализируются идеи классической философии, характеризующие в основном социальные, культурологические и психологические аспекты игры. Согласно философии Сократа, во время игры в результате активного вмешательства человек открывает путь к истине. Платон дал самую глубокую онтологическую характеристику понятия «игра» и выразил это в принципе «жить надо играючи». Согласно идее Платона, основу игры составляет деятельность по обеспечению коллективной и индивидуальной жизнеспособности человека и его стремление к познанию. Аристотель объясняет феномен игры с позиции развлечения и релаксации.

Аврелий Августин показывает, что игра является активным способом осознания человеком собственной деятельности (истины). Итальянский мыслитель Николай Кузанский в своем произведении «Игра в шар», написанном в 1463 году, подчеркивал полифункциональный характер игры. Он включает к функциям игры такие, как доставление удовольствия, дидактические; игру он рассматривает как модель объяснения какой-либо идеи; игра вытекает из человеческого сердца и шагает по жизни; в игре существует случайность, можно выводить философские представления из понятия игры. Француз М.Монтень рассматривает игру как одно из важных потребностей человека, независимо от его возраста и социального статуса. Он выдвигал идею эффективности использования игры в процессе образования¹⁷.

¹⁷ Монтень. О воспитании детей //Монтень Опыты. – М.: Правда, 1990.-С.150.

И.Кант рассматривает игру в качестве творческого начала формирования развитого члена общества. По мнению Ф.Шиллера, человек становится человеком только тогда, когда он играет, игра освобождает человека от обязанностей и долга; игра признается им как сфера, предоставляющая человеку свободу¹⁸. Необходимо подчеркнуть, что феномен игры в XX веке стал объектом и предметом социально-гуманитарных наук. В исследованиях И.Хейзинги, Хуго Ранера и других ученых представления об игре были подняты на уровень концептуальной системы.

Таким образом, представители классической философии и науки высказывали глубокие мысли и суждения об экзистенциальном, гедонистическом, эстетическом и воспитательном значении игры в жизни человека.

Во третьем параграфе данной главы, озаглавленном «**Основные концептуальные подходы к пониманию сущности игры**» отмечается, что в рамках философской рефлексии понятие игры включается в состав самостоятельных онтологических категорий. Можно сказать, что в игре существуют атрибутивные и функциональные особенности, свойственные образу жизни человека, которые впоследствии становились объектом и предметом исследований педагогики, психологии, культурологии, этнографии, антропологии, социологии и других наук.

В постнеклассической философии стали появляться новые интерпретации, посвященные современной науке, технологии и процессам глобализации. В них (в условиях информационной и компьютерной революции, распространения системы интернета) анализируются ранее неизвестные грани феномена игры. В постнеклассической философии была пересмотрена классическая трактовка игры, то есть выявлены новые функции игры, ее подчинение для разнообразных целей становится предметом базовых знаний и практики. В диссертации выражается несогласие с некоторыми толкованиями, даваемые в энциклопедических словарях, трактующие игру как «непродуктивную деятельность», автор же в работе рассматривает продуктивные аспекты игры. Нами дано следующее рабочее определение игры: Игра – это поведение, свойственное живым существам с высокоразвитой психофизиологией (подражание, выражение, стремление к успеху), которое представляет собой деятельность по получению чувства удовольствия и удовлетворения в процессе достижения цели посредством свободного движения, отношения и общения. Следует отметить также то, что ни в каком другом виде деятельности человек не может продемонстрировать свое привлекательное психофизиологическое и интеллектуальное состояние, но только в игре. В то же время существуют интеллектуальные модели игры (шахматы, математические, абстрактные и теоретически-символические

¹⁸ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собрание сочинений: В 7 томах. - Т. 6. -М., 1957-С. 251-358.

игры), в которых определяющим является цель, победа, наряду с чувством удовольствия и удовлетворения.

Четвертый параграф этой главы озаглавлен **«Современные трактовки социальных функций и видов игры»**. По мере углубления в сущность понятия игры мы осознаем, что в ее глубинах имеется социальное, духовное, интеллектуальное, психологическое, эмоциональное и функциональное смыслы, взятые в широком значении слова. В целях внесения в данное понятие определенную точность, мы решили классифицировать абстракцию игры в следующие семантические виды: игровая ситуация; процесс игры; феномен игры; понятие игры, концепция игры.

В диссертации, имеющиеся взгляды на игру, подвергнуты анализу с выделением следующих концепций: культурологическая (игра в качестве феномена, свойственного только культурологии), эпистемологическая (теоретические модели игры, их адекватность, вопросы соотношения игровых моделей и реальности), философская (онтологические, гносеологические аспекты игры, ее воздействие на сознание и мышление, проявление ее различных экзистенциальных качеств по отношению к человеку, признание этических и эстетических особенностей, вытекающих из социализации игры).

Вторая глава исследования называется **«Игра и ее научно-теоретические концепции»**. В параграфе под названием **«Игра как предмет научного познания»** подчеркивается, что в настоящее время, под воздействием урбанизации, научно-технического прогресса исчезают некоторые традиционные виды игры и возникают новые. Это связано с перемещением элементов игры до самых вершин социальной жизни. С этой точки зрения, для того, чтобы проникнуть в сущность феномена игры, целесообразно изучить ее на уровне философской и мета научной рефлексии.

В процессе раскрытия сущности сложных систем на основе игровой модели появляется возможность изучения и познания характера воздействия предметов, людей, обстоятельств, физических и математических законов на игру. Даже свою познавательную деятельность человек может построить, основываясь на правилах игры. Психологи особенно высоко ценят креативные, познавательные аспекты игры, вообще и детской игры в частности. В частности ребенок в ходе игры проявляет свои способности и психологические возможности, учится вступать в отношения.

Анализируя игру как предмет научного познания, можно сделать следующие выводы:

во-первых, каждый из различных видов игры проявляет разные познавательные функции и характеристики. Физические и психические, парные и групповые, взрослые и детские игры вызывают к жизни различные ситуации, различный процесс познания и вид деятельности;

во-вторых, концепция игры может сыграть роль особого эвристического импульса к исследованию игровых интеллектуальных моделей, который дает эффективный результат для теоретической и практической деятельности;

в-третьих, исходя из сравнения науки и игры, можно констатировать, что наука и игра имеют тесно связанные общие черты, а также наука может стать для игры и объектом, и предметом исследования;

в-четвертых, в процессе игры познание выполняет этические, социальные и психологические функции. Уровень социализации и институционализации той или иной игры оказывает влияние на познавательные возможности игры, а также внутреннее состояние людей будет под воздействием того, в какие общественные игры они будут вовлечены.

В параграфе данной главы, озаглавленном **«Теории игры и их эпистемологический анализ»**, рассматриваются существующие в науках теории игры, осуществляется их эпистемологический анализ. Исторические корни познания игры восходят к античному миру. Можно убедиться в том, что феномен игры, ее сущность, роль и значение в жизни человека и общества всегда находились в центре внимания мыслителей и ученых. Философы Античного мира, Средневековья и Нового времени высказывали ценные мысли о гуманистических, эстетических и социально-культурных сторонах игры. В Новое время были разработаны научный аппарат и подходы, необходимые для исследования некоторых аспектов игры. Например, были изучены случайные и вероятностные события для определения частоты выпадения выигрышей в азартных играх, так как нужно было иметь представление об их измерении.

Феномен случайных событий, идея изучения их с помощью математических методов впервые была высказан Г.Галилеем. Идеи Галилея об изучении случайных событий на основе математических методов впоследствии были развиты Блезом Паскалем (1623-1662), Пьером Ферма (1601-1665), Христианом Гюйгенсом (1629-1695). Гюйгенс даже написал специальное произведение под названием «О расчетах в азартной игре» (1657), посвященное изучению случайных и неслучайных выигрышей и ситуаций.

Таким образом, объектом математического познания стал один из аспектов азартной игры (частота успеха). После этого эпистемологического прецедента прошло еще несколько столетий, пока были созданы теории, характеризующие сущность и специфику игры.

Во второй половине XIX века началась научная деятельность, направленная на разработку целостных концепций и теорий об игре. Изучению феномена игры в математике и социально-гуманитарных науках было уделено серьезное внимание. Мы можем констатировать, что возникли два подхода к теории игры и ее сущности, отношению знаний об игре к реальности, ее общим и теоретическим основам.

Первый – номологический или сущностный подход, в котором рассматриваются различные теоретические взгляды на природу игры, ее структурные и функциональные закономерности, общие принципы игры и анализ игровых теорий. Во-вторых, отраслевой подход, то есть теории игр, разработанные в различных областях, такие как теория экономической игры,

теория педагогических игр, теория математических игр и т.д. Таким образом, через эпистемологический анализ теории игры мы будем иметь возможность более глубоко проникнуть в сущность игры.

В исследовании обращено особое внимание на эпистемологические аспекты теории игры и раскрыт комплекс основных понятий, принципов, идей и подходов, которые составляют основу этой теории. В 1960-х годах английский математик Н.Ховард создал теорию метаигры, согласно которой метаигра представляет собой игру, результаты которой становятся набором правил для других игроков, целью которых является увеличение (усиление) полезности комплекса правил.

В математике науки выделился отдельная дисциплина теория игры, исследующая игру в качестве феномена, которого возможно переработать с помощью математического аппарата. С точки зрения математики игра – это, прежде всего, модель. Используя модели, разработанные в рамках теории игр, можно осуществить теоритико-игровой подход к исследованию и осмыслению определенных социокультурных событий и процессов.

Хотя теория игр считается разделом прикладной математики, она часто используется в качестве метода в экономике, а в некоторых случаях в социологии, политологии, психологии, этике и других предметах. Следует также подчеркнуть, что в рамках этой теории игр еще более проясняется модель конфликта, описывающая явления с участием различных сторон, имеющие различные интересы и возможности, а также стратегиями, соответствующими этим интересам.

В природе и обществе, да и во всем бытии каждая система находится в постоянном движении, в диалектической взаимосвязи и противоречивом отношении с другими системами. Именно эти аспекты можно проиллюстрировать в модели конфликта. Подход к этому вопросу с точки зрения теории игр приводит, как считают ученые, к более плодотворному решению проблемы. Значит, с помощью моделей, разработанных в рамках теории игр, можно описывать и объяснить содержание различных социокультурных явлений. Важно отметить тесную связь понятия игры, теории игр не только с точными – математическими науками, но и социально-гуманитарными науками, такими как экономика, психология, педагогика. В этой связи мы хотяли бы подчеркнули эффективную роль деловых игр в приобретении экономических знаний.

Экономические игры привлекают человека своей познавательностью и развлекательностью. Соперничество в этих играх целиком поглощает человека, в то же время вводит в мир состязательности и конкуренции. Мы считаем, очень важным осознавать смысл таких игр в нашем государстве, идущим по пути строительства общества, основанного на рыночной экономике. Это весьма актуальная задача и насущная проблема для нашего общества, идущего по пути либерализации экономической жизни, социальных процессов и структур. По нашему мнению, знание содержания экономических игр важно и необходимо не только для студентов и преподавателей в бизнес-школах, экономических школах, университетах, но

и для людей, которые хотят освоить содержание и сущность рыночной экономики. Ибо все это способствует повышению культуры экономического мышления людей, дальнейшему расширению ее инновационных аспектов. Интерактивные методы в педагогических технологиях состоят из разных игровых процессов. Это, в свою очередь, создает отношения сотрудничества между учителем и учеником а, с другой стороны, создает почву для самостоятельного мышления и творческой работы учащихся и студентов. В исследовании проанализированы два вида игры, которые способствуют повышению социально-психологических знаний: операциональные игры и ролевые игры. Таким образом усложнение социально-политических, экономических, культурно-просветительских отношений и процессов становится причиной возникновения новых теорий игр и теоритико-игровых подходов, а по мере того, как феномен игры становится объектом дифференцирующихся социально-гуманитарных и точных наук, он начинает раскрывать свои неизвестные ранее грани и свойства.

Третья глава называется **«Когнитивная инновация в игровой деятельности: проблемы и трактовки»**. Первый параграф этой главы озаглавлен «Постановка проблемы инновационного мышления в годы независимости, ее теоретико-методологическое значение», а второй параграф «Концепция инновационного мышления», третий параграф «Инновационное мышление и игра: вопросы концептуальной взаимосвязи».

В первом параграфе отмечается, что в годы независимости были разработаны теоретико-методологические основы идеи инновационного мышления, в частности, в научно-духовном наследии Первого президента Ислама Каримова проблема инновационного мышления рассматривалась в тесной связи с проблемой строительства нового общества, можно убедиться в том, что эта проблема занимала большое место в социально-политических экономических и духовно-просветительских системах и сферах.

Концепция игры, ее сущность и типология, связь между игрой и мышлением становятся предметом серьезных онтологических, эпистемологических и конкретно-научных исследований в философии и науке XXI века. Игра в качестве общественной, интеллектуальной деятельности, свойственной человеку, оказывает непосредственное влияние на его мышление. Но это не есть та ситуация, о которой мы хотим сказать; наше внимание привлекает тот аспект, который встречается в игре в процессе мышления, вытекающего из умственной деятельности человека. Когда мы рассуждаем об этой проблеме, мы замечаем, что иногда в процессе какой-либо игры проявляются свободный, абсолютно неограниченный уровень комбинации мышления, свойственной именно игре. Все это вызывает к жизни своеобразное инновационное состояние мышления.

Во втором параграфе диссертации выявлены общность и различие продуктивного мышления, творческого мышления и инновационного мышления, показаны обстоятельства, при которых они определяют друг друга. По нашему мнению, есть основа для определения мышления,

направленного на выработку новых идей, концепций и проектов не только как продуктивным, но и инновационным мышлением.

В определенном смысле термин «продуктивное мышление» имеет более широкое значение, чем термин «инновационное мышление». В основе формирования направленного, отраслевого инновационного мышления лежат инновационные предприятия, которые являются сферами интеллектуального труда, ориентированными на разработку, внедрение и распространение новшеств. Хотя разрабатывается новая идея в продуктивном мышлении, но на самом деле это процесс мышления, который дает эффект, необходимый для теоретической и практической деятельности. В то же время этот процесс может быть специализирован и усовершенствован.

Продуктивное мышление, которое приводит к открытию и изобретению в сфере умственного труда, созданию новой идеи или проекта, становится инновационным мышлением благодаря их системному, последовательному и постоянному характеру. Следует отметить, что проблема инновационного мышления, его сущности и типов, является относительно новой проблемой философской рефлексии, поэтому в литературе нет их общепринятого определения или толкования. Исследователи занимают разные эпистемологические, методологические, онтологические и теоретические позиции и дают различные трактовки и экспликации инновационному мышлению. Анализ показывает, что в этих дефинициях не раскрываются когнитивно-гносеологические особенности инновационного мышления.

Из данного параграфа диссертации вытекают следующие выводы:

во-первых, из-за высокого стремления к новациям в современном мире, удовлетворения все более развивающихся потребностей через внедрение новшества, перманентного создания различных отраслей и сфер услуг, этот тип мышления, его теоретические и практические вопросы становятся предметом исследования социальных инноваций. Это, в свою очередь, привело к формированию идеи инновационного мышления;

во-вторых, инновации осуществляются индивидами, обладающими инновационным мышлением, а реализация (объективизация) инновационного мышления происходит через создание инновационных систем образования и производства. Инновационное образование, в свою очередь, помогает будущим специалистам развивать понимание содержания и воспроизводства жизни; тем самым формируется инновационное мышление личности, стимулирующее реализацию инноваций;

в-третьих, повышение творческой деятельности до уровня инновационной деятельности, изменяющей мышление и образ жизни, зависит от субъективных (мотивация, потребность) и объективных (общественная цель, заказ, этап развития и т.д.) предпосылок и факторов.

Мы рассмотрели сущность и черты инновационного мышления, концептуальные интерпретации, этого мышления. Возникает вопрос: существует ли особенность инновационного мышления, связанная с игрой?

Этот вопрос обсуждается в третьем параграфе третьей главы, посвященной теме **«Инновационное мышление и игра: вопросы концептуальной взаимосвязи»**.

Независимо от того, каким бы видом деятельности ни занимался человек, все они могут быть вовлечены в сферу игры. Через игру человек осознает себя и действительность, осваивает реальность, подражает природным, личным и социальным феноменам, играет ту или иную роль. Инновационное мышление также является своего рода интеллектуальной деятельностью, которая может быть вовлечена в лоно игры. Проявление игры в инновационном мышлении отражается в разных формах и моделях.

Имеются два аспекта, связывающие инновационное мышление и игру друг с другом: 1. Проявление процессов игры в инновационном мышлении, т.е. семантико-смысловые игры, происходящие в мышлении, возникновение своеобразной (где-то детерминированной, где-то хаотичной, может и виртуальной) игры образов и представлений;

2. Создание и использование интеллектуальных игр, формирующих инновационное мышление.

Таким образом, мы можем видеть, что имеется возможность обогащения концепции инновационного мышления теорией игры, ее основными понятиями и идеями. В основе данной эпистемологической возможности лежит существование игры или похожих на нее качеств в процессах мышления и языковой коммуникации. Изучая лингвистические и семантические особенности языка, крупный представитель аналитической философии Л.Витгенштейн разработал в середине прошлого века концепцию языковой игры. Идея интеллектуальной, семантической игры, свойственной мышлению, в частности, инновационному мышлению, во многом основана на концепции, разработанной этим философом. Было выявлено, что феномен языковой игры имеет большое значение в изучении языка, изучении нормативных правил, позволяющих осуществить лингвистическую коммуникацию.

Поскольку языковая игра – это, прежде всего, intersubъективная коммуникация (межличностное общение), на первый план выходит исследование роли и значения лингвистических и образно-семантических игр, которые проявляются в поле взаимодействия языка и мышления. Изучение этой проблемы открывает путь к исследованию связи между языковой игрой и инновационным мышлением. Проявление игры в инновационном мышлении выражается в различных формах и моделях.

Представление о феномене интеллектуальной игры, в свою очередь, вытекает из суждений о синтезе понятий “языковая игра” и “игра мышления”. Язык и мышление являются ареной стихий смыслов, пространством их (то есть смыслов и содержаний) семантической игры. Выясняется, что творчество, интеллектуальная инновация начинается с движения и игры смыслов. «В культуре, - подчеркивает М.Р.Жбанков, - любая инновация изначально возникает в форме своеобразной игры смыслов

и содержаний»¹⁹. Первоначальные представления об игре языка и мышления сформировались в рамках парадигмы философии языка.

Согласно идее Л.Витгенштейна, языковая игра – это лингвистический феномен, направленный на реализацию общения между индивидами на основе определенных правил и конвенций (придание значения словам и выражениям, обновление значения, обогащение смысла и т.д.). Феномен языковой игры основывается на существовании возможностей добровольного использования слов и значений (без искажения их значения). Это, в свою очередь, подразумевает использование лингвистических элементов в свободной форме (стиль игры), проявления плюрализма слов и значений, в противном случае язык принял бы форму строгого лингвистического алгоритма, не имеющего игрового характера.

При наличии строгого алгоритма в языковом общении исчезают такие возможности как добровольное использование языковых элементов и средств (например, игра слов, придание метафорического значения), плюрализм значений, свободное использование языковых правил. В такой ситуации, разумеется, не может возникнуть феномен лингвистической игры.

По словам современных лингвистов, в процессе общения разговаривающий как бы «играет» со средствами слова²⁰. В постмодернистском учении идея языковой игры развивается на основе понятия «читатель текста». Согласно этой идее, в процессе чтения три стороны (читатель текста, текст и автор) образуют единое целое, и во время коммуникации и общения возникает бесконечное поле языковой игры. В этом бесконечном семантическом пространстве создаются новые образы, смыслы, идеальные модели.

Если мы учитываем взаимосвязанность языка и мышления, сходство логических и грамматических структур в них, то мы также должны признать, что в мышлении также формируются своеобразные семантические игры. Ибо, в одной из интерпретаций игры она представляет собой форму физической и интеллектуальной деятельности, с помощью которой человек способен реализовать свои умственные и эмоциональные качества, а также средство (путь, состояние) творческого поиска. Лингвистические и мыслительные игры выводят интеллект за рамки привычных шаблонов и стилей, в результате чего в пространстве лексических и семантических значений возникают «другие миры», «возможные миры».

Самый важный вид или модель интеллектуальной игры – это продуктивная игра человеческого воображения. Ярким примером интеллектуальной производительной игры является мысленный эксперимент, используемый в научном познании. В этом случае исследователь реализует своеобразную интеллектуальную игру, создает в своем воображении реалистичные и вероятностные условия для семантических моделей, отражающие характеристики и ценности изучаемого

¹⁹ См: Жбанков М.Р. Игра//Новейший философский словарь. Минск, 1999. – С. 252.

²⁰ Уварова Н.Л. Логико-семантические типы языковой игры, Автореферат дис.канд.филол.наук.–Горький, 1986.

объекта, анализирует последствия виртуальных сил и воздействий, и в итоге приходит к новым технологическим, теоретическим или практическим заключениям. Таким образом происходит возникновение инновации, то есть новизны в мышлении.

Мыслительная игра также может происходить в форме изменения реальных и виртуальных образов, в частности, их произвольного соединения, синтеза и комбинации значений. То есть изменение семантических образов и значений на основе определенных индуктивных или дедуктивных правил, произвольное соединение приводит к формированию нового образа, новой идеи. Реализуемая таким образом игра мышления составляет основу инновационного мышления. В литературе подчеркивается, что существует два типа мышления, приводящих семантические образы, значения и их комбинации в движение. Ими являются конвергентное и дивергентное мышление²¹. В конвергентном мышлении рассматривается множество различных типов и условий, задач и затем находят единственно правильное решение.

Идея, лежащая в основе инновационного мышления, - это дивергентное мышление. По утверждению психологов, данный вид мышления имеет характер углубленности, при котором одновременно анализируются образы, понятия и их содержание в различных семантических (идеальных, смысловых) направлениях, сопоставляются, происходит процесс параллельного мышления у творческой личности, комбинация методов и средств решения проблем, испытываются различные варианты, в результате чего возникает новая или неожиданная идея, подход. Поэтому мы с полным основанием можем назвать дивергентное мышление конструктивным мышлением.

Полученные нами первоначальные результаты дают возможность глубокого изучения и осознания проявления феномена инновации в игре и мышлении, в особенности, понимании сущности и функций интеллектуальных, коммуникативных, компьютерных и креативных игр, их теоретических и практических аспектов. На наш взгляд, наиболее важной перспективной стороной этого направления является изучение инновационного мышления на основе понятий теории игр и, следовательно, исследование игровых качеств креативного мышления.

Из этого раздела нашего исследования мы приходим к следующим выводам:

во-первых, в психологической основе инновационного мышления лежат произвольная ассоциация образов, смыслов и суждений, семантическое взаимодействие их друг с другом, осуществляемые в рамках правил и законов языка и мышления сопровождаемые возникновением новых образов и представлений. Исходя из этой точки зрения, есть основания полагать, что в инновационном мышлении существует феномен (или ситуация) интеллектуальной игры;

²¹ См.: Гуревич П.С. Мышление // Психологический словарь. Москва: ОЛМА Медиа Групп, 2007. – С. 385.

во-вторых, представление о феномене интеллектуальной игры. в свою очередь, вытекает из суждений по поводу синтеза понятий языковой игры и игры мышления. Язык и мышление суть стихия смыслов, поле их семантической игры;

в-третьих, творчество, интеллектуальная инновация начинаются с движения, игры смыслов. Если мы учтем взаимосвязь языка и мышления, сходство логических и грамматических структур в них, то мы должны признать, что и в мышлении возникают своеобразные семантические игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенных исследований были представлены следующие выводы:

1. Игра представляет собой синергетический продукт многостороннего, и многообразного, эволюционного развития высокоорганизованной материи.

2. Работы по изучению онтологических и гносеологических аспектов понятия игры способствуют формированию концептуальных элементов философии игры. В онтологическом плане игру можно определить как динамическое состояние системы или как разновидность внутренней системной связи между системами. Если рассматривать с гносеологической стороны, игру можно признать специфическим объектом исследования, теоретическим и теоретико-игровым методом, используемым в науках, изучающих объекты с присущими им статистическими и вероятностными качествами.

3. В период, когда в цивилизации происходит отраслевая специализация труда, происходит усиление потребности в более эффективном использовании физического и интеллектуального потенциала человека. Использование всего этого потенциала приведет повышению компенсаторских, развивающих и креативных характеристик игры.

4. Изменение и усложнение социально-политических, экономических отношений повлияли на отношение к игре и привели к признанию ее функций научного познания и управления. Отсюда вытекает, что изучение проблемы игры и сближение научно-рациональных методов, междисциплинарное сотрудничество дает целый ряд положительных результатов. Это формирует системный подход к изучению игры как вида социальной деятельности.

5. Изучение феномена игры, ее теоретических моделей, внедрение в общественную жизнь и производство приводит к развитию способности людей выбирать из множества вариантов наиболее динамичные, альтернативные варианты.

6. По мере изучения деятельности сложных систем и полифакторных проблемных ситуаций создаются специальные модели и сценарии игры (мозговая атака, разработка равноценных вариантов, разработка виртуальных систем организации и управления, а также другие формы) с помощью которых появляется возможность разработки моделей и методики, например, социальных структур, духовных процессов, образования и производства.

7. Изучение игровых характеристик инновационного мышления все более превращается в предмет междисциплинарных исследований. Появляется потребность в разработке теоретико-игровой концепции инновационного мышления. Применение теоретико-игровых моделей инновационного мышления в воспитании, образовании, занятиях приведет к повышению эффективности работ в этих сферах.

8. Подход с точки зрения теории игр к процессам инновационного мышления, направленных на создание новых идей, проектов, нацеленных на удовлетворение новых потребностей и решение возникающих проблем людей специализированными предприятиями и коллективами, на наш взгляд, дает положительные результаты в сфере образования, общественных мероприятиях, менеджменте и отраслях предпринимательства.

9. В особенности, экономические игры создадут обширные основания и условия для продвижения экономических инноваций в сфере труда и предпринимательства, адаптации к проводимым реформам и внесения вклада в современные конкурентоспособные идеи, направленные на удовлетворение требований современного производства.

10. По нашему мнению, когда на интеллектуальные процессы оказывается воздействие посредством различных интеллектуальных игровых моделей, на арене интеллектуальной деятельности возникают различные семантические, виртуальные, концептуальные, метафорические и другие игры, которые, в свою очередь, дают широкие возможности создания креативных идей в инновационном мышлении.

11. Объективизация инновационного мышления происходит через инновационное обучение. Благодаря этим играм, сознание ребенка с ранних усваивает новые представления и идеи, повышается эффективность образования, усиливается склонность ума к инновационному мышлению.

12. В инновационном мышлении семантические элементы имеют форму игры, а процесс интеллектуальной игры подчиняется грамматическим, стилистическим и логическим правилам (нормам). В этом смысле он создает основу для роста творческого интеллекта и создания инновационных идей. По нашему мнению, когда творческая интеллектуальная деятельность является составной частью общественного производства или процесса, то в обществе происходит непрерывное материально-техническое и духовно-интеллектуальное развитие.

13. В философии и науке считается актуальной проблемой изучение инновационного мышления, научную, эвристическую и практическую эффективность появляющихся игровых технологий в контексте инновационных коммуникаций и развлечений в условиях современной информационной и компьютерной революции. Имеется еще один аспект, связанный с тем, что концепция инновационного мышления на сегодняшний день остается направлением, еще далеким от совершенства, еще не достигшим уровня теории. На наш взгляд, наиболее перспективным аспектом этого направления является изучение инновационного мышления на основе

понятий теории игры, что позволяет изучать творческие характеристики креативного мышления.

**THE ACADEMIC COUNCIL NUMBER DSc.27.06.2017.F.02.02 FOR THE
AWARD OF A PHD AT THE SAMARKAND STATE UNIVERSITY**

SAMARKAND STATE UNIVERSITY

KUBAEVA SHOIRA TASHMURADOVNA

**GAME AND INNOVATION THINKING
(ontological and epistemological analysis)**

09.00.01- Ontology, epistemology, logic

**DISSERTATION ABSTRACT OF THE DOCTOR OF PHILOSOPHY (PhD) ON
PHILOSOPHICAL SCIENCES**

Samarkand – 2019

The theme of doctor of philosophy degree (PhD) was registered at the Supreme Attestation Commission at the Cabinet of Ministers of the Republic of Uzbekistan under number B2017.2.PhD/Fal69.

The dissertation has been prepared at Samarkand State University.

The abstract of the dissertation is posted in three (Uzbek, Russian, English, (RESUME)) languages on the website www.samdu.uz and on the website of “ZiyoNet” information and educational portal (www.ziyo.net).

Scientific consultant:

Kushakov Shuxrat Solievich
Doctor of science (Philosophy), Professor

Official opponents:

Karimov Bakhtiyor Raxmanovich
Doctor of Science (Philosophy), Professor

Tulenova Karima Jandarovna
Doctor of science (Philosophy), Professor

Leading organization:

Bukhara State University

The defence of the dissertation will be held at ____ on «__» _____ 2019 at the meeting of the one-time Scientific Council at the Scientific Council № DSc.27.06.2017.F.09.02 at Samarkand state university. (Address: 140104, 15 University boulevard, Samarkand, telephone: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24; e-mail: rector@samdu.uz. The building of the Faculty of History of Samarkand state university, the 1 st floor, cabinet 105)

The doctoral dissertation may be taken from the Information Resource Centre of Samarkand state university under № ____ (Address: 140104, 15 University boulevard, Samarkand, telephone: (8366) 235-19-38, 235-64-90; факс: (8366) 231-15-86, (8366) 235-27-24)

The abstract of the dissertation is distributed on «__» _____ 2019.
Protocol at the register № _____ «__» _____ 2019.

B.O.Turaev
Chairman of the scientific council
awarding scientific degrees,
doctor of philosophical sciences, professor

A.Samadov
Scientific secretary of the scientific council
awarding scientific degrees,
doctor of philosophical sciences

K.Nazarov
Chairman of the scientific seminar under the
scientific council awarding scientific degrees,
doctor of philosophical sciences

INTRODUCTION (abstract of PhD thesis)

The aim of the research work is to examine the ontological and epistemological aspects of the game and innovative thinking the philosophical analysis of the multifunctional features of the game phenomenon their manifestation in innovative thinking based on the provisions of modern game theories.

The object of the research is the phenomenon of the game and innovative thinking, their relationship and connection.

The subject of research is the study of the ontological, epistemological and creative aspects of the phenomena of the game their manifestations in innovative thinking.

The scientific novelty of the research is as follows:

the reason for changing the functional and heuristic characteristics of the goals and objectives of studying cultural, psychological, methodological aspects of the problem of the game phenomenon in classical, non-classical and post-non-classical philosophy;

argued the role of the productivity properties of the phenomenon of the game in other words, regulatory, developmental, compensatory, creative characteristics of the game in the formation of innovative thinking;

Onto-epistemological and heuristic characteristics of innovative thinking are disclosed on the basis of the principles of non-laziness, interaction, interactivity and semantic diversity;

identified divergent and convergent foundations of innovative thinking, manifesting in the field of intellectual games and decision-making.

The implementation of research results. Based on the study of the problem of the relationship of the game and innovative thinking its ontological and epistemological aspects:

The conclusions obtained from the study of changes in the functional and heuristic characteristics of the concept of the game, cultural, psychological and methodological aspects of the problem of the game phenomena in classical, non-classical and post-non-classical philosophy are widely used in the activities of the Youth Union (reference of the Central Meeting of the Youth Union of Uzbekistan number 04-13 /1905 /As a result of increase in the efficiency of work on the development of innovative thinking of scientists, the organization of leisure activities for young people, working on gaming technology and scripts;

studying the main characteristics and functions of a productive game - regulatory, developmental, compensatory, competitive, creative, etc. Formative innovative thinking allowed us to draw conclusions that were used in the implementation of the practical project "Scientific - practical study of the material optimizing the ability of the older generation to educate a harmoniously developed person" at the Tashkent Institute of Textile and Light Industry (certificate of the Ministry of Higher and Secondary Special Education) Republic of Uzbekistan No. 89-03-4304). As a result, the place and the role of optimizing the ability of the older generation to educate young people was studied, and the positive impact on the upbringing of a harmoniously developed person using concepts and principles,

derived from the consideration of the creative, functional and pedagogical aspects of innovative thinking was found;

in the course of substantiating the onto-epistemological and heuristic characteristics of innovative thinking through the principles of nonlinearity, cooperation, interactivity, semantic diversity, conclusions were formulated that contribute to the transformation of innovative thinking into the main activity the manifestation of gaming activities in projective practice, science and spiritual educational propaganda, prognosis and which were used in the Republican Center for Spirituality and Enlightenment (certificate of the Republican Center for Spirituality and Enlightenment: 02 / 015-1296-18) as a result of this was improved the work on the establishment of a system of educational and outreach activities to explain the content and scope of ongoing socio-economic reforms and distributing for population the main provisions of the state program "Action Strategy";

a study of divergent and convergent the foundations of innovative thinking in an intellectual game allowed to draw conclusions regarding constructive and technical-projective decisions and which were used in the preparation of the Assalom Uzbekistan program in the O'zbekiston television channel of the National Television and Radio Company of Uzbekistan (National Television and Radio Company of Uzbekistan: 0- 11-2261). As a result of this the state of innovation in thinking, that is, the emergence of cognitive innovations, the relationship of the game and innovative thinking their creative and multifunctional characteristics.

The outline of the thesis. The thesis consists of an introduction, three chapters, conclusion and list of references. The volume of the thesis is 142 pages

ЭЪЛОН ҚИЛИНГАН ИШЛАР РЎЙХАТИ

Список опубликованных работ

List of published works

1. Кубаева Ш.Т. Ўйиннинг фалсафий концепцияси// СамДУ илмий тадқиқотлар ахборотномаси. – Самарқанд, 2012. – № 2.(72) – Б. 20-22. (09.00.00; № 3).

2. Кубаева Ш.Т. Интерактив педагогик технологияда ўйин стратегияси ва уни татбиқ қилиш масалалари // ЎзМУ хабарлари// -Тошкент, №3/2013 й. 208-209 б (09.00.00; № 14).

3. Кубаева Ш.Т. Ўзбекистонда демократик ислохотларни амалга оширишда инновацион тафаккурнинг роли ва аҳамияти. - Ижтимоий фикр - инсон ҳуқуқлари. – Тошкент, - № 3/2015 й. 55-58.(09.00.00; №7)

4. Кубаева Ш.Т. Марказий Осиё мутафаккирларининг ижодиётида инновацион тафаккур намуналари // ЎзМУ хабарлари // – Тошкент, 2013. №3/1. 147-150 б. (09.00.00; № 14).

5. Кубаева Ш.Т. XXI – аср имкониятлар ва инновацион тафаккур асри // Имом ал-Бухорий сабоқлари. – Самарқанд, 2014 й. - №4. Б. 74-76 (09.00.00; № 9).

6. Кубаева Ш.Т. Ўйин ҳикмати// Тафаккур журнали. – Тошкент. 2014 й. - №3. Б. 119-120.(09.00.00;№ 12).

7. Kubaeva Sh.T. Innovative mentality and thought in civilization development: as the driving force for economic growth// European Journal of Research. Vienna, Austria, №7-8 2018. – P. 92-97. (ИМПАКТ ФАКТОР: 5.088 IFS 3,8/ UIF 2,7).

8. Кубаева Ш.Т. Развитие инновационного мышления в самаркандской академии Улугбека //:Universum: Общественные науки: электрон.научн.журн. 2014. №5 (6).URL:<http://universum.com/ru/social/archive/item/>. Учредитель и издатель:ООО «МЦНО».

9. Kubaeva Sh.T. Ulugbek as the innovator of the science // Europäische Fachhochschule European applied sciences. Германия.2014 й. 114-115 б.

10. Кубаева Ш.Т. Фалсафада ўйин концепцияси ва инновацион тафаккур синтези муаммолари. – Actual aspects of pedagogy and psychology of elementary education: materials of the III international scientific conference on April 18–19, 2018– Prague : Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2018. – P. 37-40.

11. Кубаева Ш.Т. Состояние игры в языке и мышлении как основа формирования инновационного мышления. LVI International Scientific and Practical Conference «International Scientific Review of the Problems and Prospects of Modern Science and Education». (Boston. USA. May 22-23, 2019). Conference site: <https://scientific-conference.com>.

12. Кубаева Ш.Т. Туризм соҳасини ривожлантиришда ўйин феномени ва инновацион тафаккурнинг аҳамияти // The Renaissance of the pilgrim tourism in the crossroads of the great silk road. Collection of papers of international and practical conference. Samarkand, may 24-25, 2019. - Б.179-181.

13. Кубаева Ш.Т. Зардушт таълимоти инновацион-маънавий ҳодиса сифатида.// «Авесто қадриятлари: замонавийлик дин ва фалсафа» мавзусидаги халқаро илмий-назарий конференция материаллари. Т.: 2013 й. 4-5 октябрь, 116-119 б.

II бўлим (II часть; II part)

14. Кубаева Ш.Т. Ўйин назарияси ва инновацион тафаккур концепцияси //Магистрантларнинг IV-илмий анжумани материаллари. Самарқанд, 2004 й. Б. 30-31.

15. Кубаева Ш.Т. Инновацион тафаккур иқтисодиёт потенциалини юксалтириш омили сифатида// СамДУ илмий тадқиқотлар ахборотномаси. – Самарқанд, 2014. – № 4.– Б. 70-72. (09.00.00; № 3).

16. Кубаева Ш.Т. Ўйин назарияси ва унинг ижтимоий-инновацион моҳияти // Ўзбекистон фани ва технологияларида инновация: муаммолар, ечимлар ва истиқбол. Республика илмий-амалий конференцияси материаллари. Самарқанд. 2007 й. Б. 30 -32.

17. Кубаева Ш.Т. Буюкларнинг бебаҳо тафаккури. Проблеми та перспективи розвитку науки на початку третьего тысячоліття у країнах Європи та Азії. Міжнародна науково-практична інтернет-конференція. Україна. 29-30 Квітень. 2014.conferences.neasmo.org/ua.

18. Кубаева Ш.Т. Улуғбек илмий мактабида тафаккур ривожини// Самарқанд шахрининг 2750 йиллигига бағишланади. Республика ёш олимлар илмий-амалий конференцияси материаллари. Тошкент-2007 й. Б. 79-81

19. Кубаева Ш.Т. Ўйин: моҳияти турлари ва функциялари// Оила маънавияти-жамият тараққиётининг таянчи.// Республика илмий-назарий, услубий-амалий конференция материаллари. Тошкент. 2012 йил. Б. 297-299

20. Кубаева Ш.Т. Иқтисодий жараёнлар ва инновацион тафаккур концепцияси// Ўзбек таълим модели ижроси ва баркамол шахсни тарбиялашда олимларнинг роли. Илмий-амалий конференция материаллари тўплами Самарқанд, 2012 й. 123-125 б.

21. Кубаева Ш.Т. Интеллектуал ўйин ва инновацион тафаккур// Фуқаролик жамиятини шакллантиришнинг ижтимоий-сиёсий ва маънавий-мафкуравий асослари. Илмий мақолар тўплами. Самарқанд 2013. Б.68-71

22. Кубаева Ш.Т. Ўйин назариясининг эпистемологик таҳлили // Ғоялар ва инновацион тараққиёт. II илмий-назарий семинар материаллари. Ургенч. 2013 й. Б.163-166.

23. Кубаева Ш.Т. Тафаккурда ўйин ва инновация // Обод турмушни таъминлашда олимларнинг ўрни. Республика илмий-амалий анжумани материаллари. – Самарқанд, 2013. – Б. 74-76.

24. Кубаева Ш.Т. Ўйин тушунчасида эпистемологик синтез масалалари (тарихий-фалсафий ёндашув) // Ўзбекистон файласуфлари I конгресси олдида “Замонавий ўзбек фалсафаси: тараққиёт истиқболлари” мавзусидаги Республика илмий-назарий анжумани материаллари. – Тошкент, 2015. – Б. 226-229.

