

**SHAROF RASHIDOV NOMIDAGI SAMARQAND DAVLAT
UNIVERSITETI HUZURIDAGI ILMIY DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/30.12.2019.F.02.02 RAQAMLI ILMIY KENGASH**

NUKUS DAVLAT PEDAGOGIKA INSTITUTI

UTEGENOVA JAMILA DJOLMURZAYEVNA

VIRTUAL REALLIK XX ASR MADANIY FENOMENI SIFATIDA

**09.00.02 – Ong, madaniyat va amaliyot shakllari falsafasi (madaniyat falsafasi va
madaniyatshunoslik)**

**FALSAFA FANLARI BO‘YICHA FALSAFA DOKTORI (PhD)
DISSERTATSIYASI AVTOREFERATI**

Samarqand - 2023

**Falsafa fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)
dissertatsiyasi avtoreferati mundarijasi**

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

**Contents of Dissertation Abstract
of the Doctor of Philosophy (PhD) on Philosophical Sciences**

Utegenova Jamila Djolmurzayevna

Virtual reallik XX asr madaniy fenomeni sifatida 3

Утегенова Жамила Джолмурзаевна

Виртуальная реальность как культурный феномен XX века..... 21

Utegenova Jamila Djolmurzayevna

Virtual reality as a cultural phenomenon of the XX th century 41

E'lon qilingan ishlar ro'yxati

Список опубликованных работ

List of published works 45

**SHAROF RASHIDOV NOMIDAGI SAMARQAND DAVLAT
UNIVERSITETI HUZURIDAGI ILMIY DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/30.12.2019.F.02.02 RAQAMLI ILMIY KENGASH**

NUKUS DAVLAT PEDAGOGIKA INSTITUTI

UTEGENOVA JAMILA DJOLMURZAYEVNA

VIRTUAL REALLIK XX ASR MADANIY FENOMENI SIFATIDA

**09.00.02 – Ong, madaniyat va amaliyot shakllari falsafasi (madaniyat falsafasi va
madaniyatshunoslik)**

**FALSAFA FANLARI BO‘YICHA FALSAFA DOKTORI (PhD)
DISSERTATSIYASI AVTOREFERATI**

Samarqand - 2023

**Falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi mavzusi Oliy attestatsiya komissiyasida
B2022.1.PhD/Fal663 raqam bilan ro'yxatga olingan.**

Dissertatsiya Nukus davlat pedagogika institutida bajarilgan.

Dissertatsiya avtoreferati uch tilda (o'zbek, rus, ingliz (rezyume)) Ilmiy kengash veb-sahifasida (www.samdu.uz) va "ZiyoNet" Axborot-ta'lim portalida (www.ziynet.uz) joylashtirilgan.

Ilmiy rahbar:

Abdullayeva Nasiba Bo'ronovna
falsafa fanlari doktori (DSc), dotsent

Rasmiy opponentlar:

Samadov Aktamkul Rafikovich
falsafa fanlari doktori (DSc), dotsent

Usmonov Farrux Nasirdinovich
falsafa fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), dotsent

Yetakchi tashkilot:

Urganch davlat universiteti

Dissertatsiya himoyasi Sharof Rashidov nomidagi Samarqand Davlat universiteti huzuridagi ilmiy darajalar beruvchi DSc.03/30.12.2019.F.02.02 raqamli Ilmiy kengashning 2023 yil "____" _____ soat ____ dagi majlisida bo'lib o'tadi. (Manzil: 140104, Samarqand shahri, Universitet xiyoboni, 15. Tel: (0366) 239-13-87, 239-11-40; faks: (0366) 239-11-40; e-mail: rektor@samdu.uz Samarqand davlat universiteti Tarix fakulteti, 1-qavat, 105-xona).

Dissertatsiya bilan Samarqand davlat universiteti Axborot resurs markazida tanishish mumkin (№____ raqam bilan ro'yxatga olingan). (Manzil: 140104, Samarqand shahri, Universitet xiyoboni, 15. Tel: (0366) 239-13-87, 239-11-40; faks: (0366) 239-11-40.)

Dissertatsiya avtoreferati 2023 yil «____» _____ kuni tarqatildi.
(2023 yil «____» _____ dagi _____ raqamli reestr bayonnomasi.)

Sh.Sh.Negmatova

Ilmiy darajalar beruvchi
ilmiy kengash raisi,
falsafa fanlari doktori (DSc), professor

X.A.Djurakulov

Ilmiy darajalar beruvchi
ilmiy kengash kotibi,
falsafa fanlari doktori (DSc), dotsent

A.R.Samadov

Ilmiy darajalar beruvchi
ilmiy kengash qoshidagi Ilmiy seminar raisi,
falsafa fanlari doktori (DSc), dotsent

KIRISH (falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi annotatsiyasi)

Mavzuning dolzarbligi va zarurati. Jahon miqyosida ijtimoiy, iqtisodiy va ma'naviy sohalarida integrallashuv hamda globallashuv jarayoni jadal kechayotgan bir davrda virtual reallikning ijtimoiy-madaniy fenomen sifatidagi ahamiyati tobora ortmoqda. Ta'limning, san'atning virtuallashuvi, umuman insonlar o'rtasidagi muloqotlarning tobora virtual reallikka ko'chib borishi madaniy jarayonlarning kechishida o'ziga xosliklarni keltirib chiqarmoqda. Bu holat virtual reallikning XX asrning oxiriga kelib faqat informatsion sohaga tegishli hodisa bo'lib qolmay, o'zining havflari va imkoniyatlari bilan ijtimoiy-madaniy jarayonlarning muhim bir qismiga aylanganligini ko'rsatmoqda. Shu nuqtai nazardan virtual reallikning madaniy fenomen sifatida ijtimoiy-falsafiy xususiyatlarini ochib berish dolzarb ahamiyat kasb etmoqda.

Jahon ilm-fanida sun'iy intellekt hamda ishlab chiqarish va xizmat ko'rsatishni avtomatlashtirish, axborot jamiyatining rivojlanish istiqbollarini prognozlash, ta'lim va tarbiyaning innovatsion usullarini tadqiq etishga qaratilgan fundamental va amaliy tadqiqotlar olib borilmoqda. Axborot texnologiyalari va uning ta'sirida tobora hajmi kengayib borayotgan virtual reallik madaniyatlar integratsiyasini ta'minlovchi vosita sifatida xalqlar, dunyoqarashning yaqinlashishini ta'minlovchi bir muhitga aylanib ulgurdi. Shu sababli yangi reallikda insoniyat madaniyati yutuqlarini o'zlashtirishning yangi usullari, shakllanayotgan virtual reallikning yangi havflariga qarshi turish, madaniyatlar dialogida o'ziga xosligimizni saqlab qolishning ilmiy asoslarini tadqiq etish zarurati ortib bormoqda.

Mamlakatimizda "Uchinchi Renessans"ni barpo etish bevosita yoshlarning intellektual salohiyatiga, ularning axborot texnologiyalari imkoniyatlaridan keng foydalanishi bilan bog'liq bo'lib bormoqda. Shu boisdan ham "mamlakatimizda investitsiyalarni faqatgina iqtisodiyot tarmoqlariga emas, balki ilmiy ishlanmalar "nou-xau"lar sohasiga ham keng jalb qilishimiz kerak"¹ligi ustuvor vazifalarning biri deb belgilangan. Shu nuqtai nazardan ham virtual makonning ijtimoiy-falsafiy tahlili axborot texnologiyalarini rivojlantirish sohasidagi ishlarimizning ma'naviy-ma'rifiy sohadagi ishlar bilan o'zaro aloqador tizimlilikini ta'minlashga hizmat qilish orqali o'zining amaliy samarasini ko'rsatadi va bu yo'nalishdagi tadqiqotlar o'z dolzarbligini saqlab qolmoqda.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 28-yanvardagi PF-60-son "2022-2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida" Farmoni, 2017-yil 17-fevraldagi PQ-2789-son Fanlar akademiyasi faoliyati, ilmiy-tadqiqot ishlarini tashkil etish, boshqarish va moliyalashtirishni yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida», 2017-yil 31-maydagi PQ-3022-son "Madaniyat va san'at sohasini yanada rivojlantirish va takomillashtirishga doir chora-tadbirlar to'g'risida", 2017- yil 28-iyuldagi PQ-3160-son, "Ma'naviy-ma'rifiy ishlar samaradorligini oshirish va sohani rivojlantirishni yangi bosqichga ko'tarish to'g'risida"gi qarorlari hamda mavzuga

¹ Mirziyoev Sh. M. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoevning Oliy Majlisga Murojaatnomasi. - Toshkent: O'zbekiston, NMIU, 2019. - 88 b.

oid boshqa huquqiy-me'yoriy hujjatlarda belgilangan vazifalarni amalga oshirishga mazkur dissertatsiya tadqiqoti muayyan darajada xizmat qiladi.

Tadqiqotning respublika fan va texnologiyalari rivojlanishining ustuvor yo'nalishlariga bog'liqligi. Mazkur dissertatsiya tadqiqoti respublika fan va texnologiyalar rivojlanishining "Axborotlashgan jamiyat va demokratik davlatning ijtimoiy, huquqiy, iqtisodiy, madaniy, ma'naviy-ma'rifiy rivojlantirishda innovatsion g'oyalar tizimini shakllantirish va ularni amalga oshirish yo'llari" ustuvor yo'nalishiga muvofiq bajarilgan.

Muammoning o'rganilganlik darajasi. Jahon ijtimoiy-falsafiy ta'limotlarida virtual reallik muammosiga ilmiy jamoatchilikning qiziqishi XX asrning 90-yillari boshlarida, texnologiyaning birinchi yutuqlari davriga to'g'ri keladi.

Virtuallik va virtual reallikning falsafiy mazmun-mohiyati, strategik maqsad va vazifalarni ayrim jihatlarini G'arb olimlari G.Almond, T. Adorno, D. Doych, Yu.Xabermas, M.Xorkxaymerlar tomonidan olib borilgan¹. Taniqli G'arb olimlaridan E.Giddens, E.Toftler, S.Xantington, F.Fukuyama, Z.Bjezinskiy kabi mutaxassislar o'z izlanishlarida axborotlashgan jamiyatning vujudga kelishi, bunday jamiyatlarning rivojlanishidagi virtual texnologiya bilan bog'liq omillar keng yoritib berilgan. Virtual reallikning rivojlanish istiqbollari, shaxs va jamiyat taraqqiyotiga ijobiy va salbiy ta'siriga doir dastlabki paradigmalar qarashlar Kanadada Artur Kroker², Maykl Vensteyn, Germaniyada Axim Byul³, Mixael Paetaular⁴ tomonidan tadqiq qilingan.

Keyingi yillarda MDH mamlakatlari olimlari tomonidan ilmiy tadqiqot mavzusiga oid qator fundamental tadqiqotlar A.Ursul, N.Moiseev tomonidan olib borilgan. Madaniyat imitatsiyasi - milliy, regional va global muammo sifatidagi o'ziga xos jihatlarini o'rganish borasida M.S.Vershinin, Yu.V. Irxin, M.M. Lukina, Yu.A. Nisnevich, G.P. Xorina va boshqa shu kabi olimlar tadqiqotlarini ko'rsatish mumkin⁵.

O'zbekistonda istiqbol yillarida virtual borliq, virtual reallikning falsafiy jihatlarini M.N.Abdullaeva, T.Alimardonov, M.Bekmurodov, Z.D.Davronov,

¹Д.Дойч. Структура Реальности. Оп. 1997 г. Allen Lane, The Penguin Press. Н.А. Зубченко РХД - М-Ижевск 2001; Дж.Коулман. Сиракузы, Нью-Йорк, 1982; Алмонд Г., Верба С. Гражданская культура: политические установки и демократия в пяти странах / Е. Генделя. М.: Мысль, 2014; David Easton. *The Analysis of Political Structure*, New York:1990; Pye L. *Political Culture and Political Development*. Princeton, 1965; Сиберт С, Шрам У., Питерсон Т. Четыре теории прессы. – М.: 1998; Т.Адорно. М.Хоркхаймер. Диалектика просвещения: философские фрагменты/Т.Адорно. М.Хоркхаймер. -М.Медиум, 1997; Маркузе Г. Разум и революция/ Г.Маркузе. -СПб:В.Даль, 2000; Ю.Хабермас. Техника и наука как «идеология». -М. Праксис, 2007.

² Kroker A., Weinstein M/ *Date trash/ The theory of the virtual class/* Monreal, 1997.

³ Bühl A. *Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace*. Opladen: W.Verlag, 1997; Bühl A. *Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000

⁴ Paetau, Michael: *The Web of Knowledge — The Web of Power?* 9th International Conference of Sociocybernetics "Modernity 2.0: Emerging Social Media Technologies and their Impact", Urbino, Italy, 29 June - 5 July 2009

⁵ Акопов Г.Л. Интернет и политика. Модернизация политической системы на основе инновационных политических интернет-коммуникаций: монография.- М. КНОРУС, 2017; Вершинин М.С. Политическая коммуникация в информационном обществе / М. С. Вершинин. - СПб. : Изд. Михайлова В.А.,2001; Ирхин Ю.В. «Электронное правительство»: теория и практика // No4. 2008; Лукина М.М. Теория и практика. - М2011; Нисневич Ю.А. Информационная политика России: проблемы и перспективы. М.1999; Межуев В. М. Между прошлым и будущим. -М.: 1996; Флиер А.Я. Избранные работы по теории культуры. «Издательство «Согласие», М.2014; А.В. Костина, Г.П. Хорина Информационная культура в концепциях информационного общества. // Философия и культура. - 2012. - № 4. - С. 14-20.

R.Djumaev, Sh.S.Kushakov¹, N.Jo'raev, A.G.Muminov, F.Muminov, K.J.Tulenova, Sh.Paxrutdinov, N.A.SHermuxamedova, M.Quronov, A.Tulyaev, A.Haydarova va boshqa shu kabi olimlar tomonidan o'rganilgan. A.N.Sanaqulovning tadqiqotlarida virtual reallikning ijtimoiy jarayonlardagi roli², M.Normamatova tadqiqotlarida virtualistikadagi postnoklassik epistemologiya g'oyalari tahlil qilingan³.

Mavjud ilmiy adabiyotlar va izlanishlar tahlili shuni ko'rsatdiki, virtual reallik fenomeni turli soha olimlari tomonidan o'rganilgan bo'lsa-da, virtual reallik XX asr madaniy fenomeni sifatidagi tanlangan mavzu mustaqil tadqiqot ob'ekti sifatida falsafiy-kontseptual jihatdan maxsus tadqiq etilmagan. Ushbu holat mavzuning dolzarbligini ko'rsatadi. Shu bois tadqiqot ishida mazkur muammo ijtimoiy, falsafiy jihatdan atroflicha talqin etilgan.

Tadqiqotning dissertatsiya bajarilgan oliy ta'lim muassasasi ilmiy-tadqiqot ishlari rejalari bilan bog'liqligi. Dissertatsiya tadqiqoti Nukus davlat pedagogika institutining ilmiy-tadqiqot ishlari rejasiga muvofiq 1-MT "Barqaror demokratik huquqiy davlat qurishda axloqiy-ma'naviy tarbiya va falsafiy, huquqiy ong dialektikasi" mavzusi doirasida bajarilgan.

Tadqiqotning maqsadi virtual reallik XX asr madaniy fenomeni ekanligini ochib berish va uni zamonaviy madaniy taraqqiyotdagi o'rnini tahlil qilishdan iborat.

Tadqiqotning vazifalari:

"virtuallik" va "virtual reallik" kategoriyalarini o'ziga xos jihatlarini ochib berish;

XX asr madaniyat sohasidagi transformasiyalarni shakllantirishdagi paradigmal yondashuvlar va virtuallik reallikni invarianti sifatidagi falsafiy ahamiyatini aniqlash;

kiberterrorizmni virtual olam va tarmoqlararo muloqotga salbiy ta'siri va uning oldini olishning samarali yo'llarini ochib berish;

virtuallashuv davrida O'zbekiston yoshlarining madaniy va kognitiv qobiliyatlarini takomillashtirishning milliy va umuminsoniy ahamiyati, reallik virtuallashuvi va simulyatsion texnologiyalarni takomillashtirishda insonparvar dunyoqarashning ahamiyatini ochib berish;

yangilayotgan O'zbekiston sharoitida madaniyat imitatsiyasi, virtual reallik va virtual madaniyatning rivojlanish istiqbollarini o'rganishga doir ilmiy xulosalar, taklif va tavsiyalar ishlab chiqishdan iborat.

Tadqiqotning ob'ekti virtual reallik madaniy fenomen sifatida olingan.

¹ Кушаков Ш.С. Креативность как характеристика семантической виртуальности// Фалсафа ва фанлар методологияси муаммолари: Республика илмий-назарий семинар материаллари. – Т.: "Мумтоз сўз", 2016.- С. 29- 32. Кушаков Ш.С. Язык, мышления и виртуальность (зарисовки к постнеклассической философии языка) // Глобаллашув шароитида фалсафа ва миллий ғоянинг долзарб масалалари. Тошкент, ЎЗМУ, 2017. – С. 34-36

² Sanaqulov, A.N. Prospective Directions of Effective Use of Virtual Technologies in Increasing the Power of Youth. JournalNX, 897-903

³ Нормаматова М. Виртуалистикада постнотклассик эпистемология ғоялари. фал.ф.б.фал.д. (PhD) Автореф. – Самарқанд., 2018. – 40 б.

Tadqiqotning predmeti zamonaviy kommunikatsion texnologiyalarining virtual madaniyatga ta'sirini ilmiy asoslash bilan belgilanadi.

Tadqiqotning usullari. Dissertatsiyada analiz va sintez, dialektika, qiyosiy tahlil, sotsiologik so'rovnoma kabi usullar, hamda tizimli yondashuvdan foydalanilgan.

Tadqiqotning ilmiy yangiligi quyidagilardan iborat:

virtual obyekt (virtual olam obyekti) hodisasi yangi yo'nalishlarning paydo bo'lishi va ularni madaniy tizimda ishlatish usullarini yaratishdagi strukturaviy-funksional, regulativ-baholovchi mezonlari falsafiy jihatdan ochib berilgan;

virtual madaniyatni ko'p o'zgaruvchan tabiatining arxetipik model konstruksiyalari aniqlanib, virtual olamlarning qaytaruvchanligi aksiologik va axloqiy dominantlarning idrok etishdagi potensial imkoniyatga egaligi asoslangan;

immersiv virtual reallik madaniyat va jamiyatga ta'sir o'tkazish uchun yuqori salohiyatga ega bo'lgan virtual reallikning maxsus elementi ekanligi hamda madaniy amaliyotning yangi shakllari va insonning ijodiy salohiyatini ro'yobga chiqarish omillarining rivojlanishi bilan bog'liq ekanligi asoslangan;

axborot madaniy globallashuv fenomeni sifatida ijodiy madaniyatni shakllantirishda dominantlikka va virtual reallikda madaniy jarayonlar qaytariladigan hamda o'zgaruvchan xarakterga ega ekanligi ochib berilgan.

Tadqiqotning amaliy natijalari quyidagilardan iborat:

virtual reallik fenomenining falsafiy mazmun-mohiyati tizimlashtirilib, madaniyat yo'nalishdagi muammolarni oldini olishdagi yangi ilmiy tushuncha va paradigmalar ishlab chiqilgan, jamiyat ijtimoiy-madaniy hayotini barqarorligini ta'minlashda virtual texnologiyalardan samarali foydalanish mexanizmlari ochib berilgan;

zamonaviy ilmiy-nazariy yondashuvlar asosida jamiyat ijtimoiy-madaniy sohasini rivojlantirishda zamonaviy virtual axborot kommunikatsion texnologiyalardan yanada rivojlantirish hamda ularning samaradorligini aniqlovchi monitoring tadbirlarini o'tkazish bo'yicha takliflar ishlab chiqilgan;

O'zbekiston Respublikasidagi siyosiy partiyalar, O'zbekiston yoshlar ittifoqi, Oliy va o'rta maxsus o'quv yurtlari, OAV muassasalari hamda axborot tarqatish uchun mas'ul muassasa va tashkilotlar faoliyati bilan bog'liq tarbiyaviy tadbir ishlanmalari yaratilgan.

Tadqiqot natijalarining ishonchliligi. Tadqiqot natijalarining ishonchliligi xalqaro hamda respublika miqyosidagi ilmiy-amaliy konferensiyalar materiallari to'plamlari, OAK ro'yxatiga kirgan maxsus va xorijiy mamlakatlar jurnallarida chop etilgan maqolalar, xulosa, amaliy taklif va tavsiyalarining amaliyotda joriy etilganligi, olingan natijalarning vakolatli tashkilotlar tomonidan tasdiqlanganligi bilan izohlanadi.

Tadqiqot natijalarining ilmiy va amaliy ahamiyati. Tadqiqot natijalarining ilmiy ahamiyati zamonaviy madaniyat taraqqiyotiga virtual texnologiyalarning ta'sirini ochib berish bo'yicha ilmiy taklif va tavsiyalar ishlab chiqilgani bilan izohlanadi.

Tadqiqot natijalarining amaliy ahamiyati zamonaviy madaniyat taraqqiyotiga virtual texnologiyalarning ta'siri kabi ijtimoiy-madaniy yangiliklar jarayonlar hamda

ulardan samarali foydalanish jarayoni bilan bog'liq me'yoriy-huquqiy hujjatlar va chora-tadbirlar dasturlarini va yoshlar dunyoqarashini yuksaltirishga doir OAV materiallarini, shuningdek mavzu doirasidagi darslik va o'quv qo'llanmalarni tayyorlash mumkinligi bilan izohlanadi.

Tadqiqot natijalarining joriy qilinishi. Virtual reallik XX asr madaniy fenomeni sifatida mavzuini o'rganish bo'yicha olingan natijalar asosida:

virtual obyekt (virtual olam obyekti) hodisasi yangi yo'nalishlarning paydo bo'lishi va ularni madaniy tizimda ishlatish usullarini yaratishdagi strukturaviy-funksional, regulativ-baholovchi mezonlariga oid taklif va tavsiyalardan O'zbekiston Respublikasi Fanlar Akademiyasi Qoraqalpog'iston Bo'limi Qoraqalpoq gumanitar fanlar ilmiy-tadqiqot institutida 2018-2020-yillarda bajarilgan PZ-20170915198 "Qoraqalpog'iston jamiyatidagi ijtimoiy ko'rsatmalar transformatsiyalanishi: tarix va amaliyot" mavzusidagi amaliy loyiha ijrosini ta'minlashda foydalanilgan (O'zbekiston Respublikasi Fanlar Akademiyasi Qoraqalpog'iston Bo'limi Qoraqalpoq gumanitar fanlar ilmiy-tadqiqot institutining 2022 yil 17 oktyabr 398/1-son ma'lumotnomasi). Natijada amaliy loyixada belgilangan vazifalar ijrosini ta'minlash asosida madaniy ishlar tizimini takomillashtirishga xizmat qilgan;

virtual madaniyatni ko'p o'zgaruvchan tabiatining arxetipik model konstruksiyalari aniqlanib, virtual olamlarning qaytaruvchanligi aksiologik va axloqiy dominantlarning idrok etishdagi potensial imkoniyatga egaligiga oid taklif-tavsiyalardan O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2021-yil 18-yanvardagi 23-son "O'zbekistonda yoshlarga oid davlat siyosatini 2025-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi Qarori va mavzuga oid boshqa huquqiy-me'yoriy hujjatlarda belgilangan vazifalarni amalga oshirishda foydalanilgan (Qoraqalpog'iston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligining 2022-yil 27-sentyabrdagi 01-01/1-3055-son). Natijada yoshlar tarbiyasi sohasidagi davlat siyosatining ustuvor yo'nalishlarini aniqlash, uni amalga oshirish shakllari, usullari va mexanizmlarini ishlab chiqishdagi qonun va qonun osti hujjatlari, shuningdek sog'lom avlod, avlodlar bardavomligida axloq, qadriyatlarni ma'naviy ahamiyatiga oid yo'riqnoma, qo'llanmalarni samarali amalga oshirishga xizmat qilgan;

immersiv virtual reallik madaniyat va jamiyatga ta'sir o'tkazish uchun yuqori salohiyatga ega bo'lgan virtual reallikning maxsus elementi ekanligi hamda madaniy amaliyotning yangi shakllari va insonning ijodiy salohiyatini ro'yobga chiqarish omillarining rivojlanishi bilan bog'liq ekanligiga oid ilmiy-amaliy taklif-tavsiyalardan Qoraqalpog'iston Respublikasi Ma'naviyat va ma'rifat Kengashining 2021-yilda ma'naviy-ma'rifiy ishlar samaradorligini oshirish va sohani rivojlantirish bo'yicha 01-113-son "Yo'l xarita"sining "Axborot texnologiyalaridan foydalangan holda g'oyaviy va axborot xurujlariga qarshi mafkuraviy immunitetni kuchaytirishda raqamli targ'ibot ishlarini rivojlantirish" nomli bandida belgilangan vazifalar ijrosini ta'minlashda va "Ma'naviyat festivali" tadbir dasturi loyihasini ishlab chiqishda foydalanilgan (Respublika Ma'naviyat va ma'rifat markazining 2022-yil 9-iyundagi 01-13/158-son ma'lumotnomasi). Natijada, ma'naviyat va ma'rifat sohasidagi davlat siyosatining ustuvor

yo‘nalishlarini aniqlash, ma‘naviy ahamiyatiga oid yo‘riqnoma va qo‘llanmalarni shakllantirishga samarali xizmat qilgan;

axborot madaniy globallashuv fenomeni sifatida ijodiy madaniyatni shakllantirishda dominantlikka va virtual reallikda madaniy jarayonlar qaytariladigan hamda o‘zgaruvchan xarakterga ega ekanligiga oid taklif-tavsiyalardan 2021-yil I chorak davomida yoshlar bilan ishlashning yangicha tizimini joriy etish bo‘yicha chora-tadbirlar dasturining 49-bandidagi hududlarda raqamli texnologiyalari o‘quv markazlarini tashkil etish, 50-bandidagi maktablarda “Bir million dasturchi” loyihasini keng xududda joriy qilish, 51-bandidagi har bir shahar va tumanlarda tashkil etilgan raqamli texnologiyalari o‘quv markazlarida o‘quv kurslarini tashkil etish, 52-bandidagi mahalla yoshlar o‘rtasida kibersport turlari bo‘yicha Qoraqalpog‘iston Respublikasi birinchiligini tashkil etish, 55-bandidagi axborot texnologiyalari sohasiga qiziquvchi yoshlar o‘rtasida “Istiqbolli IT-loyihalar” tanlovini tashkil etishda foydalanilgan (O‘zbekiston yoshlar ittifoqi Qoraqalpog‘iston Respublikasi Kengashining 2022-yil 27-sentyabrdagi 02-07/216-son ma‘lumotnomasi). Natijada axborot texnologiyalari sohasiga qiziquvchi yoshlarni rag‘batlantirishda, yoshlar bilan ishlashning yangicha tizimini joriy etishga xizmat qilgan.

Tadqiqot natijalarining aprobatyasi. Mazkur tadqiqot natijalari 3 ta xalqaro, 3 ta respublika ilmiy-nazariy va ilmiy-amaliy anjumanlarida muhokamadan o‘tkazilgan.

Tadqiqot natijalarning e‘lon qilinishi. Dissertatsiya mavzusi bo‘yicha jami 13ta ilmiy ish, jumladan, O‘zbekiston Respublikasi Oliy attestatsiya komissiyasi tomonidan doktorlik dissertatsiyalarining asosiy ilmiy natijalarini chop etish tavsiya etilgan ilmiy nashrlarda 7 ta maqola (ulardan 3 tasi respublika va 5 tasi xorijiy jurnallarda) e‘lon qilingan.

Dissertatsiyaning tuzilishi va hajmi. Dissertatsiya kirish, uchta bob, xulosa va foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxatidan tashkil topgan. Dissertatsiyaning umumiy hajmi 130 betni tashkil etadi.

DISSERTATSIYANING ASOSIY MAZMUNI

Kirish qismida mavzuning dolzarbligi va zarurati, muammoning o‘rganilganlik darajasi, ilmiy yangiligi asoslangan, tadqiqotning respublika fan va texnologiyalari rivojlanishining asosiy ustuvor yo‘nalishlariga bog‘liqligi, ob‘ekti, predmeti, metodlari, maqsad va vazifalari aniqlangan, olingan natijalarning ilmiy va amaliy ahamiyati, amaliyotga joriy qilingani, aprobatyasi, nashr etilgan ishlar, dissertatsiyaning tuzilishi bo‘yicha ma‘lumotlar keltirilgan.

Dissertatsiya ishining «**Virtual reallikni tadqiq etishning nazariy-falsafiy masalalari**» deb nomlangan birinchi bobida “virtuallik” va “virtual reallik” tushunchalarining falsafiy-kategorial qiyosiy tahlili berilib, virtual reallikning namoyon bo‘lish shakllari va modellari hamda uning zamonaviy ilm-fan va ijtimoiy-madaniy sohalar taraqqiyotiga ta’siri tadqiq etilgan.

“Virtual reallikka oid falsafiy kontsepsiyalarning tahlili” paragrafida “Virtuallik” atamasi kompyuter texnologiyalarida (virtual xotira), shuningdek,

boshqa sohalarida: kvant fizikasi (virtual zarralar), boshqaruv nazariyasi (virtual ofis, virtual menejment), psixologiyada (virtual qobiliyatlar, virtual vaziyatlar va hokazo) ham qo'llanilishi yoritiladi. Virtual reallik muammosi 1980-1990 yillardagi postnoklassik falsafa doirasida, dastlab, ko'p qirrali poliontik reallik tabiatini o'rganish muammosi sifatida yuzaga kelgani tahlil etilgan. Falsafada, ayniqsa XX-XXI asr ilmiy tadqiqotlarida virtual reallik muammosi axborotlashgan jamiyatining jiddiy ijtimoiy-madaniy hodisasi sifatida o'rganilmoqda, uning yangidan yangi qirralari kashf etilmoqda.

Virtual reallik falsafasi dastlab professional faylasuflar tomonidan emas, balki kompyuter muhandislari, jamoat arboblari, yozuvchilar, jurnalistlar tomonidan ilgari surilgan. Virtual reallik zamonaviy kontsepsiyasi va amaliyoti yoshlar orasida turli kontrmadaniyat, kompyuter industriyasi, adabiyot (fantastika), harbiy ishlanmalar, kosmik tadqiqotlar, san'at va dizaynda paydo bo'ldi va rivojlandi¹.

"Virtual" tushunchasini tahlil qilish shuni ko'rsatadiki, uni axborotlarning mavjud bo'lish usuli sifatida ko'rib chiqish maqsadga muvofiq, bunda axborot mavjudlikning ikki tomonlama – virtual va aktual shakllarda mavjud bo'lishi asos qilib olinadi. Demak, ushbu nuqtai nazarni asoslash uchun axborot haqidagi nazariyalarning xulosalari bilan bog'liq. Olamning axborot komponentini o'rganishda reallikni unda sodir bo'layotgan axborot jarayonlari nuqtai nazaridan ko'rib chiqadigan axborot yondashuvi eng samarali hisoblanadi. Agar biz axborotni mavjudlik usuli deb qaraydigan bo'lsak, uning uning xususiyatlaridan birini ifodalash uchun "virtuallik" atamasini ishlatishimiz mumkin. *Bundan virtuallik - bu olamning ma'lum bir tarkibiy qismi bo'lib, u passiv, o'zaro ta'sirdan tashqari yashirin, kodlangan shaklda mavjud bo'lishni anglatadi degan xulosaga kelingan.*

“Virtual reallikning madaniyat fenomeni sifatidagi talqini” paragrafida zamonaviy madaniyat virtuallik tamoyilidan faol foydalanayotganligi, ammo madaniyatning virtual hayot chegaralari hali chuqur o'rganilmaganligi tahlil etiladi. Umuman olganda, virtual reallik nafaqat axborot texnologiyalarining rivojlanishi, balki ijtimoiy zaruriyatning natijasi, zamonaviylik va kompyuter texnologiyalaridan chetga chiqadigan, odamga kundalik hayotni o'z xohishlariga muvofiq ravishda diversifikatsiya qilishga imkon beradigan ijtimoiy-madaniy hodisa. Ushbu voqelikning muhim xususiyati - interfaollik, iste'molchining axborot va kompyuter bilan uzluksiz ravishda bevosita hamkorligi hisoblanadi. Buning natijasida u (VR) ommaviy ijod shakli sifatida namoyon bo'ladi, natijalari tasavvur natijalaridan ko'ra haqiqiyroqdir, bu har qanday inson ishtirok etishi mumkin bo'lgan o'ziga xos go'yoki hayotiy o'yindir. Biroq, haqiqiy ijoddan farqli o'laroq, virtual mahsulot har bir shaxsning o'z ijodiy sa'y-harakatlarning natijasi emas, afsus u kompyuter dasturlari va standart talablari bilan cheklangan, taklif etilgan variantlardan birini tanlash va dasturlashtirilgan voqeaga g'arq bo'lish bilan bog'liqligi etirof etilgan.

¹Никитаев В.В. Пространство и время WWW // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. Москва: Институт философии РАН, 2004. С. 73— 93.

Virtual reallik texnik va inson tasavvurining qandaydir o'ziga xos umumlashmasidir. Uning insonga, inson ruhiyatiga umuman jamiyatning madaniyatiga ta'sirini real baholash mushkul. Chunki undagi virtuallik yangicha voqelikni, zamonaviy olamning o'ziga xosliklarini aks ettiruvchi yangi ijtimoiy-madaniy qoidalarga ko'ra yaratishga katta yordam beradi.

“Virtual reallikning madaniy hodisa sifatida ijtimoiy jarayonlar bilan aloqadorligi” paragrafida bugungi kunda virtual voqelikni tushunish kompyuter va axborot texnologiyalari bilan uzviy bog'liqligi tahlil etiladi. Virtual reallikni kengroq talqin qilish esa axborot texnologiyalari imkoniyatlari sabab bir oz farq qilishi mumkin. Virtual dunyo deganda, amaliy jihatdan odam nafaqat kompyuter simulyatsiyasini, balki ob'ektiv haqiqat mantig'iga ko'ra, ijtimoiy tuzilishdagi o'zgarishlar (utopiya, distopiya), axloqiy va aksiologik qadriyatlar (mehr-muhabbat, mehr-oqibat), shaxsning o'ziga xos xususiyatlarini (tushlar, orzular)ni inobatga olgan holda qurilgan xayoliy, efemer dunyoni tushunishi kerak. Virtual voqelik mavjud voqelikka parallel bo'lib, real dunyo hodisalari va inson ijodkorligi natijasi o'laroq ontologik borlig'iga ko'ra insonning real, ob'ektiv ta'sirida bo'lmaydigan narsani o'zgartirish imkoniyatidir.

Dissertatsiyaning **«XX asr madaniy olamining virtual manzarasi: simulyakr va imitatsiya texnologiyalari»** deb nomlangan ikkinchi bobida san'at va madaniyat sohalarining virtuallashuvi va unda simulyatsion texnologiyalar rivoji o'rganilib, madaniyat imitatsiyasini milliy, regional va global muammo sifatida rivojlanish mexanizmlari an'anaviylik va zamonaviylik dialektikasini konstruktiv-ratsional baholash tamoyillari ilmiy asoslangan hamda madaniyat sohasida virtuallik reallik texnologiyalardan foydalanishning ustuvor yo'nalishlari ilmiy nuqtai-nazardan ochib berilgan.

“Virtuallashuv ta'sirida badiiy ijod jarayonining transformatsiyasi” paragrafida texnologiyalarning takomillashuvi va keng tarqalishi sari virtual reallikning mazkur xossalari madaniy jarayonlarga, kundalik amaliyotga va zamonaviy qadriyatlarga borgan sari kuchli ta'sir ko'rsatishi tahlil qilinadi. Hozirgi kunda kompyuter texnologiyalari bizning fikrlash tarzimizni, shuningdek turmush tarzimizni belgilab berib, yangi jismoniy amaliyotlarni shakllantirayotgan bosh omilga aylanmoqda. Jumladan, bugun virtual madaniyat tushunchasi ham qo'llanila boshlandi. "Virtual madaniyat" tushunchasidan foydalanish ko'pincha telekommunikasiya va kompyuter makonini tahlil qilish bilan bog'liq bo'lib, aksariyat talqinlarda Internet madaniyati (Internet tufayli paydo bo'lgan kompyuter texnologiyalari hukmronligiga asoslangan madaniyat) sifatida tushuniladi. Virtual madaniyat hodisasini kontseptualizatsiya qilish uning mohiyati va qo'llanilish chegaralarini aniq tushunishni talab qildi va shu sababli mazkur tadqiqotning mantig'i virtual reallikni o'rganishning umummadaniy taraqqiyotga ta'sirini izchil o'rganishga asoslanadi.

XX asrdan boshlab barcha san'atning turli jabhalari asta-sekin yangi formatga o'ta boshlagan va bu jarayon hanuz davom etmoqda. Bu 20-asrning asosiy san'at turlaridan bo'lgan teatrning virtual tabiatining namoyon bo'lish dinamikasi, buyuk rejissyorlar ijodida o'z o'rnini topdi, bu holatlar virtual nisbatlardagi farqlarni kengroq darajada aniqlashga yordam beradi. Bu jarayon teatr san'atining

virtualligini tushunishning quyidagi ketma-ketligini o'z ichiga oladi: psixologik virtuallik (K.S.Stanislavskiy), protovirtual ekran texnologik virtual reallik (V.E.Meyrxold), syurealistik virtuallik (A.Arto), meta-realistik virtuallik (T.Kantor), immersiyaniing meditatsion virtual haqiqati (E.Grotovskiy), realistik virtuallik (P. Bruk) va boshqalar shular jumlasidandir. Xususan, teatr klassikadan avangard, modernizm, postmodernizm orqali zamonaviy barcha turdagi innovatsion texnikalarga o'tib, sezilarli darajada o'zgardi.

Virtuallik g'oyasi insonga tubdan boshqacha fikr yuritishga keng imkon beradi hamda dunyo tuzilishining murakkabligini ochib beradigan, an'anaviy san'at tilini texnologik san'at amaliyotlari va tarmoqdagi san'at hodisalariga o'zgartiradigan yangi fikrlash paradigmasini yaratadi. Zamonaviy multimedia echimlari, kompyuter grafikasi haqiqiy, katta hajmli, og'ir va unchalik funktsional bo'lmaganlar o'rniga ko'p qatlamli elektron bezaklarni yaratishga imkon beradi.

Virtual artefaktning chegaralari nafaqat sahna makonini o'zgartirishga, balki estetik idrokni ham o'zgartirishga qodir. Virtual san'at, teatrning virtualligi, madaniyatning virtual yashash usuli, virtual badiiy ijod - bularning barchasi hozirgi zamonning haqiqatlari va ularning paydo bo'lishi nafaqat zamonaviy madaniyatni boyitibgina qolmay, balki jamiyat rivojlanishining yangi sifat bosqichini anglatadi. Virtuallik ijodkorlik madaniyatning ajralmas, o'ziga xos tomoni sifatida namoyon bo'la boshladi va insonga teatr-virtual makon san'atning yangi modellarini amalga oshirishga imkonini beradi.

“Virtual reallik yangi kommunikasiya makoni sifatida” paragrafida virtual makon u yoki bu g'oya, sxema, model rivojlanishining bir nechta turlarini ko'rib chiqishga imkon berishi tahlil etiladi. Inson uchun virtual voqelikka kirish, ijod mahsulotini yaratish yoki ijodkorlik qilish uchun potentsial imkoniyatga aylanib ulgirdi. Agar ijod– bu insonning osonlik bilan tarqatilishi va keng foydalanishi mumkin bo'lgan yangicha shakllar va modellarni yaratishga bo'lgan salohiyati bo'lsa, virtuallashtirish esa voqelikni qiyofalar, ramzlarga har qanday almashtirishdir, demak virtuallashtirish jarayoni bu ijodkor inson uchun zaruriy jarayondir. Demak, insonning o'zi virtual voqelikda g'oyalarni yaratish vositasida atrofdagi voqelikni yaratishini hamda ularni mavjud voqelikda moddiylashtirishini faraz qilgan holda biz virtuallikning voqeligiga shubhalanmasligimiz mumkin. Binobarin, virtuallik voqelikni yaratadi. Virtuallik go'yoki ob'ektiv olamning qolipidir. Shuning uchun uni voqelikka qarama-qarshi qo'yib bo'lmaydi.

Bugungi kunda real hayot va real madaniyat, insonning raqamli texnologiyalar bilan kommunikasiyasi tobora yaqinlashib bormoqda. Shu nuqtai nazardan, so'nggi chorak asrni “inson va raqamli aloqalar integrasiya jarayoni”¹ deb hisoblash mumkin. Ayniqsa, “mobil texnologiyalar, bulutli hisoblash va ulangan tizimlarning o'zaro ta'siri uning shakllanishi kuzatilmoqda”². Bugungi kunda texnologiyalar kuch va samaradorlik manbai hisoblanadi, bu “yangi aloqa nuqtalari bilan bog'langan dunyoni yaratish”³ an'anaviy madaniyat va u haqida tushunchani yangicha talqin qilishga chorlaydi.

¹ Chatfield, Tom. How do We Adapt to the Digital Age. New York. Press. 2017. P189.

² Greengard, Samuel . Internet of Things. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2017. – P 78.

³ Greengard, Samuel Internet of Things. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2017. – P 81.

“Madaniyatning axborot jamiyatidagi rivojlanish istiqbollari” nomli paragrafda madaniyat o‘zaro aloqalar va ta’sirlar orqali yaratilgan qadriyatlar bugun raqamlashuvi, axborot jamiyatida immersiv virtual reallik bugungi kunda nisbatan kam sonli odamlar uchun ochiq bo‘lsa, boshqa bir kompyuter kommunikativ virtual realligi sifatida internet, aksincha zamonaviy madaniyat makonida markaziy o‘rinlardan birini egallab ulgurgani xususida ta’kidlanadi.

Internet virtual olamida odamlar o‘qiydi-o‘rganadi, ishlaydi va dam oladi, bo‘sh vaqtini o‘tkazadi (samarali, samarasiz), muloqot qiladi, bahslashishadi; savdo-sotiq qiladi va kurashadi, qarz oladi va pulni qaytaradi, dunyodan qochadi yoki sayohat qiladi; kimdir qimor o‘ynaydi, kimdir tanish orttiradi, biznesda vositachilik qiladi, sevishadi, aldaydi yoki o‘g‘irlaydi, tan olinadi va mashhur bo‘ladi, o‘z iste’dodini ro‘yobga chiqaradi, xotirjamlik topadi va yana boshqa ko‘plab imkoniyatlar. Xullas Internet nafaqat axborot makoni (kelib chiqishi va asosiy funksiyalariga ko‘ra) balki global ijtimoiy aloqa vositasi hamdir. Internet o‘z mohiyatiga ko‘ra, shunchaki ulkan ma’lumotlar bazasi ham emas, u odamlar yashaydigan makondir va uni odamlardan ayro tasavvur qilib bo‘lmaydi.

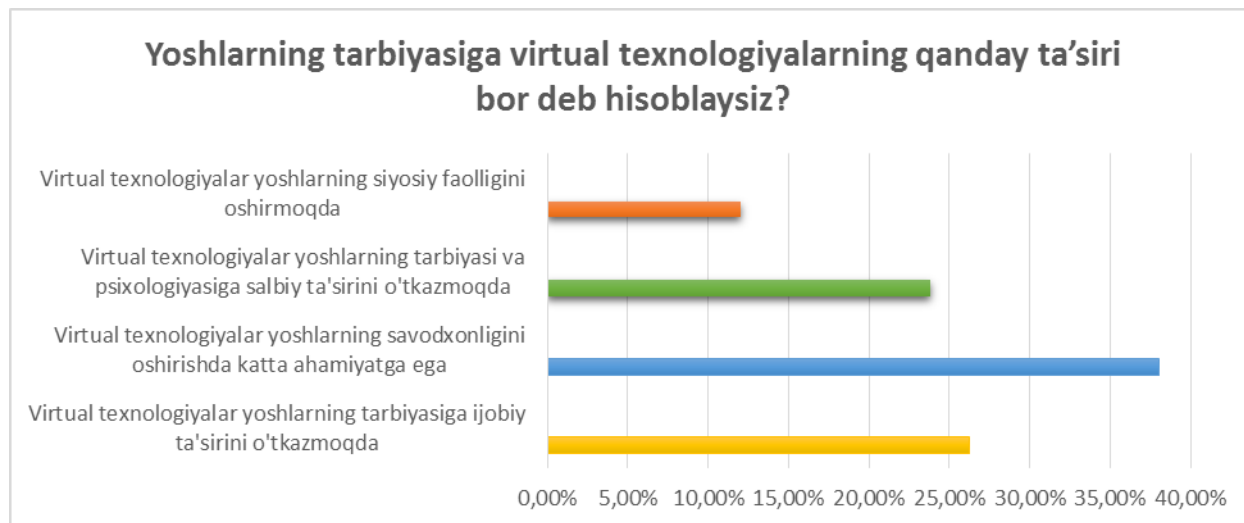
Dissertatsiyaning «**O‘zbekistonda yoshlarda kognitiv qobiliyat va virtual madaniyatni rivojlantirish omillari**» deb nomlangan uchinchi bobida virtual reallikning shaxs va jamiyat taraqqiyotiga ijobiy va salbiy ta’siri, kiberterrorizm, virtuallashuv davrida yoshlarining kognitiv qobiliyat va virtual madaniyatini shakllantirishning ahamiyati va rivojlanish istiqbollari qiyosiy o‘rganilgan. Shuningdek, tadqiqotchi tomonidan o‘tkazilgan sotsiologik so‘rovnoma natijalari asosida respondentlar fikri o‘rganilib, shu asosda tahliliy xulosalar keltirilgan.

“Virtual makonda kiberterrorizmga qarshi kurashning ijtimoiy-madaniy xususiyatlari” deb nomlangan paragrafda inson hayot faoliyatining turli sohalariga internet va axborot – virtual texnologiyalarining barcha joylarga tarqalish bilan bog‘liq bo‘lgan voqelikdagi yuz berayotgan tub o‘zgarishlar zamonamizning ijtimoiy-madaniy makoni mazmuni va xususiyatlariga jiddiy ta’sir ko‘rsatayotgani tahlil qilingan. An’anaviy texnologiyalar va kommunikasiya vositalari virtual voqelikdan vujudga kelayotgan ijtimoiy amaliyotlarning innovatsion shakllari va usullari, ijtimoiy fikrni boshqarishning yanada tezkor, ko‘pfunksional texnologiyalari bilan almashtirilmoqda. Voqe-olamning virtual voqelik bilan vositalangan almashuvi yuz bermoqda.

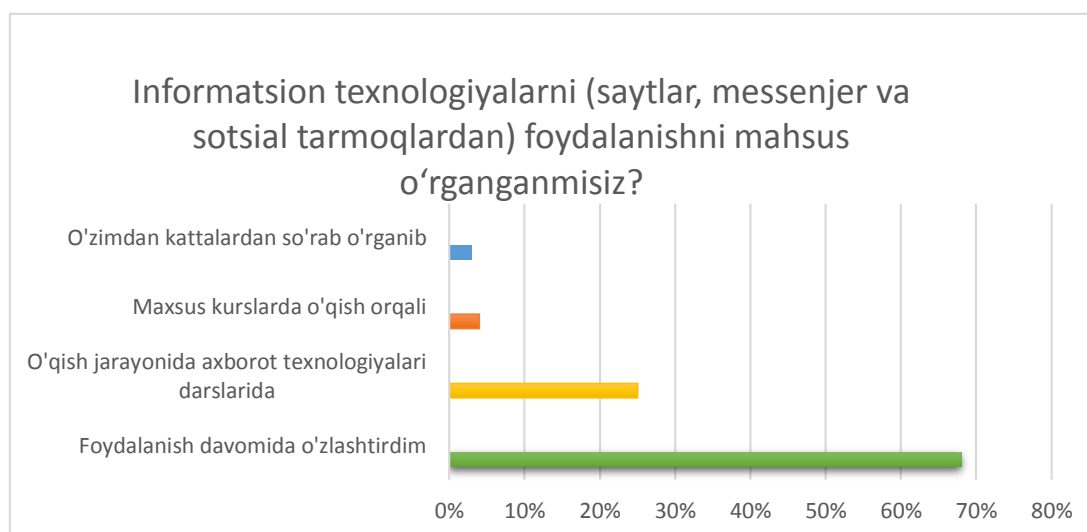
Virtual olamda real olamdan ko‘chgan amaliy ko‘nikmalardan tashqari axloqiy madaniyat, qadriyatlar va an’anaviy me’yorlar amal qiladi. Bu masala ham bir qancha: tarmoqli makonda axloqiy me’yorlarga rioya qilish, kiberjinoyatchilardan himoya qilish, kino va fotohujjatlar nazorati, mualliflik huquqiga rioya qilish, Internet-inson o‘zaro munosabatlarini to‘g‘ri yo‘lga qo‘yish, o‘z vaqtini oqilona sarflash, kommunikatsion muloqot va hamkorlik me’yorlariga amal qilish kabi muhim muammolarni o‘z ichiga oladi. Internet makonda eng muammoli vaziyatlardan biri mualliflik huquqiga amal qilish bilan bog‘liq.

Tadqiqotda zamonaviy madaniyat taraqqiyotiga virtual texnologiyalarning ta’siri bilan bog‘liq jarayonlarni o‘rganishga bag‘ishlangan sotsiologik so‘rovnoma bo‘yicha fikrlarni aniqlashga va ularni tahlil qilishga harakat qildik. Nukus davlat pedagogika instituti talabalari, Amudaryo MFY yoshlari jami 500 respondent

o'rtasida yoshlarning virtual madaniyati va internetdan kelayotgan ma'naviy tahdidlardan qanchalik xabardorligi, ulardan himoyalash, mediasavodxonlik darajasiga oid savollar bilan murojat qilingan.



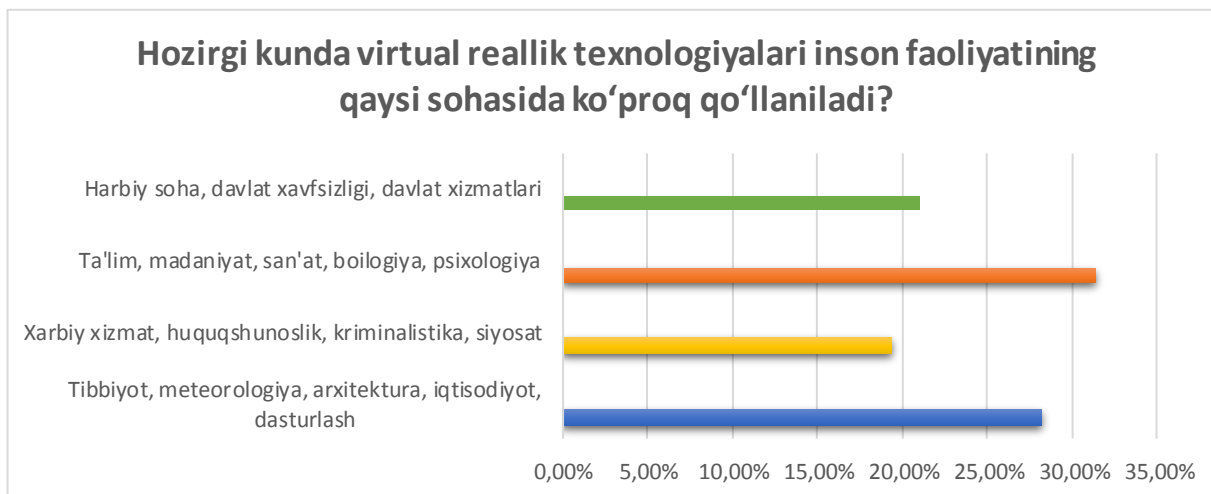
1. Yoshlarning tarbiyasiga virtual texnologiyalarning qanday ta'siri bor deb hisoblaysiz? degan savolga -12% respondent virtual texnologiyalar yoshlarning siyosiy faolligini oshirmoqda, -26,2% virtual texnologiyalar yoshlarning tarbiyasiga ijobiy ta'sirini o'tkazmoqda, -38% virtual texnologiyalar yoshlarning savodxonligini oshirishda katta ahamiyatga ega, -23,8% virtual texnologiyalar yoshlarning tarbiyasi va psixologiyasiga salbiy ta'sirini o'tkazmoqda deb javob qaytardi¹. Javoblardan ko'rinib turibdiki ijobiy va salbiy ta'sir o'rtasida juda katta farq yo'q. Respondentlarning katta qismi internet yoshlarning savodxonligini oshiradi degan fikrni bildirishgan.



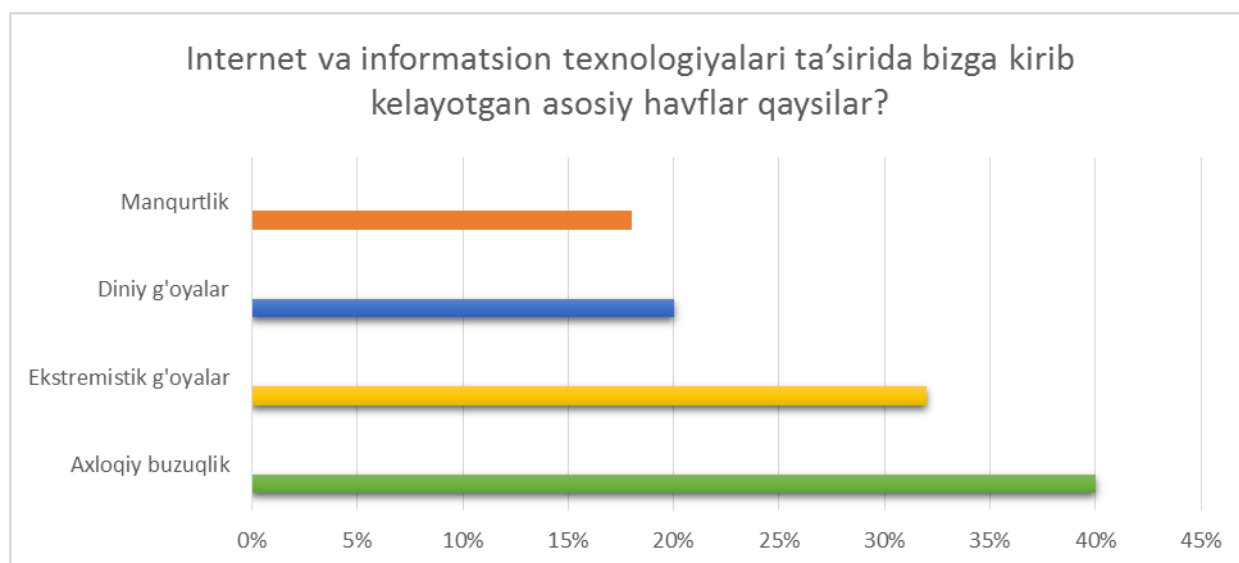
«Informatsion texnologiyalarni (saytlar, messenjer va ijtimoiy

¹ Utegenova J. Dj. "Internet va informatsion texnologiyalari ta'sirida kirib kelayotgan asosiy havflar" mavzusidagi sotsiologik so'rovnoma xulosalari. Nukus 2022.

tarmoqlardan) foydalanishni mahsus o'rganganmisiz?» degan savolga –68% respondent foydalanish davomida o'zlashtirdim, 25% respondent o'qish jarayonida axborot texnologiyalari darslarida, – 4% respondent maxsus kurslarda o'qish orqali, – 3% o'zimdian kattalardan so'rab-o'rganib – 3% deb javob berishgan¹. 68-foiz ya'ni respondentlarning katta qismi informatsion texnologiyalarni o'zlari o'rgangan, bu esa ularni mediamadaniyatdan etarli xabardor emasligini ko'rsatadi.



Hozirgi kunda virtual reallik texnologiyalari inson faoliyatining qaysi sohasida ko'proq qo'llaniladi? degan savolga –28,2% respondent tibbiyot, meteorologiya, arxitektura, iqtisodiyot, dasturlash, –19,4% harbiy xizmat, huquqshunoslik kriminalistika, siyosat,– 31,4% ta'lim, madaniyat, san'at, biologiya, psixologiya, – 21 % harbiy soha, davlat xavfsizligi, davlat xizmatlari deb javob berishgan². Ta'lim va san'atda virtual texnolgiyalar eng ko'p qo'llanganligini respondentlar ta'kidlashgan. Demak, internet orqali ular masofaviy ta'lim va virtual san'atdan bahramand bo'lishganini ko'rsatadi.



¹ Utegenova J. Dj. "Internet va informatsion texnologiyalari ta'sirida kirib kelayotgan asosiy havflar " mavzusidagi sotsiologik so'rovnoma xulosalari. Nukus 2022.

² Utegenova J. Dj. "Internet va informatsion texnologiyalari ta'sirida kirib kelayotgan asosiy havflar " mavzusidagi sotsiologik so'rovnoma xulosalari. Nukus 2022

Internet va informatsion texnologiyalari ta'sirida bizga kirib kelayotgan asosiy havflar qaysilar?" degan savolga respondentlardan –40% axloqiy buzuvchilik, – 32% ekstremistiklik g'oyalari, – 20% diniy g'oyalari, – 18% manqurtlik deb javob berishgan¹. Respondentlar internet orqali kirib kelayotgan axloqsizlikni katta xavf sifatida ko'rsatishgan.

Inson psixologiyasi shundayki, aksariyat holatda yo o'ziga qiziq tuyilgan sensatsion axborotni o'zlashtiradi. Ko'pincha bu axborot insonning o'ziga xavf solishi, asabiylashtirishi, organizm faoliyatining ma'lum miqdorda buzilishiga olib kelishi mumkin. Yoshlarda esa, ularning maksimalistligini inobatga oladigan bo'lsak, nojoiz "qahramonliklar" ko'rsatishiga turtki bo'ladi². Shuning uchun virtual reallikning salbiy ta'sirini e'tibordan qochirmaslik lozim.

3-bobning "Virtual madaniyatning immanent xususiyatlari deb nomlangan paragrafida virtual madaniyatning tasniflash va o'ziga xos xususiyatlarini tahlil qilishga e'tibor qaratilgan.

"Virtual reallik" kontsepsiyasiga asoslanib, san'at va estetik tajriba bilan bog'liq bo'lgan va qisman ilm-fan tomonidan ilgari surilgan butun virtual sohani u yoki bu tarzda tasniflashni beshta toifaga ajratishni maqsadga muvofiq deb bilamiz: tabiiy virtuallik; san'at virtual haqiqat sifatida; paravirtual haqiqat; proto-virtual haqiqat; virtual haqiqat.

Tabiiy virtuallik - bu tushlar, orzular, xayolparast gallyutsinatsiyalar, bolalar o'yinlari, hayollarda amalga oshiriladigan insonning ma'naviy va aqliy faoliyatining asl mohiyatidir.

San'at virtual reallik sifatidagi muammo estetika uchun azaldan yaxshi ma'lum bo'lgan. Biz uchun bu erda mohiyatan, san'at tomonidan yaratilgan butun majoziy-ramziy olamni virtual olamlarning o'ziga xos makoni deb tushunish mumkin, ularning har biri o'ziga xos va faqat estetik idrok etish jarayonida to'liq amalga oshiriladi. Badiiy obrazlar va ramzlarni shakllantirish jarayonida qabul qiluvchi o'zining ichki dunyosida vujudga kelgan voqealar va holatlarni reallik sifatida faol his qiladi (hamdard qiladi), shu bilan birga u deyarli har doim o'zi ishtirok etgan ongning periferik sohalarini to'g'risida xabardor qiladi.

Paravirtual (texnika virtualligi) haqiqatga biz yigirmanchi asrning badiiy madaniyatidagi ikkita sohani havola qilamiz: a) o'zgargan ong holatidagi yoki odatdagi narsalardan tashqaridagi san'at va b) avangard-modernist-postmodern san'atdagi virtuallik elementlarining barcha turlari va bizning zamonaviy san'at amaliyotimizda mavjud. Ushbu elementlar va hattoki butun kvazi virtual olamlar bu sohada qisman ongli ravishda yaratilgan, lekin ko'pincha ular o'z-o'zidan madaniyatda, aniqrog'i post-madaniyatda butun zamonaviy, texnogen yo'naltirilgan atmosfera ta'sirida paydo bo'ladi.

Proto-virtual (virtual prototiplar) reallik. Biz ushbu sohaga zamonaviy elektron texnologiyalar asosida yoki ongli ravishda vujudga keladigan virtuallikning barcha shakllari va elementlariga murojaat qilamiz. Bu erda kamida uchta virtual ishlanmani ajratish mumkin: a) virtual reallik elementlarini unga

¹ O'sha manba

² <https://nargis.uz/p=2595>

sezgir bo'lgan "ilg'or" "texnik" (texnik asosda paydo bo'ladigan) san'at turlariga kiritish; b) badiiylik alomatlarini (kompyuter o'yinlari, video-kompyuter attraksionlari, lazer-elektron shoular, kompyuter simulyatorlari, boshqa kompyuter foydaliligi) o'z ichiga olgan virtual reallik elementlari asosida ommaviy madaniyat va amaliy mahsulotlarni yaratish; v) tarmoq ichida badiiy amaliyotlarning paydo bo'lishi, an'anaviy san'at turlarini efirga uzatish va internetga moslashtirish (gipermatn, tarmoq adabiyoti, virtual ko'rgazmalar, muzeylar, san'at yodgorliklariga sayohat va boshqalar) va printsiptal ravishda yangi tarmoq san'at loyihalarining paydo bo'lishi (net-art, transmusiqa, kompyuter ob'ektlari va qurilmalari, tarmoq muhiti va boshqalar), faqat qabul qiluvchining audiovizual idrok etish uchun mo'ljallangan.

Virtual haqiqat bu foydalanuvchi o'zgacha hissiyotlarni o'zgartirish vositalarini qo'llash orqali ma'lum bir tajribani boshdan kechirgan kabi his qilishni maqsad qilgan har qanday tizim uchun nomlangan. Virtual dasturiy ta'minotga asoslangan dunyoda mavjud bo'lgan haqiqat tasavvuridir.

“O'zbekistonda yoshlarda virtual madaniyat va kognitiv qobiliyatni rivojlantirishning ahamiyati” deb nomlangan 3 paragrafda virtual olam makoni georafik va siyosiy chegaralardan mahrum, vaqt va fasl bilmaydi, shuning uchun ham u zamonaviy madaniyat taraqqiyotini integratsiya qiluvchi kuchli omilga aylangani va yoshlarda kognitiv va ijodkorlik qobiliyatini shakllantirish, virtual madaniyatni shakllantirish masalalari tahlil qilingan.

Homo Intemeticvs – Yaratuvchi va Bunyodkorlik maqomini egallashga harakat qilsada, ularning ishlari har doim ham insoniyat tinchligi va omonligi uchun mas'uliyatni his qilavermaydi. Virtual olam aynan shu jihatiga ko'ra, hozirgi kunda va yaqin kelajakdagi ilmiy tadqiqotlar uchun dolzarb bo'lib qoladi. Yoshlarni kognitiv qobiliyatlarini ijobiy tomonga boshqarish, undan yoshlar uchun foyda olish, o'z o'zini rivojlantirish uchun O'zbekistonda “Bir million dasturchi» loyihasining amalga oshirilayotganligini ta'kidlash lozim. Bugungi tezkor va globallashtirish davri yuqori malakali dasturchi va mutaxassislar tayyorlash tizimini yanada takomillashtirish, bu boradagi ishlarni yangi bosqichga ko'tarishni taqozo qilmoqda. Bugungi kun va kelajagimizni axborot-kommunikasiya texnologiyalari hamda sohaning etuk kadrlarisiz tasavvur qilib bo'lmaydi. Muhammad Xorazmiy nomida axborot-kommunikasiya texnologiyalariga ixtisoslashgan maktab ochilishi, «ay-ti» texnologiyalarga qiziqishini yanada oshirish va ularning etuk mutaxassis bo'lib etishishi uchun sharoit yaratish maqsadida O'zbekistondagi IT-parklar ko'payib bormoqda.

Xullas, bugungi kunga kelib virtual ijtimoiy tarmoqlar barcha ijtimoiy qatlamlarda va yosh guruhlarda jadal ommalashmoqda. O'ziga xos beqiyos qadriyatlar, til, timsollarga ega bo'lgan yangicha tarmoqli madaniyat shakllanmoqda.

XULOSA

Mavzuni tadqiq qilish asosida quyidagi xulosalarga kelindi:

Birinchidan, virtual madaniyat bir tomondan ommaviylik, boshqa tomondan esa individuallashishni namoyon etadi. Virtual madaniyat virtual reallikni namoyon etadigan elektron pochta, skayp-nomlar, bloglardagi nik, chatlar, ijtimoiy tarmoqlar, tvitter, messendjerlardagi telefon raqamlari va hokazo ko'inishdagi ijtimoiy amaliyotlarning tegishli modellarini yaratmoqda. Bu esa insonning yangi ma'naviy ehtiyojlarini o'rganishini talab etadi.

Ikkinchidan, bugungi kunga kelib internet kommunikativ harakatning yangicha qadriyatlari, me'yorlari, vositalari va usullarini shakllantirmoqda. Zero, kommunikasiyalarning individual me'yorlari va usullarini ishlab chiqish madaniy xotiraga joylangan namunalar, an'analar, marosimlarni hisobga olgan holda kommunikativ salohiyatning shakllantirishga katta e'tibor qaratish lozim. Insonning o'zini o'rab turgan axborot oqimida erkin va ishonchli tarzda yo'l topishi, zarur ma'lumotlarni tezkor topa olishi, ularning ishonchliligini tekshirishi, ularning tanqidiy baholagan holda kommunikativ amaliyotlarda samarali qo'llash lozim.

Uchinchidan, virtual ijtimoiy tarmoqlar barcha ijtimoiy qatlamlarda va yosh guruhlarda jadal ommalashmoqda. O'ziga xos qadriyatlar, til, timsollarga ega bo'lgan yangicha tarmoqli madaniyat shakllanmoqda. Internet ijtimoiy chegaralarni buzib, yangicha an'anaviy va milliy qadriyatlar bilan nomutanosib bo'lgan "axloqiy" me'yorlarni vujudga keltirmoqda, ularni omma ongiga, ba'zan majburan singdirishga harakat qilayapti. Ba'zan bir odam yoki bir guruh odamlar tomonidan yaratilayotgan virtual olam, butun bir jamiyat qadriyatiga aylantirilmoqda.

To'rtinchidan, zamonaviy inson uchun virtual muloqot, virtual (masofaviy) ta'lim, virtual sayohat, virtual o'yinlar, hatto virtual hayot me'yoriy hayotga aylanmoqda. Virtual makon faqat yangi axborotni olishnigina emas, balki uning mazmunini talqin qilishning ham samarali uslubini taklif etmoqda. Virtual reallik ayrim ijtimoiy guruhlar va hamjamiyatlar manfaatlaridan kelib chiqqan holda o'tmishni qayta tiklash va kelajakni bashorat qilishga imkon beradi. Virtual makondagi axborot oqimlari hajmining kengayishi madaniy xotira mazmuniga ta'sir ko'rsatmoqda. Ijtimoiy tarmoqlarning rivojlanishi insonning avatarlashuvi, aniq hayotning virtual hayotga almashtirilishi, aniq insoniy munosabatlar qadriyatlarining yo'qotilishi, yangicha xotira paradigmasining yaratilishi yuqoridagilarning oqibatidir.

Beshinchidan, Virtual dunyo deganda, amaliy jihatdan odam nafaqat kompyuter simulyatsiyasini, balki ob'ektiv haqiqat mantig'iga ko'ra, ijtimoiy tuzilishdagi o'zgarishlar (utopiya, distopiya), axloqiy va aksiologik qadriyatlar (mehr-muhabbat, mehr-oqibat), shaxsning o'ziga xos xususiyatlarini (tushlar, orzular)ni inobatga olgan holda qurilgan xayoliy, efemer dunyoni tushunish kerak. Virtual voqelik mavjud voqelikka parallel bo'lib, real dunyo hodisalari va inson ijodkorligi natijasi o'laroq ontologik borlig'iga ko'ra insonning real, ob'ektiv ta'sirida bo'lmaydigan narsani o'zgartirish imkoniyatidir.

Oltinchidan, virtual makon tarmoqlarining imkoniyatlaridan foydalanish zaruratini hech kim rad etmaydi. Virtual makonning rivojlanishi jamiyat axborot madaniyati uchun faqat salbiy oqibatlarni olib kelmasdan, balki jamiyat va shaxsning aqliy salohiyatini yuksaltirishga imkon ham yaratadi. Odatda Internet tarmogʻidan foydalanuvchilar aql, bilimning ancha yuksak darajasiga ega hamda faqat milliy hamjamiyatgagina emas, balki global hamjamiyatga ham birlashgandir. “Virtual inson” oʻziga xos axborot madaniyatiga ega - u faqat milliy mental tafakkur meʼyorlari bilan fikrlamaydi. Balki turli tarmoqlar “meʼyorlariga” ham tayanadi, faol globallasadi, bilim oladi hamda turli yangiliklarga yanada ochiqroqdir.

Virtual reallik XX asr madaniy fenomen ekanligini tadqiq etish asosida quyidagilarni taklif va tavsiyalarni bildirish mumkin:

1. “Oʻzbekiston sharoitida yoshlar virtual madaniyatini yuksaltirish omillari” yoʻnalishi doirasida tadqiqotlarni kengaytirish va ushbu masalaga kompleks yondashish, bogʻcha-maktab-oliy oʻquv yurtlarida tizimli ish olib borish;

2. Respublika OAV orqali, shuningdek, bugungi kommunikatsion texnologiyalarning imkoniyatlaridan keng foydalangan holda, yoshlar virtual madaniyatini yuksaltirish boʻyicha “Web sayt”lar faoliyatini yoʻlga qoʻyish;

3. Mamlakatimizda virtual reallikni sanʼat va madaniyatdagi targʻiboti bilan shugʻullanuvchi tashkilotlar, ular bilan bu borada hamkorlik qiluvchi muassasalar hamkorligida “Oʻzbekiston yoshlari virtual madaniyatini yuksaltirish” ruhida risolalar, maqolalar, plakatlar, turli mediamahsulotlari va boshqa koʻrinishdagi targʻibot materiallari turkumini yaratish, ularning joylardagi targʻibotining amaliy tizimini takomillashtirish.

4. Oliy oʻquv yurtlari yonida virtual laboratoriya tashkil qilish, ular, talaba – yoshlar ijtimoiy fanlar boʻyicha mustaqil taʼlim doirasida animatsion film va videolar yaratishga yordam berishi lozim;

5. Masofaviy taʼlimda onlayn-muzeylar va kutubxonalar, shuningdek kommunikasiyaning virtual usullari, kompyuterli dasturlash va taʼminlash boʻyicha Respublika yoʻl xaritasini ishlab chiqish.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТ DSc.03/30.12.2019.F.02.02
ПО ПРИСУЖДЕНИЮ УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ ПРИ
САМАРКАНДСКОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ
ИМЕНИ ШАРОФА РАШИДОВА**

**НУКУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ИНСТИТУТ**

УТЕГЕНОВА ЖАМИЛА ДЖОЛМУРЗАЕВНА

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН
XX ВЕКА**

**09.00.02 – Философия форм сознания, культуры и практики (философия культуры и
культурология)**

**АВТОРЕФЕРАТ
ДИССЕРТАЦИИ НА СОИСКАНИЕ УЧЕНОЙ СТЕПЕНИ ДОКТОРА
ФИЛОСОФИИ (PhD) ПО ФИЛОСОФСКИМ НАУКАМ**

Тема диссертации на соискание ученой степени доктора философии (PhD) зарегистрирована Высшей аттестационной комиссией под номером B2022.1.Phd/Fal663.

Диссертация выполнена в Нукусском государственном педагогическом институте имени Ажинияза.

Автореферат диссертации размещен на трех языках (узбекский, русский, английский (резюме) на веб-странице (www.samdu.uz), по адресу (www.ziynet.uz) информационно-образовательного портала “ZiyoNet”.

Научный руководитель:

Абдуллаева Насиба Буроновна
доктор философских наук (DSc), доцент

Официальные оппоненты:

Самадов Ақтамқул Рафикович
доктор философских наук (DSc), доцент

Усмонов Фаррух Насирдинович
доктора философии (PhD) по философским наукам, доцент

Ведущая организация:

Ургенчский государственный университет

Защита диссертации состоится “___” _____ 2023 года в ____ часов на заседании Научного совета DSc.03/30.12.2019.F.02.02. при Самаркандском государственном университете имени Шарофа Рашидова. (Адрес: 140104, г. Самарканд, Университетский проспект, дом 15. Тел: (0366) 239-13-87, 239-11-40; факс: (0366) 239-11-40); e-mail: rektor@samdu.uz. Здание факультет истории при Самаркандский государственный университет, 1-этаж, 105-аудитория).

С диссертацией можно ознакомиться в информационно-ресурсном центре Самаркандского государственного университета (зарегистрирована за №___). (Адрес: 140104, г. Самарканд, Университетский проспект, 15. Тел: (0366) 239-13-87, 239-11-40; факс: (0366) 239-11-40).

Автореферат диссертации разослан «___» _____ 2023 года
(протокол реестра №___ от «___» _____ 2023 года).

Ш.Ш.Негматова

Председатель научного совета
по присуждению ученых степеней,
доктор философских наук (DSc), профессор

Х.А.Джуракулов

Ученый секретарь научного совета
по присуждению ученых степеней,
доктор философских наук (DSc), доцент

А.Р.Самадов

Председатель научного семинара при ученом
совете по присуждению ученых степеней,
доктор философских наук (DSc), доцент

ВВЕДЕНИЕ (аннотация диссертации доктора философии (PhD))

Актуальность и востребованность темы диссертации. В то время, когда в глобальном масштабе ускоряются процессы интеграции и глобализации в социальной, экономической и духовной сферах, все больше возрастает значение виртуальной реальности как социокультурного феномена. Виртуализация образования, искусства, общения между людьми в целом все больше переходит в виртуальную реальность, вызывая своеобразие в протекании культурных процессов. Такая ситуация показывает, что к концу XX века виртуальная реальность стала важной частью социокультурных процессов, со своими опасностями и возможностями, а не только явлением, связанным с информационным полем. С этой точки зрения актуальное значение приобретает выявление социально-философских особенностей виртуальной реальности как явления культуры.

В мировой науке проводятся фундаментальные и прикладные исследования, направленные на искусственный интеллект и автоматизацию производства и обслуживания, прогнозирование перспектив развития информационного общества, исследование инновационных методов обучения и воспитания. Виртуальная реальность, которая все больше расширяется под влиянием информационных технологий и ее влияния, стала средой, обеспечивающей сближение народов и мировоззрений как средство обеспечения интеграции культур. Поэтому нарастает потребность в исследовании новых способов освоения достижений человеческой культуры в новой реальности, противостоянии новым угрозам формирующейся виртуальной реальности, исследовании научной основы сохранения нашей уникальности в диалоге культур.

Становление "третьего Возрождения" в нашей стране напрямую связано с интеллектуальным потенциалом молодежи, ее широким использованием возможностей информационных технологий. Поэтому одной из приоритетных задач было определено "широкое привлечение инвестиций в нашей стране не только в отрасли экономики, но и в сферу научных разработок" ноу-хау". В этом контексте социально-философский анализ виртуального пространства показывает свою практическую эффективность, служа обеспечению системности взаимодействия нашей работы в области развития информационных технологий с работой в духовно-просветительской сфере, и исследования в этом направлении сохраняют свою актуальность.

Указ Президента Республики Узбекистан № ПФ-60 от 28 января 2022 года «О Стратегии развития Нового Узбекистана на 2022-2026 годы», PQ-2789 от 17 февраля 2017 года о деятельности Академии наук, организация, руководство и финансирование научно-исследовательских работ. о мерах по совершенствованию» № ПЗ-3022 от 31 мая 2017 года «О мерах по дальнейшему развитию и совершенствованию сферы культуры и искусства» № ПЗ-3160 от 28 июля 2017 года «Повышение эффективности духовно-просветительской работы и данное диссертационное исследование служит в

определенной степени реализации задач, определенных в Решениях о поднятии развития на новый уровень и других нормативно-правовых документах по теме.

Соответствие темы исследования приоритетным направлениям развития науки и технологий республики. Данное диссертационное исследование выполнено в соответствии с приоритетным направлением развития науки и техники республики. «Формирование системы социальных, правовых, экономических инновационных идей информированного общества и демократического государства и пути их реализация».

Степень изученности проблемы. Интерес научного сообщества к проблеме виртуальной реальности в мировых социально-философских учениях восходит к началу 90-х годов XX века, периоду первых достижений техники.

Философская сущность виртуальности и виртуальной реальности, некоторые аспекты стратегических целей и задач Западные ученые Г.Алмонд, Т. Адорно, Д. Дирижеры Дойч, Ю. Хабермас, М. Хоркхаймер. Э. Гидденс, Э. Тоффлер, С. Хантингтон, Ф. Фукуяма, З. Бжезинский, среди известных западных ученых, в своих исследованиях становление информационного общества, факторы, связанные с виртуальными технологиями в развитии такие общества получили широкое распространение.¹ Первые парадигматические взгляды на перспективы развития виртуальной реальности, положительное и отрицательное влияние на развитие личности и общества исследовали Артур Крокер², Майкл Вайнштейн в Канаде, АхимБюль³, Михаэль Паэтаул⁴ в Германии.

В последующие годы ряд фундаментальных исследований по теме научных изысканий ученых стран СНГ провели А. Урсул, Н. Моисеев. Относительно изучения культурного подражания как национальной, региональной и глобальной проблемы М.С. Вершинин, Ю.В. Ирин, М.М. Лукина, Ю.А. Нисневич, Г.П. Можно показать исследования Хориной и других подобных ученых⁵.

¹Д.Дойч. Структура Реальности. Оп. 1997 г. Allen Lane, The Penguin Press. Н.А. Зубченко РХД - М-Ижевск 2001; Дж.Коулман. Сиракузы, Нью-Йорк, 1982; Алмонд Г., Верба С. Гражданская культура: политические установки и демократия в пяти странах / Е. Генделя. М.: Мысль, 2014; David Easton. *The Analysis of Political Structure*, New York:1990; Pye L. *Political Culture and Political Development*. Princeton, 1965; Сиберт С, Шрам У., Питерсон Т. Четыре теории прессы. – М.: 1998; Т.Адорно. М.Хоркхаймер. Диалектика просвещения: философские фрагменты/Т.Адорно. М.Хоркхаймер. -М.Медиум, 1997; Маркузе Г. Разум и революция/ Г.Маркузе. -СПб:В.Даль, 2000; Ю.Хабермас. Техника и наука как «идеология». -М. Праксис, 2007.

²Kroker A., Weinstein M/ *Date trash/ The theory of the virtual class/* Monreal, 1997

³Bühl A. *Die virtuelle Gesellschaft: Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace*. Opladen: W.Verlag, 1997; Bühl A. *Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000

⁴Paetau, Michael: *The Web of Knowledge — The Web of Power?* 9th International Conference of Sociocybernetics “Modernity 2.0: Emerging Social Media Technologies and their Impact”, Urbino, Italy, 29 June - 5 July 2009

⁵Акопов Г.Л. Интернет и политика. Модернизация политической системы на основе инновационных политических интернет-коммуникаций: монография.-М. КНОРУС, 2017; Вершинин М.С. Политическая коммуникация в информационном обществе / М. С. Вершинин. - СПб.: Изд. Михайлова В. А., 2001; Иркин Ю.В. «Электронное правительство»: теория и практика // N.4. 2008; Лукина М.М. Теория и практика.-М. 2011; Нисневич Ю.А. Информационная политика России: проблемы и перспективы. М. "Ноосфера", 1999; Межуев В. М. Между прошлым и будущим. -М. 1996; Флиер А.А. Избранные работы по теории культуры. «Издательство «Согласие», 2014; А.В. Костина, Г.П. Хорина Информационная культура в концепциях информационного общества. // Философия и культура. - 2012. - № 4. - С. 14-20.

Философские аспекты виртуального бытия и виртуальной реальности в Узбекистане в годы независимости были изучены такими учеными, как М.Н.Абдуллаева, Т.Алимардонов, М.Бекмуродов, З.Д.Давронов, Р.Джумаев, Ш.С.Кушаков¹, Н.Джураев, А.Г.Муминов, Ф.Муминов, К.Ж.Туленова, Ш.Пахрутдинов, Н.А.Шермухамедова, М.Курунов, А.Туляев, А.Хайдарова и другие. В исследованиях А.Н.Санакулова² анализируется роль виртуальной реальности в социальных процессах, в исследованиях М.Нормаматовой³ - идеи постнеклассической эпистемологии в виртуалистике.

Анализ существующей научной литературы и исследований показал, что, хотя феномен виртуальной реальности изучался учеными различных направлений, выбранная тема виртуальной реальности как культурного феномена XX века не нашла своего специально исследования как самостоятельный объект исследования в философско-концептуальном аспекте. Влияние современных коммуникативных технологий на визуальную культуру определяется научными работами.

Связь темы диссертации с планами научно-исследовательских работ высшего образовательного учреждения. Диссертационная работа выполнена в соответствии с планом НИР Нукусского государственного педагогического института имени Ажинияза в рамках темы «Диалектика нравственно-духовного воспитания и философско-правового сознания в построении устойчивого демократического правового государства».

Цель исследования - разработать предложения и рекомендации по формированию виртуальной реальности как культурного феномена XX века.

Задачи исследования:

выявить особенности социально-философского понимания категорий «виртуальность» и «виртуальная реальность»;

Определение философского значения виртуальности как инварианта реальности и парадигматических подходов в формировании трансформаций в культурной сфере XX века;

выявить негативное влияние кибертерроризма на виртуальный мир и сетевые коммуникации и эффективные способы его получения;

раскрыть национальное и общечеловеческое значение совершенствования культурно-познавательных способностей молодежи Узбекистана в эпоху виртуализации, значение гуманистического мировоззрения в совершенствовании технологий виртуализации реальности и симуляции;

¹ Кушаков Ш.С. Креативность как характеристика семантической виртуальности// Фалсафа ва фанлар методологияси муаммолари: Республика илмий-назарий семинар материаллари. – Т.: “Мумтоз сўз”, 2016.- С. 29- 32. Кушаков Ш.С. Язык, мышления и виртуальность (зарисовки к постнеклассической философии языка) // Глобаллашув шароитида фалсафа ва миллий ғоянинг долзарб масалалари. Тошкент, ЎзМУ, 2017. – С. 34-36.

² Sanaqulov, A.N. Prospective Directions of Effective Use of Virtual Technologies in Increasing the Power of Youth. JournalNX, 897-903

³ Нормаматова М. Виртуалистикада постнеклассик эпистемология ғоялари. фал.ф.б.фал.д. (PhD) ... Автореф. – Самарканд., 2018. – 40 б.

разработка научных выводов, предложений и рекомендаций по изучению культурного подражания, перспектив развития виртуальной реальности, положительного и отрицательного влияния на развитие личности и общества в условиях модернизирующегося Узбекистана.

Объект исследования являются процессы, связанные с влиянием виртуальных технологий на развитие современной культуры.

Предмет исследования влияние современных коммуникационных технологий на виртуальную культуру определяется научными работами.

Методы исследования В диссертации использовались такие методы, как логический анализ и синтез, контент-анализ, сравнительный анализ, моделирование, прогнозирование, системный подход.

Научная новизна исследования

Научная новизна исследования заключается в следующем:

Философски раскрываются структурно-функциональные, нормативно-оценочные критерии феномена виртуального объекта (объекта виртуального мира) при создании новых направлений и способов их использования в культурной системе;

определяются архетипические модельные конструкции многовариантности виртуальной культуры, а обратимость виртуальных миров основывается на потенциальной возможности восприятия ценностно-нравственных доминант;

она основана на том, что иммерсивная виртуальная реальность представляет собой особый элемент виртуальной реальности, обладающий высоким потенциалом влияния на культуру и общество, и что она связана с развитием новых форм культурной практики и факторов реализации творческого потенциала человека персона;

выявлено, что информация как явление культурной глобализации доминирует в формировании творческой культуры и что культурные процессы в виртуальной реальности носят обратимый и изменчивый характер.

Практические результаты исследования следующие:

систематизирована философская сущность феномена виртуальной реальности, разработаны новые научные концепции и парадигмы предупреждения культурных проблем, выявлены механизмы эффективного использования виртуальных технологий в обеспечении стабильности социокультурной жизни общества;

На основе современных научно-теоретических подходов разработаны предложения по дальнейшему развитию современных виртуальных информационно-коммуникационных технологий в развитии социокультурной сферы общества, а также по проведению мониторинговых мероприятий, определяющих их эффективность.

По этим результатам было создано развитие просветительской деятельности, связанной с деятельностью политических партий в Республике Узбекистан, Союза молодежи Узбекистана, высших и средних специальных

учебных заведений, учреждений средств массовой информации и учреждений и организаций, ответственных за распространение информации.

Практические результаты исследования заключаются в следующем:

систематизирована философская сущность феномена виртуальной реальности, разработаны новые научные концепции и парадигмы предотвращения культурных проблем, выявлены механизмы эффективного использования виртуальных технологий в обеспечении стабильности социокультурной жизни общества;

на основе современных научно-теоретических подходов разработаны предложения по дальнейшему развитию современных виртуальных информационно-коммуникационных технологий в развитии социокультурной сферы общества, а также по проведению мониторинговых мероприятий, определяющих их эффективность.

На основе этих результатов создана разработка просветительских мероприятий, связанных с деятельностью политических партий в Республике Узбекистан, Союза молодежи Узбекистана, высших и средних специальных учебных заведений, средств массовой информации, а также учреждений и организаций, ответственных за распространение информации.

Достоверность результатов исследования. Достоверность результатов исследования объясняется сборниками материалов международных и республиканских научно-практических конференций, статей, опубликованных в специализированных и зарубежных журналах, входящих в перечень ОАК, внедрением в практику выводов, практических предложений и рекомендаций, подтверждением полученных результатов уполномоченными организациями.

Научная и практическая значимость результатов исследования. Научная значимость результатов исследования объясняется разработкой научных предложений и рекомендаций по выявлению влияния виртуальных технологий на развитие современной культуры.

Практическая значимость результатов исследования объясняется тем, что социально-культурные инновации, такие как влияние виртуальных технологий на развитие современной культуры, могут быть использованы для разработки программ нормативных правовых актов и мер, связанных с процессами и эффективностью их использования, а также материалов СМИ по повышению мировоззрения молодежи, а также учебников и учебных пособий по данной теме.

Внедрение результатов исследований. По результатам изучения темы виртуальной реальности как культурного феномена XX века:

Из предложений и рекомендаций относительно структурно-функциональных, нормативно-оценочных критериев возникновения новых тенденций в феномене виртуального объекта (объекта виртуального мира) и способов их использования в культурной системе ПЗ-20170915198, выполненных в 2018-2020 гг. в НИИ, использовано для обеспечения выполнения практического проекта на тему «Трансформация социальных ориентиров в обществе Каракалпакстана: история и практика»

(Каракалпакское отделение АН РУз , Каракалпакская справка № 398/1 от 17 октября 2022 года НИИ гуманитарных наук). В итоге это послужило совершенствованию системы культурных дел на основе обеспечения выполнения задач, определенных в практическом проекте;

Определены архетипические модельные конструкции многовариантности виртуальной культуры, а также предложения и рекомендации относительно потенциальной возможности в восприятии обратимости виртуальных миров - аксиологические и нравственные доминанты. Постановление Кабинета Министров Республики Узбекистан от января № 18, 2021 г., использована при реализации задач, указанных в Постановлении «Об утверждении Концепции развития до 2025 года» и других нормативно-правовых документах по теме (01-01/1-3055 Минэкономразвития). Народное образование Республики Каракалпакстан от 27 сентября 2022 года-номер). В результате необходимо определить приоритеты государственной политики в сфере образования молодежи, разработать формы, методы и механизмы ее реализации, послужившие для эффективной реализации приложений;

Научно-практическое предположение о том, что иммерсивная виртуальная реальность является особым элементом виртуальной реальности, обладающим высоким потенциалом влияния на культуру и общество, и что она связана с развитием новых форм культурной практики и факторов реализации творческого потенциала человека из рекомендаций Совета духовности и просвещения Республики Каракалпакстан в 2021 году по повышению эффективности духовно-просветительской работы и развитию направления № 01-113 «Дорожная карта» «Использование информационных технологий для обеспечения реализации задач, указанных в пункте «Развитие цифровой пропаганды для укрепления идеологического иммунитета против медийно-информационных атак» и разработке проекта программы мероприятий «Фестиваль духовности» (Республиканский духовно-просветительский центр от 9 июня 2022 г. Исх. № 01 -13/158). В результате она эффективно служила для определения приоритетных направлений государственной политики в области духовности и просвещения, для формирования установок и наставлений, связанных с духовным значением;

информации как явление культурной глобализации, доминирование в формировании творческой культуры, а также то, что культурные процессы в виртуальной реальности обратимы и изменчивы в цифровых регионах в 49-м пункте программы мероприятий по внедрению новой системы работы с молодежи в течение первого квартала 2021 года создание центров обучения цифровым технологиям, реализация проекта «Один миллион программист» в школах п.50 широкого района, организация курсов обучения в образовательных центрах цифровых технологий, созданных в каждом городе и район п.51, микрорайон п.52 использован для организации первенства Республики Каракалпакстан по киберспорту среди молодежи, для проведения конкурса «Перспективные IT-проекты» среди молодежи,

интересующейся сферой информационных технологий в п.55 (Союз молодежи Совета Республики Каракалпакстан, обращение № 02-07/216 от 27 сентября 2022 года). В результате это послужило поощрению молодежи, интересующейся сферой информационных технологий, и внедрению новой системы работы с молодежью.

Апробация результатов исследования. Результаты этого исследования обсуждались на 3-х международных, 3-х республиканских научно-теоретических и научно-практических конференциях.

Публикация результатов исследований. Всего по теме диссертации опубликовано 13 научных работ, в том числе 7 статей (из них 3 в отечественных и 4 зарубежных журналах) в научных изданиях, рекомендованных к публикации Высшей аттестационной комиссией Республики Узбекистан.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованной литературы. Общий объем диссертации-130 страница.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во введении указаны актуальность и необходимость темы, степень изученности проблемы, научная новизна, зависимость исследования от основных приоритетных направлений развития науки и техники республики, объект, предмет, определяются методы, цели и задачи, научная и практическая значимость полученных результатов, их внедрение в практику, утверждение, опубликованные работы, приводится информация о структуре диссертации.

В первой главе диссертации под названием **«Теоретико-методологические вопросы исследования виртуальной реальности»** дается философско-категориальный сравнительный анализ понятий «виртуальность» и «виртуальная реальность», форм и моделей проявления виртуальной реальности и ее влияние на развитие современной научной и социокультурной сфер.

В параграфе «Анализ философских концепций виртуальной реальности» оговаривается, что термин «Виртуальность» используется в компьютерных технологиях (виртуальная память), а также в других областях: квантовой физике (виртуальные частицы), теории управления (виртуальный офис, виртуальный менеджмент), психологии (виртуальные способности, виртуальные ситуации и др.). Анализируется, что проблема виртуальной реальности возникла в рамках постнеклассической философии 1980-х и 1990-х годов, первоначально как проблема изучения природы многогранной полионтической реальности. В философии, особенно в научных исследованиях XX-XXI веков, проблема виртуальной реальности изучается как серьезное социокультурное явление информационного общества, открываются новые ее грани.

Философию виртуальной реальности изначально продвигали не профессиональные философы, а компьютерные инженеры, общественные деятели, писатели и журналисты. Первоначальные представления о виртуальной реальности формировались в разных дискурсах. Современная концепция и практика виртуальной реальности появились и развивались среди молодежи в различных сферах контркультуры, компьютерной индустрии, литературы (фантастики), военных разработок, освоения космоса, искусства и дизайна¹.

Анализ понятия «виртуальный» показывает, что целесообразно рассматривать его как способ существования информации, основанный на существовании информации в двух формах бытия - виртуальной и актуальной формах. Следовательно, это связано с выводами информационных теорий, чтобы обосновать эту точку зрения. При изучении информационной составляющей мира наиболее эффективным является информационный подход, рассматривающий действительность с точки зрения протекающих в ней информационных процессов. Если мы рассматриваем информацию как способ существования, мы можем использовать термин «виртуальность» для описания одного из ее свойств. *Отсюда делается вывод, что виртуальность – это некая составляющая мира, а значит существование в скрытой, закодированной форме вне пассивного взаимодействия.*

В параграфе «Интерпретация виртуальной реальности как культурного феномена» анализируется тот факт, что современная культура активно использует принцип виртуальности, но границы виртуальной жизни культуры до сих пор глубоко не исследованы. В целом виртуальная реальность – это не только развитие информационных технологий, но и результат социальной необходимости, социокультурный феномен, отклоняющийся от современности и компьютерных технологий, позволяющий человеку диверсифицировать свою повседневную жизнь по своему желанию. Важной чертой этой реальности является интерактивность, постоянное непосредственное взаимодействие потребителя с информацией и компьютером. В результате она (ВР) предстает как форма массового творчества, результаты которого более реальны, чем результаты воображения, своего рода игра-притворство, в которой может участвовать каждый. Однако, в отличие от реального творчества, виртуальный продукт не является результатом творческих усилий каждого человека, к сожалению, он ограничен компьютерными программами и стандартными требованиями, признается, что он связан с выбором одного из предложенных вариантов и утоплением в запрограммированном событии.

Виртуальная реальность — это уникальное сочетание технического и человеческого воображения. Трудно реально оценить его влияние на человека, на человеческую психику, на культуру общества в целом. Потому

¹Никитаев В.В. Пространство и время WWW // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. Москва: Институт философии РАН, 2004. С. 73-93.

что виртуальность в нем очень помогает создавать новую реальность, по новым социокультурным правилам, отражающим особенности современного мира.

В параграфе «Связь виртуальной реальности как явления культуры с социальными процессами» анализируется, что понимание виртуальной реальности сегодня неразрывно связано с компьютерными и информационными технологиями. Более широкая трактовка виртуальной реальности может немного отличаться из-за возможностей информационных технологий. Под виртуальным миром, в практическом плане, человек должен понимать не только компьютерную симуляцию, но и, согласно логике объективной реальности, воображаемый, эфемерный мир, построенный с учетом изменений социальной структуры (утопии, антиутопии), нравственных и аксиологических ценностей (любовь, доброта), индивидуальных особенностей личности (сны, мечты). Виртуальная реальность параллельна реальности существующей и представляет собой возможность изменить то, что не находится под реальным, объективным влиянием человека по своему онтологическому существованию будучи результатом событий реального мира и человеческого творчества.

Во второй главе диссертации под **названием «Виртуальный картина культурного мира XX века: технологии симулякра и имитации»** исследуется виртуализация искусства и культуры и развитие в ней технологий симуляции, научно обоснованы механизмы развития культурного подражания как национальной, региональной и глобальной проблемы, принципы конструктивно-рациональной оценки диалектики традиционализма и современности, с научной точки зрения раскрываются приоритетные направления использования технологий виртуальной реальности в сфере культуры.

В параграфе «Трансформация процесса художественного творчества под влиянием виртуализации» анализируется, как эти свойства виртуальной реальности оказывают все более сильное влияние на культурные процессы, повседневную практику и современные ценности по мере совершенствования и широкого распространения технологий. Сегодня компьютерные технологии становятся основным фактором в формировании нашего мышления, образа жизни и формирования новых физических практик. В частности, сегодня стало использоваться понятие виртуальной культуры. Использование понятия «виртуальная культура» часто связано с анализом телекоммуникаций и компьютерного пространства, и в большинстве интерпретаций под ним понимается интернет-культура (культура, основанная на доминировании компьютерных технологий, появившихся благодаря Интернету). Концептуализация феномена виртуальной культуры потребовала четкого понимания ее сущности и границ применения, в связи с чем логика данного исследования основана на последовательном изучении влияния изучения виртуальной реальности на общекультурное развитие.

Начиная с XX века различные аспекты всего искусства постепенно начали переходить в новый формат, и этот процесс продолжается до сих пор.

Именно динамика проявления виртуального характера театра, являющегося одним из основных видов искусства XX века, нашла свое место в творчестве великих режиссеров, эти обстоятельства помогают определить различия виртуальных пропорций на более широком уровне. Этот процесс включает в себя следующую последовательность осмысления виртуальности театрального искусства: психологическая виртуальность (К.С.Станиславский), протовиртуальная экранная технологическая виртуальная реальность (В.Э.Мейерхольд), сюрреалистическая виртуальность (А.Арто), метареалистическая виртуальность (Т.Кантор), медитативная виртуальность. среди них виртуальная реальность иммерсии (Э. Гротовский), реалистическая виртуальность (П.Брук) и др. В частности, существенно изменился театр, пройдя путь от классики через авангард, модернизм, постмодернизм ко всевозможным современным инновационным техникам.

Идея виртуальности позволяет человеку мыслить кардинально по-другому и создает новую парадигму мышления, раскрывающую сложность устройства мира, меняет традиционный язык искусства на технологические арт-практики и сетевые арт-события. Современные мультимедийные решения, компьютерная графика позволяют создавать многослойные электронные декорации вместо настоящих, громоздких, тяжелых и малофункциональных.

Границы виртуального артефакта могут не только изменить сценическое пространство, но и изменить эстетическое восприятие. Виртуальное искусство, виртуальность театра, виртуальный образ жизни культуры, виртуальное художественное творчество - все это реалии настоящего времени, и их появление не только обогащает современную культуру, но и означает новый качественный этап в развитии общества. Виртуальность стала выступать как неотъемлемый, уникальный аспект творческой культуры, а театрально-виртуальное пространство позволяет людям реализовать новые модели искусства.

В параграфе «Виртуальная реальность как новое коммуникативное пространство» анализируется, что виртуальное пространство позволяет рассматривать несколько типов развития той или иной идеи, схемы, модели. Доступ к виртуальной реальности стал потенциальной возможностью для людей создавать творческие продукты или заниматься творчеством. Если творчество – это потенциал человека к созданию новых форм и моделей, которые можно легко распространять и широко использовать, а виртуализация – это любая замена реальности образами и символами, то процесс виртуализации – это необходимый процесс для творческой личности. Итак, предполагая, что человек сам создает окружающую действительность, создавая идеи в виртуальной реальности и материализуя их в существующей реальности, мы не можем сомневаться в реальности виртуальности. Поэтому виртуальность создает реальность. Виртуальность — это слепок якобы объективного мира. Поэтому его нельзя противопоставлять действительности.

Сегодня реальная жизнь и реальная культура, общение человека с цифровыми технологиями становятся все ближе. С этой точки зрения последнюю четверть века можно рассматривать как «процесс интеграции человеческого и цифрового общения»¹. В частности, «взаимодействие мобильных технологий, облачных вычислений и подключенных систем наблюдает за его формированием»². Сегодня технологии являются источником силы и эффективности, это «создание мира, связанного новыми точками соприкосновения»³, вызывает к новой интерпретации традиционной культуры и ее понимания.

В параграфе, озаглавленном «Перспективы развития культуры в информационном обществе» подчеркивается, что ценности, созданные посредством культурных взаимодействий и влияний сегодня, оцифрованы, иммерсивная виртуальная реальность в информационном обществе сегодня открыта для относительно небольшого числа людей, в то время как Интернет как еще одна компьютерная коммуникативная виртуальная реальность, напротив, занимает одно из центральных мест в пространстве современной культуры.

В виртуальном мире Интернета люди учатся-изучают, работают и отдыхают, проводят свободное время (эффективно, неэффективно), общаются, спорят; торгуют и сражаются, берут займы и возвращают, убегают из мира или путешествуют; кто-то играет в азартные игры, кто-то заводит знакомства, посредничает в делах, влюбляется, обманывает или ворует, становится узнаваемым и знаменитым, реализует свой талант, обретает душевный покой и многие другие возможности. Поэтому Интернет является не только информационным пространством (по своему происхождению и основным функциям), но и средством глобальной социальной коммуникации. По своей сути Интернет — это не просто огромная база данных, это пространство, населенное людьми, и его нельзя представить отдельно от людей.

В третьей главе диссертации под названием **«Факторы развития познавательных способностей и виртуальной культуры у молодежи в Узбекистане»** сравнительно изучаются положительные и отрицательные влияние виртуальной реальности на развитие личности и общества, кибертерроризм, важность формирования и перспективы развития познавательных способностей и виртуальной культуры молодежи в эпоху виртуализации. Также по результатам социологического опроса, проведенного исследователем, были изучены мнения респондентов, и на этой основе были представлены аналитические выводы.

В параграфе «Социокультурные особенности борьбы с кибертерроризмом в виртуальном пространстве» анализируется, что кардинальные изменения действительности, связанные с распространением Интернета и информационно-виртуальных технологий в различных сферах

¹ Chatfield, Tom. How do We Adapt to the Digital Age. New York. Press. 2017. P189.

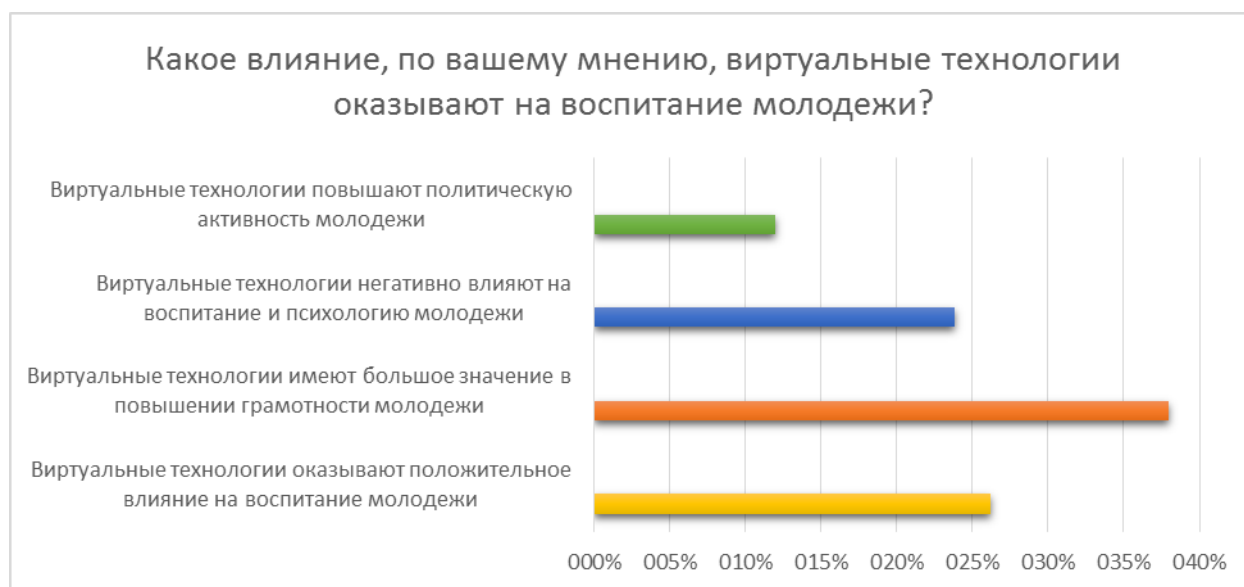
² Greengard, Samuel . Internet of Things. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2017. – P 78.

³ Greengard, Samuel Internet of Things. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2017. – P 81.

жизни человека, имеют серьезное влияние на содержание и характеристики социокультурного пространства современности. На смену традиционным технологиям и средствам коммуникации приходят инновационные формы и методы социальных практик, выходящие из виртуальной реальности, более быстрые, многофункциональные технологии управления общественным мнением. Происходит обмен событиями, опосредованный виртуальной реальностью.

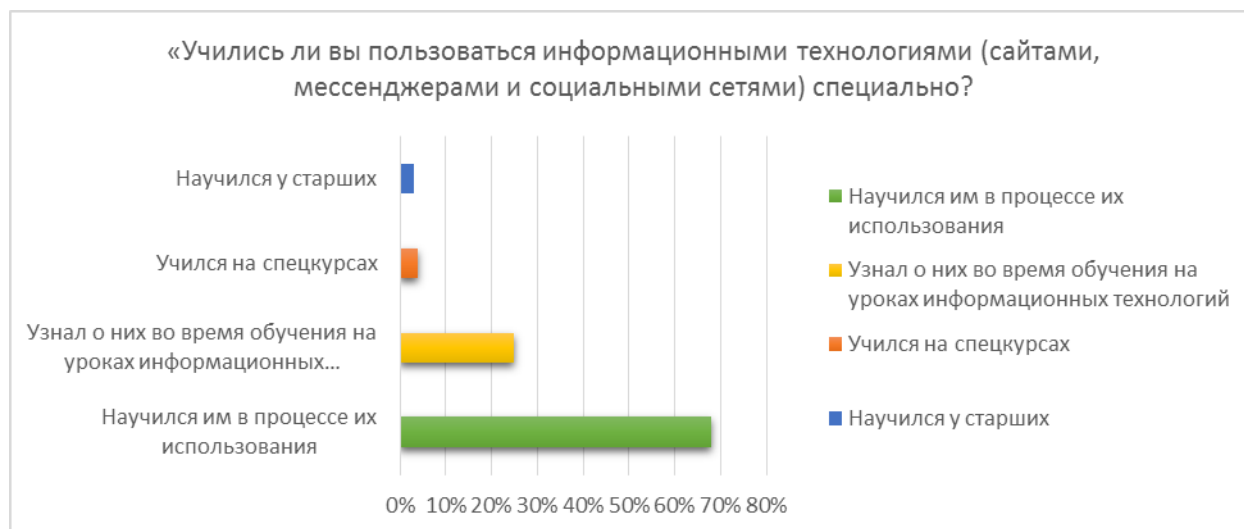
В виртуальном мире помимо практических навыков, перенесенных из реального мира, действуют нравственная культура, ценности и традиционные нормы. Этот вопрос тоже содержит несколько важных проблем: соблюдение этических норм в сетевом пространстве, защита от киберпреступников, контроль кино- и фотодокументов, соблюдение авторских прав, правильная постановка взаимодействия Интернет-человек, разумное использование своего времени, соблюдение норм общения и сотрудничества. Одна из самых проблемных ситуаций в интернет-пространстве связана с защитой авторских прав.

В ходе исследования мы попытались выявить и проанализировать мнения по социологическому опроснику, посвященному изучению процессов, связанных с влиянием виртуальных технологий на развитие современной культуры. Всего было опрошено 500 респондентов, студентов Нукусского государственного педагогического института, молодежи Амударьинского махаллинского схода граждан, об их осведомленности о виртуальной культуре и духовных угрозах из Интернета, защите от них, уровне медиаграмотности.



1. Отвечая на вопрос, какое влияние, по вашему мнению, виртуальные технологии оказывают на образование молодежи: -12% опрошенных ответили, что виртуальные технологии повышают политическую активность молодежи, -26,2% - что виртуальные технологии оказывают положительное влияние на воспитание молодежи, -38% виртуальные технологии имеют большое значение в повышении грамотности молодежи, -23,8% ответили, что

виртуальные технологии негативно влияют на воспитание и психологию молодежи¹. Как видно из ответов, нет большой разницы между положительными и отрицательными влияниями. Большинство респондентов высказали мнение, что Интернет повышает грамотность молодежи.



На вопрос «Учились ли вы пользоваться информационными технологиями (сайтами, мессенджерами и социальными сетями) специально?» - 68 % респондентов ответили, что научились им в процессе их использования, 25 % респондентов узнали о них во время обучения на уроках информационных технологий, - 4% респондентов учились на спецкурсах, - 3% ответили, что научился у старших². 68%, т. е. большинство опрошенных освоили информационные технологии самостоятельно, что свидетельствует о недостаточном уровне их осведомленности о медиакультуре.

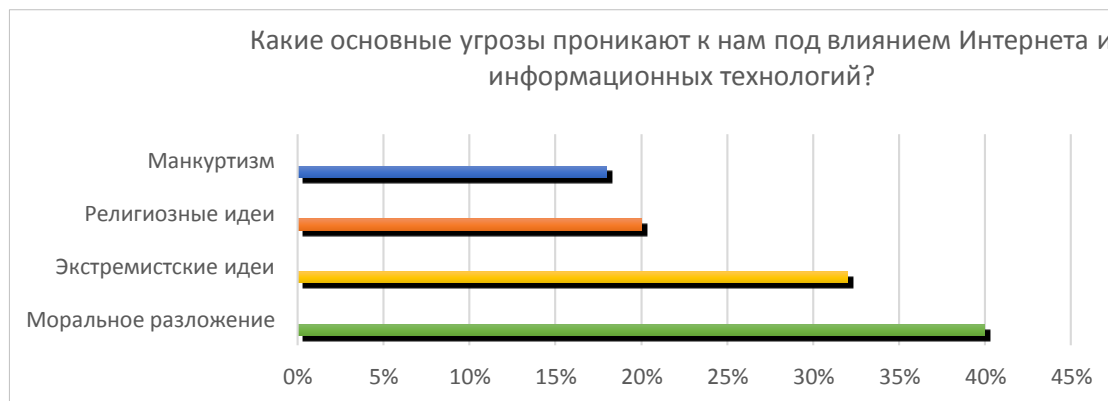


На вопрос «В какой сфере человеческой деятельности в настоящее время используются технологии виртуальной реальности?» - 28,2 % опрошенных ответили в медицине, метеорологии, архитектуре, экономике,

¹ Утегенова Ж. Дж. Выводы социологического опроса на тему «Основные опасности, возникающие под влиянием Интернета и информационных технологий». Нукус 2022.

² Утегенова Ж. Дж. Выводы социологического опроса на тему «Основные опасности, возникающие под влиянием Интернета и информационных технологий». Нукус 2022.

программировании, -19,4 % респондентов ответили, что в военной службе, юриспруденции, криминалистике, политике, - 31,4 % в образовании, культуре, искусстве, биологии, психологии, - 21 % ответили, что в военной сфере, госбезопасности, госслужбе¹. Респонденты отметили, что виртуальные технологии наиболее широко используются в образовании и искусстве. Следовательно, это показывает, что им нравится дистанционное обучение и виртуальное искусство через Интернет.



На вопрос «Какие основные угрозы проникают к нам под влиянием Интернета и информационных технологий?» 40% опрошенных ответили моральное разложение, 32% - экстремистские идеи, 20% - религиозные идеи, 18% - манкуртизм². Респонденты назвали безнравственность, проникающую через Интернет, серьезной проблемой.

Психология человека такова, что в большинстве случаев он впитывает сенсационную информацию, которая ему интересна. Часто эта информация может подвергнуть человека опасности, заставить его нервничать и нанести определенный ущерб его организму. А у молодых людей, если учесть их максимализм, это будет побуждать их к непозволительному «героизму»³. Поэтому отрицательные эффекты виртуальной реальности нельзя игнорировать.

В главе 3 в параграфе «**Имманентные характеристики виртуальной культуры**» основное внимание уделяется классификации и специфических характеристик виртуальной культуры.

Основываясь на концепции «виртуальной реальности», мы считаем целесообразным классифицировать все виртуальное поле, имеющее отношение к искусству и эстетическому опыту и отчасти продвигаемое наукой, так или иначе, на пять категорий: естественная виртуальность; искусство как виртуальная реальность, паравиртуальная реальность, прото-виртуальная реальность, виртуальная реальность.

Естественная виртуальность - это истинная сущность духовно-мыслительной деятельности человека, которая осуществляется в мечтах,

¹ Утегенова Ж. Дж. Выводы социологического опроса на тему «Основные опасности, возникающие под влиянием Интернета и информационных технологий». Нукус 2022.

² Этот источник

³ <https://nargis.uz/p=2595>

грезам, мечтательных галлюцинациях, детских играх, фантазиях. Во сне мы на самом деле живем какой-то новой виртуальной жизнью, при этом часто чувствуем, что все в этой реальности не подчиняется нашей воле. Иногда мы действуем вопреки нашим желаниям, логике нормального поведения, словно руководствуясь какой-то внешней силой.

Проблема *искусства как виртуальной реальности* давно известна эстетике. Для нас здесь, по сути, весь образно-символический мир, созданный искусством, может быть понят как уникальное пространство виртуальных миров, каждый из которых уникален и полностью реализуется только в процессе эстетического восприятия. В процессе формирования художественных образов и символов реципиент активно ощущает (сочувствует) события и ситуации, возникающие в его внутреннем мире, как реальность, при этом он почти всегда информирует о периферийных областях своего сознания. Характерной чертой художественной виртуальной реальности является сознательное участие реципиента (настроение эстетического восприятия искусства), зачастую - более высокий уровень переживаний и эмоций, чем реальная деятельность человеческой жизни, главное - эстетическое наслаждение, сопровождающее целое становится важным фактором восприятия этой реальности.

Под *паравиртуальной реальностью* мы понимаем два направления в художественной культуре XX века: а) искусство в измененном состоянии сознания или из ряда вон выходящее и б) всевозможные элементы виртуальности в авангардно-модернистско-постмодернистском искусстве и в нашей современной художественной практике. Эти элементы и даже целые квази-виртуальные миры отчасти создаются в этом поле сознательно, но часто они возникают спонтанно в культуре, а точнее в посткультуре, под влиянием всей современной, техногенно ориентированной атмосферы.

Прото-виртуальная (виртуальные прототипы) реальность. Мы применяем к этому полю все формы и элементы виртуальности, возникающие на основе современных электронных технологий или осознанно. Здесь можно выделить как минимум три виртуальных разработок: а) включение элементов виртуальной реальности в «передовые», «технические» (возникающие на технической основе) виды искусства, чувствительные к ней, в результате чего возникают начальные формы художественно-эстетической виртуальной реальности (видео- и компьютерные устройства, компьютерные спецэффекты в кинематографии, видеоклипы, телевизионная реклама и т.п.); б) создание продукции массовой культуры и практического применения на основе элементов виртуальной реальности, в том числе признаков художественности (компьютерные игры, видеокомпьютерные аттракционы, лазерно-электронные шоу, компьютерные тренажеры, другие компьютерные утилиты); в) появление внутри сети художественных практик, трансляция и адаптация традиционных форм искусства в Интернет (гипертекст, сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, походы к памятникам искусства и т. д.) и появление принципиально новых сетевых арт-проектов (net-art, трансмузыка,

компьютерные объекты и устройства, сетевое окружение и др.), предназначенные только для аудиовизуального восприятия реципиентом.

Виртуальная реальность - это название, данное любой системе, цель которой - заставить пользователя почувствовать, что он испытывает определенный опыт с помощью специальных инструментов сенсорного манипулирования. Виртуальная реальность - это иллюзия, существующая в мире, основанном на программном обеспечении.

В 3-м параграфе под названием «Значение развития виртуальной культуры и познавательных способностей у молодежи Узбекистана» анализируется, что пространство виртуального мира лишено географических и политических границ, не знает времени и сезона, поэтому стало мощным интегрирующим фактором, и вопросы формирования познавательных и творческих способностей молодежи, формирование виртуальной культуры

В то время как *Homo Intemetics* пытаются принять статус Творца и Создателя, их работа не всегда чувствует ответственность за мир и благополучие человечества. Именно в этом отношении виртуальный мир остается актуальным для научных исследований сейчас и в ближайшем будущем. Следует отметить, что в Узбекистане реализуется проект «Один миллион программистов» с целью позитивного управления познавательными способностями молодежи, получения от этого пользы для молодежи, саморазвития. Сегодняшняя бурная эпоха глобализации требует дальнейшего совершенствования системы подготовки высококвалифицированных программистов и специалистов, поднятия работы в этом направлении на новый уровень. Сегодня и наше будущее невозможно представить без информационных и коммуникационных технологий и зрелых кадров отрасли. Количество ИТ-парков в Узбекистане увеличивается с целью открытия школы по специальности информационно-коммуникационные технологии имени Мухаммеда Хоразми, дальнейшего повышения их интереса к ИТ-технологиям и создания условий для их становления зрелыми специалистами.

Итак, в настоящее время виртуальные социальные сети стремительно набирают популярность среди всех социальных слоев и возрастных групп. Формируется новая отраслевая культура с своеобразными уникальными ценностями, языком и символами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основании изучения темы были сделаны следующие выводы:

Во-первых, виртуальная культура показывает массу, с одной стороны, и индивидуализацию, с другой. Виртуальная культура – это создание актуальных моделей социальных практик в виде электронной почты, имен в скайпе, ников в блогах, чатов, социальных сетей, твиттера, номеров телефонов в мессенджерах и т. д., которые манифестируют виртуальную реальность. Это требует от человека изучения новых духовных потребностей.

Во-вторых, сегодня Интернет формирует новые ценности, нормы, средства и способы коммуникативного действия. Ведь разработка индивидуальных норм и способов общения должна быть ориентирована на формирование коммуникативного потенциала с учетом заложенных в культурной памяти примеров, традиций и обрядов. Человеку необходимо свободно и надежно ориентироваться в окружающем его информационном потоке, уметь быстро находить нужные сведения, проверять их достоверность, эффективно использовать их в коммуникативных практиках с критической оценкой.

В-третьих, виртуальные социальные сети стремительно набирают популярность среди всех социальных слоев и возрастных групп. Формируется новая отраслевая культура со своими ценностями, языком, символами. Интернет не ломает социальные границы и не создает новые «моральные» нормы, несовместимые с традиционными и национальными ценностями, но и пытается внедрить их в общественное сознание, иногда насильственно. Иногда виртуальный мир, созданный человеком или группой людей, трансформируется в ценность всего общества.

В-четвертых, виртуальное общение, виртуальное (дистанционное) образование, виртуальные путешествия, виртуальные игры, даже виртуальная жизнь становятся нормой для современных людей. Виртуальное пространство предлагает эффективный способ не только получения новой информации, но и интерпретации ее содержания. Виртуальная реальность позволяет реконструировать прошлое и прогнозировать будущее исходя из интересов определенных социальных групп и сообществ. Расширение объема информационных потоков в виртуальном пространстве влияет на содержание культурной памяти. Развитие социальных сетей является следствием аватаризации человека, замены реальной жизни жизнью виртуальной, утраты ценностей реальных человеческих отношений, создания новой парадигмы памяти.

В-пятых, виртуальный мир означает, что в практическом плане человек может использовать не только компьютерную симуляцию, но и, согласно логике объективной реальности, изменения социальной структуры (утопии, антиутопии), нравственно-ценностных ценностей (любовь, доброта), индивидуальные особенности (мечты, мечты и т. д.) следует понимать как воображаемый, эфемерный мир, построенный с учетом. Виртуальная реальность параллельна реальности существующей и представляет собой возможность изменить то, что не находится под реальным, объективным влиянием человека по своему онтологическому существованию в результате событий реального мира и человеческого творчества.

В-шестых, никто не отрицает необходимость использования возможностей сетей виртуального пространства. Развитие виртуального пространства не только несет негативные последствия для информационной культуры общества, но и создает возможность повышения интеллектуального потенциала общества и личности. Обычно пользователи Интернета обладают очень высоким уровнем интеллекта и знаний и связаны

не только с национальным сообществом, но и с мировым сообществом. «Виртуальный человек» имеет свою информационную культуру — он не мыслит только национальными ментальными стандартами. Возможно, они тоже опираются на «нормы» разных сетей, активно глобализируются, учатся и более открыты для разных нововведений.

На основании исследования того, что виртуальная реальность является культурным феноменом XX века, можно сделать следующие предложения и рекомендации:

1. В рамках направления «Факторы повышения виртуальной культуры молодежи в условиях Узбекистана» расширение исследований и комплексный подход к данному вопросу, проведение системной работы в детских садах, школах и вузах;

2. Налаживание деятельности «Веб-сайтов» по повышению виртуальной культуры молодежи через средства массовой информации республики, а также путем широкого использования возможностей современных коммуникативных технологий;

3. Организациям, занимающимся продвижением виртуальной реальности в искусстве и культуре в нашей стране, в сотрудничестве с учреждениями, сотрудничающими с ними в этом отношении, создать серию брошюр, статей, плакатов, различных медиа-продуктов и других форм рекламных материалов в рубрика «Повышение виртуальной культуры молодежи Узбекистана», совершенствование практической системы их местного продвижения.

4. Создать в вузах виртуальные лаборатории, помогать студентам и молодежи в создании анимационных фильмов и видеороликов в рамках самостоятельного образования по общественным наукам;

5. Разработка Республиканской дорожной карты для онлайн-музеев и библиотек по дистанционному обучению, а также виртуальным методам общения, компьютерного программирования и обеспечения.

**SCIENTIFIC COUNCIL ON AWARD OF SCIENTIFIC DEGREES
DSc.03/30.12.2019.F.02.02. SAMARKAND STATE UNIVERSITY NAMED
AFTER SHAROF RASHIDOV**

NUKUS STATE PEDAGOGICAL INSTITUTE

UTEGENOVA JAMILA DJOLMURZAYEVNA

**VIRTUAL REALITY AS A CULTURAL PHENOMENON OF XX TH
CENTURY**

**09.00.02-Philosophy of form of consciousness culture and practice (cultural history and
cultural studies)**

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

The theme of dissertation of the Doctor of Philosophy (PhD) was registered under the Supreme Attestation Commission under number B2022.1. PhD/ Phil663.

The dissertation has been prepared at Nukus state pedagogical institute.

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.ziyonet.uz).

Scientific supervisor:

Abdullaeva Nasiba Buranovna
Doctor of Sciences (Philosophy), docent

Official opponents:

Samadov Aktamkul Rafikovich
Doctor of Sciences (Philosophy), docent

Usmonov Farrux Nasirdinovich
Doctor of philosophy (PhD), docent

Leading organization:

Urganch State University

The defense of the dissertation is held at _____ on "_____" _____ 2023 at the meeting of the one-time Scientific Council DSc.03/30.12.2019.F.02.02 under Samarkand State University named after Sharof Rashidov. (Address: 140104, 15 University Square, Samarkand city). Phone: (0366) 239-13-87, 239-11-40; fax: (0366) 239-11-40; e-mail: rektor@samdu.uz. Cabinet 105, grand floor, the department of History, Samarkand State University).

The dissertation can be taken from the Information Resource Centre of Samarkand State University (It is recorded under №_____) (Address: 140104, University Square, Samarkand city. Phone: (0366) 239-13-87, 239-11-40; fax: (0366) 239-11-40).

The abstract of the dissertation is distributed on "_____" _____ 2023.
Protocol at the register № _____ dated "_____" _____ 2023.

Sh.Sh.Negmatova

Chairman of the Scientific Council
for the awarding of degrees,
Doctor of Sciences (Philosophy), professor

X.A.Djurakulov

Secretary of the Academic Council
for the awarding of academic degrees,
Doctor of Sciences (Philosophy), docent

A.R.Samadov

Chairman of the Scientific Seminar at the
Doctoral Degree awarding Scientific Council,
Doctor of Sciences (Philosophy), docent

INTRODUCTION (abstract of PhD dissertation)

The aim of the research work Therefore, in the research work, this problem is interpreted from a socio - philosophical point of view..

The object of the research The influence of modern communication technologies on visual culture is determined by scientific works.

The scientific novelty of the research work is as follows:

philosophically, structural-functional, normative-evaluative criteria for the phenomenon of a virtual object (object of the virtual world) are disclosed when creating new directions and ways to use them in the cultural system;

archetypal model constructs of the multivariability of virtual culture are determined, and the reversibility of virtual worlds is based on the potential for perception of value and moral dominants;

it is based on the fact that immersive virtual reality is a special element of virtual reality with a high potential to influence culture and society, and that it is associated with the development of new forms of cultural practice and factors for the realization of the creative potential of a person;

revealed that information as a phenomenon of cultural globalization dominates the formation of creative culture and that cultural processes in virtual reality are reversible and variable.

Implementation of the results. Of the proposals and recommendations regarding structural and functional, regulatory and assessment criteria for the emergence of new trends in the phenomenon of a virtual object (object of the virtual world) and methods of their use in the cultural system of PZ-20170915198, carried out in 2018-2020. in the research institute, used to ensure the implementation of a practical project on the topic "Transformation of social guidelines in the society of Karakalpakstan: history and practice "(Karakalpak branch of the Academy of Sciences of the Russian Federation, Karakalpak certificate No. 398/1 of October 17, 2022, Research Institute of Humanities). As a result, this served to improve the system of cultural affairs based on ensuring the fulfillment of the tasks defined in the practical project;

Archetypal model constructs of virtual culture multivariability have been identified, as well as proposals and recommendations regarding the potential for perception of the reversibility of virtual worlds - axiological and moral dominants. Resolution of the Cabinet of Ministers of the Republic of Uzbekistan of January No. 18, 2021, was used to implement the tasks specified in the Resolution "On Approval of the Concept of Development until 2025" and other regulatory legal documents on the topic (01-01/1-3055 of the Ministry of Economic Development). Public Education of the Republic of Karakalpakstan dated September 27, 2022 - number). As a result, it is necessary to determine the priorities of state policy in the field of youth education, to develop forms, methods and mechanisms for its implementation, which served to effectively implement applications;

The scientific and practical assumption that immersive virtual reality is a special element of virtual reality, having a high potential to influence culture and society, and that it is associated with the development of new forms of cultural

practice and factors for the realization of human creative potential from the recommendations of the Council of Spirituality and Education of the Republic of Karakalpakstan in 2021 to improve the effectiveness of spiritual and educational work and the development of direction No. 01-113 "Roadmap" "Use of information technologies to ensure the implementation of tasks, indicated in the item "Development of digital propaganda to strengthen ideological immunity against media and information attacks" and the development of a draft program of events "Festival of Spirituality" (Republican Spiritual and Educational Center of June 9, 2022. № 01 -13/158). As a result, it effectively served to determine the priorities of state policy in the field of spirituality and education, to form attitudes and instructions related to spiritual significance;

information as a phenomenon of cultural globalization, dominance in the formation of creative culture, and the fact that cultural processes in virtual reality are reversible and variable in digital regions in the 49th paragraph of the action program for the implementation of a new system of working with young people during the first quarter of 2021, the creation of digital learning centers, implementation of the project "One million programmer" in schools of p. 50 of a wide area, organization of training courses in educational centers of digital technologies created in each city and district of item 51, microdistrict of item 52 was used to organize the championship of the Republic of Karakalpakstan on e-sports among young people, for the contest "Promising IT projects" among young people interested in the field of information technology in item 55 (Youth Union of the Council of the Republic of Karakalpakstan, appeal No. 02-07/216 of September 27, 2022). As a result, this served to encourage young people interested in the field of information technology and the introduction of a new system of working with young people.

The structure and volume of the dissertation. The dissertation was presented on 130 pages consisting of an introduction, three chapters, a conclusion and a list of used literature.

E'LON QILINGAN ISHLAR RO'YXATI
СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ
LIST OF PUBLISHED WORKS

I bo'lim (I часть; part I)

1. Utegenova J.Dj. Theoretical and methodological problems of virtual reality research // Theoretical & Applied Science. Philadelphia. –USA. - 2021-№ 08(100) - P.381-384. (№2; JIF:1,5; №21; ISRA: 6,317).
2. Utegenova J.Dj. Sharts of virtual reality in modern socio-cultural life // Theoretical & Applied Science. Philadelphia. –USA. - 2022- № 08(112) – P.189-146 (№2; JIF:1,5; №22; ISRA: 4,971).
3. Utegenova J.Dj. Virtual reallik zamonaviy madaniy fenomen sifatida // O'zMU xabarleri. –Toshkent, 2020. -№1/2/1. –B.165-169. (09.00.00; №14).
4. Utegenova J.Dj. Virtual voqelikning ierarxik darajalari // Falsafa va huquq. –Toshkent, 2021. -№2. – B.166-169. (09.00.00; №15).
5. Utegenova J.Dj. Virtual reallik haqidagi falsafiy qarashlar // QarDU xabarleri. –Qarshi, 2022. -№4/2(54). –B.108-112. (09.00.00; №24).
6. Utegenova J.Dj. San'at va madaniyat sohalarining virtuallashuvi va uning o'ziga hosligi // Yangi O'zbekiston g'oyasi va taraqqiyot bosqichining ma'naviy-marifiy, siyosiy-huquqiy, ijtimoiy-iqtisodiy masalalari, yoshlarning faolligini oshirish muammolari mavzusidagi Respublika ilmiy-nazariy anjuman. –Nukus, 2022. –B.71-73.
7. Utegenova J.Dj. «Virtuallik», «Virtual reallik» tushunchalarining mohiyat-mazmuni // Yangi O'zbekiston g'oyasi va taraqqiyot bosqichining ma'naviy-marifiy, siyosiy-huquqiy, ijtimoiy-iqtisodiy masalalari, yoshlarning faolligini oshirish muammolari mavzusidagi Respublika ilmiy-nazariy anjuman. –Nukus, 2022. –B.71-73.

II bo'lim (II часть; Part II)

8. Utegenova J.Dj. Virtualization of art and culture and its specificity // European Scholar Journal. - 2022. – P. 1-3.
9. Utegenova J.Dj. Internetga qaramlik fenomeni // Образование и наука в 21 веке. Научно-образовательный электронный журнал. –Москва. - 2021. - №16 – С. 656-658.
10. Utegenova J.Dj. Virtuallashuv davrida O'zbekiston yoshlarining madaniy va kognitiv qobiliyatini rivojlantirishning milliy va umuminsoniy ahamiyati // «Ilm-fan taraqqiyotida zamonaviy qarashlar: muammo va echimlar» mavzusidagi xalqaro ilmiy-nazariy konferentsiya. –Toshkent. 2022. –B.245-247.
11. Utegenova J.Dj. Jaslar arasında «Ġalabalıq mádeniyat»qa qarsı ġuresiwdiń áhmiyeti // Mustaqillik sharoitida xalqimizning g'oyaviy tarbiyalanishining dolzarb masalalari mavzusidagi Respublika ilmiy-nazariy anjuman. –Nukus, 2020. -B.146-149.
12. Utegenova J.Dj. «Virtual reallik» tushunchalarining tarixiy va zamonaviy kurinishlari // Вопросы науки и образования: теоритические аспекты.

Международная научно-практическая конференция. –Башкортостан, 2022. – В. 90-93.

13. Utegenova J.Dj. Virtual reallikning rivojlanish istiqbollari, shaxs va jamiyat taraqqiyotiga ijobiy va salbiy ta'siri // Ilm-fan taraqqiyotida zamonaviy qarashlar: muammo va echimlar mavzusidagi xalqaro ilmiy-nazariy konferentsiya. – Toshkent, 2022. –B. 242-244.

Avtoreferat Sharof Rashidov nomidagi Samarqand davlat universitetining
“Ilmiy axborotnoma” jurnali tahririyatida tahrirdan o‘tkazildi (19.04.2023-yil).

Bosmaxona litsenziyasi:



4268

2023-yil 20-aprelda bosishga ruxsat etildi:
Ofset bosma qog‘ozi. Qog‘oz bichimi 60x84_{1/16}.
“Times” garniturası. Ofset bosma usuli.
Hisob-nashriyot t.: 2,9. Shartli b.t. 2,7.
Adadi 100 nusxa. Buyurtma №25/04.

SamDCHTI nashr-matbaa markazida chop etildi.
Manzil: Samarqand sh., Bo‘stonsaroy ko‘chasi, 93.