

**O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI
HUZURIDAGI ILMiy DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01 RAQAMLI ILMiy KENGASH ASOSIDAGI
BIR MARTALIK ILMiy KENGASH**

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI

SAIDOVA MUHAYYO OKTAMOVNA

**JURNALISTIKA TRANSFORMATSIYASIGA INNOVATSION AXBOROT
TEXNOLOGIYALARINING TA’SIRI VA KONTENT YARATISHNING
ZAMONAVIY SHAKLLARI**

10.00.09 – Jurnalistika (filologiya fanlari)

**FILOLOGIYA FANLARI BO‘YICHA FALSAFA DOKTORI (PHD)
DISSERTATSIYASI AVTOREFERATI**

TOSHKENT – 2024

**Filologiya fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)
dissertatsiyasi avtoreferati mundarijasi**

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

**Content of dissertation abstract of doctor of philosophy (PhD)
on philological sciences**

Saidova Muhayyo Oktamovna

Jurnalistika transformatsiyasiga innovatsion axborot
texnologiyalarining ta’siri va kontent yaratishning
zamonaviy shakllari..... 3

Саидова Мухайё Октамовна

Влияние инновационных информационных технологий на
трансформацию журналистики и современные формы
создания контента..... 17

Saidova Muhayyo Oktamovna

The Impact of Innovative Information Technologies
on the Transformation of Journalism and Modern Forms
of Content Creation..... 33

E’lon qilingan ishlar ro‘yxati

Список опубликованных работ
List of published works 37

**O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI
HUZURIDAGI ILMY DARAJALAR BERUVCHI
DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01 RAQAMLI ILMY KENGASH ASOSIDAGI
BIR MARTALIK ILMY KENGASH**

O‘ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI

SAIDOVA MUHAYYO OKTAMOVNA

**JURNALISTIKA TRANSFORMATSIYASIGA INNOVATSION AXBOROT
TEXNOLOGIYALARINING TA’SIRI VA KONTENT YARATISHNING
ZAMONAVIY SHAKLLARI**

10.00.09 – Jurnalistika (filologiya fanlari)

**FILOLOGIYA FANLARI BO‘YICHA FALSAFA DOKTORI (PHD)
DISSERTATSIYASI AVTOREFERATI**

TOSHKENT – 2024

Falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi mavzusi O'zbekiston Respublikasi oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vazirligi huzuridagi Oliy attestatsiya komissiyasida B2023.1.PhD/Fil3221 raqam bilan ro'yxatga olingan.

Dissertatsiya O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida bajarilgan.

Dissertatsiya avtoreferati uch tilda (o'zbek, rus, ingliz (rezyume)) Ilmiy kengash veb-sahifasida (www.uzjoku.uz) va «Ziyonet» Axborot-ta'lim tarmog'ining (www.ziyonet.uz) manzilida joylashtirilgan.

Ilmiy rahbar: Qosimova Nargis Sunnat qizi
filologiya fanlari doktori, professor

Rasmiy opponentlar: Mamatova Yakuta Muxammedjanovna
filologiya fanlari doktori, professor

Ibraeva Galiya Junusovna
siyosiy fanlar doktori, professor

Yetakchi tashkilot: Berdaq nomidagi Qoraqalpoq davlat universiteti

Dissertatsiya himoyasi O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti huzuridagi ilmiy darajalar beruvchi DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01 raqamli Ilmiy kengash asosidagi bir martalik Ilmiy kengashning 2024 yil «10» avgust soat 10⁰⁰ dagi majlisida bo'lib o'tadi. Manzil: 100138, Toshkent shahri, Uchtepa tumani, Kichik xalqa yo'li ko'chasi, 21 A uy. Tel.: (99871) 230-12-91; faks: (99871) 230-12-92; e-mail: uzwslu_info@mail.ru.

Dissertatsiya mazmuni bilan O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining Axborot-resurs markazida tanishish mumkin. (11/2 raqam bilan ro'yxatga olingan). Manzil: 100138, Toshkent shahri, Uchtepa tumani, Kichik xalqa yo'li ko'chasi, 21 A uy. Tel.: (99871) 230-12-91; faks: (99871) 230-12-92.

Dissertatsiya avtoreferati 2024 yil «30» iyul da tarqatildi.

(2024 yil «30» iyul dagi 17 raqamli reestr bayonnomasi)



G.X. Bakieva

G.X. Bakieva
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy kengash asosidagi
bir martalik ilmiy kengash raisi, filol.f.d., professor

X.B. Samigova

X.B. Samigova
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy kengash asosidagi
bir martalik ilmiy kengash
ilmiy kotibi, filol.f.d., professor

X.O. Saidov

X.O. Saidov
Ilmiy darajalar beruvchi ilmiy kengash asosidagi
bir martalik ilmiy kengash qoshidagi
ilmiy seminar raisi, filol.f.d., professor

KIRISH (falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi annotatsiyasi)

Dissertatsiya mavzusining dolzarbligi va zarurati. Jahon amaliyotida immersiv texnologiyalarning jadal ravishda barcha sohalarga jalb etilishi va zamonaviy jamiyatning axborotga bo'lgan ehtiyojlarini qondirish, axborot uzatishning yangicha formatlari, uslublarini takomillashtirishga yo'naltirilmoqda. Jurnalistik faoliyatga eng zamonaviy texnologiyalarning kirib kelishi axborot uzatishning turli xil usullarini yaratmoqda. Globallashtirish sharoitida jamiyatni axborotlashtirish siyosati va axborotlashgan jamiyatga o'tishda tobora dolzarblashib borayotgan ijtimoiy masalalarning jurnalistik formatlarda OAV, ijtimoiy tarmoqlarda yoritilishi, axboriy hamkorlik tajribasi, axborot-psixologik xavfsizlik masalalari, axborotlashtirishning janriy rang-baranglik va auditoriyaga ta'sir etish usullarini joriy etishda innovatsion texnologiyalarining keng qo'llanilishi zaruriyati muhim ahamiyatga ega bo'lmoqda.

Dunyo miqyosida immersiv texnologiyalarning jadal ravishda barcha sohalarga jalb etilishi va zamonaviy jamiyatning axborotga bo'lgan ehtiyojlarini qondirish, axborot uzatishning yangicha formatlari, uslublarini takomillashtirishga yo'naltirilgan ilmiy izlanishlar olib borilmoqda. Xalqaro siyosiy, ijtimoiy munosabatlarda, axborot ayirboshlash sohalarida, axboriy barqaror taraqqiyotni ta'minlashda ijtimoiy ong shakllarining integratsiyalashuvi, milliy axborot siyosatining roli hamda mazkur yo'nalishdagi immersiv axborot texnologiyalari rivojlanishi tendensiyalari va konsepsiyasini ilmiy asoslash dolzarblilik kasb etmoqda.

O'zbekiston mustaqillik yillari mobaynida axborot texnologiyalarini takomillashtirish va barcha sohalarga keng joriy etish borasidagi chora-tadbirlarni amalga oshirmoqda. Xususan, "Raqamli iqtisodiyot va elektron hukumatni keng joriy etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi qaror qabul qilinishi munosabati bilan¹ "Tarmoq va hudud rahbarlari raqamlashtirishsiz natija, rivojlanish bo'lmasligini tushunib yetishi shart. Barcha darajadagi rahbarlar buni o'ziga kundalik vazifa sifatida belgilab, raqamlashtirish sohasini alifbosidan boshlab chuqur o'rganishi kerak. Raqamli iqtisodiyotsiz mamlakat iqtisodiyotining kelajagi yo'q"². Bu borada axborot texnologiyalarining keng joriy etilishi dolzarb vazifaga aylandi.

O'zbekiston Respublikasining "Ommaviy axborot vositalari to'g'risida", "Axborotlashtirish", "Jurnalistik faoliyatini himoya qilish" to'g'risidagi qonunlari, O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktyabrdagi PF-6079-son "Raqamli O'zbekiston – 2030 strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida", 2022-yil 28-yanvardagi PF-60-son "2022-2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida"³, 2022-yil 22-avgustdagi PQ-357-son "2022-2023-yillarda axborot-kommunikatsiya texnologiyalari sohasini yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to'g'risida"⁴, O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2021-yil 31-avgustdagi 556-son

¹ <https://lex.uz/docs/-4800657> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

² O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh. Mirziyoyevning 2020-yil 22-sentyabrdagi tarmoq va hududlarda raqamli iqtisodiyot hamda elektron hukumatni joriy qilish masalalari bo'yicha videoselektor yig'ilishidagi nutqidan. <https://president.uz/uz/lists/view/3848> (murojaat sanasi: 29.03.2020).

³ <https://lex.uz/docs/5841063> (murojaat sanasi: 29.03.2020)

⁴ <https://lex.uz/docs/6166539> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

“Axborot texnologiyalari va kompyuter dasturlash sohasida yosh mutaxassislarini rag‘batlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”⁵, 2021-yil 7-maydagi 288-son “Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari sohasida kadrlar tayyorlash tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi Qarorlari hamda mazkur faoliyatga tegishli bo‘lgan boshqa me‘yoriy-huquqiy hujjatlar⁶da belgilangan vazifalar amalga oshirilmog‘da. Yuqorida keltirib o‘tilgan va mazkur sohada qabul qilingan, belgilangan maqsad-vazifalarni amalga oshirishda ushbu dissertatsiya tadqiqoti muayyan darajada xizmat qiladi.

Tadqiqotning respublika fan va texnologiyalari rivojlanishining ustuvor yo‘nalishlariga mosligi. Dissertatsiya respublika fan va texnologiyalar rivojlanishining I. “Axborotlashgan jamiyat va demokratik davlatni 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. Tadqiqotda immersiv jurnalistika asosini tashkil etuvchi VR texnologiyalar imkoniyatlari borasidagi milliy massmedia olimlarining ilmiy ishlari, tahlillari, axborot xavfsizligiga oid manbalar o‘rganildi. Xususan, F.Mo‘minov, Sh.Barotov⁷, N.Qosimova, N.Toshpo‘latova, N.Shofayziyeva⁸, N.Muratova⁹, M.Saidova¹⁰ kabi o‘zbekistonlik media-tadqiqotchilarning ushbu sohadagi nazariy, metodolik tahlillari aks etgan ilmiy maqolalari, tadqiqotlari diqqatga sazovordir.

MDH davlatlaridan Qozog‘iston davlat universiteti professori G.J. Ibrayeva¹¹, shuningdek, A.V. Zamkov, M.A. Krashennikov, M.M. Lukina, N.A. Sinarev, A. Kachkayeva, A.A. Smolin, D.D. Jdanov, A.X. Samuxin, V.S. Stepin, A.Yu. Sevalnikov, Ye.V. Gryaznova, qadimiy faylasuf Buyuk Vasiliy¹², S.I.Orexov¹³, D.Yu. Usenkov kabi bir guruh rossiyalik mediaekspertlar ilmiy izlanishlar olib borganlar.

G‘arb davlatlari olimlari – O.Balet, G. Sabsol, P. Torgut, S. Galimberti, S. Belloni, M. Santamesse, A.J. Koffi, A. Krokker¹⁴, M. Maklyuen, Sh.Nevbold,

⁵ <https://lex.uz/docs/-5613787> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

⁶ <https://president.uz/uz/lists/view/3848> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://xs.uz/uzkr/40308> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/52268> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/uz/docs/6083381> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/acts/83472> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/4071401> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/52268> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

⁷ Mo‘minov F., Barotov Sh. Ochiq axborot tizimlarida axborot-psixologik xavfsizlik. T.: Yangi avlod, 2013. – B. 191.

⁸ Qosimova N., Toshpo‘latova N., Shofayziyeva N., Muratova N. Bosma OAV tahririyatlari uchun o‘quv qo‘llanma. Toshkent, 2008. – B. 77.

⁹ Muratova N. Jurnalistikada media va axborot savodxonligi. Baktaria press. Toshkent, 2019. – B. 116.

¹⁰ Saidova M. Immersivnaya jurnalistika – jurnalistika tsifrovogo pokoleniya. O‘zbekistonda xorijiy tillar (elektron ilmiy-metodik jurnal). O‘zbekiston davlat jahon tillari universiteti, № 3 (38), 2021. – S. 231-241. <https://journal.fledu.uz> ISSN: 2181-8215 (10.00.00; №3).

¹¹ Ibrayeva G.J. Immersivnaya jurnalistika kak novaya tsifrovaya platforma mediakommunikatsii. Vestnik KazNU, seriya Jurnalistika № 3, 2017. 1 (1). <https://www.kaznu.kz/content/files/pages/20.pdf>.

¹² Vasiliy Velikiy. Besedy na shestodnev. Elektronnyy resurs. URL: <http://www.wco.ru/biblio/books/vasilv2/Main.htm> (murojaat sanasi: 12.05.2020)

¹³ Orexov S.I. Poisk virtualnoy realnosti. – Omsk: Izd-vo OmGPU, 2002. – S. 184.

¹⁴ Kroker A. Data trash. The theory of the virtual class. — Montreal: New world perspectives, 1994. – P. 176.

O. Boyd-Barret, X. Van de-Balk, K.L. Novak, A. Shmitz Veys, N. d-L. Penya, P. Veyl, J. Lobera, B. Spanlang, D. Fridman, M.V. Sanches-Vives, M. Sleyter, D. Shin, F. Biokka, S. Niyelson, P. Shits, R. Mabruk, J. B. Singer, A. Lavs, T. Yutni, R.P. Makmaxan, G.M. Xardi, Jeron Laner, R.A. Rat, J. Milvard, T. Ouen, F. Pitt, S. Lous, A. Luiza, F. Fiko, J. Richardson, S. Edvars¹⁵, E. Sirkkunen, X. Vyayataya, T. Uskali, P.P. Rezai¹⁶, A. Uayt, D.M. Uayt kabi bir qator olimlar immersiv texnologiyalar haqidagi fikrlarini ilmiy izlanishlari, metodik qo'llanmalari, asarlari va maqolalarida yoritib berganlar.

Tadqiqotchilar immersiv jurnalistika mavzusida ilmiy izlanishlar olib borgan bo'lsalar-da, jurnalistika transformatsiyasining xalqaro talablariga mos keladigan zamonaviy kontent yaratishning yangi shakllari ilmiy-nazariy jihatdan to'liq tadqiq etilmagan.

Tadqiqot mavzusi dissertatsiya bajarilgan oliy ta'lim muassasasining ilmiy-tadqiqot ishlari rejalari bilan bog'liqligi. Dissertatsiya ishi O'zbekiston davlat jahon tillari universitetining ilmiy-tadqiqot ishlari rejasiga muvofiq № I-204-4-5 «Ingliz tili mutaxassislik predmetlaridan axborot-kommunikasion texnologiyalari asosida virtual resurslar yaratish va o'quv jarayoniga joriy etish» mavzusidagi innovatsion loyiha doirasida bajarilgan.

Tadqiqotning maqsadi jurnalistika transformatsiyasiga innovatsion axborot texnologiyalarining ta'siri, ularning milliy jurnalistikada tadbiq etilishi istiqbollari, shuningdek muammolari va auditoriya ongiga ta'siri orqali jamoatchilik fikrini shakllantirishdagi rolini ochib berishdan iborat.

Tadqiqotning vazifalari:

narrativ formatdagi axborotni uzatishda raqamli texnologiyalar yaratgan imkoniyatlarni o'rganish;

immersiv jurnalistikani mohiyat, shakl va ko'rinish jihatdan qayta tasniflash;

ob'ektiv va sub'ektiv immersiv axborotning bugungi kundagi ko'rinishlarini tahlil etish;

xorij laboratoriyalari tajribasida qo'llanilgan immersiv axborotning axborot xavfsizligi muammolarini o'rganish;

an'anaviy jurnalistikaning immersiv jurnalistikaga ta'siri va immersiya effektining axborot sifatidagi rolini ochib berish;

sifatli jurnalistik kontent yaratishda zamonaviy texnologiyalardan unumli foydalanish hamda axborot xavfsizligini ta'minlashga qaratilgan taklif va tavsiyalarni ishlab chiqish.

Tadqiqotning obyektini sifatida immersiv jurnalistika elementlari aks etayotgan va shu yo'nalishda faoliyat yuritayotgan milliy, xorijiy ommaviy axborot vositalari hamda ijtimoiy tarmoqlar olingan.

Tadqiqotning predmetini immersiv texnologiyalar asosida milliy va xorijiy massmedianing transformatsiyasi va zamonaviy rivojlanish tendensiyalarini tadqiq

¹⁵ Fico F, Richardson J, Edwards S. Influence of story structure on perceived story bias and new organization credibility. *Mass Commun Soc* 7(3), 2004. – P. 301-318.

¹⁶ Sirkkunen E., Vyayataya X., Uskali T., Rezai P.P. *Jurnalistika v virtualnoy realnosti: vozmozhnosti i budumkiye issledovatel'skiye zadachi*. V: *Materialy 20-y Mejdunarodnoy akademicheskoy konferensii Mindtrek*, 2016. – S. 297-303.

etish tashkil etadi.

Tadqiqotning usullari. Tadqiqotda immersiv jurnalistikaning nazariy tahliliy-sintetik, qiyosiy-taqqoslash, tashxisli kuzatish, loyihalashtirilgan metodikalar, prognozlashtirish ekspert baholash, mustaqil baholarni umumlashtirish usullaridan foydalanilgan.

Tadqiqotning ilmiy yangiligi quyidagilardan iborat:

jurnalistik materiallar janr ta'sirchanligini oshirishga qaratilgan immersiv media nomi ostidagi virtual reallik texnologiyalari, ya'ni real voqelikni aks ettiruvchi konvergent texnologik platforma hamda texnik vositalarning uyg'unligida hosil bo'luvchi kontentlarda immersiya effektlari mavjudligi *aniqlangan*;

kompyuter texnologiyalari yordamida inson uchun virtuallik muhitiini yaratuvchi immersiv texnologiyalar kross-medial narrativ sifatidagi virtuallik tushunchasi hodisalar guruhiga kiritilib, umumiy hususiyatlarga birlashtirildi va "virtual reallik" deb atalish bilan birga mazkur texnologiyalarning dasturiy ta'minoti turlariga ko'ra virtual reallik (VR – Virtual Reality), to'ldirilgan reallik (AR – Augmented Reality), aralash realliklarga (MR – Mixed Reality) *klassifikatsiyalangan*;

VR texnologiyalar jurnalistika transformatsiyasi sifatida namoyon bo'layotgan immersiv jurnalistika yo'nalishi bo'lib, subektning voqelikni qabul qilishdagi illyuzor emotsiyalari aql va ongning psixofizik kognitiv modeli, xayoliy va hayotiy farqlarning metafizikasi ko'rinishidagi verbal kommunikatsiyalarning audiovizual imkoniyatlarida o'z aksini topgan alohida kommunikativ holat sifatidagi grafikli va real (360 darajali videoformat) tasvirli multimediyaviy formatlari *asoslangan*;

VR-kontent dizaynerlari loyihalar ishlashda foydalanuvchining immersiv effektlarni qabul qilishdagi iste'molchilik tajribasi va xulqini inobatga olgan holda o'zaro ta'sirchanlik xususiyatiga ega bo'lmagan virtual reallik xabar kontenti (VR-I); o'zaro ta'sirchanlik xususiyatiga ega bo'lgan virtual reallik xabar kontenti (VR+I), ya'ni immersiv axborot vaqt va makon muhiti doirasida mohiyatli voqelikni yaratishida muhim hisoblangan amaliy metodologiya ishlanmasi *dalillangan*.

Tadqiqotning amaliy natijalari quyidagilardan iborat:

milliy va xalqaro jurnalistika tajribasidan kelib chiqib, jurnalistik faoliyatda immersiya effekti texnologiyalari yordamida tayyorlangan axborotning o'rni va ahamiyati axborot xavfsizligi hamda mavjud qonunchiliklarga mos keluvchi, ilmiy munozaralarga aniqlik kirituvchi "immersiv jurnalistika" atamasiga ta'rif ishlab chiqilib, jurnalistika, xalqaro jurnalistika, axborot xizmatlari, jamoatchilik bilan aloqalar yo'nalishida tahsil oladigan OTM talabalari, magistrantlari uchun "Raqamli jurnalistika: immersiv mediatexnologiyalar nazariyasi va amaliyoti" o'quv qo'llanmasi nashrga tayyorlangan;

soha xodimlari: jurnalistlar, muxarrirlar, muxbirlar, mediadizaynerlar, rejissyorlar va blogerlarga sifatli axborot tarqatishda zamon talablariga mos texnologiyalardan unumli foydalanish mavzusida seminar-treninglar tashkil etilgan.

Tadqiqot natijalarining ishonchliligi ularning jurnalistika uslubiy va nazariy tamoyillariga muvofiqligi, tadqiqotning maqsad va vazifalariga mos nazariy va empirik xarakterdagi ilmiy uslublar kompleksidan foydalanilganligi, vakolatli tashkilotlar tomonidan tasdiqlangan xulosa, taklif va tavsiyalarning amaliyotga tadbiiq etilgan natijalari muallifning o'quv qo'llanmasi, ilmiy jurnallar, to'plamlardagi

maqola va tezislarda, 1000ga yaqin respondent misolida immersiv texnologiyalarga oid bilimlar darajasi so'rovnoma orqali tahlillarda hamda dissertatsiya materiallari asosida OAV vakillari uchun tashkil etilgan treninglarda o'z aksini topgan.

Tadqiqot natijalarining ilmiy va amaliy ahamiyati. Tadqiqot ilmiy natijasi xorijning yetakchi nashrlari, universitetlari va mediatashkilotlari tomonidan immersiv jurnalistika yo'nalishida ishlangan virtual reallik modellari asosida nazariy tadqiqotlarining solishtirma tahlillari, OAV tajribalarida qo'llanilayotgan immersiv jurnalistika yo'nalishining asosini tashkil etuvchi VR texnologiyalar axboroti bo'yicha ilmiy-nazariy qarashlar umumlashtirilganligi va to'ldirilganligi, o'rganilayotgan masala yuzasidan yangi nazariy va empirik ma'lumotlar taqdim etilganligi, ushbu yo'nalishda massmedia faoliyatini takomillashtirish bo'yicha ilmiy asoslangan tavsiyalar ishlab chiqilganligi bilan izohlanadi.

Tadqiqot materiallari OTMlarning jurnalistika fakultetlarida ma'ruza hamda amaliy mashg'ulotlarni o'tkazish, immersiv jurnalistika nazariyasi va amaliyoti, immersiv jurnalistika bo'yicha darslik, o'quv, uslubiy qo'llanmalarni yaratish, maxsus kurs, ilmiy tadqiqot loyihalarini ishlab chiqish, bitiruv malakaviy ishlari, magistrlik dissertatsiyalari va boshqa tadqiqot ishlarini bajarishda, ushbu mavzu bo'yicha ijodiy materiallar tayyorlashni muvofiqlashtirish maqsadida amaliyotchi jurnalistlar va blogerlarni qayta tayyorlash hamda malakasini oshirish tizimini takomillashtirish, shuningdek, kadrlar tayyorlash samaradorligini oshirish, immersiv jurnalistika faoliyati rivojini ta'minlashga xizmat qiladi.

Shuningdek, mazkur tadqiqotdan jurnalistika, xalqaro jurnalistika, axborot xizmatlari, jamoatchilik bilan aloqalar yo'nalishlarida tahsil oladigan OTM talabalari, magistrleri, doktorantlariga mo'ljallangan "Raqamli jurnalistika: immersiv mediatexnologiyalar nazariyasi va amaliyoti" o'quv qo'llanmasini yaratishda foydalanildi.

Tadqiqot natijalarining amaliyotga joriy etilishi. Milliy jurnalistika taraqqiyoti siyosatini amalga oshirishda immersiv jurnalistikaning jurnalistikadagi o'rni va jurnalistikaning alohida yo'nalishi sifatida professional jurnalistikaga ta'sirini ochib berishni tadqiq qilish asosida:

jurnalistik materiallarning janr ta'sirchanligini oshirishda immersiya effektlaridan unumli foydalanish amaliyoti qo'llanilgan hamda turli OAV tajribasi misolida tahlil qilingan bo'lib, immersiya effektlari auditoriya ongida ranglar, voqeliklar, tafsilotlar tasviri asosida axborot xolis tarzda qabul etilishi va kontent sifatining oshishiga doir amaliyot misolida VR texnologiyalarning umumiy klassifikatsiyasiga oid xulosalardan O'zbekiston milliy teleradiokompaniyasining "O'zbekiston" teleradiokanalida "Oydin hayot live", "Munozara maydoni" kabi ko'rsatuvlari va "Kun mavzusi" eshittirishini tayyorlashda qo'llanildi (O'zbekiston milliy teleradiokompaniyasi "O'zbekiston teleradiokanali" davlat muassasasining 2022-yil 21-dekabridagi 02-13-2110-son ma'lumotnomasi). Natijada, immersiya effektlari auditoriya ongida ranglar, voqeliklar, tafsilotlar tasviri asosida axborot xolis tarzda qabul etilishi va kontent sifatini oshishiga xizmat qilgan;

immersiv effektlarning inson ongiga ta'siri borasidagi masalalar yechimi boshqa soha vakillari tomonidan ham chuqur o'rganilishi zarurligi va ushbu mavzuni tadqiq etish ko'lamini, yo'nalishlar kengaytirilishiga doir qarashlarni shakllantirishda

milliy jurnalistika konsepsiyasining texnologik siyosati konsepsiyasi bilan hamohangligidagi immersiv jurnalistika yoʻnalishi materiallari kontekstiga oid xulosalardan Sirdaryo viloyat teleradiokompaniyasining “Ob-havo maʼlumotlari” koʻrsatuvida foydalanildi (Oʻzbekiston milliy teleradiokompaniyasining Sirdaryo viloyati boʻlimi tomonidan 2022-yilning 1-dekabrida taqdim etilgan 441-son maʼlumotnomasi). Natijada, mazkur texnologiya auditoriyaga taʼsirchanlik xususiyatlarini oʻrganish loyihasi doirasida immersiv effektlarning inson ongiga taʼsiri borasidagi masalalar yechimi boshqa soha vakillari tomonidan ham chuqur oʻrganilishi zarurligi va ushbu mavzuni tadqiq etishda koʻlam, yoʻnalishlar kengaytirilishiga doir qarashlarni shakllantirishga xizmat qilgan;

VR texnologiyalari qoʻllanilgan telekoʻrsatuvlar reyting natijalarini oʻrganish orqali immersiya effektlarining auditoriyaga, jamiyat turmushi hamda ongiga taʼsiri va teleefir kontentlarini mazmun-mohiyatini boyitishda immersiya effektlaridan foydalanishda yuzaga keladigan axborot xavfsizligi muammolari mavzusiga yoʻnaltirilgan ilmiy-ommabop materiallar tahliliga oid xulosalardan “Mahalla” teleradiokanalida “Yondashuv”, “Reyd vaqti”, “Borib koʻramiz”, “Hamma uyda” kabi koʻrsatuv va eshittirishlarida sinovdan oʻtdi (Oʻzbekiston milliy teleradiokompaniyasi “Mahalla” teleradiokanalining 2022-yil 21-dekabridagi 02-12-1053-son maʼlumotnomasi). Natijada, teleefir koʻrsatuvlarini immersiya effektlari orqali mazmunan va mohiyat jihatidan boyitishga erishilgan;

audiovizual kontentlarni yaratishda immersiya effektlaridan unumli foydalanish Oʻzbekiston Respublikasi raqamli texnologiyalarni hayotga tadbiq etish siyosatining ajralmas qismi boʻlgan barqaror rivojlanish maqsadlarini amalga oshirishda immersiv axborotning jamiyat ongi va madaniyatini shakllantirishi, xalqaro hamda milliy mediada axborot uzatishning zamonaviy texnologik usullaridan keng foydalanish zarurati konseptual yondashuvi boʻyicha amaliy tavsiyalardan “Sport” teleradiokanalida yangiliklar tayyorlash va ularni efirga uzatishda immersiya effektlaridan unumli foydalanildi (Oʻzbekiston teleradiokompaniyasi “Sport” teleradiokanalining 2022-yil 21-dekabridagi 02-02-1044-son maʼlumotnomasi). Natijada, raqamli texnologiyalardan teleefir vaqtida unumli foydalanish orqali axborotning taʼsirchanligini oshishiga, isteʼmolchining axborotga boʻlgan talablarini qondirishimuhim ahamiyatga ega ekanligi isbotlangan.

Tadqiqot natijalarining aprobsiyasi. Mazkur tadqiqot natijalari 15 ta, jumladan, 4 ta xalqaro va 11 ta respublika ilmiy-amaliy anjumanlarda muhokamadan oʻtkazilgan. Hududlarda faoliyat yuritayotgan jurnalist va blogerlarga, oliy taʼlim muassasalarning jurnalistika fakultetlari hamda ijtimoy-siyosiy yoʻnalishda taʼlim olayotgan talabalarga immersiv jurnalistika boʻyicha mahorat darslari, seminarlar oʻtkazildi.

Tadqiqot natijalarining eʼlon qilinganligi. Dissertatsiya mavzusi boʻyicha jami 15 ta ish, shulardan Oʻzbekiston Respublikasi Oliy attestatsiya komissiyasining doktorlik dissertatsiyalari asosiy ilmiy natijalarini chop etish tavsiya etilgan ilmiy nashrlarda 4 ta ilmiy maqola, jumladan, 3 tasi respublika, 1 tasi xorijiy jurnallarda chop etilgan.

Dissertatsiyaning tuzilishi va hajmi. Mazkur dissertatsiya ishi kirish, uch bob, toʻqqizta fasl, xulosa, foydalanilgan adabiyotlar roʻyxati va ilovalardan iborat

bo‘lib, asosiy matn 121 sahifadan iborat.

DISSERTATSIYANING ASOSIY MAZMUNI

Kirish qismida dissertatsiya mavzusining dolzarbligi va zarurati asoslanib, tadqiqotning maqsadi, vazifalari, ob‘ekti hamda predmeti aniqlangan. Tadqiqotning O‘zbekiston Respublikasi fan va texnologiyalar taraqqiyotining ustuvor yo‘nalishlariga mosligi ko‘rsatilib, uning ilmiy yangiligi, ilmiy va amaliy ahamiyati, olingan

natijalarning ishonchliligi shakllantirilgan, tadqiqot natijalarining amaliyotga joriy qilinishi, aprotatsiyasi, e‘lon qilinganligi bo‘yicha ma‘lumotlar keltirilgan, dissertatsiyaning tuzilishi tavsiflangan.

Dissertatsiyaning **“Immersiv jurnalistikaning nazariy va metodologik asoslari”** deb nomlangan birinchi bobida immersiv jurnalistikaning ko‘rinishlari, VRning absolyut prinsiplari, virtual reallik tushunchasining mohiyati, virtus so‘zining ma‘nosi, virtual reallikning turlari, shuningdek, VR texnologiyalari taraqqiyoti tarixi yarim asrdan beri davom etib kelayotgani va mazkur texnologiya kelajak kommunikatsiyasining universal mediakanaliga aylangani haqidagi nazariy qarashlar tadqiq etilgan¹⁷.

Mazkur bobning birinchi paragrafida (***Virtual media – zamon va makon o‘lchamlari texnologiyasi tushunchasi hamda funksiyalari***) zamonaviy raqamli media industriyada immersiv jurnalistika yoki immersiv media nomi ostida virtual reallik - VR texnologiyalari peshqadamlik qilayotgani, sohaning texnologik yo‘nalishi oddiy so‘zlar bilan ta‘riflashning imkoni bo‘lmagan, “bo‘rttirilgan” virtual voqeliklar effektlariga asoslangani, bu esa real voqelikni aks ettiruvchi konvergent texnologik platforma xamda texnik vositalarning uyg‘unligida hosil bo‘luvchi fenomen yordamida auditoriyaga axborot uzatish, jurnalistik faoliyat turi sifatida o‘rganilgan. Virtual psixologiyaning asoschisi N.A.Nosovning VR haqidagi tahlillariga ko‘ra, VR bu insonning psixologik holati bo‘lib, alohida belgilarga ega. Bunda individ konstant reallikdan “o‘chib” virtual reallik girdobiga sho‘ng‘iydi. Ya‘ni, “VR istalgan obrazda namoyon bo‘lishi mumkin (VR faqat texnik vositalarga bog‘liq emas demoqchi – M.S.) u qanday ko‘rinishda bo‘lishiga qaramay, to‘liq mavjudlik hissiyotlarda aks etadi”¹⁸. Ushbu paragrafda virtual media zamon va makon o‘lchamlari texnologiyasining nazariyalari, tamoyillari va funksiyalari tahlil etilgan.

Birinchi bobning ikkinchi paragrafi **“VR-texnologiyalarning turlari va ko‘rinishlari”** deb nomlanib, unda zamonaviy OAVda VR texnologiyalarning jurnalistik kontent shakli va ko‘rinishlari, axborot va kontent infrastrukturasi xavfsizligi foydalanuvchining axborot xamda kontent himoyasini ta‘minlashda tasodifiy yoki ataydan uyushtirilgan hujumlardan himoyalashga qaratilganligi tahlil etilgan¹⁹. Lekin virtual axborot mahsulotlari va ularning iste‘molchiga emotsional ta‘siri bilan bog‘liq muammolar mavjudligi, mazkur mahsulotni ishlab

¹⁷ Biocca F., Levy M. R. Communication Applications of Virtual Reality. In: F. Biocca, M.R. Levy (eds.) Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, New Jersey, USA: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 2013. – P. 127

¹⁸ Nosov, N.A. Virtualnaya psixologiya. – M.: Agraf, 2000. – S. 432.

¹⁹ Mo‘minov F., Barotov Sh. Ochiq axborot tizimlarida axborot-psixologik xavfsizlik. T.: Yangi avlod, 2013. – B. 191.

chiqaruvchilari va distribyuterlariga kasbiy axloqiy norma talablariga amal qilishlari, shuningdek, qoidalar haqidagi masalalar yechimi mazkur texnologiyalarni qo'llashda muhim ahamiyatga ega bo'lgan vazifalari o'rganilgan.

Bobning uchinchi paragrafida (*Immersiv jurnalistika an'anaviy medianing innovatsion tendensiyasi sifatida*) immersiv jurnalistika an'anaviy jurnalistikaning innovatsion ixtisoslashuvi sifatida tahlil etilib, virtual reallik, ya'ni interaktiv texnologiyalar yordamida yaratilgan muhitdagi aniq ob'ektlar bilan kontaktga kirishishga xos illyuziyalarni xosil qiluvchi jarayon sifatida mazkur fenomen tadqiqotchilar tomonidan immersiv, ya'ni "sho'ng'ish" jarayoni deb ta'riflangani tahlil etilgan. Shuningdek, VR-kontentning texnologik strukturaviy jihatdan ikki xil turi: infografika va videoformatlarining mavjudligi, "sho'ng'ish" effekti jihatidan "ishtirokchilik" va "kuzatuvchilik" ishlanmalari tahlili bayon etilgan.

Dissertatsiyaning ikkinchi bobi "*VR texnologiyalar orqali uzatiladigan axborot – virtual reallikning asosi sifatida*" deb nomlangan bo'lib, unda jurnalistik VR-material yaratishning o'ziga xosliklari, jurnalistika janrlarida VR texnologiyalarning aks etishi, dunyo mediamakonida immersiv texnologiyalardan foydalanishning o'ziga xosliklari mavzulari tahlil etilgan.

Ikkinchi bobning birinchi paragrafida (*Jurnalistik kontent yaratishning zamonaviy shakllari va ushbu jarayonda VRning roli*) virtual reallikning immersiv xabarlar uchun ishlanadigan dizaynlar, ya'ni VR axborot foydalanuvchisi virtual reallik muhitida ob'ektlarni ko'rishi uchun shlem yoki VR ko'zoynakni his etishi orqali uning displeydagi dizayn detallariga nigoh tashlaydi. Foydalanuvchining ko'rish kanali orqali qabul qilingan axborotning mohiyati uning boshi, qulog'i kabi a'zolariga mahkamlangan maxsus uskunalarning kontakti orqali qabul qilingan jismoniy his etish tizimi virtual axborot mohiyatidan chalg'itadi. Mutaxassislar nigoh indikatorlari orqali foydalanuvchi virtual muhitda harakatlanishi axborotni boshqa hissiyotlarga chalg'imagan xolda qabul qilishiga imkoniyat yaratuvchi usullarini taklif etayotganliklari talqin etilgan.

Bobning ikkinchi paragrafida (*Jurnalistika janrlarida VR texnologiyalarning aks etishi*) ushbu yangilik fenomeni auditoriyani axborot bilan ta'minlash maqsadiga yo'naltirilganligi o'rganilgan. Mazkur texnologiya ayni jarayonda voqelikni axborot sifatida qabul qilibgina qolmay, balki his etish va mohiyatini anglash uchun qo'llaniladi. VR texnologiyalarining samaradorligi ham shunda. Shu sababli ko'pgina tadqiqotchilar ushbu platformani axborot ishlab chiqarishidagi texnologiyalarning innovatsion modeli sifatida yoqlaydilar. Ushbu texnologiya media-realizmning to'liq vizuallashgan modeli sifatida namoyon bo'layotganini dunyo olimlari tan olmoqda. Chunki uch o'lchamli hajmda vizuallashgan virtual olam, butunlay boshqa o'lchovlardagi muhit va unga sho'ng'ish foydalanuvchining miyasiga uzatiladigan taktill hamda sensor signallar, ko'rish, eshitish, his etish va boshqa hissiyotlar orqali uzatiladi²⁰.

Bobning uchinchi paragrafida (*Milliy va xorijiy mediamakonda immersiv texnologiyalardan foydalanishning o'ziga xosliklari*) jurnalistika tendensiyalarini o'rganish natijasidagi xulosa: immersiv jurnalistika o'z ta'sirini oshirish va natijada

²⁰ Usenkov D. Yu. Virtualnaya realnost.Kompyuternye instrumenty v obrazovanii. №5, 2006. <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-1/viewer>.

foйда olish uchun auditoriyani kengroq qamrab borishga intilayotgani haqidagi nazariy va amaliy tahlillar bayon etilgan. Mazkur texnologiyalarning OAVda qo‘llanish amaliyotlari talqin etilgan. Shuningdek, axborotni taqdim etishga bo‘lgan yondashuvlar masalasi hamon ochiqlicha qolayotgani sababli immersiv jurnalistika uchun axloqiy masala texnik xiylalarsiz “chuqur sho‘ng‘ish” va real haqiqat, biznes va yangiliklar o‘rtasidagi muvozanatni topish, OAV imiji va ular o‘rtasidagi munosabatlar masalasi nazariy o‘rganishlarda o‘z aksini topgan. Virtual reallik texnologiyalari bilan 360 darajali tasvirga olish texnologiyalarini bir-biriga taqqoslaydigan bo‘lsak, panoramali videotasvirlarni olish osonroq deb hisoblaymiz. Chunki buning uchun maxsus videokameraning o‘zi yetarli. 360 darajali tasvirlarni immersiv jurnalistikaga kiritish mumkinmi? Ha, mumkin, deydi tadqiqotchilar, chunki bu tasvirlarda vizual sho‘ng‘ish hodisasi mavjud²¹.

Dissertatsiyaning uchinchi bobi *Jurnalistik faoliyatda VR fenomenining o‘rni va auditoriyaga ta’siri* mavzusiga bag‘ishlangan. Unda “sho‘ng‘ish” effektining auditoriyaga ta’siri, VR texnologiyalarini qo‘llashda jurnalist mahorati va ahloqiy jihatlari, immersiv ta’lim afzalliklari va istiqbollari tadqiq etilgan.

Uchinchi bobning birinchi paragrafida (*“Sho‘ng‘ish” effektining auditoriyaga ta’siri*) zamonaviy turmushimizga kirib kelgan immersiv media texnologiyalarining sho‘ng‘ish effektidagi keng imkoniyatlar, kadrlar tezligi, vizual konvergensiya sharoiti, uch o‘lchamli modellashtirish, tana bilan texnologiya hamoxangligiga erishish tajribalari video uskunalar va boshqa vositalarning murakkab shakllari, dasturlari kashfiyoti haqidagi nazariy talqinlar bayon etilgan. Mazkur bo‘limda virtual reallikning mazmun va mohiyati aniq terminlar, tushunchalar, tavsiflar orqali berilgan. Shuningdek, mazkur texnologiyalar bizning O‘zbekiston hududida qanchalik yangilik tarzida qabul qilinmasin, mazkur texnika va texnologiyalar ancha avval 1990-yillarda kashf etilib, moliyaviy jihatdan ommalashishga to‘sqinliklar tufayli unutilgan, biroq to‘liq tadqiq etilmagan kashfiyotlar sirasiga kirishi tadqiq etilgan.

Bobning ikkinchi paragrafida (*VR texnologiyalarini qo‘llashda jurnalist mahorati va ahloqiy jihatlari*) virtual reallikning immersiv xabarlar muammolaridan biri vaqt va makon muhiti doirasida mohiyatli voqelikni yaratishdir. Unga nisbatan foydalanuvchining ishonchini uyg‘ota olishi kerakligi, an‘naviy muxbirlar tomonidan taqdim etiladigan kontentdan farqli o‘laroq, voqelikni yorqin tasvirlarda jonlantirib bera olish imkoniyatlaridan to‘liq foydalana bilish tajribasi, ya’ni axborot iste’molchisi xabarni faqat ko‘rishi yoki tinglashi emas, unda ishtirok etishi mumkin bo‘lgan muhitni shakllantirishdan iboratligi talqin etilgan²². VR texnologiyalarining jurnalistika sohasida qo‘llanilishi an‘naviy xabarlarga nisbatan keskin farqli bo‘lgan tajribani talab qilib, jurnalistik tajribaga va voqelikni yetkazish uslublariga nisbatan

²¹ 1. Novikova, A. A. Estetika immersivnosti: osobennosti tvorcheskoy deyatelnosti jurnalista v multimediyax i transmediyax proyektax. Vestnik SPbGU. Yazik i literatura. – T. 15, № 2, 2018. – S. 282; 2. López García, X. Las dos caras del Periodismo Inmersivo: el desafío de la participación y los problemas éticos: Nuevos escenarios de la comunicación: retos y convergencias. X. López García S. Pérez-Seijo, editor: M. López Paredes. – Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2018. – P. 44.

²² Hardee GM. Immersivnaya jurnalistika v virtualnoy realnosti: chetire teoreticheskix oblasti issledovaniya strukturi povestvovatel’nogo dizayna. V: Mejdunarodnaya konferensiya po virtualnoy, dopolnennoy i smeshannoy realnosti, 2016. – P. 679-690.

yangi muammolarni ko'ndalang qo'yadi. Bunga sabab, immersiv effektidagi xabarlar yaratish borasida axborot mahsulotini ishlab chiqarish mutaxassisleri amal qilishi lozim bo'lgan yagona tizim yoki qo'llanmalar mavjud emasligi haqidagi tadqiqotlar o'z aksini topgan.

Bobning uchinchi paragrafi (*Immersiv jurnalistika ta'limi afzalliklari va istiqbollari*) ta'lim yo'nalishida ishlangan ko'plab VR dasturlar, tor yo'nalishlar uchun maxsus ishlanmalar haqidagi mavzuga bag'ishlangan. Bu dasturlarning o'zbek tilidagi ishlanmalari mavjud emasligi, bu boradagi muammolar ta'lim tizimiga immersiv texnologiyalarning joriy etilmaganligi va oqibatda kadrlar yetishmovchiligi yuzaga kelganligi talqin etilgan. Ammo tez orada o'z yechimini topadigan masala. Xorijda Universe Sandbox-2 haqiqiy koinot simulyatori bo'lib, gravitatsiya hamda koinot muhitining virtual nusxasi sifatida bugungi kun koinotshunosligida samarali qo'llanilyapti. Tibbiyot sohasida ta'lim olayotgan talabalar uchun ishlangan The Body VR, anon VR Anatomy dasturiy ishlanmalari yoki dunyo bo'ylab, muzeylarga sayohat (geografiya fani bo'yicha) Google Earth VR, The VR Museum of Fine Art dasturiy ishlanmalarini ta'lim yo'nalishidagi eng zamonaviy virtual darsliklar sirasidan joy olgan.

XULOSA

Amalga oshirilgan tadqiqot natijasiga ko'ra VR texnologiyalar OAVda qo'llanilishiga ilmiy tarzda yondashadigan bo'lsak, qo'yilgan ilmiy muammo yechimi yuzasidan quyidagi xulosalarga keldik:

1. Immersiv jurnalistikaning muammolaridan biri – axloqiy normalar bilan bog'liq. O'zbekiston jurnalistlarining kasb etikasi kodeksida²³ faqat axloq normalari borasidagi tavsiyalar ishlab chiqilgan. Mazkur hujjat raqamli texnologiyalar muhitida faoliyat yurituvchi jurnalistika, ya'ni yangi format talablariga javob bermaydi.

2. Mavzu tanlashda VR kontentning shaffofligi va aniqligi kabi mavjud qadriyatlar xavf ostida qolish ehtimoli bor. Ushbu narrativ texnika va texnologiya imkoniyatlari nafaqat media olami tadqiqotchilari, balki qator boshqa soha olimlari tomonidan ham chuqur o'rganilishi lozim.

3. VR texnikasidan uzoq muddat foydalanish oqibatida axborot iste'molchisining vaqt va makon oraliqidagi farqni anglay olmaslik, harakatlar koordinatsiyasini yo'qotish holatlari kuzatilgan. Shuningdek, dunyo miqyosida VR eng yangi shakl sifatida uning ruhiy ta'siri to'laqonli o'rganilmagan²⁴. VR texnologiyalarining inson salomatligiga jismoniy va ruhiy ta'siri mavjud.

4. Har qanday media va immersiv media uchun bir-biriga qarama-qarshi bo'lgan ishqibozlik va reallik, shou-biznes va yangiliklar xizmati o'rtasidagi tafovutni saqlash, shuningdek, tanqidiy (mantiqiy) fikrlash qobiliyatini texnika "sehri" ta'siridan himoyalash masalalari axloqiy normalarning eng dolzarb muammosi bo'lib qolaveradi.

5. Kompyuter texnologiyalarining jurnalistikaga kirib kelishi bilan sohaning ba'zi kasblari yo'q bo'lib ketganidek (matn teruvchilar, musahhihlar, rassomlar kabi),

²³ <https://xs.uz/uzkr/post/ozbekiston-zhurnalistlarining-kasb-etikasi-kodeksi> (murojaat sanasi: 29.03.2022)

²⁴ Usenkov D.Yu. Virtualnaya realnost. Kompyuternie instrumenti v obrazovanii. №5, 2006. <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-1/viewer>. (murojaat sanasi: 14.04.2021)

bu kabi texnologiyalarning axborot olamiga kirib kelishi ba'zi kasblar yo'q bo'lib ketishi arafasida. Bu esa o'z navbatida boshqa muammolarni, masalan aholi savodxonligi, mediasavodxonligi, raqamli texnologiyalar savodxonligi kabi bir qator muammolarni yuzaga keltiradi.

6. Immersiv texnologiyalar voqealarni to'laqonli simulyatsiyasini yaratish imkoniyatiga ega. Biroq, uquvsiz qo'llarda ushbu texnologiya mas'uliyatsizlarcha qo'llanishi yoki buzg'unchi g'oyalarga xizmat qilishi xavfi mavjud. Virtual voqelikdagi jurnalistika haqiqiy kadrlarni yaratish va uni foydalanuvchiga uzatishda namoyon bo'ladi, ya'ni bo'layotgan voqealarga muallifning noto'g'ri qarashlarini qo'shib, yomon niyatda foydalanayotganini texnologiya o'z vaqtida anglab ololmaydi. Iste'molchi butunlay virtual haqiqatga sho'ng'iganda ruhiy jihatdan zaif va manipulyatsiyaga, yolg'on ma'lumotlarga yanada ochiq bo'ladi. Shuning uchun ham olimlar OAV kelajakda qanday shaklda bo'lishidan qat'i nazar, erkin, ochiq va mas'uliyatli bo'lib qolishi uchun axborotni texnologik tekshirish tizimini topishi dolzarb masala bo'lib qoldi.

7. Virtual kontentni tadbiq etish uchun dasturlashning o'zi kifoya emas. Unga qo'shimcha ravishda sho'ng'ish uskunalari hamda moslamalari tavsiya etilishi zarur. Mazkur uskunalarsiz immersiya effektiga erishishning imkoni yo'q. Chunki VR axboroti individual iste'molchiga mo'ljallangan. Mazkur kontentni tavsiya qilgan OAV unga qo'shimcha ravishda maxsus ko'zoynaklar yoki VR displey taqdim etishi lozim bo'ladi.

Bu borada taklif va amaliy tavsiyalar ishlab chiqildi:

1. Immersiv jurnalistikaning AR (to'ldirilgan reallik), MR (aralash reallik), VR (shuningdek, VRning ikki turi – infografika va videoformatda bo'lishi) shakllari mavjudligi va rossiya mediatadqiqotchilari tomonidan nazariy isbotlangan *matnli bayon (storitelling)* shakli ham aynan immersiya effektlari mavjud bo'lgan jurnalistik janr sifatida ta'riflab o'tilganligini hisobga olib, muammoli materiallarni yoritishda bo'lajak jurnalistlarga *vaqt va makon holatini batafsil bayon etish* malaka ko'nikmalarini singdirish orqali bugungi kunda “yangiliklar jurnalistikasi safidan chetlatilgan” milliy matbuot sahifalarini immersiv storitelling janridagi materiallar bilan boyitish maqsadga muvofiq.

2. VR texnologiyalarining sho'ng'ish effektidagi imkoniyatlari keng bo'lib, kadrlar tezligi, vizual konvergensiya sharoiti, uch o'lchamli modellashtirish, tana bilan texnologiya hamoxangligiga erishish tajribalari videouskunalar va boshqa vositalarning murakkab shakllari, dasturlarini kashf etmoqda. Shuningdek, mazkur texnologiyalar O'zbekiston hududida yangilik tarzida qabul qilinishiga qaramay, ushbu texnika va texnologiyalar ancha avval 1990-yillarda kompyuter o'yinlari ko'rinishida kirib kelib, ilmiy izlanishlar doirasida moddiy-moliyaviy jihatdan ommalashmagan, biroq to'liq tadqiq etilmagan kashfiyotlar sirasiga kiradi.

3. Virtual reallik fenomeni, ya'ni VR-kontent kompyuter texnologiyalari yordamida yaratilgan dunyo bo'lib, texnik va texnologik imkoniyatlari jurnalistikaning yangi yo'nalish bo'yicha shakllanishida, o'zbek jurnalistikasining zamonga mos rivojlanishida immersiv jurnalistika texnologik jihatdan VR tajribalar o'tkazishda muhim obyekt bo'lib xizmat qiladi. VR texnologiyalar yo'nalishida vizualizator jurnalistlar, animator jurnalistlar kabi mutaxassislarni tayyorlash

masalalarining ahamiyati tobora ortib bormoqda.

4. VR texnologiyalari dunyo miqyosidagi OAV tadqiqotchilari nazariga tushgan. Bu real voqelikni aks ettiruvchi konvergent texnologik platforma hamda texnik vositalarning uyg'unligida hosil bo'luvchi fenomen yordamida auditoriyaga axborot uzatish, jurnalistik faoliyat turi sifatida ilmiy nuqtai nazardan izlanishlar orqali milliy mentalitetimizga xos bo'lgan jihatlarini amaliyotga tadbiiq etish dolzarb masala.

5. Virtual reallikning immersiv axboroti uchun ishlanadigan dizaynlar mutaxassislar oldiga yangi muammolarni qo'ydi. VR axborot foydalanuvchisi virtual reallik muhitida obyektlarni ko'rishi uchun boshini u yoq-bu yoqqa burishi, shlem yoki VR ko'zoynakni his etishi orqali uning displeyidagi dizayn detallariga nigoh tashlaydi. Bunda foydalanuvchi ko'zini ishga soladi. Foydalanuvchining ko'rish kanali orqali qabul qilingan axborotning mohiyati uning boshi, qulog'i kabi a'zolariga mahkamlangan maxsus uskunalarning kontakti, ya'ni jismoniy his etish tizimi virtual axborot mohiyatidan chalg'itadi. Mutaxassislar nigoh indikatorlari orqali foydalanuvchi virtual muhitda harakatlanishi axborotni boshqa hissiyotlariga chalg'imagan holda qabul qilishiga imkoniyat yaratilishini taklif etmoqdalar. Ya'ni texnologiyani mukammallashtirish ishlari dolzarblashmoqda.

6. Dunyo mediatadqiqotchilari 360° format tasvirlarini immersiv jurnalistikaga kiritib, VRning videoformati sifatida nazariy isbotlaganlar. Agar virtual reallikning infografika texnologiyalarini 360° formatli tasvirga olish texnologiyalari bilan taqqoslansa, panoramali videotasvirlarni olish oson. Chunki buning uchun maxsus videokameraning o'zi yetarli. VR texnologiyalari dasturlarida ishlash esa alohida tajriba mahoratini talab qiladi.

7. Jurnalistikaning vazifasi avvalambor jamiyat manfaatlarini himoyalashdan iborat. Va bu qoida virtual dunyoda ham o'zgarishlarsiz qoladi. Shundan kelib chiqib, aytish mumkinki, dunyo miqyosida maxsus ishlangan kodeksning yo'qligi bois milliy axloqiy deklaratsiya loyihasini yaratish lozim.

8. Ta'lim yo'nalishida xorijning VR dasturlari juda ko'plab ishlangan, hatto ba'zilar tor yo'nalishlar uchun maxsus ishlanmalariga ega. Mazkur texnologiyalar yordamida olib borilgan darslar an'anaviy darslardan ko'ra ko'proq samara beradi. Faqat bu dasturlarning o'zbek tilidagi ishlanmalari mavjud emas. Milliy texnologiya ishlanmalarini yo'lga qo'yish lozim.

9. Jurnalistika yo'nalishida tahsil beruvchi barcha oliy ta'lim dargohlarida "Immersiv jurnalistika" fani magistratura darajasidagi ta'lim yo'nalishiga kiritilishi tavsiya etiladi.

10. Jurnalistika yo'nalishida tahsil oluvchi talabalar uchun fakultetlar, kafedralar qoshida maxsus VR laboratoriyalar tashkil etish maqsadga muvofiq.

**РАЗОВЫЙ НАУЧНЫЙ СОВЕТ DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01
ПО ПРИСУЖДЕНИЮ УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ ПРИ УЗБЕКСКОМ
ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ**

**УЗБЕКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ**

САИДОВА МУХАЙЁ ОКТАМОВНА

**ВЛИЯНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ ЖУРНАЛИСТИКИ И
СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМЫ СОЗДАНИЯ КОНТЕНТА**

10.00.09 – Журналистика (филологические науки)

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ ДОКТОРА ФИЛОСОФИИ (PHD)
ПО ФИЛОЛОГИЧЕСКИМ НАУКАМ**

ТАШКЕНТ – 2024

Тема диссертации доктора философии (PhD) по филологическим наукам зарегистрирована в Высшей аттестационной комиссии при Министерстве высшего образования, науки и инноваций Республики Узбекистан за В2023.1.PhD/Fil3221.

Диссертация выполнена в Узбекском государственном университете мировых языков.

Автореферат диссертации доступен на трех языках (узбекский, русский, английский (резюме)) размещен на веб-странице Научного совета (www.uzswlu.uz) и на Информационно-образовательном портале «Ziynet» (www.ziynet.uz).

Научный руководитель: Касимова Наргис Суниат кизи
доктор филологических наук, профессор

Официальные оппоненты: Маматова Якута Мухаммеджановна
доктор филологических наук, профессор

Ибраева Галия Жунусовна
доктор политических наук, профессор

Ведущая организация: Карасалтинский государственный университет имени Бердака

Защита диссертации состоится 15 августа 2024 года в 10⁰⁰ часов на заседании разового Научного совета DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01 по присуждению ученых степеней при Узбекском государственном университете мировых языков (адрес: 100138, г. Ташкент, Учтепинский район, ул. Малая кольцевая, 21 А. Тел.: (99871) 230-12-91; факс: (99871) 230-12-91; e-mail: uzwslu_info@mail.ru).

С диссертацией можно ознакомиться в Информационно-ресурсном центре Узбекского государственного университета мировых языков (зарегистрирована за № 1114). Адрес: 100138, г. Ташкент, Учтепинский район, ул. Малая кольцевая, 21 А. Тел.: (99871) 230-12-91; факс: (99871) 230-12-91.

Автореферат диссертации разослан 30 июля 2024 года.
(реестр протокола рассылки за № 17 от 30 июля 2024 года).



[Handwritten signature]

Г. Х. Бакиева
Председатель разового Научного совета
по присуждению ученых степеней,
доктор филологических наук, профессор

Х.Б.Самитова
Ученый секретарь разового Научного совета
по присуждению ученых степеней,
доктор филологических наук, профессор

Х.А.Сидиков
Председатель научного семинара при разовом
Научном совете по присуждению ученых степеней,
доктор филологических наук, профессор

ВВЕДЕНИЕ (аннотация диссертации доктора философии (PhD))

Актуальность и востребованность темы. В мировой практике иммерсивные технологии стремительно внедряются во все сферы, удовлетворяя информационные потребности современного общества, совершенствуя новые форматы и способы передачи информации. Вхождение в журналистскую деятельность самых современных технологий создает разнообразные способы передачи информации. В условиях глобализации, политики информатизации общества и перехода к информационному обществу, освещение социальных проблем в журналистских форматах в средствах массовой информации, социальных сетях, опыт информационного сотрудничества, вопросы информационной и психологической безопасности, инновационные технологии внедрения жанрового разнообразия информации и методов воздействия на аудиторию нуждаются в широком использовании.

В мировом масштабе проводятся научные исследования, направленные на безотлагательное задействование иммерсивных технологий во всех сферах и совершенствование новых форматов и методов передачи информации, отвечающих информационным потребностям современного общества. В международных политических и общественных отношениях, в сфере информационного обмена, интеграции форм общественного сознания, роль национальной информационной политики и тенденции развития и концепции иммерсивных информационных технологий в этом направлении приобретают актуальность.

За годы независимости в Узбекистане принимаются меры по совершенствованию информационных технологий и широкому внедрению их во все сферы. В частности, «О мерах по широкому внедрению цифровой экономики и электронного правительства»²⁵, «Руководители должны понимать, что без цифровизации не будет ни результата, ни развития. Руководители всех уровней должны поставить себе ежедневную задачу тщательного изучения процесса цифровизации, начиная с ее внедрения в разработку алфавита. Без цифровой экономики у экономики страны нет будущего»²⁶, – сказал он. В связи с этим широкое внедрение информационных технологий стало актуальной задачей.

Данное диссертационное исследование в определенной степени служит для реализации задач, поставленных в таких законах Республики Узбекистан «О средствах массовой информации», «Информация», «О защите журналистской деятельности», Указы Президента Республики Узбекистан УП-6079 от 5 октября 2020 года «Об утверждении Стратегии «Цифровой Узбекистан – 2030» и мер по ее эффективной реализации», УП-60 от 28 января 2022 года № «О Стратегии развития Нового Узбекистана на

²⁵ <https://lex.uz/docs/-4800657> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

²⁶ Ўзбекистон Республикаси Президенти Ш.Мирзиёевнинг 2020 йил 22 сентябрда тармоқ ва ҳудудларда рақамли иқтисодиёт ҳамда электрон ҳукуматни жорий қилиш масалалари бўйича видеоселектор йиғилишидаги нутқидан. <https://president.uz/uz/lists/view/3848> (дата обращения: 29.03.2020)

2022-2026 годы»²⁷, Постановление Президента Республики Узбекистан РП-357 от 22 августа 2022 года «О мерах по выводу сферы информационно-коммуникационных технологий на новый этап в 2022-2023 годах»²⁸, Постановление Кабинета Министров Республики Узбекистан № 556 от 31 августа 2021 года «О дополнительных мерах по поощрению молодых специалистов в сфере информационных технологий и компьютерного программирования»²⁹, № 288 от 7 мая 2021 года «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы подготовки кадров в сфере информационно-коммуникационных технологий», № 402-І от 24 апреля 1997 года «О защите журналистской деятельности» и иные нормативно-правовые документы³⁰, связанные с данной деятельностью.

Соответствие исследования приоритетам развития науки и технологий республики. Диссертация выполнена в соответствии с приоритетным направлением развития науки и техники в Республике по «Формированию системы инновационных идей в социально-правовом, экономическом, культурном, духовно-просветительском развитии информационного общества и демократического государства и пути их реализации».

Уровень изученности проблемы. В ходе исследования были изучены научные труды, анализы отечественных медиаученых о возможностях VR-технологий, составляющих основу иммерсивной журналистики, а также источники, связанные с информационной безопасностью. В частности, заслуживают внимания научные статьи и исследования отражающие теоретический и методологический анализ в этой области, таких узбекских медиаисследователей, как Ф. Муминова, Ш. Баротова³¹, Н. Касимовой, Н. Тошпулатовой, Н. Шофайзиевой³², Н. Муратовой³³, М. Саидовой³⁴.

Научные исследования провели группа учёных из стран СНГ профессор казахстанского национального университета Г. Ибраева³⁵, в частности, российские медиаэксперты А. Замков, М. Крашенинников,

²⁷ <https://lex.uz/docs/5841063> (murojaat sanasi: 29.03.2020)

²⁸ <https://lex.uz/docs/6166539> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

²⁹ <https://lex.uz/docs/-5613787> (murojaat sanasi: 29.03.2020)

³⁰ <https://president.uz/uz/lists/view/3848> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://xs.uz/uzkr/40308> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/52268> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/uz/docs/6083381> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/acts/83472> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/4071401> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

<https://lex.uz/docs/52268> (murojaat sanasi: 20.07.2022)

³¹ Мўминов Ф., Баротов Ш. Очиқ ахборот тизимларида ахборот-психологик хавфсизлик. Т.: Янги авлод, 2013. – Б. 191.

³² Қосимова Н., Тошпўлатова Н., Шофайзиева Н., Муратова Н. Босма ОАВ тахририятлари учун ўқув қўлланма. Тошкент, 2008. – Б. 77.

³³ Муратова Н. Журналистикада медиа ва ахборот саводхонлиги. Vaktoria press. Тошкент, 2019. – Б. 116.

³⁴ Саидова М. Иммерсивная журналистика – журналистика цифрового поколения. Ўзбекистонда хорижий тиллар (электрон илмий-методик журнал). Ўзбекистон давлат жаҳон тиллари университети, № 3 (38), 2021. – С. 231-241. <https://journal.fledu.uz> ISSN: 2181-8215 (10.00.00; №3).

³⁵ Ибраева Г.Ж. Иммерсивная журналистика как новая цифровая платформа медиакоммуникации. Вестник КазНУ, серия Журналистика № 3, 2017. <https://www.kaznu.kz/content/files/pages/20.pdf>.

М. Лукина, Н.Цынарев, А. Качкаева, А. Смолин, Д. Жданова, А. Самухин, В. Степин, А. Севальников, Е. Грязнов, древний философ Василий Великий³⁶, С. Орехов³⁷, Д. Усенков.

Западные ученые таких как, О. Балет, Г. Сабсол, П. Торгут, С. Галимберти, С. Беллони, М. Сантамессе, А.Ж. Коффи, А. Крокер³⁸, М. Маклюэн, С. Ньюболд, О. Бойд-Барретт, Х. Ван де Балк, К.Л. Новак, А. Шмитц Вайс, Н. д-Л. Пенья, П. Вейл, Дж. Лобера, Б. Спанланг, Д. Фридман, М. В. Санчес-Вивес, М. Слейтер, Д. Шин, Ф. Биокка, С. Нильсон, П. Шитс, Р. Мабрук, Дж. Б. Сингер, А. Лавс, Т. Ютни, Р.П. МакМахан, Дж.М. Харди, Джерон Ланьер, Р.А. Рат, Дж. Милвард, Т. Оуэн, Ф. Питт, С. Лоуз, А. Луиза, Ф. Фико, Дж. Ричардсон, С. Эдвардс³⁹, Э. Сирккунен, Х. Ваятая, Т. Ускали, П.П. Резаи⁴⁰, А. Уайт, Д.М. Уайт в своих научных исследованиях, методических пособиях, работах и статьях высказали свое мнение об иммерсивных технологиях.

Учеными проведены научные исследования на тему иммерсивной журналистики, но новые формы создания современного контента, отвечающие международным стандартам трансформации журналистики, не исследованы в полной мере научно и теоретически.

Связь темы исследования с исследовательскими планами вуза, в котором выполнена диссертация. Диссертационная работа выполнена в соответствии с научно-исследовательским планом Узбекского государственного университета мировых языков в рамках инновационного проекта № I-204-4-5 на тему «Создание виртуальных ресурсов на основе информационно-коммуникационных технологий и их внедрение в учебный процесс по специальности англоязычных предметов».

Цель исследования – раскрыть влияние инновационных информационных технологий на трансформацию журналистики, совершенствование современных форм медиаконтента и их значение, перспективы и проблемы VR-технологий и их применения в отечественной журналистике, изучить роль цифровых медиатехнологий в формировании общественного мнения посредством воздействия распространенной информации на сознание аудитории.

Задачи исследования:

раскрыть возможности, создаваемые цифровыми технологиями в передаче информации в нарративном формате;

реклассификация иммерсивной журналистики с точки зрения сущности, формы и внешнего вида;

³⁶ Василий Великий. Беседы на шестоднев. Электронный ресурс. URL: <http://www.wco.ru/biblio/books/vasilv2/Main.htm> (дата обращения: 12.05.2020)

³⁷ Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2002. – С.184.

³⁸ Kroker A. Data trash. The theory of the virtual class. — Montreal: New world perspectives, 1994. – P. 176.

³⁹ Fico F, Richardson J, Edwards S. Influence of story structure on perceived story bias and new organization credibility. Mass Commun Soc 7(3), 2004. – P. 301-318.

⁴⁰ Sirkkunen E., Vyayataya X., Uskali T., Rezai P.P. Jurnalistika v virtualnoy realnosti: vozmojnosti i budushie issledovatel'skiye zadachi. V: Materialy 20-y Mejdunarodnoy akademicheskoy konferensii Mindtrek, 2016. – S. 297-303.

анализ текущих проявлений объективной и субъективной иммерсивной информации;

исследование проблем информационной безопасности иммерсивных данных с применением опыта зарубежных лабораторий;

раскрыть влияние традиционной журналистики на иммерсивную журналистику и роль эффекта погружения как информации;

разработка предложений и рекомендаций, направленных на эффективное использование современных технологий при создании качественного журналистского контента, так же в обеспечении информационной безопасности.

Объектом исследования, были взяты отечественные, зарубежные СМИ и социальные сети, отражающие элементы иммерсивной журналистики и работающие в этом направлении.

Предметом исследования служит трансформация отечественных и зарубежных СМИ на основе иммерсивных технологий, современных трендов и факторов развития.

Методы исследования. В ходе исследования были использованы научные методы контент- и сравнительного анализа, наблюдения, обобщения, уточнения логического доказательства, мониторинга, теоретические и диагностические наблюдения, разработанные методики, прогнозные методы иммерсивной журналистики.

Научная новизна исследования заключается в том, что:

определено наличие иммерсивных эффектов в контенте, создаваемом сочетанием конвергентной технологической платформы и технических средств, под названием иммерсивные медиа, отражающая реальность, для повышения жанровой эффективности журналистского материала;

классифицированы понятие виртуальности как кросс-медийного нарратива иммерсивных технологий, создающие виртуальную среду для людей с помощью компьютерных технологий, входящих в группу событий, объединенных по общим признакам и так называемых «виртуальной реальностью» и программное обеспечение этих технологий, виртуальная реальность (VR — Virtual Reality), дополненная реальность (AR — Augmented Reality), смешанные реальности (MR — Mixed Reality);

обосновано форматы контентов VR-технологии как направление иммерсивной журналистики, которое проявляется в трансформации журналистики на основе рефлексивной графики и реального (видеоформата 360 градусов), иллюзорные эмоции субъекта в восприятии действительности оцениваются как особое коммуникативное состояние в аудиовизуальных возможностях речевых коммуникаций в форме психофизической когнитивной модели разума, сознания – метафизика различий воображаемых и реальных форматов;

доказана разработка практической методологии, которая считается важной в создании VR-контента дизайнерами, принимая во внимание потребительский опыт и поведение пользователя при получении иммерсивных эффектов, проектируют неинтерактивный контент виртуальной реальности

(VR-I); а так же, с интерактивными функциями виртуальной реальности (VR+I), т.е. сущностной реальности в иммерсивной информационно-пространственной среде.

Практические результаты исследования заключаются в следующем:

подготовлено к изданию учебное пособие «Цифровая журналистика: теория и практика иммерсивных медиатехнологий» для студентов и магистров вузов, обучающихся по направлению журналистика, международная журналистика, информационные службы, связи с общественностью, на основе разработанного определения термина «иммерсивная журналистика», по результатам изучения опыта отечественной и международной журналистики, роли и значения информации, подготовленной с помощью технологий эффекта погружения в журналистской деятельности, совместимое с информационной безопасностью и действующим законодательством;

организованы семинар-тренинги для сотрудников сферы: журналистов, редакторов, корреспондентов, медиадизайнеров, режиссеров и блоггеров на тему эффективного использования современных технологий в распространении качественной информации.

Достоверность результатов исследования, их соответствие методологическим и теоретическим принципам журналистики, использование комплекса теоретических и эмпирических научных методов, соответствующих целям и задачам данного исследования, результаты выводов, предложений и рекомендаций, одобренных компетентными организациями, были отражены в авторском учебном пособии, научных статьях и тезисах сборников, анализы уровня знаний об иммерсивных технологиях через анкетирования около 1000 респондентов и на тренингах, организованных для представителей СМИ.

Научная и практическая значимость результатов исследования. Результаты данного исследования основана на сравнительном анализе теоретических исследований, которые проводились на моделях виртуальной реальности, разработанных ведущими зарубежными изданиями, университетами и организациями СМИ в направлении иммерсивной журналистики, обобщении и дополнении научно-теоретических взглядов на информационные технологии VR. Эти технологии составляют основу направления иммерсивной журналистики, используемого в экспериментах со СМИ, нового теоретического подхода к изучаемому вопросу и объясняется тем, что в этом направлении представлены эмпирические данные, разработаны научно обоснованные рекомендации по совершенствованию деятельности СМИ.

Материалы исследования служат в обеспечении проведения лекционных, практических занятий на факультетах журналистики вузов, в создании учебников, учебно-методических пособий, спецкурсов, в разработках научно-исследовательских проектов, выпускных экзаменов по теории и практики иммерсивной журналистики, а также в координации

подготовки творческих материалов по данной теме, в усовершенствовании системы переподготовки и повышения квалификации практикующих журналистов и блоггеров, в повышении эффективности подготовки кадров, в обеспечении развития иммерсивной журналистики.

Также на основе данного исследования создано учебное пособие «Цифровая журналистика: теория и практика иммерсивных медиатехнологий», предназначенное для студентов, магистров и докторантов вузов, обучающихся в направлениях журналистика, международная журналистика, информационные услуги и связи с общественностью.

Внедрение результатов исследования в практику. На основе исследования раскрыть роль иммерсивных технологий в медиапространстве и влияние на профессиональную журналистику как особое направление в реализации национальной политики развития журналистики:

по заключениям общей классификации VR-технологий и влияния иммерсивных эффектов для объективного восприятия информации в сознании аудитории на основе красочных изображений событий и объектов на примере опыта различных СМИ для повышения качества контента и жанровой эффективности журналистских материалов были использованы при подготовке таких телепередач, как «Ойдин ҳаёт live», «Мунозара майдони» и радиопередачи «Кун мавзуси» (справка № 02-13-2110 от 21 декабря 2022 года от государственного учреждения телерадиоканала «Узбекистан» Национальной телерадиокомпании Узбекистана). В результате эффекты погружения послужили повышению качества контента и получению объективной информации на основе изображения цветов, реалий и деталей в сознании аудитории;

учитывая, что были изучены необходимость решения вопросов и расширения масштабов, направлений исследования данной темы в контексте материалов иммерсивной журналистики, связанных с влиянием иммерсивных эффектов на сознание человека, прошел успешную апробацию в программе «Об-ҳаво маълумотлари» Сырдарьинской областной телерадиокомпании (справка № 441, представленная Сырдарьинским областным филиалом национальной телерадиокомпании Узбекистана 1 декабря 2022 года). В результате данная технология послужила формированию взглядов на необходимость глубокого изучения у представителей других областей и расширению объёма и направлений исследования данной темы в рамках проекта изучения особенностей воздействия иммерсивных эффектов на человеческий разум;

путем изучения результатов рейтинга телепередач по влиянию эффектов погружения на аудиторию, социальную жизнь, сознание общества и анализа проблем информационной безопасности, возникающих в результате использования VR-технологий, иммерсивные эффекты прошли испытания в таких программах и передачах, как «Ёндашув», «Рейд вақти», «Бориб кўрамиз», «Хамма уйда» на телерадиоканале «Маҳалла» (справка № 02-12-1053 от 21 декабря 2022 года от телерадиоканала «Маҳалла»

национальной телерадиокомпании). В результате удалось обогатить содержание и суть телепередач за счет иммерсивных эффектов;

по практическим рекомендациям по концептуальному подходу к формированию общественного сознания и культуры иммерсивной информации, эффективное использование иммерсивных технологий при создании аудиовизуального контента, необходимости широкого использования современных технологических методов передачи информации в международных и национальных СМИ, были эффективно использованы при подготовке и трансляции новостей на телерадиоканале «Спорт» (справка № 02-02-1044 от 21 декабря 2022 года телеканала «Спорт» телерадиокомпании Узбекистана). В результате доказано, что важно повысить эффективность подачи информации за счет использования цифровых технологий во время телевещания, для удовлетворения потребности потребителя в информации.

Апробация результатов исследования. Результаты настоящего исследования обсуждались на 15 научно-практических конференциях, в том числе на 4 международных и 11 национальных научно-практических конференциях. Для журналистов и блогеров, работающих в регионах, а также, для студентов высших учебных заведений, обучающихся по журналистскому, общественно-политическому направлению, прошли мастер-классы и семинары по иммерсивной журналистике.

Опубликованность результатов исследования. Всего по теме диссертации опубликовано 15 работ, в том числе 4 – в научных журналах, 3 из них рекомендованных Высшей аттестационной комиссией Республики Узбекистан и 1 – в зарубежном научном журнале.

Структура и объем диссертации. Настоящая диссертация состоит из введения, 3 глав, заключения, списка литературы и приложений. Общий объем диссертации составляет 121 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

В **введении** обоснованы актуальность и необходимость темы диссертации, определены цель, задачи, объект и предмет исследования. Показана актуальность исследования согласно приоритетным направлениям развития науки и техники Республики Узбекистан, сформирована его научная новизна, научная и практическая значимость, показана достоверность полученных результатов, дана информация о выполнении, утверждении, публикации результатов исследования, описана структура диссертации.

В первой главе диссертации под названием *«Теоретико-методологические основы иммерсивной журналистики»* описаны проявления иммерсивной журналистики, абсолютные принципы VR, сущность понятия виртуальной реальности, значение слова *virtus*, виды виртуальной реальности, а также история развития технологий VR за полвека, а также показано, что за этой технологией будущее, исследованы

теоретические взгляды на то, что коммуникация стала универсальным медиаканалом⁴¹.

В первом параграфе данной главы (*Виртуальные медиа – понятие и функции технологии временных и пространственных измерений*) указано, что в современной индустрии цифровых медиа под названием иммерсивная журналистика или иммерсивные медиа лидирует виртуальная реальность – технологии VR, технологическое направление отрасли основано на эффектах «расширенных» виртуальных реальностей, не поддающихся описанию простыми словами, представляющая собой конвергентную технологическую платформу, отражающую реальную действительность, а также передача информации аудитории с помощью создаваемого феномена сочетанием технических средств исследуется как вид журналистской деятельности. Согласно анализу VR основоположника виртуальной психологии Н. Носова, VR — это психологическое состояние человека с особыми характеристиками. В VR пользователь полностью «отключается» от реальной жизни и погружается в водоворот виртуальной реальности. То есть «VR может проявиться в любом образе (VR не зависит только от технических средств — М.С.) вне зависимости от того, как он выглядит, при этом полное присутствие отражается в эмоциях»⁴². В этом параграфе анализируются теории, принципы и функции виртуальной медиа-технологии измерения времени и пространства.

Во втором параграфе первой главы, который называется *Виды и форматы VR-технологий*, анализируются форма журналистского контента и виды технологий VR в современных СМИ, безопасность информационно-контентной инфраструктуры направлена на защиту пользователя от случайных или преднамеренных посягательств при обеспечении защиты информации и контента⁴³. Однако проблемы, связанные с виртуальными информационными продуктами и их эмоциональным воздействием на потребителя, соблюдением требований профессиональной этики производителями и распространителями этих продуктов, а также решение вопросов, связанных с правилами, которые важны при применении эти технологии были изучены, т.к. перед мировым сообществом стоит новый вид информационно-психологической опасности.

В третьем параграфе главы (*Иммерсивная журналистика как инновационный тренд традиционных СМИ*) анализируется иммерсивная журналистика как инновационная специализация традиционной журналистики, а также анализируется, что данный феномен определяется исследователями как иммерсивный, то есть «погруженный» процесс как процесс создания иллюзий, специфичных для контакта с конкретными объектами в среде, созданной с помощью помощью виртуальной

⁴¹ Biocca F., Levy M. R. Communication Applications of Virtual Reality. In: F. Biocca, M.R. Levy (eds.) Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, New Jersey, USA: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 2013. – P. 127.

⁴² Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – С. 432.

⁴³ Мўминов Ф., Баротов Ш. Очиқ ахборот тизимларида ахборот-психологик хавфсизлик. Т.: Янги авлод, 2013. – Б. 191.

реальности, то есть интерактивных технологий. Также описаны два разных типа VR-контента с точки зрения технологической структуры: наличие инфографики и видеоформатов, анализ развития «участия» и «наблюдения» с точки зрения эффекта «погружения».

Вторая глава диссертации называется *Информация, передаваемая с помощью VR-технологий, как основа виртуальной реальности*, и в ней анализируются особенности создания журналистского VR-материала, отражение VR-технологий в журналистских жанрах, особенности использования иммерсивных технологий в мировом медиапространстве.

В первом параграфе второй главы (*Современные формы создания журналистского контента и роль VR в этом процессе*) исследуются теоретические последствия того, что дизайн, используемый для иммерсивных сообщений виртуальной реальности, ставит перед профессионалами новые задачи. Также пользователь информации VR может посмотреть на детали дизайна на дисплее, поворачивая голову из стороны в сторону, осязая шлем или очки VR, чтобы увидеть объекты в среде виртуальной реальности. При этом пользователь использует свои глаза. Суть информации, получаемой через визуальный канал пользователя, расходится с сущностью виртуальной информации, получаемой физической сенсорной системой, которая поступает через контакт специального оборудования, прикрепленного к таким частям тела, как его голова и уши. Объясняется, что эксперты предлагают методы, позволяющие пользователю перемещаться в виртуальной среде с помощью индикаторов взгляда и получать информацию, не отвлекаясь на другие эмоции.

Во втором параграфе главы (*Отражение VR-технологий в журналистских жанрах*) исследуется направленность данного феномена новостей на цель донесения информации до аудитории. В этом процессе данная технология используется не только для восприятия реальности как информации, но и для того, чтобы чувствовать и понимать ее сущность. В этом и заключается эффективность технологий виртуальной реальности. Поэтому многие исследователи поддерживают данную платформу как инновационную модель технологий производства информации. Ученые мира признают, что эта технология предстает как полностью визуализированная модель медиареализма. Поскольку виртуальный мир визуализируется в трех измерениях, среда совершенно разных измерений и погружение в нее передается в мозг пользователя посредством тактильных и сенсорных сигналов, зрения, слуха, осязания и других органов чувств⁴⁴.

В третьем параграфе главы (*Особенности использования иммерсивных технологий в отечественном и зарубежном медиапространстве*) описывается вывод, сделанный в результате исследования журналистских тенденций: теоретический и практический анализ, о том, что иммерсивная журналистика стремится расширить аудиторию, чтобы усилить свое влияние и, как следствие, получить

⁴⁴ Усенков Д.Ю. Виртуальная реальность. Компьютерные инструменты в образовании. №5, 2006 <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-1/viewer>.

большую прибыль. Были проанализированы методы применения этих технологий в СМИ. Также, в связи с тем, что вопрос о подходах к подаче информации все еще остается открытым, моральный аспект иммерсивной журналистики – "глубокого погружения" без технической предвзятости и реальной действительности, вопрос о нахождении баланса между бизнесом и новостями, имиджем СМИ и взаимоотношениями между ними находит отражение в теоретических исследованиях. Сравнивая технологии виртуальной реальности с технологиями получения изображений на 360°, мы считаем, что панорамные видеокамеры получить проще. Потому что для этого достаточно только специальной видеокамеры. Возможно ли использовать изображения с углом обзора 360° в иммерсивной журналистике? Да, это возможно, по словам исследователей, потому что существует феномен визуального погружения в эти изображения⁴⁵.

Третья глава диссертации посвящена *Роли феномена VR в журналистской деятельности и его влиянию на аудиторию*. В нем исследуется влияние эффекта «погружения» на аудиторию, журналистские навыки и этика при использовании технологий виртуальной реальности, а также преимущества и перспективы иммерсивного обучения.

В первом параграфе третьей главы (*Воздействие эффекта «погружения» на аудиторию*) изучены широкие возможности эффекта погружения иммерсивных медиатехнологий, вошедших в нашу современную жизнь, частота кадров, условия визуальной конвергенции, трехмерное моделирование, опыт достижения гармонии тела и технологий, а также открытие сложных форм и программ видеоаппаратуры и других инструментов. В этом разделе содержание и сущность виртуальной реальности объяснены через конкретные термины, понятия и описания. Также, какими новыми эти технологии не были бы для Узбекистана, эти методики и технологии были открыты в стране давно в 1990-е годы и не популяризировались из-за финансовых препятствий, но при этом были исследованы в ряде открытий, которые не изучены до конца.

Во втором параграфе данной главы (*Журналистские навыки и этические аспекты применения VR-технологий*) рассматривается одна из задач иммерсивных сообщений виртуальной реальности – создание осмысленной реальности в среде времени и пространства, которая должна вызывать у пользователя доверие, в отличие от контента, предоставляемого традиционными репортерами, опыт возможности полноценного использования возможностей оживления реальности в ярких образах, то есть информации, интерпретируется как создание среды, в которой потребитель может участвовать в новостном сообщении, а не только видеть или слушать его⁴⁶. Использование VR-технологий в сфере журналистики

⁴⁵ 1. Новикова, А. А. Эстетика иммерсивности: особенности творческой деятельности журналиста в мультимедийных и трансмедийных проектах. Вестник СПбГУ. Язык и литература. – Т. 15, № 2, 2018. – С. 282; 2. López García, X. Las dos caras del Periodismo Inmersivo: el desafío de la participación y los problemas éticos: Nuevos escenarios de la comunicación: retos y convergencias. M. López Paredes. – Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2018. – P. 44.

⁴⁶ Hardee GM. Иммерсивная журналистика в виртуальной реальности: четыре теоретических области

требует кардинально иного опыта по сравнению с традиционным репортажем и ставит новые задачи перед журналистским опытом и методами передачи реальности. Из-за этого, как показали исследования, не существует единой системы или руководства, которым должны следовать специалисты по производству информационных продуктов, когда дело доходит до создания иммерсивных сообщений.

Третий параграф главы (***Преимущества и перспективы иммерсивного журналистского образования***) касается темы множественных образовательных VR-программ, специальных разработок для узких областей. Объясняется отсутствие развития данных программ на узбекском языке, и связанной с этим проблемой отсутствия внедрения иммерсивных технологий в систему образования, и как следствие – нехватки кадров. Но это вопрос, который скоро найдет свое решение. За рубежом Universe Sandbox-2 представляет собой реальный космический симулятор, эффективно используемый в современной космологии как виртуальная копия гравитации и космической среды. Программное обеспечение Body VR, программа anon VR Anatomy, разработанные для студентов-медиков, или Google Earth VR, позволяющее путешествовать по миру и музеям (для изучения географии), программное обеспечение The VR Museum of Fine Art стали самыми современными виртуальными учебными пособиями в области разработки образовательного программного обеспечения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате исследования, проведенного в диссертационной работе и в связи с решением научной задачи было определено следующее:

1. Одна из проблем иммерсивной журналистики связана с этическими стандартами. Кодекс профессиональной этики журналистов Узбекистана⁴⁷ содержит лишь рекомендации по этическим нормам. Этот документ не соответствует журналистике в среде цифровых технологий, следовательно, не соответствует требованиям журналистики нового формата.

2. Есть вероятность того, что существующие ценности, такие как прозрачность и ясность VR-контента, могут быть поставлены под угрозу при выборе темы. Этот нарратив должен быть глубоко изучен не только исследователями медиамира, но и учеными ряда других областей.

3. В результате длительного использования технологии VR наблюдались случаи непонимания потребителем информации разницы между временем и пространством, потери координации действий. Поскольку это новейшая форма виртуальной реальности в мире, ее психологические эффекты до конца не изучены⁴⁸. Технологии виртуальной

исследования структуры повествовательного дизайна. В: Международная конференция по виртуальной, дополненной и смешанной реальности, 2016. – Р. 679-690.

⁴⁷<https://xs.uz/uzkr/post/ozbekiston-zhurnalistlarining-kasb-etikasi-kodeksi> (дата обращения: 29.03.2022)

⁴⁸ Усенков Д.Ю. Виртуальная реальность. Компьютерные инструменты в образовании. №5, 2006 <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-1/viewer>. (дата обращения: 14.04.2021)

реальности оказывают физическое и психическое воздействие на здоровье человека.

4. Для любых медиа и иммерсивных медиа поддержание разрыва между увлечением и реальностью, шоу-бизнесом и службой новостей, а также защита навыков логического (критического) мышления от влияния технической «магии» остается актуальнейшей проблемой этических норм.

5. С внедрением компьютерных технологий в журналистику в этой области исчезли определенные профессии (например, машинистки, корректоры, художники), точно так же некоторые профессии будут на грани исчезновения при таком масштабном вторжении технологий. Это, в свою очередь, создает другие проблемы, такие как грамотность населения, медиа-грамотность, грамотность в области цифровых технологий.

6. Иммерсивные технологии позволяют создавать полную симуляцию событий. Однако в неподготовленных руках есть риск безответственного использования этой технологии. Журналистика в виртуальной реальности проявляется в создании и представлении реальных кадров, а это значит, что технология не может вовремя осознать, что автор использует ее с дурными намерениями, добавляя к событиям необъективность автора. Когда потребитель полностью погружен в виртуальную реальность, он психически уязвим и более открыт для манипуляций и ложной информации. Именно поэтому перед учеными встал вопрос поиска системы проверки информации, чтобы средства массовой информации оставались свободными, открытыми и подотчетными, в какой бы форме они ни принимались в будущем.

7. Исключительно программ недостаточно для реализации виртуального контента. Кроме них, следует порекомендовать снаряжение и оборудование для погружения. Без этого оборудования невозможно добиться эффекта погружения, т.к. информация VR предназначена для индивидуального потребителя. СМИ, рекомендующие этот контент, также должны будут предоставить специальные очки или VR-дисплей.

В связи с этим разработаны предложения и практические рекомендации:

1. С учетом существования AR (дополненная реальность), MR (смешанная реальность), VR-формат иммерсивной журналистики (а также двух видов VR — инфографики и видеоформата) и формы *иммерсивного сторителлинга*, теоретически доказанной российскими медиаисследователями, определяется как эффекты иммерсивности публицистического жанра в освещении проблем материалами в жанре иммерсивного сторителлинга, обучая будущих журналистов навыкам *подробного описания истории проблемы* с целью обогащения национальных печатных СМИ, которые в современном мире исключены из рядов «новостной журналистики».

2. Возможности технологий VR в эффекте погружения широки, частота кадров, условия визуальной конвергенции, трехмерное моделирование, переживания достижения гармонии техники с телом

открывают для себя сложные формы и программы видеоаппаратуры и других инструментов. Также, несмотря на то, что данные технологии были внедрены на территории Узбекистана в виде компьютерных игр в 1990-х годах и относятся к числу нарративов, не получивших материального и финансового распространения, в связи с чем до конца не изучены в рамках научных исследований.

3. Феномен виртуальной реальности, то есть VR-контент – это мир, созданный с помощью компьютерных технологий, технические и технологические возможности которого способствуют развитию новых направлений журналистики, иммерсивная журналистика в развитии узбекской журналистики служит важным объектом в технологическом проведении экспериментов с VR. В данном направлении возрастает значение подготовки таких специалистов, как журналистов-визуализаторов, журналистов-аниматоров.

4. Технологии виртуальной реальности привлекли внимание исследователей средств массовой информации во всем мире. Актуальным является вопрос передачи информации аудитории с помощью конвергентной технологической платформы, отражающей реальную действительность и явление, созданное совокупностью технических средств, а также воплощение в жизнь аспектов, характерных для нашего национального менталитета, через исследования с научной точки зрения как вид журналистской деятельности.

5. Проекты для иммерсивной информации виртуальной реальности поставили перед профессионалами новые задачи. Пользователь информации VR смотрит на детали дизайна на дисплее, поворачивая голову из стороны в сторону, осязая шлем или очки VR, чтобы увидеть объекты в среде виртуальной реальности. При этом пользователь использует свои глаза. Суть информации, полученной по зрительному каналу пользователя, отвлекается от сути виртуальной информации контактом специальной аппаратуры, прикрепленной к его голове и ушам, то есть системой физических органов чувств. Эксперты предполагают, что с помощью индикаторов взгляда перемещение пользователя в виртуальной среде позволит ему получать информацию, не отвлекаясь на другие органы чувств. То есть работа по усовершенствованию техники становится все более актуальной.

6. Медиаисследователи мира внедрили изображения формата 360° в иммерсивную журналистику и теоретически обосновали ее как видеоформат VR. Если сравнить инфографические технологии виртуальной реальности с технологиями обработки изображений в формате 360°, легко получить панорамные видеоролики. Потому что для этого достаточно специальной видеокамеры. Работа в программах технологии VR требует специальных навыков и опыта.

7. Задача журналистики состоит прежде всего в защите интересов общества. И это правило остается неизменным в виртуальном мире. Исходя из этого, можно сказать, что в связи с отсутствием специально

разработанного кодекса в мировом масштабе необходимо создание проекта национальной этической декларации.

8. В сфере образования разработано множество зарубежных VR-программ, некоторые даже имеют специальные разработки для узких областей. Уроки, проводимые с помощью этих технологий, более эффективны, чем традиционные уроки. Разработка этих программ на узбекском языке отсутствует. Необходимо наладить отечественные технологические разработки.

9. Рекомендуется включить «Иммерсивную журналистику» в качестве курса магистратуры во все высшие учебные заведения, предлагающие курс журналистики.

10. Целесообразно создать при факультетах и кафедрах специальные VR-лаборатории для студентов, изучающих журналистику.

**ONE-TIME SCIENTIFIC COUNCIL DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01
ON AWARDING SCIENTIFIC DEGREES
AT UZBEKISTAN STATE UNIVERSITY OF WORLD LANGUAGES**

**UZBEKISTAN STATE UNIVERSITY
OF WORLD LANGUAGES**

SAIDOVA MUKHAYO OKTAMOVNA

**IMPACT OF INNOVATIVE INFORMATION TECHNOLOGIES ON THE
TRANSFORMATION OF JOURNALISM AND MODERN FORMS OF
CONTENT CREATION**

10.00.09 – Journalism (Philological Sciences)

**ABSTRACT OF THE DISSERTATION
OF DOCTOR OF PHILOSOPHY (PHD) IN PHILOLOGICAL SCIENCES**

TASHKENT – 2024

The theme of the dissertation of Doctor of Philosophy (PhD) was registered at the Supreme Attestation Commission at the the Ministry of Higher Education, Science and Innovations at the Republic of Uzbekistan under number B2023.1.PhD/Fil3221

The doctoral dissertation has been carried at the Uzbekistan State University of World Languages.

The abstract of the dissertation is posted in three languages (Uzbek, Russian, English (abstract)) on the Scientific Council website www.uzjoku.uz and on the website Ziyonet information and educational portal www.ziyonet.uz.

Scientific supervisor: **Kasimova Nargis Sunnat kizi**
Doctor of Philological Sciences, Professor

Official opponents: **Mamatova Yakuta Muhammedjanovna**
Doctor of Philological Sciences, Professor

Ibraeva Galiya Junusovna
Doctor of Political Sciences, Professor

Leading organization: **Karakalpak State University named after Berdaq**

The defense will take place on "16" August, 2024 at ___ at the meeting of the Scientific Council DSc.03/30.12.2019.Fil.27.01 on awarding scientific degrees at Uzbekistan State World Languages University (address: Tashkent citi, Uchtepa district, Kichik halqa yoli street, 21 A. Tel.: (99871) 230-12-91, fax: 230-12-92, e-mail: uzwslu_info@mail.ru).

The dissertation can be reviewed at the Information Resource Center at Uzbekistan State World Languages University (registered under the number 1117) address: 100138, 21 A Kichik halqa yoli street, Uchtepa district, Tashkent, Uzbekistan. Tel.: (99871) 230-12-91, fax: 230-12-92.

Abstract of the dissertation was distributed on "30" July 2024 y.

(Registry record № 17 dated "30" July 2024 y.)



G. H. Bakiyeva
Chairperson of the One-time Scientific Council
on awarding Scientific degrees,
Doctor of Philological Sciences, Professor

Kh.B. Samigova
Scientific Secretary of the One-time
Scientific Council awarding Scientific degrees,
Doctor of Philological Sciences, Professor

Saidov H.A.
Chairman of the Scientific Seminar of the One-time Scientific
Council awarding Scientific degrees,
Doctor of Philological Sciences, Professor

INTRODUCTION (abstract of the PhD)

The aim of the research. The aim of the research is to reveal the impact of innovative information technologies on the transformation of journalism, the improvement of modern forms of media content and their significance, the prospects and problems of VR technologies and their application in domestic journalism, the role of digital media technologies in the formation of public opinion through the impact of information dissemination on the consciousness of the audience.

The object of the research work is the domestic and foreign media as well as social networks that reflect elements of immersive journalism and activities in this direction.

The scientific novelty of the research:

the presence of immersive effects in increasing the genre effectiveness of journalistic materials called immersive media has been determined, i.e. a convergent technology platform that reflects the reality created by a combination of technical means;

classified the concept of virtuality as a cross-media narrative of immersive technologies that create a virtual environment for people using computer technologies that are part of a group of events united by common characteristics and the so-called “virtual reality” and the software of these technologies, virtual reality (VR - Virtual Reality), augmented reality (AR - Augmented Reality), mixed reality (MR - Mixed Reality);

the content formats of VR technology are substantiated as a direction of immersive journalism, which manifests itself in the transformation of journalism based on reflexive graphics and the real (360 degree video format), the illusory emotions of the subject in the perception of reality are assessed as a special communicative state in the audiovisual capabilities of speech communications in the form of a psychophysical cognitive model of the mind , consciousness – metaphysics of differences between imaginary and real formats;

the development of a practical methodology has been proven, which is considered important in creating essential reality within an immersive information space-time environment; VR content designers design non-interactive virtual reality (VR-I) content, taking into account consumer experience and user behavior when obtaining immersive effects.

Implementation of research results into practice. Based on the study, reveal the role of immersive technologies in the media space and the impact on professional journalism as a special direction in the implementation of the national policy for the development of journalism:

according to the conclusions of the general classification of VR technologies and the influence of immersive effects for the objective perception of information in the minds of the audience based on colorful images of events and objects using the example of the experience of various media to improve the quality of content and genre effectiveness of journalistic materials were used in the preparation of such television programs as “Oydin hayot live”, “Munozara maydoni” and radio shannel “Kun mavzusi” (Reference No. 02-13-2110 dated December 21, 2022 of the state

institution “O‘zbekiston Teleradiokanali” National Television and Radio Company of Uzbekistan). As a result, immersion effects served to increase the quality of content and objectively receive information based on the image of colors, realities, and details in the mind of the audience;

Considering that the need to resolve issues and expand the scope and directions of research on this topic in the context of immersive journalism materials related to the influence of immersive effects on human consciousness was studied, it was successfully tested in the program “Ob-havo ma’lumotlari” of the Sirdarya regional television and radio company (Reference No.441 by the Sirdarya regional branch of the National Television and Radio Company of Uzbekistan dated December 1, 2022). As a result, this technology served to form views on the need for deep study by representatives of other fields and the expansion of the scope and directions in researching this topic within the framework of the project of studying the characteristics of the impact of immersive effects on the human mind;

By studying the results of TV program ratings on the influence of immersion effects on the audience, social life, public consciousness and analyzing information security problems arising from the use of VR technologies, immersive effects have been tested in such programs and programs as “Yondashuv”, “Reyd vaqti”, “Borib ko‘ramiz”, “Hamma uyda” on “Mahalla” TV and Radio Channel (Reference No.02-12-1053 dated December 21, 2022 of “Mahalla” TV and Radio Channel of the National Television and Radio Company of Uzbekistan). As a result, the content and essence of the telecasts through immersion effects was achieved;

on practical recommendations on a conceptual approach to the formation of public consciousness and a culture of immersive information, the effective use of immersive technologies in the creation of audiovisual content, the need for widespread use of modern technological methods of transmitting information in international and national media, were effectively used in the preparation and broadcast of news on the TV and radio channel “Sport” (Reference No.02-02-1044 dated December 21, 2022 of “Sport” Television and Radio Company of the Television and Radio Company of Uzbekistan). As a result, it has been proven that it is important to increase the effectiveness of information through the effective use of digital technologies during telecast, and to satisfy the consumer’s requirements for information.

Structure and scope of the research. This dissertation consists of an introduction, 3 chapters, a conclusion, references and appendices. The main text of the dissertation is 121 pages.

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

I bo'lim (I часть; I part)

1. Saidova M. Immersivnaya jurnalistika – jurnalistika sifrovogo pokoleniya. O'zbekistonda xorijiy tillar (elektron ilmiy-metodik jurnal). – Tashkent, 2021. – № 3.(38). – S. 231-241. <https://journal.fledu.uz> (10.00.00 № 17)
2. Saidova M. VR-kontent jurnalistika transformatsiyasining eng zamonaviy yo'nalishi. Mejdunarodniy jurnal media i kommunikatsiy v Sentralnoy Azii – 2023. №2 (2). – S. 18-27. (10.00.00 Oliy attestatsiya komissiyasining 342/5-sonli qarori).
3. Saidova M. VR texnologii v jurnalistike kak fenomen i narrativ. O'zbekiston matbuoti. Pressa Uzbekistana. – Tashkent, 2024. – № 4-6 (4). – S. 51-57. (10.00.00 № 5).
4. Saidova M. The Role of Vr in Journalistic Content Creation // Excellencia: International Multi-Disciplinary Journal of Education, Volume 02, Issue 07, 2024 ISSN (E): 2994-9521, 2(7), 468-473. <https://doi.org/10.5281/> (10.00.00; № 9, 12, 35)

II bo'lim (II часть; II part)

5. Saidova M. Axborot asrida mafkura muammolari: muloqotlarda murojaatning o'rni. Audiovizual kommunikatsiyaning dolzarb masalalari mavzusidagi respublika miqyosida bo'lib o'tgan ilmiy-amaliy konferensiya to'plami.– O'zDJTU, Toshkent, 2017. – B. 69-71.
6. Saidova M. Axborotlar tahdididan himoyalashda milliy manfaatlar ustivorligi. Onlayn jurnalistikasi: kecha va bugun mavzusidagi xalqaro miqyosda bo'lib o'tgan ilmiy-amaliy konferensiya to'plami. – O'zDJTU, Toshkent, 2018. – B. 53-56.
7. Saidova M. Axborot terrorining axborot-psixologik xavfsizlikka tahdidi. Onlayn jurnalistikaning dolzarb masalalari mavzusidagi xalqaro miqyosda bo'lib o'tgan ilmiy-amaliy konferensiya to'plami.– O'zDJTU, Toshkent, 2018/2. – B. 42-45.
8. Saidova M. Zamonaviy mediada tajovuzkor axborot: tajovuzkor jurnalizmning namoyon bo'lish belgilari. “Mass media ustuvorligi va jurnalist kasbining qadriyatlarini” mavzuidagi xalqaro miqyosda bo'lib o'tgan ilmiy-amaliy anjuman materiallari to'plami. – O'zDJTU, Toshkent, 2019. – B. 20-23.
9. Saidova M. O'smir-yoshlar auditoriyasiga axborot uzatishda mediata'lim va mediamadaniyat normalarining ahamiyati. Mediakommunikatsiya va PR: yangi texnologiyalar va zamonaviy yondoshuvlar mavzusidagi respublika miqyosidagi ilmiy-amaliy konferensiya materiallari to'plami. – O'zDJTU, Toshkent, 2019. – B. 70-73.
10. Saidova M. Robotlashtirilgan matnlar tili mediavoqeliklarning virtual taqdimoti fenomeni sifatida. Medialingvistikaning dolzarb masalalari

mavzusidagixalqaro ilmiy-amaliy konferensiya to‘plami. – O‘zJOKU, Toshkent, 2020. – B. 114-118.

11. Saidova M. Raqamli texnika, internet dasturlar faoliyatida axborot maydonlarining shakllanishi va ijtimoiy fikr. Rol SMI v protsesse globalizatsii «ГЛОБАЛЛАСЫЎ ПРОЦЕСИНДЕ ҒАЛАБА ХАБАР ҚУРАЛЛАРЫНЫҢ РОЛИ» atamasindag‘y xalыqaraliq ilimiy-әmeliy konferensiya maqalalaritoplami. – NӨKIS, 2020. – B. 124-127.

12. Saidova M. VR-kontent kak fenomen transformatsii jurnalistiki. KazNU. Vestnik. Xabarshi. Jurnalistika seriyasi. – Almati, 2021. №1 (59). – S. 74-83. <https://bulletin-journalism.kaznu.kz/index.php/1-journal/article/view/1397/1231>

13. Saidova M. Effekt pogrujeniya, kak informatsiya v formate 360° v jurnalistike. Kostanayskiy regionalniy universitet imeni Axmeta Baytursinova Mejdunarodnaya nauchno - prakticheskaya konferensiya «Baytursinovskie chteniya – 2022» na temu: «Nasledie Axmeta Baytursinova i problemi sovremennogo obrazovaniya». – Kostanay, 2022. – S. 306-310.

14. Saidova M. Primenenie immersivnix texnologiy v jurnalistike. Materiali nauchno-prakticheskoy konferensii «Mechtatel: kino, TV, animatsiya v mirovom iskusstve». – Kazaxstan, Almati, 2022. – S. 71-76.

15. Saidova M. Zamonaviy jurnalistikada VR texnologiyalarning o‘rni va istiqboli. Uchinchi renessans: ta’lim, tarbiya va pedagogika mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya to‘plami. O‘zDJTU – Toshkent, 2022. – B. 342-346.

Автореферат «Ўзбекистон матбуоти/Пресса Узбекистана» ОАК журнали таҳририятида таҳрирдан ўтказилиб, ўзбек, рус ва инглиз тилларидаги матнлар ўзаро мувофиқлаштирилди.



Босмахона лицензияси:

7716



Разрешено к печати: 29 июля 2024 года
Объем – 2,4 уч. изд. л. Тираж –60. Формат 60x84. 1/16.
Гарнитура «TimesNewRoman» Заказ № 4075 -2024. Отпечатано ООО
«Tibbiyotnashriyotimatbaauyi»100109. Ул. Фароби 2, тел: (998 71)214-90-64, e-mail: rio-tma@mail.ru