

Xaydarov Xurram Farmonovich
falsafa fanlari doktori, professor, kafedra mudiri
Tashkentpediatriya tibbiyot instituti

Xaydarova Aqida Xurram qizi
assistent
Tashkent Vrachlar malakasini oshirish instituti

VIRTUALREALLIK DOIRASIDAGIYONDASHUVLAR PLYURALIZMINING FALSAFIY METODOLOGIK TAHLILI

Inglizcha “virtual (ly)” soʻzi fanda, xususan, fizikada maʼlum sharoitlarda va maʼlum vaqt davomida paydo boʻladigan zarralarni belgilashda, astronomiyada olam paydo boʻlishidan oldingi holatini tahlil qilishda qoʻllanilab boshlandi. Keyinroq virtuallik kontsepsiyasi sunʼiy reallik tizimlarini loyihalashni oʻrganuvchi tadqiqotchilari orasida qoʻllana boshladi: A. Suterland, F. Hapgood, M. Kruger. “Virtual reallik” atamasining paydo boʻlishining oʻzi XX asming 80-yillari birinchi yarmiga tegishli boʻlib, uning muallifi ushbu sohaning nazariyotchisi va tadqiqotchisi - J. Lanyerdir. U sunʼiy ravishda yaratilgan dunyoni izohlashga urindi. Virtual reallikka maʼlum texnik vositalar (VR tizimlari) yordamida “kirish” mumkinligini aytdi. Shundan soʻng yangi modellashirilgan reallikni tushuntirish uchun ular “virtual borliq” sinonimi sifatida “kiberhudud” tushunchasidan foydalanishni boshladilar. Agar antik davr faylasuflari orasida virtual tushunchasi aniq bir narsani (fazilat, kuch, imkoniyat vaboshqalarni) anglatuvchi toifaboʻlib xizmat qilgan boʻlsa, bu atama fan sohalariga kirib borganligini anglata boshlaydi. “Virtual reallik” iborasini virtus, virtual, virtuallik atamalaridan ajratish kerak. Chunki bu tushunchalar mustaqil hodisalar boʻlib, “virtual reallik” tushunchasida virtual bogʻliqlik, xarakterli, xususiyat, reallik holatidir. Tushuncha strukturasini shakllantiruvchi asosiy element reallik tushunchasidir. Reallik bilan bogʻliq boʻlgan virtualga, bugun uning mavjud boʻlish shakli sifatida qaraladi.

Realliklar borliqning oʻziga xos xususiyatlarini ifodalovchi turli shakllar hisoblanadi. Inson turli xil realliklarda yashaydi: ish, oʻyin, muloqot, uxlash va h.k. Ularning har biri voqealar ketma - ketligi, mantiqiyliigi va oʻziga xosligi bilan ajralib turadi. Inson - bu yangi makon yaratuvchisi. U oʻzining ijtimoiy tabiati tufayli sodir boʻlayotgan voqealarga maʼno beradi.

Virtuallik va borliq haqidagi gʻoyalar axborot texnologiyalari pay do boʻlishidan oldin shakllangan. Ammo “ehtimoliy reallik” sintezi sifatidagi mazkur tushuncha texnik tizimlar tufayli paydoboʻldi. Shuning uchun virtual borliq “ehtimoliy” reallik deb tajjimaqilinadi. Sababi uni yaratish vositalari mavjud. Shunday soʻng virtuallik haqiqiy borliqqa parallel ravishda mavjudligini daʼvo qilaboshladi.

Virtual reallik mavzusida ish olib boruvchi tadqiqotchilar ushbu tushuncha yuzasidan yagona taʼrifni keltirib oʻtishmagan. Virtual reallikni tushunish va tushuntirishdagi turli yondashuvlar buning sababi hisoblanadi. Asosan virtual reallikka nisbatan bir qancha yondashuvlar shakllangan:

Birinchidan, virtual reallik axborotni namoyish etishning texnik vositasi - texnik reallik;

Ikkinchidan, virtual hodisalar ruhiy holatlar (aqliy voqelik) bilan tenglashtiradi;

Uchinchidan, avvalgi ikki yondashuv oʻzaro birlashtirilib, virtual reallik foydalanuvchi uchun ham texnik bazani yaratuvchi sifatida, ham uning ongiga taʼsir etuvchi omil sifatida namoyon boʻladi. Yuqoridagilar bilan bir qatorda virtual reallikka nisbatan:

1. madaniy yondashuv;

2. dasturiy yondashuv;

3. ijtimoiy yondashuv;

4. sintez yondashuv qarashlar mavjud. Ana endi madaniy yondashuvdan boshlab har bir pozitsiyani koʻrib chiqamiz.

Madaniy yondashuv. Madaniy muhit insonlarning oʻzaro taʼsir jarayonini ramziy tizimi sifatida shakllanib, obyektiv dunyo bilan emas, balki u haqidagi gʻoyalar bilan taʼriflanadi. Tadqiqotchilarning fikriga koʻra mazkur konsepsiya yordamida virtual reallikni insonning sivilizatsiyaviy tabiati bilan izohlash tabiiy va

mantiqiylikni ta’kildlashadi. Ushbu yondashuv mualliflari orasida G. Ilyin, M. Kastells, I. Korsuntsev, A. Lisin va boshqalar bor.

I. G. Korsuntsevaytgandek, “Butun tsivilizatsiya tarixi vujudga kelgan, rivojlangan va keyinchalik yo‘q bo‘lib ketadigan, o‘z maqsadlarini bajaradigan virtual hodisalar bilan to‘ldirilgan”. Virtual reallik, tadqiqotchi fikricha, voqelik paydo bo‘lishi bilan tug‘iladi. Mutlaq (obyektiv) voqelikda mavjud bo‘lgan inson o‘z hath - harakatlari bilan biologik tsivilizatsiya jarayonini yaratishga kirishadi. Real dunyo voqealarining yaratuvchisi va ishtirokchisi sifatida bir vaqtning o‘zida o‘zining yangi makoni - virtual makonni yaratadi. Korsuntsev virtual mavjudlikni “subyektning madaniymavjudligi” deb ta’riflaydi. G. Ilyin turli xil tsivilizatsiyalarning rivojlanishi va shakllanishini tahlil qilib, «madaniyat amalga oshirilgan virtual reallik yoki reallikga aylangan imkoniyatdir, madaniy faoliyat esa o‘z navbatida ehtimoliy narsani realga aylantirishdir” deydi.

I. Korsuntsevning tushunchasida, inson bu belgilar tizimini yaratishga qodir bo‘lgan va ularsiz mavjud bo‘la olmaydigan yagona subyektdir. “Virtual reallik ramziy ma’noda subyekt bilan ishlaydigan yagona va obyektiv reallikdir”. Shubhasiz, bu pozitsiya nafaqat virtual reallikni madaniyatbilan bog‘laydi, balki uning ajralmas, majburiy mafkuraviy tuzilmasi ekanini tushuntiradi.

Dasturiy yondashuv. Virtual borliq tushunchasi XX asrning ikkinchi yarmida J. Lanier tomonidan ishlab chiqilgan bo‘lib, u qurilmalarning apparat-dasturiy kompleks birligi yordamida yaratilgan sun’iy dunyo ma’nosini ifodalaydi.

Axborot texnologiyalarining rivojlanishi va sun’iy reallik tizimlarining yaratilishi yangi konsepsiyaning vujudga kelishiga turki bo‘ldi. Kontsepsiyada tabiiy prototipiga o‘xshash muqobil reallik hosil qilish mumkinligi g‘oyasini yuzaga chiqdi. Keyinchalik reallik dasturlarini modellashtirish jarayonida - virtual reallik ham yaratildi. Ushbu yondashuv mualliflari: E. Shapovalov, M. Epshtein, L. Litvintseva, S. Lem vaboshqalar bo‘lib, ular virtual kosmik tizimlarni yaratishda texnik elementning rolini mutlaqo yo‘qqa chiqardilar.

Dasturiy yondashuv. XXI asrda virtual reallikka nisbatan borliqdagi imkonsiz bo‘lgan voqealarni dasturiy modellashtiruvchi va shubilan birga, jamiyat ehtiyojlarini qondirish uchun ishlab chiqilgan istiqbolli texnologiya sifatida qaraladi. Maqsad, har qanday soha faoliyatida tajriba to‘plash. Virtual reallik sensorli interfeysga egabo‘lgan texnik vositalarning funksiyalaridan biri sifatida tushuniladi. Ushbu yondashuv doirasidagi virtuallik axborot tizimlarining dasturlash tillari bilan bog‘lanadi. “Texnik voqelik - bu obyektiv tarzda mavjud bo‘lgan moddiy dunyo bo‘lib, bir qator realliklarga ega: jismoniy, biologik, axborot, ijtimoiy”. Ureallik tomonidan yaratilgan bo‘lib, o‘z obyektlarida - texnologiyada, asboblarda, qurilmalarda, mexanizmlarda namoyon bo‘ladi. D. Fedyayev va V. Rozin texnologiya kontsepsiyasini bir muncha talqin qilishadi va shunday xulosaga kelishadi: muayyan harakat faoliyatning moddiy vositalari to‘plami hisonlanadigan “texnologiya” tushunchasi, ham ishlab chiqarish jarayoni, ham natijani anglatishi mumkin bo‘lgan mexanizmdir. Texnika, aksariyat hollarda, inson faoliyatida vosita bo‘lib, u subyekt va bilim obyekti o‘rtasida vositachi vazifasini bajaradi. Texnik vosita, birtomondan, sun’iy, moddiylik bo‘lsa, boshqa tomondan, u ma’lum g‘oya va bilimlarning majmuasidir. Shu ma’noda texnologiya va texnikafarqlanadi. Virtual reallikga erishish vositalaridan biri bu virtual olamning mavjud bo‘lishiga imkon beradigan, keyinchalik virtual reallikni amalga oshiradigan texnologiya hisoblanadi.

Ijtimoiy yondashuv. Virtual reallikning “inson - kompyuter” munosabatlaridan iborat ekani ma’lum. Virtual reallikni ijtimoiy model sifatidagi mavhum tushunchalar ko‘rinishida bo‘lib, uni badiiy fantastika holatida vujudga keladi deb hisoblaydigan tadqiqotchilar ham bor: N. Nosov, Yu. Osipov, O. Maslov, N. Mankovskaya va boshqalar. Ular virtual reallikni ehtiros, eyforiya, orzu va xayol kabi inson ongining o‘zgargan holati deb tushunadilar.

Ilm-fan, din, san’at, inson tuzadigan hayotiy rejalar va orzular jismoniy dunyodan kam bo‘lmagan va o‘z-o‘zini ta’minlaydigan realliklardir. Ushbu hodisalar virtualreallikning mustaqil tizimlari hisoblanadi va ular vaqt o‘tishi bilan o‘zgarishga moyil bo‘ladi. Jarayon subyekt psixikasi bilanuzviy bog‘liqbo‘lib, uni borliqda sodir bo‘layotgan hodisa vajarayonlami aks ettiruvchi virtual ongning inson ongidagi modeli ekanini tasdiqlaydi. Masalan, virtualborliq bo‘yicha mutaxassis, professor N. Nosov, virtual reallik voqelikning barcha ijtimoiy shakllarni o‘z ichiga oladi deb hisoblaydi.

Virtual reallikniratsionallik nuqtayi nazaridan talqin qiladigan tadqiqotchilar ham yo‘q emas. Inson ongi bilan bog‘liq bo‘lgan virtual reallikni subyekt refleksiv faolligi asosida psixikada rivojlanayotgan ongli va ongsiz tasvirlarni tahlil qilishga qaratilgan deb hisoblashadi. Shu o‘rinda ruhiy reallik hodisasi virtual realliklardan farqli o‘laroq qadimgi davrlardanberi ma‘lum bo‘lganligini ta’kidlaymiz. T. Kirik ruhiy virtual realliklarni virtual realliklarning ontologik prototiplari sifatida ko‘rib chiqishni taklif qiladi, ruhiy virtual realliklarda ongning mavjud tasvirlar bilan o‘zaro ta’siri modeli subyektlararo makon qurish imkoniyatini istisno qiladi.

Sintez yondashuv. Bu texnik va aqliy yodashuvlar sintezi bo‘lib, uning vakillari qatoriga E.Kovalevskaya, M.Openkov, S.Orexov, S.Xoruzhego va boshqalarni misol keltirishimiz mumkin. S.Orexov yozganidek, “virtual reallik axborot almashinish jarayonida shakllanib, o‘ziga mos keluvchi texnik tizimlar va insonning ongli faoliyati bilan ta’minlanadi”. Demak, u virtual makon va subyektning ongli faoliyati jarayonlarining sintezi.

Virtual reallik texnologiyalari insonga dunyoni anglashjarayonida bevosita interaktiv ishtirok etish imkoniyatini taqdim etdi. Ular deyarli har qanday ijtimoiy jarayonga vositachi bo‘lib xizmat qilib, an’ anaviy hayot tarzini immanent, uzluksiz hodisaga aylantirdi. Ushbu global j array on natij asida virtual reallik shaxslararo munosabatlaming ko‘p jihatlarini soddalashtirdi, jamiyatimizning ma’naviy qiyofasi va uning qadriyatlar tizimini o‘zgartirdi. Insonning ongiga ta’sir ko‘rsatadigan doimiy ravishda o‘sib boradigan axborot oqimi uning idrok chegaralarini muntazam kengaytirib boradi va ushbu holat ma‘lumotni vizualizatsiya qilish bilan bog‘liq.

Xulosa sifatida aytadigan bo‘lsak, insonlarning axborot olishga bo‘lgan ehtiyojlari endi to‘laqonli amalgaoshirilaboshlandi, balki, shu bilan birga, o‘zaro aloqajarayoniningyangi shakllari paydo bo‘ldi. Bulaming barchasi virtual reallik texnologiyalarini jamiyat hayotiga kirishi natijasida yuz bera boshladi.

Virtual reallik bugungi kun uchun dolzarb bo‘lgan, metodologik asosga ega bo‘lgan mavzulardan biri sanaladi. Mazkur ish davomida Virtuallikka nisbatan bir necha xulosaga kelindi. Ular quyidagilar:

1. virtual reallik boshqa voqeliklardan farq qiladi;
2. virtual reallik axborot jarayonlari va inson psixikasi o‘rtasidagi protsessual o‘zaro ta’sir sifatida mavjud.
3. virtual reallik subyekt ongining faoliyati bilan bog‘liq.
4. virtual reallik mavjud bo‘lishi uchun “tashuvchilar” ya’ni insonlarning mavjud bo‘lishini talab qiladi.

Ze’ro, bugun taraqqiyotga erishish uchun zamonaviy axborot texnologilarini egallashimiz shart va zarur. Raqamli texnologiyalar nafaqat bizga cheksiz ma‘lumotlar bazasiga yo‘l ochib beradi, shu bilan birga mahsulot va xizmatlar sifatini oshirgan holatda ularning tan narxini kamaytirishga ham sabab bo‘ladi. Shunday ekan, uni ijtimoiy fan sohalarida tadqiq qilishga bo‘lgan zarurat kuchayib boraveradi.

ADABIYOTLAR:

1. Трофимова, А.А.К вопросу о понимании термина «виртуальная реальность»[Текст] / Омский научный вестник 2010. - №6. С. 87.
2. Корсунцев, И.Г. В мире современных научных мифов[Текст] / И. Г. Корсунцев. - М. : Молодая гвардия, 2004. - С. 22.
3. Ильин, Г. Интернет-образование и виртуальная реальность //Высшее образование в России [Текст] : научно-педагогический журн. / учредитель Министерство образования РФ. - 2004, апрель-М. : ЗАО «Академический печатный дом», 2004.-№ 10. - С. 98.
4. Корсунцев, И.Г. Онтология развития [Текст]/И.Г. Корсунцев ;ИПК госслужбы, Рос. филос. общество. - М. : ИНК Рос. филос. общество, 2001. - С. 30.
5. Кудрин, Б.И. Техническая реальность в XXI веке /Б.И. Кудрин, Д. М. Федяев // Материалы к «круглому столу» Всерос. науч. конф. (Омск, 21-22 янв. 1999 г.). - Омск : Изд- во ОмГПУ, 1999.-С. 41.
6. Орехов, С.И. Виртуальная реальность : учеб, пособие [Текст] /С.И. Орехов. - Омск : Изд-во ОмГПУ, 2007. - С. 44
7. Кирик, Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии,типологии. [Текст] : автореф. дис. ... канд. филос. наук: 2004. - С. 55.

8. Shermuxamedova, N. "Philosophy and methodology of science." Tashkent: Publishing House of the National University of Uzbekistan (2005): 21-27.
9. Namozova, Y. "Socio-historical genesis of educational philosophy formulated in Turkestan." *ISJ Theoretical & Applied Science*, 10 (78) (2019): 370-374.
10. Абдуллаева, Н. (2023). Эффективные методы организации научной деятельности студентов. *in Library*, 22(2), 113-125. извлечено от <https://inlibrary.uz/index.php/archive/article/view/21747>
11. Zikirova, N., et al. "Interactive Strategies and Methods of Education." *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE) ISSN* (2019): 2277-3878.
- 12.