

АХБОРОТ МУҲИТИДА ИММЕРСИВ ЖУРНАЛИСТИКА ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ: ИМКОНияТЛАР ВА МУАММОЛАР



Муҳайё Саидова,

Ўзбекистон давлат жаҳон тиллари университетининг халқаро журналистика назарияси ва амалиёти кафедраси ўқитувчиси

Ўзбекистон миқёсида рақамли медиа технологиялари қурилмалари илмий тадқиқотлари ўрганилиш даражаси медиа оламининг бошқа соҳаларига қараганда анча илгарилаб кетди. Бунга Тошкент ахборот технологиялари университети профессор-ўқитувчилари, талабаларининг тадқиқотларини мисол тариқасида келтириш мумкин. Архитектура, саноат, ишлаб чиқариш каби соҳаларда замонавий технологиялардан фойдаланишнинг самараси мазкур университет маркетинг фаолиятини ошириб бораётгани сир эмас. Ушбу мақолада рақамли медиа платформанинг янги ахборот ускуналари ҳақида фикр юритилади. Сўнгги пайтларда иммерсив

журналистика медиа тадқиқотчилари ва соҳа вакилларининг муҳокама мавзусига айланди. Ғарб олимларининг бу борадаги илмий тадқиқотларини ўрганиш жараёнида ахборот узатишнинг янги – панорамали кўриниши ахборот истеъмолчисини воқеликнинг бевосита иштирокчиси



сифатида намоён бўлишини талқин этаётганларининг гувоҳи бўлдик. Яқин қардош давлат тадқиқотчиларининг илмий изланишлари билан қизиқиб кўрганимизда, Ал-Фароби номидаги Қозоғистон миллий университети профессори Галия Ибраеванинг илмий изланишлари бўйича ёзган мақоласи мазкур илмий тадқиқотимиз натижаларини янада ойдинлаштиришимизга катта ёрдам берди. Муаллиф ўз мақоласида иммерсия эффекти ахборот маҳсулотларини ишлаб чиққан ва амалий тадқиқотларини олиб борган компания, университетлар, марказлар, алоҳида изланувчилар ишини батафсил ёритиб берган.

Фикримизча, мазкур янгиликка катта қизиқишларнинг сабабларидан бири асли ҳаётий ҳақиқатга худди ўхшаш бўлган воқеликларни, образларни юқори аниқликда рақамли нусхасини яратиш имкониятига эга технологиялардир. Унинг яна бир хусусияти – журналистик фаолиятда ахборот “иштирокчиси” эффектида ахборот узатиш имкониятидир.

Иммерсив журналистикага назарий ёндошувлар талқини дунё олимлари ўртасида аллақачон баҳс ва мунозаралар мавзусига айлангани сир эмас. Иммерсия эффектига эришишнинг кўплаб усуллари мавжуд. Булардан бири виртуал дунё технологияларини қўллаш, яъни виртуал ҳаёт муҳитига шўнғишдир. Виртуаллаштириш технологиялари бир неча ўн йиллик тарихга эга. Мазкур технологиянинг такомиллашуви келажакда универсал коммуникация медиаканали сифатида намоён бўлади. Тадқиқотчилар реалликни уч турга ажратдилар: Virtual Reality VR (виртуал реаллик), Augmented Reality AR (тўлдирилган реаллик) ва Mixed Reality MR (аралаш реаллик)¹.

¹ Смолин А.А., Жданов Д.Д. Системы виртуальной,

Virtual Reality (VR) деганда одатда виртуалликка шўнғиш учун сунъий равишда яратилган ҳаёлий муҳит тушунилади. Бунда фойдаланувчи сунъий реалликни яратиб берувчи махсус кўзойнак ёки шлем ёрдамида сунъий муҳитга кириб боради. Augmented Reality (AR), яъни тўлдирилган реаллик бу ҳақиқий реаллик муҳитида қўшимча созлашлар ва опциялашлар орқали ҳақиқий дунё ташқи қатламларига сайқал бериб ёки уни мураккаблаштириб кўрсатишга айтилади. Бунга 2016 йилда интернет тармоқларида илк маротаба чиққан ўйин Pokemon Go мисол бўла олади. Мазкур интернет ўйин реал муҳитнинг ўйин технологиялари элементлари ёрдамида созланиши билан AR тушунчасига асос солди. Mixed Reality (MR) VR шлеми ва ташқи видеокамераси имкониятларини ўзида мужасамлаштирувчи тўлдирилган реаллиكنинг аналогидеб талқин этиш мумкин.

Медиа эксперт М.Корневнинг фикрича, MR видеотасвирга виртуал элементларнинг киритилиши ёки атрофимиздаги оламнинг реал чегараларида объектлар учун бошқа текстураларни яратади². Эксперт аралаш реалликка мисол қилиб ҳақиқатда мавжуд бўлган хона деворларидан қўшимча ускуналар таъсири остида космик кема интерьерини яратиш услубини келтиради. Мазкур технологиялар журналистика имкониятларини сезиларли даражада кенгайтириб, воқеликни ёритишда томошабиннинг ахборотни англаши ва қабул қилиши орқали бевосита унинг иштирокчисига айлан-

дополненной и смешанной реальности. Университет ИТМО, Санкт-Петербург, 2018. - С58.

² Корнев М. Виртуальное для реального: новые измерения. URL: <http://jrnlist.ru/content/virtualnoe-dlya-realnogo-novyeizmereniya>.

тириши мумкин. Ушбу мақолада виртуал реаллик эффектига виртуаллаштиришнинг барча йўналиш технологиялари асоси сифатида эътиборни қаратамиз. Айтилган рақамли медиа соҳасининг энг илғор етакчилигини иммерсив журналистика ёки иммерсив медиа номи остидаги VR технологиялар эгаллаб турибди.

Бу соҳанинг технологик майдонини оддий сўз ёрдамида етказиб бериш имконияти бўлмаган “бўрттирилган” виртуал реаллик эффектлари эгаллаб олди. Бу реаллик имитациясининг математик услублари ва жисмоний принципларини ўзида мужасамлаштирган техник воситалардир. Аниқроғи, кон-



вергент технологиялар платформасидир. Иммерсив медиа ахборот истеъмолчисини воқеликнинг бевосита иштирокчиси – мухбир нигоҳи ракурсидаги тасвирлар ёрдамида ташқи кузатувчидан ички кузатувчига айлантиради. Шу тариқа иммерсив медиа изоҳнинг психологик ишончилигини ошириб, тўлиқ мукамалликни кашф этади. Янги медиа тадқиқотларидаги тушунчаларга кўра, иммерсив журналистика (иммерсив медиа) деганда, виртуал муҳитдан фойдаланувчи учун керакли бўлган маълумотларни тақдим этувчи рақамли ахборот техникаси назарда тутилади. Одатда у мукамал аниқликда ишланган график тузилмалардан ташқари, махсус мосламалар – (кўлқоп, тре-

керлар) ва HMD мосламалари ёрдамида бошга мустаҳкамланадиган кўзойнаклар ёки шлемлар кўринишидаги VR дисплейлардан иборат тўплам шаклида бўлади³.

Иммерсив технологияларнинг умумий мақсади – контент ҳамда уни қабулқилувчи ўртасида бевосита алоқа ўрнатиш, медиавоқеликларнинг виртуал тақдимоти орқали воқеа содир бўлаётган муҳит гирдобига шўнғишини таъминлашдан иборатдир. Иммерсия эффектнинг мавжудлик қоидаси кузатувчини медиатаҳлилга нисбатан ўз позициясидан келиб чиққан нуқтаи назарини воқеликнинг бевосита иштирокчиси сифатида ўзгартиришга

олиб келади. Бунда бир қатор психологик таъсир эффектлари сунъий мулоқот (бир ёқлама мавжудлик, яъни воқеликни кузатиш, ўзини унинг ичида ҳис этиш мумкин, лекин содир бўлаётган воқеаларга таъсир этиш имконияти йўқ) интерактив муҳитни ҳосил қилади. Баъзи тадқиқотчилар эса, виртуал коммуникациялар медиареаллигини анъанавий медиация эволюциялашувининг табиий феномени деб қабул қиладилар⁴.

Бугунги кунда иммерсив журналистика медиа ишлаб чиқаришнинг бир бўлаги сифатида техникавий ечимлар бозорига

³ https://www.ebay.com/sch/i.html?_nkw=immersive%20vr.

⁴ <https://cyberleninka.ru/article/n/immersivnaya-zhurnalistika-v-mediarealnosti>.



чиқиш арафасидаги малакали эксплуатация жараёнини ўтамоқда. Тадқиқотчиларнинг кўпчилиги медианинг янги намоёндаларини виртуал муҳитда лойиҳалаш учун долзарб назарий тадқиқотларга талаб борлигини таъкидламоқдалар. Масалан, тадқиқотчи G.M. Hardee изланишларнинг тўрт соҳасини белгилаган⁵. Биринчиси – бу тажрибавий ва назарий жиҳатдан бево-сита иштирок эффекти деб номланувчи тадқиқотлар. Мазкур эффект кўп ҳолларда субъектнинг алоҳида коммуникатив ҳолатини белгилаб, воқеликнинг ҳаққонийлигини иллюзор ҳиссиётлар орқали ҳис этиш, яъни кузатувчининг виртуал реаллик дисплеи “ортидан” туриб, ах-боротни қабул қилишидир. Иккинчиси, тадқиқотнинг чуқур ички соҳаси бўлиб, илк VR версия кашфиётчилари виртуал реалликнинг “физикаси” деб атаганлар. Бу изоҳларга кўра, онг ва англашнинг психофизик когнитив модели бўлиб, аниқроқ қилиб айтилганда, ҳаётий ва ҳаёлий фарқлар метафизикасидир. Шунингдек, бу шўнғиш чуқурлиги ҳолатига боғлиқлик

⁵ <https://cyberleninka.ru/article/n/immersivnaya-zhurnalistsika-podhody-k-teorii-i-problemam-obrazovaniya>.

ҳиссиётлари тушунчаси. Чунки иммерсия услуби воқеликларни аниқ ва реал ҳолатда тўлақонли бера олиш имконияти чекланган аудиовизуал тасаввурларни тўлдириш, компенсациялашга хизмат қилувчи услубдир.

Янги медиа тадқиқотларининг учунчи соҳаси матн ишлаб чиқаришнинг роботлаштирилишидир. Бу соҳа виртуал муҳит билан мослашиш талабларига жавоб бера олади. Ушбу нарратив кўринишни тақдим этишнинг янги формаси сифатида қабул қилиш мумкин⁶. Айни пайтда бу янгилик дунёни англаш ва таълим технологиялари малака трансляциясининг асосий формаси сифатида тан олинган. Ўзининг юқори даражадаги универсаллиги билан мазкур янгилик вербал коммуникацияларнинг мультимедиявий такомиллашувидаги визуал ва овозли имкониятлари билан намоён бўлмоқда.

Аслида, нарратив янгилик матнлари реалликни чуқур англашиш мақсадида аудиторияни ахборотлаштиришга йўналтирилган. Шунинг учун ҳам иммерсив

⁶ Смолин А.А., Жданов Д.Д. Системы виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Университет ИТМО, Санкт-Петербург, 2018. -С.24.

журналистика тарафдорлари VRни янгиликнинг замонавий моделларини, шунингдек, визуал ва янада тўлақонли медиареалликни ишлаб чиқаришга қулай платформа сифатида қадрлашади. Масалан, тадқиқотчи А. McDowell виртуал воқеликлар дунёсининг VR талаблари даражасидаги рақамли дизайн услублар анъанавий ОАВ услубларини сиқиб чиқариши мумкинлигини тахмин қилади⁷.

Унинг тушунчасига кўра, воқеликлар дунёси (storyworlds) бу фақатгина ахборотни сақлаш контейнерлари бўлибгина қолмай, балки креатив тасаввурлар ресурсларига кириш канали ҳамдир.

Ва, ниҳоят, иммерсив медиа тадқиқотларининг тўртинчи соҳаси энг долзарб бўлиб, у журналистиканинг ахлоқ кодекси билан мослаштиришга боғлиқ. Бу борада ушбу кодекс мукамал эмас. Ундаги кўрсатмалар журналист ёки ОАВнинг қайси ижтимоий нуқтаи назардан ўзини намоён этиши – ахборот етказувчи, интерпретатор ёки фуқароликнинг ҳимоячиси вазифасини бажариши билан боғлиқ. Маълумки, материал танлашдаги аниқлик, контентнинг шаффофлиги каби қадриятлар мавжуд. Ҳар бир авлод ўзининг техник имкониятларидан келиб чиққан ҳолда даврига хос журналистикани яратишга қарамай, мавжуд ахлоқий нормалар барча давлатлар, маданиятлар ва сиёсий тизимлар учун ўзгаришсиз қолади.

Ахборот ва контент инфратузилмасининг муҳофаза қилинганлиги. Бунда тасодифан ёки атайин қилинган, табиий ёки сунъий тавсифга эга бўлган ахборот ва контент инфратузилма эгаси ёки фойдаланувчиларига зарар етказиш мумкин бўлган таъсирлардан муҳофазалаш назарда тутилган⁸. Шундан келиб чиқиб айтиш мумкинки, журналистиканинг вазифаси жамият манфаатларини ҳимоя қилади ва тасарруфига олади, ҳатто янги виртуал дунёда ҳам шундайлигича қолиши керак. Аммо VR тили ҳамда механизмлари реализм принциплари ва шаффофлиги билан ҳамоҳанглиги у қадар кўп эмас. VR эффектини яратиш санъати муҳит ва ҳаққонийликнинг иллюзиясини ташкил этиш билан чекланади. Айнан шунинг учун ҳам мазкур тизим ишлаб чиқарувчилари орасида “галлюцинациялар консенсуси”ни келтириб чиқарувчи технологиялар, яъни мияни манипуляция қилиш ва ҳиссиётларни алдаш технологиялари ҳақида кўплаб мунозара юритадилар⁹. Ҳар қандай медиа ва иммерсив медиа учун бир-бирига қарама-қарши бўлган ишқибозлик ва реаллик, шоу-бизнес ва янгиликлар хизмати ўртасидаги тафовутни сақлаш, шу-

⁷ Смолин А.А., Жданов Д.Д. Системы виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Университет ИТМО, Санкт-Петербург, 2018. – С.31.

⁸ Мўминов Ф., Баротов Ш. Очиқ ахборот тизимларида ахборот-психологик хавфсизлик. Т.: Янги авлод. 2013 й. -191б.

⁹ Хансен Марк Б.Н. Новая философия для новых медиа // Антология медиафилософии / Редактор-составитель В. В. Савчук.– СПб.: Издательство РХГА, 2013. – С. 264-269.

нингдек, мантикий (танқидий) фикрлаш қобилиятини техника “сеҳри” таъсиридан ҳимоялаш масалалари ахлокий нормаларнинг энг долзарб муаммоси бўлиб қолаверади.

Иммерсив журналистиканинг хориж тажрибаси тадқиқотларига назар соламин: кўнгилочар ва компьютер ўйинлари индустрияси виртуал реалликнинг замонавий тадқиқотлари майдонига айланган. Ушбу индустрия технологиялари тараққиётнинг янги чўққиси бўлиб хизмат қилмоқда. Ҳатто баъзи журналистлар VR тизимлари устида тадқиқотлар олиб бориб, уларнинг HMD мосламаларидан устунлик жиҳатларини, шунингдек, виртуал мулоқотнинг имкониятлари ва чегараларини баҳолаш, мазкур янгилик талабларини ўрганиш билан шуғулланмоқдалар. Хориж медиасиёсатчиқаришида VR технологиялар етарли даражада кенг тадбиқ этилмоқда. Машҳур ахборот агентликлари ва нашриётлар – Associated Press, ABC News, CNN, The New York Times, Guardian иммерсив журналистика имкониятларидан кенг фойдаланиб, 3D форматида видео тасвирлардан 360 даражали панорама сахналарида ахборот тақдимотини бошлаб юборганлар. Бундан ташқари, Google, Facebook, Samsung, Sony каби йирик корпорациялар VR платформа ишланмалари фаолиятини йўлга қўйган. 2014 йилда Vice News, Des Moines Register ва Gannett каби хориж нашриётлари ўзларининг илк VR-лойиҳаларини тадбиқ этганлар. Бу лойиҳалар 5-10 дақиқалик қисқа фильмлар бўлиб, VR мосламалари орқали томоша қилишга мўлжалланган. Унда ахборот истеъмолчиси ўзини гоҳ Нью-Йоркнинг гавжум кўчаларидаги намоишлар иштирокчиси сифатида синайди, гоҳ америкалик фермернинг оиласи даврасида, гоҳ тоғ чанғи спорти бўйича Жаҳон чемпионати томошаларида юргандек ҳис қилади. Россияда иммерсив журналистика технологиялари фаол ўзлаштириб борилмоқда. Жумладан, 2016 йилда Russia Today телеканали MIRCOM халқаро телевизион контент бозорида VR ҳақида муаммолар мунозара ташкил этиб, “Виртуал реаллик – бизнинг ҳақиқий келажак” номли 360° форматда ишланган видео ахборотни намоиши билан соҳа мутахассислари ўртасида катта тортишувларга сабаб бўлди¹⁰. Шунини айтиб ўтиш жоизки, Россия телевидениеси 2015 йилдан бошлаб ҳужжатли фильмлар ижодкорлигида виртуал реаллик имкониятларини амалиётга тадбиқ этиб келмоқда. Телевидениенинг биринчи панорамали материали Донецкда содир бўлган ҳарбий конфликт мавзусига бағишланган эди. Ўзбекистонда VR-технологиялар маълум бир соҳаларда қўлланиши яқин ўн йил

¹⁰ <https://lpgenerator.ru/blog/2016/10/11/budushee-bez-ekranov-kak-virtualnaya-realnost-izmenit-sposob-nashego-vzaimodejstviya-s-tehnologiyami/>.

лар мобайнида кузатила бошлади. Компьютер ўйинлари мазкур ҳудудга ўтган асрнинг 90-йиллар сўнггида кириб келиб, виртуал дунёнинг илк далилларини намоён этгани сир эмас. Журналистикада мазкур технологияларнинг қўлланилиши, янги форматдаги ахборотнинг узатилиши амалий тажрибада ҳозирча йўқ. Лекин бу VRни назарий жиҳатдан тадқиқ этишга, технологиясини амалий тажрибада ўрганишга тўсик бўла олмайди. Чунки дунё ҳамжамияти олдида янги ахборот-психологик хатар – 360° форматдаги ахборотнинг руҳий таъсири масалалари кўндаланг бўлмоқда.

Ҳақиқатан ҳам замонавий VR тадқиқотларини ахборот технологиялар соҳасидаги катта ютуқ деб аташ мумкин. Лекин шу билан бирга виртуал ахборот маҳсулотларини эмоционал англаш хусусиятлари ва унинг истеъмоли оқибатлари билан боғлиқ муаммолар юзага келмоқда. Янги маҳсулот ишлаб чиқарувчилари ва таркатувчилари олдида профессионал ахлоқий нормалар талабига амал қилиш, шунингдек, шу каби технологиялардан фойдаланиш доирасида зудлик билан ишлаб чиқирилиши керак бўлган қоидалар муаммоси асосий масала бўлиб турибди.

Экспертларнинг фикрича, “шубҳасиз, янгиликлар аудиториясини ушлаб қолиш ва таъсир қилишда виртуал реаллик кучли ускунадир. Лекин масаланинг бошқа томони борки, агар продюсерлар технологияни оптималлаштиришга ёки уларнинг персонажларига эмпатиялар яратишга асосий эътиборни қаратсалар журналистик нуфуз хавф остида қолади”¹¹.

¹¹ Добровидова О. (2015) Этический реалити-чек для журналистской виртуальной реальности. URL: <https://themediacenter/2015/09/04/eticheskiy-realiti-chek-dlya-zhurnalistikivirtualnoy-realnosti/> (04.01.2020).



Айнан шунинг учун ҳам, иммерсив технологиялар ёрдамида тайёрланган материалларни йўналтирувчи махсус ишланган кодексларнинг йўқлиги боис ахлоқий декларациялар лойиҳасини яратиш бўйича қизғин мунозаралар давом этмоқда.

Журналистика таълимида иммерсив технологияларнинг самарадорлиги масаласига тўхталсак: VR-технологиялар турли соҳа муҳандисларини, дизайнерлар, пилотлар, тиббиёт ходимларини соҳага тайёрлашда бекиёс ёрдамчи эканлигини исботлади. Айнан, авиатренажёрлар яратилганидан кейин VR тизим электрон таълимга кириб келди. Шу пайтгача замонавий 3D дизайн машғулот контентини математиклар ва дастурчилар ташкил этган бўлса, бугунги кунда гуманитар фан мутахассислари томонидан ҳам талаб юқори бўлмоқда.

Американинг Техас (Остин) университети қошидаги Knight Center for Journalism in the Americas илмий-тадқиқотлар марказида иммерсив технологиялар ёрдамида виртуал реаллик яратиш услублари, уларни амалиётда қўллаш, контентдан тортиб то ахборот истеъмолигача бўлган жараёни ўргатиш, ўқитиш бўйича журналистика онлайн-курслари ташкил этилган¹².

¹² Knight Center for Journalism in the Americas URL:

Журналистнинг VR контенти бу – ҳодисалар (масалан, ҳарбий ҳаракатлар, ҳалокатлар, намоийишлар)нинг воқеа жойидан репортажлар модели. Таҳлил жараёнида VR эффектларининг таъсир даражаларини ўрганиш ва тадқиқ этиш масалалари сезиларли даражада оқсаётгани маълум бўлди.

Шу муносабат билан турли VR-технологияларини махсус йўналтирилган таълимга киритиш ва такомиллаштириб бориш Inquiry-Based Learning (IBL) педагогик тажрибаси эътиборга моликдир¹³. Бевосита кириш имконияти мавжуд бўлмаган кутубхона, музейлар, инсталляция ва бошқа медиаобъектлар ўқув-машғулот виртуал майдони ваколатига эга объектлар ҳисобланади. Таълим жараёнида VR-технологиялардан фойдаланиш ўқитувчи ва ўқувчи позициясини ўзгартириб юбориши табиий ҳол. Агар сўнгги йиллардаги таълим соҳаси тенденцияларини таҳлил қилсак, VR олий мактаб тараққиёти концепциясига жуда яхши тарзда мос келади. Сўнгги йилларда олий таълимнинг қайта шаклланиши ўқитишнинг асосий субъектларини бир йўналишли услубдан кўп векторли услубга ўтиши, яъни ўқитувчи ва талаба, талаба ва талаба мулоқоти муаммолари масалаларига бевосита таъсир қилди.

Кейс-технологиялар, тренинглар, лойиҳалаш, ўйин методлари, очик мулоқот ва бошқа усуллар инновацион ахборот технологияларининг таълим жараёнига бе-

восита кириб келиши билан амалиётда ўз самарасини кўрсатмоқда. VR-технологияларни таълим жараёнига киритилишининг самараси ҳам виртуал муҳит билан интерактив мулоқот ўрнатиш, субъектни фақат томошабин сифатида эмас, балки воқеликларнинг иштирокчиси сифатида ҳамдardлик, ҳамфикрлик каби ҳиссиётларини уйғотишга қаратилган.

VR тизим эффекти талабанинг изланувчанлик фаоллигини ошириш билан бирга медиаиммерсияга мослашувчанлигини рағбатлантиришга асосланади. Шунингдек, тадқиқотчиларнинг фикрига кўра, таълимнинг бу усули машғулотлар кўргазмали ва қизиқарли интерактив тарзда ўтилиб, талабанинг илмий салоҳиятини, малакавий имкониятларини кенгайтириб боради, деган тахмин мавжуд. Бу сунъий ташкил этилган профессионал индустрия муҳитида ҳолислик ва ишончлилиқка асосланган бўлиб, ўзини синаб кўриш учун талабага қулай имкониятдир. Талаба VR вазиятлар ёрдамида турли соҳа ходимларининг профессионал хусусиятларини, турли меҳнат фаолияти шароитини ҳис этиш имкониятлари самараси ўлароқ тажрибали журналист бўлиб етишади. Бу экстремал ҳолатлар вазиятига шўнғиш, интервью муҳитини яратиш каби виртуал ўйин кўринишидаги машғулотлар бўлиши мумкин. Воқеликлар модели ва реал-виртуал ўқув машғулотларнинг барча лойиҳалари талабани очик амалиётга йўллаб, профессионал жиҳатларини шакллантиришга қаратилган “жанговар тайёргарлик майдони” сифатида самарали восита ҳисобланади.

Бундан ташқари, виртуал муҳитда ўқитувчининг ҳам бевосита ўрни бошқача тус олади. Унинг вазифаларидан бири –

<http://www.mediakritika.by/article/4474/centr-naytov-provodit-onlayn-kurs-po-zhurnalistike-pogruzheniya/>
<https://knightcenter.utexas.edu/00-17990-learn-about-virtual-reality-and-360-videoknightcenter's-free-online-course-intro-immersiv> (04.01.2020).

¹³ Кузнецов В.А., Руссу Ю.Г., Куприяновский В.П. Об использовании виртуальной и дополненной реальности. <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-ispolzovanii-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti>.



ташкил этилиши мақсадга мувофиқдир. Бу борада ҳозирча Ўзбекистонда фукаролик авиацияси соҳаси пешқадамлик қилмоқда. Бўлажак учувчи-пилотлар учун махсус симуляция тренажёри соҳа ходимларининг малакавий тажрибасини орттиришда самарали натижаларини бермоқда. Шу жумладан, Тошкентда фаолият юритаётган Автотест инновацион автомактаби ҳайдовчиларни ўқитиш ва амалиётга тайёрлашда иммерсив технологиялардан фойдаланиш имкониятига эга.

Тиббиётда қўлланилиши мумкин бўлган 5D клиника лаборатория роботлари, электрон фантомлар, симуляция манекенлари, шунингдек, интерактив тиббий жиҳозлар бўлажак шифокорларни экстремал вазиятларга тайёрлашда қўлланилади. Ўзбекистон миқёсида бу амалиёт кузатилмаган. Бунга мутахассислар етишмовчилиги ва моддий техник базанинг имкониятлари чегараланганлиги сабаб бўлиши мумкин. Шунингдек, журналистика соҳасида VR муҳитнинг кенг тадбиқ этилиши кузатилмаганлигини таъкидлаш ўринли.

Фикримизча, мавжуд таълим тажрибаларини такомиллаштириш ва кейинчалик VR-муҳитга мослаштириш лозим. Замонавий технологияларга бўлган катта қизиқиш ҳамда воқеликка “шўнғиш” имкониятлари талабаларга барча назарий билимларни самарали ўзлаштиришларига ёрдам беради. Бундан ташқари, талабалар журналист касбининг жисмоний, ақлий, психологик нуқтаи назардан ҳаяжонлари, хатарлари каби ўзига хос жиҳатлари ҳақида яққол тушунчага эга бўладилар. Ҳар ҳолда технологиянинг самарасини инкор этиб бўлмайди. Хулоса қилиб айтганда, иммерсив журналистика ҳақиқатан ҳам замонавий ва шу билан биргаликда, иқтисодий, мод-



дий жиҳатдан “чўнтакбоп”, “ҳаммабоп” бўла олмаслигига қарамай журналистика тараққиётининг самарали йўналиши эканлигини илмий изланишлар натижаси кўрсатмоқда. Шунингдек, мазкур платформа мутахассисларини тайёрлашга жиддий эътибор қаратиш лозимлигини таъкидлаймиз. Чунки бу фақат 360 даражали панорамани визуаллаштиришнинг технологик жараёнини ўрганиш билан чекланмайди. Тадқиқотлар шуни кўрсатадики, виртуал реаллик ва унга “шўнғиш” инсон онгига таъсири оқибатлари, ижобий натижаларини руҳшунослар, коммуникация соҳаси мутахассислари билан жиддий ўрганиш керак бўлган, уни қўллашда маълум бир ахлоқий нормалар (кодекс) жорий этилишини¹⁴ талаб қилади. Бу борада Ўзбекистон журналистлари ижодий уюшмасининг 2019 йил 17 июлда эълон қилинган “Ўзбекистон журналистларининг касб этикаси кодекси”га қўшимча ва ўзгартиришлар киритилиши мақсадга мувофиқ, деб биламиз. Чунки тадқиқотчилар янги технологиянинг илмий-техник ва психологик хатарлари ҳақида қанчалик бонг урушларига қарамай, янгилик рақамли авлодни ўзига янада ром этаверади ва шубҳасиз ҳар соҳага шиддат билан кириб келаверади.

¹⁴ Ибраева Г.Ж. Иммерсивная журналистика как новая цифровая платформа медиакоммуникации. <https://www.kaznu.kz/content/files/pages/20.pdf>