



**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY TA'LIM,
FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI
O'ZBEKISTON DAVLAT JAHON TILLARI UNIVERSITETI
XALQARO JURNALISTIKA FAKULTETI
AXBOROT XIZMATI VA JAMOATCHILIK BILAN ALOQALAR
KAFEDRASI**

JURNALISTIKADA YANGI TRENDLAR: SUN'IY INTELLEKT VA "POSTHUMANIZM"

**mavzusidagi xalqaro
ilmiy-amaliy anjuman materiallari**



“Jurnalistikada yangi trendlar: sun’iy intellekt va “posthumanizm”.
Xalqaro ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari (22-oktabr 2025-yil). –
Toshkent: O‘zDJTU, 2025. – 187 b.

Mualliflar maqola mazmuni uchun mas’ul.

Mas’ul muharrirlar:

f.f.d., prof. Amrullo KARIMOV,

f.f.d., prof. Klimentina ISMAILOVA

A`zamjon DADAXONOV

Mazkur ilmiy to‘plam O‘zDJTU xalqaro jurnalistika fakulteti
Kengashining 2025-yil 30-oktabrdagi 3-sonli majlis qarori bilan
nashrga tavsiya etilgan.

M U N D A R I J A

Beruniy ALIMOV, Jurnalistikada sun'iy intellekt davri: modellar va algoritmning moslashuvchanlik qobiliyati.....	4
ТАНАБАЕВА Г.У., А.П.ЖАНЫСБАЕВА, Зарубежные и Казахстанские медиа об использовании искусственного интеллекта в журналистике.	10
Amrullo KARIMOV, Media sohasida kadrlar tayyorlash va sun'iy intellekt.	19
Azamjon DADAXONOV, Postjurnalistika fenomeni: xarakterli jihatlari va taraqqiyot tendensiyalari.....	23
Jasur TOJIBOYEV, Sun'iy intellekt va jurnalistika integratsiyasi: nazariy asoslar va amaliy yondashuvlar	29
Malika AKHMEDOVA, The role of media in preventing terrorism and extremism in the digital era: a comparative analysis of Uzbekistan and Russia.	34
Davron MUITOV, Sun'iy intellekt – saylov jarayonida PR sifatini oshirishning zamonaviy kaliti	40
Nosirjon MA'MURZODA, Abdurashid MUSOZODA, Tojikiston va O'zbekiston davriy matbuotida tinchlik va do'stlik mavzusi: qiyosiy tahlil ("Do'stlik" va "Ovozi Samarqand" gazetalari misolida).....	45
Mukhammad CHUTPULATOV, Anthropocentrism and gender in the paremiological fund of language.....	
Abdulaziz AHMEDOV, Sun'iy intellektidan foydalanish bo'yicha xalqaro tajribalarni qiyosiy tahlil qilish	64
Muhayyo SAIDOVA, Jurnalistik kontent formatlarini yaratishda axborot texnologiyalaridan foydalanishning o'ziga xos jihatlari.	73
Madina MIRZAQOBILOVA, Media kontent yaratish va unda sun'iy intellektning o'rni	78
Sultonposhsho SOTIBOLDIYEVA, Telejurnalistikada sun'iy intellekt yordamida milliy brendni ilgari surish texnologiyalari	83
Malika SABUROVA, Internet oavlarida suv tanqisligi masalalarini yoritishida sun'iy intellektning o'rni... ..	89

Sabohat UZOQOVA, Internet-nashrlar brend imijini rivojlantirishda sun'iy intellektdan foydalanish strategiyalari.....	96
Zavqiddin NASIMOV, Postgumanizm davrida axborot manipulyatsiyasi usullari	103
Abbosbek ISRAILOV, Sevara ESHONQULOVA, Axborotlashgan zamonda sun'iy intellektning ahamiyati.....	110
Shaxobiddin MUSAYEV, Davlat tili rivojida sun'iy intellekt.	113
Sevara URINBAYEVA, PRda yangi trendlar: axborotni yetkazishda sun'iy intellektdan foydalanish mexanizmlari	118
Kunduz KHAZRATOVA, Advanced technological solutions and practical recommendations for the journalism industry	131
Sitorabonu TURSUNBOYEVA, Sun'iy intellektni media kontent yaratishga integratsiya qilish jarayoni.....	141
Dilorom FAYZIYEVA, Televideniya sun'iy intellektdan foydalanish masalalari.....	146
Shaxnoza ALIYEVA, Brend imijini shakllantirishda sun'iy intellektdan foydalanish.....	150
Baxodir XASANOV, Sun'iy intellekt orqali axborot xurujlarini uyushtirishning ommaviy ko'rinishlari	154
Xumoyunbek XOSHIJONOV, Sun'iy intellekt:jurnalistga raqibmi yoki hamkor?	162
Shahnoza YANGIBOYEVA, Sun'iy intellektdan jurnalistika sohasida foydalanishning etik masalalari.....	170
Laylo SA'DULLAYEVA, Raqamli mediada manipulyatsiya	173
Эрнст ПЕТРОСЯНЦ, Язык вражды в современной языковой политике медиапространства	177
Nilufar O'TAGANOVA, Televideniya sun'iy intellekt imkoniyatlaridan foydalanish.....	183

1. UNESCO. (2021). Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence. Paris: UNESCO Publishing.
2. Ahmedov A.M. (2021). “Ta’lim tizimida innovatsion texnologiyalardan foydalanishning nazariy asoslari.” O‘zbekiston Pedagogika Jurnal, №3, 45–52.
3. Ahmedov A.M. (2022). “Raqamli transformatsiya sharoitida ta’lim jarayonida sun’iy intellekt texnologiyalarining ahamiyati.” Ilm va Jamiyat, №2, 67–73.
4. Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2017). Machine, Platform, Crowd: Harnessing Our Digital Future. W.W. Norton & Company.
5. Floridi, L., & Cowls, J. (2022). The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities. Oxford University Press.
6. Karimov A., & Rakhimov B. (2020). “O‘zbekiston sharoitida sun’iy intellektni joriy etish istiqbollari”. “Raqamli iqtisodiyot jurnali”, №4, 23–30.

**JURNALISTIK KONTENT FORMATLARINI YARATISHDA
AXBOROT TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING
O‘ZIGA XOS JIHATLARI**

**Muhayyo SAIDOVA,
O‘zDJTU dotsenti v.b., PhD**

Annotatsiya: Mazkur maqolada immersiv texnologiyalarning asosini tashkil etuvchi VR texnologiyasining o‘ziga xos xususiyatlari tadqiq etilgan. Jurnalistik kontent formatlarini loyihalashtirish jarayonlarida axborot texnologiyalaridan foydalanish muhim rol o‘ynaydi. Texnologiyalar yordamida mualliflar axborotni yanada samarali taqdim etish, auditoriya uchun qiziqarli va foydali formatlar yaratish imkoniyatiga ega bo‘lishadi. Masalan, yangi texnologiyalar yordamida interaktiv maqolalar, video reportajlar va blog postlari yaratish hamda auditoriya bilan o‘zaro aloqani kuchaytirish mumkin.

Shuningdek, ma'lumotlarni to'plash va tahlil qilish jarayonida BIG data va sun'iy intellekt texnologiyalaridan foydalanish, faktlarni tezda tasdiqlash va xato ma'lumotlarga qarshi kurashishga yordam beradi. Bularning barchasi jurnalistikani yanada sifatli va ishonchli qilishga xizmat qiladi, shuningdek, auditoriya bilan munosabatlarni mustahkamlashga ko'maklashadi. Jamoatchilik bilan o'zaro aloqalar va axborot tarqatish jarayonlari yanada samarali, tezkor va moslashuvchan bo'ladi.

Kalit so'zlar: *VR texnologiya, "asset-list", VR-loyiha, vizual effekt, geymdizayner, tovush kartasi.*

Abstract: *This article examines the unique features of virtual reality (VR), the technology that underlies immersive experiences. The use of information technology plays a significant role in the design of journalistic content formats. With the help of technology, authors are able to present information more effectively and create engaging and useful formats for their audiences. For example, new technologies can be used to create interactive articles, video reports, and blog posts, as well as to improve audience engagement. Furthermore, the use of big data and artificial intelligence technologies in data collection and analysis facilitates rapid fact-checking and the fight against disinformation. All this contributes to the quality and credibility of journalism and strengthens relationships with audiences. Public relations and information dissemination processes will become more effective, faster, and more flexible.*

Keywords: *virtual reality technology, asset list, virtual reality project, visual effects, game designer, sound card.*

Jurnalistik kontent formatlarini loyihalashtirish jarayonida axborot texnologiyalaridan foydalanish muhim rol o'ynaydi. Texnologiyalar yordamida mualliflar axborotni yanada samarali taqdim etish, auditoriya uchun qiziqarli va foydali formatlar yaratish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Masalan, yangi texnologiyalar yordamida interaktiv maqolalar, video reportajlar va blog postlar

yaratish hamda auditoriya bilan o‘zaro aloqani kuchaytirish mumkin. Shuningdek, ma’lumotlarni to‘plash va tahlil qilish jarayonida BIG data va sun’iy intellekt texnologiyalaridan foydalanish, faktlarni tezda tasdiqlash va xato ma’lumotlarga qarshi kurashishga yordam beradi. Bularning barchasi jurnalistikani yanada sifatli va ishonchli qilishga xizmat qiladi, shuningdek, auditoriya bilan munosabatlarni mustahkamlashga ko‘maklashadi. Jamoatchilik bilan o‘zaro aloqalar va axborot tarqatish jarayonlari yanada samarali, tezkor va moslashuvchan bo‘ladi.

VR ilovalarda ishlash uchun dastavval “asset-list” shakllantirish lozim. Assetlar, (ing. Assets) – o‘yin yoki dasturiy ta’minotni ishlab chiqishda kontent yaratish uchun foydalaniladigan raqamli komponentlar. Bu asosan bir xil turdagi ma’lumotlardan iborat ajralmas obyekt. Assetlarning ko‘rinishi ular qanday tuzilganiga bog‘liq. Dasturiy ta’minotlarda har kim o‘zining assetlarini yaratishi va boshqalar bilan baham ko‘rishi mumkin. Ayni tadqiqotimizda nazarda tutilgan asset-list (raqamli komponentlar) – bu VR loyiha hujjati bo‘lib, unda har bir obyektning tuzilishi batafsil izohlanishi talab etiladi. Mazkur hujjatda poligonlar soni, teskturalar sifatining 3D modelidagi detallashtirilgan darajalari ko‘rsatilishi muhim. Asset-listning vizual uslubida VS-multivlik tili va sxematik realizm va aniqlik; yuqori VS detallashuvi; VSning yorqin ranglar jilosi va boshqalar ko‘rsatilib, platformaning texnik chegaralangan xususiyatlari ham inobatga olinishi kerak.

Keyingi bosqichda tovush kartasi shakllantriladi, ya’ni loyiha kartasi bu – sahnalashtirish jarayoni mexanika va assetlar bilan birlashtiriladi. Bu jarayonda barcha harakatlar konkretlashtirilishi zarur: loyihada ko‘rsatilgan detallar qachon, qanday qilib va nima uchun ishlashi kerakligi qayd etiladi. Karta loyihasi quyidagicha ko‘rinishda bo‘ladi:

- Mexanikalarning ishga tushirilishi;
- Personajlar replikasi;
- Obyektlarda tovushni yoqish;

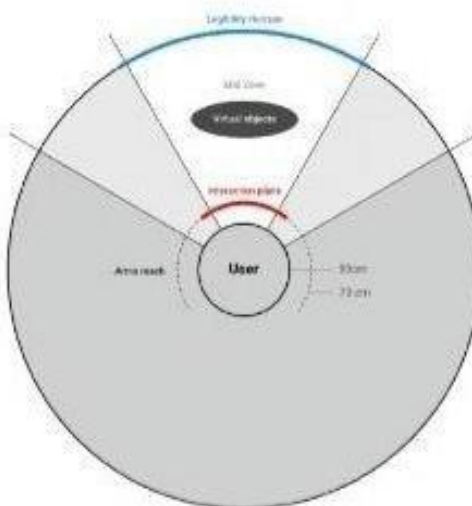


- Ekranida matnning paydo bo'lishi;
- Ekrandagi obyektlarning animatsiyasi;
- Vizual effektlar.

Keyingi jarayonda mehnat xarajatlari baholanadi. Baholash tizimi 2 ta tamoyilga asoslanadi: Birinchisi loyiha izohi asosida va ikkinchisi loyihani muddatga korreksiyalash (o'z muddatida tugatish). Shu bilan prodakshn ishlab chiqarishning dastlabki bosqichi yakunlanadi.

Sahnalashtirish bosqichida bir qancha qoidalarga amal qilish bilan birgalikda syujetni tizimli yoki tizimsiz turlarga ajratib olish muhim. Foydalanuvchining loyihadagi ishtiroki: faqat nigoh; nigoh va qo'llar; butun borlig'i (tanasi) bilan ishtiroki ta'minlanadi. Ya'ni foydalanuvchi voqelikni faqat tomosha qilishi mumkin. Nigoh va qo'llar ishtiroki loyihasida voqelikni ko'rib, qo'llari bilan detallarni his etadi. Uchinchi holatda butun borlig'i bilan voqelikka "sho'ng'iydi".

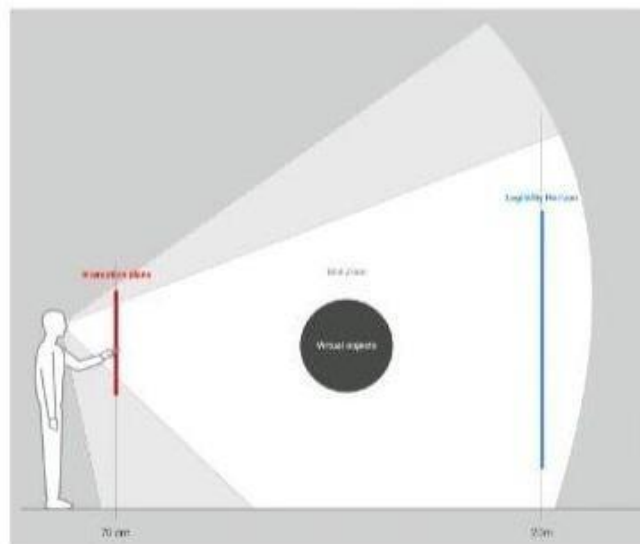
Loyhalashning keyingi bosqichida rakurslar (UX/UI) belgilanadi. 1-



rakurs:

Rakurs-1

2-rakursda obyektlarning distansion joylashish korreksiyasi loyihalashtiriladi:



Rakurs-2

Keyingi navbatda loyihani ishlash jamoasini tuzish vazifasi turibdi. Media uchun VR-loyiha ishlash xuddi kompyuter o'yinlariga o'xshash jihatlari bor, lekin jarayon boshqacha kechadi. Loyiha jamoasi:

- ✓ Geymdizayner;
- ✓ Loyiha menejeri (texnik menejment bilan shug'ullanadi);
- ✓ Ishlab chiqaruvchilar guruhi;
- ✓ Dizaynerlar guruhidan iborat.

VRbop axborot topish va uning ustida ishlash, ya'ni syujet masalasi keyingi o'rinda turibdi. Odatda, immersiv kontent yaratishda tajribasi bor medialar tahririyat mavzusidan kelib chiqib, muhim sanalar, takrorlanib turadigan tadbirlar, bayramlar, yangiliklar kun tartibi, global miqyosdagi informatsion trendlar asosida syujet yaratadi. Mazkur loyihalarni ishlashda ham o'ziga xos talablar doirasida ishlash muhim.

Generativ ravishda harakat parallaks qobiliyati va chuqur hissiyotlarni idrok etish imkoniyati yaratiladi⁷. Odatiy ko'rish qobiliyati bilan ishtirok etganda turli tizimlar orqali ular faollashtiriladi. Bunda stereoning o'zi kamlik qiladi,

⁷Анджана В. Проекты [keckcaves](https://keckcaves.org/most-famous-caves-in-the-world/). Самые известные пещеры в мире. <https://keckcaves.org/most-famous-caves-in-the-world/>.

tasvir tizimlarida ovoz muhitini yaratish muhim. Muhit shovqini tufayli virtual dunyo ovozi to'g'ri nuqtadan to'g'ri obyektga uzatiladi va ishtirokchining muhitga to'liq sho'ng'ish effektini yaratadi. Aynan shu hodisa VR muhitini yuzaga keltiradi⁸.

Xulosa qilib aytganda, XX–XXI asrlar virtual reallik masalalariga tadqiqot nuqtayi nazaridan qiziqishlar ortib, mazkur izlanishlarning yo'nalishlari nafaqat aniq fanlar negizida, balki falsafiy, ijtimoiy va gumanitar fanlar asosida ham olib borilayotgani ushbu yangilikning o'ta dolzarb ekanligini isbotlab turibdi. Agar bu yangi texnik va texnologik imkoniyatlarni fenomen sifatida ko'radigan bo'lsak, bu fenomenni zamonaviy borliqda sodir bo'layotgan VR texnologiyalarning shiddat bilan taraqqiy topayotganligi bilan bog'lashimiz mumkin.