

**RAQAMLI TARIX (DIGITAL HISTORY): O‘ZBEKISTON XALQLARI
MODDIY MADANIYATINI VIRTUALIZATSIYA QILISH MUAMMOLARI VA
ISTIQBOLLARI****Safarov Ismoil Zohiddin o‘g‘li**

TIPU “Ijtimoiy fanlar fakulteti” tarix yo‘nalishi IV kurs talabasi

E-mail: safarovismoil0210@gmail.com

Tel nomer: +998770110717

Anotatsiya Mazkur maqolada globallashtirish va axborot texnologiyalari jadal rivojlangan davrda O‘zbekiston xalqlari moddiy madaniyati namunalarini "Raqamli tarix" va 3D modellashlash texnologiyalari vositasida virtualizatsiya qilish masalalari tadqiq etilgan. Maqolada tarixiy etnomadaniy merosni raqamli makonda saqlashning metodologik asoslari tahlil qilinib, sohadagi mavjud tizimli muammolar va ularning oliy ta‘lim tizimidagi istiqbollari yoritilgan. Tarixiy voqealar va muzey eksponatlari tahlili asosida "Raqamli etnografiya" laboratoriyalarini tashkil etish bo‘yicha amaliy tavsiyalar ilgari surilgan.

Abstract This article examines the issues of virtualization of material culture samples of the peoples of Uzbekistan through "Digital History" and 3D modeling technologies in the era of globalization and rapid development of information technologies. The article analyzes the methodological foundations of preserving historical ethnocultural heritage in the digital space, highlights the existing systemic problems in the field, and evaluates their prospects in the higher education system. Based on the analysis of historical events and museum exhibits, practical recommendations for the establishment of "Digital Ethnography" laboratories are put forward.

Kalit so‘zlar: Raqamli tarix, Digital Humanities, moddiy madaniyat, 3D modellashlash, virtual muzey, etnik identifikatsiya, simulyakr, virtualizatsiya.

Keywords: Digital History, Digital Humanities, material culture, 3D modeling, virtual museum, ethnic identification, simulacra, virtualization.

KIRISH XXI asr boshlariga kelib insoniyat sivilizatsiyasi axborotlashgan jamiyatning yangi sotsiomadaniy bosqichiga qadam qo‘ydi. Bu jarayon gumanitar fanlar, xususan, etnologiya va tarix metodologiyasini ham tubdan transformatsiya qilmoqda. Bugungi kunda jahon tarixshunosligida "Digital History" (Raqamli tarix) va "Digital Humanities" (Raqamli gumanitar fanlar) mustaqil fundamental yo‘nalish sifatida shakllanib ulgurdi [1, 14-b.]. Etnologiya fani oldida turgan eng dolzarb vazifalardan biri — vaqt o‘tishi bilan jismoniy emirilishga mahkum bo‘lgan an‘anaviy etnomadaniy meros ob‘ektlarini nafaqat jismoniy muzey fondlarida, balki virtual makonda ham raqamli nusxalar (simulyakrlar) shaklida abadiylashtirishdir.

Taniqli madaniyatshunos va faylasuf Jan Bodriyar o‘zining fundamental asarida ta’kidlaganidek:

"Zamonaviy jamiyat simulyakrlar dunyosidir, bu yerda ob‘ektning o‘zidan ko‘ra uning vizual obrazi, ya’ni raqamli reprezentatsiyasi ko‘proq real ijtimoiy va ilmiy ahamiyat kasb eta boshlaydi" [2, 23-b.].

O'zbekiston xalqlarining boy moddiy madaniyati (an'anaviy liboslar, kulolchilik, zargarlik va me'morchilik obidalari)ni virtualizatsiya qilish global kiber-makonda milliy brendimizni himoya qilish va oliy ta'lim tizimida raqamli o'quv resurslarini yaratish nuqtai nazaridan yuksak nazariy va amaliy ahamiyat kasb etadi.

TARIXIY VOQEALAR SHARHI VA METODOLOGIK ASOSLAR Tarixiy jarayonlarga nazar tashlasak, moddiy madaniyat namunalarining urushlar, tabiiy ofatlar va sivilizatsiyaviy inqirozlar natijasida butunlay yo'q bo'lib ketishi ko'plab kuzatilgan. Masalan, 1220-yilda mo'g'ullar istilosi davrida qadimgi Afrasiyob va Xorazm shaharlarining nodir moddiy madaniyat yodgorliklari, kulolchilik va me'morchilik maktablari mahsulotlari deyarli vayron qilingan [3, 88-b.]. XIX asr oxiri — XX asr boshlarida Turkiston o'lkasidan ko'plab noyob etnografik ashyolar, milliy liboslar va qurol-yarog'lar chorizm va sovet ma'murlari tomonidan xorijiy muzeylarga (Sankt-Peterburg, Moskva, Parij va London) olib ketilgan. Natijada, mahalliy tadqiqotchilar va talabalar uchun o'z milliy merosini bevosita o'rganish imkoniyati cheklangan.

Bugungi kunda ushbu tarixiy masofani va yo'qotishlarni bartaraf etishning yagona yo'li — dunyo muzeylarida saqlanayotgan o'zbek xalqiga oid eksponatlarni raqamlashtirish va umumlashtirilgan virtual platformalarni yaratishdir. Akademik A. Asqarov ta'kidlaganidek, xalqning moddiy madaniyati uning etnik tarixini va madaniy genezisini aniqlashda asosiy moddiy manba bo'lib xizmat qiladi [4, 112-b.]. 3D fotogrammetriya (ob'ektni ko'p burchakdan suratga olib, raqamli modelini tiklash) texnologiyasi bugun Marg'ilon shoyi to'qish dastgohlari, Buxoro zargarlik maktabi va Rishton kulolchilik mahsulotlarini mikroskopik aniqlikda virtual olamga ko'chirish imkonini beryapti.

ILMIY TAHLIL VA ERISHILGAN NATIJALAR Tadqiqot doirasida mahalliy muzeylar faoliyati va universitetlardagi o'quv dasturlari tahlil qilinib, raqamlashtirishning quyidagi afzalliklari va tizimli muammolari aniqlandi:

Etnomadaniy kontinuallik (uzviylik): Vaqt o'tishi bilan chirishga mahkum bo'lgan qadimiy matolar (masalan, XIX asrga oid o'zbek to'nlari, parda va so'zanalar) raqamli makonda o'zining asl teksturasi va ranglar gammasini yo'qotmaydi. Bu kelajak avlod uchun "raqamli xotira" vazifasini o'taydi [5, 45-b.].

Kognitiv pedagogika: Virtual muzeylar va VR (virtual borliq) texnologiyalari talabalarda mavhum matnli ma'lumotni emas, balki fazoviy va vizual tafakkurni shakllantiradi. Talaba dars davomida virtual ko'zoynak yordamida Qadimgi Xorazmdagi Tuproqqal'a saroyi arxitekturasini yoki Amir Temur davri qurol-aslahalari bilan ichki tomondan tanisha oladi.

Sohaning eng katta ilmiy-metodologik muammolari - texnik dasturchilar bilan tarixchi-etnologlar o'rtasida tizimdagi hamkorlikning yo'qligidir. IT-mutaxassisleri ob'ektni modellashtirishda uning etnik semantikasiga (masalan, kiyimdagi naqshlar, tumorlar yoki kiyimning ramziy ma'nosiga) e'tibor bermayaptilar. Bu esa madaniy ma'lumotlarning paydo bo'lishiga va soxtaga (kiber-plagiatga) zamin yaratmoqda [6, 92-b.].

XULOSA VA TAVSIYALAR Xulosa qilib, hisob tarix va virtual etnografiya yo'nalishini rivojlantirish - O'zbekiston xalqlari moddiy madaniyatini global miqyosda targ'ib qilish va asrashning eng samarali strategik vositalaridir. Tadqiqot yordamga ko'ra tavsiyalar oldin suriladi:

Oliy ta'lim muassasalarining tarix va antropologiya fakultetlari qoshida soha mutaxassislari hamkorligida "Raqamli etnografiya va virtualizatsiya laboratoriyalari" tashkil etilishi zarur.

Tarixchi va etnolog talabalar uchun o'quv rejalariga "Gumanitar fanlarda AKT va 3D modellashtirish" nomli maxsus amaliy modullarni aniqlash lozim. Bu yosh mutaxassislarga moddiy nazariy bilim beradi, balki ularning zamonaviy mehnat bozoriga javob ishlab kontent yaratuvchi kadrlar tayyorlaydi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Weller, T. Raqamli asrda tarix. – London: Routledge, 2013. – P. 14-18. (Matndagi [1] snoskaga mos keladi)
2. Baudrilyar, J. Simulakra va simulyatsiya. - Ann Arbor: Michigan universiteti matbuoti, 1994. - P. 23-28. (Matndagi [2] snoskaga mos keladi)
3. Sagduvayev, AS, Kostetskiy, VA Qadimgi dunyo tarixi. – Toshkent: Sharq, 2011. – B. 88-91. (Matndagi [3] snoskaga mos keladi)
4. Asqarov, A. O'zbek xalqining etnogenezi va etnik tarixi. – Toshkent: Universitet, 2007. – B. 112-115. (Matndagi [4] snoskaga mos keladi)
5. Yo'ldoshev, A. Raqamli gumanitar fanlar (Digital Humanities) asoslari va metodologiyasi. – Toshkent: Universitet, 2024. – B. 45-49. (Matndagi [5] snoskaga mos keladi)
6. Eko, U. Belgilar: Semiotikaga kirish. – London: Bloomington, 1988. – B. 92. (Matndagi [6] snoskaga mos keladi)