

Oriental Journal of Education



PROBLEMS AND SOLUTIONS OF USING INNOVATIVE TECHNOLOGIES AND TOOLS IN THE FIELDS OF ART AND CULTURE

Dilshoda Nusratovna Rakhmonova

Department of Music Education

Senior Lecturer

Tashkent, Uzbekistan

Rukhshona Sadatova

Faculty of National Costume and Art

Color and Visual Design

2nd-year student

Tashkent, Uzbekistan

ABOUT ARTICLE

Key words: Technological progress, art, culture, innovative technologies, information and communication technologies, digitalization, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, cultural heritage, creative activity, financial constraints, staff qualifications, infrastructure problems, museum.

Abstract: This article is devoted to the problems and solutions associated with the use of innovative technologies and tools in the fields of arts and culture services, and is also aimed at the development of cultural areas in the Surkhondaryo region.

Received: 19.11.25

Accepted: 20.11.25

Published: 21.11.25

SAN'AT VA MADANIYAT SOHALARIDA INNOVATSION TEXNOLOGIYALAR VA VOSITALARDAN FOYDALANISHNING MUAMMOLARI HAMDA YECHIMLARI

Dilshoda Nusratovna Raxmonova

Katta o'qituvchi

Musiqqa ta'limi kafedasi

Toshkent, O'zbekiston

Ruxshona Sadatova

Milliy libos va san'at fakulteti

Rang tasvir dastgohlik

2-kurs talabasi

Toshkent, O'zbekiston

MAQOLA HAQIDA

Kalit so'zlar: Texnologik taraqqiyot, san'at, madaniyat, innovatsion texnologiyalar, madaniyat sohalarida xizmat ko'rsatish

axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, jabhalarini innovatsion texnologiya va raqamlashtirish, virtual reallik, kengaytirilgan vositalardan foydalanishning muammolari reallik, sun'iy intellekt, madaniy meros, ijodiy hamda yechimlariga qaratilgan bo'lib, faoliyat, moliyaviy cheklovlar, kadrlar malakasi, Surxondaryo vohasidaning madaniy jabhalarini infratuzilma muammolari, muzey. rivojlantirishga qaratilgan.

ПРОБЛЕМЫ И РЕШЕНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СРЕДСТВ В СФЕРАХ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРЫ

Дилишода Нусратовна Рахмонова

Старший преподаватель

Кафедра музыкального образования

Ташкент, Узбекистан

Рухиона Садатова

Факультет национального костюма и искусства

Цвет и визуальный дизайн

Студент 2-го курса

Ташкент, Узбекистан

О СТАТЬЕ

Ключевые слова: Технологический прогресс, искусство, культура, инновационные технологии, информационно-коммуникационные технологии, цифровизация, виртуальная реальность, дополненная реальность, искусственный интеллект, культурное наследие, творческая деятельность, финансовые ограничения, квалификация персонала, проблемы инфраструктуры, музеев.	Аннотация: данная статья посвящена проблемам и решениям, связанным с использованием инновационных технологий и средств в сферах обслуживания искусства и культуры, а также направлена на развитие культурных направлений Сурхандарьинского региона.
---	---

XXI asrda texnologik taraqqiyotning jadalligi san'at va madaniyat sohalariga ham bevosita ta'sir ko'rsatmoqda. Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, raqamlashtirish, virtual va kengaytirilgan reallik, sun'iy intellekt asosidagi vositalar madaniy merosni saqlash, ijodiy faoliyatni rivojlantirish va uni keng auditoriyaga yetkazishda yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Masalan, bugungi kunda dunyoning yetakchi muzeylari o'z kolleksiyalarini raqamlashtirib, ularni onlayn platformalarda keng ommaga taqdim etmoqda. Bunday jarayonlar san'atni demokratlashtirish, uni keng ommaga yetkazish hamda xalqaro madaniy aloqalarni rivojlantirishga xizmat qilmoqda. Shu bilan birga, innovatsion texnologiyalarni joriy etish jarayonida qator muammolar ham yuzaga kelmoqda. Mazkur tezisning maqsadi – san'at va madaniyat sohalarida innovatsion texnologiyalar va vositalardan foydalanishdagi dolzarb muammolarni tahlil qilish hamda ularning samarali yechimlarini ko'rsatib berishdan iboratdir.

So'ngi o'n yilliklarda dunyo miqyosida san'at va madaniyat sohalarida innovatsion texnologiyalarning qo'llanilishi kengayib bormoqda. UNESCO 2023-yilgi hisobotida qayd

etilishicha, dunyo muzeylarining 80 foizdan ortig'i o'z kolleksiyalarini raqamlashtirishni boshlagan. Misol uchun, Parijdagi Luvr muzeyi o'zining 480 mingdan ortiq eksponatini onlayn katalog shaklida taqdim etib, yiliga 10 milliondan ziyod virtual tashrif buyuruvchilarni jalb qilmoqda. Britaniya muzeyi esa 3D skanerlash texnologiyasi yordamida qadimiy haykallar va tangalarni onlayn formatda taqdim etmoqda. Shuningdek, AQSHdagi Metropolitan muzeyi ham kengaytirilgan reallik (AR) ilovalari orqali eksponatlarni mobil qurilmalarda interaktiv tarzda ko'rish imkoniyatini yaratgan. Bunday tajribalar madaniyatning global miqyosda yanada ommalashishiga xizmat qilmoqda. Jumladan;

- Moliyaviy cheklovlar: Innovatsion texnologiyalarni joriy qilish uchun katta mablag' talab etiladi. Masalan, birgina yuqori aniqlikdagi 3D skaner narxi 20–50 ming AQSH dollarini tashkil etadi. Ko'pgina hududiy madaniyat muassasalari bunday xarajatlarga qodir emas. O'zbekistonda 2022-yilgi Madaniyat vazirligi hisobotiga ko'ra, mavjud muzeylarning atigi 25 foizida raqamlashtirish ishlari boshlangan.

- Kadrlar malakasi: Mutaxassislarning zamonaviy texnologiyalarni bilishi yetarli darajada emas. 2024-yilda o'tkazilgan sotsiologik tadqiqotlarda madaniyat muassasalari xodimlarining 65 foizi yangi dasturiy vositalardan foydalanishda qiynalishi aniqlangan.

- Infratuzilma muammolari: Qishloq hududlarida internet tezligi va texnik sharoitlarning zaifligi raqamli madaniyatni rivojlantirishda to'siq bo'lmoqda. Masalan, Surxondaryo viloyatidagi 30 dan ortiq madaniyat markazlarida internet tezligi 5 Mbit/s dan oshmaydi.

- An'ana va qadriyatlar bilan uyg'unlik: Ba'zan zamonaviy texnologiyalar milliy madaniyat an'alarini soya ostida qoldirish xavfini tug'diradi. Masalan, yoshlar orasida raqamli san'at loyihalari an'anaviy qo'l san'atlari o'rnini egallashi mumkin.

- Huquqiy-me'yoriy baza: Raqamli kontentni muhofaza qilish va mualliflik huquqlarini tartibga soluvchi qonunchilik yetarli darajada rivojlanmagan. Natijada san'at asarlarini noqonuniy ko'chirish va tarqatish hollari kuzatilmoqda.

Ushbu muammolardan kelib chiqib, biz tomonimizdan olib borlgan statistik manbalar asosida ayrim yechimlar aniqlandi.

- Davlat tomonidan qo'shimcha grantlar va subsidiyalar ajratish orqali madaniyat muassasalarining texnik bazasini mustahkamlash. Masalan, 2024-yilda O'zbekiston hukumati tomonidan "Raqamli madaniyat" dasturiga 200 milliard so'm mablag' yo'naltirilganligi:

- Hududlarda internet infratuzilmasini rivojlantirish. 2025-yilgacha respublikaning barcha hududlarida madaniyat markazlarini yuqori tezlikdagi internet bilan ta'minlash, davlat strategik vazifalari qatoriga kiritilgan.

- Milliy qadriyatlarni zamonaviy texnologiyalar bilan uyg'unlashtirish. Masalan, folklor namunalari uchun interaktiv arxivlar yaratish, milliy naqsh va ornamentlarni raqamli dizayn platformalarida targ'ib qilish mumkin.

- Xalqaro tajribadan foydalanish. Yevropa Ittifoqining "Creative Europe" dasturi, Koreya Respublikasining "Digital Museum" tajribasi va Yaponiya madaniy merosini 3D formatda saqlash loyihalaridan foydalanish O'zbekiston madaniyat sohasi uchun ham foydali bo'ladi.

Biz ushbu imkoniyatlardan kelib chiqib universitetimiz qoshida "GARDEROB" loyihasini ishlab chiqishni va uni electron platformasini yaratib, har bir libosni raqamlashtirishni maqsad qilib oldik.

Bizning "GARDEROB" – bu milliy va jahon san'ati madaniyati liboslarini o'zida jamlagan, universitetdagi fakultetlararo, kafedralarda bo'lib o'tadigan ma'daniy-ma'rifiy tadbirlarda professor-o'qituvchilar hamda, talaba yoshlarning ijodiy chiqishlarida badiiy obrazlarni yoritib berishda yaqindan yordam berib, maishiy xizmat ko'rsatuvchi markaz.

Ushbu markaz qoshida 100 dan ortiq milliy hamda jaxon madaniy san'atiga oid liboslar mavjud bo'lib, biz rejalashtirgan platforma asosida professor-o'qituvchilar hamda, talaba yoshlar buyurtma berish orqali universitetimiz qolaversa, xususiy universitetlarning ma'daniy-ma'rifiy tadbirlarini o'tkazishda amaliy xizmat ko'rsatishga xizmat qiladi. Natijada tushgan mablag' asosida talabani ish bilan ta'minlash hamda xo'jalik shartnomalarini bajarishga erishamiz.

Xulosa o'rnida shuni aytamizki, san'at va madaniyat sohalarida innovatsion texnologiyalar va vositalardan foydalanish zamon talabi hisoblanadi. Raqamlashtirish jarayonlari milliy madaniy merosni kelajak avlodga yetkazish, uni jahon miqyosida targ'ib qilishda muhim rol o'ynaydi. Ammo mavjud muammolarni tizimli ravishda bartaraf etmasdan turib, bu sohada to'laonli natijalarga erishib bo'lmaydi. Davlat, jamiyat va nodavlat tashkilotlarning hamkorligi asosida moliyaviy, tashkiliy va kadrlar salohiyatini mustahkamlash orqali madaniyat sohasida innovatsion taraqqiyotni jadallashtirish mumkin. Shubhasiz, bizning bu loyihamiz ham O'zbekistonning madaniy salohiyatini dunyo miqyosida yanada oshirishga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati :

1.Creative Europe Programme. (2023). European Commission official report. Brussels: EU Publications.

2.Karimov, A. (2022). Madaniyat menejmentida raqamlashtirish jarayonlari. Toshkent: TDMI nashriyoti.

3.Metropolitan Museum of Art. (2023). Annual digital strategy report. New York: Metropolitan Museum Publishing.

4.O'zbekiston Respublikasi Madaniyat vazirligi. (2024). Yillik hisobot. Toshkent.

5.O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi. (2021). “Raqamli madaniyat” dasturi to‘g‘risida qaror. Toshkent.

6.The British Museum. (2022). 3D scanning project reports. London: British Museum Press.

7.UNESCO. (2023). Digital transformation of cultural heritage. Paris: UNESCO Publishing.