

ЁШЛАР ҲАЁТИДА ВИРТУАЛЛАШУВ САБАБЛАРИ ВА ОМИЛЛАРИ

Дабылов Азизбек

Қорақалпоғистон Республикаси, Қорақалпоқдавлатуниверситети,
Журналистика факультетининг 3-босқич талабаси

***Аннотация:** Бу мақолада ёшларнинг виртуаллашув сабаблари, омиллари ва натижалари минтақавий материаллар асосида ўрганилади.*

***Калим сўзлар:** Виртуаллашув, ижтимоий ҳаёт, компьютер, виртуал олам, виртуал ҳаёт, Синикит, Одноклассники, Facebook, Instagram, Twitter, ВКонтакте, интернет.*

DabylovAzizbek

3rd year student of Karakalpak State University, Faculty of Journalism, Republic of Karakalpakstan

***Annotation:** This article examines the causes, materials, and materials of youth virtualization.*

***Key words:** virtualization, social life, computer, virtual world, virtual life, Sinikit, Odnoklassniki, Facebook, Instagram, Twitter, Vkontakte, internet.*

Инсон ҳамиша орзулар оғушида яшайди. Орзусиз инсон бамисоли қанотсиз қуш. Шу пайтгача ижтимоий ҳаётда, илм-фан ва техника соҳасида қўлга киритилган мислсиз ютуқларимизга орзуларимиз ва унга бўлган интилишларимиз туфайли эришиб келмоқдамиз.

Инсоннинг коинотга парвоз қилиши фантастик асарларда инсоният орзуси сифатида тасвирланган бўлиб, фанда эса бу юз йиллардан кейин пайдо бўлади деган тушунча мавжуд эди. Лекин инсоннинг ушбу орзуси бизнинг замонимизда амалга ошди ва инсон коинотни ҳам забт этди.

Компьютерда асосан мувоффа ва бошқа тадқиқотчилик масалалари билан шуғулландилар. Кўпинча ҳисоблаш техникаси математика, мантиқ, рациональ ғоялар билан боғлиқ масалалар устида иш юритдилар. Инсонлар ундан умуман оддий мақсадларда (масалан, ўйинлар учун) фойдаланишлари мумкинлиги ҳеч кимнинг ҳаёлига ҳам келмаган. «Компьютер ўйинлари» ибораси эса бемаъни ҳаёлдек туюлиши мумкин эди. Шундай бўлса ҳам монитор олдидаги жиддий, завқсиз, совуққон олимларнинг ўринларини завқли, қизиқувчан ўйинчи болалар эгаллади.

Шундай қилиб, компьютер, компьютер ўйинлари ҳамда ҳозирги даврда фан, техника ва асосан компьютер тараққиёти маҳсули бўлган интернет инсонлар орасида оммалашиб кетди.

Хўш, «виртуал олам», «виртуал ҳаёт» дегани нима ўзи? Унинг луғавий маъноси қандай? Бу термин муомалага қачондан буён кириб келган?

Интернет материалларининг бирида: «Виртуал» сўзи инглиз тилидаги сўз бўлиб, унинг бир маъноси «кўринмас» демакдир»[2], дейилади.

«Виртуал ингл: virtual, рус: виртуальный, воқеий бўлиб кўринган, бироқ вазифалари бошқа мосламалар томонидан бажариладиган функционал мослама таърифи»[1:56].

Демак, «виртуал» сўзининг биринчи луғавий маъносига қарайдиган бўлсак, у «кўринмас» деган маънони билдиради. Бу сўзни янада соддалаштирсак, инсоннинг интернетдаги ахборотларга муқкасидан кетиши оқибатида реал ҳаётдан узилиши, одамларга кўринмай, ўзи билан ўзи қолиши.

Иккинчи луғавий маънога эътибор берадиган бўлсак, интернетдаги воқеалар бизга воқеий (реал) бўлиб кўринган, лекин вазифалари бошқа мосламалар орқали бажарилгани учун ҳам у виртуал, яъни бутунлай бошқа оламдир.

Ушбу ўринда «виртуал олам» ибораси билан бирга «кибермакон» терминини ҳам ишлатиб ўтганимиз ўринли. Чунки бу иккаласи битта маънони англатади десам муболаға бўлмайди.

«Кибермакон» терминининг маъносини қараб кўрайлик.

Кибермакон (ингл: cyberspace, рус: киберпространство) тушунчаси канадалик ёзувчи Уилям Гибсон томонидан 1984 йили “Cyberspace” (“Кибермакон”) деб номланган трилогиянинг биринчи романи “Neuromancer” (“Нейромант”) чоп этилиши билан боғлиқ. У дунёнинг барча компьютерларидаги электрон маълумотлар айланиб юрадиган виртуал маконни таърифлайди[1:107].

Ҳаётда ҳамма нарсанинг пайдо бўлишининг сабаблари бор. Ҳеч бир нарса бесабаб вужудга келмайди (Бизларнинг энг асосий камчиликларимиздан бири – агар жамиятда жиноят содир бўлса, биринчи навбатда жиноятчини жазолаймиз. Яъни кўпинча жиноятнинг оқибати (натижаси) билан курашамиз. Тўғри, жиноятга жазо муқаррар. Лекин жиноятнинг пайдо бўлиш сабаблари бир чеккада қолиб кетади. Ҳеч кимнинг бу биланиши йўқ. Жиноятнинг содир бўлиш сабаблари, омиллари, яъни илдизини топсак, кўплаган жиноятларнинг олдини олган бўлардик). Ёшларнинг виртуал оламга боғланиб қолишининг ҳам муҳим сабаблари мавжуд.

Биринчи сабаб. Оиладаги муҳитнинг йўқлиги, яъни фарзанд тарбиясида бўшлиқнинг пайдо бўлиши. Ота-онанинг фарзандига (дилбандига) эътиборсизлиги, фарзандига етарли даражада меҳр бермаслиги, уларнинг (фарзандларининг) қизиқишлари билан умуман иши бўлмаслиги оқибатида кўпчилик ёшлар ўзларига дарддош, сирдош бўладиган инсонни виртуал оламдан қидириб топишга мажбур бўлади. Бунинг оқибати фожевий тус олиши ва ёмон нарсаларга олиб келиши мумкин. Бундай пайтда кўпинча ёшлар эмас, балки ота-оналар айбдор ҳисобланади. Чунки ёмон бола бўлмайди, балки ёмон тарбия бўлиб, фарзанд ҳар қандай тарбия маҳсули,

яъни мевасидир. Демак, виртуал олам бу авлодлар — катталар ва ёшлар (болалар)ўртасидаги узилиш муҳитидир, уларнинг ортида авлодлар низолари ётган бўлиши мумкин. Ёшларнинг тасаввурида ер юзини виртуал олам камраб олган. Битта мисол. Виртуал оламда 2015 йилда пайдо бўлган “Кўк кит” ўйини ёшлар орасида оммалашиб, бу ўйиннинг ёмон оқибатларга олиб келганини кўпчилик яхши билади. “Кўк кит” онлайн ўйин бўлиб, ўйин гуруҳи қоидаларига кўра, онги манипуляция қилинган иштирокчи 50 та шартни бажариши ва пировардида ўз жонига қасд қилиши лозим. 2016 йилда дунёнинг бир қанча давлатларида, хусусан Россияда 320 нафар, Қирғизстонда 95 нафар ва Қозоғистонда 90 нафар ўсмирлар ўз жонига қасд қилган. Бизнинг мамлакатимизда 31 нафар мактаб, 5 нафар коллеж ўқувчиси «Синикит» ўйинининг 1-15-босқич иштирокчиларига айланганлиги аниқланган[4].

Иккинчи сабаб. Виртуал олам аслида ёлғон дунё. У реал эмас, шу сабаб у мавжуд эмас. У фақат бизнинг ҳаёлимиздаги дунё ҳисобланади. Шу сабабли ҳам инсон, айниқса ёшлар виртуал оламда ўзларини эркин сезишади (худди «балиқ сувга кирганидек») ва улар бу оламга ошно бўлиб қолишади. Шундан келиб чиқиб айтишимиз мумкин, ёшлар ҳаётида виртуаллашув сабабларидан бири – реал ҳаётдаги одоб-ахлоқ қоидаларининг интернетда йўқлиги, айрим ёшлар учун воқеликдаги одоб-ахлоқ қоидаларининг зерикарли туюлиши, жавобгарликдан қочиш истаги, натижада ўзини эмин-эркин ҳис қиладиган виртуал оламга боғланиб қолишига олиб келади. Ҳозирда дунёда букмерлик компанияларининг қурбонлари сони кундан-кунга ортиб бормоқда. Бу ўйин мобил телефонлари орқали онлайн тарзда амалга оширилиб, у орқали меҳнатга куч сарфлашларсиз осонгина ўтириб пул топиш, мўмайгина даромад ишлаш истаги кўпчилик ёшларимизни ўз домига тортиб кетмоқда. Ушбу қимор ўйинларини нафақат онги паст инсонлар, ҳаттоки олий маълумотли шахслар ҳам ўйнаганлиги ачинарли ҳолатдир. Масалан, 2018 йили «Йил талабаси» танлови ғолиби бўлган

ФарДУ ўқитувчисининг 1xbet (виртуал ўйин) қурбони бўлганлиги аччиқ бўлсаям айни ҳақиқат.

Учинчидан, интернетдан ахборотларни излаб топиш осон бўлгани учун ҳозирги ёшларнинг кўпчилиги эринчоқ, ялқов бўлиб қолмоқда. Ўқитувчиларнинг берган топшириқлари, уй вазифалари, курс ишлари, рефератларни китоблардан излаб, ахтариб ўтирмасдан, шундоқ интернетдан тайёр материалларни осонгина кўчириб олмоқда. Натижада, кўпчилик ёшларда ижодий меҳнат қилиш, ижодий фикрлаш қобилияти сустлашмоқда. Интернетдан керакли ахборотларни осон излаб топиш ва уни юклаб олиш имконияти ёшлар ҳаётида виртуаллашувнинг яна бир сабабидир.

Ҳозирда виртуал оламнинг инсонни қамраб олиши оқибатидадин ниқобидаги ижтимоий ва маданий бузғунчиликни содир этишга бўлган уринишлар тобора кучайиб бормоқда. Жумладан, бугунги кунда кибертеррорчилик тузилмалари ўз ғаразли мақсадлари йўлида ахборот-коммуникация технологияларидан кенг фойдаланишга уринмоқда.

Шу нуқтаи-назардан қараганда, бугунги кунда ёшлар онги ва руҳиятида диний экстремизм ва терроризмга қарши мафкуравий иммунитетни шакллантириш асосий масалалардан бири ҳисобланади. Буюк мутафаккир шоир Алишер Навоий айтганидек: «Агар огоҳсен сен, Шоҳсен сен», деган бетакрор сатрлари замирида виртуал оламдаги огоҳлик масаласи ётганлигини ҳаргиз унутмаслигимиз керак.

Фойдаланилган адабиётлар:

1. Ахборот-коммуникация технологиялари изоҳли луғати. Тошкент. 2010. 56-107-бетлар.
2. <http://fayzbog.uz/bloggerlar-musobaqasiga-foydalanuvchi.../>:
3. (<http://www.ozodlik.org/a/siniykit-kokkit-hudkushlik-bolalar-igra-olim-uzbek-tashkent/28353240.html>)
4. «kun.uz»