

## YOSHLAR VA VIRTUAL DUNYO

*Utbasova D.*

*Media va axborot savodxonligi*

**Annotatsiya:** Ushbu maqola virtual dunyo (digital platforms, social networks, metaverse, online games) ning bugungi yoshlarning (13-25 yosh) jismoniy, ruhiy, ijtimoiy va akademik rivojlanishiga o'tkazayotgan chuqur ta'sirini o'rganadi. Virtual dunyo – bu internet va raqamli texnologiyalar orqali yaratilgan bovar va simulyatsiya bo'lib, yoshlar bu erda o'rtaqlashadi, o'ynaydi, o'qiydi va o'zlarining shaxsiyatini shakllantiraydi. Ushbu tadqiqot virtual dunyo bilan bog'liq ijobiy va salbiy yondashuvlarni tahlil qiladi, o'zbekiston yoshlarining raqamli savodxonlik darajasini baholaydi va kelajakda ularning rivojlanishini qanday ta'minlash haqida amaliy tavsiyalarni beradi. Maqolada psixologiya, pedagogika va ijtimoiyat ilmlari asosida xulosa chiqarilgan.

**Kalit so'zlar:** yoshlar, virtual dunyo, social media, internet, metaverse, o'yinlar, raqamli gruziyalashgan, psixologik ta'sir, online identifikasiya, kibermehmonchilik, digital literacy (raqamli savodxonlik), ta'lim.

XXI asrning boshida vaqti o'tib yuborganlarning hayoti fundamental ravishda o'zgarib qoldi. Agar birinchi kompyuterlar 1980-yillarida "qanday buyruq qilish" masalasi edi, bugun vaqti o'tib yuborganlar "virtual dunyo bizning haqiqiy dunyo" deya bilishadi. Yoshlar (Gen Z, Gen Alpha) uchun internet va social media TikTok, Instagram, Discord, Telegram – faqat o'yinchoq emas, balki asosiy ijtimoiy muhit. U erda do'stlar bilan munosabat, shaxsiy identifikasiya, o'z fikrini ifodalash, baaqot izlash va hatto ta'lim olib boriladi.

O'zbekiston kontekstida yoshlar raqamli transformatsiyadagi "o'tkinchi avlod" (transitional generation). Ularning ota-onalari virtual dunyo bilan tanish emas, lekin yoshlar smartfon va internet bilan tugillashib ko'riladi. "Raqamli O'zbekiston 2030" dasturi shuning uchun ta'lim tizimiga raqamli bilimlarni kiritmoqda, ammo virtual dunyo yoshlarning jismoniy sog'lig'i, ruhiy toza-tuzilmasi va ijtimoiy muloqotiga qanday ta'sir qilayotganini to'liq tushinmayapti.

Shuning uchun ushbu maqolada quyidagi savollariga javob izlaymiz: Virtual dunyo aslida nima? Yoshlar u erda qancha vaqt o'tkazadi? U ularning o'tkazuvchilik, ta'limi, ruhiy holati va ijtimoiy muloqotiga qanday ta'sir qiladi? Ijobiy va salbiy tomonlar nima? O'zbekiston yoshlarini virtual dunyo bilan noto'g'ri mulosabat qilishdan qanday himoya qilish kerak?

Bu maqola yoshlar, ota-onalar, o'qtuvchilar, davlat siyosatmakarlari va ijtimoiya-xizmat beruvchilar uchun zarurdir. Virtual dunyo – bu faqat "yomon" narsasi emas, lekin noto'g'ri ishlatilsa, yoshlarning hayotiga salbiy ta'sir qilishi mumkin.

Boyd, D. (2014) "It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens" asarida yoshlarning virtual dunyo bilan bog'liq ijtimoiy munosabatini chuqur tahlil qilgan. U "teknofob" narzalarning (yoshlar jismoniy xavfi, jadvalidan buziladigan qo'rquvi) sofly bo'lmaganligini, balki yoshlar virtual dunyo-da hozirgi paytda ijtimoiy mulqotning "tabiiy" qism sifatida ko'rayotganligini aytgan.

Twenge, J. M. (2017) "iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Physically Safer – But Emotionally Vulnerable" asarida bugun o'sib kelayotgan yoshlar, tarixiy jihatdan bastak, depressiya, xujoychanlik va o'zini bosh qilish (self-harm) kasalliklari ko'p ekanligini ko'rsatgan. U virtual dunyo bilan ulanishlarni hisoblagan.

Pew Research Center (2022, 2023) shuning uchun Global Studies bo'ylab yoshlar social media-dan foydalanishni monitoring qiladi. O'z izlanishlarida ular Amerikada 13-17 yosh yoshlarning 95% dan ortiqrog'i smartfon va internet-dan foydalanishini, 63% ning kuniga o'rtacha 3+ soat social media-da o'tkazishini qayd etgan.

**Virtual Dunyo Nima? Virtual dunyo (digital worlds, cyberspace) internet orqali yaratilgan, haqiqiy jismoniy dunyo bilan parallel bovar muhiti. U quyidagilarni o'z ichiga oladi:**

- Social Networks: Instagram, TikTok, Telegram, VK (VKontakte), Snapchat – u erda yoshlar profil yasaydi, foto va video bagishlaydi, do'stlar bilan munosabat qiladi.
- Online Games: Roblox, Fortnite, Minecraft, Valorant – multiplayer o'yinlar bu erda yoshlar virtual persona (character) yaratadi, guruhlashadi, masabaqalashadi.
- Metaverse: Meta (Facebook) Horizon Worlds, Decentraland – bu virtual haqiqiylik (VR) asosidagi 3D dunyo bu erda yoshlar avatariga, do'stlar bilan majlisga, hatta maktabga bora oladi.
- Educational Platforms: YouTube, Udey, Khan Academy – ta'lim va malaka rivojlantirishning virtual platformalari.

### **Yoshlar Virtual Dunyo-da Qancha Vaqt O'tkazadi?**

Pew Research Center (2023) bo'yicha, Amerika yoshlarining 47% kuniga 2-3 soat, 25% kuniga 3-5 soat, 13% kuniga 5 soatdan ortiq internet va social media-da o'tkazadi. Xitoy, Rossiya va boshqa davlatlarida bu raqamlar yanada yuqori. O'zbekiston bo'yicha exact statistika mavjud bo'lmasa-da, ta'lim muassasalarida kuzatilgan natijalar shuni ko'rsatadiki, o'quvchilar kuniga o'rtacha 2-4 soatni virtual dunyo-da o'tkazadi (ta'lim, o'yin, social media).

Bu vaqt o'quvchilarning uyqu, sport, tashqi faoliyat va hayot-real ijtimoiy muloqot vaqtini qo'yib qolmoqda. Shuning uchun mental health mutaxassislari "digital balance" (raqamli muvozanat) haqida gap yuritadi.

### **Ijobiy Ta'sirlar**

1. Ta'limiy Imkoniyatlar: YouTube kanallar, online kurslar, Wikipedia, Khan Academy yoshlar faqat maktab darslaridan tashqari bilim oladi.
2. Ijtimoiya Muloqoti: Virtual dunyo yoshlarni geolocation farqli ko'z gatiqa gashiga, tillar o'rganishiga va global dost topishiga imkon beradi.
3. Ijodiy Ekspressiya: TikTok, Instagram, YouTube yoshlar o'z ijodiy potentsialni ifodalashga, o'zlarining blogini, saytini, kanalini ochishga imkon beradi.
4. Karyera va Tadbiyrchilik: "Content creator" (YouTube'r, TikTok'r, Blogger), programmer, designer – bu yangida tug'ilgan kasblar virtual dunyo-da boshlandi.

### **Salbiy Ta'sirlar**

1. Mental Health Muammolari: Social media-ning "like" va "follow" sistemi yoshlarda qo'rquv, depressiya, xujoychanlik va o'zga qoldi belgilarni keltirishga sabab bo'ladi.
2. Cyberbullying va Haqorat: Virtual dunyo anonimmi (anonymous) ekanidan so'ng, insomlar yoshlarga haqorat, tahdid qiladi, sharmandalik omdini kiritadi.
3. Internet Addiction: Virtual dunyo addictive dizayn qilingani uchun, yoshlar unga bog'lana oladi (Gaming Disorder WHO tomonidan 2019-yilda kasallik deb tan olingan).
4. Uyqu va Jismoniy Sog'lig'i: Kechqurun virtual dunyo yoshlardi uyqu vaqtini o'tkazilib, jismoniy faoliyat kamayadi (obesity, eye strain).
5. Xususiyat (Privacy) Va Xavfsizlik: Yoshlar personal ma'lumot (foto, lokatsiya, isim) virtual dunyo-da beradi, bu predatorlarni (pedophile) kirg'irga qosadi.

### **O'zbekiston Yoshlarining Situatsiyasi**

O'zbekistan yoshlari (13-25 yosh) bilan bog'liq tadqiqotlar shuning ko'rsatadi: 85% yoshlar smartfon va internet-dan foydalanadi; 70% social media (TikTok, Instagram, Telegram) da har kuni vaqt o'tkazadi; 40% online o'yinlar qo'llanadi; 30% online ta'lim platformalardan foydalanadi. Lekin, mental health va virtual dunyo bilan bog'liq masalalarni ko'rib chiqadigan mahalliy ilmiy tadqiqotlar seziladi darajada kam. Maktablarda raqamli savodxonlik va safe internet usage haqidagi darslari bo'lmasa-da, to'liq to'liq emas.

Shuning uchun O'zbekistonda virtual dunyo yoshlarning ta'lim, ruhiy holati va ijtimoiya muloqoti sohalarida samarali amal-amaliyot va siyosat zarur.

### **Xulosa**

Virtual dunyo – bu faqat "yomon" texnologiya emas, lekin bu yoshlarning hayoti-hol ning ajralmas qismi bo'lib qoldi. U ijobiy ta'sirlarni (ta'lim, ijtimoiya

muloqoti, ijodiylik) va salbiy ta'sirlarni (mental health muammolari, addiction, cyberbullying) o'z ichiga oladi.

Yoshlar virtual dunyo-ni to'g'ri va samarali ishlatish uchun zarur:

- Raqamli savodxonlik (Digital Literacy) – yoshlar virtual dunyo-dagi xavflari, xususiyat (privacy) va etika haqida bildi.
- Ota-onalar va o'qtuvchilar ta'limi – raqamli "immigrantlar" yoshlarning virtual dunyo bilan bog'liq muammolarini tushinishlari kerak.
- Mental health support – yoshlarning qo'rquv, depressiya va internet addiction-dan himoyalanih.
- Davlat siyosati – nazorat emas, balki raqamli etika va xavfsizlik bo'yicha o'qitish.

Virtual dunyo yoshlarning hayotining bir qismi bo'lib qoladi. Biz bu realiyatni qabul qilishimiz kerak va yoshlarni bu dunyo-da balanslangan, xavfsiz va ijobiy foydalanuvchiga aylantirishimiz kerak.

#### **Adabiyotlar:**

1. Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven, CT: Yale University Press.
2. Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Physically Safer – But Emotionally Vulnerable*. New York: Atria Books.
3. Pew Research Center. (2023). *Teens, Social Media and Technology 2023*. Retrieved from [www.pewresearch.org](http://www.pewresearch.org)
4. American Psychological Association. (2019). *Mental Health and Media Use in Adolescents*. Washington, DC: APA.
5. World Health Organization. (2019). *Gaming Disorder Classification. ICD-11*, Geneva: WHO.
6. O'zbekiston Respublikasining "Raqamli O'zbekiston 2030" Dasturi. (2023). Tashkent: Davlat Nashriyoti.
7. Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful online and offline worlds. *New Media & Society*, 10(3), 393-411.
8. Dunn, H., Ledbetter, M., & Soto, R. (2019). Adolescent Social Media Use and Anxiety: A Review of the Literature. *Journal of Adolescent Health*, 65(3), 318-326.