

ELNUR HÜMBƏTOV
elnur_88@inbox.ru
Bakı Dövlət Universiteti

DOI: 10.30546/155244.2024.2.127.006

VİRTUALLAŞMANIN VƏTƏNDAŞ AKTİVLİYİNƏ TƏSİRİ: HAKTİVİZMİN MÜSBƏT VƏ MƏNFİ TƏRƏFLƏRİ

Virtuallaşmanın cəmiyyət üzvlərinə təqdim etdiyi geniş imkanlar heç də hər bir zaman hüquqa uyğun davranışlar üçün istifadə olunmur. Belə ki, virtual məkan vətəndaş aktivliyinin artmasına səbəb olan bir məkan kimi bir çoxları tərəfindən qeyri-leqal məqsədlər üçün istifadə edilir. Belə davranış formalarından biri kimi haktivizmin müsbət tərəfləri olsa da, onun səbəb olduğu nəticələr insan hüquq və azadlıqlarının təminatı baxımından müsbət qarşılana bilməz.

Məqalədə virtual reallıq formaları, onların təsiri ilə formalaşan vətəndaş aktivliyi, haktivizmin əsas xüsusiyyətləri və onun kibercinayətlərdən fərqli cəhətləri araşdırılmış, haktivizmin qarşısının alınmasında informasiya mədəniyyətinin rolu tədqiq edilmişdir.

Açar sözlər: Virtuallaşma, virtual reallıq, vətəndaş aktivliyi, haktivizm, vətəndaş itaətsizliyi, informasiya mədəniyyəti, kiberhücum

Giriş

Qloballaşma və rəqəmsallaşma nəticəsində fərdlər yaşadıkları rəqəmsal dünyada heç bir zaman və məkan məhdudluğu olmadan informasiyanı istədikləri kimi əldə edə bilirlər. Fiziki şəxs yerini dəyişmədən bir kliklə bir çox sahədə əməliyyatlar həyata keçirə bilər. Məsələn, dünyanın istənilən yerində görüş təyin etmək, alış-veriş etmək, dostluq etmək və təlimlərə qatılmaq kimi bir çox fəaliyyəti həyata keçirə bilər. Beləliklə, fərdlər sosial şəbəkələrə qoşulduqca cəmiyyət həyatını internetsiz təsəvvür etmək çox çətinləşir. İnternet üzərindən bütün ehtiyaclara və bütün əməliyyatlara əlçatanlıq virtual həyata keçidi şərtləndirmişdir ki, bu proses dayanmadan sürətlənir.

Virtual dünyanı real dünyadan təcrid olunmuş bir məkan kimi təsəvvür etmək heç də düzgün deyil. Bununla bağlı, virtual məkanlara yenidən baxış kitabında çox maraqlı müqayisəli təhlil aparılmışdır. Belə ki, real dünyanın üç başlıca xüsusiyyətinə istinad olunaraq, həmin xüsusiyyətlərin virtual dünyada da mövcudluğu araşdırılmışdır:

1. Fiziki xüsusiyyətlər. Virtual məkanda real məkənin xüsusiyyətləri simulyasiya edilir.
2. Sosial qarşılıqlı əlaqə. Virtual məkanda avatar kimi təcəssüm olunmuş istifadəçilər arasında sinxron qarşılıqlı əlaqə mümkün olur.
3. Əlyetər fəaliyyətlər. Virtual məkanda da real məkanda olduğu kimi dizayn komanda işi, qrup layihələri, rollar üzrə oyunların təşkili mümkündür [8, p.199].

Virtual məkanda vətəndaş itaətsizliyi, elektron vətəndaş itaətsizliyi kimi anlayışların digər sinonimi qismində istifadə olunan haktivizmlə bağlı konsepsiyanın əsas problemi hüquqi doktrinada da mövcud olan hakerlik anlayışının birtərəfli qavranılmasıdır. Cinayət kimi qəbul edilə bilən hakerlik aktivlik anlayışı ilə birləşdikdə bu birtərəfli qavrayışdan heç nə itirmir. Lakin qeyd etməliyik ki, haktivizm internet üzərindən aparılan bir mübarizə növüdür [3, s.62].

Vətəndaş itaətsizliyinin dəqiq müəyyən edilməsinə dair ümumi razılıq olmasa da, onun mövcudluğu qanunu qəsdən pozmaq mənasına gəlsə də, onun insan cəmiyyəti üçün bir dəyəri olması barədə geniş yayılmış razılıq mövcuddur [14].

Virtuallaşma və virtual reallıq texnologiyalarının təqdim etdiyi imkanlar

Virtuallaşma həm məkan, həm də əhali baxımından təklif etdikləri nəhəng mühitlərdə istifadəçiyə özünü o dünyaya aid hiss etdirməyi və bu təcrübənin real dünya qədər yaxşı olduğunu hiss etdirməyi hədəfləyir. Aşağıda qeyd edəcəyimiz reallıq texnologiyaları bu mühitlərdə simulyasiya edilən hərəkət və hisslərin istifadəçi tərəfindən beş duyğu orqanı ilə hiss edilməsi və virtual dünya təcrübəsinin yaxşılaşdırılması üçün inkişaf etdirilir və istifadəçinin reallıq qavrayışının idarə edilməsi bu texnologiyalar vasitəsilə həyata keçirilir.

Virtual Reallıq (Virtual Reality – VR) yüksək keyfiyyətli və üçölçülü foto, video, animasiya vizuallarını rəqəmsal mühitdə real vaxt rejimində modelləşdirmə və məkan izləmə kimi texnikaları birləşdirən və vizual eşitmə, toxunma reallığı təklif edən texnologiyadır. VR üçölçülü və stereoskopik baxış bucaqları təklif edən və hərəkəti aşkar etmək qabiliyyətinə malik olan xüsusi cihazlarla istifadəçiyə virtual mühitə tam daxil olmağa imkan verir. Virtual reallığı ən yüksək səviyyədə yaşamaq üçün hazırlanmış və inkişaf etdirilməkdə olan VR cihazları ilə toxunma, eşitmə, qoxu, temperatur, rütubət və hərəkət kimi hisslərin virtual aləmdə aktivləşməsi və istifadəçilər tərəfindən qəbul edilməsi mümkün olmuşdur. Məsələn, VR eynəklər.

Artırılmış Reallıq (Augmented Reality – AR) VR-dan fərqli olaraq, tamamilə virtuallaşdırılmış təcrübəyə deyil, virtual varlıqları və üçölçülü virtual obyektləri istifadəçinin real həyata köçürməyi hədəfləyən texnologiyadır. AR ilə istifadəçilər proqramda işlənmiş qrafik xüsusiyyətlərini öz reallıqlarına daxil edə bilirlər. Məsələn, dünyaca məşhur Pokemon Go oyununda xal qazanan virtual obyektlər AR texnologiyasından istifadə etməklə real dünya məkanlarına paylana, nümayiş etdirilə və yalnız bu yerlərdən toplana bilər. Göründüyü kimi, VR şəxsin tamamilə rəqəmsal mühitdə olmasını nəzərdə tutursa, AR real həyatla əlaqəli fəaliyyətə əsaslanır.

Qarışıq Reallıq (Mixed Reality – MR) virtual reallıqdakı virtual məkanlar və obyektlərlə fiziki dünyadakı reallıqla qarşılıqlı əlaqədə olmağa və virtual obyektlərdə dəyişikliklər etməyə əsaslanan texnologiyadır. İstifadəçi rəqəmsal dünyada yaradılmış virtual obyektləri öz fiziki dünyasında görür və bu dünyada onlarla qarşılıqlı əlaqədə olduğu üçün bu növ reallıq virtual və artırılmış reallığın birləşməsidir. Virtual reallıqda sabit və ya məhdud hərəkətə imkan verən simulyasiya mühiti olduğu halda, MR-də istifadəçinin hərəkətləri fiziki dünya ilə eyni vaxtda qəbul edilir və holoqrafik əməkdaşlıqla virtual mühitə ötürülür. Məsələn, ilk şəffaf holoqrafik kompüter olan Microsoft HoloLenslə istifadəçi real mühitdən ayrılmadan virtual mühitdə yaşayır.

Genişləndirilmiş Reallıq (Extended Reality - XR) texnologiyası VR, AR və MR texnologiyalarından fərqli olaraq, ayrıca hazırlanmış cihazlar və platformalar tələb etmir və bu üç anlayışı bir araya gətirmək və eyni alətlərlə bu təcrübələri eyni vaxtda yaşamaq məqsədi daşıyır. Qeyd etdiyimiz reallıq texnologiyalarının son nöqtəsi XR texnologiyasıdır və bütün reallıqların vəhdəti əsasında inkişaf etdirilən bu yeni texnologiya virtual dünya və real dünyanın birləşməsi ilə gələcəkdə yeni konsepsiyaya işarə edir. Bu konsepsiyaya uyğun olaraq, virtual aləmlər təkə oyunların oynanıldığı məkanlar kimi qəbul olunmamalıdır, həm də sosial və işgüzar əlaqələrin inkişaf etdirilə biləcəyi, bədii və mədəni tədbirlərin təşkil edilə biləcəyi, ticarət və iş həyatının reallaşa biləcəyi bir mühit hesab olunmalıdır. Bu o deməkdir ki, insanlar artıq virtual aləmlərdə bir araya gələ, real dünyada edə biləcəkləri bir çox şeyi edə, qarşılıqlı ünsiyyət qura və işbirlikləri yaradaraq layihələr üzərində işləyə biləcəklər. Nəticədə virtual aləmlərin inkişafı insanların sosial, mədəni, kommertiya və işgüzar əlaqələrini qoruyan kanalların müxtəlifləşdiyi transformasiyanı təmsil edir [4, s.56].

Virtual aləmlərin bu gün gəldiyi son nöqtədən danışmaq üçün virtual dünya platformalarının mərkəzləşdirilməmiş və bir-birinə bağlı olmasını nəzərdə tutan Metaverse konsepsiyasına toxunmaq lazımdır. Metaverse istifadəçilərə müxtəlif növ virtual aləmlər, məzmun və xidmətlər yaşamağa və onlarla qarşılıqlı əlaqə qurmağa imkan verən mühiti nəzərdə tutur. Ənənəvi virtual aləmlərdən fərqli olaraq, Metaverse tək bir virtual dünya deyil, bir-biri ilə əlaqəli virtual aləmlər şəbəkəsidir. Təklif etdiyi müxtəlif və real təcrübələrə əlavə olaraq, Metaverse konsepsiyası üç əsas xüsusiyyəti ilə fərqlənir: davamlılıq, mərkəzsizləşdirmə və paylaşma.

Metaverse simulyasiya edilmiş və paylaşılan məkanı təmin etməklə yanaşı, istifadəçilərə virtual və paylaşılan zamanlıqda mövcud olmağa imkan verir. Bu o deməkdir ki, bu dünyada istifadəçilər

eyni anda, eyni yerdə ola və bunu hiss edə bilirlər. Buna görə də Metaverse üçün hazırlanmış texnologiyalar fiziki dünyanı geridə qoymağı deyil, fiziki dünya ilə qarşılıqlı əlaqə və əlaqə qurmağı hədəfləyir. Bu baxımdan, Metaverse tərəfindən yaradılmış bu virtual dünya dəsti istifadəçini əhatə edən XR konsepsiyasını vəd edir.

Bütün bu qeyd olunan geniş imkanlar vətəndaş aktivliyinin artmasına səbəb olmuşdur. Belə aktivlik müsbət keyfiyyətləri ilə yanaşı, mənfi xarakterizə olunan xüsusiyyətlərlə müşayiət olunur ki, haktivizm onların arasında gündəmdə olan məsələlərdəndir.

Virtual məkanda haktivizmi (vətəndaş itaətsizliyini) xarakterizə edən xüsusiyyətlər

Ənənəvi olaraq, vətəndaş itaətsizliyi qəsdən qeyri-qanuni və prinsipial kollektiv etiraz aksiyası (həm qanuni etiraz, həm də “adi” cinayət əməllərindən və ya “məqbul olmayan” iğtişaşlardan fərqli olaraq) kimi təsvir edilir ki, onun əsasında xüsusi qanunları, siyasətləri və ya institutları dəyişdirməkdən ibarət olan siyasi məqsəd dayanır [7]. Qəbul edilən ən məşhur ənənəvi itaətsizlik taktikalarından nümayişlər, oturaq aksiyalar, blokadalar, tətillər, vergi müqaviməti, vicdanlı etiraz misal göstərilə bilər.

Virtual vətəndaş itaətsizliyinin ifadə azadlığı və virtual toplaşmaq azadlığı istiqamətində şərh edən Mathias Klang bildirir ki, terror adı altında DoS hücumlarını kriminallaşdıran mövcud qanunvericilik meyilləri həddən artıq genişdir və fərdlərin mülki hüquqlarından istifadəyə ciddi şəkildə maneçilik törədir. Cəmiyyət daxilində vətəndaş hüquqlarının tam şəkildə məhdudlaşdırılmasına o halda yol verilməlidir ki, bu məhdudiyət həm də bu məhdudiyətlərlə üzləşən cəmiyyət üçün ciddi təhlükəni aradan qaldıracaq. Kiberterrorizm təhlükəsi həddən artıq şişirdilmiş və texnologiyayı başa düşməmək, hətta texnofobiya üzərində qurulmuşdur. Təhlükə terrorçulardan deyil, DoS texnikasının cinayətkar istifadəsindən qaynaqlanırsa, qanunvericilik nizam-intizam yaratmaq cəhdlərində həddən artıq irəli gedir [11, p.145].

Ənənəvi itaətsizlik üçün xarakterik olan əlamətlər virtual məkanda vətəndaş itaətsizliyi üçün də keçərlə ola bilər. Bunlardan birincisi qanunsuzluqdur. İnternetdə vətəndaş itaətsizliyi yalnız cinayət hüququ normalarının pozulması kimi qəbul edilməməlidir. İstənilən qadağan olunmuş əməlin edilməsi haktivizmin əhatə dairəsinə düşməlidir. Hətta burada məhkəmə və müvafiq orqanların qərarlarının icra edilməməsi də daxildir. Məsələn, “İmamın ordusu” kitabının internetdə yayılmasını misal göstərə bilərik. Məhkəmə qərarı ilə müsadirə edilmiş kitabın layihəsini internetdə yayan şəxslər məhkəmənin qərarını bilərəkdən pozmuşlar [3, s.91].

Vətəndaş itaətsizliyinin ikinci xüsusiyyəti zorakılıqla müşayiət edilməməsidir. Fiziki məkanın olmadığı virtual mühitdə fiziki güc tətbiq etməklə yaranan zorakılıqdan danışmaq təbii ki, qeyri-mümkündür. Real virtuallıqda edilən hərəkətlərin heç bir fiziki məhvə səbəb olmaması o deməkdir ki, heç bir güc tətbiq edilmir. Burada güc anlayışının unikal bir vasitə kimi internetdəki informasiya vasitəsilə formalaşması, istifadə olunacaq gücü informasiya vasitəsilə görünən edir. İnformasiya vasitəsilə istifadə edilən əməl maddi ziyan, fundamental hüquq və azadlıqların pozulması ilə nəticələnir.

İnternetdə vətəndaş itaətsizliyinin vurduğu zərər istifadə olunan taktiki texniki hərəkət forması və hədəf internet saytının platforma infrastrukturunu ilə bağlıdır. Başqa sözlə desək, istifadə olunan veb-sayt platformasının istifadəçi əsaslı və ya kommersiya xarakterli olması məsələsi əsas diqqət yetirilməli məqamdır. Əgər kommersiya məqsədli platformaya yönəlmiş əməldən söhbət gedirsə, vurulmuş ziyan külli miqdarda ola bilər. Lakin statik xarakter daşıyan hər hansı bir veb sayta qarşı hər hansı pozuntu törədilsə, bu zaman vurulan ziyan çox aşağı səviyyəli ola bilər. Məsələn, 2012-ci ildə RedHack haker qrupu Analar Günü ilə əlaqədar Ailə və Sosial Siyasətlər Nazirliyinin saytını sındırılmış və saytda “Hər müharibədə ancaq analar ölür. Anaları incitməyin, cənablar!” deyən mesaj yerləşdirmişdilər [2]. Hədəf veb-sayt qurumunun statik səhifəsi olduğundan, onun kommersiya və ya istifadəçi əsaslı platforma infrastrukturunun olmadığı açıq-aydın görünür.

Lakin Anonymous haker qrupunun “Payback” əməliyyatı 2010-cu ildə dövlət qurumlarına, siyasətçilərə və Visa, MasterCard, PayPal və Bank of America kimi şirkətlərə qarşı kiberhücumlarla tarixdə qalmışdır ki, burada maddi ziyanın baş verməsi göz önündədir. Operation Payback adlanan

hücumlar, əsasən, torrent axtarış sisteminin Pirate Bay-ın bağlanması cavab olaraq serverini sıradan çıxarmaq üçün veb saytı trafiklə dolduran xidmətdən imtina (DDoS) hücumları idi. Məhkəmənin gəldiyi nəticələrə görə, hakerlər Internet Chat Relay (IRC) kanallarında DDoS hücumlarını əlaqələndirmək üçün sui-qəsd ediblər. Qrup təqribən 5000 dollar ziyan vurdu və ən azı 10 “qorunan kompüterə” təsir etdi [13].

İnternetdə “üçüncü şəxslər naminə” həyata keçirilən simvolik vətəndaş itaətsizliyi aktının daşdığı vicdan ünsürü daha çox prioritet olarsa, araşdırılması üçüncü şəxslər naminə həyata keçirilən hərəkətlə üçüncü şəxslərin pozulmuş hüquqları arasındakı sərhədi müəyyən etmək üçün vacibdir.

Virtual məkanda vətəndaş itaətsizliyinin üçüncü xüsusiyyəti vicdanlılıqdır. K.E.Himma bu barədə yazır ki, haktivizmin motivasiya çərçivələri insan haqlarını və ya Levinin müəyyən etdiyi haker etikasını dəstəkləmək üçün formalaşır. Haker etikasının əsas üç müddəsinə daxildir: qeyri-məhdud giriş, məlumat azadlığı və mərkəzsizləşdirməyə əsaslanan etik elementlər [9, p.20]. Anonymousun Operation Payback adı altında həyata keçirdiyi əməliyyat çərçivəsində Wikileaks-ə xidmət göstərən Mastercard, Paypal və Visa kimi kommersiya təşkilatlarının veb-saytlarına girişi bloklanması şəffaflıq prinsipi və informasiya əldə etmək hüququna xidmət edirdi [6].

Növbəti element olan ictimailik vətəndaş itaətsizliyi aktının ictimaiyyətin məlumatı ilə və mümkün dairəsində ictimaiyyətin iştirakını təmin etməklə həyata keçirilməsini nəzərdə tutur. Vətəndaş itaətsizliyini kibercinayətlərdən fərqləndirən başlıca xüsusiyyət elə bundadır. Belə ki, hər hansı haker əməliyyatını gizli icra edən şəxs bilavasitə cinayət törətmiş olur. İtaətsizlikdə isə məqsəd bu cür əməliyyatların ictimai formada həyata keçirilməsindən ibarətdir. Lakin vurğulamaq lazımdır ki, aksiyanın gizli olmaması aksiyanın anonim həyata keçirilməməsi demək deyil. Aksiyanın aşkarlıq elementi ondan ibarətdir ki, internetdə vətəndaş itaətsizliyi aksiyasının məzmunu açıq şəkildə və ictimaiyyətin iştirakı ilə həyata keçirilir. Anonimlik internetdə vətəndaş itaətsizliyinin məsuliyyət daşıma elementi ilə bağlı müzakirə kimi görünəcəkdir [3, s.98].

Nəhayət, sonuncu xüsusiyyət və element məsuliyyətin öz üzərinə götürülməsində ifadə olunur. Bu o deməkdir ki, virtual məkanda vətəndaş itaətsizliyi fəali əvvəldən axıra qədər etdiyi hərəkətin qanunsuz olduğunu bilir və qarşısına çıxacağı ağır cinayət sanksiyalarından xəbərdardır. O, əksər hallarda iki səbəbdən “özünə arxayın olur”. Birincisi, mövcud tənzimləmələrdəki boşluqlardan məlumatlı olan şəxs onun məsuliyyətə cəlb olunmayacağına güvənir. İkincisi, edilən əməliyyatlar anonim olduğu üçün şəxs bu əməllərin aşkara çıxarılmayacağını düşünür.

Beləliklə, fiziki məkanla müqayisədə virtual məkanda edilən vətəndaş itaətsizliyi daha çox təsir gücünə malikdir, çünki burada edilən əməliyyatların qarşısını almaqda həm mövcud normalar, həm də təcrübə çətinlik çəkir. Bununla belə, müəlliflərin izahına görə, istər kiberməkanda, istərsə də real dünyada, institusional siyasətə təcrid olunmuş səsləri daxil etmək üçün tətbiq edilən dağıdıcı, lakin qeyri-zorakılıq strategiyaları demokratik idealları qəbul edən istənilən hökumət tərəfindən mümkün qədər başa düşülməli və uyğunlaşdırılmalıdır [5].

İnformasiya mədəniyyətinin formalaşdırılması və onun haktivizmin qarşısının alınmasında xüsusi rolu

Virtual məkanı sosial aspektdən şərh edən müəlliflər onu mədəniyyətlərarası məkanla əlaqələndirirlər: Sosial və mədəniyyətsünaslığın hazırkı inkişafında mədəniyyətlərarası məkanın yaradıcı potensialından əhəmiyyətli dərəcədə istifadə olunur. Bunun səbəbi, ola bilsin, mədəniyyətlərarası məkanın hər hansı bir nəzəriyyəsinin olmamasıdır, lakin hər şeydən əvvəl, sosial elmlərdə statik, təkrarlanan və adaptiv ölçülərə əsaslanan hələ də dominant, funksional oriyentasiyaların davamlı, qırılmaz mövcudluğu ilə bağlıdır. Müasir dünyada mədəniyyətlərarası məkanın qeyd olunan xüsusiyyətləri daha aydınlıq qazanır və bütün dinamik aspektlərini tamamilə yeni, əvvəllər məlum olmayan virtual məkanın yüksəlişində təqdim edir [10, p.19]. Həqiqətən də mövcud informasiya resursları insan mövcudluğunun genişlənməsi hesabına artmışdır ki, bu da virtual məkana aiddir. Real və virtual resursların qarşılıqlı təsiri nəticəsində formalaşan bu yeni informasiya məkanı ənənəvi hüdudlardan kənarında olan informasiya mübadiləsi məkanına

çevrilmişdir. Çox sayda subyektin qarşılıqlı fəaliyyəti nəticəsində formalaşan bu məkan dinamik və virtual ünsiyyət proseslərinin bir hissəsidir. Belə məkanın klassik və virtual elementlərinin birləşməsi mədəniyyətin həm virtuallaşdırılmasının, həm də mediallaşdırılmasının bir hissəsini təşkil edir. Məsələn, sosial media platformalarında məsafələr tanımadan insanlar öz mədəni irsi ilə bağlı paylaşım edib, fikir bildirə bilirlər.

S.Jaskula bu barədə yazır ki, insan varlığının virtual məkanda genişlənməsi mədəniyyətlərarası proseslərin yeni dərk edilməsinə ehtiyac və zərurət yaradır, bu da onların bir-birinə nüfuz etməsinə, sinerjiyasına, konvergenziyasına və ya simbiozuna gətirib çıxarır. Oxşar transformasiyalara məruz qalan informasiya mədəniyyəti mədəni qarşılıqlı əlaqənin yeni üsulları hesabına yeni məna kəsb edir [12, p.184]. Ayırı-ayrı və özünə güvənən mədəniyyətlərdə təhlil edilən ayırı-ayrı məlumat parçaları müxtəlif mədəni kontekstlərin gücləndirilmiş birləşməsi şəraitindən fərqli məna kəsb edəcək.

Beləliklə, virtual məkanın yaradılması münasibətlər, birgəyaşayış, əlaqələr, istinadlar, köçürmələr, eyni zamanda ədəbiyyatda real kimi təsvir edilən, fiziki ölçü ilə ifadə olunan ənənəvi məkanla bağlı fərqlər haqqında getdikcə daha çox suallar doğurur. İnsan eyni dərəcədə yaxın və uzaq olan iki dünyada hərəkət etmək, mövcud olmaq, birgə yaratmaq və eyni vaxtda fəaliyyət göstərmək qabiliyyəti heyranedicidir. Min illər boyu Yerdəki həyata uyğunlaşmaq üçün mübarizə aparan insana tanış reallığa uyğunlaşdığı virtual məkanda mövcud olmağı öyrənmək üçün cəmi bir neçə il lazım idi. Eyni zamanda, bütün keçmiş təcrübələrini həm şüurlu, həm də şüursuz bu yeni dizayn sahəsinə köçürür. İnsan mövcudluğunun ikililiyi haqqında düşüncə, iki məkanın bir-birinə təsiri, yəni virtual məkanın real məkana necə təsir etdiyi və əksinə, sual doğurur. Virtual məkanı nə dərəcədə dərk etmək və ondan istifadə etmək mümkün olduğu açıq sual olaraq qalır.

Lakin unutmamalıyıq ki, virtual dünyalar utopik deyil. Virtual dünyalar kapitalist tamahı, dini dözümsüzlük və s. bu kimi neqativ keyfiyyətlərin inkişafı üçün əlverişli məkana çevrilərsə, real dünya üçün təhlükələrin formalaşması qaçılmazdır. Ona görə də virtual hər nə qədər reallıqdan kənar məkan qismində qiymətləndirilsə belə, burada formalaşan münasibətlərin hüquqi tənzimlənməsi bir o qədər də vacib və zəruridir.

Multikultural məkanda informasiya mədəniyyəti sahəsinə marağın artmasının səbəbləri arasında aşağıdakıları qeyd etmək olar:

- yeni multikultural məkanın inkişafı ilə yanaşı, virtual məkanı quran yeni elektron rabitə sistemlərinin qlobal şəbəkədə tətbiqi;
- real və virtual elementləri birləşdirən bir çox mədəni məkanlarda iştiraka imkan yaradan informasiya savadlılığının yeni formalarının inkişaf etdirilməsi zərurəti;
- mədəni cəhətdən müxtəlif informasiya sistemlərində informasiyanın idarə olunmasına kömək edəcək bacarıqların əldə edilməsi ehtiyacı;
- getdikcə müasirləşən informasiyanın, müasir medianın inkişafı ilə əlaqədar təhsilin innovativ və qeyri-ənənəvi perspektivləri;
- üst-üstə düşən mədəniyyətlərin çoxluğu şəraitində informasiya disfunksiyalarının aradan qaldırılması ehtiyacı;
- əhatə dairəsini real məkandan kənara çıxaran mədəniyyətlərarası təhsil ehtiyacı;
- transgressiv xarakterli mədəniyyətlərarası sosial sistemlərdə intensiv informasiya axını prosesləri və s. [12, p.193]

Hesab edirik ki, virtual məkanda informasiya mədəniyyətinin formalaşdırılması cəmiyyət üzvlərinin bu məkandan neqativ məqsədlər üçün istifadəsinin qarşısını alacaqdır. Daha dəqiq desək, informasiya mədəniyyəti yüksək olan vətəndaş virtual mühitin ona təqdim etdiyi imkanlardan hüquqauyğun formada bəhrələnməyə çalışacaqdır.

Nəticə

Virtual məkanda vətəndaş aktivliyini xarakterizə edən anlayışlardan biri də vətəndaş itaətsizliyidir. Ənənəvi formada itaətsizliyin virtual məkana transfer etməsi şəxslərin informasiya texnologiyalarından öz məqsədi üçün daha geniş istifadəsinə səbəb olmuşdur. Çünki ənənəvi itaətsizlikdən fərqli olaraq, virtual məkanda anonimlik elementi haktivistlər üçün rahat imkanlar

təqdim edir. Doktrinada belə itaətsizlik formasının bir sıra xüsusiyyətləri müəyyən olunmuşdur və hakimiyyət nümayəndələrinin qərarlarına təsir gücündən bəhs olunur. Lakin bir məqamı unutmamalıyıq ki, ictimailik elementi ön plana çəkilsə də, vətəndaş itaətsizliyini hüquqi cəhətdən qanunauyğun davranış forması kimi qiymətləndirmək düzgün deyil. Məsələn, müxtəlif sistemlərə Ddos hücumları hər hansı bir siyasi qərara etiraz qismində müsbət nəticələr versə də, həmin sistemin istifadəçisi olan üçüncü qrup şəxslərin hüquq və azadlıqları üçün məhdudiyyətlər yarada bilər. Ona görə də doktrinada haktivizmə nə qədər müsbət yönümlü şərh verilsə də, hüquqi baxımdan bu əməlləri məqbul sayıbilmərik.

ƏDƏBİYYAT

1. Əliyev Ə.İ., Rzayeva G.A., İbrahimova A.N., Məhərrəmov B.A., Məmmədrzalı Ş.S. İnformasiya hüququ. Dərslik. Bakı: "Nurlar", 2019, 448 s.
2. RedHack: Annelere kıymayın efendiler! <https://www.ntv.com.tr/turkiye/redhack-annelere-kiymayin-efendiler,wwS0ioimg06sA9a8UbRg8w>
3. Serhan, Büyükçağlar. İnternette sivil itaatsizlik / Doktora tezi / İstanbul, 2013, 119 s.
4. Zeynep, Sena Saltık. Sanal dünyalarda marka koruması / Yüksek Lisans Tezi / İstanbul, 2023, 133 s.
5. Andrew, Calabrese. Virtual nonviolence? Civil disobedience and political violence in the information age // Emerald Group Publishing Limited, Volume 6, Number 5, 2004, pp. 326-338.
6. Anonymous hackers plead guilty to 2010 PayPal cyberattack. <https://www.cnet.com/news/privacy/anonymous-hackers-plead-guilty-to-2010-paypal-cyberattack/>
7. Digital civil disobedience: tactics, tools and future threads. <https://beatricemartini.it/blog/digital-civil-disobedience/>
8. Erik Malcolm Champion. Rethinking Virtual Places. Indiana University Press, 2021, 264 p.
9. Kenneth, Einar Himma. Hacking as Politically Motivated Digital Civil Disobedience: Is Hacktivism Morally Justified? // Readings on Internet Security: Hacking Counterhacking, and Other Moral Issues, 2006, p. 1-24.
10. Leszek Korporowicz and Zuzanna Sławik. Intercultural space // Politeja, 2016. Vol, 5, No. 44, pp. 17-34.
11. Mathias Klang, Andrew Murray. Human Rights in the Digital Age. Routledge-Cavendish; 1st edition, 2004, 260 p.
12. Sylwia Jaskuła. Information culture in intercultural space: moderation of values // Politeja, 2016. Vol, 5, No. 44, pp. 183-198.
13. Thirteen members of hacking group Anonymous indicted over "Operation Payback". <https://www.cbsnews.com/news/13-members-of-hackng-group-anonymous-indicted-over-operation-payback/>
14. Three Ways to Understanding Civil Disobedience in a Digitized World. <https://www.hiig.de/en/three-ways-to-understanding-civil-disobedience-in-a-digitized-world/>

SUMMARY**Elnur Humbatov****THE IMPACT OF VIRTUALISATION ON CITIZEN ACTIVISM:
THE PROS AND CONS OF HACTIVISM**

The wide range of opportunities that virtualization offers to members of society is not always used for legitimate behavior. Thus, virtual space is used by many for illegal purposes as a space that leads to an increase in civic activism. Although hacktivism as one of such forms of behavior has its positive aspects, its consequences cannot be welcomed from the point of view of guaranteeing human rights and freedoms.

The article examines the forms of virtual reality, citizen activism formed under their influence, the main features of hacktivism and its differences from cybercrimes, and the role of information culture in the prevention of hacktivism.

Key words: *Virtualization, virtual reality, citizen activism, hacktivism, civil disobedience, information culture, cyber attack*

РЕЗЮМЕ**Эльнур Гумбатов****ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛИЗАЦИИ НА АКТИВНОСТЬ ГРАЖДАН:
ПОЗИТИВНЫЕ И НЕГАТИВНЫЕ СТОРОНЫ ХАКТИВИЗМА**

Широкий спектр возможностей, которые виртуализация предлагает членам общества, не всегда используется для законного поведения. Таким образом, виртуальное пространство используется многими в незаконных целях как пространство, ведущее к росту гражданской активности. Хотя хактивизм как одна из таких форм поведения имеет свои положительные стороны, его последствия нельзя приветствовать с точки зрения обеспечения прав и свобод человека.

В статье рассматриваются формы виртуальной реальности, сформировавшийся под их влиянием гражданский активизм, основные особенности хактивизма и его отличия от киберпреступлений, а также роль информационной культуры в профилактике хактивизма.

Ключевые слова: *Виртуализация, виртуальная реальность, гражданский активизм, хактивизм, гражданское неповиновение, информационная культура, кибератака*