

RAQAMLI MAKONDA TOVAR BELGILARIDAN FOYDALANISH VA KONSTITUTSIYAVIY QADRIYATLAR: VIRTUAL DUNYO MISOLIDA

Anvarbekova Naima Raxmatulla qizi

E-mail: anvarbekovanaima@gmail.com

Botirova Sabina O'ktam qizi

E-mail: botirovasabina26@gmail.com

O'zMU "Patentshunoslik" yo'nalishining 4-bosqich talabasi

Ilmiy rahbar: **Fayzullayev Aslbek Ulug'bek o'g'li**

O'zMU, "Huquqiy fanlar" kafedrasi o'qituvchisi

E-mail: aslbekf@gmail.ru

Anotatsiya: Maqolada virtual dunyo va video o'yinlarda tovar belgilarining huquqiy maqomi va ularning raqamli muhitda himoyalaniish masalalari tahlil qilingan. Tadqiqot O'zbekiston Respublikasi Konstitutsiyasidagi inson qadri, tadbirkorlik erkinligi, mulk daxlsizligi va adolat tamoyillarining virtual intellektual mulk munosabatlariga ta'sirini yoritadi. Shuningdek, Parij konvensiyasi, TRIPS bitimi va milliy qonunchilikning mazkur sohadagi roli baholanadi. Video o'yinlarda real brendlardan foydalanish, iste'molchini chalg'itish, brendning buzilishi va raqamli iqtisodiyotdagi xavflar ko'rib chiqiladi. Tahlil yakunida virtual muhitda tovar belgilarini samarali himoya qilish bo'yicha takliflar beriladi.

Kalit so'zlar: virtual dunyo, video o'yinlar, tovar belgisi, intellektual mulk, Konstitutsiya, iqtisodiy erkinlik, Parij konvensiyasi, TRIPS, raqamli iqtisodiyot, brend himoyasi.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТОВАРНЫХ ЗНАКОВ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ И КОНСТИТУЦИОННЫЕ ЦЕННОСТИ: НА ПРИМЕРЕ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА

Аннотация: В статье анализируется правовой статус товарных знаков в виртуальном мире и видеоиграх, а также вопросы их защиты в цифровой среде. Исследование освещает влияние принципов человеческого достоинства, свободы предпринимательства, неприкосновенности собственности и справедливости, закреплённых в Конституции Республики Узбекистан, на отношения в сфере виртуальной интеллектуальной собственности. Также оценивается роль Парижской конвенции, соглашения ТРИПС и национального законодательства в данной области. Рассматриваются вопросы использования реальных брендов в видеоиграх, введения потребителей в заблуждение, нарушения прав на товарный знак и риски цифровой экономики. По итогам анализа предлагаются меры по эффективной защите товарных знаков в виртуальной среде.

Ключевые слова: виртуальный мир, видеоигры, товарный знак, интеллектуальная собственность, Конституция, экономическая свобода, Парижская конвенция, ТРИПС, цифровая экономика, защита бренда.

THE USE OF TRADEMARKS IN THE DIGITAL SPACE AND CONSTITUTIONAL VALUES: THE CASE OF THE VIRTUAL WORLD

Annotation: The article analyzes the legal status of trademarks in the virtual world and video games, as well as issues related to their protection in the digital environment. The study highlights the impact of the principles of human dignity, freedom of entrepreneurship, inviolability of property, and justice enshrined in the Constitution of the Republic of Uzbekistan on virtual intellectual property relations. It also assesses the role of the Paris Convention, the TRIPS Agreement, and national legislation in this field. Issues such as the use of real brands in video games, consumer confusion, trademark infringement, and risks in the digital economy are examined. Based on the analysis, proposals are made to ensure effective protection of trademarks in the virtual environment.

Keywords: virtual world, video games, trademark, intellectual property, Constitution, economic freedom, Paris Convention, TRIPS, digital economy, brand protection.

Raqamli iqtisodiyotning jadal rivojlanishi natijasida virtual dunyo, metavers, video o'yinlar va sun'iy intellekt asosidagi platformalar milliardlab foydalanuvchilarni qamrab oldi. Ushbu jarayon brendlar, tovar belgisi va boshqa intellektual mulk obyektlaridan foydalanishning mutlaqo yangi shakllarini yuzaga keltirmoqda.

Bugungi kunda video o'yinlar nafaqat ko'ngilochar mahsulot, balki yirik iqtisodiy ekotizimga aylangan. Masalan, "FIFA", "GTA", "Fortnite", "Roblox", "PUBG" kabi o'yinlarda yuzlab real korporatsiyalar, avtomobil brendlari, kiyim-kechak belgilari va boshqa tovar belgilaridan foydalaniladi. Bu esa ularning huquqiy maqomi, ro'yxatsiz foydalanish, iste'molchi chalkashligi, brendning obro'siga putur yetkazish kabi muhim masalalarni o'rta qo'yimoqda.

O'zbekiston Respublikasi Konstitutsiyasi yangilangan tahririda tadbirkorlik erkinligi, mulk daxlsizligi, intellektual mulk himoyasi, shaxs erkinligi va adolat tamoyillari aniq mustahkamlangan¹. Virtual muhitda tovar belgisidan foydalanish ham aynan mana shu konstitutsiyaviy kafolatlar bilan chambarchas bog'liq.

Maqolada ushbu masalaning xalqaro va milliy-huquqiy jihatlarini, zamonaviy xavf va imkoniyatlari, shuningdek, dolzarb taklif va tavsiyalari ilmiy asosda tahlil qilinadi.

¹ O'zbekiston Respublikasi Konstitutsiyasi. – T.: O'zbekiston, Yuridik adabiyotlar publish, 2023-yil 30-aprel. – 112 b.

1. Virtual dunyoda tovar belgisining yangi huquqiy tabiati

Tovar belgisi an'anaviy ravishda fizik muhitda — mahsulot, qadoq, reklama, do'kon peshtaxtasi va davriy nashrlarda qo'llanilgan. Ammo bugun:

- metavers platformalarida (Meta Horizon, Roblox),
- video o'yinlarda,
- VR/AR texnologiyalarida,
- sun'iy intellekt yaratgan kontentda

tovar belgisining qo'llanishi kengaydi. Bu uni **virtual obyekt** maqomiga o'tkazdi: endi tovar belgisi grafik model, o'yin elementi, skin, reklama ko'rinishi, hatto NFT shaklida mavjud bo'la oladi.

2. Konstitutsiyada tovar belgisini himoya qiluvchi tamoyillar

Yangi Konstitutsiya virtual intellektual mulk himoyasiga asos bo'ladigan bir qator tamoyillarni belgilaydi.

Mulk daxlsizligi

Tovar belgisi intellektual mulk turi sifatida mulk huquqi bilan himoyalangan. Virtual muhitda ham uning buzilishi mulk daxlsizligiga tajovuz sifatida qaraladi.

Tadbirkorlik erkinligi

Video o'yinlarda korporativ brendlar qo'llanilishi biznes modeli va reklama siyosatiga bevosita ta'sir qiladi. Belgidan ruxsatsiz foydalanish tadbirkorlik erkinligining buzilishi bo'lishi mumkin.

Iste'molchini chalg'itmaslik tamoyili

Virtual o'yinlarda brendning noto'g'ri tasvirlanishi yoki uning obro'siga mos kelmaydigan obrazda qo'llanishi iste'molchi chalkashligi xavfini oshiradi.

Adolat va inson qadri tamoyillari

Brend egasi ham, o'yin foydalanuvchisi ham teng huquqli subyektdir. Virtual muhitda noshaffof foydalanish adolat tamoyiliga zid keladi.

3. Xalqaro huquqda video o'yinlardagi tovar belgisi

Parij konvensiyasi (6, 6bis, 6ter moddalar)

Konvensiya:

- tovar belgilarining xalqaro himoyasini,
- yaxshi tanilgan brendlarni alohida himoya qilishni,
- davlat belgilari va ramzlaridan foydalanishni cheklashni belgilaydi².

Bu normalar virtual muhitga ham tatbiq etiladi.

TRIPS bitimi

TRIPS tovar belgilarining raqamli shaklini tan oladi. Unda:

- chalkashlikka olib keluvchi har qanday foydalanish,
- tovar belgisi obro'siga zarar yetkazish taqiqlangan³.

² Parij konvensiyasi sanoat mulkini muhofaza qilish to'g'risida (1883-yil).

³ Intellektual mulk huquqlarining savdo jihatlarini to'g'risidagi bitim (TRIPS). — 1994-yil.

Video o'yinlardagi holatlar aynan ushbu normalar doirasiga kiradi.

Video o'yinlarda tovar belgisi buzilishi turlari

Quyidagi holatlar eng ko'p uchraydi:

Ruxsatsiz brend qo'llash

Masalan, real avtomobil brendini litsenziyasiz kiritish.

Brend obro'sini pasaytiradigan ko'rinishlar

O'yin ichida spirtli ichimlik yoki qurol brendi bolalar auditoriyasiga ko'rsatilsa — bu obro'ga zarar.

Nointeraktiv reklamalar

O'yin ichidagi reklama bannerlarida ruxsatsiz brend ishlatish.

Skin va virtual kiyimlarda brendni nusxalash

Fortnite, Roblox, GTA kabi o'yinlarda ko'p uchraydi.

Sun'iy intellekt yaratgan brendga o'xshash belgilar

AI yordamida yaratilgan virtual belgilar real brendni eslatib qolishi mumkin.

Yuqoridagi ma'lumotlarni inobatga olib biz quyidagi takliflarni ayta olamiz:

1. O'zbekiston IIV va Adliya vazirligi huzurida "Virtual muhitda TM monitoring tizimi" yaratish.
2. Intellektual mulk to'g'risidagi Qonunga "virtual tovar belgisi" tushunchasini kiritish.
3. Video o'yinlar ishlab chiqaruvchilari uchun alohida litsenziya shartlari ishlab chiqish.
4. Sun'iy intellekt yaratgan obyektlarning brendga o'xshashligini avtomatik aniqlash tizimini joriy etish.
5. Tovar belgisi egalariga video o'yin kompaniyalari bilan elektron avtorizatsiya platformasi yaratish.
6. Virtual reklama va branding bo'yicha etik kodeks ishlab chiqish.

Xulosa o'rnida Virtual dunyo va video o'yinlarda tovar belgilaridan foydalanish iqtisodiy, huquqiy va ijtimoiy jihatdan dolzarb masala hisoblanadi. O'zbekiston Respublikasi Konstitutsiyasida belgilangan mulk daxlsizligi, tadbirkorlik erkinligi va adolat tamoyillari virtual muhitda intellektual mulkni himoya qilishga asos yaratadi. Xalqaro normalar — Parij konvensiyasi, TRIPS va WIPO standartlari — video o'yinlarda brend himoyasini tartibga solish uchun qo'llanilishi mumkin. Shu bilan birga, virtual muhitda ruxsatsiz brend ishlatish va iste'molchini chalg'itish holatlari mavjudligi yangi mexanizmlar va qonuniy tartiblarni joriy etishni talab qiladi. Taklif qilingan huquqiy va texnologik chora-tadbirlar raqamli iqtisodiyotda brend himoyasini samarali ta'minlash imkonini beradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. O'zbekiston Respublikasi Konstitutsiyasi. — T.: O'zbekiston, Yuridik adabiyotlar publish, 2023-yil 30-aprel. — 112 b.
2. Parij konvensiyasi sanoat mulkini muhofaza qilish to'g'risida (1883-yil).
3. Intellektual mulk huquqlarining savdo jihatlariga to'g'risidagi bitim (TRIPS). — 1994-yil.