

SCIENCE
PROBLEMS.UZ

ISSN 2181-1342

Actual problems of social and humanitarian sciences
Актуальные проблемы социальных и гуманитарных наук

Ijtimoiy-gumanitar fanlarning dolzarb muammolari

10-maxsus
son (5-jild)

2025

SCIENCEPROBLEMS.UZ

IJTIMOIIY-GUMANITAR FANLARNING DOLZARB MUAMMOLARI

№ 5/10 (5) – 2025

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛЬНО- ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

ACTUAL PROBLEMS OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

TOSHKENT-2025

Received: 20 October 2025
Accepted: 15 November 2025
Published: 30 November 2025

Article / Original Paper

THE LEGAL REGIME OF VIRTUAL PROPERTY: A SUI GENERIS APPROACH

Doniyorbek Baxtiyorovich Imomniyozov

Senior lecturer at the Department of Civil Law
Tashkent State University of Law

Abstract. In today's environment of digital development, the concept of virtual property and its legal regulation is becoming increasingly relevant. During the digitalization process, new types of property objects are emerging that possess clear economic value but do not fully fit into existing legal regulatory frameworks. The so-called Metaverse — a broad virtual space — creates new opportunities for social interaction, business, entertainment, and education, while simultaneously generating numerous legal challenges related to regulating relations within it. In particular, the absence of a unified approach to virtual property and the protection of users' rights over such assets, as well as the lack of special legal norms governing the sale and transfer of virtual property in many countries, are among the pressing issues. Courts, when resolving disputes between game developers and users, often rely on the doctrines of service obligations or natural obligations. This article analyzes the concept of virtual property and its economic-technical characteristics, the civil-law nature of virtual objects, and the challenges related to interpreting them within the framework of the classical triad of property rights. The study also examines the distinction between virtual property and intellectual property, proposals to recognize virtual property as a sui generis object, and issues related to owning and inheriting virtual assets in the Metaverse.

Keywords: virtual property, digital assets, sui generis object, NFT, metaverse, token, digital ownership, MiCA Regulation, crypto-assets, intellectual property, digital economy, civil-law regime, digital inheritance.

VIRTUAL MULKNING HUQUQIY REJIMI: SUI GENERIS YONDASHUV

Imomniyozov Doniyorbek Baxtiyor o'g'li

Toshkent davlat yuridik universiteti
Fuqarolik huquqi kafedrasi katta o'qituvchisi
E-mail: d.imomniyozov@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-6153-3893>

Annotatsiya. Bugungi raqamli taraqqiyot sharoitida virtual mulk tushunchasi va uni huquqiy tartibga solish masalasi dolzarb ahamiyat kasb etmoqda. Raqamlashtirish jarayonida iqtisodiyotda huquqiy tartibga to'liq tushmaydigan, ammo aniq iqtisodiy qiymatga ega bo'lgan yangi mulk obyektlari paydo bo'lmoqda. Metaolam (Metaverse) deb ataluvchi keng qamrovli virtual makon esa ijtimoiy muloqot, biznes, ko'ngilochar va ta'lim sohalarida yangi imkoniyatlar yaratishi barobarida, u doirasidagi munosabatlarni huquqiy tartibga solishga doir qator muammolarni keltirib chiqarmoqda. Xususan, virtual mulk va foydalanuvchilarning ushbu mulkka doir huquqlarini himoya qilish borasida yagona yondashuv mavjud emasligi, ko'plab mamlakatlarda virtual mulkning oldi-sotdisi va o'tkazilishi maxsus huquqiy me'yorlar bilan tartibga solinmaganligi, sudlar esa o'yin ishlab chiquvchisi va foydalanuvchi o'rtasidagi nizolarni ko'rib chiqishda ko'pincha servis majburiyati yoki natural majburiyatlar nazariyasini qo'llayotgani shular jumlasidan. Ushbu maqolada virtual mulk tushunchasi va uning iqtisodiy-texnik xususiyatlari, virtual obyektlarning fuqarolik-huquqiy tabiati hamda uni mulk huquqi triadasi doirasida talqin qilishdagi muammolar tahlil qilinadi. Shuningdek, virtual mulk va intellektual mulk o'zaro chegaralanishi, virtual mulkni sui generis obyekt sifatida e'tirof etish takliflari, metaolamda virtual obyektlarga egalik qilish va ularni meros qilib qoldirish masalalari ko'rib chiqiladi.

Kalit so'zlar: virtual mulk, raqamli aktivlar, sui generis obyekt, NFT, metaolam, token, raqamli egalik huquqi, MiCA reglamenti, kriptoaktivlar, intellektual mulk, raqamli iqtisodiyot, fuqarolik-huquqiy rejim, raqamli meros.

DOI: <https://doi.org/10.47390/SPR1342V5SI10Y2025N59>

Virtual mulk – bu faqat elektron raqamli muhitda mavjud bo'lib, muayyan real qiymatga ega nomoddiy obyektlar majmuasidir. Uning paydo bo'lishi va rivojlanishi bevosita axborot texnologiyalari taraqqiyoti bilan bog'liq. Virtual obyektlar dastlab ko'ngilochar o'yinlar, internet-servislar va ijtimoiy tarmoqlar doirasida vujudga kelgan bo'lsa, bugungi kunda ularning iqtisodiy ahamiyati ortib, alohida qiymat (masalan, tovar yoki xizmat shaklida) yaratmoqda.

Virtual mulkning iqtisodiy jihatida shundaki, u real bozor qiymatiga ega bo'lishi va muomalada oldi-sotdi predmetiga aylanishi mumkin. Masalan, domen nomlari o'zining yagona va betakrorligiga ko'ra qimmatli hisoblanadi – internetda bir xil nomli ikki sayt bo'lishi mumkin emas [2, C. 39–42]. Shu bois ayrim domen nomlari yuz minglab AQSh dollariga savdoga qo'yiladi. Onlayn o'yinlardagi virtual predmetlar (masalan, o'yin ichidagi qurollar, artefaktlar, skinlar) ham foydalanuvchilar uchun muhim ahamiyat kasb etadi – ko'plab foydalanuvchilar bunday obyektlarni qo'lga kiritish uchun haqiqiy pul sarflashga tayyor bo'lmoqda [8, P. 30]. Demak, virtual mulk real bozordagi tovar sifatida iqtisodiy qiymatga ega va u bilan savdo qilish imkoniyati shakllanib bormoqda.

Virtual obyektlarning texnik-xususiyat jihatlari ularning huquqiy holatini tushunishda muhim omildir. Avvalo, virtual mulk nomoddiy (intangible) tabiati bilan ajralib turadi – u moddiy ashyo emas, balki dasturiy kod shaklida mavjud bo'ladi. An'anaviy moddiy narsalarga xos bo'lgan jismoniy yeyilish yoki eskirish xususiyati virtual obyektlarga taalluqli emas, chunki u raqamli axborot ko'rinishida saqlanadi va nusxa ko'chirish yo'li bilan asl holicha takror yaratilishi mumkin. Biroq virtual mulkning yana bir o'ziga xos jihatida shundaki, uni erkin nusxalash odatda cheklangan bo'ladi. Masalan, mualliflik huquqi bilan himoyalangan raqamli kontentni (film, musiqa) nusxa ko'chirganda ikki xil bir xil original paydo bo'lsa, virtual o'yin obyekti ko'pincha yagona nusxada mavjud bo'lib, uni boshqa foydalanuvchiga o'tkazilsa, birinchisida yo'qoladi va yangisiga o'tadi [3, C. 791-792]. Bizningcha, aynan shu sababga ko'ra, virtual mulk o'zi yaratilgan raqamli muhitda yagonaligi va o'rnini bosib bo'lmasligi bilan tavsiflanadi. Bu holat, ayniqsa, NFT (non-fungible token – o'zgarmas token) texnologiyasi misolida yaqqol ko'rinadi. NFT yordamida raqamli obyektlarning yagonaligi va soxtalashtirib bo'lmasligi ta'minlanib, ularga bo'lgan mulkiy huquq blockchain orqali tasdiqlanadi. Demak, virtual mulk – bu raqamli kod shaklidagi, iqtisodiy qiymatga ega va texnik jihatdan noyob (yoki noyoblik xususiyatiga ega) bo'lgan nomoddiy obyektlar majmuidir.

Fuqarolik huquqida mulk huquqi obyektlari odatda ashyolar, pul, qimmatli qog'ozlar kabi toifalarga bo'linadi. Virtual mulk ushbu an'anaviy tasnifga to'liq mos kelmasligi bois, uning huquqiy tabiati borasida ilmiy munozaralar davom etmoqda. Hozirda amaldagi qonunchilikda "virtual mulk" atamasining rasmiy ta'rifi mavjud emas, shuningdek "raqamli huquqlar (raqamli aktivlar)", "raqamli obyekt" va "virtual o'yin mulki" tushunchalari ham huquqiy jihatdan chegaralanmagan. Ayrim olimlar fikricha, raqamli huquqlar fuqarolik huquqining yangi obyekti sifatida ko'rilib, ular utilitar tokenlar (egasiga muayyan talablarga ega bo'lish huquqini beruvchi tokenlar), intellektual faoliyat natijalariga bo'lgan mutlaq huquqlar yoki ular uchun litsenziyalar bilan o'xshash ma'noga ega deb baholanadi. Virtual mulk tushunchasi esa "raqamli obyekt" kategoriyasi orqali izohlanishi maqsadga muvofiq, chunki faqat raqamli shaklda mavjud bo'lgan obyektlar – raqamli obyektlar bo'lib, virtual mulk ana shu toifaga kiradi. Biroq *har bir raqamli obyekt virtual mulk deyilavermaydi*. Chunki virtual mulkni boshqa raqamli

obyektlardan ajratib turadigan o'ziga xos xususiyatlari mavjud. Jumladan, virtual mulkdan foydalanish faqat tegishli platforma yoki muhit doirasida amalga oshiriladi.

Virtual mulkning fuqarolik-huquqiy obyekt sifatidagi tabiati to'g'risida ilmiy adabiyotda bir qator taklif va yondashuvlar ilgari surilgan. Ayrim tadqiqotchilar virtual mulkni fuqarolik huquqiy "boshqa mol-mulk" toifasiga kiritish tarafdori bo'lsa, boshqalar uni alohida yangi obyekt sifatida tan olish lozim deb hisoblaydi [1, C. 252]. Virtual mulkka nimalar kirishi haqida ham turli qarashlar bor: masalan, M.A.Rozhkova virtual mulkni *"faqat virtual makonda foydali bo'lgan yoki qo'llanishi mumkin bo'lgan, iqtisodiy qiymatga ega nomoddiy obyektlar"* deb ta'riflaydi [9, C. 520]. Virtual mulkning tarkibiga utilitar tokenlar, kriptovalyutalar, domen nomlari, stikerlar, ijtimoiy tarmoq akkauntlari va onlayn o'yinlardagi virtual mulk obyektlari kirishi mumkinligi aytiladi [10, C. 137].

Virtual mulkning asosiy xususiyatlari quyidagicha:

- Jismoniy shaklga ega emaslik. Virtual obyektlar faqat raqamli kod tarzida kiber makonda mavjud bo'lib, moddiy dunyoda ularning to'g'ridan-to'g'ri moddiy aks ettiruvchisi yo'q. Bunda ular dasturiy ta'minot, raqamli tasvir va shu kabilar shaklida namoyon bo'ladi.
- Iqtisodiy qiymatga egalik. Virtual mulk real pul bilan baholanib, sotilishi yoki sotib olinishi mumkin bo'lgan qiymatga ega bo'ladi. Tadqiqotchilar ta'kidlashicha, raqamli obyektlar potensial yoki haqiqiy iqtisodiy qimmatga ega bo'lishi lozim, aks holda ularni mulkiy obyekt deb bo'lmaydi
- Fuqarolik muomalasiga (aylanma) kirish imkoniyatining mavjudligi. Virtual obyektlar ustidan bitimlar tuzish imkoni (sotish, hadya qilish, almashish va h.k.) mavjud. Biroq ularning muomalada bo'lish qobiliyati ko'pincha chegaralangan va shartli tusda bo'ladi. Chunki bu obyektlardan foydalanish va ularni o'tkazish qoidalarini ko'pincha dasturiy-texnik cheklovlar yoki yuridik cheklovlar (foydalanuvchi kelishuvi) bilan chegaralanadi. Shunga qaramay, ba'zi hollarda foydalanuvchilar o'zaro virtual buyumlarni real pul evaziga oldi-sotdi qilish yo'llarini topadilar, bu esa virtual mulkni fuqarolik aylanmasining bir qismi sifatida tasdiqlaydi.
- Faqat maxsus vositalar orqali foydalanish mumkinligi. Virtual mulkdan foydalanish uchun albatta kompyuter, smartfon kabi maxsus elektron qurilma va dasturiy platforma zarur. Inson ushbu obyektlarni bevosita "olib" foydalana olmaydi – faqat tizimga kirish orqali ularga ega chiqadi. Masalan, onlayn o'yin ichidagi narsani faqat o'yin serveriga ulanish va hisobga kirish orqali ko'rish va qo'llash mumkin. Bu belgi virtual mulkni an'anaviy ashyolardan keskin farqlaydi.
- Individual identifikatsiya qilinishi. Ko'plab raqamli obyektlar o'ziga xos raqamli kodga ega bo'lib, uning yordamida identifikatsiya qilinadi. Ba'zilar yagona nusxada va takrorlanmas (masalan, NFT token), boshqalari esa bir xil ko'rinishda ko'p bo'lishi mumkin, ammo har birining raqamli identifikatori farqlanadi.

Fuqarolik huquqida mulk huquqi an'anaviy ravishda uchlik mazmun (triada) – ya'ni mulkka egalik qilish, undan foydalanish va uni tasarruf etish huquqlari birligi sifatida talqin qilinadi. Biroq virtual mulkka nisbatan ushbu triadani to'laqonli qo'llashda qator nomuvofiqliklar va cheklovlar yuzaga chiqadi.

Birinchidan, virtual obyektga egalik qilish huquqi an'anaviy ashyoga egalikdan farqli ravishda *"egalik qilish imitatsiyasi"* yoki kvazi-egalik tarzida namoyon bo'ladi. Foydalanuvchi virtual obyektни dastlab bevosita *"ko'ra yoki ushlay"* olmaydi – u faqat platformadagi o'z akkaunti orqali ushbu obyektни boshqaradi. Masalan, onlayn o'yinda qimmatbaho qilichga ega

bo'lgan foydalanuvchi uni fizik tarzda emas, balki o'z profilidagi inventar ro'yxati orqali egalik qiladi. Foydalanuvchi login va parol ma'lumotlari orqali akkauntga kirish huquqini nazorat qilib, uchinchi shaxslarning o'z obyektiga kirishini cheklashi mumkin – bu jihati bilan u mulkdorning o'z narsasiga egalik qilish huquqiga o'xshaydi. Biroq bu egalik juda nisbiy, chunki foydalanuvchi virtual obyekt ustidan to'liq jismoniy nazoratga ega emas. Zero, bunda o'yin ishlab chiquvchisi yoki platforma egasi texnik vositalar (serverni o'chirish, foydalanuvchi akkauntini bloklash, virtual predmetni o'yindan olib tashlash va hokazo) orqali ushbu obyekt "taqdirini" hal etish qudratiga ega. Tadqiqotchi P.Palka bu holatni platformalar qo'lidagi **"raqamli kuch"** (digital force) deb ataydi [11, P. 51-52]. Uning fikricha, virtual mulkdan foydalanish va uni saqlash faqat platforma egasining serverlarni ish holatda ushlab turishiga bog'liq, shuning uchun foydalanuvchining egalik huquqi platformaga qaram holda shakllanadi. Natijada virtual mulkka nisbatan egalik huquqi fuqarolik huquqi tushunchasidagi egalikdan farq qilib, shartli va cheklangan xususiyat kasb etadi. Virtual mulkning huquqiy tabiati bo'yicha ilgari surilgan yondashuvlar orasida P. Palkaning "raqamli kuch" konsepsiyasi alohida o'rin egallaydi. Unga ko'ra, foydalanuvchining virtual obyektlar ustidan egalik huquqi shartnomaviy va texnik sharoitlarga to'la bog'liq bo'lib, bu holat klassik fuqarolik-huquqiy mulk modeli bilan nomuvofiqdir. Haqiqatan ham, foydalanuvchining raqamli kontentga egalik qilishida kod, platforma siyosati va serverlar infratuzilmasi asosiy rol o'ynaydi. Shu bois Palkaning "foydalanuvchi mulk egasi emas, balki vaqtincha foydalanishga ruxsat olgan subyektdir" degan xulosasi muammoni keskin shaklda ifodalaydi. Biroq, mazkur yondashuvni to'liq inkor etish emas, balki ehtiyotkorlik bilan tan olish lozim. Virtual obyektlar ustidan mulkiy huquqning mavjud emasligi emas, uning o'ziga xos – dinamik, texnik vositalar bilan qo'llab-quvvatlanadigan shaklda bo'lishi haqiqatga yaqinroqdir. Raqamli muhitda mulk ustidan egalikning metafizik emas, operatsion mohiyatga ega bo'lishi – ya'ni huquqiy hujjatlar emas, balki texnik kirish vositalari orqali ta'minlanishi – Palkaning nazariyasiga qisman asos beradi. Virtual mulk ustidan egalik huquqi mavjud, ammo u klassik "ashyoviy" model bilan emas, balki raqamli shartnomaviy va texnik infratuzilma asosida ta'minlanadi. Shu bois, raqamli kuch — egalikning inqirozi emas, balki uning yangi shaklidir.

Ikkinchidan, virtual mulkdan foydalanish huquqi ham farqli sanaladi. Mulkdor odatda o'z ashyosidan istagan tarzda foydalanib, undan naf ko'rishi mumkin. Foydalanuvchi esa virtual obyektidan faqat tegishli dasturiy muhit doirasida va odatda foydalanuvchi kelishuvida (EULA) belgilangan qoidalar asosida foydalanadi. Masalan, o'yin shartlariga ko'ra predmetdan faqat o'yinning o'zida foydalanish mumkin, uni real hayotda ishga solib foyda olishning imkoni yo'q (faqat boshqa foydalanuvchiga sotish holati bundan mustasno, lekin ko'p o'yinlarda bunday savdo taqiqlangan bo'lishi mumkin). Demak, virtual obyektidan foydalanish huquqi muayyan virtual makon bilan cheklangan bo'lib, undan tashqarida bu huquq amalda mazmunini yo'qotadi. Shu bilan birga, ba'zi yangi texnologiyalar (masalan, NFT va blockchain asosidagi o'yinlar) bu cheklovni yumshatmoqda – masalan, decentralizatsiyalashgan blockchain o'yinlarda (masalan, The Sandbox (SAND), Decentraland (MANA), Illuvium, Star Atlas) olingan virtual predmet foydalanuvchining kripto-hamyonida token sifatida aks etadi va uni o'yin tashqarisida ham (boshqa platformalarda yoki bozorlarda) ishlatish yoxud sotish imkoni paydo bo'ladi. Biroq bunday imkoniyat hozircha barcha o'yinlar va virtual muhitlarda yo'q, an'anaviy markazlashgan o'yinlarda esa foydalanuvchi haligacha ishlab chiquvchi qoidasiga bo'ysunadi.

Uchinchidan, virtual obyektning tasarruf etish huquqi ham to'liq mos kelmaydi. Mulkdor o'z ashyosini xohlagan shaxsga sotishi, hadya qilishi yoki vasiyat qilishi mumkin – bu uning tasarruf huquqi sanaladi. Virtual obyektlar bo'yicha esa ko'pincha foydalanuvchi kelishuvi bu huquqni cheklaydi, ya'ni odatda akkauntlar va o'yin ichidagi buyumlarni sotish yoki o'zgaga berish taqiqlanadi. Aksariyat platformalarda foydalanuvchi faqat shaxsiy, oddiy litsenziya asosida kontentdan foydalanish huquqini oladi. Shunga qaramay, ayrim hollarda foydalanuvchilar norasmiy bozorlarda o'z virtual boyliklarini sotish yoki almashish harakatida bo'ladi – bu esa huquqiy muhofazasiz amalga oshadi. E'tiborlisi, ayrim o'yin mexanikasida (World of Warcraft (WoW), Diablo II / Diablo III / Diablo IV, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)) virtual obyektning boshqa foydalanuvchiga berishda u asl egasida yo'qolib, yangi egaga o'tadi (nusxa ko'chmaydi, aynan transfer bo'ladi). Bu hol virtual obyektning ashyoga qiyoslash imkonini bersa-da, boshqa ssenariylarda nusxa olish ham texnik jihatdan mumkin bo'ladi. Masalan, o'yinda maxsus topshiriq orqali yaratilgan artefakt boshqa o'yinchiga o'tkazilganda ba'zan original egada ham qolishi mumkin. Demak, virtual obyektlarning tasarruf etilishida ham mulk huquqi triadasiga nomuvofiq jihatlarning kuzatiladi, xususan ularning o'tishi qat'iy emas va qoidalar bilan o'rnatiladi.

Yuqoridagi nomuvofiqliklar ilmiy-nazariy bahslarga sabab bo'lgan. Ba'zi tadqiqotchilar, virtual mulkka nisbatan ham mulk huquqi triadasini to'la tatbiq etish tarafdori bo'lib, foydalanuvchiga real mulkdor kabi huquqlar berilishini yoqlaydilar. Masalan, J.Fairfield kabi mualliflar virtual obyektlarni tartibga solishda intellektual mulk modelidan voz kechib, an'anaviy mulk huquqi qoidalarini qo'llash lozim deb hisoblashadi – zero, ko'plab virtual narsalar real dunyodagi buyumlarning modellari bo'lib, ularga ham xuddi shunday huquqiy asboblarning tatbiq etilishi mumkinligini ta'kidlashadi [12, P, 1196-1097]. Ushbu yondashuv nuqtayi nazaridan, virtual mulk rejimi intellektual mulk huquqidan ko'ra ko'proq ashyoviy mulk huquqiga yaqinlashtirilishi kerak. Bunga misol sifatida Niderlandiya Oliy sudi 2012 yilda *RuneScape* o'yinidagi haqidagi ishni keltirish mumkin [13]. Ushbu ishda Oliy sud virtual buyumlarni (o'yin ichidagi sehrli narsa va xanjarni) qiynoq yo'li bilan tortib olgan shaxslarni odatdagi talonchilik jinoyati uchun javobgarlikka tortish haqidagi hukmni kuchida qoldirdi – shu tariqa sud virtual buyumni jabrlanuvchidan tortib olingan real boylik deb tan oldi. Bu hol virtual obyektlar ham mulk huquqi himoyasiga loyiq modda sifatida qaralishi mumkinligini ko'rsatadi.

Biroq, fikrimizcha bu yondashuvda bir nechta nazariy va amaliy kamchiliklar mavjud. Birinchidan, fuqarolik huquqi doirasida mulk huquqi ashyoviy huquq hisoblanadi. U egasi tomonidan mulk ustidan egalik qilish, undan foydalanish va tasarruf etish orqali ifodalanadi. Bu triada esa obyektning moddiy, fizik mavjudligini talab qiladi. Virtual obyektlar esa bunday jismoniy mavjudlikka ega emas. Ikkinchidan, garchi Rim huquqida "res incorporales" — ya'ni jismoniy bo'lmagan ashyo tushunchasi mavjud bo'lsa-da, bu tushuncha ko'proq huquqlar, majburiyatlar va talablar kabi abstraksiyalangan holatlarga tegishli bo'lgan. Virtual obyektlar esa butunlay raqamli, algoritmik strukturaga ega bo'lib, programmalashtirilgan foydalanish chegaralari bilan bog'langan. Bu ularni yagona mustaqil mol-mulk sifatida tan olishga to'sqinlik qiladi. Uchinchidan, virtual obyekt ustidan "egalik" qilish, odatda, platformadagi login-parol, autentifikatsiya mexanizmlari orqali texnik boshqaruv bilan cheklanadi. Bu hol, huquqiy jihatdan real mulk egaligiga o'xshamaydi va faqat cheklangan ruxsat doirasida amalga oshadi.

Boshqa bir yondashuv tarafdorlari esa virtual mulkni mulk tushunchasi bilan bog'lamaslik lozim deb hisoblaydilar. Xususan, K.Craig fikricha, virtual olamdagi munosabatlarni huquqiy tartibga solishda mulk huquqi paradigmasini qo'llash noto'g'ri – bu masalada shartnoma huquqi (EULA nazarda tutilmoqda) asosiy o'rin tutishi kerak [14]. Uning ta'kidlashicha, virtual dunyoning xususiyatlari (nomoddiylik, nusxalanishi, platformaga bog'liqligi va boshqalar) klassik mulk nazariyasiga mos kelmaydi, shu bois real mulkka xos huquqlarni virtual obyektlarga tatbiq etish mumkin emas. Haqiqatan ham, amaliyotda ko'plab nizolar foydalanuvchi-litsenziya bitimi (EULA) shartlarini talqin qilish orqali hal etiladi va foydalanuvchi virtual obyekt ustidan mulkdor sifatidagi huquqlarni emas, balki shartnomaviy huquqlarni amalga oshiradi. Masalan, foydalanuvchi sotib olgan NFT-token unga tokenning o'ziga egalik huquqini beradi, biroq o'sha token bog'langan raqamli obyekt (masalan, rassom chizgan raqamli rasm) ustidan barcha huquqlarni bermasligi mumkin – chunki odatda NFT faqat egalikni tasdiqlaydi, mualliflik huquqlari esa asl yaratuvchida qoladi. Shu sabab, K.Craig va boshqalar virtual mulk bitimlarini oldi-sotdi shartnomasi emas, balki litsenziya shartnomasi deb ko'rishga moyil. Bu yondashuv foydalanuvchini mulk huquqi himoyasidan mahrum etsada, mavjud intellektual mulk tartib-taomillariga qisman mos tushadi.

Mazkur pozitsiya o'zining texnik asoslanishi jihatidan muhim bo'lsa-da, virtual mulkning real huquqiy ifodasini to'liq qamrab olmaydi. Chunki intellektual mulk huquqi doirasida shaxs IMO (intellektual mulk obyekti)ni boshqa shaxsga to'liq topshirishi mumkin. Bunda barcha mutlaq huquqlar (foydalanish, tarqatish, nusxa olish va boshqalar) huquq egasiga o'tadi. Virtual obyektlarda esa bu holat yuzaga kelmaydi. Foydalanuvchi platformadagi kelishuv (EULA) asosida faqat foydalanish imkoniga ega bo'ladi. Ya'ni u raqamli obyektga to'liq ixtiyorida tutmaydi, faqatgina shartnomaviy qoidalar asosida cheklangan foydalanish vakolatiga ega. Shuningdek, EULA asosidagi huquq virtual mulkni boshqa shaxsga erkin va to'liq tarzda o'tkazishga imkon bermaydi. Bu esa tasarruf huquqining chegaralanganligini bildiradi. Shu bilan birga, virtual obyekt ustidan huquq muayyan platformaga bog'liq, foydalanuvchi esa o'z akkaunti orqali bu huquqni amalga oshiradi. Garchi mazkur yondashuv shartnoma huquqiga urg'u bergani bilan, virtual mulkning sui generis (o'ziga xos) huquqiy obyekt sifatida rivojlanayotganligini e'tibordan chetda qoldiradi. U mulk va intellektual mulk o'rtasidagi chegara chizig'ini virtual obyektlar misolida to'liq tushuntira olmaydi. Virtual mulk bu ikki soha o'rtasida joylashgan yangi huquqiy shakldir. Shu bois, uning huquqiy rejimi alohida, "raqamli obyektlar huquqi" doirasida ko'rib chiqilishi zarur.

Amaliyotda esa hozircha ikkinchi yondashuv hukmron – platformalar va o'yinlar foydalanuvchi bilan tuzgan bitimlarida barcha virtual obyektlarning mulkdori o'zlari ekanini, foydalanuvchiga faqat cheklangan foydalanish huquqini berishini belgilab qo'yishadi. Bu esa virtual mulkni huquqiy himoya vakuumida qoldiradi, ya'ni foydalanuvchi o'z "mulkini" yo'qotgan taqdirda, masalan, o'yin admini uning akkauntini bekor qilsa yoki o'yinni yopib qo'ysa, foydalanuvchi mulk huquqini himoya qilish vositalaridan foydalana olmaydi – chunki rasmiy jihatdan u mulkdor emas edi. Ayni vaqtda, virtual mulkdan ajralish real dunyoda ham jiddiy oqibatlarga olib kelishi mumkin.

Virtual mulk tushunchasi intellektual mulk huquqi bilan yaqindan kesishadi, chunki virtual obyektlar ko'pincha intellektual faoliyat mahsuloti bo'lgan dasturlar, o'yinlar, dizaynlar doirasida yaratiladi. Shuning uchun virtual obyektlarga nisbatan foydalanuvchining da'volari ko'pincha intellektual mulk subyektlari – ya'ni dastur va o'yinning yaratuvchilari huquqlariga

to'qnash keladi. Masalan, onlayn o'yindagi barcha modellar, personajlar, buyumlar dizayni va kodi o'yinni yaratgan kompaniya (yoki dasturchilar)ning mualliflik huquqi obyekti hisoblanadi. Foydalanuvchi o'yin ichida topgan yoki xarid qilgan qurol-yarog' grafikasi ham, uni taqdim etuvchi dasturiy kod ham aslida o'yin yaratuvchisiga tegishli intellektual mulkdir. Odatdagi foydalanuvchi bitimlari bu holatni aniq belgilaydi: masalan, *"barcha virtual kontent va obyektlarga intellektual mulk huquqi kompaniyaga tegishli, foydalanuvchiga faqat shaxsiy, cheklangan foydalanish huquqi beriladi"*. Shu tariqa, intellektual mulk huquqining amaldagi rejimi virtual obyektlarni foydalanuvchi mulki sifatida tan olishga imkon bermaydi, aksincha ularni dastur yaratuvchisining mulki deb e'tirof etadi va foydalanuvchi faqat litsenziat (foydalanuvchi) maqomida qoladi.

Virtual mulk va intellektual mulk chegarasidagi ziddiyat amaliy oqibatlariga ega. Masalan, foydalanuvchi onlayn o'yinda noyob bir obyekt ustidan to'liq mulk huquqini olmadi, faqat foydalanish imkoniyatini olgan bo'ladi (ya'ni ishlab chiquvchi unga xizmat tariqasida ushbu obyekt o'yinda ishlatish imkonini berdi). Bu, albatta, foydalanuvchi manfaatlarini cheklaydi, chunki mulk huquqi kafolatlari bunday vaziyatlarda qo'llanilmaydi. Boshqa tomondan, o'yin va platforma yaratuvchilari o'z intellektual mulk obyektlarini (dasturiy ta'minot, grafik tasvirlar va h.k.) himoya qilishga majbur – ular foydalanuvchiga cheksiz huquqlar bersa, o'z kontenti ustidan nazoratni yo'qotishi mumkin. Masalan, foydalanuvchi o'yindan olingan 3D modelni olib, boshqa joyda foyda ko'rishi yoki tarqatishi mumkin bo'ladi, bu esa yaratuvchi huquqlarini buzadi. Shu sababli virtual muhit yaratuvchilari foydalanuvchiga litsenziyani bekor qilish, akkauntini yopish, obyekt o'yinidan olib tashlash huquqini o'zida saqlab qoladi. Ayni shu omil ya'ni yaratuvchilarning intellektual huquqlarini himoya qilish zarurati – virtual mulkni mustaqil mulk sifatida tan olishga asosiy to'siqlardan biridir. Bir qancha tadqiqotchilar ta'kidlashicha, aynan o'yin dasturchilarining mualliflik huquqlarini va o'yin qoidalarini himoya qilish ehtiyoji hamda ko'p foydalanuvchili o'yinlardagi majburiyatlar tizimini saqlash zarurati virtual mulkni yagona huquqiy rejimga solishda jiddiy muammolarni keltirib chiqarmoqda [8, P. 32]. Demak, virtual mulk hozircha intellektual mulk "soyasi" ostida qoladi – foydalanuvchi nazdida u mulk bo'lsa-da, huquqiy nuqtai nazardan u intellektual mulk egalarining nazoratidagi obyektidir. Buni bartaraf etish uchun ilmiy jamoatchilik virtual mulkni **sui generis** (o'z turida yagona) obyekt [6, P. 12-14] sifatida ajratishni va unga xos alohida huquqiy rejim joriy etishni taklif qilmoqda (quyida qarang).

Yuqorida keltirilgan bahs-munozaralar va huquqiy nomuvofiqliklar shuni ko'rsatadiki, virtual mulk na an'anaviy ashyoviy mulk tushunchasiga, na to'la intellektual mulk toifasiga mos keladi. Shu bois ko'plab olimlar va mutaxassislar virtual mulkni sui generis, ya'ni alohida turdagi huquqiy obyekt sifatida tartibga solish g'oyasini ilgari surmoqdalar [3, C. 792]. Bunday yondashuv virtual obyektlarning o'ziga xos xususiyatlarini e'tiborga olgan holda, ular uchun maxsus huquqiy rejim yaratishni nazarda tutadi. Jumladan, M.Lopez Rodriguez fikricha, virtual yer-mulk (virtual land) fizik ko'chmas mulkka qiyosan tartibga solinishi mumkin bo'lsa-da, eng maqbul yo'l uni o'ziga xos (sui generis) obyekt sifatida tan olish va klassik normalarni to'g'ridan-to'g'ri qo'llashdan ko'ra, uning raqamli tabiatiga mos maxsus qoidalar ishlab chiqishdir [6, P. 15]. Bu nuqtayi nazar virtual mulkni **"Lex Metaversi"** deb ataluvchi, aynan metavers uchun mo'ljallangan maxsus qoidalar tizimi orqali tartibga solish g'oyasi bilan hamohangdir.

Virtual mulkni sui generis obyekt sifatida tartibga solish nimani anglatadi? Avvalo, bu – virtual obyektlar huquqiy maqomini alohida belgilash, ularga nisbatan qo'llaniluvchi huquq va majburiyatlar kompleksini yangidan shakllantirishdir. Masalan, virtual mulkni qonunda mustaqil obyekt sifatida tan olib, "raqamli obyektlar" toifasida uning ta'rif, turlari, ularga egalik qilish, ularni o'tkazish, meros qilish qoidalarini belgilash mumkin. Bunda virtual mulkning nomoddiyligi, fizik hududga bog'liq emasligi, nusxa ko'chirish mumkin emasligi kabi xususiyatlari inobatga olingan maxsus normalar yaratiladi. Shu bilan birga, bu maxsus rejim virtual mulk egalarini himoya qilishi va shu obyektlar bilan bog'liq munosabatlarda aniqlikni ta'minlashi lozim. Masalan, davlatlarning konstitutsiyalarida mulk daxlsizligi kafolatlanadi – lekin virtual mulkka nisbatan bu kafolatlar hozircha qo'llanilmaydi, chunki u rasmiy mulk deb e'tirof etilmagan. Natijada platformalar foydalanuvchini virtual mulkdan mahrum qilganda (masalan, akkauntini o'chirganda) hech qanday konstitutsiyaviy kompensatsiya berish majburiyati yo'q. Qonunchilik esa bunday holatlar uchun ham qoidalarini o'rnata oladi – masalan, platforma foydalanuvchini asossiz ravishda mulkidan mahrum etsa, zararni qoplash yoki uning virtual mulkini boshqa shaklda egalikda saqlab qolish kafolatlari. Shu tariqa, virtual mulk egalarining huquqlari himoyasini kuchaytirish imkoniyati paydo bo'ladi.

Alohida huquqiy rejim nafaqat foydalanuvchilar, balki platformalar uchun ham aniqlik yaratadi. Hozirda virtual mulk muomalasi noaniq bo'lgani sababli ko'plab investitsion va innovatsion loyihalar xavf bilan yuzlashadi. Agar virtual mulkning huquqiy maqomi aniq belgilansa va maxsus huquqiy kafolatlar taqdim etilsa, bu foydalanuvchilar ishonchini oshiradi, investitsiyalarni jalb etishni yengillashtiradi hamda virtual iqtisodiyotning barqaror rivojlanishiga xizmat qiladi. Shu sababli ba'zi davlatlarda virtual mulkka doir qoidalarini ishlab chiqish boshlandi. Xususan, Yevropa Ittifoqida raqamli iqtisodiyot doirasida **"Lex Metaversi"** – metavolam munosabatlari uchun moslashtirilgan huquqiy qoidalar tizimi muhokama qilinmoqda [15, P. 112]. Bu konsepsiya metavolam ichidagi mulkiy munosabatlarni transmilliy darajada tartibga soluvchi normalarni ishlab chiqishni maqsad qiladi.

O'z navbatida, virtual mulkni sui generis obyekt sifatida qonunchilikka kiritish milliy huquq tizimi uchun ham zarur. Masalan, O'zbekiston Respublikasining amaldagi Fuqarolik kodeksida "raqamli aktiv" yoki "virtual mulk" tushunchalari hali mavjud emas. Natijada, masalan, kriptovalyutalar yoki NFT tokenlar kabi virtual aktivlar huquqiy maqomi noaniq bo'lib qoladi. So'nggi yillarda qabul qilingan ayrim normativ hujjatlar (masalan, kripto-aktivlar aylanishi bo'yicha) muayyan sohalarini tartibga solinsa-da, umumiy fuqarolik huquqiy rejim mavhumligicha qolmoqda. Aytish kerakki, ushbu masalada yangi Fuqarolik kodeksining loyihasi ba'zi qoidalarini kiritmoqda, xususan, ushbu loyihaning 192-moddasida kriptoaktiv, 193-moddasida raqamli huquqlarning rejimi belgilanmoqda.

Metaolam – bu raqamli reallikni yanada kengroq shaklda ifodalovchi, ko'p foydalanuvchili, o'zaro aloqador 3D-muhitlar majmuasidir. Fikrimizcha, metaolam – bu bir vaqtning o'zida ko'plab foydalanuvchilar ishtirok etadigan yagona raqamli koinotdir. Bu muhitda foydalanuvchilar virtual avatarlar orqali ijtimoiy, iqtisodiy, madaniy va shaxsiy faoliyatlar olib borishlari mumkin. Metaolam tushunchasi internetning yangi bosqichi (Web 3.0) doirasida qaralib, aynan VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality) va MR (Mixed Reality) kabi texnologiyalarga tayanadi.

Virtual reallik (VR) bu to'liq raqamli muhit bo'lib, foydalanuvchini sun'iy yaratilgan virtual olamga "ko'chiradi" [23, P. 180]. Maxsus qurilmalar (VR headset – masalan, Oculus

Quest, HTC Vive) orqali foydalanuvchi atrofdagi haqiqatdan uziladi va faqat virtual muhit bilan o'zaro aloqada bo'ladi. Metaolamdagi ko'plab tajriba (virtual ofislar, o'yinlar, treninglar) aynan VR orqali amalga oshirilmoqda.

Kengaytirilgan reallik (AR – Augmented Reality) texnologiyasi real olam ustiga raqamli tasvir, matn yoki animatsiyalarni “qoplab qo'yadi” [23, P. 180]. Pokémon Go, IKEA'ning mebel joylashtiruvchi ilovasi ARga yorqin misol bo'la oladi. Bu texnologiyada foydalanuvchi haqiqiy dunyoda qoladi, lekin unga qo'shimcha vizual yoki axborotli qatlam qo'shiladi. AR texnologiyasi metaolam va real hayotni birlashtirishga xizmat qiladi. Masalan, raqamli do'konlar, AR-biletlar, interaktiv ko'rgazmalar yoki “ko'chada geolokatsiyaga asoslangan NFT” kabi xizmatlar aynan AR yordamida taqdim etiladi.

Aralash reallik (MR – Mixed Reality) bu VR va AR o'rtasidagi texnologiya bo'lib, foydalanuvchi real muhitdagi jismoniy obyektlar bilan bir vaqtda virtual obyektlar bilan ham o'zaro aloqaga kirishishi mumkin [23, P. 181]. Misol uchun, foydalanuvchi haqiqiy stol ustidagi raqamli hologramani ushlab siljitishi yoki undan foydalanishi mumkin. Bunday tajriba HoloLens kabi qurilmalar orqali taqdim etiladi. MR metaolamning keyingi bosqichini anglatadi, u foydalanuvchiga bir vaqtning o'zida real va virtual muhitlarni bog'lash, ular o'rtasida faoliyat yuritish imkonini beradi. Ko'plab sanoat, tibbiyot va ta'lim loyihalari hozirda MR texnologiyalariga asoslanadi.

Texnologiya nomi	To'liq nomi	Mazmuni	Metaolamdagi roli
VR	Virtual Reality	Foydalanuvchini butunlay sun'iy, raqamli muhitga ko'chiruvchi texnologiya	To'liq virtual dunyo yaratish, obyektlar bilan to'qnashuvlar simulyatsiyasi
AR	Augmented Reality	Haqiqiy dunyoga raqamli elementlarni qo'shish orqali vizual kengaytma	Foydalanuvchi atrofidagi dunyoni raqamli axborot bilan boyitish
MR	Mixed Reality	Haqiqiy va virtual dunyoni birlashtiruvchi, interaktiv aloqani ta'minlovchi texnologiya	Foydalanuvchi real obyektlar orqali virtual obyektlar bilan o'zaro aloqaga kirisha oladi

Metaolamda huquqiy obyekt – bu faqat “raqamli content” emas, balki ayni texnologik qurilmalar orqali yaratilib boshqariladigan “virtual tajriba” hamdir. Masalan, foydalanuvchi VR shlemi yordamida metaolamda virtual yer maydonini egallaydi va unga egalik qiladi. Bu holatda egalik subyektiv emas, texnologik interfeys (login, token, kod) orqali ifodalangan obyektiv muomala shakliga kiradi. Boshqacha qilib aytganda, texnologik vositalar (VR/AR/MR) – bu fuqarolik-huquqiy obyektning shakllanishida vosita emas, balki obyektning mavjudlik asosidir. Ular bo'lmasa, virtual obyekt real huquqiy tizim doirasida mavjud bo'lmaydi.

Metaolamda foydalanuvchilar o'z raqamli avatarlari orqali turli virtual makonda harakatlanib, yer uchastkalari, binolar, buyumlar kabi obyektlarni “egallashlari” yoki sotib olishlari mumkin [7]. Masalan, **Decentraland**, **The Sandbox** kabi metaolom platformalarda foydalanuvchilar virtual yer sotib olib, unda qurilishlar qilishi yoki ijaraga berishi mumkin. Bunday virtual ko'chmas mulk obyektlari odatda NFT token shaklida rasmiylashtiriladi va blockchinda egalik huquqi tasdiqlanadi. Shunday ekan, bizningcha, texnik jihatdan metaolamda egalik blockchain va tarqatilgan reyestr texnologiyalari orqali ta'minlanishi

mumkin. Biroq hozirda metaolamdagi egalikning huquqiy himoyasi masalasi ochiq. Yuqorida ta'kidlanganidek, virtual yer va obyektlar hali mulk huquqi (shuningdek, intellektual mulkka oid) kafolatlari bilan himoyalanganmaydi. Masalan, O'zbekiston Konstitutsiyasida mulk daxlsizligi kafolatlari belgilangan, biroq ular virtual mulkka nisbatan qo'llanishi haqida aniq emas. Natijada metaolamda platforma operatorlari foydalanuvchilar virtual mulkini bekor qilish yoki o'chirib tashlash huquqini shartnomalarda saqlab qolgan va foydalanuvchi bunga qarshi samarali huquqiy himoya vositalariga ega emas. Masalan, **Decentraland** platformasi foydalanish shartlarida kompaniyaning javobgarligi cheklanishi, foydalanuvchiga maksimal \$100 gacha zarar qoplanishi mumkinligini ko'rsatib qo'ygan (EULA Decentraland, 11.2.). – bu yerda ham foydalanuvchining virtual yer-mulkdan mahrum bo'lsa, ortiqcha da'vo qilolmasligi kafolatlangan [16]. Bu misol metaolamda egalik huquqi hanuz zaif himoyalanganini ko'rsatadi.

Metaolam doirasida yana bir muhim masala – virtual mulkni meros qilib o'tishi. Real hayotda shaxs vafot etganda uning mol-mulki, huquq va majburiyatlari meros sifatida meros tarkibiga kiradi (Fuqarolik kodeksi 1113-modda). Virtual mulk esa aniq huquqiy maqomga ega bo'lmagani uchun, uni meros obyekti sifatida baholash qiyin. Amaliyotda allaqachon virtual mulk meros bo'lishi bilan bog'liq nizolar kuzatilgan. Masalan, sud amaliyotida er-xotin ajrashayotganda erining kriptovalyutalarni virtual hamyonda yashirgani aniqlanib, ularni ham umumiy mulk sifatida ajratish masalasi ko'tarilgan [17]. Bunday vaziyatda merosxo'rlar o'z huquqlarini to'liq amalga oshirolmaydi – chunki virtual mulkning huquqiy tartibga solinmagani tufayli, o'yin yaratuvchilari va platformalar merosxo'rlarga mulkni o'tkazishni rad etish huquqiga ega. Masalan, vafot etgan shaxsning ijtimoiy tarmoq profili yoki o'yin hisobini uning merosxo'riga o'tkazish ko'pincha platformaning ichki siyosatiga bog'liq. Ba'zi kompaniyalar o'lim faktini tasdiqlovchi hujjatlar taqdim etilganda hisobni “yodgorlik rejimi”ga o'tkazib qo'yadi [18], ammo undagi virtual aktivlar merosxo'rga berilmaydi. Bu, albatta, meros huquqi tamoyillariga nomuvofiq ko'rinadi va shu sababli turli mamlakatlarda raqamli aktivlarni meros qilish bo'yicha yangi qoidalar ishlab chiqilmoqda. Xususan, AQShning ayrim shtatlarida qabul qilingan **RUFADAA** (Revised Uniform Fiduciary Access to Digital Assets Act) modeli merosxo'rlarga vafot etgan shaxsning raqamli hisoblariga cheklangan kirish huquqini berishni nazarda tutadi. Germaniyada sudlar vafot etgan shaxsning Facebook akkaunti uning merosxo'rlariga o'tadi degan qarorga ham kelgan holatlar bor [18]. Bular shuni ko'rsatadiki, virtual mulk meros munosabatlarining ham ajralmas qismiga aylanmoqda va qonunchilik bunga moslashishi lozim.

O'zbekiston qonunchiligida hozircha virtual mulkni meros qilish haqida maxsus qoida yo'q. Fuqarolik kodeksi 1113-moddasiga binoan, meros tarkibiga meros qoldiruvchining barcha mulkiy huquq va majburiyatlari kiradi, shaxsiy huquq va majburiyatlari bundan mustasno. Agar virtual mulk mulkiy huquq sifatida tan olinsa, u holda tabiiyki meros tarkibiga kiradi. Ammo hozircha virtual mulkning o'zi mulk sifatida aniq tan olinmagani bois, meros huquqida ham noaniqlik yuzaga kelishi mumkin. Shu sabab, milliy qonunchilikda virtual mulkning meros qilinish tartibini ham belgilash masalasi kun tartibiga chiqmoqda. Virtual mulkni sui generis obyekti sifatida qonuniy e'tirof etish esa bunday vaziyatlarning oldini oladi, merosxo'rlar va uchinchi shaxslarning huquqlarini muhofaza qilishga xizmat qiladi.

Dunyo mamlakatlari virtual mulkni tartibga solish borasida turli yondashuvlarni qo'llamoqda. AQSh va bir qator G'arb davlatlarida maxsus qonunchilik bo'lmasa-da, muayyan sud ishlarida virtual mulkka nisbatan mulkiy huquqlar tan olinayotgan holatlar mavjud.

Masalan, yuqorida keltirilgan Niderlandiya Oliy sudi qarori (RuneScape ishi) virtual buyumlarni o'g'irlashni jinoyat deb baholadi – bu virtual mulkni amalda real mulkka tenglashtiruvchi yondashuvdir. Janubiy Koreya hukumati o'yin ichidagi buyumlar savdosini tartibga soluvchi qoidalarni kiritgan bo'lib, bu mamlakat virtual mulkni huquqiy tan olish borasida yetakchilardan sanaladi [19].

Yevropa Ittifoqida hozircha umumiy huquqiy akt qabul qilinmagan, biroq Yevropa komissiyasi metaolam va raqamli iqtisodiyot bo'yicha strategik hujjatlarda virtual aktivlar muomalasini huquqiy tartibga solish takliflarini ilgari surmoqda. Ayni paytda Germaniya kript-aktivlarni mol-mulk sifatida e'tirof etgan, Fransiya NFT va raqamli san'at oborotini tartibga soluvchi qoidalarni ko'rib chiqmoqda, Angliya sudlari NFT'ni mulkiy huquq obyekt deb tan olgan holatlar bor. Shu bilan birga, YEIda MICA (Markets in Crypto-Assets) [20] reglamenti qabul qilinib, kript-aktivlar bozori qat'iy tartibga solindi – bu ham virtual mulkning bir qismi (tokenlar)ga doir huquqiy rejim yaratish yo'lida tashlangan qadamdir.

Milliy qonunchiligimiz kriptovalyutalar muomalasi bo'yicha alohida reglamentlar (Prezident farmonlari, agentlik nizomlari) mavjud – masalan, rezidentlarga kript-aktivlarni maxsus birjalar orqali sotib olish va sotish ruxsat etilgan [21]. Biroq kript-aktivlarning huquqiy maqomi haqida Fuqarolik kodeksida yoki boshqa qonunlarda hali aniq normalar yo'q. Shu bois, hozirda O'zbekistonda virtual mulkka da'vo qilgan shaxs uning huquqiy maqomini aniqlashda qiyinchilikka duch keladi – masalan, sudlarda bunday obyekt "mol-mulk" deb tan olinishiga erishish kerak bo'ladi. FK 169-moddasidagi "boshqa mol-mulk" tushunchasiga keng ma'no berib, virtual mulkni ham shu qatorda deb talqin etish mumkin, lekin bu masalada hali sud amaliyoti shakllanmagan.

Umuman olganda, xorijiy tajribalar shuni ko'rsatadiki, virtual mulkni huquqiy tartibga solish bo'yicha yagona yondashuv yo'q – har bir yurisdiksiya o'ziga xos usulda bu muammoni hal qilmoqda. Bu esa transmilliy xarakterga ega virtual iqtisodiyot sharoitida qator muammolarni tug'diradi. Bir mamlakatda mulk sifatida e'tirof etilgan raqamli aktiv boshqasida tan olinmasligi, bir platformada foydalanuvchiga tegishli bo'lgan obyekt boshqa platformaga o'tganda "huquqsiz obyekt"ga aylanishi mumkin. Shunday ekan, xalqaro miqyosda ham muvofiqlashtirilgan yondashuvlar zarurligi haqli ravishda ta'kidlanmoqda. Olimlar yagona xalqaro konvensiya qabul qilish g'oyasini ham ilgari surishgan, ammo mamlakatlarning huquqiy tizimidagi tafovutlar, milliy manfaatlar va raqamli siyosat farqlari bunga hozircha to'sqinlik qilmoqda.

Virtual mulkning huquqiy rejimi borasidagi ilmiy munozaralarda bir necha nazariy yondashuv ajralib turadi. Yuqorida qisqacha to'xtalib o'tganimizdek, ulardan har biri muayyan ustunlik va kamchiliklarga ega bo'lib, haligacha yakdil qarash shakllanmagan. Quyida asosiy yondashuvlarni va ularning tanqidiy tahlilini keltiramiz:

1. "Lex Informatica" yoki o'z-o'zini tartibga solish nazariyasi [8, P. 31]. Bu yondashuv tarafdorlari (dastlabki bosqichda ko'plab IT-mutaxassislar va ba'zi huquqshunoslar) virtual olam munosabatlariga davlat huquqining aralashuvi shart emas, hammasini texnik qoidalar va platforma egalarining roziligi hal qiladi deb hisoblashadi. Ya'ni, o'yin yoki platforma yaratgan shartlar (foydalanuvchi bitimlari, kod qoidalari)ning o'zi bir turdagi "lex informatica" – virtual olamning ichki qonuni – bo'lib, davlat tashqi aralashuvsiz ham ishlaydi. Uning kamchiligi shundaki, to'liq o'z-o'zini tartibga solish foydalanuvchilar huquqlarini himoyasiz qoldiradi – platforma egalarining "raqamli

- elita” doirasi paydo bo’lib, o’z qoidalarini o’tkaza boshlaydi va bu qoidalar oshkoralik hamda adolat tamoyillariga javob bermay qolishi mumkin [11, P. 51]. Haqiqatan ham, vaqt o’tishi bilan faqat texnik qoidalar virtual olamda “demokratik legitimlikka ega bo’lmagan tartib” yaratgani ma’lum bo’ldi. Bu esa davlat aralashuvi zaruriyatini kun tartibiga chiqardi.
2. “Sehrli doira” (Magic Circle) nazariyasi. Bu yondashuvni B.Duranske taklif qilgan bo’lib, unga ko’ra virtual olam o’ziga xos sehrli doira kabi qaraladi – real dunyoga ta’sir qilmaguncha, davlat huquqi unga aralashmasligi kerak, faqat virtual voqealar real oqibatlarga olib kelsa, huquqiy aralashuv lozim bo’ladi [22, P. 241]. Oddiyroq qilib aytganda, agar virtual o’yinda foydalanuvchilar o’zaro jang qilsa yoki boylik talashsa – bu shunchaki o’yin, huquq aralashmaydi, lekin virtual nizo real hayotda pul yo’qotish, firibgarlik jinoyatlari kabi oqibatlar keltirsa, undagina davlat chorasi ko’riladi. Bu yondashuv dastlab mantiqiy tuyulgan – zero, virtual olam xayoliy o’yin maydonchasi bo’lsa, u yerda sodir bo’lganni jiddiy qabul qilmaslik mumkin. Ammo hozirgi paytda virtual va real olam bir biriga juda yaqin keldi va deyarli har bir virtual harakat oxir-oqibat real huquq va manfaatlarga ta’sir ko’rsatishi mumkin. Masalan, onlayn o’yinda topilgan buyum real pulga sotilishi mumkin (real oqibat), virtual dunyodagi muloqotda kimningdir sha’ni kamsitilishi va real sudgacha olib borishi mumkin yoki metaverseda qilingan investitsiya real daromad berishi yoki yo’qotish keltirishi mumkin. Virtual olam real dunyoning davomiga aylanish tendensiyasi tobora jadallashmoqda, shunga ko’ra, bizningcha, “Sehrli doira” nazariyasi o’zini oqlamaydi. Shu sababli bu nazariya hozirgi kunda tanqid qilinadi va virtual munosabatlarni to’laqonli huquqiy tartibga solish tarafdorlari ko’paydi.
 3. Virtual mulkni an’anaviy mulk sifatida tan olish nazariyasi (mulk huquqi nazariyasi). Bu yondashuv bo’yicha yuqorida batafsil to’xtaldik – uning tarafdorlari virtual obyektlar bo’yicha foydalanuvchini mulkdor deb e’tirof etish, shu orqali unga real mulkdor bilan teng huquqiy himoya berish tarafdori. Mazkur nazariyada foydalanuvchi o’z aktivlari ustidan ko’proq nazorat va huquqiy kafolatga ega bo’ladi, platformalar biryoqlama qoidalar o’rnatolmaydi, virtual iqtisodiyotga ishonch ortadi. Biroq bu yondashuv platformalar va dasturchilar manfaatlariga zid keladi. Shuningdek, virtual obyektlarni aynan real mulkka tenglashtirish ba’zi noqulayliklarni keltiradi: masalan, huquqiy yurisdiksiya masalalari. Ko’chmas mulk qayerda joylashgan bo’lsa, o’sha yer huquqi qo’llanadi degan qoida (lex rei sitae) virtual yerga tatbiq qilinsa, metaolamdagi yerning “joylashuvi” qanday aniqlanadi? Yoki virtual mulk ustidan mulk huquqini davlat reyestrda ro’yxatga olish talab qilinadimi? Bu kabi savollar mulk huquqi nazariyasini murakkablashtiradi.
 4. Intellektual mulk nazariyasi. Bu yondashuvga ko’ra, har qanday virtual obyekt – bu dasturiy mahsulot yoki raqamli kontentning bir qismi, demak u intellektual mulkdir va undan foydalanish huquqi mualliflik huquqi normalari bilan tartibga solinadi. Bu nazariya aslida amaldagi holatning huquqiy tavsifidir: masalan, foydalanuvchi litsenziya asosida dasturdan (o’yindan) foydalansa, o’yin ichidagi har bir obyekt ham aslida mualliflik huquqi obyekti sanaladi va foydalanuvchi unga nisbatan mulkiy huquq emas, balki muallif bergan litsenziya doirasida foydalanish huquqiga ega. Intellektual mulk nazariyasining afzalligi – u mavjud huquqiy doirani buzmasdan, virtual obyektlarni

tartibga solishga imkon beradi, lekin foydalanuvchi manfaatlarini deyarli inobatga olmaydi, chunki foydalanuvchini mulkdor emas, balki litsenziat sifatida qaraydi. Shunga qaramay, hozircha aksar yurisdiksiyalar aynan shu modelga amal qilmoqda.

5. Sui generis nazariya. Bu yondashuvning mazmuni shuki, virtual mulk uchun yangi, maxsus huquqiy kategoriya va qoidalar yaratilishi kerak. Bu nazariya qarama-qarshi tomonlarning muayyan murosasi sifatida paydo bo'lgan, ya'ni virtual obyektlar na to'liq mulk, na xizmat va na intellektual mulk. Shu bois uni sui generis deb, unga mos maxsus normalar yaratilishi taklif etiladi. Bu nazariyaning ustunligi – virtual mulkning o'ziga xos tomonlarini e'tiborga olib, muammolarni hal eta olishidadir. Masalan, u platforma egalarining ham, foydalanuvchilarning ham manfaatini balanslash imkonini beradi, bir tomondan foydalanuvchiga mulk huquqiga yaqin huquqlar beriladi, ikkinchi tomondan platformaga ham muayyan nazorat vakolatlari qoldiriladi. Nazariyaning qiyin jihati – uni amaliyotga joriy etish murakkab va vaqt talab etadi, xususan yangi qonunchilik yaratish, xalqaro hamkorlikda ishlash, ko'plab parametrlarni belgilash lozim bo'ladi. Ammo ko'rinib turibdiki, hozirda ilmiy hamjamiyat shu yo'lni eng istiqbolli deb ko'rmoqda.

Virtual mulk tushunchasi va uning huquqiy rejimi hozirgi raqamli davr fuqarolik huquqining eng dolzarb va murakkab masalalaridan biriga aylandi. Yuqoridagi tahlillar shuni ko'rsatadiki, virtual obyektlar mavjud huquqiy tasniflarda o'z o'rnini topa olmay, huquqiy bo'shliq holatini vujudga keltiradi. Buning oqibatida foydalanuvchilarning virtual mulk ustidan huquqlari yetarlicha himoya qilinmasligi, platformalar va o'yin ishlab chiquvchilari esa o'z qoidalarini biryozlama o'tkazish imkoniga egaligi kelib chiqmoqda.

Mavzu doirasidagi o'rganish va xulosalar shuni ko'rsatadiki, virtual mulkni sui generis obyekt sifatida tan olish va tartibga solish eng maqbul yechim bo'lib ko'rinmoqda. Bu degani, avvalo, virtual mulkka aniq ta'rif berilishi va uning huquqiy xususiyatlari belgilanishi lozim. Bizningcha, virtual mulk – bu faqat raqamli shaklda mavjud bo'lgan, foydalanuvchi (yoki boshqa subyekt)ga muayyan iqtisodiy qiymat va huquqiy manfaat beruvchi nomoddiy obyektlar bo'lib, ular ustidan huquqlar axborot tizimida belgilangan qaydlar (raqamli yozuvlar) bilan tasdiqlanadi. Bunda virtual mulkning asosiy belgilari nomoddiylik, yagonalik, iqtisodiy qiymatga egalik va raqamli muhitga bog'liqlik sanaladi.

Ikkinchidan, qonunchilikda virtual mulk subyektlarining huquq va majburiyatlarini muvozanatli tartibga solish kerak. Foydalanuvchi virtual obyekt ustidan egalik, foydalanish va tasarruf etish huquqiga ma'lum doirada ega bo'lishi, ayni vaqtda platforma egalarining intellektual mulk huquqlari va tizimni qo'llab-quvvatlash majburiyatlari ham inobatga olinishi lozim. Bunday modellar blockchain va NFT texnologiyalari yordamida qisman allaqachon joriy qilinmoqda – shu tajribani huquqiy me'yorlar bilan mustahkamlash zarur.

Uchinchidan, virtual mulk xususiy tabiatga ega bo'lsa-da, u global internet muhitida mavjud bo'lgani sababli transchegaraviy muammolar doimo chiqadi. Shuning uchun yaqin kelajakda "Lex Metaversi" prinsipi shakllantirilishi kerak. Xulosa qilib aytganda, virtual mulk huquqiy rejimini shakllantirish – bu bugungi raqamli asr talabiga javob beruvchi, ertangi kun uchun muhim poydevor vazifasini o'tovchi mas'uliyatli jarayondir.

Adabiyotlar/Литература/References:

1. Сорока Э.Ю. Гражданско-правовое регулирование цифровых финансовых активов // Образование и право. – 2023. – №6. – С. 252–256.

2. Левинзон В.С., Митин Р.К. Правовое регулирование виртуального имущества // Закон и право. – 2020. – №5. – С. 39–42.
3. Новиков И.В. Виртуальная собственность: перспективы регулирования // Вопросы российской юстиции. – 2019. – №1. – С. 789–804.
4. Аюшеева И.З. Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. – 2024. – Т.19. – №12. – С. 146–159.
5. Свєрдлїченко В.П. Проблеми правового регулювання відносин в метавсесвіті // Вісник Харківського нац. ун-ту ім. В.Н. Каразіна. Серія «Право». – 2024. – Вип. 38. – С. 124–130.
6. Lopez Rodriguez A.M. Law Applicable to Virtual Real Estate in the Metaverse // Proceedings of the Int. Congress “Towards a Responsible Development of the Metaverse”. – Alicante, 13–14 June 2024. – P. 1–17.
7. Riva G., Wiederhold B.K. What the Metaverse Is (Really) and Why We Need to Know About It // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. – 2022. – (June).
8. Yakubov A.N. Virtual property in the digital age: legal nature and regulatory approaches // The American Journal of Political Science Law and Criminology. – 2025. – Vol.7, Issue 07. – P. 29–33.
9. Рузакова О. А., Гринь Е. С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. — 2020. — № 3. — С. 502–523.
10. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в много пользовательских играх // Вестник гражданского права. — 2014. — № 1. — С. 127–150
11. Palka P. Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European University Institute. 2017. P. 26, 49–53.
12. Fairfield, J.M. (2005). Virtual Property. Boston University Law Review, 85(6), 1047–1102. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.bu.edu/law/journals-archive/bulr/volume85n4/FAIRFIELD.pdf>
13. <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:PHR:2012:BQ9251>
14. Kevin, Craig & John, Iseoluwa. (2025). Regulating the Metaverse: Emerging Legal Challenges in Virtual Worlds.
15. Rodríguez, Ana. (2024). Towards a Lex Metaversi? The law applicable to virtual real estate in the metaverse. Interactive Entertainment Law Review. 7. 110–121. 10.4337/ielr.2024.02.05.
16. <https://decentraland.org/terms/>
17. <https://www.singaporedivorcelawyer.com.sg/handling-cryptocurrency-in-divorce-proceedings/#:~:text=Subsequently%2C%20the%20Court%20has%20divided%20the%20assets,will%20distribute%20cryptocurrency%20that%20spouses%20jointly%20own.>
18. <https://lawgazette.com.sg/feature/navigating-the-digital-afterlife/#:~:text=1.of%20digital%20assets%20after%20death>
19. WooJung Jon, Wonsuk Yang, Mapping South Korea’s digital asset regulatory landscape:From criminal code to the recently implemented virtual asset user protection act,Computer Law & Security Review. 2025,ISSN 2212-473X. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106140>.
20. <https://www.esma.europa.eu/esmas-activities/digital-finance-and-innovation/markets-crypto-assets-regulation-mica>
21. Kripto-birjada kripto-aktivlar savdolarini amalga oshirish Qoidalari (15.08.2022 yilda ro'yxatdan o'tgan, ro'yxat raqami 3379)

22. Duranske. B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds // Chicago. 2008. P, 461
23. Agape, Adriana-Georgiana & Stoenciu, Daniel & Chircu, Cosmin-Constantin. (2024). Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR), A Necessity of The Modern Diving Technology. Land Forces Academy Review. 29. 179-184. 10.2478/raft-2024-0019.