

UDC: 347.78

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ПРАВОВОЙ ЗАЩИТЫ ЧЕЛОВЕКА И НАПРАВЛЕНИЙ РАЗВИТИЯ АВТОРСКОГО ПРАВА НА ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ТЕЛО В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Рузиназаров Шухрат Нуралиевич,
доктор юридических наук,
профессор кафедры «Бизнес-право»
Ташкентского государственного
юридического университета
ORCID: 0000-0001-9770-6137
e-mail: s.ruzinazarov @tsul.uz

Ачилова Лилия Илхомовна,
доктор философии по юридическим наукам (PhD),
и.о. доцента кафедры «Бизнес-право»
Ташкентского государственного юридического университета
ORCID: 0000-0003-0111-0546
e-mail: Liliya.achilova@mail.ru

Аннотация. В данной статье раскрываются различные подходы и научные концепции статуса человека в виртуальном пространстве. Автором отстаивается идея о том, что формирование правовой защиты и особой электронной культуры имеет место быть в жизни современного общества, поскольку влияет на изменение его ценностей. Предметом отдельного анализа стала концепция цифровой личности в процессе компьютерных игр и взаимодействия по социальным сетям, которые на данный момент являются одними из наиболее наглядных способов вхождения в виртуальную реальность. Виртуализация сознания, расширение цифровой реальности и многие другие процессы, связанные с ИКТ и Интернетом – все это требует постоянной модернизации законодательства в виртуальном пространстве и постепенной разработки понятия «цифровая личность» и «цифровой аватар». Автором отстаиваются данные идеи с использованием достижений современной юридической науки и выводов конструктивного анализа.

Ключевые слова: цифровая реальность, цифровая личность, цифровой аватар, виртуальный мир, электронная культура, ИКТ, компьютерные игры, социальные сети.

INSON HUQUQLARINI HIMOYA QILISHNING BA'ZI JIHATLARI VA VIRTUAL BO'SHLIQDA MUALLIFLIK HUQUQINING RIVOJLANISH YO'NALISHLARI

Ruzinazarov Shuhrat Nuraliyevich,
Toshkent davlat yuridik universiteti
“Biznes huquqi” kafedrasi professori,
yuridik fanlar doktori

Achilova Liliya Ilhomovna,
Toshkent davlat yuridik universiteti
“Biznes huquqi” kafedrasida dotsenti v.b.,
yuridik fanlar bo'yicha falsafa doktori (PhD)

Annotatsiya. Ushbu maqola virtual makonda inson maqomining turli xil yondashuvlari va ilmiy tushunchalarini ochib beradi. Muallif huquqiy himoya va maxsus elektron madaniyatni shakllantirish zamonaviy jamiyat hayotida sodir bo'ladi, chunki bu uning qadriyatlarini o'zgarishiga ta'sir qiladi, degan fikrni ilgari suradi. Alohida tahlil mavzusi kompyuter o'yinlari va ijtimoiy tarmoqlardagi o'zaro ta'sir jarayonida raqamli shaxs tushunchasi bo'lib, ular hozirgi paytda virtual haqiqatga kirishning eng aniq usullaridan biri hisoblanadi. O'ngni virtualizatsiya qilish, raqamli haqiqatni kengaytirish, AKT va Internet bilan bog'liq boshqa ko'plab jarayonlar virtual makonda qonunchilikni doimiy ravishda modernizatsiya qilish hamda “raqamli shaxs” va “raqamli avatar” konsepsiyasini bosqichma-bosqich rivojlantirishni talab qiladi. Muallif ushbu g'oyalarni zamonaviy yuridik fan yutuqlari va konstruktiv tahlil xulosalaridan foydalangan holda himoya qiladi.

Kalit so'zlar: raqamli haqiqat, raqamli shaxs, raqamli avatar, virtual dunyo, elektron madaniyat, AKT, kompyuter o'yinlari, ijtimoiy tarmoqlar.

SOME ASPECTS OF HUMAN LEGAL PROTECTION AND DIRECTIONS OF DEVELOPMENT OF COPYRIGHT TO THE HUMAN BODY IN VIRTUAL SPACE

Ruzinazarov Shukhrat Nuralievich,
Professor of the Department of Business Law
of Tashkent State University of Law,
Doctor of Law

Achilova Liliya Ilhomovna
Associate Professor of the Department of Business Law
of Tashkent State University of Law,
Doctor of Philosophy (PhD) in Law

Abstract. This article reveals various approaches and scientific concepts of human status in the virtual space. The author defends the idea that the formation of legal protection and a special electronic culture takes place in the life of modern society since it affects the change of its values. The subject of a separate analysis was the concept of digital personality in the process of computer games and interaction on social networks, which, at the same time, are among the most obvious ways of entering virtual reality. The virtualization of consciousness, the expansion of digital reality and many other processes related to ICT and the Internet - all requires constant modernization of legislation in the virtual space, and the gradual development of the concept of «digital personality» and «digital avatar». The author defends these ideas using the achievements of modern legal science and the conclusions of constructive analysis.

Keywords: digital reality, digital personality, digital avatar, virtual world, electronic culture, ICT, computer games, social networks.

Введение

На данный момент особую актуальность приобретает правовая защита человека в виртуальном пространстве, особенно если учитывать тенденции развития общественных отношений на уровне

цифровизации многих аспектов жизни, увлечений, компьютерных игр, социальных сетей и др. Как уже стало понятным, виртуальное пространство предопределяет многие особенности общественных отношений, формируемых по поводу циф-

ровых ценностей жизни (право на имя, человеческое тело, личность, достоинство, лайки, статистика и т. п.).

Ввиду сказанного необходимо определить виртуальную реальность (пространство) как технику репрезентации, которая раскрывает эстетический опыт и среду социализации современного человека [1, с. 86-99.]. В то же время в виртуальной реальности формируется особая электронная культура, правовое регулирование которой пока еще остается не однозначным. К ее видам относятся новые формы современной коммуникации: интернет, электронная переписка, форумы, блоги, сайты, чаты, компьютерные игры, электронные СМИ, музыкальные клипы и анимация, созданные посредством IT-технологий, электронные энциклопедии и т. д. Как считают исследователи, электронная культура характеризуется «свободным доступом и открытостью, стихийностью информационного содержания, отсутствием жестких правил, эклектичностью (возможностью соединения нескольких стилей, жанров и пр.), виртуальностью (поскольку она существует в искусственно созданном мире), инновационностью и постоянным техническим развитием, проявлением через технические средства, развлекательным характером» [2, с. 212].

Электронная культура предполагает виртуальную форму выражения и способствует созданию единого информационного пространства. Ее внедрение отражается на жизни общества, поскольку влияет на изменение ценностей и форм взаимодействия.

Материалы и методы

Методологической основой исследования является применение системного подхода при анализе современной ситуации в сфере цифровизации авторского права и ее перспектив. По результатам анализа были подробно оценены теоретические основы виртуальных технологий,

их особенности, сделаны соответствующие выводы.

Защита человека и виртуальное пространство взаимосвязаны, но поскольку это специфические направления, мы сочли целесообразным рассмотреть их в отдельном контексте. В то же время нельзя отрицать их взаимозависимость.

Содержание исследования

Виртуализация человеческого сознания создает определенные проблемы для правового регулирования статуса человека в условиях цифровой реальности, которые заключаются в очень широком спектре таких общественных отношений и довольно консервативном уровне развития действующего законодательства.

Игры, развлечения, социальное общение и не только эти сферы стали наиболее обширными сферами потенциально правового регулирования, которые на данный момент формируют современную цифровую личность.

Интенсивное использование виртуальных технологий способствует некоторым изменениям в сознании: индивидуальное вытесняется «надындивидуальными структурами» [3, с. 57].

С учетом происходящих в цифровой реальности тенденций, учеными обосновывается идея необходимости правового регулирования и правовой защиты использования альтернативной личности с ником и аватаром [4, с. 269]. Именно молодежь является наиболее ярким примером этого феномена.

Дунаев Р.А. дополнил определение цифровой личности определениями человека – играющего (развлекающегося в интернете) и информационного (работающего в интернете) [5, с. 74]. Но на данный момент подробных определений данных понятий в науке не приводится. Однако диапазон общественных отношений лишь растет, интересы обостряются своим разнообразием, где действующие норматив-

ные правила и правовые механизмы иногда остаются бессильными, например, в виртуальных играх и имуществе, принадлежащем виртуальным игрокам в играх, игровых олимпиадах и т. п.

Результаты исследования

Обобщая определение цифровой личности, можно определить ее как «высшее из земных созданий, разумное, образованное и владеющее web-технологиями общественное существо, выступающее в процессе своего web-существования как многомерная личность, воля, мысли и поступки которой не находятся в гармоничном соответствии, а случайно-дискретно ориентированы на online-ситуацию и/или конкретного web-собеседника и образуют сложные корреляционные плеяды» [6, с. 272].

Программа, создающая виртуальную реальность, отличается от традиционных систем машинной графики по следующим позициям [7]:

- программа дает визуальное представление, одновременно воздействуя на слух и осязание;
- система интерактивно взаимодействует с человеком;
- средства виртуальной реальности позволяют сформировать ощущения (пользователь может ощутить прикосновение к предмету, который существует лишь в памяти компьютера, с помощью специальных приспособлений).

Компьютерные игры на данный момент являются одним из наиболее наглядных способов вхождения в виртуальную реальность. Компьютерные игры основаны на симуляторах. Симулятивная сторона этого вида деятельности заключается в том, что человек действует в рамках игрового пространства, т. е. программы, которая проецируется в том числе в сознание игрока.

С учетом сказанного есть смысл добавить, что компьютерная коммуникация

способствовала появлению виртуальных сообществ. Возникла проблема определения социокультурной идентичности, особенно в связи с распространением влияния интернета. С одной стороны, он формирует виртуальные характеристики личности, создавая ее новую идентификацию, с другой, – «рождает отчуждение естественных атрибутов личности» [8, с. 34]. Этим привлекательно общение в Интернете и социальных сетях. Также необходимо согласиться с мнениями ученых, что «в сетевых и иных играх у игрока нет постоянной идентичности, вследствие чего они становятся неопределимыми» [9, с. 206].

При моделируемой организации сюжета существует несколько вариантов его развития, выбор пользователя приводит к определенным последствиям. Необходимо упомянуть о процессе умирания в игре. Главная его особенность – обратимость. Умирание в игре к тому же просто и наглядно. То есть смерть контролируется посредством культуры. Ж. Бодрийяр называл эту особенность шантажом безопасности [10, с. 65].

Итак, человек, вовлекаясь в виртуальное пространство компьютерной игры, подчиненное собственным законам и имеющее собственную драматургию, отождествляет себя со своим персонажем, забывая о своем теле и внеигровой реальности. К тому же в игре человек наделен особыми возможностями – у него есть сверхспособности, он может безнаказанно совершать акты насилия. Все это в совокупности может привести к восприятию виртуальной реальности как более предпочтительной, а также к несерьезному отношению к смерти, поскольку «в игре смерть обратима и игровые ситуации можно переиграть так, чтобы они были выгодными для игрока» [11, с. 432].

Анализ результатов исследования

Виртуальная реальность привлекательна своей возможностью изменять

себя в соответствии с целями человека. Если их достижение более комфортно в виртуальной реальности, то человек стирает границы между реальностью и компьютером. Появляется чувство зависимости, неотделимости виртуального от своего внутреннего и внешнего «Я». Человек перестает быть исследователем, становится потребителем. Для успешного достижения виртуальных целей человек «не развивает свои обычные способности, а придумывает виртуальные аналоги» [12, с. 130]. Следовательно, можно сделать вывод, что виртуальная реальность перестает быть вспомогательным инструментом, упрощающим жизнь, в ряде случаев становится основным пространством для жизни и может негативным образом влиять на сознание человека.

Игра не имеет вредного воздействия для психики, если используется исключительно как средство для кратковременного отдыха. Основными формами деятельности за компьютером, приводящими к зависимости, являются гейм-аддикция (зависимость от игр), интернет-аддикция (зависимость от сетевых действий), хакинг и прочие варианты криминального программирования [13] (зависимость от криминальных действий при помощи компьютера).

По мнению исследователя Э. Кастрановой, в связи с тем, что человек проводит все больше времени в виртуальном пространстве, может произойти постепенная «миграция» в него, что чревато глубокими изменениями как в человеке, так и в экономике и культуре [14, с. 114]. По этой причине в науке рассматривается понятие виртуального пространства личности, под которым понимается «относительно самостоятельная часть общего феномена границ психологического пространства в реальном и виртуальном мире» [15, с. 35].

Отдельный интерес вызывают некоторые аспекты правовой защиты статуса

человека (как личности) в социальных сетях. При этом потребность в профессиональных кадрах, вероятно, возрастет [21, с. 551-553].

В этой сфере общественной жизни можно выделить следующие проблемы, которые нуждаются в дальнейшем решении:

- проблемы укрепления «человека» в социальных сетях, прежде всего, как электронного участника цифровых отношений. Представляется, что для этого необходима отдельная правовая база;

- формирование электронной «копии» личности в Интернете, а именно в социальных сетях, что на данный момент только начинает набирать обороты в научном кругу;

- отсутствие правовых гарантий защиты человека от создания «фейковых» страниц в социальных сетях, так как использование данных страниц в ущерб законным интересам личности (например, создание фейковых аккаунтов с целью совершения мошеннических действий и др.);

- неоднозначное содержание Интернета и социальных сетей создают различные понимание касательно их роли для общества. Так, в Узбекистане сенаторы считают, что Интернет, социальные сети, музыка и клипы развращают молодежь [16], не развивая национальные ценности страны. Этим самым создается довольно противоречивая ситуация, когда согласиться с мнением сенаторов полностью невозможно, но и нельзя отрицать некоторые негативные последствия содержания Интернета. Здесь необходимо уделять внимание не столько содержанию Интернета и социальных сетей, сколько правовым механизмам его регулирования и предупреждения данного негативного влияния;

- актуальным и весьма проблематичным представляется внедрение в научный оборот понятия «цифровой аватар».

На данный момент, с учетом развития общественных отношений в виртуальном пространстве, правовое обеспечение данного понятия позволит укрепить статус человека во взаимоотношениях с иными субъектами цифровых отношений (в том числе и с ботами, представителями искусственного интеллекта и т. п.).


Как вывод, практически все отрасли права нуждаются в обновлении с учетом требований цифровой реальности. Так, по мнению Т.Я. Хабриевой и Н.Н. Черногор, «цифровая прививка будет сделана многим отраслям права, в том числе уголовному, трудовому, гражданскому» [17, с. 102].

Также необходимо выделить очень актуальную и еще не исследованную в Республике Узбекистан проблему, связанную с необходимостью развития авторского права на человеческое тело в сети Интернет. Следует отметить, что данная проблема на практике выражается в следующих действиях:

- обмен изображениями девушек и девочек без их согласия в сети Интернет;
- риск проявления различных форм цифрового гендерного насилия;
- статистика подтверждает, что 85 % женщин испытали на себе цифровое насилие, а 57 % из них подверглись жестокому или ненадлежащему обращению со своими видео или изображениями в Интернете. 9 из 10 женщин (92 %) сообщают, что онлайн-насилие вредит их чувству благополучия, и более трети (35 %) испытывают проблемы с психическим здоровьем из-за онлайн-насилия. По данным Economist Intelligence Unit, 38 % женщин были жертвами онлайн-насилия лично, однако статистика в различных государствах может быть разной.

Ввиду существующей проблемы надо отметить, что bodyright – это новый знак авторского права, который утверждает и требует защиты от цифрового насилия.

И его надо развивать в Республике Узбекистан. Это общественное движение, которое просит всех нас серьезно отнестись к гендерному онлайн-насилию. Основой этой кампании ЮНФПА, Агентства ООН по сексуальному и репродуктивному здоровью в Интернете и социальных сетях является символ телесного права [18].

Проведенный краткий анализ существующей проблемы позволяет вполне обоснованно предложить официально внедрить символ , который можно добавить к любому изображению непосредственно через истории в Instagram с помощью наклеек или загрузив его с веб-страницы, что поможет побудить политиков и отдельных лиц для защиты авторских прав на человеческое тело, одновременно посылая сообщение им о том, что женщины, девочки и другие социальные группы ценятся, и их права не будут нарушаться в Интернете.

Выводы

Таким образом, можно сделать вывод, что виртуальные технологии способствуют как росту социальной активности человека, так и виртуализации сознания, предоставляют широкие возможности для самовыражения и обмена опытом, предлагая новые вариации привлекательности виртуального мира. Вопрос только в том, каким образом конкретный человек будет использовать эти возможности – во благо или нет. Опасность заключается и в том, что не всегда существует твердое понимание того, что виртуальный мир является опосредованным.


Проведенное исследование в данной научной статье позволяет сделать следующие выводы:

- цифровая личность – это научная концепция, согласно которой человек понимается не только как высшая ценность для государства, но и как полноправный субъект цифровых отношений, со всеми

вытекающими отсюда последствиями и обстоятельствами. На наш взгляд, с внедрением в правовую науку и действующее законодательство данного понятия постепенно найдут свое правовое обеспечение цифровые права граждан именно в социальных сетях, усилится практическое влияние инновационных технологий на развитие современной личности [19];

– представляется необходимым внести в научный оборот такой термин, как «цифровой аватар», под которым можно понимать идентификационный слепок личности в цифровом мире (Интернете). В науке цифровой аватар определен как графическое (в будущем – голографическое) представление пользователя глобальной сети Интернет (его персонаж), действующий на основе юнитов искусственного интеллекта [20, с. 129];

– представляется крайне востребованным создать правовой механизм по защите данных личности в социальных сетях от рисков создания фейковых страниц, например, путем вычисления недобросовестных пользователей и потенциальных правонарушителей через ИКТ и IP-адреса их компьютеров на более высшем уровне, чем он есть сейчас;

– обоснованным будет предложить официально внедрить символ , который можно добавить к любому изображению в социальных сетях (например, в Instagram) с помощью наклеек или загрузив его с веб-страницы различных социальных сетей. Путем данного внедрения в Республике Узбекистан получит свое развитие авторское право на человеческое тело, посредством изучения которого правоведа и законодателя смогут предвидеть новые виды цифровых правонарушений.

REFERENCES

1. Kuznecov M.M. Virtual'naja real'nost'. Vzgljad s točki zrenija filosa. Virtual'naja real'nost': filosa i psihologičeskie problemy [The virtual reality. View from the point of view of the philosopher. Virtual reality: philosophical and psychological problems]. Moscow, Institute of Human RAS, 1997, pp. 86–99.
2. Kotljarov A.V. Drugie narkotiki, ili Homo Addictus: chelovek zavisimyj [Other drugs, or Homo Addictus: addicted person]. Moscow, Psihoterapija Publ., 2006, 468 p.
3. Katrechko S.L. Internet i soznanie: k koncepcii virtual'nogo cheloveka. Vlijanie Interneta na soznanie i strukturu znaniya [Influence of the Internet on consciousness and the structure of knowledge]. Moscow, Institute of Human RAS, 2004, pp. 57–73.
4. Burnaeva E.M. Chelovek virtual'nyj: mnozhestvennye identičnosti pol'zovatelej Seti. [Virtual Man: Multiple Identities of Network Users]. *Uchenye zametki Tihookeanskogo gosudarstvennogo universiteta – Pacific State University Scholars' Notes*, 2017, vol. 8, no. 4, pp. 269–273.
5. Dunaev R.A. Filosa i kul'turologičeskie obrazy «virtual'nogo cheloveka» [Philosophical and cultural images of the “virtual person”]. PhD thesis. Belgorod, 2009, 269 p.
6. Burnaeva E.M. Chelovek virtual'nyj: mnozhestvennye identičnosti pol'zovatelej Seti [Virtual Man: Multiple Identities of Network Users]. *Uchenye zametki Tihookeanskogo gosudarstvennogo universiteta – Pacific State University Scholars' Notes*, 2017, vol. 8, no. 4, pp. 269–273.
7. Kotljarov A.V. Drugie narkotiki, ili Homo Addictus: chelovek zavisimyj [Other drugs, or Homo Addictus: addicted person]. Moscow, Psihoterapija Publ., 2006, 468 p.

8. Shapovalenko A.A. Virtual'noe psixologicheskoe prostranstvo kak chast' obshhego psixologicheskogo prostranstva lichnosti: obosnovanie ponjatija [Virtual psychological space as a part of the general psychological space of personality: justification of the concept]. *Uchenye zapiski Rossijskogo gosudarstvennogo social'nogo universiteta – Pacific State University Scholars' Notes*, 2014, no. 4 (126), pp. 33–39.
9. Rejd Je. Identichnost' i kiberneticheskoe telo. [Identity and the Cybernetic Body]. *Massovaja kul'tura: sovremennye zapadnye issledovanija – Popular Culture: Contemporary Western Studies*. Moscow, Research Foundation "Pragmatics of Culture", 2005, pp. 204–220.
10. Bodrijjar Zh. Simuljakry i simuljacioni [Simulacra and simulations]. *Bodrijjar*, Moscow, POSTUM, 2015, 238 p.
11. Donovan T. Igraj! Istorija videoigr [Play! History of video games]. Moscow, Beloe Jabloko, 2014, 647 p.
12. Idrisova N.G. Zavisimoe povedenie: mehanizmy formirovanija i metody korrekcion [Dependent behavior: mechanisms of formation and methods of correction]. Moscow, Jel'f-3, 2005, 172 p.
13. Zakutnov O.I. Sovremennij chelovek v prostranstve virtual'noj real'nosti. [Modern man in the space of virtual reality]. *Kaspijskij region: politika, jekonomika, kul'tura – Caspian region: politics, economics, culture*, 2021. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyy-chelovek-v-prostranstve-virtualnoy-realnosti/>.
14. Kastranova Je. Begstvo v virtual'nyj mir [Escape to the virtual world]. Moscow, Feniks, 2010, 359 p.
15. Shapovalenko A.A. Virtual'noe psixologicheskoe prostranstvo kak chast' obshhego psixologicheskogo prostranstva lichnosti: obosnovanie ponjatija [Virtual psychological space as a part of the general psychological space of personality: justification of the concept]. *Uchenye zapiski Rossijskogo gosudarstvennogo social'nogo universiteta – Pacific State University Scholars' Notes*, 2014, no. 4 (126), pp. 33–39.
16. Odni den'gi i beznравstvennost'. Senatory schitajut, chto Internet, socseti, muzyka i klipy razvrashhajut molodezh' [Just money and immorality. Senators believe that the Internet, social networks, music and clips corrupt the youth]. Available at: <https://www.podrobno.uz/cat/obchestvo/odni-dengi-i-beznравstvennost-senatory-schitayut-chto-internet-sotsseti-muzyka-i-klipy-razvrashchayu/> (accessed 04.02.2022).
17. Habrieva T.Ja., Chernogor N.N. Pravo v uslovijah cifrovoj real'nosti [Law in Digital Reality]. *Zhurnal rossijskogo prava – Journal of Russian Law*, 2018, no. 1, pp. 85–102.
18. Predstavljajem novoe avtorskoe napravlenie pravo na chelovecheskoe telo [Introducing a new author's direction, the right to the human body]. Available at: <https://www.unfpa.org/bodyright/>.
19. Achilova L.I. Sovremennoe sostojanie sobljudenija prav i interesov grazhdan i juridicheskix lic pri obespechenii razvitija innovacionnogo cifrovogo obrazovanija. [The current state of observance of the rights and interests of citizens and legal entities in ensuring the development of innovative digital education]. *Transformacija prava i pravoohranitel'noj dejatel'nosti v uslovijah razvitija cifrovix tehnologij v Rossii, stranah SNG i Evropejskogo Sojuza: problemy zakonodatel'stva i social'noj jeffektivnosti. Materialy VII Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii prepodavatelej, prakticheskix sotrudnikov, studentov, magistrantov, aspirantov, posvjashhennoj 110-letiju Saratovskogo nacional'nogo issledovatel'skogo gosudarstvennogo universiteta im. N.G. Chernyshevskogo*. Saratov, 2020, pp. 18–28. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44172815&pf=1/>.
20. Novickaja L.Ju. Pravosub#ektnost' «cifrovogo avatara» [Legal personality of the "digital avatar"]. *Leningradskij juridicheskij zhurnal – Leningrad legal journal*, 2021, no. 3 (65), pp. 128–136.
21. Ibragimova A.R. Estestvennye monopolii v Uzbekistane [Natural monopolies in Uzbekistan]. *ACADEMICIA. An International Multidisciplinary Research Journal*, 2021, vol. 11, no. 11, pp. 551–553.

YURIDIK FANLAR AXBOROTNOMASI
ВЕСТНИК ЮРИДИЧЕСКИХ НАУК
REVIEW OF LAW SCIENCES

Huquqiy ilmiy-amaliy jurnal

Правовой научно-практический журнал

Legal scientific-practical journal

1 / 2022

BOSH MUHARRIR:

Tashkulov Akbar Djurabayevich

Toshkent davlat yuridik universiteti rektori

BOSH MUHARRIR O'RINBOSARI:

Salayev Nodirbek Saparbayevich

Ilmiy ishlar va innovatsiyalar bo'yicha prorektor, y.f.d.,
professor

Mas'ul muharrir: O. Choriyev

Muharrirlar: Sh. Jahonov, K. Abduvaliyeva,
F. Muhammadiyeva, Y. Yarmolik

Texnik muharrirlar: U. Sapayev, D. Rajapov

Tahririyat manzili:

100047. Toshkent shahar, Sayilgoh ko'chasi, 35.
Tel.: (0371) 233-66-36 (1169)

Web-sayt: www.tsul.uz

E-mail: lawjournal@tsul.uz

Jurnal 15.03.2022-yilda tipografiyaga
topshirildi. Qog'oz bichimi: A4.
Shartli 21,36 b.t. Adadi: 100. Buyurtma: № 7.

TDYU tipografiyasida chop etildi.