

6. Имущественные права и обязательства (долги) супругов;
7. Иное имущество, нажитое супругами в период брака.

Правильность суждения о включении в состав общей совместной собственности супругов общих их долгов обосновывается тем, что супружеская жизнь – это не только время, когда супруги наживают общее имущество, но и время, когда они в силу определенных обстоятельств, например, приобретая дорогостоящее имущество, наживают общие супружеские долги. В связи с этим, общее супружеское имущество – это не только благо, но и бремя супругов.

Расширительное толкование понятия «имущество» позволяет включать в состав общего имущества супругов не только имущество, нажитое супругами, но и иное имущество, в том числе отдельные виды ограниченных вещных прав, имущественные права требования, а также общие долговые обязательства, которые являются неотъемлемой частью супружеской жизни. Необходимо отметить, что название ст. 23 «Общая совместная собственность супругов», закрепленное в Кодексе Республики Беларусь о браке и семье, не может полностью удовлетворять потребностям современного имущественного оборота. В связи с этим представляется целесообразным в названии ст. 23 Кодекса Республики Беларусь о браке и семье использовать формулировку «общее имущество супругов», так как данное понятие наиболее точно отражает сущность имущества, нажитого супругами в браке.

И.Н. Ковалева, А.С. Пташинская
БГЭУ (г. Минск)

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

На сегодняшний день развитие сетевых технологий значительно опережает правовое регулирование данной области. В то время как виртуальные активы вовлекаются в реальный экономический оборот, отечественный законодатель не считает целесообразным введение новых правовых механизмов, соответствующим современным реалиям.

Виртуальная собственность признана в Гражданском кодексе Японии, Кореи, Тайване, частично в США. Согласно законодательству США, данный вид собственности обладает коммерческой ценностью. Здесь также существует рынок виртуальных предметов, товаров и услуг, известный как «торговля за реальные деньги» («RMT»).

Правовые аспекты феномена виртуальной реальности, прежде всего, обусловлены использованием в цифровой среде признанных законодателем разновидностей сложных объектов интеллектуальных прав, в частности виртуальных объектов. Такие новации обуславливают необходимость развития механизмов распоряжения правами и проработку перспективных моделей защиты собственности в данной сфере.

На основании анализа как зарубежного, так и белорусского законодательства, судебной практики, можно выделить четыре основных подхода к квалификации отношений, возникающих в связи с оборотом виртуальных объектов:

1. Невмешательство права в подобного рода отношения;
2. Применение аналогии – распространение на виртуальные объекты нормы вещного права и права собственности, авторских и смежных прав;
3. Квалифицировать данные отношения в контексте существующих лицензионных и иных соглашений.

В качестве нормативного основания для невмешательства права в отношения, связанные с оборотом виртуальных объектов, используют ст. 933 Гражданского кодекса Республики Беларусь (далее – ГК), квалифицируя отношения, возникающие в связи с массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми, в качестве игр и пари, которые согласно п. 1 ст. 933 ГК не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или

злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также требований, указанных в п. 5 ст. 932 ГК.

Распространение на виртуальные объекты норм вещного права и права собственности выражено закрепленным в ГК термином «имущество». Так, под имуществом могут пониматься отдельные вещи и их совокупность. Понятием «имущество» могут охватываться вещи, деньги и ценные бумаги. Иногда к ним причисляют и имущественные права. Бывают случаи, когда данный термин может обозначать всю совокупность наличных вещей, денег, ценных бумаг, имущественных прав, а также обязанностей субъекта. Наконец, в ряде случаев в его состав включаются имущественные комплексы. Существующий в законодательстве и доктрине плюрализм в понимании имущества позволяет говорить о том, что данный термин носит конъюнктурный характер и его содержание может варьироваться в зависимости от конкретных потребностей и специфики отношений.

Рассматривая виртуальную собственность в контексте авторских и смежных прав, можно сказать, что данные нормы не распространяются на отношения подобного рода, т.к. виртуальные объекты – аудиовизуальные произведения, в то же время предоставляющие собой созданную правообладателем подпрограмму, ход работы которой может быть подвергнут стороннему влиянию пользователя путем решения определённой, заранее предусмотренной в лицензионном или ином пользовательском соглашении, совокупности логических задач. Статьей 992 ГК определены следующие объекты авторского права: произведения науки, литературы и искусства, являющиеся результатом творческой деятельности, независимо от назначения и достоинства произведения, а также от способа его выражения. Сложность заключается в том, что так или иначе анализируемый предмет остаётся подпрограммой, принадлежащей правообладателю, чьё право обычно подтверждено лицензионным соглашением, и лишь в исключительных случаях за пользователем могут признаваться его авторские права.

Квалифицировать данные отношения в контексте существующих лицензионных и иных соглашений также не представляется возможным, поскольку пользовательские соглашения охватывают узкий круг отношений, связанных с виртуальными играми, и защищают в основном интересы правообладателей и разработчиков игр.

На основании вышеизложенного необходимо признать виртуальную собственность как объект гражданских правоотношений, а также создать единый правовой акт, устанавливающий права и обязанности сторон по возникающим правоотношениям, и ответственность за нарушение законодательства о виртуальной собственности. На наш взгляд, подобная мера является актуальной и необходимой, поскольку современные технологии имеют значительное влияние в современном мире, а Республика Беларусь, в свою очередь, обладающая высоким ИТ-потенциалом, не может отставать от других стран, уже преуспевших в данной сфере.

Е.А. Коледа, М.А. Машкина

Филиал БГЭУ «Минский торговый колледж» (г. Минск)

МЕДИАЦИЯ КАК АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СПОСОБ РАЗРЕШЕНИЯ СПОРОВ И КОНФЛИКТОВ В ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛЮДЕЙ

В настоящее время медиация рассматривается как самостоятельный способ урегулирования споров и конфликтов в жизнедеятельности людей. Однако представляет интерес история развития данной процедуры. Следует отметить, что изначально ее относили к альтернативным способам урегулирования споров (далее по тексту АРС), то есть тем способам, которые были альтернативой судебному процессу и рассмотрению дел в иных юрисдикционных органах.