

## КАТЕГОРІЯ «ФОРМАТ» У ПРАВІ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

## THE CATEGORY OF “FORMAT” IN THE INTELLECTUAL PROPERTY LAW

Силкіна А.О., аспірантка кафедри цивільного права № 1  
Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого

Статтю присвячено аналізу категорії «формат» у праві інтелектуальної власності. Проаналізовано види форматів, їх зміст та можливість виступати оборотоздатним об'єктом цивільного права. Висвітлюються становлення та розвиток категорії «формат»: в історичному контексті раніше формат був специфічною мірою для друкованих книг, але із плином часу науковці використовують формат із різними аудіовізуальними, ігровими та драматичними об'єктами. Авторка досліджує правову природу даних об'єктів, їхнє місце у праві інтелектуальної власності та цивільно-правові механізми захисту.

Механізми цивільно-правового захисту форматів різноманітні. Важливо зазначити, якщо формат не може бути захищений законом про авторське право, необхідно дослідити можливість захисту відповідно до договірного права, патентного законодавства тощо. Так, відповідно до Закону «Про авторське право та суміжні права», правовий захист поширюється лише на форму вираження твору і не поширюється на будь-які ідеї, теорії, принципи, методи, процедури, процеси, системи, техніки, концепції, відкриття, навіть якщо вони висловлені, описані, пояснені, перекладені у творі. Зрозуміло, що коли формат розглядається в сенсі жанру чи процесу, про правову охорону авторським правом йтися не може.

У статті наведено класифікацію форматів у праві інтелектуальної власності: формат книги, формат радіостанції, формат квест-кімнати, формат відеогри, формат спортивної гри, формат лонгриду, телевізійний формат. Наприклад, формат радіостанції розуміється як концепція. Ще одним об'єктом, що має змішану правову природу, є формат квест-кімнат “escape-room”. Так, формати квест-кімнат створюються на основі відомих літературних творів «Шерлок Холмс», «Пірати Карибського моря», «Гаррі Потер» тощо. Такі переробки творів можуть стати потенційними спорами щодо авторських прав. В еру цифрових технологій популярність набули комп'ютерні ігри, які є складними об'єктами права інтелектуальної власності. Підхід науковців романо-германської системи, які вважають комп'ютерну гру гібридним об'єктом, є найбільш обґрунтованим та логічним. Телевізійний формат є складним об'єктом права інтелектуальної власності, який також потребує законодавчого врегулювання та захисту у праві інтелектуальної власності.

Кожен формат залежно від виду та змісту елементів захищається різними цивільно-правовими механізмами. Деякі з них є юрисдикційними та врегульовані законодавцем, інші – базуються на нетипових формах захисту та сприяють закріпленню форматів у цивільному обороті.

**Ключові слова:** авторське право, аудіовізуальний твір, формат, телевізійний формат, складний комплексний об'єкт права інтелектуальної власності.

The article is concerned with the analysis of the category of “format” in the law of intellectual property. The author analyzes the types of formats, their nature and capacity to act as a circulating object of civil law. At the beginning of the article describes the formation and development of the category of “format”, in the historical context, the format was previously a specific measure for printed books. However, with the passage of time scholars use the format with different audiovisual, playful and dramatic objects.

The author investigates the legal nature of these objects, their place in the intellectual property rights and the possibility of protection. Mechanisms of civil-legal protection of formats is varied. It is important to note that if the format cannot be protected by copyright law, it is necessary to investigate the possibility of protection under contract law, patent law and others. According to the Law “On Copyright and Related Rights” legal protection extends only to the form of expression of the work and does not extend to any ideas, theories, principles, methods, procedures, processes, systems, techniques, concepts, discoveries, even if they are expressed, described, explained, translated in the creation. It is clear that when the format is considered in the sense of the genre or process, about the legal protection of copyright can not talk about.

This article provides a classification of formats in the rights of intellectual property, the list includes: the book format, radio format, the format of the quest room, the format of the video game, the format of the sports game, longrid format, television format. The format of the radio station is understood as a concept. The concept includes the purpose and content of the program, the periodicity of the broadcast, the natural aesthetic standards of the programming, and the image of the host on air. Another object that has a mixed legal nature is the format of the “escape-room” quest. At the core of the disputes over the format of the quest room is copyright. For example, the format of the quest rooms is created on the basis of famous literary works “Sherlock Holmes”, “The Children of the Caribbean Sea”, “Harry Potter” and so on.

In the era of digital technology became popular computer games, which are complex objects of intellectual property rights. Some researchers regard the games to the subject matter of copyright, as computer programs, others consider that the games – data bases, as well as there are opponents of the protection of the games. We believe that the approach that has developed in the judicial practice of the Romano-Germanic system, which considers the computer game hybrid object is the most substantiated and logical. The television format is a complex object of intellectual property rights, which requires legal enforcement and protection of intellectual property rights.

Therefore, each format, depending on the type and nature of the elements, is protected by different legal and civil mechanisms. Some of them are jurisdictional and legislatively regulated, others are based on non-typical forms of protection and contribute to the consolidation of the format in the civil turnover.

**Key words:** copyright, audiovisual work, format, television format, complex object of intellectual property rights.

**Постановка проблеми.** Убачаючи багатоманітність вектора значення поняття «формат», наявна необхідність проаналізувати, який вид формату є об'єктом права інтелектуальної власності, а який – ні. Аналіз наукових досліджень свідчить про те, що сучасні правники та журналісти мають різні погляди на сутність категорії «формат». Це або вузький підхід, коли формат отожднюють із жанром, або навпаки, коли формат розглядається як складний комплексний об'єкт права інтелектуальної власності. У першому разі формат використовується для опису жанрових характеристик, тоді як в іншому (у разі налагоджених і успішних форматів) – це унікальне поєднання елементів ноу-хау, авторського права, дизайну, торговельної

марки, конфіденційної та комерційної інформації, різних прав інтелектуальної власності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Варто зазначити, що проблему визначеності формату досліджували багато закордонних учених, серед яких: А. Аманьєва, В. Горчаков, В. Дозорцев, О. Жилінкова, Г. Карнел, М. Кін, Г. Лазутіна, Р. Мідоу, А. Моран, Т. Орен, А. Сухачова, Д. Чалабі й інші. Проте єдиного підходу до визначення правового режиму цієї категорії серед науковців не існує. На жаль, вітчизняні та закордонні науковці не уніфікували погляди на врегулювання різних видів форматів, їхнє місце у праві інтелектуальної власності не досліджувалося.

**Мета.** Завдання статті – класифікувати й описати різні види форматів: визначити їхню правову природу, елементи, з яких складаються, та можливість захисту цивільно-правовими механізмами. Проаналізувати міжнародне правове регулювання та регулювання форматів на національному законодавчому рівні. Дослідити нові об'єкти права інтелектуальної власності, висвітлити їхнє змістове наповнення і галузі застосування.

**Результати.** Сфери, у яких використовується категорія «формат», є різноманітними, але об'єктом правової охорони формат стає лише у виняткових випадках. Натепер слово «формат» одне з найпоширеніших понять у сучасній телевізійній галузі. Походить від латинського “*liber formatus*” [5], що перекладається як «сформована книга», тобто створена в певній формі та визначеному розмірі, у подальшому формати використовуються з 1955 р. у комп'ютерній сфері.

Формат використовується в основному як спеціальний диференціатор розміру без чіткого визначення (наприклад, цифровий формат проти фізичного, електронний формат проти друкованого). Ґрунтовне дослідження формату міститься у “*Paratexts*” G. Genette з 1997 р., коли формат означав спосіб складання аркушів книги, а також розмір оригінального аркуша [2]. Вітчизняні дослідники медійної сфери почали оперувати даним поняттям у 1990-х рр., проте закордонні вчені досліджували дану категорію з 1950-х рр. Формат із плином часу використовують не лише у друкованій продукції, існує також радіоформат, формат комп'ютерної гри, формат зображення, формат телеканалу, формат аудіовізуального твору та багато інших.

Серед науковців немає єдності тлумачення категорії «формат». Так, Г.В. Лазутіна визначає шість варіантів використання терміна «формат»: 1) формат як сукупність зовнішніх характеристик предмета комунікації, які передають його розмір і особливості форми; 2) формат як «тип видання»; 3) формат як «рід творчості»; 4) формат як «вид творчості»; 5) формат як «вид комунікаційного каналу»; 6) формат як «спосіб подачі» [14]. У даній статті формат аналізується як специфічний об'єкт цивільного обороту. Тобто класифікація Г.В. Лазутіної стосується суто засобів масової інформації, не зачіпає аналіз формату як об'єкта, щодо якого можуть виникати певні цивільні права й обов'язки.

Викладені особливості форматів дають право стверджувати, що варто розрізняти вид форматів, які підлягають охороні правом інтелектуальної власності, а які – ні. Наприклад, відповідно до ст. 8 Закону України «Про авторське право», правова охорона поширюється тільки на форму вираження твору і не поширюється на будь-які ідеї, теорії, принципи, методи, процедури, процеси, системи, способи, концепції, відкриття, навіть якщо вони виражені, описані, пояснені, проілюстровані у творі [12]. Уважаємо, що в разі віднесення якогось виду формату до об'єктів права інтелектуальної власності необхідно детально вивчити структуру й елементи, з яких він складається.

У сучасних умовах практичне та теоретичне значення для учасників цивільно-правових відносин мають формати, які охороняються правом інтелектуальної власності або потребують такої охорони. Пропонуємо за видами класифікувати формати відповідно до об'єктів, які створюються на їхній основі:

1. Формат радіостанції.
2. Формат квест-кімнати.
3. Формат спортивної гри.
4. Формат комп'ютерної гри.
5. Формат лонгриду.
6. Телевізійний формат.

Інші формати не ввійшли до даної класифікації, оскільки мають слабкий рівень охороноспроможності. Перелічені формати трапляються як об'єкти спорів у судовій практиці, арбітражній та медіаторів.

Аналіз змісту елементів форматів демонструє гіпотетичну можливість захисту формату як об'єкта визначеним цивільно-правовим механізмом. Наприклад, формат радіостанції (далі – радіоформат) розуміється як принципи та параметри віщування, орієнтовані на потенційну аудиторію. Радіоформати бувають таких видів: 1) *Adult Contemporany (AC)* – музикальною основою є поп-хіти 70–90 рр.; 2) формат *Easy Listening* – музика, легка для сприйняття; 3) музика *New Age* – знімає напруження та для медитації, окрім музичних інструментів, є звуки моря, лісу, звірів тощо; 4) формат *AOR Album Oriented Rock/Adult Oriented Rock* – рок-музика, інші формати [10]. Формат радіо розуміється як його концепція. До концепції відносять мету і зміст програми, періодичність віщання, естетичні норми програмування, образ ведучого в ефірі, послідовність сюжетів та відповідність елементів потребам аудиторії слухачів. Закон України «Про телебачення і радіомовлення» не містить терміна «радіоформат», у Законі він визначається як програмна концепція мовлення – обов'язковий додаток до ліцензії на мовлення, яким визначаються основні змістові характеристики мовлення. Відповідно до ст. 27 цього ж Закону, програмна концепція мовлення телерадіоорганізації визначає частку програм власного виробництва; мінімальну частку національного аудіовізуального продукту; максимальну частку аудіовізуальної продукції іноземного виробництва; максимальні обсяги ретрансляції й орієнтовний перелік (за жанрами) програм і передач, які передбачається ретранслювати; жанровий розподіл програм та передач. Зважаючи на той факт, що формат радіостанції – це своєрідний принцип віщування, охороні, відповідно до Закону «Про авторське право та суміжні права», він не підлягає [12]. Однак необхідно зауважити, що формат («програмна концепція мовлення») є визначальним під час оформлення ліцензії з Нацрадою з питань телебачення та радіомовлення. У США були спроби захисту радіоформату авторським правом, проте успіхом не увінчалися.

Останнім часом набуває популярності такий вид розважальних ігор, як квест-кімната “*escape-room*”. Сутність гри полягає в тому, що команду гравців зачинають у приміщенні з тематичним антуражем, із цієї кімнати необхідно вийти за встановлений час за допомогою виконання різних завдань та розгадування інтелектуальних ребусів. Сама концепція гри не нова, уперше цей формат гри був розроблений програмістами США у 2006 р. [17]. Постає запитання: Чи може формат гри квесту розглядатися як об'єкт авторського права? З одного боку, коли йдеться про текст, у якому описується формат гри, найближчим об'єктом захисту в авторському праві є сценарій. З іншого боку, квест-кімната – це тематична концепція гри, учасникам якої необхідно вирішити завдання в межах розважального простору, але ідеї та концепції відповідно до чинного законодавства України не охороняються. Для визначення місця формату квесту серед об'єктів необхідно розібратися, з яких елементів складається формат квест-кімнати. Згідно зі ст. 8 Закону «Про авторські та суміжні права», об'єктами авторського права є твори у галузі науки, літератури і мистецтва. В Україні була спроба розглянути формат квест-гри як об'єкт авторського права в судовому рішенні № 22-ц-7206/2010 від 29 жовтня 2010 р., позивач звернувся до відповідача з позовом про заборону відповідачу на організацію та проведення ігор формату «ІНФОРМАЦІЯ\_3» з порушенням авторського права концепції гри формату «ІНФОРМАЦІЯ\_3», стягнення компенсації за порушення авторських прав у сумі 8 500 грн та компенсування моральної шкоди в розмірі 8 500 грн; стягнення штрафу на користь держави за порушення Закону України «Про авторське право і суміжні права». Позовні вимоги мотивовані тим, що він є автором інтелектуальної гри «ІНФОРМАЦІЯ\_3», про що видано відповідне свідоцтво. Відповідач знав про наявність авторського права позивача на

вказану гру, був повідомлений про це. Однак без договору на право використання концепції гри «ІНФОРМАЦІЯ\_3» та виплати компенсації за використання об'єкта інтелектуальної власності відповідач самовільно організував оплатне проведення гри, чим порушив авторські права [15]. Цікаво, що Апеляційний суд вважає, що суд першої інстанції дійшов правильного висновку, що позивачем доведено факт наявності в нього авторського права на гру, факт порушення відповідачем авторського права шляхом використання твору без згоди автора. Проте, на нашу думку, у цій ситуації рішення суду є нелогічним. Оскільки концепція гри не може охоронятися авторським правом. Наприклад, відома письменниця Дж. Роулінг має право подати до суду на особу, що створить квест-кімнату у форматі «Гаррі Потера». [6] За законодавством Великої Британії авторка має довести, що плагіат є “substantial similar” (істотно подібний) до її оригінального твору. Авторці необхідно вказати на схожість з оригінальним сюжетом та персонажами (домашні сови, блискавка, спортивні мітли тощо.) У Британії покарання може бути різним, суд має право навіть закрити квест-кімнату. Іншим елементом формату квест-кімнати, що охороняється, є торговельна марка, яка захищається ст. 492 Цивільного кодексу України. Наприклад, якщо особа використовує символ “Superman” в ігровій квест-кімнаті, правоволодієць торгової марки має право подати до суду за порушення прав на торговельну марку. Звертаємо увагу на те, що захисту підлягати можуть окремі елементи формату квест-кімнати, а не сам об'єкт загалом.

Судова практика європейських країн позначила критерії охороноздатності формату на прикладі форматів телевізійних програм та ігор, деякі науковці вважають формат квест-кімнати наближеними до цих об'єктів. Британський суд 19 жовтня 2017 р. зазначив, що формат телевізійної гри або вікторини може стати предметом захисту авторських прав як драматичний твір. Формат повинен мати низку елементів, які разом відрізняють шоу від подібних програм, а відмінні ознаки об'єднані одна з одною в узгодженій структурі, яка може бути повторена в пізнаваній формі. Формат квест-кімнати придатний для охорони, але в кожному разі це буде залежати від того, наскільки детально він описаний (у вигляді сценарію або біблії формату) і втілений у справжніх іграх.

В Австралії, Британії й Індії активно створюються нові формати спортивних ігор. Наприклад, традиційну довгу гру у крикет скорочують до 100-бальної системи, ця версія гри розробляється так, щоб чітко ввійти в межі вечірнього телевізійного графіка. Британські юристи Лаура Канхем, Сд Хедкок, Емма Дей у своєму дослідженні проаналізували, яким чином формати спортивних ігор можуть охоронятися правом інтелектуальної власності в Англії. Британський досвід може стати у пригоді для українських юристів, адже всі перелічені далі інструменти захисту формату спортивної гри передбачені в національному законодавстві. Торгові марки стоять на першому місці захисту будь-якого «бренду». Вони допомагають захистити візуальні елементи, на які споживач звертає найбільшу увагу. Якщо формат спортивної гри відтворюється в багатьох країнах світу, очевидно, важливо отримати (наскільки це можливо) реєстрацію торговельної марки в кожній відповідній країні. Наприклад, спробуйте назвати свій новий футбольний турнір «Прем'єр-ліга», і ви можете фігурувати відповідачем у справі за позовом адвокатів, які представляють інтереси футбольної асоціації “Premier League Limited” (що зареєструвала логотип Прем'єр-ліги як торгову марку Європейського Союзу). Але торгова марка може захищати лише назву формату, а не ідею чи правила, що стоять за грою. Чудовим прикладом спортивного формату є “Zumba Fitness”, які створили впізнаваний бренд та танцювальні тренування, продають усім, хто бажає, ліцензії на використання їхніх авторських прав

(та торгових марок) у літературних, драматичних, музичних та мистецьких творах, що становлять клас фітнесу «Зумба». Тобто в цій ситуації права на формат спортивної гри захищаються не за допомогою авторського права, а за допомогою норм про добросовісну конкуренцію, ліцензування торгової марки тощо [13]. Ще важливою складовою частиною в захисті прав на формат є репутація. Репутація “goodwill” для англіїців є ключовою, важливо, щоб нова спортивна подія мала репутацію та популярність серед громадськості. Якщо маєш репутацію, можна захистити себе таким інструментом, як “Governing body protections” (захист управлінськими органами). З вищенаведеного випливає, що формат спортивних ігор також може бути охоронюваним об'єктом права інтелектуальної власності.

В еру комп'ютерних технологій стали популярними комп'ютерні ігри, які є складними об'єктами права інтелектуальної власності. Для гравців комп'ютерна гра – це графічне середовище, у якому можна розслідувати злочини, пробиратись крізь лабіринти або навіть вчиняти військові баталії. Для юристів – це сукупність об'єктів права інтелектуальної власності. Формат гри складається з різних елементів. Загалом, залежно від юрисдикції й обставин, відеоігри та їхні елементи можуть захищатися авторським правом, товарними знаками, патентами, комерційною таємницею тощо. У деяких країнах відеоігри сприймаються здебільшого як сукупність об'єктів інтелектуальної власності (США, Японія, Індія, Німеччина), в інших вони розглядаються як комп'ютерні програми (Канада, Китай, Ізраїль), дуже рідко – як аудіовізуальні елементи (Південна Корея) [11].

Варто погодитися з українським науковцем І. Венедиктовою, яка стверджує, що комп'ютерна відеогра є складним об'єктом, істотними елементами якого будуть ті, що належать саме до літературних творів: сюжет і персонаж. Розуміння відеоігор не може зводитись лише до розуміння їх як комп'ютерних програм – об'єктів авторського права (вихідний і об'єктний коди, які є охоронюваними з погляду права). Поширеним явищем убачається створення на основі комп'ютерних ігор похідних творів, здебільшого мультиплікаційних фільмів, що передбачає передавання майнових прав на використання сценаріїв, на персонажів комп'ютерних відеоігор [9].

Зокрема, для створення комп'ютерних відеоігор було адаптовано сюжети відомих літературних творів, як-от: «Гоббіт», «Володар перснів», «Пірати Карибського моря», «Гаррі Поттер» та інші. Такі комп'ютерні відеоігри в розумінні авторського права – похідні твори. Згідно з визначенням, наданим у ст. 1 Закону, похідний твір – це твір, що є творчою переробкою іншого існуючого твору без завдання шкоди його охороні (анотація, адаптація, аранжування, обробка фольклору, інша переробка твору) чи його творчим перекладом іншою мовою. Подібною думкою дотримуються також закордонні вчені А. Ліпсон та Р. Брейн, які перелічують творчі елементи формату комп'ютерної гри та відносять його до похідного твору [7]. Ми вважаємо, що відеогра може бути як оригінальним, так і похідним твором, претендувати на захист авторським правом.

Формат лонгриду – це один із нових мультимедійних продуктів, який не визначено серед об'єктів права інтелектуальної власності на рівні законодавства, проте елементи, із яких він складається, охороняються нормами авторського права. Узагалі “long read” з англійської перекладається як «довгий текст, довге читання». Це своєрідний блог, сайт на якому подається інформація у вигляді тексту, супроводжується фотографіями, відео, анімаціями, музикою, кількість елементів лонгриду може досягати більше 100. Перша публікація такого формату під назвою “Snow Fall” [1], створена редакцією The New York Times у 2012 р., стала справжньою революцією у світі мультимедійної журналістики [16]. Чітке визначення мультимедійної журналістики надала швейцарська дослідниця

К. Крайкен: це інтеграція тексту, зображення, звуку, відео та графіки, яке розповідає журналістську історію [3]. Мультимедійний лонгрид як різновид мультимедійної статті – формат, у якому великий за обсягом і глибоко пророблений текст є основою медіатору, а аудіовізуальні елементи – допоміжні засоби, які водночас обов'язкові для розкриття теми в даному форматі. З огляду на елементи, з яких складається лонгрид, його необхідно віднести до складних об'єктів права інтелектуальної власності. Оскільки формат мультимедійного лонгриду – це яскравий приклад багатопланового об'єкта.

Телевізійний формат є наступним складним об'єктом права інтелектуальної власності, який потребує законодавчого врегулювання. Однак порівняно з кінофільмом, який визнаний об'єктом права інтелектуальної власності як різновид аудіовізуального твору, телевізійний формат таким об'єктом на рівні законодавства поки що не визнаний, що і спонукає науковців ставити питання про необхідність легалізувати його на рівні закону, хоча de facto він давно є об'єктом обороту. Альберт Моран у своїй роботі «Розуміння глобального ТВ-формату» (“Understanding the Global TV Format”) дійшов висновку, що формат – це об'єкт, який складається з різноманітних елементів: об'єктів авторських і суміжних прав, засобів індивідуалізації товарів та послуг, ноу-хау, комерційної таємниці тощо [4, с. 185]. Отже, саме А. Моран заклав основи для теорії формату як складного об'єкта права інтелектуальної власності. Уважаємо, що під характери-

зування ТВ-формату можна згадати В. Дозорцева щодо характеристики ним фільму як аудіовізуального твору, складного, комплексного, багатопланового результату, що складається із множини різноманітних об'єктів, який повинен мати істотні особливості [8]. Тому, якщо повернутися до аналізу підходів учених до правової характеристики ТВ-формату, можна дійти висновку, що за своїм змістом підходи їх є тотожними, оскільки ніхто з них не заперечує того, що ТВ-формат об'єднує в собі різноманітні результати права інтелектуальної власності, тобто є комплексним, складним єдиним об'єктом, назріла необхідність розроблення єдиного підходу до регулювання таких складних об'єктів.

**Висновки і перспективи.** Отже, з огляду на різноманітність тлумачення категорії «формат» у праві ІВ, здебільшого формат є складним об'єктом права інтелектуальної власності, що складається з різних аудіовізуальних елементів. Формати, сутність яких наближена до жанру, шаблону, правил, концепцій, охороні авторським правом не підлягають, однак формати, у складі яких є об'єкти авторського права, під таку охорону потрапляють як складні об'єкти права ІВ. Натепер можна виділити такі види форматів: формат книги, радіоформат, формат квест-кімнати, формат комп'ютерної гри, формат лонгриду, формат спортивної гри, телевізійний формат. Залежно від змістового наповнення кожен із вищезазначених форматів має різний рівень охороноспроможності у цивільному праві.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Branchurl J. Snow Fall The Avalanche at Tunnel Creek. *The New York Times*. URL: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>.
2. Gorichanaz T. Genre, format and medium across the information professions. URL: <http://informationr.net/ir/22-1/colis/colis1636.html>.
3. Krieken K. Multimedia Storytelling in Journalism : Exploring Narrative Techniques in Snow Fall. URL: [https://www.researchgate.net/publication/325171437\\_Multimedia\\_Storytelling\\_in\\_Journalism\\_Exploring\\_Narrative\\_Techniques\\_in\\_Snow\\_Fall](https://www.researchgate.net/publication/325171437_Multimedia_Storytelling_in_Journalism_Exploring_Narrative_Techniques_in_Snow_Fall).
4. Moran A. Malbon Understanding the Global TV Format. Justin, 2006. P. 256.
5. Online Etymology Dictionary. URL: <https://www.etymonline.com/word/format>.
6. Pedersen F. Legal Guidelines for Escape Room Business (US/Canada 2018 Update). URL: <https://nowescape.com/blog/escape-room-legal-guidelines/>.
7. Ramos M., López L. The Legal Status of Video Games : Comparative Analysis in National Approaches. 2013. P. 96. URL: [https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\\_analysis\\_on\\_video\\_games.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf).
8. Ананьева А. Формат аудіовізуального твору. *Інтелектуальна власність. Авторські та суміжні права*. Квітень 2017. № 4–5.
9. Венедіктова І. Авторське право на елементи літературного твору у комп'ютерній відеогрі. *«Право України»* : юридичний журнал. 2018. № 1. С. 91–102. URL: [https://pravoua.com.ua/ua/store/pravoukr/pravo\\_2018\\_1/pravo\\_2018\\_1\\_s71](https://pravoua.com.ua/ua/store/pravoukr/pravo_2018_1/pravo_2018_1_s71).
10. Гудиллов Р. Формати радіостанцій. URL: <http://guzei.com/radio/journal/article/format.php>.
11. Даточний А., Дучак Б. Ідея vs вираження у відеоіграх: де межа копіювання? *Юридична онлайн-газета*. URL: <http://jur-gazeta.com/publications/practice/zahist-intelektualnoyi-vlasnosti-avtorske-pravo/ideya-vs-virazhennya-u-videoigrah-de-mezha-kopiyuvannya.html>.
12. Про авторське право і суміжні права : Закон України. *Відомості Верховної Ради України*. 1994. № 13. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>.
13. Квест-кімнати як об'єкт інтелектуальної власності. URL: [https://bliss.com.ua/articles/kvest\\_komnaty.htm](https://bliss.com.ua/articles/kvest_komnaty.htm).
14. Лазутіна Г. Жанр і формат у термінології сучасної журналістики. *Вісник Московського університету*. 2010. № 6. С. 20.
15. Судове рішення № 22-ц-7206/2010. URL: <https://reyestr.court.gov.ua/Review/11862909#>.
16. Сухачева А. Snow Fall от The New York Times: формат історії майбутнього. *Новий репортер*. URL: <http://newreporter.org/2012/12/25/snow-fall-ot-the-new-york-times-format-istorii-budushhego/> (дата звернення: 06.04.2017).
17. Томаров І. Формат гри-квеста як об'єкт авторського права. *Legal shift* : блог. URL: <http://www.legalshift.com.ua/?p=1032>.
18. Фридунбекова Г. Трансформація інтерв'ю від жанру до формату в електронних засобах масової інформації. *Науковий вісник міжнародного гуманітарного університету. Філософія*. 2017. № 26. URL: [http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v26/part\\_1/45.pdf](http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v26/part_1/45.pdf).