

CDIP/26/5

**الأصل: بالإنكليزية**

**التاريخ: 5 مايو 2021**

# اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة السادسة والعشرون

جنيف، من 26 إلى 30 يوليو 2021

مقترح مشروع معدّل مقدم من إندونيسيا والإمارات العربية المتحدة بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي

من إعداد الأمانة

1. ناقشت اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية (اللجنة)، في دورتها الخامسة والعشرين، الوثيقة CDIP/25/8 Rev. بشأن *مقترح مشروع مقدم من جمهورية إندونيسيا والإمارات العربية المتحدة بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي.* "وأحاطت اللجنة علماً بمقترح المشروع والتمست من البلدان المتقدمة بالمقترح أن تراجع الوثيقة بمساعدة الأمانة، بالاستناد إلى التعليقات التي قدّمتها الوفود الأخرى، بغية النظر فيه في الدورة المقبلة."
2. ويحتوي مرفق هذه الوثيقة على مقترح المشروع المعدّل المقدم من إندونيسيا والإمارات العربية المتحدة بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي، الذي أُعدّ بدعم من أمانة الويبو.
3. *إن اللجنة مدعوة إلى النظر في المعلومات الواردة في مرفقي هذه الوثيقة.*

[يلي ذلك المرفقان]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. موجز | | |
| رمز المشروع | DA\_1\_4\_10\_12\_19\_24\_27\_01 | |
| العنوان | *تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي* | |
| توصيات أجندة التنمية | 1 و4 و10 و12 و19 و24 و27 | |
| وصف موجز للمشروع | يهدف المشروع المقترح إلى تقوية الصناعات الإبداعية عن طريق تحسين استخدام الشركات المحلية لنظام الملكية الفكرية، وزيادة قدرة السلطات المعنية بالملكية الفكرية للبلدان المشاركة في ضوء التغيرات الحاصلة في العصر الرقمي. وعلى وجه الخصوص، يهدف المشروع إلى ما يلي: "1" تمكين أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية من حماية حقوق الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها من أجل دعم تسويق المنتجات والخدمات الإبداعية والثقافية؛ "2" وبناء شبكات تربط بين الصناعات الإبداعية المحلية من أجل تسهيل نقل معلومات والتعاون وتحسين أداء السوق. | |
| البرنامج المسؤول عن التنفيذ | البرنامج المسؤول عن التنفيذ: البرنامج 3  البرامج المعنية: البرامج 2 و17 و30 | |
| الصلة بالبرامج / مشاريع أجندة التنمية الأخرى المعنية | المشاريع: DA\_8\_01 وDA\_8\_02 وDA\_19\_30\_31 وDA\_16\_20\_01 وDA\_16\_20\_02 وDA\_16\_20\_03 | |
| الصلة بالنتائج المرتقبة في البرنامج والميزانية | ھ2.3 كفاءات معزَّزة للموارد البشرية القادرة على تلبية تشكيلة واسعة من المتطلبات لتسخير الملكية الفكرية بفعالية لأغراض التنمية في البلدان النامية والبلدان الأقل نمواً والبلدان ذات الاقتصادات المتحولة  ھ2.4 نفاذ محسّن إلى المعلومات المتعلقة بالملكية الفكرية واستخدامها من قبل مؤسسات الملكية الفكرية والجمهور لتشجيع الابتكار والإبداع  ھ6.3 قدرات معزّزة للشركات الصغيرة والمتوسطة والجامعات ومؤسسات البحث من أجل النجاح في تسخير الملكية الفكرية لأغراض دعم الابتكار | |
| مدة المشروع | 36 شهراً | |
| ميزانية المشروع | **الميزانية الإجمالية: 795.000 فرنك سويسري لموارد خلاف الموظفين** | |
| 1. وصف المشروع | | |
| 1.2 مقدمة للمسألة | | |
| الصناعات الإبداعية هي من بين الصناعات الأسرع نمواً في العديد من الاقتصادات، بما في ذلك في البلدان النامية. وتشجع هذه الصناعات الإبداع والتكنولوجيا والثقافة والابتكار مع القيام في الوقت ذاته بتعزيز النمو الاقتصادي وتوفير فرص العمل. ومع النهضة التكنولوجية وخاصة الثورة الرقمية، يبرز التعليم والابتكار والصناعات القائمة على المعرفة بين القطاعات الدينامية في الاقتصاد العالمي.  ويشكل الاقتصاد الإبداعي أيضاً جزءاً مهماً من التجارة العالمية. ووفقاً للتقرير الذي نشره مؤتمر الأمم المتحدة للتجارة والتنمية (الأونكتاد) "بلغ إجمالي السوق العالمية للسلع والخدمات الإبداعية المتداولة 547 مليار دولار أمريكي في عام 2012. وأظهرت التجارة عبر الحدود بالسلع الإبداعية نمواً مضطرداً في العقد الماضي. وبلغت معدلات النمو 8.6 في المائة سنوياً من عام 2003 إلى عام 2012."[[1]](#footnote-2)  وتنمو الصناعات الإبداعية وتزدهر بوصفها صلة ربط بين الثقافة والاقتصاد والتكنولوجيا. وكثيراً ما يكون الابتكار في تلك الصناعات عملية تعاونية تشمل طائفة عديدة ومختلفة من الجهات الفاعلة وأصحاب المصلحة الذين لديهم احتياجات محددة للملكية الفكرية. وما فتئ نظام الملكية الفكرية يُحدّد بوصفه أحد الأدوات الأساسية للصناعات الإبداعية. وفي بعض الأحيان، تُعرّف الصناعات الإبداعية بأنها تلك الصناعات "التي تنشأ من القدرة الإبداعية والمهارة والموهبة الفردية وتكون لديها الإمكانات لخلق الثروة وفرص العمل عن طريق استحداث الملكية الفكرية واستغلالها".[[2]](#footnote-3) وتنتج الصناعات الإبداعية منتجات تدخل فيها أنواع مختلفة من حقوق الملكية الفكرية، أهمها حق المؤلف، ولكن قد تتضمن أيضاً تصاميم وعلامات تجارية، وفي بعض الأحيان، براءات. ويمكن للصناعات الإبداعية أن تزدهر في بيئة يعمل فيها نظام الملكية الفكرية بشكل جيد، حيث يمكن لمختلف الجهات الفاعلة الاقتصادية أن تستفيد من ملكيتها الفكرية.  ومن أكثر التحديات إلحاحاً في الاقتصاد الإبداعي اليوم هو كيفية تحسين استخدام الملكية الفكرية لأغراض التنمية الاجتماعية والاقتصادية المستدامة. وهناك حاجة ملحة لتركيز المزيد من الاهتمام على تثقيف وتدريب أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية على كيفية استخدام نظام الملكية الفكرية في عملية إنشاء منتجاتهم الإبداعية وحمايتها وإدارتها واستغلالها، وكيفية إنفاذ حقوق الملكية الفكرية الخاصة بهم. وتمثل الصناعات الإبداعية مجالاً معقداً توجد فيه فجوات معرفية كبيرة. وتتكون الصناعات الإبداعية من عدد كبير ومتنوع جداً من أصحاب المصلحة، وتشمل على السواء الصناعات الثقافية التقليدية والشركات الرقمية، والشركات المتوسطة والصغيرة ومتناهية الصغر والشركات الكبيرة، والكيانات الخاصة والعامة، والهيئات الربحية وغير الربحية.  وأصبحت الحاجة المتعلقة بالقدرة على استخدام نظام الملكية الكفرية بشكل كامل تتسم بأهمية أكبر بكثير في العصر الرقمي. فقد أتاحت الرقمنة ودرجة تقدم تكنولوجيا المعلومات المزيد من الفرص وطرحت تحديات جديدة أمام الصناعات الإبداعية. وغيرت طريقة إنشاء المنتجات والخدمات الإبداعية وإنتاجها وتوزيعها واستهلاكها. وخفّضت زيادة الرقمنة حواجز الدخول وهيأت فرصاً لجميع البلدان من أجل المشاركة في الاقتصاد الإبداعي العالمي. وقد مكّن النفاذ الإلكتروني إلى المعلومات والبحوث، إلى جانب زيادة التواصل ومشاركة الصناعة الإبداعية ذاتها في العصر الرقمي، الشركات الإبداعية من تسويق بضائعها وخدماتها لجمهور أكبر وأكثر تنوعاً. كما أتاح العصر الرقمي للمواهب من جميع أنحاء العالم أن تعمل مع بعضها وتستنبط الأفكار والمنتجات أكثر من أي وقت مضى، بطريقة تعاونية.  وأنشأت زيادة فرص التعاون التي أتاحتها الرقمنة حاجة ملحة إلى فهم القطاعات الإبداعية لطريقة حماية أفكارها الإبداعية والمبتكرة وطريقة تسويق منتجاتها الإبداعية عن طريق اتفاقات الترخيص، أو غيرها من أدوات الملكية الفكرية. وكذلك، يطرح العصر الرقمي تحديات خاصة بالنسبة إلى الشركات الإبداعية في مجال الملكية الفكرية. وقد ساهمت التقنيات والأدوات والمنصات الرقمية في إنشاء سوق عالمي حقيقي للصناعات الإبداعية، ولكنها ساهمت أيضاً في إنشاء حيز تعطل فيه المنتجات المقرصنة والمقلدة الفرص المتاحة أمام المبدعين لكسب عيشهم من أعمالهم. وقد أفضت حالات التعدي على الملكية الفكرية في البيئة الرقمية إلى خسارات كبيرة في الأرباح والوظائف، وأضرت بسمعة المبدعين وحدّت من فرص نمو البلدان النامية والمتقدمة على السواء. وتطال حالات التعدي جميع أشكال الملكية الفكرية، ويتطلب التعامل معها معرفة جيدة بالملكية الفكرية، إضافة إلى مستويات أعلى من الإلمام الرقمي من أجل استخدام البنية التحتية الرقمية.  وفي كثير من الأحيان، لا تستخدم الشركات الإبداعية الفرص المتاحة استخداماً كافياً، وخاصة الشركات الموجودة في البلدان النامية. وتفتقر الشركات والمؤسسات الإبداعية في البلدان النامية إلى المهارات الرقمية، ولا تزال تعتمد على التوزيع المادي والتسويق خارج شبكة الإنترنت، إضافة إلى افتقارها بشكل كلي تقريباً إلى استراتيجيات التوسيم، مما يحد من إمكانية وصولها إلى المعلومات والأسواق المحتملة.  ولذلك، هناك هدفان رئيسيان مترابطان يتعين معالجتهما في إطار تعزيز وتقوية الصناعات الإبداعية في البلدان النامية. ويكمن أولهما في بناء قدرات الشركات الإبداعية المحلية وقدرات السطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، على استخدام أدوات الملكية الفكرية والاستفادة منها وتنفيذ استراتيجيات من أجل إضافة قيمة تميّز منتجاتها وخدماتها الإبداعية، ومن أجل تنويع أنشطتها الاقتصادية في العصر الرقمي. والهدف الثاني، ذو الأهمية البالغة من أجل تمكين تنفيذ الهدف الأول، هو بناء شبكات تربط بين الصناعات الإبداعية على الصعيد المحلي من أجل تسهيل نقل المعلومات والتعاون والنمو.  ولأغراض المشروع، ستشمل الصناعات الإبداعية التي سيتم تغطيتها القطاعات التالية: صناعة المنتجات السمعية البصرية، بما في ذلك الأفلام والرسوم المتحركة، وصناعة النشر، وصناعة الموسيقى، وألعاب الفيديو، والتطبيقات المتنقلة، والأزياء.  وسيركز المشروع على أهمية وملاءمة حق المؤلف والحقوق المجاورة، التي تؤدي دوراً رئيسياً في هذه الصناعات، إضافة إلى النظر في أشكال أخرى من الملكية الفكرية حسب الاقتضاء. وسوف يركز نواتجه على الجوانب المتعلقة بعمل الصناعات الإبداعية في البيئة الرقمية.  وقدر الإمكان، سيستفيد المشروع من المواد الموجودة في الويبو بشأن الصناعات الإبداعية، وسيرسي أوجه تآزر وسيسعى إلى تحقيق الكفاءة من خلال تكييف المحتوى مع أهداف المشروع المحددة واحتياجات المستفيدين.  وسيسعى المشروع إلى تحقيق نتائج ملموسة سيكون لها تأثير قابل للقياس على الأهداف المحددة. | | |
| 2.2 الأهداف | | |
| يهدف المشروع المقترح إلى تقوية الصناعات الإبداعية في البلدان المشاركة تحقيقاً للهدفين الرئيسي التاليين:  أولاً. بناء قدرات الشركات المحلية العاملة في الصناعات الإبداعية وقدرات السطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، على استخدام أدوات واستراتيجيات الملكية الفكرية والاستفادة منها من أجل إضافة قيمة تميّز منتجاتها وخدماتها، ومن أجل تنويع أنشطتها؛  ثانياً. وبناء شبكات تربط بين أصحاب المصلحة المحليين في الصناعات الإبداعية من أجل تسهيل نقل المعلومات والتعاون وتحفيز النمو.  ويهدف المشروع على وجه الخصوص إلى ما يلي:   * 1. الارتقاء بالمهارات المهنية وإذكاء الوعي بالملكية الفكرية في صفوف أصحاب المصلحة في القطاعات الإبداعية المختارة بشأن مسائل من قبيل:      1. الدور الذي يمكن أن يؤديه نظام الملكية الفكرية في تعزيز الإبداع والابتكار، وإضافة القيمة، من خلال حماية المنتجات الإبداعية؛      2. وتوثيق الملكية الفكرية وإدارتها، وحسب الاقتضاء، عمليات تسجيلها ودورها في تعظيم تدفقات الإيرادات بالنسبة إلى أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية؛      3. وضرورة احترام وإنفاذ الملكية الفكرية التي تمثل الأصول الرئيسية غير الملموسة لمعظم الشركات الإبداعية.   2. دعم إنشاء البنية التحتية للصناعات الإبداعية على الصعيدين الوطني والإقليمي، حسب الاقتضاء، من أجل تسهيل تشغيل المعاملات القائمة على الملكية الفكرية، أو استخدام نظام الملكية الفكرية في الشركات.   3. والعمل، داخل كل قطاع وفيما بين القطاعات، على تعزيز الشبكات التي تربط بين أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية، من أجل تسهيل أوجه التعاون ونقل المعارف | | |
| 3.2 استراتيجية التنفيذ | | |
| ستُحقق أهداف المشروع عن طريق النواتج والأنشطة التالية:  الناتج 1- اعتماد نهج استراتيجي وقابل للتنفيذ من أجل تحقيق تحسينات ضمن القطاعات الإبداعية المختارة في البلدان المستفيدة.  الأنشطة:   1. إجراء دراسة نطاق بشأن الحالة الخاصة للصناعات الإبداعية المختارة في البلدان المستفيدة من أجل تحديد المسائل الاستراتيجية التي يتعين معالجتها إبان تنفيذ المشروع وفقاً للسياسات الوطنية، بما في ذلك نطاق الاستخدام غير الكافي للملكية الفكرية وأسبابه؛ 2. وتقديم نتائج الدراسة إلى أصحاب المصلحة من أجل ضمان تحقيق الأثر المستهدف من المشروع.   الناتج 2- الارتقاء بمهارات أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها، والتسويق الرقمي، فيما يخص القطاعات الإبداعية المختارة.  الأنشطة:   1. إعداد مواد عامة مخصصة للحكومات بشأن السُبل التي يمكن بها استخدام إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها من أجل تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات سياساتية ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية؛ 2. إعداد مواد مخصصة لأصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية المختارة. وينبغي أن تغطي المواد طريقة تحديد حقوق الملكية الفكرية وإدارة هذه الحقوق وإنفاذها باعتبارها أصولاً مؤسسية في القطاعات المعينة. 3. توفير خدمات بناء قدرات لفائدة المؤسسات والمبدعين وأصحاب المصلحة الآخرين في الصناعات الإبداعية المختارة بشأن الجوانب الرقمية لإدارة الملكية الفكرية، بما في ذلك التسويق والإنفاذ والمجالات الأخرى المرتبطة بالرقمنة التي تجمع النُهج المبتكرة لتقديم المحتوى والأشكال التقليدية، حسب الاقتضاء؛ 4. وضع برامج توجيهية مع الموجهين في المجالات المختارة التي ترغب في دعم الارتقاء بالمستويات المهنية في الشركات والمنظمات والمؤسسات المشاركة.   الناتج 3- زيادة وعي الحكومات المحلية والشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية بأهمية استخدام نظام الملكية الفكرية وتحسين القدرة على القيام بخيارات استراتيجية مستنيرة في هذا الصدد.  الأنشطة:   1. إنشاء قناة معلومات من أجل نشر المعارف المتعلقة بفرص التعاون وحماية الملكية الفكرية وإدارتها؛ 2. عقد أحداث وطنية في كل بلد من البلدان المشاركة للشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية تهدف إلى زيادة الوعي بأهمية حماية الملكية الفكرية وإدارتها والاستراتيجيات الخاصة بها بالنسبة إلى الشركات؛ 3. إعداد مبادئ توجيهية بشأن أنشطة زيادة الوعي، مخصصة لممثلي السلطات الوطنية، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر مكاتب الملكية الفكرية، بشأن الطرق التي يمكن بها إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها أن تُستخدم في تحسين الاستراتيجيات السياساتية للصناعات الإبداعية من أجل زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه؛ وتحسين الإدارة الإجمالية لأنظمة الملكية الفكرية. 4. إطلاق حملات إذكاء الوعي الرقمي لفائدة صانعي المحتوى الإبداعي ومديريه ومستخدميه.   الناتج 4- إرساء شبكات وطنية وإقليمية، وتوفير فرص توجيه، عند الإمكان، بين أصحاب المصلحة في ميدان الصناعات الإبداعية.  الأنشطة:   1. إنشاء نظام يوفر معلومات محدثة ووجيهة بشأن الصناعات الإبداعية المختارة؛ 2. عقد حدثين لتوسيع شبكة العلاقات من أجل ربط أعضاء الشبكات في كل بلد من البلدان المشاركة. 3. إنشاء مراكز وطنية، وعند الاقتضاء، مراكز إقليمية للصناعات الإبداعية.   معايير اختيار البلدان المستفيدة:  ستُختار، لأغراض المشروع التجريبي، أربعة (4) بلدان من البلدان النامية و/أو والبلدان الأقل نمواً التي يوجد فيها نمو كبير محتمل في ميدان الصناعات الإبداعية. وسيجري اختيار بلدين تجريبيين، فضلاً عن إندونيسيا والإمارات العربية المتحدة، بالاستناد إلى المعايير التالية:   1. إعراب الدولة العضو عن اهتمامها؛ 2. ووجود إطار عمل وطني لحماية الملكية الفكرية؛ 3. ووجود عدد كبير من الشركات الإبداعية في المجالات المختارة؛ 4. ووجود جمعيات أو منظمات وطنية أو محلية مخصصة لدعم الصناعات الإبداعية، و/أو مؤسسات أو هيئات حكومية مسؤولة عن الصناعات المذكورة؛ 5. والحاجة الفعلية لدعم الصناعات الإبداعية في النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية وفهمه؛ 6. والتزام البلدان المشاركة بتخصيص الموارد اللازمة لتنفيذ المشروع بفعالية وضمان استدامته؛ 7. وتعيين منسق وطني سيتصرف بصفة ممثل مؤسسي للبلد، وتعيين جهة تنسيق وطنية من أجل تنفيذ المشروع؛   وإضافة إلى ذلك، ستُختار البلدان التجريبية بطريقة تضمن التوازن والتنوع الجغرافيين من حيث التنمية الاجتماعية والاقتصادية.  وستقدم الدول الأعضاء المهتمة بالمشاركة في المشروع بصفة بلدان تجريبية مقترحاً يتضمن وصفاً موجزاً للعناصر المذكورة أعلاه.  وستمكّن عملية الاختيار المذكورة أعلاه فريق المشروع من تقييم التزام المرشحين المحتملين وقدراتهم الفعلية على استثمار الوقت والموارد في العملية.  وأحد الجوانب المهمة لاستراتيجية التنفيذ هو الجمع بين الأحداث الافتراضية والحضورية الذي سيتوقف على الحالة الصحية العامة العالمية المتعلقة بجائحة كوفيد-19، والتفضيلات المذكورة للبلدان المستفيدة المختارة. | | |
| 4.2 المخاطر المحتملة وتدابير التخفيف من آثارها  المخاطرة 1: قد لا توجد شبكة وطنية راسخة للصناعات الإبداعية المرتبطة بنظام الملكية الفكرية.  تدبير التخفيف 1: سيعمل مدير المشروع مع الوكالات الحكومية المعنية وسيدمج تنفيذ المشروع إلى جانب الأولويات الحكومية الحالية في إطار تطوير الصناعات الإبداعية؛  المخاطرة 2: قد لا ترى الشركات منفعة حقيقية من استخدام نظام الملكية الفكرية.  تدبير التخفيف 2: ينبغي إجراء تقييم معمق لظروف السوق ونوع الأعمال التجارية التي تضطلع بها الجهات الفاعلة على الصعيد المحلي قبل اختيار البلدان.  المخاطرة 3: قد تؤثر الحالة الصحية العامة العالمية المتعلقة بجائحة كوفيد-19 تأثيراً سلبياً على انخراط أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية.  تدبير التخفيف 3: سيجري الإعلان عن المشروع بشكل فعال عن طريق القنوات الرقمية، وستوضع سيناريوهات لتنفيذ الأنشطة بطريقة افتراضية بشكل أساسي. | | |
| 1. الاستعراض والتقييم | | |
| 1.3 الجدول الزمني لاستعراض المشروع | | |
| سيُستعرض المشروع مرة في العام، وسيُقدم تقرير مرحلي إلى اللجنة. وفي نهاية المشروع، سيقدم مدير المشروع تقرير إنجاز، وسيُجرى كذلك تقييم مستقل وسيُقدم التقرير الخاص به إلى اللجنة. | | |
| 1.3 التقييم الذاتي للمشروع | | |
| *نواتج المشروع* | | *مؤشرات الإنجاز الناجح (مؤشرات النواتج)* |
| 1. اعتماد نهج استراتيجي وقابل للتنفيذ من أجل تحقيق تحسينات ضمن القطاعات الإبداعية المختارة في البلدان المستفيدة. | | * إجراء دراسة نطاق للقطاعات الإبداعية المختارة في البلدان المشاركة بشأن استخدام الشركات الإبداعية لنظام الملكية الفكرية، والأولويات الاستراتيجية الوطنية، والأسباب الكامنة وراء الاستخدام غير الكافي لنظام الملكية الفكرية ونطاق هذا الاستخدام، واقتراح نهج قابل للتطبيق من أجل تحقيق الأهداف الاستراتيجية؛ * تصديق البلدان المستفيدة وأمانة الويبو على دراسة النطاق. |
| 2. الارتقاء بمهارات أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها، والتسويق الرقمي، فيما يخص القطاعات الإبداعية المختارة. | | * إعداد مواد عامة مخصصة للمؤسسات الحكومية بشأن إدارة الملكية الفكرية وتسويقها في البيئة الرقمية. * إعداد ست أدوات مخصصة للمبدعين في القطاعات الإبداعية المختارة بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها وتسويقها. * عقد حدثين لبناء القدرات (سيحددان لاحقاً) في كل بلد من البلدان المستفيدة في القطاعات الإبداعية المختارة. * إطلاق 4 برامج توجيه ناجحة (في كل بلد). |
| 3. زيادة وعي الحكومات والشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية على الصعيد المحلي بأهمية استخدام نظام الملكية الفكرية من أجل القيام بخيارات استراتيجية مستنيرة في هذا الصدد. | | * إنشاء قناة معلومات في كل بلد من البلدان المشاركة من أجل نشر المعارف المتعلقة بفرص التعاون وحماية الملكية الفكرية وإدارتها. * عقد أربعة أحداث وطنية بنجاح في كل بلد من البلدان المشاركة (حدث في كل بلد مشارك) لفائدة الشركات الإبداعية تهدف إلى زيادة الوعي بأهمية حماية الملكية الفكرية وإدارتها والاستراتيجيات الخاصة بها بالنسبة إلى الشركات. * القيام بنجاح بإعداد ونشر مجموعة واحدة من المبادئ التوجيهية لإذكاء الوعي في المجالات المختارة مخصصة لممثلي السلطات الوطنية، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر مكاتب الملكية الفكرية، بشأن الطرق التي يمكن بها إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها أن تُستخدم في تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات في مجال السياسة العامة ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية. |
| 4. إرساء شبكات وطنية وإقليمية بين أصحاب المصلحة في ميدان الصناعات الإبداعية. | | * إنشاء نظام يستخدمه أصحاب المصلحة ويوفر معلومات محدثة ووجيهة بشأن الصناعات الإبداعية المختارة؛ * عقد حدثين لتوسيع شبكة العلاقات من أجل ربط أعضاء الشبكات في كل بلد من البلدان المشاركة. * إنشاء مراكز وطنية، وعند الاقتضاء، مراكز إقليمية للصناعات الإبداعية. |
| هدفا المشروع | | *مؤشرات النجاح في تحقيق هدفي المشروع (مؤشرات النتائج)* |
| 1. بناء قدرات الشركات المحلية العاملة في الصناعات الإبداعية وقدرات السطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، على استخدام أدوات واستراتيجيات الملكية الفكرية والاستفادة منها من أجل إضافة قيمة تميّز منتجاتها وخدماتها، ومن أجل تنويع أنشطتها وفقاً لمتطلبات التحول إلى الرقمنة. | | * إشارة 80% من المشاركين في أنشطة بناء القدرات إلى ملاءمة أدوات الملكية الفكرية واستراتيجياتها والمهارات المتعلقة بها المكتسبة خلال الأنشطة. * تبليغ 70% من المشاركين على الأقل عن فهم أفضل لأهمية الملكية الفكرية بالنسبة إلى الصناعات الإبداعية. * عدد الشركات المحلية في الصناعات الإبداعية، التي تشير إلى أنها ستستخدم أدوات الملكية الفكرية المطورة خلال المشروع من أجل إضافة قيمة إلى منتجها أو خدمتها. |
| 2. وبناء شبكات تربط بين أصحاب المصلحة المحليين في قطاع الصناعة الإبداعية من أجل تسهيل نقل المعلومات والتعاون وتحفيز النمو. | | * عدد الشبكات التي تم إنشاؤها داخل كل قطاع وفيما بين القطاعات إبان تنفيذ المشروع. * قدر المعلومات المتبادلة في الشبكة (الشبكات). |

1. الجدول الزمني للتنفيذ[[3]](#footnote-4)

| **ا**لأنشطة[[4]](#footnote-5) | الفصل | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| العام الأول | | | | العام الثاني | | | | العام الثالث | | | |
| ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 | ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 | ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 |
| الأنشطة السابقة للتنفيذ[[5]](#footnote-6):   * + - * اختيار البلدان التجريبية؛       * وتعيين منسق وطني سيتصرف بصفة ممثل مؤسسي للبلد؛ * وتأسيس فريق للمشروع. | X | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| إجراء دراسة نطاق بشأن الحالة الخاصة للصناعات الإبداعية المختارة في البلدان المستفيدة من أجل تحديد المسائل الاستراتيجية التي يتعين معالجتها إبان تنفيذ المشروع وفقاً للسياسات الوطنية |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| تقديم نتائج الدراسة إلى أصحاب المصلحة من أجل ضمان تحقيق الأثر المستهدف من المشروع |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| إعداد مواد عامة مخصصة للحكومات بشأن السُبل التي يمكن بها استخدام إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها من أجل تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات سياساتية ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية |  |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  |  |
| إعداد مواد مخصصة لأصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية المختارة. وينبغي أن تغطي المواد طريقة تحديد حقوق الملكية الفكرية وإدارة هذه الحقوق وإنفاذها باعتبارها أصولاً مؤسسية في القطاعات المعينة |  |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  |  |
| توفير خدمات بناء قدرات لفائدة المؤسسات والمبدعين وأصحاب المصلحة الآخرين في الصناعات الإبداعية المختارة بشأن الجوانب الرقمية لإدارة الملكية الفكرية، بما في ذلك التسويق والإنفاذ والمجالات الأخرى المرتبطة بالرقمنة التي تجمع النُهج المبتكرة لتقديم المحتوى والأشكال التقليدية، حسب الاقتضاء |  |  |  |  |  | x | x | x | x |  |  |  |
| **ا**لأنشطة | الفصل | | | | | | | | | | | |
| العام الأول | | | | العام الثاني | | | | العام الثالث | | | |
| ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 | ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 | ف 1 | ف 2 | ف 3 | ف 4 |
| وضع برامج توجيهية مع الموجهين في المجالات المختارة التي ترغب في دعم الارتقاء بالمستويات المهنية في الشركات والمنظمات والمؤسسات المشاركة |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x |
| إنشاء قناة معلومات من أجل نشر المعارف المتعلقة بفرص التعاون وحماية الملكية الفكرية وإدارتها |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x |  |  |
| عقد أحداث وطنية في كل بلد من البلدان المشاركة للشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية تهدف إلى زيادة الوعي بأهمية حماية الملكية الفكرية وإدارتها والاستراتيجيات الخاصة بها بالنسبة إلى الشركات |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x |  |
| إعداد مبادئ توجيهية بشأن أنشطة زيادة الوعي، مخصصة لممثلي السلطات الوطنية، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر مكاتب الملكية الفكرية، بشأن الطرق التي يمكن بها إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها أن تُستخدم في تحسين الاستراتيجيات السياساتية للصناعات الإبداعية من أجل زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه؛ وتحسين الإدارة الإجمالية لأنظمة الملكية الفكرية |  |  |  |  | x | x | x | x | x |  |  |  |
| إطلاق حملات إذكاء الوعي الرقمي لفائدة صانعي المحتوى الإبداعي ومديريه ومستخدميه |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x |
| إنشاء نظام يوفر معلومات محدثة ووجيهة بشأن الصناعات الإبداعية المختارة |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x |  |
| عقد حدثين لتوسيع شبكة العلاقات من أجل ربط أعضاء الشبكات في كل بلد من البلدان المشاركة |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x |
| إنشاء مراكز وطنية، وعند الاقتضاء، مراكز إقليمية للصناعات الإبداعية |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x |
| تقرير التقييم |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |

1. مجموع الموارد بحسب النواتج[[6]](#footnote-7)



1. موارد خلاف الموظفين بحسب فئة التكلفة



[يلي ذلك المرفق الثاني]

**تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي**

| نموذج تقديم الطلبات من أجل المشاركة بصفة بلد تجريبي | |
| --- | --- |
| معايير الاختيار | وصف موجز |
| 1. الإعراب عن الاهتمام | تأكيد الاهتمام بالمشاركة لدى الهيئات المعنية بالملكية الفكرية في البلد الذي يطلب المشاركة. |
| 1. المؤسسات وإطار العمل القانوني | ينبغي أن يشير البلد الطالب إلى الهيئة أو المؤسسة الوطنية التي تشرف على عمل الصناعات الإبداعية، وكذلك إلى الإطار التشريعي الساري. وحيثما أمكن، ينبغي توفير روابط الموقع الإلكتروني للمؤسسة والنصوص القانونية. |
| 1. وجود عدد كبير من الشركات الإبداعية في المجالات المختارة | وصف موجز وتقييم لعدد الشركات الإبداعية الموجودة في المجالات الإبداعية (سينظر المشروع في صناعة المنتجات السمعية البصرية، بما في ذلك الأفلام والرسوم المتحركة، وصناعة النشر، وصناعة الموسيقى، وألعاب الفيديو، والتطبيقات المتنقلة، والأزياء) التي يختارها البلد الطالب. |
| 1. وجود جمعيات محلية | الإشارة إلى جمعية أو منظمة أو مجموعة للشركات الإبداعية موجودة في مجال الصناعة الإبداعية في البلد الطالب، يمكنها تحسين استخدام أدوات واستراتيجيات الملكية الفكرية. |
| 1. الحاجة للدعم | تبرير موجز للحاجة الفعلية لدعم الصناعات الإبداعية في النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية وفهمه. |
| 1. الالتزام | تأكيد بالتزام البلد الطالب بتخصيص ما يلزم من الدعم والموارد اللوجستية من أجل التنفيذ الفعال للمشروع واستدامته. |
| 1. المنسقون الوطنيون | ينبغي للبلد الطالب اقتراح شخص، وذكر منصبه ومنظمته، سيتصرف بصفة المنسق الوطني خلال فترة المشروع، وبصفة الممثل المؤسسي للبلد. |

[نهاية المرفق الثاني والوثيقة]

1. Creative Economy Outlook and Country Profiles: Trends in international trade in creative industries، الأونكتاد 2015، [Creative Economy Outlook And Country Profiles](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5_en.pdf). [↑](#footnote-ref-2)
2. أتاح هذا التعريف وزارة الثقافة والإعلام والرياضة، المملكة المتحدة؛ ويمكن الاطلاع على نص التعريف [هنا](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/523024/Creative_Industries_Economic_Estimates_January_2016_Updated_201605.pdf). [↑](#footnote-ref-3)
3. أُعد هذا الجدول الزمني بالاستناد إلى افتراض عدم وجود تقييدات إضافية تتعلق بالصحة العامة. ولكن قد يُعدل هذا الجدول الزمني في المستقبل من أجل الامتثال لأي تقييدات تتعلق بجائحة كوفيد-19. [↑](#footnote-ref-4)
4. سيبدأ التنفيذ فور اختيار كل البلدان المستفيدة من المشروع وتعيين جهات التنسيق في كل منها. [↑](#footnote-ref-5)
5. يُتوخى البدء بالتنفيذ الفعلي للمشروع في يناير 2022، بينما ستبدأ الأنشطة السابقة للتنفيذ في نهاية عام 2021. [↑](#footnote-ref-6)
6. أُعدت الميزانية الحالية بالاستناد إلى افتراض عدم وجود تقييدات إضافية تتعلق بالصحة العامة. ولكن قد تُعدل هذه الميزانية في المستقبل من أجل الامتثال لأي تقييدات تتعلق بجائحة كوفيد-19. وفي تلك الحالة، سيتم خفض الميزانية المخصصة لأنشطة بناء القدرات و/أو رحلات السفر. [↑](#footnote-ref-7)