

A



CDIP/36/12
الأصل: بالإنكليزية
التاريخ: 3 مارس 2026

اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة السادسة والثلاثون
جنيف، من 4 إلى 8 مايو 2026

تقرير إنجاز مشروع تعزيز استخدام الملكية الفكرية ضمن الصناعات الإبداعية في البلدان النامية في العصر الرقمي

من إعداد الأمانة

1. تحتوي مرفقات هذه الوثيقة على التقرير النهائي لمشروع أجندة التنمية بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية في الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي. ويغطي هذا التقرير فترة تنفيذ المشروع بأكملها، من يناير 2022 إلى ديسمبر 2025.

2. إن اللجنة مدعوة إلى الإحاطة علماً بالمعلومات الواردة في مرفقي هذه الوثيقة.

[يلي ذلك المرفقان]

تقرير الإنجاز

ملخص المشروع	
رمز المشروع	أجندة التنمية_1_4_10_12_19_24_27_01
العنوان	تعزير استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية ضمن الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي
توصيات أجندة التنمية	التوصيات 1 و4 و10 و12 و19 و24 و27.
ميزانية المشروع	إجمالي ميزانية المشروع: 795,000 فرنك سويسري، تخصص لموارد خلاف - الموظفين
مدة المشروع	36 شهراً
قطاعات مجالات الويبو الرئيسية / المعنية بتنفيذ المشروع	قطاع التنفيذ: قطاع حق المؤلف والصناعات الإبداعية
وصف موجز للمشروع	<p>يرمي المشروع إلى تقوية الصناعات الإبداعية عن طريق تعزير الاستخدام الفعال لنظام الملكية الفكرية، وتسهيل حماية الملكية الفكرية وتسويقها، وإنماء التعاون وتبادل المعلومات فيما بين أصحاب المصلحة المحليين في الصناعات الإبداعية.¹ وبالإضافة إلى ذلك، يستهدف المشروع تعزير إمكانيات سلطات الملكية الفكرية في البلدان المشاركة للتكيف مع المشهد الرقمي المتطور.</p> <p>وعلى وجه الخصوص، يهدف المشروع إلى: (1) تمكين أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية من حماية حقوق الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها والمحافظة عليها. سيسهل هذا الدعم الترويج للمنتجات والخدمات الإبداعية والثقافية وتسويقها؛ (2) وإقامة شبكات فيما بين الصناعات الإبداعية المحلية لإنماء تبادل المعلومات والتعاون وتحسين أداء السوق إجمالاً.</p>
مدير المشروع	السيد ديميتري جانتشيف، نائب المدير وكبير مديري مكتب نائب مدير عام قطاع حق المؤلف والصناعات الإبداعية
	<p>1.4 استخدام الملكية الفكرية على نحو أكثر فعالية لأغراض دعم النمو والتنمية في جميع الدول الأعضاء ومناطقها الإقليمية ودون الإقليمية، ويشمل ذلك تعميم توصيات جدول أعمال التنمية.</p> <p>2.4 تطوير أنظمة إيكولوجية متوازنة وفعالة للملكية الفكرية والابتكار والإبداع في الدول الأعضاء.</p> <p>3.4 مستوى أكبر من المعارف والمهارات المتصلة بالملكية الفكرية في جميع الدول الأعضاء.</p> <p>4.4 زيادة عدد المتمكنين من الانتفاع بالملكية الفكرية بنجاح من المبتكرين، والمبدعين، والشركات الصغيرة والمتوسطة، والجامعات، ومؤسسات البحث، والمجتمعات.</p>
	<p>https://www.wipo.int/export/sites/www/ab-out-wipo/ar/budget/pdf/budget-2024-2025.pdf</p> <p>المرتبقة لبرنامج العمل والميزانية للثلاثية</p> <p>https://www.wipo.int/export/sites/www/ab-out-wipo/ar/budget/pdf/budget-2024-2025.pdf</p>
لمحة عامة عن تنفيذ المشروع	ترد فيما يلي نظرة عامة على تنفيذ المشروع، بناءً على تنفيذ مخرجات المشروع المبينة في وثيقة المشروع المعتمدة (CDIP/26/5): وتُتاح لمحة موجزة عن المشروع في فهرس

¹ وهي الرسوم المتحركة، والنشر، والموسيقى، وألعاب الفيديو، وتطبيقات الهاتف المحمول، والأزياء.

قائمة مشاريع أجنحة التنمية ونواتجها على الرابط التالي:

https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_1_4_10_12_19_24_27_0

1

وعقدت فعاليات في كل بلد بمساهمة ومشاركة عبر الإنترنت من المتحدثين الضيوف وممثلي البلدان المستفيدة. تم تنفيذ الأنشطة التالية خلال السنوات الثلاث الماضية:

أوروغواي

◀ ورشة العمل الوطنية للملكية الفكرية في تطبيقات الهاتف المحمول: عُقدت ندوة حول قضايا الأعمال والقانون في الفترة من 9 إلى 10 مارس 2023 في مونتيفيديو.

◀ نُظمت الندوة عبر الإنترنت دور الملكية الفكرية في صناعة الأزياء في مونتيفيديو في 26 أبريل 2023، وتضمنت عروضاً تقديمية للخبراء حول تطبيقات الويب 3.0 في مجال الموضة وحماية الملكية الفكرية، من الإنشاء إلى التسويق التجاري في صناعة الأزياء. وأعقب ذلك جلسات أسئلة وأجوبة تفاعلية مع المشاركين.

◀ عُقدت دورتان إرشاديتان لمطوري البرمجيات في مونتيفيديو، في 13 ديسمبر 2024 و24 فبراير 2025:

الجلسة الإرشادية 1 حول الملكية الفكرية لمطوري البرمجيات - مونتيفيديو (13 ديسمبر 2024):

قدمت هذه الجلسة الإرشادية تدريباً عملياً في مجال الملكية الفكرية مصمم خصيصاً لمطوري البرمجيات. وقد أشارت نتائج استبيان ما بعد الدورة إلى رضا 100 في المائة عن البرنامج وأهدافه ووضوحه، بالإضافة إلى تقييمات عالية لخبرة المتحدثين ومدى ملاءمتهم وعزمهم القوي على استخدام المعرفة المكتسبة والتوصية بها. كما تم تقديم طلبات لمزيد من وقت المناقشة في الاستبيان.

الجلسة الإرشادية 2 حول الملكية الفكرية لمطوري البرمجيات - مونتيفيديو (24 فبراير 2025):

وقدمت هذه الجلسة الإرشادية الثانية مفاهيم متقدمة في مجال الملكية الفكرية لمطوري البرمجيات وحظيت بتقييمات إيجابية باستمرار، حيث صنف جميع المشاركين البرنامج والمتحدثين على أنهم جيّدون أو ممتازون، ووجد معظمهم أن المحتوى وثيق الصلة بمهنتهم، وأشار معظمهم إلى أنهم سيطبقون ما تعلموه ويوصون به.

◀ ندوة حماية الإبداع عبر الإنترنت: عُقدت ندوة الملكية الفكرية والاعتبارات التجارية للتكنولوجيا في صناعة الأزياء في 25 مارس 2025، وتناولت استراتيجيات الملكية الفكرية ونماذج الأعمال في قطاع الأزياء. استكشفت ورشة العمل عبر الإنترنت وجهات النظر القانونية والتجارية والعملية حول الملكية الفكرية والذكاء الاصطناعي في مجال الموضة. وقد جمعت بين وجهات النظر الأوروغوانية والدولية مع جلسة أسئلة وأجوبة تفاعلية وجلسة نقاش.

تشير نتائج الاستطلاع إلى أن أهداف هذا الشكل قد تحققت إلى حد كبير: كان هناك رضا بنسبة 100 في المائة عن البرنامج والمتحدثين بشكل عام، وثناء متكرر على وضوح المواضيع التي تمت مناقشتها والأمثلة العملية وأهميتها.

عُقدت الندوة الإرشادية عبر الإنترنت حول الاعتبارات القانونية والتجارية لدور الملكية الفكرية في ألعاب الفيديو في الساحة الرقمية عبر الإنترنت لشيلي وأوروغواي في 17 ديسمبر 2025. جمعت هذه الندوة عبر الإنترنت بين عروض الخبراء والمناقشات الجانبية التفاعلية حول الوضع القانوني وتحديات الملكية الفكرية والاعتبارات التجارية لألعاب الفيديو في تشيلي وأوروغواي. تشير نتائج المسح إلى أن الأهداف قد تحققت: صنف أكثر من 94% من المشاركين الندوة الإلكترونية على أنها ممتازة أو جيدة بشكل عام، ووجد 100% من المشاركين أن الموضوع ذو صلة بنشاطهم المهني، وحصلت خبرة المتحدثين على تقييمات عالية باستمرار. أعرب بعض المشاركين عن رغبتهم في مزيد من الوقت لتعميق النقاش.

شيلي

عُقدت ورشة عمل الملكية الفكرية وألعاب الفيديو - القضايا القانونية والتجارية في سانتياغو على مدار يومين، من 16 إلى 17 نوفمبر 2022. وقد جمعت بين خبراء دوليين وتشيليين لدراسة الأبعاد التجارية والقانونية والملكية الفكرية لصناعة ألعاب الفيديو. ومن خلال العروض التقديمية للخبراء والمناقشات التفاعلية، غطت الندوة اتجاهات السوق، والترخيص، والتطوير والتوزيع، والتمويل، وتسوية المنازعات، والقضايا الناشئة مثل الذكاء الاصطناعي.

عُقدت ورشة العمل الوطنية لكسب الرزق من الموسيقى في فالبارايسو في 5 ديسمبر 2023، وفي سانتياغو من 6 إلى 7 ديسمبر 2023. ومن خلال العروض والمناقشات التي قدمها الخبراء، استكشف المؤتمر كيف يمكن لمبدعي الموسيقى أن يدرؤوا دخلاً في العصر الرقمي، وتناولت العروض تدفقات الإيرادات القائمة على حقوق النشر، واستخدام الموسيقى في وسائل الإعلام السمعية والبصرية، وأسواق الموسيقى الرقمية. بعد الملاحظات الختامية، اختتم الحفل بعرض موسيقي حي.

نُظمت الندوة عبر الإنترنت دور صناعة الأزياء في الساحة الرقمية في سانتياغو في 8 أكتوبر 2024. ومن خلال العروض التي قدمها الخبراء والمناقشات التفاعلية، قدم المؤتمر لمحة عامة عن القضايا القانونية والتجارية المتعلقة بالملكية الفكرية في صناعة الأزياء. وغطت الجلسة حماية الملكية الفكرية والتعدي عليها؛ ووجهات نظر الصناعة الوطنية؛ والتقنيات الناشئة مثل الذكاء الاصطناعي والميتافيرس وسلاسل الكتل.

ورشة العمل الوطنية للنشر ضمن الاقتصاد الإبداعي: دفع عجلة التنمية الاقتصادية والاجتماعية والثقافية في الفترة من 4 إلى 5 مارس 2025 في سانتياغو. وتناول دور الملكية الفكرية في دعم صناعة النشر وتعزيز النمو الثقافي والاقتصادي، مع التركيز على الجوانب القانونية والتجارية للنشر الرقمي. كما سهّل المؤتمر التواصل بين المبدعين وأصحاب المصلحة، بعد أن جمع ست جمعيات نشر تشيلية اتفقت على مواصلة الحوار لتعزيز التعاون. تُظهر نتائج الاستطلاع أن أكثر من 93% من المشاركين كانوا راضين أو راضين جداً عن البرنامج بشكل عام، كما تم تقييم خبرة المتحدثين بدرجة عالية جداً. ومع ذلك، أشار بعض المشاركين إلى تأخر البدء ومشاكل في الإعداد اللوجستي.

عُقدت الندوة الإرشادية عبر الإنترنت حول الاعتبارات القانونية والتجارية لدور الملكية الفكرية في ألعاب الفيديو في الساحة الرقمية عبر الإنترنت لشيلي وأوروغواي في 17 ديسمبر 2025. وقد جمعت بين عروض الخبراء والمناقشات الجانبية التفاعلية حول الوضع القانوني وتحديات الملكية الفكرية والاعتبارات التجارية لألعاب الفيديو في شيلي وأوروغواي. تُظهر نتائج الاستطلاع أن 94% من المشاركين في الاستطلاع صنفوا الندوة الإلكترونية على أنها ممتازة أو جيدة بشكل

عام وأن 100% منهم وجدوا أن الموضوع وثيق الصلة بنشاطهم المهني. كما حصلت خبرة المتحدثين على تقييمات عالية باستمرار. تمنى بعض المشاركين لو كان هناك المزيد من الوقت لتعميق المناقشات.

الإمارات العربية المتحدة

◀ ورشة عمل IP في تطبيقات الهاتف المحمول: الأعمال والقضايا القانونية في الفترة من 24 إلى 25 أكتوبر 2023. درست ورشة العمل الوطنية هذه التي استمرت يومين الجوانب التجارية والقانونية للملكية الفكرية في تطوير تطبيقات الهاتف المحمول. ومن خلال العروض التقديمية للخبراء والمناقشات المصممة خصيصًا لسباق دولة الإمارات العربية المتحدة، غطت الندوة حقوق النشر، واتجاهات صناعة التطبيقات، وحماية الملكية الفكرية طوال دورة حياة التطوير، والعقود، والإنفاذ، وتأثير الذكاء الاصطناعي.

ورشة العمل الوطنية للملكية الفكرية في ألعاب الفيديو: كما عُقدت ندوة حول قضايا الأعمال والقانون في الفترة من 1 إلى 2 مايو 2024. ومن خلال عروض الخبراء وحلقات النقاش المصممة خصيصًا لتناسب سياق الإمارات العربية المتحدة، استكشفت ورشة العمل هذه التي استمرت يومين الجوانب التجارية والقانونية للملكية الفكرية في صناعة ألعاب الفيديو. وغطى المؤتمر اتجاهات الصناعة، وأسس الملكية الفكرية لتطوير الألعاب وتوزيعها، والتمويل، والرياضة الإلكترونية، وإنفاذ حقوق النشر، والتحديات الإقليمية، وتأثير الذكاء الاصطناعي.

◀ عُقدت ورشة العمل الوطنية لبناء اقتصاد النشر الرقمي في الشارقة على مدار يومين، من 11 إلى 12 نوفمبر 2024. ومن خلال عروض الخبراء والمناقشات التفاعلية التي قدمها الخبراء، بحث المؤتمر كيفية بناء اقتصاد نشر رقمي مستدام وتناول سياسات النشر في الإمارات العربية المتحدة، والنشر الرقمي الاستهلاكي والتعليمي، والتحديات الأكاديمية، والقرصنة، وأسواق الحقوق، والنشر الميسر. تُظهر نتائج الاستطلاع أن ورشة العمل لاقت استحسانًا كبيرًا بشكل عام، حيث أعرب 94% من المشاركين عن رضاهم عن البرنامج، كما حصلوا على تقييمات عالية من حيث خبرة المتحدثين ووضوح العروض التقديمية وصلتها بالأنشطة المهنية. أشار معظم المشاركين إلى احتمالية عالية لتطبيق المعرفة المكتسبة والاستفادة من التواصل والتوصية بورشة العمل. أعربت أقلية صغيرة عن آراء محايدة حول الأهداف أو حول عمق ما تم تعلمه.

◀ عُقدت ورشة العمل الوطنية "كيف تكسب عيشك من الموسيقى في العصر الرقمي" في الفترة من 22 إلى 23 أبريل 2025 في دبي، وركزت على الملكية الفكرية والتوزيع الرقمي واستراتيجيات تحقيق الدخل للمبدعين الموسيقيين. ومن خلال الجلسات التي أدارها الخبراء وحلقات النقاش المصممة خصيصًا لتناسب سياق الإمارات العربية المتحدة، تناول المؤتمر تحقيق الدخل من الموسيقى، وتدفعات دخل حقوق الطبع والنشر، والإدارة الجماعية، والمنصات الرقمية، والذكاء الاصطناعي، والعلامات التجارية. في تقييم الاستطلاع، قِيم جميع المشاركين ورشة العمل بشكل إيجابي بشكل عام. وقد أعربوا عن تقديرهم بشكل خاص لأهمية المحتوى وخبرة المتحدثين في القضايا العملية في مجال الأعمال الموسيقية.

◀ عُقدت ورشة عمل وطنية ثانية حول كيفية كسب الرزق من الموسيقى في العصر الرقمي في الفترة من 24 إلى 25 أبريل 2025 في أبوظبي، مما أتاح انشازًا وطنيًا أوسع نطاقًا ومشاركة مع أصحاب المصلحة في صناعة الموسيقى. طورت هذه الفعالية مواضيع مماثلة، ومن خلال استخدام حلقات النقاش والمناقشات القائمة على الحالات، ركزت على إدارة الفنانين والإدارة الجماعية والتكنولوجيا والذكاء الاصطناعي ودور الموسيقى في التنمية الاقتصادية. تشير نتائج الاستطلاع إلى رضا كبير جدًا عن المحتوى والأهداف، مما يؤكد أن التوجه العملي نحو

تدفقات الدخل الحقيقي وهيكل الصناعة كان له صدى قوي بين المشاركين.

إندونيسيا

- ◀ عُقدت الندوة عبر الإنترنت أهمية حقوق الطبع والنشر في صناعة الموسيقى في البيئة الرقمية في 9 مارس 2023. ومن خلال العروض التقديمية التي قدمها الخبراء والجلسات التفاعلية للأسئلة والأجوبة، جمع المنتدى خبراء دوليين لمناقشة أهمية حقوق النشر في صناعة الموسيقى الرقمية، مع التركيز على تدفقات الدخل للفنانين، وتحديات حقوق النشر الرقمية، ودور البيانات، ونماذج الأعمال المتطورة لتوزيع الموسيقى. تشير نتائج التقييم إلى أن الندوة الإلكترونية لاقت قبولاً إيجابياً للغاية: أفاد أكثر من 93 في المائة من المشاركين بأنهم راضون أو راضون جداً عن البرنامج بشكل عام وأهدافه وتنظيمه وخبرة المتحدثين، وكانت هناك تقييمات عالية لصلته بالأنشطة المهنية. أشار أكثر من 80 في المائة إلى احتمالية عالية أو عالية جداً لاستخدام المعرفة المكتسبة والتوصية بالحلقة الدراسية. كانت هناك تعليقات نوعية أشادت بالوضوح والفائدة والإلهام الذي قدمه المتحدثون، كما كانت هناك بعض الاقتراحات حول تحسين وتيرة العمل والتواصل.
- ◀ ورشة العمل الوطنية "إتقان الملكية الفكرية في صناعة ألعاب الفيديو" التي تستمر يومين: الجوانب التجارية والقانونية في الفترة من 19 إلى 20 مايو 2023. وقد جمعت بين خبراء إندونيسيين ودوليين لاستكشاف الأبعاد التجارية والقانونية والملكية الفكرية لصناعة ألعاب الفيديو. ومن خلال محادثات الخبراء، والجلسات التفاعلية والمناقشات الصناعية، غطت الندوة تطوير الألعاب وتوزيعها، وتحقيق الدخل وترخيص الملكية الفكرية، والاستثمار والأطر القانونية، والتحديات المستقبلية للقطاع.
- ◀ ورشة العمل الوطنية للملكية الفكرية في تطبيقات الهاتف المحمول التي استمرت يومين: عُقد مؤتمر الأعمال والقضايا القانونية في الفترة من 4 إلى 5 سبتمبر 2023، لدراسة الأبعاد التجارية والقانونية للملكية الفكرية في تطوير تطبيقات الهاتف المحمول. ومن خلال العروض التقديمية التي قدمها الخبراء وحلقات النقاش والمناقشات التي ركزت على السياق الإندونيسي، غطت الندوة اتجاهات صناعة التطبيقات العالمية، وحماية الملكية الفكرية طوال دورة حياة التطبيق، والعقود، وتسوية المنازعات، وتجربة المستخدم، وتأثير الذكاء الاصطناعي.
- ◀ ورشة العمل الوطنية للملكية الفكرية في صناعة الرسوم المتحركة: عُقد مؤتمر الأعمال والقضايا القانونية في باندونج في الفترة من 14 إلى 15 مايو 2024 جمع هذا الحدث بين صانعي السياسات والمتخصصين في هذا المجال لمناقشة أطر الملكية الفكرية، وأسواق الرسوم المتحركة العالمية، وتحقيق الدخل، والعقود، والتوزيع القائم على التكنولوجيا. تؤكد نتائج الاستطلاع بقوة تأثير ورشة العمل، حيث أظهرت نتائج الاستطلاع وجود رضا كبير جداً في جميع الفئات، واحتمالية عالية لتطبيق المعرفة المكتسبة، واستعداد قوي للتوصية بورشة العمل.
- ◀ الندوة عبر الإنترنت استخدام الملكية الفكرية لتسويق المنتجات الإبداعية عبر الإنترنت: تم تنظيم معرض Zooming في صناعة الأزياء في 27 مايو 2025 في جاكرتا. تناولت استراتيجيات التسويق التجاري القائم على الملكية الفكرية لمنتجات الموضة في الأسواق الرقمية، مع التركيز على دورة الحياة الكاملة للموضة القائمة على الملكية الفكرية، بدءاً من الإنشاء وحتى التسويق التجاري عبر الإنترنت. تمت تغطية

<p>الأطر القانونية ودراسات الحالة ووجهات نظر الصناعة الوطنية. تدعم نتائج الاستطلاع فعالية هذا النهج بشكل كامل، حيث أفاد 100 في المائة من المشاركين بأنهم راضون أو راضون جداً عن كل جانب من جوانبها. كثيراً ما وُصف محتوى الندوة الإلكترونية بأنه مفيد وقابل للتطبيق المباشر.</p> <p>◀ نُظمت الندوة عبر الإنترنت "كيف تكسب عيشك من الموسيقى في العصر الرقمي" في 30 يونيو 2025 في جاكرتا، مع التركيز على إدارة الملكية الفكرية وتوليد الإيرادات في النظام البيئي للموسيقى الرقمية. وتناولت الندوة الدخل من حقوق الطبع والنشر واتجاهات الموسيقى الرقمية والنظام البيئي للموسيقى الإندونيسية، واختتمت بمناقشة تطلعية حول السياسات وتطوير الصناعة. نُظمت الندوة على الاستبيان رضا عام. في حين كانت هناك تعليقات تطلب محتوى أكثر تعمقاً أو أكثر تفصيلاً، إلا أنه ينبغي أن يوضع في الاعتبار أن هذه الندوة الإلكترونية قد صُممت بنطاق تمهيدي.</p> <p>وقد أظهر المشروع تقدماً مطرداً ومشاركة قوية في جميع البلدان المستفيدة. تشمل النتائج التي تم رصدها حتى الآن ما يلي:</p> <p>◀ تم تنظيم ما مجموعه 22 فعالية وطنية منذ بداية المشروع، مما يعكس استدامة التنفيذ والتوعية:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ أوروغواي ست فعاليات، منها فعالية إقليمية مع شيلي، ○ الإمارات العربية المتحدة: خمسة فعاليات، ○ إندونيسيا: ستة فعاليات، ○ شيلي: ست فعاليات، منها فعالية إقليمية مع أوروغواي. <p>وبشكل عام، نجح تنفيذ المشروع بشكل عام في ضمان تغطية جغرافية متوازنة وتنوع مواضيعي، مع المساهمة في تعزيز الوعي والقدرات بين أصحاب المصلحة في الصناعة الإبداعية بشأن الاستخدام الاستراتيجي للملكية الفكرية في الاقتصاد الرقمي.</p>	
<p>1. طور المشروع منشورات وأدوات مستهدفة تهدف إلى تعميق فهم دور الملكية الفكرية في مختلف القطاعات الإبداعية في البيئة الرقمية. وتدعم هذه المخرجات أنشطة أصحاب الحقوق والمبدعين والمطورين والمستخدمين من خلال معالجة تحديات وفرص الملكية الفكرية الخاصة بكل قطاع. تم تطوير ما يلي كجزء من المشاريع:</p> <p>المنشور:</p> <p><u>الطبيعة القانونية لألعاب الفيديو (2025)</u></p> <p>◀ تمثل دراسة الطبيعة القانونية لألعاب الفيديو لعام 2025 تطوراً كبيراً في كيفية تصور القانون للتأليف والملكية والإبداع في الوسائط الرقمية التفاعلية. ويعيداً عن النهج الوصفي والاختصاصي الذي اتبعته دراسة المنظمة العالمية للملكية الفكرية لعام 2013، تعيد دراسة 2025 صياغة ألعاب الفيديو باعتبارها أنظمة ثقافية ديناميكية هجينة تجمع بين الإبداع البشري والذكاء الاصطناعي ومشاركة المستخدمين. تناقش الدراسة المدخلات الإبداعية للاعبين في الألعاب الحديثة في توليد حقوق الملكية الفكرية من خلال اللعب، والأعمال المولدة بالذكاء الاصطناعي في ألعاب الفيديو من خلال تناول التطورات القانونية الأخيرة.</p> <p>الأدوات:</p> <p><u>المشهد العالمي للموسيقى الرقمية (2024)</u></p>	<p>النتائج الرئيسية وتأثير المشروع</p>

← تقدم هذه الأداة نظرة عامة شاملة على النظام البيئي العالمي للموسيقى الرقمية، وتدرس الاتجاهات في إنشاء الموسيقى وتوزيعها واستهلاكها، بالإضافة إلى الدور المركزي للملكية الفكرية في دعم صناعة الموسيقى.

← وقد سجّل 33,577 عملية تنزيل و11,536 زائراً فريداً بحلول يناير 2026، مما يجعله أحد أكثر المنشورات التي تمت استشارتها في إطار المشروع.

"دور حقوق الملكية الفكرية في صناعة الأزياء: من التصور إلى التسويق التجاري (2023)"

← تبحث هذه الأداة في كيفية دعم الملكية الفكرية لسلسلة قيمة الموضة، من التصميم والعلامة التجارية إلى التسويق والتوسع في السوق، مع رؤى عملية للمصممين وشركات الأزياء.

← سجل المنشور 10,373 عملية تنزيل و4,123 زائراً فريداً حتى يناير 2026.

بناء اقتصاد النشر الرقمي وإطار العمل من أجل التنمية (2023)

← تستعرض هذه الأداة النظام البيئي المتطور للنشر الرقمي، وتتناول العوامل التكنولوجية والسوقية والعوامل المتعلقة بالملكية الفكرية التي تشكل تطور صناعات النشر الرقمي.

← اعتباراً من يناير 2026، حقق الموقع 4,059 عملية تنزيل و2,435 زائراً فريداً.

الملكية الفكرية في تطبيقات الهاتف المحمول: نظرة عامة والقضايا الرئيسية (2023)

← تستكشف هذه الأداة دور الملكية الفكرية في تطبيقات الهاتف المحمول، وتتناول القضايا القانونية والاقتصادية والتشغيلية ذات الصلة بمطوري التطبيقات وصانعي السياسات.

← اعتباراً من يناير 2026، سجل الموقع 7,356 عملية تنزيل و3,703 زائر فريد.

فهم الملكية الفكرية في ألعاب الفيديو (2023)

← تركز هذه الأداة على قضايا الملكية الفكرية في صناعة ألعاب الفيديو، وتغطي حقوق النشر والعلامات التجارية والترخيص ونماذج الأعمال الناشئة. كما يوضح كيف تدعم الملكية الفكرية الابتكار وتحقيق الدخل في هذا القطاع.

← وحققت الأداة 29,643 عملية تنزيل و12,993 زائراً فريداً حتى يناير 2026، مما يعكس مشاركة قوية بشكل خاص من مجتمع تطوير ألعاب الفيديو.

إدكاء الوعي بالملكية الفكرية للصناعات الإبداعية في البيئة الرقمية (2022)

← تقدم هذه الأداة لمحة عامة تمهيدية عن قضايا الملكية الفكرية ذات الصلة بالصناعات الإبداعية العاملة في الأسواق الرقمية، مع تسليط الضوء على أهمية الملكية الفكرية للإبداع والتسويق والنمو المستدام.

← اعتباراً من يناير 2026، سجلت الأداة 12,057 عملية تنزيل و5,938 زائراً فريداً، مما يدل على الاهتمام المستمر بين جمهور مبدع واسع النطاق.

الاعتماد على الإبداع - حقوق الطبع والنشر لمحترفي صناعة الرسوم المتحركة: أداة تدريب (2022)

← صُممت هذه الأداة التدريبية خصيصاً لمحترفي الرسوم المتحركة، حيث تقدم إرشادات عملية حول قضايا حقوق النشر التي تواجهها خلال عملية

<p>إنتاج الرسوم المتحركة وتوزيعها.</p> <p>◀ بحلول يناير 2026، سجلت الأداة 4,719 عملية تنزيل و2,360 زائرًا فريدًا، مما يعكس أهميتها بالنسبة للمحترفين والمعلمين في قطاع الرسوم المتحركة.</p> <p>تُظهر هذه الأدوات مجتمعةً اهتماماً قوياً ومستمرّاً عبر قطاعات إبداعية متعددة. تشير الأعداد الكبيرة من التنزيلات والزوار الفريدين إلى أن المشروع استجاب بنجاح للاحتياجات الملموسة للإرشادات العملية الخاصة بالقطاع بشأن الملكية الفكرية في البيئة الرقمية، وساهم في زيادة الوعي والقدرات بين المهنيين المبدعين وأصحاب المصلحة في الصناعة وصانعي السياسات. وبحلول يناير 2026، تم تنزيل الأدوات السبع التي تم تطويرها في إطار المشروع أكثر من 100,000 مرة، مما يدل على أهميتها ومستويات الاهتمام العالية بها في قطاعات إبداعية متعددة.</p> <p>2. كما يهدف المشروع إلى إنشاء شبكات وطنية وإقليمية بين أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية. وقد تم ذلك من خلال نظام لتوفير معلومات محدثة ذات صلة بالصناعات الإبداعية المختارة، وربط المبدعين من مختلف قطاعات الصناعة الإبداعية.</p> <p>◀ وبهذه الطريقة، تم إنشاء أربعة أدلة رقمية وبوابة إلكترونية واحدة لدعم الاستخدام الفعال للملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية في البلدان المستفيدة. باستخدام بنية ووردبريس (WordPress)، أنشأ العمل تصنيفات موحدة لأصحاب المصلحة عبر أدلة رقمية لعرض جميع المبدعين كجزء من الصناعات الإبداعية الستة المختلفة² التي ركز عليها المشروع. تم تطوير دليل رقمي واحد لكل بلد، وتمت ترجمته إلى اللغة الوطنية للبلد.</p> <p>◀ كما طور المشروع بوابة إلكترونية لنشر المعلومات، والترويج للفعاليات مع إمكانية التسجيل عبر الإنترنت، واستضافة الموارد المعرفية ونشر الأخبار المتعلقة بالقطاع. تمت استضافة جميع الأنظمة واختبارها والتأكد من جودتها على بنية تحتية مؤقتة، وتم تزويدها بوثائق كاملة وأدلة ترحيل وأدلة للمسؤولين والمستخدمين.</p> <p>3. أثار المشروع اهتمامًا كبيرًا بين الدول الأعضاء التي ليست مستفيدة مباشرة من هذا المشروع: وأبدت اهتمامها بالنتائج الملموسة للمشروع واستفرت عن إمكانية تنفيذ مشروعات مماثلة في بلدانها.</p>	
<p>الخبرات المكتسبة والدروس المستفادة حتى الآن:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ينبغي التخطيط للأنشطة على أساس القطاعات ذات الأولوية التي حددها كل بلد مستفيد وعلى أساس المواد التدريبية التي تم تطويرها في المجالات المعنية. وهذا يتطلب نهجًا فرديًا لكل مستفيد. • ينبغي إعطاء الأولوية للفعاليات الحضرية للمجالات ذات الأولوية المحددة لكل بلد مستفيد، بينما ينبغي استمرار المشاركة عبر الإنترنت في مجالات أخرى. • المستفيدون يعطون الأولوية بشكل واضح لتسويق منتجاتهم الإبداعية من الملكية الفكرية ويفضلون العروض الموجهة إلى الممارسة. 	<p><u>الخبرات المكتسبة والدروس المستفادة</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> • يحتاج إعداد مواد خاصة لكل بلد عناية أكثر ومشاركة من مهنيين محليين. 	
<p><u>الخطر 1: الافتقار إلى شبكة وطنية قائمة تربط الصناعات الإبداعية بنظام الملكية الفكرية.</u></p> <p><u>التخفيف 1:</u> بالتعاون مع جهات التنسيق، ستواءم أنشطة المشروع مع الأولويات الحالية للحكومة المعنية لتطوير الصناعات الإبداعية. استمر التفاعل مع مؤسسات الصناعة الإبداعية والجمعيات الإبداعية بشكل مستمر لتحديد أوجه التآزر.</p> <p><u>الخطر 2:</u> صعوبة جذب موجهين.</p> <p><u>التخفيف 2:</u> تم إنشاء اتصالات أوسع مع الموجهين المحتملين. إعطاء الأولوية لتسهيل الاتصالات بين كيانات تجارية.</p> <p><u>الخطر 3:</u> تغيرات في بيئة الملكية الفكرية.</p> <p><u>التخفيف 3:</u> لم يكن هذا الانتشار السريع المشهود في استخدام الذكاء الاصطناعي في الحسبان وقت بدء المشروع. يتطلب الاهتمام المتزايد بين المستفيدين بهذه الموضوعات مزيداً من التكيف للمحتوى.</p> <p><u>الخطر 4:</u> الأحداث الطبيعية.</p> <p><u>التخفيف 4:</u> أثرت الظواهر الطبيعية المختلفة مثل الفيضانات على بعض الأنشطة المخطط لها. في مثل هذه الظروف، تم وضع أحكام لتقديم المحتوى بتنسيق مختلط.</p>	<p><u>المخاطر والتخفيف منها</u></p>
<p>بلغ معدل تنفيذ الميزانية في نهاية يناير 2026، بما يتناسب مع إجمالي الميزانية المخصصة للمشروع، ما نسبته 98 في المائة.</p> <p>ويُتاح المزيد من التفاصيل في المرفق الثاني بهذه الوثيقة.</p>	<p><u>معدل تنفيذ المشروع</u></p>
<p>ويرد التقرير المرحلي الأول في الوثيقة CDIP/29/2، المرفق السابع؛ ويرد التقرير المرحلي الثاني في الوثيقة CDIP/31/3، المرفق الرابع؛ ويرد التقرير المرحلي الثالث في الوثيقة CDIP/33/3، المرفق الثاني؛ ويرد التقرير المرحلي الرابع في الوثيقة CDIP/35/3، المرفق الأول.</p>	<p><u>التقارير السابقة</u></p>
<p><u>المتابعة:</u></p> <p>يتم تشجيع كل بلد مستفيد على الاستفادة من الخبرة والمعرفة ومواد التوعية التي تم توليدها من خلال هذا المشروع لمساعدة المستفيدين على فهم دور الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية.</p> <p><u>النشر:</u></p> <p>تحتوي صفحة الويب المخصصة من الويبو لهذا المشروع على جميع وثائق المشروع ومواد إدكاء الوعي التي أُعدت في إطار المشروع. وتُتاح صفحة الويب باللغات الرسمية الست للأمم المتحدة، وستظل متاحة على الموقع الشبكي للويبو وسيجري تحديثها حسب الاقتضاء.</p> <p>وقد ألهم المشروع تطوير صفحة ويب مخصصة للمنظمة العالمية للملكية الفكرية حول الملكية الفكرية في مجال الأزياء، حيث تم عرض الدراسة التي تم تطويرها كجزء من المشروع [حقوق الملكية الفكرية في صناعة الأزياء: من المفهوم إلى التسويق التجاري]. تم</p>	<p><u>المتابعة والنشر</u></p>

تخصيص قسم من الصفحة الإلكترونية لحقوق النشر في صناعة الأزياء. وسيتيح نشر المحتوى الذي تم تطويره كجزء من المشروع عبر مختلف وسائل التوعية التابعة للمنظمة العالمية للملكية الفكرية استدامة المشروع بعد اكتماله.

****	***	**	لا تقدم	لا تقييم
أنجز بالكامل	تقدم كبير	بعض التقدم	لم يُحرز أي تقدم	لم يُقيّم بعد/توقف

مخرجات المشروع ⁴ (النتيجة المرتقبة)	مؤشرات الإنجاز الناجح (مؤشرات النتائج)	بيانات الأداء	نظام إشارات السير
اعتماد نهج استراتيجي عملي لإدخال تحسينات في 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، واقترح نهج قابل للتطبيق من أجل تحقيق الأهداف الاستراتيجية؛	أنجز بالكامل: أُنشئت دراسة النطاق في ديسمبر 2022.	****
تصديق البلدان المستفيدة وأمانة الويبو على دراسة النطاق.	تصديق البلدان المستفيدة وأمانة الويبو على دراسة النطاق.	أنجز بالكامل: أقر المستفيدون دراسة النطاق، وقد عُرضت خلال الدورة الثلاثين للجنة في أبريل 2023. وهي متاحة في: www.wipo.int/meetings/ar/doc_de_tails.jsp?doc_id=602191	****
رفع مستوى مهارات أصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها، فضلاً عن التسويق الرقمي ذي الصلة بالقطاعات الإبداعية المختارة.	إعداد مواد عامة مخصصة للمؤسسات الحكومية بشأن إدارة الملكية الفكرية وتسويقها في البيئة الرقمية.	أنجز بالكامل: أنشئ محتوى بشأن إدارة الملكية الفكرية وتسويقها في الميدان الرقمي على نحو مخصص للمؤسسات الحكومية.	****
تطوير سبب أدوات للقطاعات الإبداعية المختارة بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها وتسويقها للمبدعين.	تطوير سبب أدوات للقطاعات الإبداعية المختارة بشأن حماية الملكية الفكرية وإدارتها وتسويقها للمبدعين.	أنجز بالكامل: أُسْتُكملت ست أدوات ونُشرت. الأدوات والمواد متاحة في: https://www.wipo.int/cooperation/ar/technical_assistance/developing-countries.html	****
إقامة فعاليات تكوين الكفاءات في كل بلد من البلدان المستفيدة في قطاعات إبداعية مختارة.	إقامة فعاليات تكوين الكفاءات في كل بلد من البلدان المستفيدة في قطاعات إبداعية مختارة.	أنجز بالكامل: عُقدت فعاليات لتكوين الكفاءات في أربعة بلدان مستفيدة. جداول الأعمال متاحة على: www.wipo.int/cooperation/en/technical_assistance/developing-countries.html	****

***	تقدم كبير: تم تنفيذ ثلاثة أنشطة إرشادية، اثنان منها في أوروغواي، وواحد في شيلي وأوروغواي كنشاط إقليمي من جلستين. لم يتم تنظيم أي أنشطة إرشادية في إندونيسيا أو الإمارات العربية المتحدة بسبب عدم توافرها في تلك البلدان.	إطلاق أربعة برامج إرشادية ناجحة (واحد في كل بلد مستفيد).	
****	أُنجز بالكامل: قنوات المعلومات الوطنية هي المصدر الرئيسي للتوزيع، وذلك من خلال إعداد أربعة أدلة رقمية وبوابة إلكترونية واحدة.	إنشاء قناة معلومات في كل بلد من البلدان المشاركة من أجل نشر المعارف المتعلقة بفرص التعاون وحماية الملكية الفكرية وإدارتها.	إذكاء ووعي الحكومات المحلية والشركات الإبداعية بأهمية الاستفادة من نظام الملكية الفكرية لاتخاذ خيارات استراتيجية مستنيرة في هذا الصدد.
****	أُنجز بالكامل: نُظمت فعاليات وطنية في جميع البلدان المستفيدة.	عقد أربعة فعاليات وطنية بنجاح (واحدة في كل بلد مشارك) للشركات الإبداعية بهدف زيادة الوعي بأهمية حماية الملكية الفكرية، وإدارتها، واستراتيجيات الملكية الفكرية للشركات في كل بلد من البلدان المشاركة.	
****	أُنجز بالكامل: تم تطوير الدليل الخاص بالتوعية ونشره. هذه المبادئ التوجيهية مصممة خصيصاً لممثلي السلطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية. وهي تغطي مواضيع مثل الاستفادة من إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها لتعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات سياساتية لتعزيز إمكانية الوصول إلى نظام الملكية الفكرية، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية بشكل عام. والدليل متاح في: www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_san_22/wipo_ip_san_22_www_615992.pdf	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 أن تُستخدم إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها في تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات في مجال السياسة العامة ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية.	
****	أُنجز بالكامل: يتم استخدام قنوات المعلومات الوطنية من خلال تطوير أربعة أدلة رقمية وبوابة واحدة لبروتوكول الإنترنت.	نظام راسخ لتوفير المعلومات المحدثة ذات الصلة عن الصناعات الإبداعية المختارة التي يستخدمها أصحاب المصلحة.	إنشاء شبكات وطنية وإقليمية لأصحاب المصلحة في الصناعات الإبداعية.
***	تقدم كبير: تحقق جزئياً من خلال ورش العمل والندوات عبر الإنترنت ونشاط إرشادي إقليمي واحد بين شيلي وأوروغواي.	أُقيمت فعاليتان ناجحتان لربط أعضاء الشبكات القائمة في كل بلد مشارك.	

****	أنجز بالكامل: جزئياً من خلال ورش العمل والندوات عبر الإنترنت ونشاط إرشادي إقليمي واحد بين شيلي وأوروغواي.	إنشاء مراكز وطنية، وعند الاقتضاء، مراكز إقليمية للصناعات الإبداعية.	

[يلي ذلك المرفق الثاني]

مشروع أجندة التنمية تعزيز استخدام الملكية الفكرية ضمن الصناعات الإبداعية في البلدان النامية في العصر الرقمي

استخدام الموارد في نهاية ديسمبر 2025

(بالفرنك السويسري)

استخدام الميزانية	النفقات ¹	ميزانية المشروع	فئة التكلفة
-	-	-	موارد الموظفين
%98	779,274	795,000	موارد خلاف الموظفين
%98	779,274	795,000	الإجمالي

¹ لا يشمل نفقات تقييم المشروع.

[نهاية المرفق الثاني والوثيقة]