

## **Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)**

**Trente-sixième session**  
**Genève, 4 – 8 mai 2026**

### **RAPPORT D'ACHEVEMENT DU PROJET RELATIF A LA PROMOTION DE L'UTILISATION DE LA PROPRIETE INTELLECTUELLE DANS LES INDUSTRIES DE LA CREATION DES PAYS EN DEVELOPPEMENT A L'ERE DU NUMERIQUE**

*Document établi par le Secrétariat*

1. Les annexes du présent document contiennent le rapport d'achèvement du projet relatif à la promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique. Le rapport couvre l'intégralité de la période de mise en œuvre du projet, qui s'est étendue d'avril 2022 à décembre 2025.

2. *Le comité est invité à prendre note des informations qui figurent dans les annexes du présent document.*

[Les annexes suivent]

## RAPPORT D'ACHÈVEMENT

RÉSUMÉ DU PROJET	
<u>Code du projet</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>Intitulé</u>	<a href="#"><i>Promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique</i></a>
<a href="#"><u>Recommandations du Plan d'action pour le développement</u></a>	Programmes 1, 4, 10, 12, 19, 24 et 27.
<u>Budget du projet</u>	Budget total du projet : 795 000 francs suisses au titre des dépenses autres que les dépenses de personnel.
<u>Durée du projet</u>	36 mois
<a href="#"><u>Principaux secteurs/domaines de l'OMPI concernés par la mise en œuvre du projet</u></a>	Secteur dont relève la mise en œuvre du projet : Secteur du droit d'auteur et des industries de la création.
<a href="#"><u>Brève description du projet</u></a>	<p>Le projet vise à stimuler les industries de la création en favorisant un emploi efficace du système de la propriété intellectuelle, en facilitant la protection et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle et en encourageant la coopération et le partage d'informations entre les parties prenantes des industries<sup>1</sup> de la création locales. Il vise en outre à renforcer les capacités des administrations des pays participants chargées de la propriété intellectuelle s'agissant de s'adapter à l'évolution du paysage numérique.</p> <p>Plus particulièrement, le projet vise à : 1) donner aux parties prenantes des industries de la création les moyens de protéger, d'administrer, d'exploiter et de faire valoir les droits de la propriété intellectuelle. Cet appui favorisera la promotion et la commercialisation des produits et services créatifs et culturels; 2) établir des réseaux entre les industries de la création locales pour encourager l'échange d'informations et la collaboration et pour renforcer de manière générale le fonctionnement du marché.</p>
<u>Chef de projet</u>	M. Dimiter Gantchev, directeur adjoint et responsable principal, Bureau de la vice-directrice générale chargée du Secteur du droit d'auteur et des industries de la création.

<sup>1</sup> À savoir l'animation, l'édition, la musique, les jeux vidéo, les applications mobiles et la mode.

<p><a href="#">Liens avec les résultats escomptés dans le programme de travail et budget pour l'exercice biennal 2024-2025</a></p>	<p>4.1 Utilisation plus efficace de la propriété intellectuelle au service de la croissance et du développement de l'ensemble des États membres et de leurs régions et sous-régions respectives, notamment grâce à l'intégration des recommandations du Plan d'action pour le développement.</p> <p>4.2 Mise en place d'écosystèmes équilibrés et efficaces en matière de propriété intellectuelle, d'innovation et de création dans les États membres.</p> <p>4.3 Mise en valeur des connaissances et des compétences en matière de propriété intellectuelle dans tous les États membres.</p> <p>4.4 Davantage d'innovateurs, de créateurs, de PME, d'universités, d'instituts de recherche et de communautés tirent profit de la propriété intellectuelle.</p>
<p><a href="#">Aperçu de la mise en œuvre du projet</a></p>	<p>On trouvera ci-après un aperçu de la mise en œuvre du projet, reposant sur la réalisation des résultats décrits dans le descriptif de projet approuvé (<a href="#">CDIP/26/5</a>). On trouvera également un aperçu de l'état d'avancement du projet dans le catalogue répertoriant les projets du Plan d'action pour le développement et les résultats à l'adresse <a href="https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_1_4_10_12_19_24_27_01">https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_1_4_10_12_19_24_27_01</a>.</p> <p>Des événements ont été organisés dans chaque pays avec des contributions en ligne et la participation de conférenciers invités et de représentants des pays bénéficiaires. Les activités indiquées ci-après ont été menées au cours des trois dernières années.</p> <p><u>Uruguay</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ L'atelier national intitulé "La propriété intellectuelle dans les applications mobiles : questions commerciales et juridiques" s'est tenu les 9 et 10 mars 2023 à Montevideo.</li><li>➤ Le webinaire intitulé "Le rôle de la propriété intellectuelle dans le secteur de la mode" a été organisé à Montevideo le 26 avril 2023 et a donné lieu à la présentation d'exposés d'experts sur les applications du métavers et du Web 3.0 dans le secteur de la mode, et sur la protection de la propriété intellectuelle dans ce secteur, de la création à la commercialisation. Ce webinaire a été suivi de séances interactives de questions-réponses avec les participants.</li></ul>

- Deux séances de mentorat à l'intention des développeurs de logiciels ont été organisées à Montevideo, le 13 décembre 2024 et le 24 février 2025 :

*Séance de mentorat 1 sur la propriété intellectuelle à l'intention des développeurs de logiciels – Montevideo (13 décembre 2024) :*

cette séance de mentorat a permis de dispenser une formation pratique sur la propriété intellectuelle adaptée aux développeurs de logiciels. Les résultats d'une enquête menée après la formation ont révélé un taux de satisfaction de 100% à l'égard du programme, de ses objectifs et de sa clarté, ainsi que des notes élevées pour les compétences et la fiabilité des conférenciers, et une forte intention d'utiliser et de recommander les connaissances acquises. Les participants à l'enquête ont également demandé plus de temps pour les discussions.

*Séance de mentorat 2 sur la propriété intellectuelle à l'intention des développeurs de logiciels – Montevideo (24 février 2025) :*

cette deuxième séance de mentorat a permis de présenter des concepts avancés de propriété intellectuelle aux développeurs de logiciels et a fait l'objet d'évaluations toujours positives, puisque toutes les personnes interrogées ont jugé le programme et les conférenciers bons ou excellents, la plupart ayant trouvé le contenu adapté à leur activité professionnelle et indiquant qu'ils appliqueraient et recommanderaient les connaissances acquises.

- Le webinaire intitulé "Protéger la créativité : les technologies du secteur de la mode sous l'angle de la propriété intellectuelle et de l'activité des entreprises" s'est tenu le 25 mars 2025 et a porté sur les stratégies de propriété intellectuelle et les modèles d'entreprise dans le secteur de la mode. Cet atelier en ligne a examiné les questions juridiques, commerciales et pratiques relatives à la propriété intellectuelle et à l'intelligence artificielle (IA) dans le secteur de la mode. Il a associé les perspectives uruguayennes et internationales à une séance interactive de questions-réponses et de discussion.

Les résultats de l'enquête indiquent que les objectifs de cet atelier ont été largement atteints : 100% de satisfaction à l'égard de l'ensemble du programme et des conférenciers, avec de nombreux éloges concernant la clarté, les exemples pratiques et la pertinence des sujets abordés.

- Le webinaire de mentorat intitulé “Considérations juridiques et commerciales sur le rôle de la propriété intellectuelle dans les jeux vidéo à l’ère du numérique” a été organisé en ligne pour le Chili et l’Uruguay le 17 décembre 2025. Il a associé exposés d’experts et discussions interactives en petits groupes sur la situation juridique, les difficultés en matière de propriété intellectuelle et les considérations commerciales liées aux jeux vidéo au Chili et en Uruguay. Les résultats de l’enquête indiquent que les objectifs de cet atelier ont été atteints : plus de 94% des personnes interrogées ont jugé le webinaire excellent ou bon dans l’ensemble, 100% ont trouvé le sujet adapté à leur activité professionnelle, et les compétences des conférenciers ont été systématiquement bien notées. Certains participants ont exprimé le souhait de disposer de plus de temps pour approfondir la discussion.

#### Chili

- L’atelier intitulé “Propriété intellectuelle et jeux vidéo – Questions juridiques et commerciales” s’est tenu à Santiago les 16 et 17 novembre 2022. Il a réuni des experts internationaux et chiliens pour examiner les aspects commerciaux et juridiques du secteur des jeux vidéo, ainsi que ceux liés à la propriété intellectuelle. À travers des exposés d’experts et des discussions interactives, cet atelier s’est intéressé aux tendances du marché, à l’octroi de licences, à la conception et à la distribution, au financement, au règlement des litiges et aux questions émergentes telles que l’intelligence artificielle.
- L’atelier national intitulé “Gagner sa vie grâce à la musique” s’est tenu à Valparaíso le 5 décembre 2023 et à Santiago les 6 et 7 décembre 2023. À travers des exposés d’experts et des discussions, il s’est intéressé à la manière dont les créateurs de musique pouvaient générer des revenus à l’ère du numérique, ainsi qu’aux sources de revenus liées au droit d’auteur, à l’utilisation de la musique dans les médias audiovisuels et aux marchés de la musique numérique. Après le discours de clôture, l’atelier s’est achevé par un spectacle musical en direct.
- Le webinaire intitulé “Le rôle du secteur de la mode à l’ère du numérique” a été organisé à Santiago le 8 octobre 2024. À travers des exposés d’experts et des discussions interactives, ce webinaire a examiné les questions juridiques et commerciales liées à la propriété intellectuelle dans le secteur de la mode. Il s’est intéressé à la protection de la propriété intellectuelle et aux atteintes qui y sont portées, aux perspectives sectorielles nationales et aux technologies émergentes telles que l’IA, le métavers et les chaînes de blocs.

- L'atelier national intitulé "La propriété intellectuelle dans l'économie de la création : favoriser le développement économique, social et culturel" s'est tenu les 4 et 5 mars 2025 à Santiago. Il a porté sur le rôle de la propriété intellectuelle en faveur du secteur de l'édition et de la promotion de la croissance culturelle et économique, en mettant l'accent sur les aspects juridiques et commerciaux de l'édition numérique. Il a également facilité les possibilités de collaboration entre les créateurs et les parties prenantes, en réunissant six associations chiliennes d'éditeurs, qui ont convenu de poursuivre le dialogue pour renforcer la coopération. Les résultats de l'enquête montrent que plus de 93% des participants se sont dits satisfaits ou très satisfaits de l'ensemble du programme, avec des notes très élevées pour les compétences des conférenciers. Toutefois, certains participants ont signalé des retards dans le démarrage et des problèmes de préparation logistique.
- Le webinaire de mentorat intitulé "Considérations juridiques et commerciales sur le rôle de la propriété intellectuelle dans les jeux vidéo à l'ère du numérique" a été organisé en ligne pour le Chili et l'Uruguay le 17 décembre 2025. Il a associé exposés d'experts et discussions interactives en petits groupes sur la situation juridique, les difficultés en matière de propriété intellectuelle et les considérations commerciales liées aux jeux vidéo au Chili et en Uruguay. Les résultats de l'enquête montrent que plus de 94% des personnes interrogées ont jugé le webinaire excellent ou bon dans l'ensemble, et que 100% ont trouvé le sujet adapté à leur activité professionnelle. Les compétences des conférenciers ont également été très bien notées. Certains participants ont exprimé le souhait de disposer de plus de temps pour approfondir la discussion.

#### Émirats arabes unis

- L'atelier intitulé "La propriété intellectuelle dans les applications mobiles : questions commerciales et juridiques" s'est tenu les 24 et 25 octobre 2023. Cet atelier national de deux jours a examiné les aspects commerciaux et juridiques de la propriété intellectuelle dans la création d'applications mobiles. À travers des exposés d'experts et des discussions adaptées à la situation des Émirats arabes unis, il s'est intéressé au droit d'auteur, aux tendances du secteur des applications, à la protection de la propriété intellectuelle tout au long du cycle de création, aux contrats, à l'application des droits et à l'impact de l'intelligence artificielle.

L'atelier national intitulé "La propriété intellectuelle dans les jeux vidéo : questions commerciales et juridiques" s'est également tenu les 1<sup>er</sup> et 2 mai 2024. À travers des

exposés d'experts et des discussions de groupe adaptées à la situation des Émirats arabes unis, cet atelier de deux jours s'est intéressé aux questions juridiques et commerciales liées à la propriété intellectuelle dans le secteur des jeux vidéo. Il a examiné les tendances du secteur, les questions de propriété intellectuelle liées à la création et à la diffusion des jeux, le financement, les sports électroniques, l'application du droit d'auteur, les défis régionaux et l'impact de l'intelligence artificielle.

- L'atelier national intitulé "Bâtir une économie de l'édition numérique" s'est tenu à Sharjah pendant deux jours, les 11 et 12 novembre 2024. À travers des exposés d'experts et à des discussions interactives, cet atelier s'est intéressé à la manière de bâtir une économie de l'édition numérique durable et a examiné les politiques d'édition aux Émirats arabes unis, l'édition numérique grand public et éducative, les défis pour les universités, le piratage, le marché des droits et l'édition accessible. Les résultats de l'enquête montrent que l'atelier a été très bien accueilli dans l'ensemble, puisque près de 94% des participants se sont déclarés satisfaits du programme et ont attribué des notes élevées aux compétences des conférenciers, à la clarté des exposés et à leur utilité sur le plan professionnel. La plupart des participants ont indiqué qu'ils appliqueraient probablement les connaissances acquises, profiteraient des liens de collaboration et recommanderaient l'atelier. Une petite minorité a exprimé des opinions neutres sur les objectifs ou la profondeur des connaissances acquises.
- L'atelier national intitulé "Comment vivre de la musique à l'ère du numérique", tenu les 22 et 23 avril 2025 à Dubaï, s'est intéressé aux stratégies de propriété intellectuelle, de diffusion numérique et de monétisation pour les créateurs de musique. Dans le cadre de sessions dirigées par des experts et de discussions de groupe adaptées à la situation des Émirats arabes unis, il a examiné la question de la monétisation de la musique, les flux de revenus liés au droit d'auteur, la gestion collective, les plateformes numériques, ainsi que l'IA et l'image de marque. Dans l'évaluation proposée par l'enquête, toutes les personnes interrogées ont donné une évaluation globale positive. Ils ont particulièrement apprécié la pertinence du contenu et les compétences des conférenciers sur les questions pratiques dans l'industrie musicale.
- Un deuxième atelier national intitulé "Comment vivre de la musique à l'ère du numérique" s'est tenu les 24 et 25 avril 2025 à Abu Dhabi, ce qui a permis d'élargir la portée nationale de l'événement et de renforcer la participation des parties prenantes de l'industrie

musicale. Cet événement a examiné des thèmes similaires et, à travers des groupes et des discussions concrètes, a mis l'accent sur la gestion des artistes, la gestion collective, la technologie, l'intelligence artificielle et le rôle de la musique dans le développement économique. Les résultats de l'enquête indiquent une très grande satisfaction à l'égard du contenu et des objectifs de l'atelier, confirmant que l'orientation pratique et l'intégration des flux de revenus réels et de la structure de l'industrie avaient trouvé un écho favorable auprès des participants.

#### Indonésie

- Le webinaire sur l'importance du droit d'auteur dans le secteur de la musique à l'ère du numérique s'est tenu le 9 mars 2023. À travers des exposés d'experts et des séances interactives de questions-réponses, ce webinaire a réuni des experts internationaux pour examiner l'importance du droit d'auteur dans le secteur de la musique numérique, en mettant l'accent sur les sources de revenus pour les artistes, les défis liés au droit d'auteur numérique, le rôle des données et l'évolution des modèles commerciaux pour la diffusion de la musique. Les résultats de l'évaluation indiquent que le webinaire a été très bien accueilli : plus de 93% des participants se sont dits satisfaits ou très satisfaits de l'ensemble du programme, de ses objectifs, de son organisation et des compétences des intervenants, avec des notes élevées pour la pertinence du webinaire sur le plan professionnel. Plus de 80% d'entre eux ont indiqué qu'ils allaient probablement, voire très probablement, utiliser les connaissances acquises et recommander le séminaire. Des observations qualitatives ont été formulées, louant la clarté et l'utilité du webinaire, ainsi que le caractère inspirant des conférenciers, et quelques suggestions ont été faites pour améliorer le rythme et la diffusion.
- L'atelier national de deux jours intitulé "Maîtrise de la propriété intellectuelle dans le secteur des jeux vidéo : questions commerciales et juridiques" s'est tenu les 19 et 20 mai 2023. Il a réuni des experts indonésiens et internationaux pour examiner les aspects commerciaux et juridiques du secteur des jeux vidéo, ainsi que ceux liés à la propriété intellectuelle. À travers des exposés d'experts, des séances interactives et des discussions sectorielles, il s'est intéressé à la création et à la diffusion des jeux, à la monétisation et à l'octroi de licences de propriété intellectuelle, aux investissements et aux systèmes juridiques, ainsi qu'aux défis futurs pour le secteur.

- L'atelier national de deux jours intitulé "La propriété intellectuelle dans les applications mobiles : questions commerciales et juridiques" s'est tenu les 4 et 5 septembre 2023, afin d'examiner les dimensions commerciales et juridiques liées à la propriété intellectuelle dans la création d'applications mobiles. À travers des exposés d'experts, des groupes et des discussions adaptées à la situation de l'Indonésie, cet atelier s'est intéressé aux tendances du secteur mondial des applications, à la protection de la propriété intellectuelle tout au long du cycle de leur vie, aux contrats, au règlement des litiges, à l'expérience utilisateurs et aux effets de l'intelligence artificielle.
- L'atelier national intitulé "La propriété intellectuelle dans les l'industrie de l'animation : questions commerciales et juridiques" s'est tenu à Bandung les 14 et 15 mai 2024. Cet événement a réuni des décideurs politiques et des professionnels du secteur qui ont examiné les systèmes de propriété intellectuelle, les marchés mondiaux de l'animation, la monétisation, les contrats et la diffusion axée sur la technologie. Les résultats de l'enquête confirment largement l'impact de l'atelier, montrant une très grande satisfaction dans toutes les catégories, une forte probabilité d'appliquer les connaissances acquises et une forte volonté de recommander l'atelier.
- Le webinaire intitulé "Utiliser la propriété intellectuelle pour commercialiser en ligne des produits de la création : gros plan sur le secteur de la mode" a été organisé le 27 mai 2025 à Jakarta. Il a examiné les stratégies de commercialisation axées sur la propriété intellectuelle pour les articles de mode sur les marchés numériques, en mettant l'accent sur le cycle de vie complet du produit, de la création à la commercialisation en ligne. Les systèmes juridiques, diverses études de cas et les perspectives des industries nationales ont également été examinés. Les résultats de l'enquête confirment pleinement l'efficacité de cette approche, puisque 100% des participants se sont déclarés satisfaits ou très satisfaits de chacun des aspects. Le contenu du webinaire a souvent été décrit comme utile et directement applicable.
- Le webinaire intitulé "Comment vivre de la musique à l'ère du numérique" a été organisé le 30 juin 2025 à Jakarta, et s'est intéressé en particulier à la gestion de la propriété intellectuelle, à la génération de revenus et à l'écosystème de la musique numérique. Ce webinaire s'est intéressé aux revenus du droit d'auteur, aux tendances de la musique numérique et à l'écosystème musical de l'Indonésie, et s'est conclu par une discussion sur la politique et l'évolution à venir du secteur. Les réponses à l'enquête montrent une satisfaction générale.

	<p>Si certains commentaires ont réclamé un contenu plus approfondi ou plus adapté, il convient de garder à l'esprit que ce webinaire a été conçu à titre d'introduction.</p> <p>Le projet a enregistré des progrès réguliers et un engagement fort dans tous les pays bénéficiaires. Les résultats observés à ce jour sont décrits ci-après.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Au total, 22 événements nationaux ont été organisés depuis le début du projet, témoignant d'une mise en œuvre et d'une diffusion soutenues.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Uruguay : six événements, dont un événement régional avec le Chili.</li><li>○ Émirats arabes unis : cinq événements.</li><li>○ Indonésie : six événements.</li><li>○ Chili : six événements, dont un événement régional avec l'Uruguay.</li></ul></li></ul> <p>Dans l'ensemble, la mise en œuvre du projet a permis d'assurer une couverture géographique équilibrée et une diversité thématique, tout en contribuant à sensibiliser les acteurs de l'industrie de la création à l'utilisation stratégique de la propriété intellectuelle dans l'économie numérique.</p>
<p><u>Principaux résultats et effets du projet</u></p>	<p>1. Le projet a donné lieu à des publications et à des outils ciblés, visant à faire mieux comprendre le rôle de la propriété intellectuelle à travers les différents secteurs de la création de l'environnement numérique. Ces résultats soutiennent les activités des titulaires de droits, des créateurs, des développeurs et des utilisateurs en répondant aux défis et aux perspectives sectoriels en matière de propriété intellectuelle. Les éléments ci-après ont été mis au point dans le cadre des projets.</p> <p>Publication :</p> <p><u>The Legal Nature of Video Games (2025)</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ L'étude 2025 sur la nature juridique des jeux vidéo représente une évolution notable de la manière dont le droit conceptualise la paternité, la propriété et la créativité dans les médias numériques interactifs. Au-delà de l'approche descriptive et juridictionnelle adoptée dans l'étude menée par l'OMPI en 2013, l'étude 2025 considère les jeux vidéo comme des systèmes culturels dynamiques et hybrides qui combinent créativité humaine, intelligence artificielle et participation des utilisateurs. L'étude examine l'apport créatif des gamers dans la création de droits de propriété intellectuelle, ainsi que les œuvres générées par l'IA dans les jeux vidéo, en s'intéressant aux évolutions juridiques récentes.</li></ul>

Outils :

The Global Digital Music Landscape (2024)

- Cet outil offre une vue d'ensemble de l'écosystème mondial de la musique numérique et examine les tendances de la création, de la diffusion et de la consommation de musique, ainsi que le rôle central joué par la propriété intellectuelle en faveur de l'industrie musicale.
- Il avait été téléchargé 33 577 fois et consulté par 11 536 personnes en janvier 2026, ce qui en fait l'une des publications les plus consultées dans le cadre du projet.

The Role of Intellectual Property Rights in the Fashion Industry: From Conception to Commercialization (2023)

- Cet outil examine la manière dont la propriété intellectuelle soutient la chaîne de valeur de la mode, de la conception et de l'image de marque à la commercialisation et au développement du marché, avec des indications pratiques pour les créateurs et les entreprises de mode.
- La publication avait été téléchargée 10 373 fois et consultée par 4 123 personnes en janvier 2026.

Building a Digital Publishing Economy: Opportunities and Framework for Development (2023)

- Cet outil examine l'évolution de l'écosystème de l'édition numérique, en s'intéressant aux facteurs liés à la technologie, au marché et à la propriété intellectuelle qui façonnent le développement des industries de l'édition numérique.
- En janvier 2026, il avait été téléchargé 4 059 fois et consulté par 2 435 personnes.

Intellectual Property in Mobile Applications: Overview and Key Issues (2023)

- Cet outil explore le rôle joué par la propriété intellectuelle dans les applications mobiles, et examine les questions juridiques, économiques et opérationnelles utiles aux développeurs et aux décideurs politiques.
- En janvier 2026, il avait été téléchargé 7 356 fois et consulté par 3 703 personnes.

Understanding Intellectual Property in Video Games (2023)

- Cet outil porte sur les questions de propriété intellectuelle dans l'industrie des jeux vidéo, notamment le droit d'auteur, les marques, les licences et les modèles commerciaux émergents. Il illustre également

la manière dont la propriété intellectuelle sous-tend l'innovation et la monétisation dans le secteur.

- La publication avait été téléchargée 29 643 fois et consultée par 12 993 personnes en janvier 2026, témoignant d'un engagement particulièrement fort de la part de la communauté des développeurs de jeux vidéo.

Raising Awareness on Intellectual Property for Creative Industries in the Digital Environment (2022)

- Cet outil offre une vue d'ensemble des questions de propriété intellectuelle concernant les industries de la création sur les marchés numériques, et souligne l'importance de la propriété intellectuelle pour la créativité, la commercialisation et la croissance durable.
- En janvier 2026, il avait été téléchargé 12 057 fois et consulté par 5 938 personnes, démontrant un intérêt soutenu de la part d'un large public de créateurs.

Drawing on Creativity – Copyright for Animation Industry Professionals: A Training Tool (2022)

- Cet outil de formation est spécialement conçu pour les professionnels de l'animation et offre des conseils pratiques sur les questions de droit d'auteur rencontrées tout au long du processus de production et de diffusion des films d'animation.
- En janvier 2026, il avait été téléchargé 4 719 fois et consulté par 2 360 personnes, ce qui témoigne de sa pertinence pour les professionnels et les formateurs du secteur de l'animation.

Ensemble, ces outils témoignent d'un intérêt fort et soutenu dans de multiples secteurs de la création. Le nombre élevé de téléchargements et de consultations montre que le projet a répondu avec succès aux besoins concrets d'orientations pratiques et sectorielles sur la propriété intellectuelle dans l'environnement numérique et qu'il a contribué à sensibiliser les professionnels de la création, les parties prenantes du secteur et les décideurs et à renforcer leurs capacités. En janvier 2026, les sept outils créés dans le cadre du projet avaient été téléchargés plus de 100 000 fois, preuve de leur pertinence et du grand intérêt qu'ils suscitent dans de multiples secteurs de la création.

2. L'objectif du projet était également de constituer des réseaux nationaux et régionaux regroupant les parties prenantes du secteur de la création. Cela a été possible grâce à un système destiné à fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées, qui met en

	<p>relation des créateurs issus de différents secteurs de l'industrie.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Quatre répertoires numériques et un <a href="#">portail Web</a> ont ainsi été créés pour soutenir l'utilisation efficace de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays bénéficiaires. Avec l'architecture WordPress, ce travail a permis d'établir des taxonomies standardisées pour les parties prenantes au moyen d'annuaires numériques, afin de présenter tous les créateurs relevant des six différentes industries de la création<sup>2</sup> concernées par le projet. Un répertoire numérique a été créé pour chaque pays, et traduit dans sa langue nationale.</li><li>➤ Le projet a également donné lieu à un <a href="#">portail Web</a> pour diffuser des informations, promouvoir des événements avec la possibilité de s'inscrire en ligne, héberger des connaissances et publier des nouvelles liées au secteur. Tous les systèmes ont été hébergés, testés et soumis à un contrôle qualité sur une infrastructure temporaire, et ils ont fait l'objet d'une documentation complète, de guides de migration et de manuels de l'administrateur et de l'utilisateur.</li></ul> <p>3. Le projet a suscité un vif intérêt parmi les États membres qui n'en sont pas les bénéficiaires directs. Ces derniers se sont montrés intéressés par les résultats concrets du projet et ont demandé s'il était possible de mettre en œuvre des projets similaires dans leurs pays.</p>
<p><u>Expérience acquise et enseignements tirés</u></p>	<p>L'expérience acquise et les enseignements tirés à ce jour sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les activités doivent être planifiées en fonction des secteurs prioritaires définis par chaque pays bénéficiaire et des supports de formation créés dans chaque domaine concerné. Cela nécessite une approche individuelle pour chaque bénéficiaire.</li><li>• Il convient donc de privilégier les manifestations en présentiel dans les domaines prioritaires définis pour chaque pays bénéficiaire, et de conserver la participation en ligne dans les autres domaines.</li><li>• Il est manifeste que les bénéficiaires visent en priorité à utiliser la propriété intellectuelle pour commercialiser les produits qu'ils créent, et qu'ils ont une préférence pour les exposés axés sur la pratique.</li></ul>

<sup>2</sup> Voir la note de bas de page 1.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'établissement de supports propres à chaque pays requiert une plus grande attention et la participation de professionnels locaux.</li> </ul>
<p><u>Risques et mesures d'atténuation</u></p>	<p><u>Risque n° 1</u> : absence de réseau national établi reliant les industries de la création au système de la propriété intellectuelle.</p> <p><u>Mesure d'atténuation n° 1</u> : en collaboration avec les coordonnateurs, les activités prévues dans le projet ont été adaptées afin d'être conformes aux priorités définies par chaque pays en matière de développement des industries de la création. Des interactions suivies visant à trouver des synergies ont été entretenues avec les organismes et associations représentant ces industries.</p> <p><u>Risque n° 2</u> : difficulté d'attirer des mentors.</p> <p><u>Mesure d'atténuation n° 2</u> : le champ des contacts pris avec des mentors potentiels a été élargi. La priorité a été donnée à la facilitation des contacts entre professionnels.</p> <p><u>Risque n° 3</u> : évolution du cadre de la propriété intellectuelle.</p> <p><u>Mesure d'atténuation n° 3</u> : le déploiement rapide de l'IA n'était pas envisagé au début du projet. L'intérêt croissant que les bénéficiaires portent à ces sujets nécessite une adaptation plus poussée des contenus.</p> <p><u>Risque n° 4</u> : phénomènes naturels.</p> <p><u>Mesure d'atténuation n° 4</u> : divers phénomènes naturels, tels que des inondations, ont eu des répercussions sur certaines des activités prévues. Dans ces contextes, des dispositions ont été prises pour que les contenus soient diffusés sous une forme hybride.</p>
<p><u>Taux de réalisation du projet</u></p>	<p>Le taux d'exécution du budget à la fin du mois de janvier 2026, par rapport au budget total alloué au projet, était de 98%.</p> <p>Des informations plus détaillées figurent à l'annexe II du présent document.</p>
<p><u>Rapports précédents</u></p>	<p>Le premier rapport sur l'état d'avancement du projet est contenu dans l'annexe VII du document <a href="#">CDIP/29/2</a>; le deuxième rapport sur l'état d'avancement du projet est contenu dans l'annexe IV du document <a href="#">CDIP/31/3</a>; le troisième rapport sur l'état d'avancement du projet est contenu dans l'annexe II du document <a href="#">CDIP/33/3</a>; et le quatrième rapport sur l'état d'avancement du projet est contenu dans l'annexe I du document <a href="#">CDIP/35/3</a>.</p>

Suivi et  
diffusion

Suivi :

Chaque pays bénéficiaire est encouragé à utiliser l'expérience, les connaissances et le matériel de sensibilisation générés par ce projet pour aider les bénéficiaires à comprendre le rôle de la propriété intellectuelle au service des industries de la création.

Diffusion :

La [page Web de l'OMPI](#) consacrée à ce projet comprend l'ensemble de la documentation et du matériel de sensibilisation élaborés dans le cadre du projet. La page Web est disponible dans les six langues officielles de l'ONU. Elle restera accessible sur le site Web de l'OMPI et sera mise à jour, selon que de besoin.

Le projet a inspiré la création d'une [page Web de l'OMPI consacrée à la propriété intellectuelle dans le secteur de la mode](#), sur laquelle figure l'étude réalisée dans le cadre du projet ([Intellectual Property Rights in the Fashion Industry: from Conception to Commercialization](#)). Une section de la page Web est consacrée au droit d'auteur dans l'industrie de la mode. La diffusion des contenus élaborés dans le cadre du projet sur différents supports de sensibilisation de l'OMPI permettra de pérenniser le projet au-delà de son achèvement.

## AUTO-ÉVALUATION DU PROJET

Code d'évaluation

****	***	**	AP	s.o.
Objectifs pleinement atteints	Progrès considérables	Quelques progrès	Aucun progrès	Non évalué/abandonné

<u>Résultats du projet<sup>4</sup></u> (résultat escompté)	<u>Indicateurs d'exécution</u> (indicateurs de résultats)	<u>Données relatives à l'exécution</u>	<u>Code d'évaluation</u>
Adoption d'une approche stratégique réaliste pour parvenir à des améliorations dans les secteurs de la création visés des pays bénéficiaires.	Élaboration d'une étude exploratoire menée dans les secteurs de la création visés des pays participants sur l'utilisation que les entreprises du secteur de la création font du système de propriété intellectuelle, les priorités stratégiques de chaque pays, ainsi que les raisons et l'ampleur de sa sous-utilisation, en vue de définir une approche réaliste pour atteindre les objectifs stratégiques du projet.	Entièrement atteint : l'étude exploratoire a été remise en décembre 2022.	****
	Étude exploratoire validée par les bénéficiaires et le Secrétariat de l'OMPI.	Entièrement atteint : l'étude exploratoire a été validée par les bénéficiaires et présentée à la trentième session du CDIP en avril 2023. Elle est disponible à l'adresse <a href="http://www.wipo.int/meetings/fr/doc_details.jsp?doc_id=602191">www.wipo.int/meetings/fr/doc_details.jsp?doc_id=602191</a> .	****

<p>Renforcement des compétences des parties prenantes du secteur de la création sur les questions qui ont trait à la protection, la gestion, l'exploitation de la propriété intellectuelle et au respect des droits de propriété intellectuelle, ainsi que sur le marketing numérique, compte tenu des besoins des industries de la création visées.</p>	<p>Des supports généraux concernant la gestion et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle dans l'univers numérique ont été mis au point à l'intention des institutions des pouvoirs publics.</p>	<p>Entièrement atteint : des contenus concernant la gestion et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle dans l'univers numérique ont été créés et spécialement adaptés aux organismes publics.</p>	<p>****</p>
	<p>Sept outils concernant la protection, la gestion et la commercialisation des actifs de propriété intellectuelle ont été mis au point pour les secteurs de la création visés.</p>	<p>Entièrement atteint : sept outils ont été achevés et publiés. Ces outils et supports sont disponibles à l'adresse <a href="https://www.wipo.int/cooperation/fr/technical_assistance/developing-countries.html">https://www.wipo.int/cooperation/fr/technical_assistance/developing-countries.html</a>.</p>	<p>****</p>
	<p>Des manifestations de renforcement des capacités ont été organisées dans chacun des pays bénéficiaires.</p>	<p>Entièrement atteint : des manifestations de renforcement des capacités ont été organisées dans quatre pays bénéficiaires. Leur programme est disponible à l'adresse <a href="http://www.wipo.int/cooperation/fr/technical_assistance/developing-countries.html">www.wipo.int/cooperation/fr/technical_assistance/developing-countries.html</a>.</p>	<p>****</p>
	<p>Quatre programmes de mentorat (un par pays bénéficiaire) ont été lancés avec succès.</p>	<p>De grands progrès : trois activités de mentorat ont été menées, deux en Uruguay et une au Chili et en Uruguay sous la forme d'une activité régionale en deux séances.</p> <p>Aucune activité de mentorat n'a été organisée en Indonésie ou aux Émirats arabes unis en raison du manque de disponibilité dans ces pays.</p>	<p>***</p>

<p>Meilleure connaissance par les pouvoirs publics et les entreprises du secteur de la création de l'importance de l'utilisation du système de propriété intellectuelle pour prendre des décisions stratégiques en connaissance de cause à cet égard.</p>	<p>Un canal de diffusion d'informations sur les possibilités de collaboration, ainsi que sur la protection et la gestion des droits de propriété intellectuelle et les stratégies de propriété intellectuelle pour les entreprises a été créé dans chaque pays participant.</p>	<p>Entièrement atteint : les canaux d'information nationaux constituent la principale source de diffusion, grâce à la mise au point de quatre annuaires numériques et d'un portail de la propriété intellectuelle.</p>	<p>****</p>
	<p>Quatre manifestations (une par pays participant) destinées à sensibiliser les entreprises du secteur de la création à l'importance de la protection et de la gestion de la propriété intellectuelle et des stratégies des entreprises en la matière ont été réalisées avec succès.</p>	<p>Entièrement atteint : des manifestations nationales ont été organisées dans tous les pays bénéficiaires.</p>	<p>****</p>
	<p>Un ensemble de lignes directrices sur la sensibilisation dans les secteurs visés, qui répond aux besoins des autorités nationales, notamment des offices de propriété intellectuelle, a été mis au point et diffusé pour expliquer comment utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour renforcer les industries de la création, comment favoriser l'accessibilité et l'utilisation du système de propriété intellectuelle et comment améliorer la gestion des systèmes de propriété intellectuelle.</p>	<p>Entièrement atteint : le guide de sensibilisation a été élaboré et diffusé. Il est spécialement adapté aux représentants des administrations nationales et notamment des offices de propriété intellectuelle, et traite de sujets tels que la manière d'utiliser la gestion et l'application des droits de propriété intellectuelle pour dynamiser les industries de la création, l'élaboration de stratégies permettant de rendre le système de la propriété intellectuelle plus accessible, et l'amélioration de la gestion générale des systèmes de propriété intellectuelle.</p> <p>Il est disponible à l'adresse <a href="http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_san_22/wipo_ip_san_22_wip_615992.pdf">www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_san_22/wipo_ip_san_22_wip_615992.pdf</a>.</p>	<p>****</p>

Constitution de réseaux nationaux et régionaux regroupant les parties prenantes du secteur de la création.	Un système destiné à fournir des informations utiles et à jour sur les industries de la création visées a été établi et est utilisé par les parties prenantes.	Entièrement atteint : les canaux d'information nationaux sont utilisés grâce à la mise au point de quatre annuaires numériques et d'un portail de la propriété intellectuelle.	****
	Deux événements de constitution de réseaux visant à mettre en relation les membres de ces réseaux ont été organisés avec succès dans chaque pays participant.	De grands progrès : partiellement atteint grâce à des ateliers et des webinaires et à une activité régionale de mentorat entre le Chili et l'Uruguay.	***
	Des pôles nationaux et régionaux, selon le cas, ont été mis en place pour les entreprises du secteur de la création.	Entièrement atteint : en partie grâce à des ateliers et des webinaires et à une activité régionale de mentorat entre le Chili et l'Uruguay.	****

[L'annexe II suit]

## Projet du Plan d'action pour le développement concernant la promotion de l'utilisation de la propriété intellectuelle dans les industries de la création des pays en développement à l'ère du numérique

---

### Utilisation des ressources à fin décembre 2025

(en francs suisses)

Catégorie de coûts	Budget du projet	Dépenses <sup>1</sup>	Utilisation du budget
Ressources en personnel	–	–	–
Autres ressources	795 000	779 274	98%
<b>Total</b>	<b>795 000</b>	<b>779 274</b>	<b>98%</b>

<sup>1</sup> Exclut les dépenses relatives à l'évaluation du projet.

[Fin de l'annexe II et du document]