

## **Комитет по развитию и интеллектуальной собственности (КРИС)**

**Тридцать шестая сессия**  
**Женева, 4–8 мая 2026 года**

**ОТЧЕТ О ЗАВЕРШЕНИИ ПРОЕКТА «СОДЕЙСТВИЕ ШИРОКОМУ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В  
РАЗВИВАЮЩИХСЯ СТРАНАХ В ТВОРЧЕСКИХ ОТРАСЛЯХ В ЦИФРОВУЮ  
ЭПОХУ»**

*подготовлен Секретариатом*

1. В приложениях к настоящему документу содержится отчет о завершении проекта Повестки дня в области развития (ПДР) «Содействие широкому использованию интеллектуальной собственности в творческих отраслях развивающихся стран в цифровую эпоху». Отчет охватывает весь период реализации проекта с апреля 2022 года по декабрь 2025 года.

2. *Комитету предлагается  
принять к сведению информацию,  
содержащуюся в приложениях к  
настоящему документу.*

[Приложения следуют]

**ОТЧЕТ О ЗАВЕРШЕНИИ**

РЕЗЮМЕ ПРОЕКТА	
<u>Код проекта</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>Название</u>	<a href="#"><i>Содействие широкому использованию интеллектуальной собственности (ИС) в творческих отраслях развивающихся стран в цифровую эпоху</i></a>
<u>Рекомендации Повестки дня в области развития</u>	Рекомендации 1; 4; 10; 12; 19; 24; и 27.
<u>Бюджет проекта</u>	Общий бюджет: 795 000 шв. франков, выделенные на расходы, не связанные с персоналом.
<u>Продолжительность проекта</u>	36 месяцев
Ключевые сектора/подразделения ВОИС, участвующие в реализации	Сектор, реализующий проект: Сектор авторского права и творческих отраслей
<u>Краткое описание проекта</u>	<p>Целью настоящего проекта является укрепление творческих отраслей через поощрение эффективного использования системы интеллектуальной собственности (ИС), содействие охране и коммерциализации ИС, а также развития сотрудничества и обмена информацией между местными заинтересованными сторонами из творческой отрасли<sup>1</sup>. Кроме того, он направлен на повышение потенциала ведомств ИС в странах-участниках для адаптации к меняющейся цифровой среде.</p> <p>Проект направлен на решение, в частности, следующих задач: 1) расширение возможностей заинтересованных сторон из творческих отраслей для охраны, администрирования, использования и защиты своих прав ИС. Такая поддержка будет способствовать продвижению и маркетингу продуктов и услуг в сфере творчества и культуры; 2) создание сетей местных творческих отраслей для активизации обмена информацией, сотрудничества и общего повышения рыночных показателей.</p>
<u>Руководитель проекта</u>	Г-н Димитер Гантчев, заместитель директора и старший менеджер, Канцелярия заместителя Генерального директора, Сектор авторского права и творческих отраслей

<sup>1</sup> Включает анимацию, издательское дело, музыку, видеоигры, мобильные приложения и моду.

<p>Связь с ожидаемыми результатами по <a href="#">Программе и бюджету на 2024–2025 годы</a></p>	<p>4.1. Повышение эффективности использования ИС для содействия росту и развитию всех государств-членов и их соответствующих регионов и субрегионов, в том числе посредством обеспечения учета рекомендаций Повестки дня в области развития (ПДР).</p> <p>4.2. Формирование в государствах-членах сбалансированных и эффективных экосистем ИС, инноваций и творчества</p> <p>4.3. Углубление знаний и развитие навыков в области ИС во всех государствах-членах.</p> <p>4.4. Увеличение числа новаторов, творческих работников, МСП, университетов, исследовательских учреждений и сообществ, успешно использующих ИС.</p>
<p>Обзор хода реализации проекта</p>	<p>Ниже приведен анализ хода реализации проекта, основанный на достижении предварительных результатов проекта, описанных в утвержденном проектом документе (<a href="#">CDIP/26/5 REV.</a>). Краткий обзор проекта также доступен в Каталоге проектов ПДР и их результатов: <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>Мероприятия были проведены в каждой стране, в них приняли участие приглашенные докладчики и представители стран-бенефициаров. Мероприятия, проведенные за последние три года:</p> <p><u>Уругвай</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 9–10 марта 2023 года в Монтевидео состоялся национальный семинар «ИС в мобильных приложениях: коммерческие и правовые вопросы».</li><li>➤ 26 апреля 2023 года в Монтевидео был проведен вебинар «Роль ИС в индустрии моды», он включал выступления экспертов по вопросам использования метавселенной и Web 3.0 в индустрии моды, а также охраны ИС в отрасли на всех этапах от создания до коммерциализации. После выступлений состоялись интерактивные сессии вопросов и ответов с участниками.</li><li>➤ 13 декабря 2024 года и 24 февраля 2025 года в Монтевидео были организованы две наставнические сессии для разработчиков программного обеспечения.</li></ul> <p><i>Первая наставническая сессия по вопросам интеллектуальной собственности для разработчиков программного обеспечения (13 декабря 2024 года):</i></p>

В рамках данной сессии было проведено практико-ориентированное обучение по вопросам ИС, адаптированное для разработчиков программного обеспечения. Результаты опроса, проведенного по итогам сессии, показали стопроцентную удовлетворенность программой, ее целями и ясностью изложения, высокую оценку экспертного уровня докладчиков и актуальности содержания, а также твердое намерение применять полученные знания на практике и рекомендовать освоенный материал. В опросе также прозвучали просьбы выделить больше времени для обсуждения.

*Вторая наставническая сессия по вопросам интеллектуальной собственности для разработчиков программного обеспечения (24 февраля 2025 года):*

В ходе второй наставнической сессии были представлены более сложные концепции ИС для разработчиков программного обеспечения; сессия получила неизменно положительные оценки: все респонденты оценили программу и выступления докладчиков как хорошие или отличные, большинство сочли содержание актуальным для своей профессиональной деятельности, а значительная часть указала, что будет применять полученные знания на практике и рекомендовать освоенный материал.

- 25 марта 2025 года состоялся вебинар «Охрана творчества: технологии в индустрии моды в контексте ИС и коммерческой деятельности», посвященный стратегиям в области ИС и бизнес-моделям в сфере моды. В рамках данного онлайн-семинара были рассмотрены правовые, коммерческие и практические аспекты ИС и искусственного интеллекта (ИИ) в индустрии моды. Был освещен как уругвайский, так и международный опыт; проведена интерактивная сессия вопросов и ответов.

Результаты опроса свидетельствуют о том, что цели данного формата в целом были достигнуты: была зафиксирована стопроцентная удовлетворенность общей программой и выступлениями докладчиков, при этом участники часто положительно отзывались о ясности изложения, разборе практических примеров и актуальности обсуждавшихся тем.

- 17 декабря 2025 года для участников из Чили и Уругвая был организован консультационный вебинар «Правовые и коммерческие аспекты интеллектуальной

собственности в видеоиграх в цифровой среде». В рамках данного вебинара прошли экспертные выступления и интерактивные обсуждения в тематических группах по вопросам правового статуса видеоигр, а также связанных с ними вызовов в области ИС и бизнеса. Результаты опроса показывают, что поставленные цели были достигнуты: более 94 % респондентов оценили вебинар в целом как отличный или хороший, 100 % отметили актуальность темы для своей профессиональной деятельности, экспертный уровень докладчиков получил неизменно высокие оценки. Некоторые участники отметили, что времени на более глубокое обсуждение оказалось недостаточно.

#### Чили

- 16–17 ноября 2022 года в Сантьяго прошел семинар «ИС и видеоигры: правовые и коммерческие вопросы». В ходе данного мероприятия иностранные и чилийские эксперты обсудили коммерческие, правовые и связанные с ИС аспекты индустрии видеоигр. В рамках экспертных выступлений и интерактивных дискуссий были рассмотрены рыночные тенденции, лицензирование, разработка и дистрибуция, финансирование, урегулирование споров, а также новые вызовы, включая ИИ.
- 5 декабря 2023 года в Вальпараисо, а затем 6–7 декабря 2023 года в Сантьяго состоялся национальный семинар «Как зарабатывать на жизнь музыкой». В ходе экспертных выступлений и дискуссий рассматривались возможности получения дохода авторами музыки в цифровую эпоху, включая инструменты заработка, основанные на авторском праве, использование музыки в аудиовизуальных произведениях и цифровые рынки музыки. По завершении мероприятия состоялось живое музыкальное выступление.
- 8 октября 2024 года в Сантьяго был организован вебинар «Роль индустрии моды в цифровой среде». В рамках выступлений экспертов и интерактивного обсуждения был представлен обзор правовых и коммерческих вопросов, связанных с ИС в индустрии моды. Были рассмотрены вопросы охраны прав ИС и их нарушения, позиции представителей отрасли на национальном уровне, а также новые технологии, такие как ИИ, метавселенная и блокчейн.
- 4–5 марта 2025 года в Сантьяго состоялся национальный семинар «Издательское дело в контексте креативной экономики: экономическое,

социальное и культурное развитие». В ходе семинара рассматривалась роль ИС в поддержке издательской отрасли и содействии культурному и экономическому росту с акцентом на правовые и коммерческие аспекты цифрового издательского дела. Семинар также способствовал налаживанию контактов между авторами и представителями отрасли: в нем приняли участие шесть чилийских издательских ассоциаций, которые договорились продолжить диалог в целях укрепления сотрудничества. Результаты опроса показывают, что более 93 % участников были удовлетворены или очень удовлетворены программой в целом, очень высокую оценку получил и экспертный уровень докладчиков. Вместе с тем некоторые участники отметили задержки в начале заседаний и недостатки логистической подготовки.

- 17 декабря 2025 года для участников из Чили и Уругвая был организован консультационный вебинар «Правовые и коммерческие аспекты интеллектуальной собственности в видеоиграх в цифровой среде». В рамках данного вебинара прошли экспертные выступления и интерактивные обсуждения в тематических группах по вопросам правового статуса видеоигр, а также связанных с ними вызовов в области ИС и бизнеса в Чили и Уругвае. Результаты опроса показывают, что 94 % респондентов оценили вебинар в целом как отличный или хороший, 100 % отметили актуальность темы для своей профессиональной деятельности. Экспертный уровень докладчиков также получил неизменно высокие оценки. Некоторые участники отметили, что времени для более обстоятельного обсуждения оказалось недостаточно.

#### Объединенные Арабские Эмираты

- 24–25 октября 2023 года состоялся семинар «ИС в мобильных приложениях: коммерческие и правовые вопросы». В ходе данного двухдневного национального семинара были рассмотрены правовые и коммерческие аспекты ИС в сфере разработки мобильных приложений. Выступления экспертов и дискуссии, адаптированные к контексту ОАЭ, охватили вопросы авторского права, тенденции индустрии приложений, охрану ИС на всех этапах цикла разработки, договорные отношения, правоприменение и воздействие ИИ.

1–2 мая 2024 года также был проведен национальный семинар «ИС в видеоиграх: коммерческие и правовые вопросы». В ходе двухдневного семинара, организованного с учетом особенностей ОАЭ, в рамках экспертных выступлений и панельных дискуссий

	<p>рассматривались правовые и коммерческие аспекты ИС в индустрии видеоигр. Были охвачены отраслевые тенденции, основополагающие вопросы ИС в контексте разработки и дистрибуции игр, финансирование, киберспорт, защита авторских прав, региональные вызовы и воздействие ИИ.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 11–12 ноября 2024 года в Шардже состоялся национальный семинар «Формирование экономики цифрового издательского дела». В ходе экспертных выступлений и интерактивных дискуссий рассматривались подходы к формированию устойчивой экономики цифровых издательских процессов, а также политика ОАЭ в сфере издательского дела, цифровое издательское дело для потребительского и образовательного сегментов, вызовы научно-образовательного характера, пиратство, платформы для лицензирования прав и издание в доступных форматах. Результаты опроса показывают, что семинар в целом был очень хорошо принят: почти 94 % участников сообщили об удовлетворенности программой, а экспертный уровень докладчиков, ясность выступлений и актуальность тем для профессиональной деятельности получили высокие оценки. Большинство участников указали на высокую вероятность практического применения полученных знаний, пользу от налаживания профессиональных контактов и готовность рекомендовать семинар. Незначительное меньшинство выразило нейтральное мнение относительно целей мероприятия или глубины усвоенного материала.</li><li>➤ 22–23 апреля 2025 года в Дубае состоялся национальный семинар «Как зарабатывать на жизнь музыкой в цифровую эпоху», посвященный ИС, цифровой дистрибуции и стратегиям монетизации для авторов музыки. В рамках сессий под руководством экспертов и панельных дискуссий, адаптированных к особенностям ОАЭ, рассматривались вопросы монетизации музыки, источников дохода на основе авторского права, коллективного управления, цифровых платформ, ИИ и брендинга. По итогам опроса все респонденты дали семинару в целом положительную оценку. Особенно была отмечена актуальность содержания программы и экспертный уровень докладчиков в практических вопросах музыкальной индустрии.</li><li>➤ Второй национальный семинар «Как зарабатывать на жизнь музыкой в цифровую эпоху» состоялся в Абу-Даби 24–25 апреля 2025 года, он позволил расширить охват и взаимодействие с представителями музыкальной индустрии на национальном уровне. В</li></ul>
--	--

рамках данного мероприятия рассматривались аналогичные темы, однако за счет панельных дискуссий и обсуждений на основе практических примеров особое внимание было уделено управлению карьерой исполнителей, коллективному управлению, технологиям, ИИ и роли музыки в экономическом развитии. Результаты опроса свидетельствуют об очень высокой удовлетворенности содержанием мероприятия и его целями и подтверждают, что практическая направленность семинара, с акцентом на реальные источники дохода и структуру отрасли, нашла живой отклик у участников.

#### Индонезия

- 9 марта 2023 года состоялся вебинар «Значение авторского права в музыкальной индустрии в цифровой среде». В ходе выступлений и интерактивных сессий вопросов и ответов международные эксперты обсудили значение авторского права для цифровой музыкальной индустрии, уделив особое внимание источникам дохода артистов, проблемам авторского права в цифровой среде, роли данных и меняющимся бизнес-моделям дистрибуции музыки. Результаты оценки свидетельствуют о крайне положительном восприятии вебинара: более 93 % респондентов сообщили, что они были удовлетворены или очень удовлетворены программой мероприятия в целом, его целями, организацией и экспертным уровнем докладчиков; при этом актуальность вебинара для их профессиональной деятельности также получила высокие оценки. Более 80 % участников указали на высокую или очень высокую вероятность применения полученных знаний на практике и рекомендации семинара другим. В развернутых отзывах участники особо отмечали ясность изложения, практическую пользу и вдохновляющий характер выступлений докладчиков, хотя прозвучали и отдельные предложения относительно темпа работы и расширения охвата аудитории.
- 19–20 мая 2023 года состоялся двухдневный национальный семинар «Управление ИС в индустрии видеоигр: коммерческие и правовые аспекты». В ходе семинара индонезийские и международные эксперты обсудили коммерческие, правовые и связанные с ИС аспекты индустрии видеоигр. В рамках выступлений экспертов, интерактивных сессий и отраслевых дискуссий были рассмотрены вопросы разработки и дистрибуции игр, монетизации и лицензирования объектов ИС, инвестиций и

	<p>нормативно-правовых рамок, а также будущих вызовов, стоящих перед сектором.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 4–5 сентября 2023 года состоялся двухдневный национальный семинар «ИС в мобильных приложениях: коммерческие и правовые вопросы», посвященный рассмотрению коммерческих и правовых аспектов ИС в сфере разработки мобильных приложений. В ходе выступлений экспертов, панельных дискуссий и обсуждений, ориентированных на индонезийский рынок, были затронуты глобальные тенденции в индустрии приложений, охрана ИС на протяжении всего жизненного цикла приложения, договорные отношения, урегулирование споров, пользовательский опыт и воздействие ИИ.</li><li>➤ 14–15 мая 2024 года в Бандунге был проведен национальный семинар «ИС в индустрии анимации: коммерческие и правовые вопросы». Это мероприятие объединило представителей директивных органов и специалистов отрасли для обсуждения правовых основ ИС, глобальных рынков анимации, монетизации, договорных отношений и использования технологий для дистрибуции. Результаты опроса убедительно подтверждают значимость семинара: по всем категориям была зафиксирована очень высокая степень удовлетворенности, участники отметили высокую вероятность практического применения полученных знаний и выразили твердую готовность рекомендовать семинар.</li><li>➤ 27 мая 2025 года в Джакарте был организован вебинар «Использование ИС для коммерциализации результатов творческой деятельности в интернете: индустрия моды». На вебинаре обсуждались стратегии коммерциализации модной продукции на цифровых рынках с опорой на ИС, с акцентом на полный жизненный цикл объектов ИС в индустрии моды — от создания до коммерциализации онлайн. Были также рассмотрены нормативно-правовые основы, практические примеры и позиции представителей отрасли на национальном уровне. Результаты опроса в полной мере подтверждают эффективность такого подхода: 100 % участников сообщили, что были удовлетворены или крайне удовлетворены каждым из аспектов вебинара. Содержание вебинара часто характеризовалось как полезное и практически применимое.</li><li>➤ 30 июня 2025 года в Джакарте был организован вебинар «Как зарабатывать на жизнь музыкой в цифровую эпоху», посвященный вопросам</li></ul>
--	---

	<p>управления ИС и получения доходов в цифровой музыкальной экосистеме. В ходе вебинара были рассмотрены доходы от авторских прав, тенденции цифровой музыкальной индустрии и музыкальная экосистема Индонезии; завершился вебинар обсуждением перспективных вопросов политики и развития отрасли. Ответы участников опроса свидетельствуют об общей удовлетворенности мероприятием. При том что в отдельных комментариях звучали пожелания сделать содержание более углубленным и более ориентированным на конкретные потребности, следует учитывать, что вебинар изначально задумывался как вводный.</p> <p>Проект демонстрирует устойчивый прогресс и высокий уровень вовлеченности во всех странах-бенефициарах. Результаты, достигнутые на сегодняшний день:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ С начала проекта было организовано в общей сложности 22 национальных мероприятия, что свидетельствует о последовательной реализации проекта и устойчивом охвате целевой аудитории.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Уругвай: шесть мероприятий, одним из которых было региональное мероприятие, проведенное совместно с Чили,</li><li>○ Объединенные Арабские Эмираты: пять мероприятий,</li><li>○ Индонезия: шесть мероприятий,</li><li>○ Чили: шесть мероприятий, одним из которых было региональное мероприятие, проведенное совместно с Уругваем.</li></ul></li></ul> <p>В целом реализация проекта позволила обеспечить сбалансированный географический охват и тематическое разнообразие, а также способствовала повышению осведомленности субъектов творческой отрасли и укреплению их потенциала в области стратегического использования ИС в цифровой экономике.</p>
<p><u>Ключевые результаты и воздействие проекта</u></p>	<p>1. В рамках проекта были подготовлены специализированные публикации и инструменты, призванные углубить понимание роли ИС в различных творческих секторах в цифровой среде. Они содействуют деятельности правообладателей, авторов, разработчиков и пользователей, поскольку позволяют учитывать специфические для каждого сектора вызовы и</p>

возможности, связанные с ИС. Ниже приводятся материалы, разработанные в рамках проектов.

Публикация:

Правовые особенности видеоигр (2025 год)

- Исследование 2025 года «Правовые особенности видеоигр» знаменует собой важный этап в развитии правового осмысления авторства, принадлежности прав и творчества в сфере интерактивных цифровых медиа. В отличие от исследования ВОИС 2013 года, носившего преимущественно описательный и юрисдикционный характер, исследование 2025 года рассматривает видеоигры как динамичные гибридные культурные системы, объединяющие человеческое творчество, ИИ и участие пользователей. Исследование посвящено анализу творческого вклада игроков в современных видеоиграх в контексте возникновения прав ИС в ходе игрового процесса, а также вопросам, связанным с произведениями, созданными ИИ в видеоиграх, с учетом последних изменений в законодательстве.

Инструменты:

Глобальный ландшафт в области цифровой музыки (2024)

- Данный инструмент содержит всесторонний обзор глобальной цифровой музыкальной экосистемы, рассматривая тенденции в создании, распространении и потреблении музыки, а также центральную роль ИС в обеспечении устойчивости музыкальной индустрии.
- По состоянию на январь 2026 года пособие было скачано 33 577 раз, а число уникальных посетителей составило 11 536, что делает его одной из наиболее востребованных публикаций, подготовленных в рамках проекта.

Роль прав интеллектуальной собственности в индустрии моды: от задумки к коммерческой реализации (2023 год)

- Руководство посвящено роли ИС в обеспечении функционирования цепочки создания стоимости в индустрии моды — от дизайна и брендинга до коммерциализации и расширения рынка — и содержит практические рекомендации для дизайнеров и компаний данной отрасли.
- По состоянию на январь 2026 года публикация была скачана 10 373 раза, а число уникальных посетителей составило 4 123.

Создание экономики цифровой издательской деятельности: возможности и основы для развития (2023 год)

- В руководстве рассматриваются изменения экосистемы цифрового издательского дела с акцентом на технологические, рыночные и связанные с ИС факторы, определяющие развитие отраслей цифрового издательского дела.
- По состоянию на январь 2026 года число скачиваний пособия составило 4 059, а число уникальных посетителей — 2 435.

Интеллектуальная собственность в мобильных приложениях: обзор и основные вопросы (2023 год)

- В данном инструменте рассматривается роль ИС в сфере мобильных приложений с акцентом на правовые, экономические и операционные вопросы, имеющие значение для разработчиков приложений и директивных органов.
- По состоянию на январь 2026 года инструмент был скачан 7 356 раз, а число уникальных посетителей составило 3 703.

Роль интеллектуальной собственности в видеоиграх (2023 год)

- Инструмент посвящен вопросам ИС в индустрии видеоигр и охватывает вопросы авторского права, товарных знаков, лицензирования и новых бизнес-моделей. В нем также освещается значение ИС как ключевого фактора инноваций и монетизации в данном секторе.
- По состоянию на январь 2026 года пособие было скачано 29 643 раза, а число уникальных посетителей составило 12 993, что свидетельствует об особенно высоком интересе к нему со стороны сообщества разработчиков видеоигр.

Руководство по повышению осведомленности о роли интеллектуальной собственности в творческих отраслях в цифровой среде (2022 год)

- В руководстве представлен вводный обзор вопросов ИС, актуальных для творческих отраслей, представленных на цифровых рынках, с акцентом на значения ИС для творчества, коммерциализации и устойчивого роста.
- По состоянию на январь 2026 года число скачиваний пособия составило 12 057, а число уникальных посетителей — 5 938, что свидетельствует о сохраняющемся интересе к нему со стороны широкой аудитории

представителей творческих отраслей.

К вопросу о творчестве: авторское право для специалистов в области анимации. Учебное пособие (2022 год)

- Данное учебное пособие адресовано непосредственно специалистам анимационной отрасли и содержит практические рекомендации по вопросам авторского права, возникающим на различных этапах производства и распространения анимационной продукции.
- К январю 2026 года число скачиваний пособия составило 4 719, а число уникальных посетителей — 2 360, что подтверждает его актуальность для специалистов и преподавателей, работающих в секторе анимации.

В совокупности эти инструменты свидетельствуют о высоком и устойчивом интересе со стороны различных секторов творческой отрасли. Большое число скачиваний и уникальных посетителей показывает, что проект успешно ответил на конкретные потребности в практических, ориентированных на специфику отдельных секторов рекомендациях по вопросам ИС в цифровой среде и способствовал повышению осведомленности и укреплению потенциала творческих специалистов, представителей отрасли и директивных органов. К январю 2026 года семь инструментов, разработанных в рамках проекта, были скачаны более 100 000 раз, что свидетельствует об их актуальности и высоком уровне интереса к ним в различных секторах творческой отрасли.

2. Проект также был направлен на формирование национальных и региональных сетей взаимодействия между субъектами творческой отрасли. Данная задача была реализована посредством системы предоставления актуальной и релевантной информации по отобранным секторам, обеспечивающей взаимодействие между авторами из различных секторов творческой отрасли.

- Так, были созданы четыре цифровых справочника и один [веб-портал](#), призванные содействовать эффективному использованию ИС в творческих отраслях стран-бенефициаров. На базе архитектуры WordPress были созданы цифровые справочники, основанные на стандартизированной классификации заинтересованных сторон и предназначенные для представления авторов и других участников

	<p>шести творческих отраслей <sup>2</sup>, находившихся в центре внимания проекта. Для каждой страны был разработан отдельный цифровой справочник на национальном языке.</p> <p>➤ В рамках проекта был также создан <a href="#">веб-портал</a>, предназначенный для распространения информации, анонсирования мероприятий с возможностью онлайн-регистрации, размещения информационных ресурсов и публикации отраслевых новостей. Все системы были развернуты и протестированы на временной инфраструктуре с проведением необходимых процедур контроля качества; по ним был подготовлен полный комплект документации, включая руководства по миграции и инструкции для администраторов и пользователей.</p> <p>3. Проект вызвал значительный отклик со стороны государств-членов, не являющихся его непосредственными бенефициарами: они положительно восприняли прикладной характер итогов проекта и заинтересовались возможностью реализации аналогичных проектов в своих странах.</p>
<p><u>Приобретенный опыт и извлеченные уроки</u></p>	<p>Ниже перечислены приобретенный опыт и извлеченные уроки на данный момент:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Планирование мероприятий должно основываться на приоритетных секторах, определенных каждой страной-бенефициаром, а также на учебных материалах, разработанных по соответствующим направлениям. Такой подход предполагает учет особенностей каждой страны-бенефициара.</li><li>• В выбранных приоритетных областях в каждой стране-бенефициаре следует отдавать предпочтение очным мероприятиям; в других областях следует продолжать проводить виртуальные встречи.</li><li>• Бенефициары явно отдают приоритет коммерциализации своих творческих продуктов с помощью ИС и предпочитают презентации, ориентированные на практику.</li><li>• Подготовка материалов с учетом национальной специфики требует более тщательной проработки и привлечения местных специалистов.</li></ul>

<sup>2</sup> См. сноску 1.

<p><u>Риски и их смягчение</u></p>	<p><u>Риск 1.</u> Отсутствие сложившейся национальной сети, связывающей творческие отрасли с системой ИС.</p> <p><u>Мера по смягчению риска 1.</u> В сотрудничестве с координаторами проектные мероприятия были адаптированы к текущим приоритетам соответствующего правительства в области развития творческих отраслей. Связь с учреждениями и ассоциациями творческих отраслей постоянно поддерживалась для поиска возможного синергетического взаимодействия.</p> <p><u>Риск 2.</u> Трудности с привлечением наставников.</p> <p><u>Мера по смягчению риска 2.</u> Были установлены дополнительные контакты с потенциальными наставниками. Приоритет отдавался установлению контактов в формате B2B.</p> <p><u>Риск 3.</u> Изменения в области ИС.</p> <p><u>Мера по смягчению риска 3.</u> На начальном этапе проекта быстрое развертывание ИИ-решений не предусматривалось. Растущий интерес бенефициаров к этим темам требует дальнейшей адаптации содержания материалов.</p> <p><u>Риск 4.</u> Естественные события.</p> <p><u>Мера по смягчению риска 4.</u> На некоторые из запланированных мероприятий повлияли различные природные явления, такие как наводнения. В таких обстоятельствах были приняты меры по предоставлению контента в гибридном формате.</p>
<p><u>Показатели освоения средств по проекту</u></p>	<p>На конец января 2026 года показатель освоения средств по проекту, пропорциональный общему выделенному бюджету проекта, составил 98 процентов.</p> <p>Дополнительная информация приводится в приложении II к настоящему документу.</p>
<p><u>Предыдущие отчеты</u></p>	<p>Первый отчет о ходе реализации содержится в документе <a href="#">CDIP/29/2</a>, приложение VII; второй отчет о ходе реализации содержится в документе <a href="#">CDIP/31/3</a>, приложение IV; третий отчет о ходе реализации содержится в документе <a href="#">CDIP/33/3</a>, приложение II; и четвертый отчет о ходе реализации содержится в документе <a href="#">CDIP/35/3</a>, приложение I.</p>

<p><u>Последующие действия и распространение информации</u></p>	<p><u>Последующие действия</u></p> <p>Каждой стране-бенефициару предлагается использовать опыт, знания и информационно-просветительские материалы, источником которых послужил данный проект, для оказания бенефициарам помощи в понимании роли ИС в творческих отраслях.</p> <p><u>Распространение</u></p> <p>На специализированной <a href="#">веб-странице ВОИС</a> по данному проекту представлена вся проектная документация и информационно-просветительские материалы, разработанные в рамках проекта. Данная страница доступна на шести официальных языках ООН, она останется доступной на веб-сайте ВОИС и будет обновляться по мере необходимости.</p> <p>Проект послужил стимулом для создания в ВОИС <a href="#">специальной веб-страницы, посвященной ИС в индустрии моды</a>, на которой было размещено исследование, подготовленное в рамках проекта (<a href="#">«Права интеллектуальной собственности в индустрии моды: путь от творческого замысла до рынка»</a>). Один из разделов данной веб-страницы посвящен вопросам авторского права в индустрии моды. Распространение материалов, разработанных в рамках проекта, через различные информационно-просветительские каналы ВОИС будет способствовать устойчивости результатов проекта и после его завершения.</p>
---	---

## САМООЦЕНКА ПРОЕКТА

### Значения сигнальной системы (СС)

****	***	**	ОП	НПО
Реализовано полностью	Значительный прогресс	Определенный прогресс	Отсутствие прогресса	Прогресс пока не оценен / цель упразднена

Результаты проекта <sup>4</sup> (ожидаемый результат)	<u>Показатели успешного завершения</u> (показатели предварительных результатов)	<u>Данные о результативности</u>	<u>СС</u>
Использование реалистичного стратегического подхода для достижения прогресса в определенных творческих отраслях государств-бенефициаров	Подготовка на примере выбранных творческих отраслей участвующих стран обзорного исследования, посвященного использованию системы ИС предприятиями творческих секторов, определению стратегических приоритетов стран, анализу причин недостаточного использования системы ИС и масштаба этой проблемы, с указанием реалистичного подхода по достижению стратегических целей.	Реализовано полностью: обзорное исследование было опубликовано в декабре 2022 года.	****
	Утверждение обзорного исследования бенефициарами и Секретариатом ВОИС.	Реализовано полностью: обзорное исследование было одобрено бенефициарами и представлено на 30-й сессии КРИС в апреле 2023 года. Оно доступно по ссылке: <a href="http://www.wipo.int/meetings/ru/doc_details.jsp?doc_id=602191">www.wipo.int/meetings/ru/doc_details.jsp?doc_id=602191</a>	****
Повышение квалификации субъектов творческих отраслей в области	Подготовка стандартных материалов для государственных учреждений по	Реализовано полностью: разработаны материалы по управлению и коммерциализации ИС в	****

охраны, управления, использования и защиты ИС, а также цифрового маркетинга с учетом потребностей определенных творческих отраслей	вопросам управления ИС и ее коммерциализации в условиях цифровой среды.	цифровой среде, учитывающие специфику государственных учреждений.	
	Подготовка семи методических инструментов для определенных творческих отраслей по вопросам охраны, управления и коммерциализации ИС авторами.	Реализовано полностью: разработаны и опубликованы семь методических инструментов. Инструменты и материалы доступны по ссылке: <a href="https://www.wipo.int/cooperation/ru/technical_assistance/developing-countries.html">https://www.wipo.int/cooperation/ru/technical_assistance/developing-countries.html</a>	****
	Проведение в каждой из стран-бенефициаров мероприятий по укреплению потенциала в определенных творческих отраслях.	Реализовано полностью: проведены мероприятия по укреплению потенциала в четырех странах-бенефициарах. Программы мероприятий доступны по ссылке: <a href="https://www.wipo.int/cooperation/ru/technical_assistance/developing-countries.html">https://www.wipo.int/cooperation/ru/technical_assistance/developing-countries.html</a>	****
	Запуск четырех успешных программ наставничества (по одной в каждой стране-бенефициаре).	Значительный прогресс: проведены три наставнических мероприятия — два в Уругвае, одно в Чили и Уругвае в формате регионального мероприятия, состоявшего из двух сессий.  В Индонезии и ОАЭ наставнические мероприятия не проводились ввиду отсутствия соответствующих возможностей в этих странах.	***
Повышение осведомленности местных органов власти и предприятий творческих отраслей относительно значения использования системы ИС и ее возможностей для принятия осознанных	Создание в каждой участвующей стране канала для распространения информации об охране ИС, управлении ИС и возможностях для сотрудничества.	Реализовано полностью: национальные информационные каналы выступают основным механизмом распространения информации; в этих целях были подготовлены четыре цифровых справочника и один портал по тематике ИС.	****
	Успешное проведение четырех национальных	Реализовано полностью: национальные мероприятия	****

<p>стратегических решений в области ИС</p>	<p>мероприятий (по одному в каждой стране-участнице) для предприятий творческих отраслей в целях повышения их осведомленности относительно значения стратегий охраны прав ИС и управления ими для деятельности в этих отраслях.</p>	<p>были организованы во всех странах-бенефициарах.</p>	
	<p>Успешная разработка и распространение руководства по повышению осведомленности в выбранных областях для представителей национальных ведомств, включая ведомства ИС, посвященное вопросу о том, как управление правами ИС и их охрана могут способствовать развитию творческих отраслей и совершенствованию политики в отношении этих отраслей и стратегий, направленных на расширение использования систем ИС и повышение эффективности управления системами ИС.</p>	<p>Реализовано полностью: руководство по повышению осведомленности было разработано и распространено. Эти рекомендации специально подготовлены для представителей национальных органов власти, включая ведомства ИС. Они охватывают такие темы, как использование управления правами ИС и их охраны для развития творческих отраслей, разработки стратегий по повышению доступности системы ИС и общему совершенствованию управления системами ИС.</p> <p>Руководство доступно по адресу: <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>
<p>Создание национальных и региональных сетевых структур, объединяющих субъектов творческих отраслей.</p>	<p>Создание системы для размещения профильной актуальной информации об определенных творческих отраслях, которой пользуются заинтересованные стороны.</p>	<p>Реализовано полностью: для распространения информации на национальном уровне используются четыре цифровых справочника и один портал по ИС.</p>	<p>****</p>

	Успешное проведение двух мероприятий с целью налаживания связей между членами таких сетей в каждой участвующей стране.	Значительный прогресс: задача выполнена частично посредством проведения семинаров, вебинаров и одного регионального наставнического мероприятия с участием Чили и Уругвая.	***
	Создание национальных и, по мере целесообразности, региональных центров для предприятий творческих отраслей.	Реализовано полностью: частично посредством проведения семинаров, вебинаров и одного регионального наставнического мероприятия с участием Чили и Уругвая.	****

[Приложение II следует]

**Проект ПДР «Содействие широкому использованию интеллектуальной собственности (ИС) в творческих отраслях развивающихся стран в цифровую эпоху»**

**Освоение ресурсов по состоянию на конец декабря 2025 года**

*(в шв. франках)*

<b>Категория расходов</b>	<b>Бюджет проекта</b>	<b>Расходы<sup>1</sup></b>	<b>Освоение бюджета</b>
Ресурсы, связанные с персоналом	-	-	-
Ресурсы, не связанные с персоналом	795 000	779 274	98%
<b>Всего</b>	<b>795 000</b>	<b>779 274</b>	<b>98%</b>

<sup>1</sup> Исключая расходы на оценку проекта.

[Конец приложения II и документа]