C

CDIP/36/12
原文：英文
日期：2026 年 3 月 3 日

发展与知识产权委员会（CDIP）

第三十六届会议
2026 年 5 月 4 日至 8 日，日内瓦

关于推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权的项目完成报告

秘书处编拟

1. 本文件附件载有关于推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权发展议程项目的完成报告。报告覆盖项目实施的整个期间，即 2022 年 4 月至 2025 年 12 月。

2. 请委员会注意本文件附件中所载的信息。

[后接附件]

完成报告

项目提要	
项目代码	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
项目标题	推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权
发展议程建议	建议 1、4、10、12、19、24 和 27。
项目预算	项目总预算：795,000 瑞郎分配给非人事资源。
项目期限	36 个月
项目落实所涉的产权组织重要部门/领域	实施部门：版权和创意产业部门
项目简介	项目力求加强创意产业，通过促进对知识产权制度的有效利用，为知识产权的保护和商业化提供便利，以及促进当地创意产业[1]利益攸关方之间的合作和信息共享。此外，项目还旨在增强参与国知识产权主管部门的能力，以适应不断变化的数字格局。 项目尤其旨在：(1)增强创意产业利益攸关方保护、管理、利用和维护知识产权的能力。这一支持将促进创意和文化产品与服务的推广和市场营销；(2)在当地创意产业之间建立网络，促进信息交流、协作以及全面提高市场绩效。
项目管理人	版权和创意产业部门副总干事办公室副司长兼高级管理人迪米特·甘切夫先生
所关联的 2024/25 年工作计划和预算预期成果	4.1：更有效地利用知识产权支持所有成员国及其相关区域和次区域的增长与发展，包括通过将发展议程建议纳入主流。 4.2：兼顾各方利益的有效知识产权、创新和创造生态系统在成员国得到发展。 4.3：知识产权知识和技能在所有成员国得到增进。 4.4：更多创新者、创造者、中小企业、高校、研究机构和社群成功地运用知识产权。

[1] 即动画、出版、音乐、电子游戏、移动应用和时尚。

项目实施概况	以下是根据已批准的项目文件（CDIP/26/5）中描述的项目产出的交付，对项目实施情况的概述。项目提要概述也可在“发展议程项目及产出目录”中查阅：https://dacatalogue.wipo.int/projects/DA_1_4_10_12_19_24_27_01 在每个国家都举办了活动，演讲嘉宾和受益国代表在线做出贡献并参与。过去三年里开展的活动如下： 乌拉圭 ➢ 移动应用中的知识产权：商业和法律问题国家讲习班于2023年3月9日至10日在蒙得维的亚举行。 ➢ 知识产权在时尚产业中的作用网络研讨会于2023年4月26日在蒙得维的亚举办，专家就时尚领域的元宇宙和Web 3.0应用以及时尚产业中从创造到商业化的知识产权保护做了演示报告。随后还与参与者进行了互动问答环节。 ➢ 面向软件开发人员的两期指导课程分别于2024年12月13日和2025年2月24日在蒙得维的亚举办： 面向软件开发人员的知识产权指导课程 1－蒙得维的亚（2024年12月13日）： 该指导课程为软件开发人员提供了量身定制的实用知识产权培训。课程后的调查结果显示，对计划、目标和清晰度的满意度为100%，对演讲者的专业水平和针对性也给予了高度评价，并有使用和推荐所学知识的强烈意愿。调查中还提出了增加讨论时间的请求。 面向软件开发人员的知识产权指导课程 2－蒙得维的亚（2025年2月24日）： 第二期指导课程向软件开发人员介绍了高级知识产权概念，并继续获得积极评价。所有受访者均对课程和演讲者给予良好或优异的评价，大多数人认为内容与其职业相关，并且大部分表示会应用和推荐所学到的内容。 ➢ 保护创意：知识产权与时尚产业科技的商业考量网络研讨会于2025年3月25日举办，探讨了时尚行业的知识产权战略和商业模式。这一在线讲习班从法律、商业和实践的角度探讨了时尚领域的知识产权和人工智能（AI）。其中结合了乌拉圭和国际视角，并设有互动问答和讨论环节。 调查结果显示，这一形式的目标基本达成：对整体计划和演讲者满意度为100%，并多次称赞讨论主题的明确性、实用案例和针对性。

- *数字领域中电子游戏知识产权作用的法律和商业考量*指导网络研讨会于2025年12月17日为智利和乌拉圭在线举办。这一网络研讨会结合了专家演示报告和互动分组讨论，涉及智利和乌拉圭电子游戏的法律地位、知识产权挑战和商业考量。调查结果显示目标达成：超过 94%的受访者对网络研讨会的整体评价为优异或良好，100%的受访者认为议题与其职业活动相关，演讲者的专业水平也继续获得高度评价。一些参与者表示希望有更多时间深入讨论。

<u>智利</u>

- *知识产权与电子游戏——法律和商业问题*讲习班于 2022 年 11 月 16 日至 17 日在圣地亚哥举办，为期两天。讲习班汇集了国际和智利专家，共同探讨电子游戏行业的商业、法律和知识产权问题。通过专家演示报告和互动讨论，会议涵盖了市场趋势、许可、开发与发行、融资、争议解决以及人工智能等新兴问题。
- *靠音乐谋生*国家讲习班于 2023 年 12 月 5 日在瓦尔帕莱索举办，并于 2023 年 12 月 6 日至 7 日在圣地亚哥举办。通过专家演示报告和讨论，讲习班探讨了音乐创作者可如何在数字时代创造收入，并谈及基于版权的收入来源、音乐在视听媒体中的使用以及数字音乐市场。在闭幕致辞后，讲习班以现场音乐表演落幕。
- *时尚产业在数字领域中的作用*网络研讨会于 2024 年 10 月 8 日在圣地亚哥举办。通过专家演示报告和互动讨论，研讨会概述了时尚产业中与知识产权相关的法律和商业问题。其中涉及知识产权保护和侵犯、国家产业视角以及人工智能、元宇宙和区块链等新兴技术。
- *创意经济中的出版业：推动经济、社会与文化发展*国家讲习班于2025年3月4日至5日在圣地亚哥举办。讲习班探讨了知识产权在支持出版行业和促进文化和经济增长方面的作用，重点关注数字出版的法律和商业方面。会议还促进了创作者和利益攸关方之间的交流，汇集了六个智利出版协会，这些协会同意继续对话以加强合作。调查结果显示，超过93%的与会者对总体计划表示满意或非常满意，演讲者的专业水平也获得了极高评价。不过，一些与会者指出了延迟开始和后勤准备的问题。
- 2025年12月17日，为智利和乌拉圭在线举办了*数字领域中电子游戏知识产权作用的法律和商业考量*指导网络研讨会。其中结合了专家演示报告和互动分组讨论，涉及智利和乌拉

	圭电子游戏的法律地位、知识产权挑战和商业考量。调查结果显示，94%的受访者对网络研讨会的整体评价为优异或良好，100%的受访者认为议题与其职业活动相关。演讲者的专业水平也继续获得高度评价。一些与会者希望有更多时间深入讨论。 阿拉伯联合酋长国 ➢ *移动应用中的知识产权：商业和法律问题*讲习班于 2023 年 10 月 24 日至 25 日举办。这一为期两天的国家讲习班探讨了移动应用开发中知识产权的商业和法律方面。通过专家演示报告和针对阿联酋实际情况的讨论，讲习班涵盖了版权、应用行业趋势、开发生命周期中的知识产权保护、合同、执行和人工智能的影响。 还于 2024 年 5 月 1 日至 2 日举办了*电子游戏中的知识产权：商业和法律问题*国家讲习班。通过专家演示报告和针对阿联酋实际情况的讨论，这一为期两天的讲习班探讨了电子游戏行业知识产权的商业和法律方面。讲习班涵盖了行业趋势、游戏开发和发行的知识产权基础、融资、电子竞技、版权执法、地区挑战和人工智能的影响。 ➢ *建设数字出版经济*国家讲习班于 2024 年 11 月 11 日至 12 日在沙迦举行，为期两天。通过专家演示报告和互动讨论，讲习班探讨了如何建设可持续的数字出版经济，并谈及阿联酋出版政策、数字消费者和教育出版、学术挑战、盗版、权利市场以及无障碍出版。调查结果显示，讲习班总体反响良好，近 94%的与会者对内容表示满意，并对演讲者的专业水平、演示报告清晰度和与职业活动的相关性给予了高度评价。大多数与会者表示有极大可能性应用所学知识，从建立的网络中受益，并推荐该讲习班。少数与会者对目标或所学内容的深度表示中立观点。 ➢ *数字时代如何以音乐谋生*国家讲习班于 2025 年 4 月 22 日至 23 日在迪拜举行，重点围绕知识产权、数字发行和音乐创作者的盈利策略。通过专家主导的会议和针对阿联酋情况的小组讨论，讲习班探讨了音乐盈利、版权收入来源、集体管理、数字平台、人工智能和品牌建设。在调查评估中，所有受访者均对讲习班给出总体积极的评价。他们尤其赞赏内容的相关性以及演讲者在实际音乐商业问题上的专业知识。 ➢ *数字时代如何以音乐谋生*第二期国家讲习班于 2025 年 4 月 24 日至 25 日在阿布扎比举行，实现了更广泛的全国覆盖和与音乐行业利益攸关方的合作。本次活动延续了相似的主

题，并通过小组讨论和基于案例的探讨，强调艺术家管理、集体管理、技术、人工智能以及音乐在经济发展中的作用。调查结果显示出对内容和目标的极高满意度，证实了注重实际收入来源和行业结构的务实导向在与会者中有强烈共鸣。

印度尼西亚

- *数字环境下版权在音乐产业中的重要性*网络研讨会于2023年3 月 9 日举行。通过专家演示报告和互动问答环节，研讨会汇集了国际专家，探讨版权在数字音乐产业中的重要性，重点关注艺术家的收入来源、数字版权挑战、数据的作用以及不断演变的音乐发行商业模式。评估结果表明，网络研讨会反响非常积极：超过 93%的受访者表示对总体计划、目标、组织和演讲者的专业水平感到满意或非常满意，并且高度评价与职业活动的相关性。超过 80%的受访者表示有可能或非常有可能使用所学知识并推荐该研讨会。有定性反馈赞赏了演讲者讲解的清晰度、实用性和启发性，同时也有一些关于改进节奏和扩大覆盖面的建议。
- 为期两天的*掌握电子游戏产业中的知识产权：商业与法律方面*国家讲习班于 2023 年 5 月 19 日至 20 日举行，汇集了印度尼西亚和国际专家，探讨电子游戏行业的商业、法律和知识产权层面。通过专家发言、互动环节和行业讨论，讲习班涵盖了游戏开发和发行、知识产权变现和许可、投资和法律框架以及该行业的未来挑战。
- 为期两天的*移动应用中的知识产权：商业和法律问题*国家讲习班于 2023 年 9 月 4 日至 5 日举行，旨在审视移动应用开发中知识产权的商业和法律层面。讲习班通过专家演示报告、小组讨论和聚焦印度尼西亚具体情况的探讨，涵盖了全球应用行业趋势、整个应用生命周期中的知识产权保护、合同、争议解决、用户体验以及人工智能的影响。
- *动画产业中的知识产权：商业和法律问题*国家讲习班于 2024 年 5 月 14 日至 15 日在万隆举行。活动汇集了政策制定者和行业专业人士，探讨知识产权框架、全球动画市场、商业化、合同以及技术驱动的发行。调查结果有力地证实了讲习班的影响力，所有类别均显示出非常高的满意度，应用所学知识的可能性高，并且有强烈愿意推荐该讲习班。
- *利用知识产权实现在线创意产品商业化：聚焦时尚产业*网络研讨会于 2025 年 5 月 27 日在雅加达举办。研讨会探讨了数字市场中时尚产品知识产权驱动的商业化战略，重点关注知识产权时尚的完整生命周期，从创作到在线商业化。研讨会

	涵盖了法律框架、案例研究和国家行业视角。调查结果充分支持这一方式的有效性，100%的与会者表示对每个方面都满意或非常满意。普遍认为网络研讨会内容实用且可直接应用。 ➢ 数字时代如何以音乐谋生网络研讨会于 2025 年 6 月 30 日在雅加达举办，重点关注数字音乐生态系统中的知识产权管理和收入创造。网络研讨会探讨了版权收入、数字音乐趋势和印度尼西亚音乐生态系统，并以关于政策和行业发展的前瞻性讨论结束。调查答复显示普遍总体满意。虽然有评论意见要求更深入或更量身定制的内容，但应谨记，这一网络研讨会被设计为介绍性范畴。 项目在所有受益国均展现出稳步进展和积极参与。迄今为止观察到的成果包括： ➢ 自项目启动以来，共组织了 22 场国家活动，体现了持续的实施和推广： ○ 乌拉圭：六场活动，其中一场是与智利的地区活动， ○ 阿拉伯联合酋长国：五场活动， ○ 印度尼西亚：六场活动， ○ 智利：六场活动，其中一场是与乌拉圭的地区活动。 总体而言，项目实施成功确保了地域覆盖的均衡性和主题多样性，同时有助于提升创意产业利益攸关方对数字经济中知识产权战略使用的认识和能力。
<u>项目主要成果和影响</u>	1. 项目制作了有针对性的出版物和工具，旨在加深对数字环境下知识产权在不同创意领域中作用的理解。这些成果通过应对具体领域的知识产权挑战和机遇，为权利人、创作者、开发人员和用户的活动提供支持。以下是作为项目一部分开发的内容： 出版物： <u>电子游戏的法律性质（2025 年）</u> ➢ 关于电子游戏的法律性质的 2025 年研究标志着法律如何概念化互动数字媒体中的作者身份、所有权和创造的重大进展。2025 年研究超越了 2013 年产权组织研究的描述性和管辖权方法，将电子游戏重新定义为动态、混合的文化系统，结合了人类创造、人工智能和用户参与。研究通过分析近期法律发展，探讨了玩家在现代游戏中通过游戏玩法产生知识产权的创造性投入，以及电子游戏中人工智能生成的作品。

工具：

全球数字音乐格局（2024 年）

- 这项工具全面概述了全球数字音乐生态系统，审视了音乐创作、发行和消费的趋势，以及知识产权在维系音乐产业中的核心作用。
- 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 33,577 次下载和 11,536 名独立访客，使其成为该项目下被查阅最多的出版物之一。

知识产权在时尚产业中的作用：从构思到商业化（2023 年）

- 这项工具审视了知识产权如何支持时尚价值链，从设计和品牌建设到商业化和市场拓展，为设计师和时尚企业提供实用见解。
- 截至 2026 年 1 月，该出版物已获得 10,373 次下载和 4,123 位独立访客。

建设数字出版经济：发展机遇和框架（2023 年）

- 这项工具回顾了不断发展的数字出版生态系统，探讨了塑造数字出版产业发展的技术、市场和知识产权相关因素。
- 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 4,059 次下载和 2,435 位独立访客。

移动应用中的知识产权：概述和关键问题（2023 年）

- 这项工具探讨了知识产权在移动应用中的作用，并阐述了与应用开发人员和政策制定者相关的法律、经济和运营问题。
- 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 7,356 次下载和 3,703 位独立访客。

了解电子游戏中的知识产权（2023 年）

- 这项工具重点关注电子游戏行业的知识产权问题，涵盖版权、商标、许可和新兴商业模式。其中还阐述了知识产权如何支撑该行业的创新和盈利。
- 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 29,643 次下载和 12,993 名独立访客，反映出电子游戏开发社区的有力参与。

提升数字环境中创意产业的知识产权意识（2022 年）

- 这项工具提供了与数字市场创意产业相关的知识产权问题的介绍性概述，重点强调了知识产权对创造、商业化和可持续增长的重要性。

	➢ 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 12,057 次下载和 5,938 位独立访客，表明广泛创意受众的持续关注。 发挥创意——动画产业专业人员的版权：培训工具（2022 年） ➢ 这项培训工具专为动画专业人员设计，就动画制作和发行过程中遇到的版权问题提供实用指导。 ➢ 截至 2026 年 1 月，该工具已获得 4,719 次下载和 2,360 名独立访客，反映其对动画领域专业人员和教育工作者的相关性。 这些工具共同展现出多个创意领域的持续浓厚兴趣。大量下载和独立访客表明项目成功回应了数字环境下对实用、针对具体行业的知识产权指导的切实需求，并有助于提高创意专业人员、行业利益攸关方和政策制定者的意识和能力。截至 2026 年 1 月，在该项目下开发的七项工具已获超过 10 万次下载，表明这些工具的相关性以及多个创意领域的高关注度。 2. 该项目还旨在建立创意产业利益攸关方之间的国家和地区网络。这通过一个提供选定创意产业最新相关信息的系统实现，连接来自不同创意产业领域的创作者。 ➢ 通过这种方式，创建了四个数字目录和一个网页门户，支持受益国创意产业有效利用知识产权。这项工作利用 WordPress 架构，通过数字目录建立了标准化的利益攸关方分类系统，以展示项目重点关注的六个不同创意产业[2]中的所有创作者。为每个国家开发了一个数字目录，并翻译为该国的官方语言。 ➢ 项目还开发了一个网页门户，用于传播信息、推广可在线注册的活动、托管知识资源以及发布行业相关新闻。所有系统均在临时基础设施上托管、测试并保证质量，提供了完整的文件记录、迁移指南以及管理员和用户手册。 3. 项目引起了非本项目直接受益成员国的关注：他们对项目的具体可交付成果表示兴趣，并询问在他们国家实施类似项目的可能性。
获得的经验教训	迄今获得的经验教训： • 活动应根据每个受益国确定的优先部门规划，以各领域制作的培训材料为基础，这需要对每个受益国采取单独的方法。

[2] 见脚注 1。

	• 实体活动应优先考虑每个受益国选定的优先领域，而在线参与应继续在其他领域进行。 • 受益方明确将通过知识产权实现的创意产品的商业化列为优先事项，并倾向以做法为导向的介绍。 • 制作针对具体国家的材料需要更多关注和当地专业人员的参与。
风险和缓解措施	风险 1：缺乏将创意产业与知识产权制度相关联的成熟国家网络。 缓解措施 1：与联络点协作，使项目活动与各个政府当前发展创意产业的优先重点一致。继续保持与创意产业机构和协会的互动，以确定协同作用。 风险 2：吸引导师方面的挑战。 缓解措施 2：与潜在导师建立更广泛的联系。优先考虑为企业对企业（B2B）的联系提供便利。 风险 3：知识产权环境的变化。 缓解措施 3：项目开始时并未设想到人工智能的快速部署。受益方对这些议题的兴趣日益浓厚，需要进一步调整内容。 风险 4：自然事件。 缓解措施 4：洪水等各种自然现象对一些计划的活动产生了影响。在这些情况下，做出了以混合形式交付内容的规定。
项目实施率	截至 2026 年 1 月底，与项目分配的总预算成比例的预算执行率为：98%。 更多详细信息，请参见本文件附件二。
以前的报告	第一份进展报告载于文件 CDIP/29/2 附件七，第二份进展报告载于文件 CDIP/31/3 附件四，第三份报告载于文件 CDIP/33/3 附件二，以及第四份进展报告载于文件 CDIP/35/3 附件一。
后续行动和传播	后续行动： 鼓励每个受益国利用本项目产生的经验、知识和意识提升材料，帮助受益方了解知识产权在创意产业中的作用。

	传播： 针对这一项目的产权组织专门网页包括了在项目框架内制作的所有项目文件和意识提升材料。该网页以联合国六种正式语文提供，并将继续通过产权组织网站访问并酌情更新。 项目启发了产权组织时尚产业中的知识产权专门网页的建立，其中包含作为本项目一部分开展的研究（知识产权在时尚产业中的作用：从构思到商业化）。网页的一个版块专门针对时尚产业中的版权。作为本项目一部分制作的内容在不同产权组织意识提升媒介传播，将有助于实现项目在结束后的可持续性。

项目自我审评

红绿灯系统（TLS）标识

****	***	**	无进展	不适用
全部实现	显著进展	一定进展	毫无进展	尚未评估/业已停止

项目产出[4] （预期成果）	成功完成的指标 （产出指标）	绩效数据	TLS
采用可行的战略方法，在受益国的选定创意部门实现改善	详细拟定关于参与国选定创意部门的范围界定研究，内容涉及创意企业对知识产权制度的使用、国家战略重点以及知识产权制度利用不足的原因和范围，就实现战略目标提出可行的方法。	全部实现：范围界定研究已于2022年12月提供。	****
	范围界定研究得到受益国和产权组织秘书处的认可。	全部实现：范围界定研究已获得受益方认可，并呈交2023年4月的CDIP第三十届会议。可参见：https://www.wipo.int/meetings/zh/doc_details.jsp?doc_id=602191	****
为创意产业利益攸关方提升与选定创意部门相关的知识产权保护、管理、利用和执行以及数字营销方面的技能	为政府机构制作有关数字环境中知识产权管理和商业化的通用材料。	全部实现：已制作关于数字领域知识产权管理和商业化的内容，专为政府机构量身定制。	****
	为选定创意部门的创作者开发关于知识产权保护、管理和商业化的七种工具。	全部实现：七项工具已完成并发布。工具和材料可参见：https://www.wipo.int/cooperation/zh/technical_assistance/developing-countries.html	****
	在每个受益国的选定创意部门举办能力建设活动。	全部实现：在四个受益国举办了能力建设活动。议程可参见：https://www.wipo.int/coopera	****

		tion/zh/technical_assistance/developing-countries.html	
	成功启动四项指导计划（每个国家一项）。	显著进展：已开展三项指导活动，其中两项在乌拉圭，一项在智利和乌拉圭作为两期地区活动开展。 未在印度尼西亚或阿联酋组织指导活动，因为这两个国家缺乏合适的机会。	***
增强当地政府和创意企业对利用知识产权制度重要性的认识，提高其就相关事项做出知情战略选择的能力	在每个参与国建立信息渠道，促进传播关于合作机会、知识产权保护和知识产权管理的知识。	全部实现：通过筹备四个数字目录和一个知识产权门户网站，国家信息渠道已成为主要传播来源。	****
	为创意企业成功举办四场旨在提高对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的认识的国家活动（每个国家各一场）。	全部实现：已在所有受益国举办国家活动。	****
	成功开发并分发为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）代表量身定制的关于在选定领域提高认识的成套指南，介绍如何利用知识产权管理和执行来加强创意产业的政策战略、增加知识产权制度运用的无障碍性，以及完善知识产权体系的管理。	全部实现：已制作并分发提高认识的指南。这些指南专门为包括知识产权局在内的国家主管部门代表定制，涵盖的主题包括利用知识产权管理和执法促进创意产业、制定增强知识产权制度无障碍获取的政策，以及完善知识产权制度整体管理等。 指南可参见： www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/en/wipo_ip_san_22/wipo_ip_san_22_www_615992.pdf。	****

在创意产业的利益攸关方之间建立国家和区域网络	建立提供选定创意产业相关最新信息的系统，供利益攸关方使用。	全部实现：通过开发四个数字目录和一个知识产权门户，国家信息渠道正在得到使用。	****
	在每个参与国成功举办两场活动，帮助网络中的成员彼此建立联系。	显著进展：通过讲习班、网络研讨会以及智利和乌拉圭之间的地区指导活动，部分实现。	***
	为创意企业建立国家中心，酌情建立区域中心。	全部实现：部分通过讲习班、网络研讨会以及智利和乌拉圭之间的地区指导活动实现。	****

[后接附件二]

推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权发展议程项目

截至 2025 年 12 月底的资源利用情况

（单位：瑞郎）

费用类别	项目预算	支出[1]	预算利用
人事资源	–	–	–
非人事资源	795,000	779,274	98%
总计	**795,000**	**779,274**	**98%**

[1] 不包括项目审评支出。

[附件二和文件完]