A

WIPO
المنظمة العالمية
للملكية الفكرية

CDIP/25/8
الأصل: بالإنكليزية
التاريخ: 18 مارس 2020

اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة الخامسة والعشرون
جنيف، من 18 إلى 22 مايو 2020

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

من إعداد الأمانة

1. في مذكرة شفهية مؤرخة 16 مارس 2020، موجهة إلى الأمانة، قدمت البعثة الدائمة لجمهورية إندونيسيا لدى الأمم المتحدة ومنظمة التجارة العالمية والمنظمات الدولية الأخرى في جنيف مقترح مشروع بشأن تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية لأغراض الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي، كي تنظر فيه اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية (لجنة التنمية) في دورتها الخامسة والعشرين.

2. ويحتوي مرفق هذه الوثيقة على المذكرة الشفهية ومقترح المشروع.

3. إن لجنة التنمية مدعوة إلى النظر في مرفق هذه الوثيقة.

[يلي ذلك المرفقان]

البعثة الدائمة لجمهورية إندونيسيا
لدى الأمم المتحدة ومنظمة التجارة العالمية
والمنظمات الدولية الأخرى في جنيف

رقم 30/POL-1/111/2020

تهدي البعثة الدائمة لجمهورية إندونيسيا لدى الأمم المتحدة ومنظمة التجارة العالمية والمنظمات الدولية الأخرى في جنيف أطيب تحياتها إلى المنظمة العالمية للملكية الفكرية (الويبو) وتتشرف بأن تحيل طيه مقترح جديد لمشروع أجندة التنمية، كي تنظر فيه اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية في دورتها الخامسة والعشرين المقبلة المزمع عقدها من 18 إلى 22 مايو 2020.

وترى حكومة جمهورية إندونيسيا أن المشروع المقترح *"تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية لأغراض الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي"* سيساعد على تقوية الصناعات الإبداعية وتنميتها عن طريق تحسين استخدام الشركات المحلية لنظام الملكية الفكرية من الناحيتين الكمية والنوعية، وعلى زيادة قدرة السلطات المعنية بالملكية الفكرية في البلدان المشاركة في هذا العصر الرقمي.

وفي هذا الشأن، تود البعثة الدائمة لجمهورية إندونيسيا أن تلتمس المساعي الحميدة لأمانة الويبو من أجل استعراض المقترح المذكور أعلاه واستكماله، بما في ذلك خطة للاحتياجات من الميزانية، بغية ضمان أن تعتمده أعضاء الويبو في اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية في وقت وجيز.

وتغتنم البعثة الدائمة لجمهورية إندونيسيا لدى الأمم المتحدة ومنظمة التجارة العالمية والمنظمات الدولية الأخرى في جنيف هذه المناسبة لتعرب من جديد للمنظمة العالمية للملكية الفكرية عن أسمى آيات الاحترام والتقدير.

جنيف، 16 مارس 2020

[ختم وتوقيع]

المنظمة العالمية للملكية الفكرية (الويبو) في جنيف، سويسرا

نسخة إلى: رئيس اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

مقترح مشروع مقدم من وفدي إندونيسيا والإمارات العربية المتحدة

مقترح المشروع

1. ملخص	
رمز المشروع	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
العنوان	*تعزيز استخدام الملكية الفكرية في البلدان النامية لأغراض الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي*
توصيات أجندة التنمية	1 و4 و10 و12 و19 و24 و27
وصف موجز للمشروع	يهدف المشروع المقترح إلى تقوية الصناعات الإبداعية وتنميتها عن طريق تحسين استخدام الشركات المحلية لنظام الملكية الفكرية من الناحيتين الكمية والنوعية، وزيادة قدرة السلطات المعنية بالملكية الفكرية للبلدان المشاركة في ضوء التغيرات الحاصلة في العصر الرقمي. وعلى وجه الخصوص، يهدف المشروع إلى ما يلي: "1" تمكين الصناعات الإبداعية الفاعلة من حماية حقوق الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها من أجل دعم تسويق المنتجات والخدمات الإبداعية والثقافية؛ "2" وبناء شبكات تربط بين الصناعات الإبداعية المحلية من أجل تسهيل نقل معلومات والتعاون والنمو.
البرنامج المسؤول عن التنفيذ	يُحدد لاحقاً
الصلة بالبرامج / مشاريع أجندة التنمية الأخرى المعنية	المشاريع: DA_8_01 وDA_8_02 وDA_19_30_31 وDA_16_20_01 وDA_16_20_02 وDA_16_20_03
الصلة بالنتائج المرتقبة في البرنامج والميزانية	هـ2.3 كفاءات معزَّزة للموارد البشرية القادرة على تلبية تشكيلة واسعة من المتطلبات لتسخير الملكية الفكرية بفعالية لأغراض التنمية في البلدان النامية والبلدان الأقل نموا والبلدان ذات الاقتصادات المتحولة

	هـ2.4 نفاذ محسّن إلى المعلومات المتعلقة بالملكية الفكرية واستخدامها من قبل مؤسسات الملكية الفكرية والجمهور لتشجيع الابتكار والإبداع هـ6.3 قدرات معزّزة للشركات الصغيرة والمتوسطة والجامعات ومؤسسات البحث من أجل النجاح في تسخير الملكية الفكرية لأغراض دعم الابتكار
مدة المشروع	30 شهراً
ميزانية المشروع	*مجموع تكاليف خلاف بالموظفين: يُحدد لاحقاً*

2. وصف المشروع

1.2 مقدمة

الصناعات الإبداعية من بين الصناعات الأسرع نمواً في العديد من الاقتصادات، ولا سيما في البلدان النامية. وفي عام 2018 وحده، ساهمت الصناعات الإبداعية بحوالي 8.8 تريليون دولار أمريكي في مجموع الناتج المحلي الإجمالي العالمي، وشهدت نمواً بلغ 3.9%[1].

وتنمو الصناعات الإبداعية وتزدهر بوصفها صلة ربط بين الثقافة والاقتصاد والتكنولوجيا. وكثيراً ما يكون الابتكار في تلك الصناعات عملية جماعية تشمل طائفة عديدة ومختلفة من الجهات الفاعلة وأصحاب المصلحة الذين لديهم احتياجات محددة للملكية الفكرية. وما فتئ نظام الملكية الفكرية يُحدّد بوصفه أحد أهم صكوك السياسة العامة لإدارة نشاط الصناعات الإبداعية. وينبغي لكل الصناعات التي تنشأ من القدرة الإبداعية والمهارة والموهبة الفردية وتكون لديها الإمكانات لخلق الثروة وفرص العمل عن طريق استحداث الملكية الفكرية واستغلالها، أن تكون قادرة على استخدام نظام الملكية الفكرية بشكل كامل. وتنتج الجهات الفاعلة في الصناعة، باستمرار، منتجات تنطوي على نوع أو مجموعة أنواع مختلفة من حقوق الملكية الفكرية، بما في ذلك حق المؤلف والبراءات والتصاميم والعلامات التجارية.

والمؤكّد أنّ أكثر التحديات إلحاحاً في الوقت الراهن في الاقتصاد الإبداعي هو طريقة تعزيز دور الملكية الفكرية في تطوير القطاعات الاقتصادية الإبداعية من أجل التنمية الاجتماعية-الاقتصادية المستدامة، وخاصة في مجال تثقيف أصحاب المصلحة المعنيين وتدريبهم بخصوص حماية حقوق الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية وإدارة تلك الحقوق واستغلالها وإنفاذها. وتتطلب الصناعات الإبداعية قدراً كبيراً من التعزيز وقد تنطوي على فجوات معرفية كبيرة. وتتكون الصناعات

[1] المجلس العالمي للسفر والسياحة، "Travel & Tourism continue strong growth above global GDP"، 27 فبراير 2019، https://www.wttc.org/about/media-centre/press-releases/press-releases/2019/travel-tourism-continues-strong-growth-above-global-gdp/.

الإبداعية من عدد كبير ومتنوع جداً من أصحاب المصلحة، ابتداءً من الصناعات التقليدية الثقافية والحرفية التي تسيطر عليها الشركات الصغرى والصغيرة والمتوسطة ووصولاً إلى الشركات الجديدة في العصر الرقمي.

وأصبحت هذه الحاجة المتعلقة بالقدرة على استخدام نظام الملكية الكفرية بشكل كامل تتسم بأهمية أكبر بكثير في العصر الرقمي. فقد أتاحت الرقمنة ودرجة تقدم تكنولوجيا المعلومات المزيد من الفرص وطرحت المزيد من التحديات أمام الصناعات الإبداعية، فضلاً عن إسهامها في تغيير طريقة تسويق المنتجات والخدمات الإبداعية وتوزيعها واستهلاكها. وخفّضت زيادة الرقمنة حواجز الدخول وأتاحت المزيد من الفرص المتكافئة لجميع الأشخاص من جميع البلدان من أجل العمل في الصناعات الإبداعية. وقد مكّن النفاذ الإلكتروني إلى المعلومات والبحوث، إلى جانب زيادة التواصل ومشاركة الصناعة الإبداعية ذاتها في العصر الرقمي، الشركات الإبداعية من تسويق بضائعها وخدماتها لجمهور أكبر وأكثر تنوعاً. كما أتاح العصر الرقمي للمواهب من جميع أنحاء العالم أن تعمل مع بعضها وتستنبط الأفكار والمنتجات أكثر من أي وقت مضى.

ومع ذلك، ينطوي العصر الرقمي كذلك على تحدياته الخاصة والفريدة المطروحة أمام الشركات الإبداعية، وعلى وجه الخصوص في مجال الملكية الفكرية. فقد أسهم انتشار المنصات الإلكترونية، وخاصة تلك المتعلقة بالتجارة الإلكترونية، في زيادة الحاجة إلى الاعتراف بأسماء العلامات والتصاميم، مما يتطلب استخدام العلامات التجارية والتصاميم الصناعية. وعلاوة على ذلك، أنشأت زيادة فرص التعاون التي أتاحتها الرقمنة حاجة ملحة إلى فهم القطاعات الإبداعية لطريقة حماية الأفكار وأشكال الابتكار وطريقة مشاطرتها من خلال اتفاقات الترخيص أو غيرها من وسائل التعاون. وهناك تحد جسيم آخر يطرحه العصر الرقمي وهو ضرورة ضمان الإنفاذ القوي لحقوق الملكية الفكرية. وقد تطرح زيادة إمكانية التواصل مخاطر على أصحاب المصلحة ممن يعانون من ضعف الإلمام الرقمي و/أو عدم حماية ملكيتهم الفكرية. وسيتسبب انتهاك وتقليد أدوات التوسيم والعلامات التجارية وتصاميم المنتجات، على سبيل المثال، في حصول خسارة في الأرباح وإحداث مزيد من الآثار الحقيقية غير المادية، من قبيل خسارة السمعة.

وفي الوقت ذاته، لا تستخدم تلك الشركات الفرص المتاحة استخداماً كافياً في كثير من الأحيان، وخاصة الشركات الموجودة في البلدان النامية. وبشكل عام، تملك الحكومات المحلية والشركات الخاصة في البلدان النامية مستوى أقل من الإلمام الرقمي مقارنة بنظيراتها الموجودة في البلدان المتقدمة، ولا تزال تعتمد على التوزيع المادي والتسويق خارج شبكة الإنترنت، إضافة إلى افتقارها بشكل كلي تقريباً إلى استراتيجيات التوسيم، مما يحد من إمكانية الوصول إلى الأسواق والمعلومات الممكنة.

ولذلك، هناك هدفان رئيسيان مترابطان يتعين تحسينها من أجل صون الصناعات الإبداعية في البلدان النامية. ويكمن أولهما في بناء قدرات الشركات المحلية العاملة في الصناعات الإبداعية وقدرات السطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، على استخدام أدوات واستراتيجيات الملكية الفكرية والاستفادة منها من أجل إضافة قيمة تميّز منتجاتها وخدماتها، ومن أجل تنويع أنشطتها الاقتصادية في العصر الرقمي. والهدف الثاني، الذي لا بد منه لدعم الهدف الأول، هو بناء شبكات تربط بين الصناعات الإبداعية على الصعيد المحلي من أجل تسهيل نقل المعلومات والتعاون والنمو.

ولأغراض تنفيذ هذا المشروع، تغطي الصناعات الإبداعية القطاعات التالية: التطبيقات والألعاب، والهندسة المعمارية، والتصميم الداخلي، وتصميم الاتصالات المرئية، وتصميم المنتجات، والأزياء، والأفلام والرسوم المتحركة والفيديو، والتصوير

الفوتوغرافي، والحرف اليدوية، وفن الطهي، والموسيقى، والنشر، والإعلان، وفنون الأداء، والفنون الجميلة، والبث الإذاعي، والخدمات السياحية.

وقطاع السياحة مثال على المجالات التي ينطبق فيها مفهوم الصناعات الإبداعية. فالسياحة قطاع مهم من قطاعات الصناعات الإبداعية لأنها تعطي قيمة للأصول الثقافية والإبداعية وتوسّع نطاق الجمهور المستهدف بالمنتجات الإبداعية وتدعم الإبداع وتحسّن صورة البلدان والمناطق وتفتح المجال أمام أسواق التصدير وتدعم الشبكات المهنية وتنمية المعارف. وتتيح الصناعة الإبداعية بدورها التطوير والتنويع فيما يخص المنتجات والتجارب السياحية، وتسهم في تنشيط المنتجات السياحية الحالية وتوفر التكنولوجيا الإبداعية اللازمة لتطوير التجربة السياحية وتحسينها، وتضفي طابعاً إضافياً على المواقع السياحية، وتساعد على تجاوز حدود النماذج التقليدية للسياحة الثقافية.[2]

2.2 الأهداف

يهدف المشروع المقترح إلى تقوية الصناعات الإبداعية وتنميتها في البلدان المشاركة. ويهدف على وجه الخصوص إلى ما يلي:

(أ) فهم نطاق الاستخدام غير الكافي لنظام الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية الموجودة في البلدان المشاركة، والأسباب الكامنة وراء ذلك؛

(ب) وذكر الطريقة التي يمكن بها استخدام نظام الملكية الفكرية من أجل دعم الأنظمة الفريدة للصناعات الإبداعية في كل بلد مشارك، ولا سيما فيما يخص حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها؛

(ج) وإنشاء مراكز إقليمية ووطنية تُعنى بالصناعات الإبداعية وتتكون بشكل رئيسي، إن أمكن، من وكالات حكومية (مكاتب الملكية الفكرية ووكالات الاقتصاد الإبداعي والوكالات الأخرى ذات الصلة) وشركات ومواهب، وتتولى جملة مسؤوليات رئيسية منها ما يلي:

"1" المساعدة على تنسيق المبادرات والمشاريع المشتركة بين القطاعين العام والخاص فيما يتعلق بتوعية الصناعات الإبداعية بالملكية الفكرية؛

"2" واكتساب دور المنسق والداعي الرئيسي للأحداث، بما في ذلك الندوات وحلقات العمل، التي ترمي إلى تثقيف الشبكات التي تربط بين الحكومات المحلية والشركات الإبداعية وتمكين تلك الشبكات وتقويتها من أجل تحديد استراتيجيات إدارة الملكية الفكرية واستغلالها؛

"3" ونشر المعلومات على الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية، وخصوصاً المعلومات المتعلقة بالتغيرات الحاصلة في المناخ التنظيمي أو مناخ الأعمال؛

[2] منظمة التعاون والتنمية في الميدان الاقتصادي (2014)، *Tourism and the Creative Economy*، دراسات منظمة التعاون والتنمية في الميدان الاقتصادي بشأن السياحة، دار النشر التابع لمنظمة التعاون والتنمية في الميدان الاقتصادي، *http://dx.doi.ord/10/1789/9789264207875-en*.

(د) والعمل، داخل كل قطاع وفيما بين القطاعات، على تعزيز الشبكات التي تربط بين أعضاء الصناعات الإبداعية، من أجل زيادة سهولة التعاون وتسهيل نقل المعارف، بما في ذلك عن طريق تنظيم أحداث واجتماعات ترمي إلى توسيع شبكة العلاقات، وعن طريق الأحداث التدريبية والتثقيفية؛

(هـ) وإنشاء برامج للتدريب والتثقيف، بما في ذلك الندوات وحلقات العمل على سبيل المثال لا الحصر، من أجل التوعية بمسائل من قبيل:

"1" الدور الذي يمكن أن يؤديه نظام الملكية الفكرية في استنباط الأفكار الإبداعية والابتكارية؛

"2" وعمليات تسجيل الملكية الفكرية، والتكاليف التي تنطوي عليها، وسُبل تسهيل استخدام نظام الملكية الفكرية؛

"3" وضرورة احترام وإنفاذ الملكية الفكرية بوصفها الأصول الرئيسية للصناعات الإبداعية.

(و) وتهيئة سُبل إقليمية ووطنية تربط الشركات الإبداعية بالمحامين من أجل الاستفادة من خدمات عدة منها الدعم والتدريب في المجال القانوني.

3.2 استراتيجية التنفيذ

ستُحقق أهداف المشروع عن طريق النتائج والأنشطة التالية:

النتيجة 1- فهم أفضل لنطاق الاستخدام غير الكافي لنظام الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية، والأسباب الكامنة وراء ذلك.

الأنشطة:

(أ) إجراء استعراض للمؤلفات الخاصة بحالة الشركات الإبداعية فيما يخص نفاذها إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامها لذلك النظام لأغراض حساب الأصول وإدارتها وحمايتها وما إلى ذلك؛

(ب) جمع أفضل الممارسات والنماذج والأمثلة عن البرامج والمبادرات المصممة لدعم الشركات الإبداعية باستخدام الأساليب الجيدة لإدارة حقوق الملكية الفكرية وإنفاذها؛

النتيجة 2- إرساء أسس مرجعية وطنية في أربعة بلدان مشاركة.

الأنشطة:

(أ) جمع البيانات عن المشكلات التي تواجهها الصناعات الإبداعية فيما يخص حماية الملكية الفكرية، وخصوصاً المشكلات التي تتعلق بنفاذ تلك الصناعات إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامها له، فضلاً عن حماية أشكال الملكية الفكرية الإبداعية وتسويقها في البلدان الأربعة؛

(ب) وجمع البيانات ورسم خرائط العمليات القائمة الخاصة بتسجيل حقوق الملكية الفكرية والعوائق المحتملة في كل مرحلة من المراحل بالنسبة إلى الصناعات الإبداعية في البلدان الأربعة؛

(ج) وجمع البيانات عن المشكلات القائمة فيما يتعلق بإدارة الملكية الفكرية على الصعيد الوطني من قبل السلطات الوطنية، بما في ذلك عن طريق مكاتب الملكية الفكرية على سبيل المثال لا الحصر؛

(د) والسعي، على الصعيد الوطني، إلى تحديد جهات الاتصال وأصحاب المصلحة وأبرز جهات إنتاج وتسويق المنتجات الإبداعية والشركات الرائدة والمحامين ممن لديهم استعداد لتوفير دعم قانوني، وما إلى ذلك؛

النتيجة 3- مواد مخصصة للصناعات الإبداعية لتدريب أصحاب المصلحة المعنيين على حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها.

الأنشطة:

(أ) إعداد مواد للحكومات بشأن السُبل التي يمكن بها استخدام إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها من أجل تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات في مجال السياسة العامة ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية؛

(ب) إعداد مواد للصناعات الإبداعية في مجال تحديد حقوق الملكية الفكرية الخاصة بها وإدارة تلك الحقوق وإنفاذها باعتبارها أصولاً مؤسسية.

النتيجة 4- زيادة وعي الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية بأهمية استخدام نظام الملكية الفكرية والقدرة على القيام بخيارات استراتيجية مستنيرة في هذا الصدد.

الأنشطة:

(أ) العمل مع الجمعيات أو المنظمات الصناعية الوطنية و/أو الوكالات الحكومية بهدف إنشاء برامج مشتركة لنشر المعارف المتعلقة بفرص التعاون وحماية الملكية الفكرية وإدارتها؛

(ب) عقد ثلاثة أحداث وطنية للشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية تهدف إلى زيادة الوعي بأهمية حماية الملكية الفكرية وإدارتها والاستراتيجيات الخاصة بها بالنسبة إلى الشركات؛

النتيجة 5- إرساء شبكات واستحداث فرص توجيه فيما بين الفاعلين الرئيسيين في ميدان الصناعات الإبداعية.

الأنشطة:

(أ) إنشاء قاعدة بيانات بأسماء الموجِهين، وكذلك الموجَهين المحتملين، وملفاتهم ومعلومات الاتصال الخاصة بهم يمكن النفاذ إليها على شبكة الإنترنت وخارج تلك الشبكة في الشركات المحلية العاملة في ميدان الصناعة الإبداعية؛

(ب) عقد حدثين للتدريب وتوسيع شبكة العلاقات تربط أعضاء الشبكات المذكورة بالموجِهين المحتملين للشركات.

النتيجة 6- إنشاء منصات وطنية وإقليمية للشركات الإبداعية تركز على إدارة الملكية الفكرية.

الأنشطة:

(أ) إنشاء قاعدة بيانات بأسماء شركات التسويق الإبداعية وملفاتها ومعلومات الاتصال الخاصة بها يمكن النفاذ إليها على شبكة الإنترنت وخارج تلك الشبكة في مراكز الصناعات الإبداعية على الصعيد المحلي؛

(ب) تحديد منسق وطني وإنشاء مراكز إقليمية للصناعات الإبداعية.

النتيجة 7- تحسين وعي السلطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية على سبيل المثال لا الحصر، بنظام الملكية الفكرية وتحسين إدارتها لذلك النظام.

الأنشطة:

إنشاء برنامج تدريب بشأن السُبل التي يمكن بها استخدام إدارة الملكية الفكرية وإنفاذها من أجل تعزيز الصناعات الإبداعية، ووضع استراتيجيات في مجال السياسة العامة ترمي إلى زيادة النفاذ إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامه، وتحسين إدارة أنظمة الملكية الفكرية؛

وستُختار، لأغراض المشروع التجريبي، أربعة (4) بلدان من البلدان النامية و/أو والبلدان الأقل نمواً التي يوجد فيها نمو كبير للصناعات الإبداعية. وسيجري اختيار البلدان التجريبية، فضلاً عن إندونيسيا، بالاستناد إلى المعايير التالية:

1. وجود إطار عمل وطني لحماية الملكية الفكرية؛
2. وجود نفاذ إلى الإنترنت لدى 50% أو أكثر من السكان؛
3. وجود عدد كبير من الشركات الإبداعية التي تتناسب منتجاتها مع معايير الملكية الفكرية؛
4. وجود جمعيات أو منظمات وطنية أو محلية مخصصة لدعم الصناعات الإبداعية، و/أو مؤسسات أو هيئات حكومية مسؤولة عن الصناعات المذكورة؛

5. وجود مستوى مؤكّد من الاهتمام والقدرة لدى أصحاب المصلحة، بما في ذلك الشركات وما ذُكر آنفاً من جمعيات أو منظمات أو مؤسسات حكومية، من حيث المشاركة بشكل فعال في تنفيذ المشروع؛

6. وجود مساهمة جوهرية للصناعات الإبداعية في الاقتصادات الإقليمية و/أو الوطنية؛

7. توافر الموارد لمواصلة العمل بعد إنجاز المشروع.

وإضافة إلى ذلك، ستُختار البلدان التجريبية بهدف ضمان التوازن والتنوع الجغرافيين من حيث التنمية الاجتماعية والاقتصادية.

وستقدم الدول الأعضاء المهتمة بالمشاركة في المشروع بصفة بلدان تجريبية مقترحاً يتضمن على الأقل العناصر التالية:

(أ) معلومات عن حماية الملكية الفكرية والنفاذ إلى الإنترنت على الصعيد الوطني، ويجبذ أن تكون مصحوبة ببيانات عن الإلمام الرقمي؛

(ب) بيان الجمعيات أو المنظمات الوطنية و/أو المحلية، و/أو المؤسسات الحكومية المخصصة تحديداً لحماية الملكية الفكرية وإدارتها وتوفير الدعم المؤسسي للصناعات الإبداعية، والقادرة على التنسيق مع أمانة الويبو؛

(ج) بيان القوانين ومؤسسات الدعم المخصصة لحماية الملكية الفكرية بما يتماشى مع معايير الويبو؛

(د) قدرة الوكالة/المؤسسة الرئيسية وأصحاب المصلحة الآخرين على مواصلة تنفيذ الاستراتيجيات المقترحة بعد إنجاز المشروع الحالي.

وستمكّن عملية الاختيار المذكورة أعلاه فريق المشروع (الوكالة/المؤسسة الرئيسية على المستوى القطري وفريق الويبو المعني بإدارة المشروع) من تقييم التزام المرشحين المحتملين وقدراتهم الفعلية على استثمار الوقت والموارد في العملية.

4.2 المخاطر المحتملة وتدابير التخفيف من آثارها

المخاطرة 1: قد لا توجد شبكة وطنية راسخة للصناعات الإبداعية المرتبطة بنظام الملكية الفكرية.

تدبير التخفيف 1: سيعمل مدير المشروع مع الوكالات الحكومية المعنية وسيدمج تنفيذ المشروع إلى جانب الأولويات الحكومية الحالية في إطار تطوير الصناعات الإبداعية؛

المخاطرة 2: قد لا ترى الشركات منفعة حقيقية من استخدام نظام الملكية الفكرية.

تدبير التخفيف 2: ينبغي إجراء تقييم معمق لظروف السوق ونوع أنشطة الأعمال التي يضطلع بها الفاعلون الرئيسيون على الصعيد المحلي قبل اختيار البلدان.

3. الاستعراض والتقييم	
1.3 الجدول الزمني لاستعراض المشروع	
سيُستعرض المشروع مرّتين في العام، وسيُقدم تقرير مرحلي إلى لجنة التنمية والجمعيات/المنظمات/ المؤسسات الحكومية على الصعيد الوطني. وفي نهاية المشروع، سيُجرى تقييم مستقل ويُقدم التقرير الخاص به إلى لجنة التنمية.	
2.3 التقييم الذاتي للمشروع	
نتائج المشروع	*مؤشرات الإنجاز الناجح (مؤشرات النتائج)*
1. فهم أفضل لنطاق الاستخدام غير الكافي لنظام الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية، والأسباب الكامنة وراء ذلك.	"1" تقارير شاملة من كل بلد من البلدان الأربعة تقوم على مقابلات شخصية ودراسات استقصائية ووسائل أخرى لجمع البيانات الأولية
2. إرساء أسس مرجعية وطنية في أربعة بلدان مشاركة.	"1" جمع البيانات عن المشكلات التي تواجهتها الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية فيما يتعلق بحماية الملكية الفكرية وإدارتها؛ "2" رسم خرائط عملية تسجيل الملكية الفكرية والعوائق التي يحتمل أن تواجهها الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية؛ "3" وضع قائمة بجهات الاتصال وأصحاب المصلحة المحددين على الصعيد الوطني بوصفهم المستفيدين الرئيسيين من تنفيذ المشروع.
3. إعداد مواد مخصصة للصناعات الإبداعية لتدريب أصحاب المصلحة المعنيين على حماية الملكية الفكرية وإدارتها واستغلالها وإنفاذها	"1" تحديد أدوات الملكية الفكرية المجدية التي يمكن استخدامها من قبل الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية.
4. زيادة وعي الحكومات المحلية والشركات الإبداعية بأهمية استخدام نظام حقوق الملكية	"1" تبليغ نسبة مئوية كبيرة من المشاركين في الأحداث الوطنية عن فهم أفضل لأهمية حماية الملكية الفكرية وإدارتها والاستراتيجيات الخاصة بها بالنسبة إلى الشركات.

الفكرية والتسويق الرقمي والقدرة على القيام بخيارات استراتيجية مستنيرة في هذا الصدد.	
5. إرساء شبكات واستحداث فرص توجيه فيما بين الفاعلين في قطاع الصناعة والمنتجين الإبداعيين	"1" تبليغ نسبة مئوية كبيرة من المشاركين في الأحداث الوطنية عن فهم أفضل لأهمية التعاون في مجال تطوير الصناعات الإبداعية. "2" إنشاء قائمة بجمعيات الصناعات الإبداعية والموجهين المحتملين المحددين من أجل الأنشطة الوطنية المستقبلية بعد استكمال المشروع.
6. إنشاء منصات للشركات والمنتجين الإبداعيين تربطهم بشركات التسويق الإبداعية	"1" تحديد منسق وطني وإنشاء مراكز إقليمية تشرف عليها الوكالات الحكومية في البلدان المشاركة من أجل ضمان استدامة أثر المشروع بعد استكماله.

هدفا المشروع	*مؤشرات النجاح في تحقيق هدفي المشروع (مؤشرات النتائج)*
1. بناء قدرات الشركات المحلية العاملة في الصناعات الإبداعية وقدرات السطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، على استخدام أدوات واستراتيجيات الملكية الفكرية والاستفادة منها من أجل إضافة قيمة تميّز منتجاتها وخدماتها، ومن أجل تنويع أنشطتها الاقتصادية في العصر الرقمي.	"1" عدد الشركات المحلية العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية التي بدأت، بعد المشروع، بخطط لاستخدام أدوات الملكية الفكرية والاستفادة منها من أجل إضافة قيمة إلى منتجاتها أو خدماتها. "2" عدد وجدوى أنشطة بناء القدرات التي تجريها السلطات الوطنية، بما في ذلك مكاتب الملكية الفكرية، من أجل توفير خدمات استشارية بشأن استخدام أدوات الملكية الفكرية في قطاع الصناعات الإبداعية. "3" النسبة المئوية للمشاركين الذي أبلغوا عن فهم أفضل للمساهمات المحتملة للملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية.
2. بناء شبكات تربط بين الصناعات الإبداعية على الصعيد المحلي من أجل تسهيل نقل المعلومات والتعاون والنمو	"1" عدد المشاركين في الأحداث والشبكات الوطنية المنشأة في إطار تنفيذ المشروع. "2" مستوى نفاذ الجهات المهتمة الأخرى من دول أعضاء وأصحاب مصلحة إلى مجموعة النتائج والاستنتاجات الرئيسية للمشروع، واستخدامها لها

[يلي ذلك المرفق الثاني]

4. الجدول الزمني للتنفيذ

عام 2020

النتيجة	النشاط	فصول عام 2020	
		الأول	الثاني
1	إجراء استعراض للمؤلفات الخاصة بحالة الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية فيما يخص نفاذها إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامها له.	x	x
2	جمع أفضل الممارسات والنماذج والأمثلة عن البرامج والمبادرات المصممة لدعم الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية.	x	x
3	إجراء تقييم لكل بلد مشارك من أجل تحديد التحديات والعوائق التي تواجهها الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية فيما يخص نفاذها إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامها له.	x	x
4	السعي، على الصعيد الوطني، إلى تحديد الفاعلين في الميدان من جهات الاتصال وأصحاب المصلحة والمؤسسات المعنية والمنظمات والأفراد، إضافة إلى الموجِهين المحتملين والشركات المحلية الرائدة في الصناعات، وما إلى ذلك.	x	x
5	إعداد برامج التوعية المناسبة المكيفة مع احتياجات مختلف فئات أصحاب المصلحة ومتطلباتها.	-	x
6	إعداد مواد العرض الملائمة لاستخدامها في حلقات العمل و/أو الأحداث الوطنية خلال تنفيذ المشروع.	x	x
7	جمع ما هو موجود في الويبو من مواد قد تكون وجيهة لإنشاء مجموعة مواد تدريبية.	x	x

عام 2021

النتيجة	النشاط	فصول عام 2021			
		الأول	الثاني	الثالث	الرابع
1	إجراء تقييم لكل بلد مشارك من أجل تحديد التحديات والعوائق التي تواجهها الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية في نفاذها إلى نظام الملكية الفكرية واستخدامها له.	x	-	-	-
2	اختيار مؤسسة أو مركز أو منظمة في كل بلد مشارك، وإنشاء وحدة أو تحديد جهة اتصال مخصصة لدعم الشركات المحلية العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية	x	x	x	x
3	الاضطلاع ببرامج لبناء القدرات من خلال تدريبات موجهة للمراكز المحددة من أجل تقديم الدعم إلى الشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية.	-	x	-	x
4	إنشاء قائمة مصغرة بالشركات الرائدة العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية.	-	x	x	x
5	إقامة شراكات، حسب الاقتضاء، مع الجامعات أو أصحاب المصلحة الآخرين بغية زيادة عدد الشركاء المحتملين خلال تنفيذ المشروع.	-	x	x	x
6	تنظيم أحداث لتوسيع شبكة العلاقات من أجل تهيئة فرص للشركات العاملة في ميدان الصناعات الإبداعية والمستثمرين المحتملين للالتقاء وتبادل التجارب وتحديد المشاكل المشتركة ومناقشة الحلول.	-	x	x	x

عام 2022

النتيجة	النشاط	فصول عام 2022			
		الأول	الثاني	الثالث	الأول
1	القيام في نهاية المشروع بإعداد مجموعة أدوات تتضمن ما يلي: "1" المنهجية المتبعة في تنفيذ المشروع، "2" والدروس المستفادة، "3" والمواد التي أعِدت خلال المشروع، بغية استخدامها في مشاريع مماثلة.	x	x	x	-
2	تقرير تقييمي	-	-	-	x

[نهاية المرفق الثاني والوثيقة]