

Comité consultatif sur l'application des droits

Onzième session
Genève, 5 – 7 septembre 2016

MOYENS MIS EN ŒUVRE PAR L'ACADÉMIE DE L'OMPI POUR SENSIBILISER LES JEUNES À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE PAR L'INTERMÉDIAIRE DU SYSTÈME ÉDUCATIF

Document établi par le Secrétariat

RÉSUMÉ

On observe une demande croissante des États membres de l'OMPI pour des outils pédagogiques à destination des jeunes allant au-delà de la sensibilisation. L'Académie de l'OMPI est le vecteur central de l'Organisation en matière de formation et d'activités de renforcement des capacités humaines, en particulier pour les pays en développement, les pays les moins avancés (PMA) et les pays en transition. Certains pays s'efforcent de mettre en œuvre des activités et des programmes notamment dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC), qui sont axés sur la créativité et l'innovation chez les jeunes. Dans l'ensemble, selon les indicateurs relatifs au niveau de connaissances des jeunes en matière de propriété intellectuelle dans ces pays, une assistance devrait être fournie sous forme d'outils pédagogiques et d'une aide à l'élaboration des programmes d'enseignement. Afin de répondre aux différents besoins recensés et de relever les défis qui se posent, l'Académie de l'OMPI va continuer de développer et de mettre au point son kit pédagogique IP4Kids pour les enseignants dans le but d'optimiser les ressources existantes.

I. ACADÉMIE DE L'OMPI

1. L'Académie de l'OMPI est le vecteur central de l'Organisation en matière de formation et d'activités de renforcement des capacités humaines, en particulier pour les pays en développement, les PMA et les pays en transition. L'Académie fait office de centre d'excellence interne en matière de formation, notamment de formation des cadres; elle joue un rôle de

catayseur de réseaux et de partenariats en vue d'élargir l'éventail de l'offre de formation au niveau national et de renforcer leur impact; elle est un centre d'information en ligne, en libre accès, sur les activités, les services et outils de formation de l'OMPI; elle est un fournisseur unique et multilingue de cours d'enseignement et de formation à distance en ligne; et elle est au centre d'un réseau virtuel de partenaires, d'experts et d'enseignants en matière de formation à la propriété intellectuelle axée sur le développement.

2. Pour atteindre ses objectifs, l'Académie tire parti de son expérience et de ses avantages comparatifs. Parmi ceux-ci, on peut notamment citer sa neutralité, sa crédibilité et son image de marque; ses précédents investissements dans du matériel de formation et d'enseignement, y compris dans sa plateforme d'enseignement à distance; son réseau international étendu d'experts d'enseignants et de formateurs; ses relations de coopération de longue date et ses partenariats bien établis avec des institutions nationales et régionales; la diversité du contenu linguistique; son expérience dans le recensement et la prise en considération des priorités et des besoins en matière de formation des États membres et des autres parties prenantes; et l'absence de but lucratif.

II. DEMANDE DE PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES JEUNES

A. PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES JEUNES

3. Au cours de ces dernières années, on a observé une demande croissante des États membres de l'OMPI, notamment des pays en développement, des PMA et des pays en transition, pour une assistance en matière de ressources pédagogiques sur la propriété intellectuelle à destination des jeunes (5 à 18 ans), qui aille au-delà de la sensibilisation. L'objectif est de transmettre des connaissances sur "la façon d'utiliser" le système de la propriété intellectuelle à des fins d'innovation et de créativité.

B. PERSPECTIVES

4. Les différentes activités menées dans les États membres et la demande croissante au cours de ces dernières années témoignent d'un intérêt grandissant pour l'élaboration de programmes d'enseignement de la propriété intellectuelle à destination des jeunes. Une synthèse des différents moyens mis en œuvre pour sensibiliser les jeunes à la propriété intellectuelle a permis de dégager les constats suivants, qui ouvrent de nouvelles perspectives :

- les jeunes sont à présent des consommateurs à part entière de produits fondés sur la propriété intellectuelle (à un âge beaucoup plus précoce qu'auparavant);
- néanmoins, cette génération ne possède pas de connaissances en matière de propriété intellectuelle ou a des idées fausses sur la propriété intellectuelle;
- l'âge auquel les jeunes ont accès aux TIC est considéré comme le point de départ à partir duquel l'enseignement de la propriété intellectuelle devrait commencer; et
- les jeunes sont à présent une source prometteuse d'innovation et d'esprit d'entreprise.

C. ENJEUX

5. Les enjeux varient considérablement d'un pays à l'autre. Parmi les enjeux les plus souvent évoqués, on peut citer : la difficulté de mettre en place un programme d'enseignement de la propriété intellectuelle pour les jeunes, ou le temps nécessaire pour mettre en place un tel programme; le manque d'information à l'échelle nationale et régionale; l'absence d'enseignants suffisamment formés; et l'accès insuffisant à du matériel pédagogique adapté à chaque groupe d'âge.

6. Cependant, ces enjeux ne concernent pas uniquement les pays en développement, les PMA et les pays en transition. En mars 2016, l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO) a organisé une réunion à l'intention des offices de propriété intellectuelle et des enseignants, à laquelle l'OMPI a participé, consacrée à l'examen d'une étude¹ sur la situation de l'enseignement de la propriété intellectuelle dans le cadre des programmes scolaires. Cette étude soulignait l'absence de programmes d'enseignement de la propriété intellectuelle dans la formation des citoyens de l'Union européenne (UE). Parmi les enjeux soulevés figuraient les difficultés liées à la mise en place de nouveaux programmes d'enseignement (par exemple en matière de propriété intellectuelle) dans l'enseignement national et l'attitude négative des jeunes à l'égard de la propriété intellectuelle. L'EUIPO a présenté les résultats de différentes enquêtes réalisées illustrant la perception fautive ou faussée qu'ont les citoyens de l'UE de la propriété intellectuelle, notamment en ce qui concerne le droit d'auteur et les marques, et a indiqué par exemple que "50% des jeunes (âgés de 15 à 24 ans) estiment qu'acheter des produits de contrefaçon est un acte de contestation". Elle a indiqué par ailleurs que l'absence de connaissances en matière de propriété intellectuelle chez les jeunes aurait une incidence négative sur les résultats économiques de l'UE, c'est-à-dire sur la croissance du PIB, sur l'emploi, ainsi que sur la capacité d'innovation en aval dans les secteurs à forte intensité de propriété intellectuelle.

D. DEMANDE DE PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES JEUNES ET DÉMOGRAPHIE

7. Selon les dernières études économiques et démographiques réalisées par l'ONU² et d'autres institutions internationales, telles que la Banque mondiale, au cours des 20 à 30 prochaines années, ce sont les pays en développement qui auront la population la plus jeune au monde, en plus d'une forte croissance démographique par rapport aux pays développés. L'emploi dans le secteur fondé sur les connaissances dépendra dans une large mesure des investissements réalisés actuellement ou dans un avenir proche, notamment dans l'éducation dans les pays en développement, à la fois pour soutenir les économies locales et pour participer aux marchés développés où la population est vieillissante et où une main-d'œuvre qualifiée est nécessaire.

¹ Office de l'harmonisation dans le marché intérieur (OHMI) (désormais l'EUIPO), "Intellectual Property and Education in Europe – A Study on IP Education in School Curricula in the EU Member States with Additional International Comparisons", septembre 2015, disponible à l'adresse suivante : <https://euiipo.europa.eu/ohimportal/documents/11370/80606/IP+and+Education+final+report+September+2015>.

² Selon le rapport 2015 du Département des affaires économiques et sociales de l'ONU, intitulé "World Population Prospects 2015", pages 2 et 3, la population mondiale était estimée à 7,3 milliards d'individus à la mi-2015. D'après les prévisions, elle devrait augmenter de plus d'un milliard d'individus dans les 15 prochaines années pour atteindre les 8,5 milliards d'ici 2030 et 9,7 milliards d'ici 2050. L'Afrique devrait compter pour plus de la moitié dans la croissance démographique mondiale entre 2015 et 2050. L'Afrique affiche le taux de croissance démographique le plus élevé, soit 2,55% par an pour la période 2010-2015. De fait, sur les 2,4 milliards d'individus supplémentaires prévus au niveau de la population mondiale entre 2015 et 2050, 1,3 milliard seront africains. Selon les prévisions, l'Asie devrait être le deuxième continent qui contribue le plus à la croissance démographique mondiale, avec 0,9 milliard d'individus entre 2015 et 2050, suivie de l'Amérique du Nord, de l'Amérique latine et des Caraïbes et de l'Océanie. La population européenne quant à elle devrait diminuer d'ici 2050.

8. Grâce aux progrès rapides de la science et des technologies de la communication, les jeunes des pays en développement constituent d'ores et déjà, ou constitueront prochainement, un groupe de consommateurs à part entière de produits à forte intensité de propriété intellectuelle, non seulement dans le secteur du divertissement, mais également dans d'autres domaines de la vie quotidienne.

E. MOYENS MIS EN ŒUVRE POUR ENCOURAGER LES JEUNES À PRENDRE PART AUX ACTIVITÉS ÉCONOMIQUES ET INNOVANTES

9. Compte tenu de l'évolution démographique rapide et des progrès réalisés dans le domaine des TIC et dans d'autres domaines technologiques, il est encourageant de voir les Ministères de l'éducation de certains pays en développement, PMA et pays en transition mettre en œuvre davantage de moyens pour renforcer les capacités d'innovation des jeunes, notamment dans le domaine des TIC. Des programmes de sensibilisation tels que "ICTs Education for the Young", "IP Awareness for the Young" et "Innovation Hubs for Kids"³ facilitent le travail de sensibilisation à la propriété intellectuelle, même si, en réalité, ces programmes ne sont pas véritablement des programmes d'enseignement de la propriété intellectuelle. Plusieurs offices de propriété intellectuelle ont fait état de programmes spécifiques de sensibilisation à la propriété intellectuelle et au respect de la propriété intellectuelle axés sur les jeunes, comprenant par exemple la traduction et l'adaptation de bandes dessinées de l'OMPI, des campagnes organisées dans le cadre de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, la création de bandes dessinées, l'organisation de concours, la participation de célébrités jouant le rôle d'ambassadeurs, la création de brochures ou encore l'élaboration de produits multimédias adaptés à chaque groupe d'âge. Toutefois, la majorité des écoles et des systèmes éducatifs dans les pays en développement, les PMA et les pays en transition ne disposent pas d'outils pédagogiques ou de programmes scolaires officiels en matière de propriété intellectuelle qui soient adaptés à leur public cible à l'échelle locale.

III. RÉPONSE DE L'ACADÉMIE DE L'OMPI – AXER LES EFFORTS SUR LES ENSEIGNANTS : LE KIT PÉDAGOGIQUE IP4KIDS POUR LES ENSEIGNANTS MIS AU POINT PAR L'ACADÉMIE DE L'OMPI

A. OBJECTIFS

10. Consciente de la demande croissante des États membres de l'OMPI et des nombreux moyens mis en œuvre dernièrement pour enseigner la propriété intellectuelle aux plus jeunes, l'Académie de l'OMPI a commencé à développer au début de 2010 un kit pédagogique sur la propriété intellectuelle (DL-007) qui sera prêt en 2017. L'Académie vise trois objectifs dans le cadre de l'optimisation des ressources existantes : a) donner aux enseignants les moyens d'expliquer aux jeunes comment fonctionnent les brevets, le droit d'auteur et les marques, au travers d'histoires à la fois intéressantes et interactives, de jeux éducatifs et d'exercices adaptés à chaque groupe d'âge; b) utiliser les réseaux actuels d'enseignants et de partenaires comme points d'entrée potentiels pour diffuser l'enseignement de la propriété intellectuelle auprès des jeunes; et c) compiler les ressources pédagogiques élaborées par certains États membres de

³ Il existe de nombreux rapports récents ou plus anciens faisant état de projets mis en œuvre par les gouvernements de pays en développement, de PMA et de pays en transition pour promouvoir les capacités d'innovation des jeunes générations au moyen de fonds publics et privés (voir par exemple le rapport du Bureau régional de l'UNESCO pour l'éducation en Asie et dans le Pacifique, "Integrating ICT into Education in six Asian Countries", 2004; le rapport de la Banque mondiale sur le développement dans le monde, "How Tech Hubs are Helping to Drive Economic Growth in Africa", 2016; le rapport du McKinsey Center for Government, "Unleashing Youth in Asia", 2016; et le rapport de l'Union internationale des télécommunications, "Coding Bootcamps Worldwide : A strategy for Youth Employment", 2016).

l'OMPI et les diffuser par l'intermédiaire de la plateforme multilingue de l'Académie auprès des enseignants du monde entier afin qu'ils puissent les utiliser et en tirer parti.

B. PUBLIC CIBLE

11. Le kit pédagogique IP4Kids s'adresse principalement aux enseignants des écoles primaires et secondaires de premier cycle.

C. OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

12. Les objectifs d'apprentissage définis par l'Académie de l'OMPI sont déterminés par les acquis ci-après, actifs ou passifs, par groupe d'âge : a) compréhension des principes de base de la propriété intellectuelle; b) mise en situation dans le cadre d'un cas pratique dans un ou plusieurs domaines de la propriété intellectuelle; c) compréhension du fonctionnement du système de la propriété intellectuelle, de son rôle moteur dans l'innovation et la créativité et de son potentiel comme source de revenu; et d) compréhension de la nécessité de respecter la propriété intellectuelle d'autrui.



13. Le kit pédagogique IP4Kids présente les idées, les inventions, les innovations et les œuvres de création qui ont contribué dans une large mesure à améliorer notre quotidien jusqu'à présent et qui contribueront à l'améliorer à l'avenir. Ce kit repose sur le cours vedette de l'Académie, "Cours général sur la propriété intellectuelle (DL-101)", qui présente les principes de base de la propriété intellectuelle. Il doit permettre aux enseignants d'expliquer que la propriété intellectuelle concerne principalement l'innovation et la créativité ainsi que le fait de pouvoir mettre à profit ses facultés intellectuelles pour résoudre des problèmes et laisser libre cours à son imagination, de façon originale et novatrice.

a) Méthode

14. Les jeux éducatifs contenus dans le kit pédagogique IP4Kids sont conçus pour être supervisés par les enseignants qui disposent, pour ce faire, de plans de cours (inclus). Ces

plans de cours sont adaptés aux différents groupes d'âge. Les enseignants sont encouragés à présenter des exemples locaux de droit d'auteur, de marques et de brevets que les élèves peuvent rencontrer dans le quotidien. Le contenu des jeux éducatifs est conçu de sorte que les enseignants puissent l'adapter à leur propre contexte culturel, religieux et linguistique. En choisissant un plan de cours adapté à un groupe d'âge, les enseignants pourront faire des jeux d'équipe et organiser des épreuves créatives axées sur le droit d'auteur, les marques et les brevets. Les élèves pourront ainsi connaître le point de vue d'un créateur, d'un inventeur, d'un innovateur ou d'un producteur et apprécier ainsi les avantages que procurent ces droits.



b) Personnalisation et langues

15. Outre les différences linguistiques à prendre en considération, chaque pays pourra inclure des exemples locaux fondés sur son système juridique, sa culture et son patrimoine. Le kit pédagogique IP4Kids de l'Académie de l'OMPI comprendra des options permettant aux enseignants de choisir la langue et de personnaliser les plans de cours et les études de cas. Cette version pilote sera en anglais.

D. COMMUNAUTÉS D'INTÉRÊT

16. Les États membres qui souhaiteraient partager leurs données d'expérience sont encouragés à entrer en relation avec l'Académie. Les enseignants, les institutions partenaires, les spécialistes de la propriété intellectuelle et les offices de propriété intellectuelle ont la possibilité de créer ensemble une communauté d'intérêt pour faciliter l'échange d'informations actualisées et de données d'expérience avec les pays qui souhaitent eux aussi élaborer des programmes d'enseignement de la propriété intellectuelle et des outils pédagogiques à destination des jeunes.

[Fin du document]