

发展与知识产权委员会（CDIP）

第二十五届会议

2020年5月18日至22日，日内瓦

印度尼西亚共和国和阿拉伯联合酋长国提交的
关于推动发展中国家在数字时代运用知识产权
促进创意产业发展的项目提案

秘书处编拟

1. 印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团于2020年3月16日向秘书处发来的普通照会中，提交了一项关于“推动发展中国家在数字时代运用知识产权促进创意产业发展”的项目提案，供CDIP第二十五届会议审议。
2. 普通照会和项目提案载于本文件附件。
3. 请委员会审议本文件附件。

[后接附件]



印度尼西亚共和国常驻联合国、世贸组织和日内瓦国际组织代表团

No. 30/POL-1/111/2020

印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团向世界知识产权组织（产权组织）致意，谨随函附上一份新的发展议程项目提案，供发展与知识产权委员会即将于 2020 年 5 月 18 日至 22 日举行的第二十五届会议审议。

为此，印度尼西亚共和国常驻代表团还想寻求产权组织秘书处的斡旋来审查和补充上述提案，包括制定一项预算要求计划，以确保产权组织成员在发展与知识产权委员会上快速通过该计划。

印度尼西亚共和国政府认为，提议的“推动发展中国家在数字时代运用知识产权促进创意产业发展”项目将通过改进当地企业对知识产权制度的定量和定性运用，帮助加强和培育创意产业，并提高参与国知识产权主管部门在当今数字时代的能力。

印度尼西亚共和国常驻联合国、世界贸易组织和日内瓦其他国际组织代表团借此机会再次向世界知识产权组织致以最崇高的敬意。

2019 年 3 月 16 日，日内瓦

瑞士日内瓦世界知识产权组织（产权组织）

抄送：发展与知识产权委员会主席

印度尼西亚代表团和阿拉伯联合酋长国代表团的项目提案

项目提案

1. 概述	
<u>项目编号</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>标题</u>	推动发展中国家在数字时代运用知识产权促进创意产业发展
<u>发展议程建议</u>	1、4、10、12、19、24 和 27
<u>项目简介</u>	拟议项目旨在通过改进当地企业对知识产权制度的定量和定性化运用，加强和培育创意产业，并提高参与国知识产权主管机关顺应数字时代变化的能力。该项目特别旨在：（1）使创意产业的参与者能够保护、管理、利用和执行知识产权，支持创意和文化产品和服务的营销，以及（2）在当地创意产业之间建立网络，以便为信息交流、合作和发展提供便利。
<u>落实计划</u>	待定
<u>与其他相关计划/ 发展议程项目的联系</u>	DA_8_01、DA_8_02、DA_19_30_31、DA_16_20_01 和 DA_16_20_02、DA_16_20_03
<u>与计划和预算中预期成果的联系</u>	三.2 发展中国家、最不发达国家、经济转型国家的人力资源能力得到加强，可以胜任在有效运用知识产权促进发展方面的广泛要求。 四.2 知识产权机构和公众为促进创新和创造，对知识产权信息的获取和利用得到加强。 三.6 中小企业、高校和研究机构成功运用知识产权支持创新的能力得到加强。
<u>项目期限</u>	30 个月
<u>项目预算</u>	非人事费用总计：待定

2. 项目说明书

2.1. 项目介绍

创意产业是许多经济体中快速增长的产业之一，在发展中国家尤为如此。仅在 2018 年，创意产业就为全球合计国内生产总值贡献了 8.8 万亿美元，增长率达 3.9%¹。

创意产业作为文化、经济和技术之间的纽带而发展、兴盛。创意产业中的创新往往是一种集体进程，涉及对知识产权有具体需求的多个不同行为者和利益攸关方。知识产权制度一直被认为是规管创意产业活动的主要政策工具之一。这两个产业都起源于个人的创造力、技能和才能，并且通过知识产权的产生和利用而具有创造财富和创造就业机会的潜力，都需要能够充分利用知识产权制度。产业中的行为者不断生成涉及不同类型知识产权（包括版权、专利、外观设计和商标）组合的产品。

当然，当今创意经济面临的最紧迫挑战之一是如何推动知识产权在发展创意经济部门中发挥促进社会经济持续发展的作用，尤其是如何教育和培训创意产业内的相关利益攸关方保护、管理、利用和执行知识产权。创意产业需要大力扶持，并可能看到巨大的知识差距；创意产业由高度多样化的众多利益攸关方组成，从由微型、小型和中型企业（MSME）占主导的传统文化和手工艺产业到数字时代的新型企业，不一而足。

这需要能够充分利用知识产权制度，在数字时代已变得甚至更加重要。数字化和信息技术的发展为创意产业带来了更多的机遇和挑战，并改变了对创意产品和服务销售、发行和消费的方式。数字化工作的增加降低了所有国家所有人在创意产业工作的进入障碍，为其提供了更加平等的机会。在线获取信息和研究，提高了创意产业本身在数字时代的相互连接和参与，使创意企业能够向更广泛、更多样化的受众推销商品和服务。数字时代也使世界各地的人才能够共同合作，产生比以往任何时候都更多的想法和产品。

然而，数字时代也给创意企业带来了自身独特的挑战，特别是在知识产权领域。在线平台的盛行，特别是与电子商务有关的平台，增加了对品牌名称和外观设计认知度的需求，这就需要利用商标和工业品外观设计。此外，数字化带来了更多合作机会，使创意部门迫切需要了解如何保护创意和创新，以及如何通过许可协议或其他合作方式分享知识和创新。数字时代提出的另一项重要挑战是，需要确保知识产权强有力的执行力。更高的互连性可能会为那些数字化普及率低和/或未受保护的知识产权的利益攸关方带来风险。例如，对品牌、商标和产品外观设计的侵权和仿冒会造成利润损失，并会带来更多无形但切实的影响，如丧失声誉。

与此同时，这类企业，特别是发展中国家的企业往往未能充分利用所提供的机会。与发达国家的同行相比，发展中国家的当地政府和私营企业的数字化普及率普遍较低，仍然依靠线下的营销和实物发行，几乎没有品牌建设战略，这限制了潜在市场和信息的可获取性。

因此，有两个相互关联的主要目标需要加以改进，以保障发展中国家的创意产业。第一个目标是建设参与创意产业的当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，使用和利用知识产权工

¹ 世界旅游及旅行理事会，“旅游及旅行继续高于全球国内生产总值强劲增长”，2019年2月27日，<https://www.wttc.org/about/media-centre/press-releases/press-releases/2019/travel-tourism-continues-strong-growth-above-global-gdp/>。

具和战略增加其产品和服务的价值，并实现其在数字时代的经济活动的多样化。第二个目标有必要为第一个目标提供支持，即在当地创意产业之间建立网络，以促进信息交流、合作和发展。

为实施本项目的目的，创意产业涵盖以下部门：应用程序和游戏、建筑、室内设计、视觉通信设计、产品设计、时尚、电影，动画片和视频、摄影、工艺品、烹饪、音乐、出版、广告、表演艺术、美术、广播电台广播和旅游服务。

创意产业的概念可能适用领域的一个例证是旅游业。举例来说，旅游业是创意产业的一个重要部门，因为它对文化和创意资产进行了宣传，扩大了创意产品的受众，支持创新，改善国家和地区形象，开拓出口市场，并支持专业网络和知识开发。创意产业可以促进旅游业产品和经验的发展和多样化，振兴现有的旅游业产品，提供开发和增强旅游体验所需的创意技术，增加旅游地点的氛围，并帮助克服传统文化旅游业模式的局限性。²

2.2. 目标

拟议项目旨在加强和培育参与国的创意产业。特别是旨在：

- (a) 了解参与国创意产业未能充分利用知识产权制度的程度和原因；
- (b) 确立知识产权制度如何可被用于支持每个参与国的独特创意产业生态系统，特别是在知识产权保护、管理，利用和执法方面；
- (c) 创建地区和国家创意产业中心（“CCI”），如有可能，将主要由政府机构（知识产权局、创意经济机构和其他相关机构）以及负有首要责任的企业和人才组成，除其他外：
 - (i) 帮助协调有关提高创意产业知识产权意识的倡议和公共-私营部门联合项目；
 - (ii) 成为活动（包括研讨会和讲习班）的主要协调方和发起方，旨在教育、增强能力，并加强当地政府与创意企业之间的网络，以开展知识产权管理和利用战略；以及
 - (iii) 向创意产业的企业传播信息，特别是与监管或商业气候变化有关的信息；
- (d) 通过举办建立社交活动和聚会，以及培训和教育活动等方式，加强创意产业成员之间的机构间和行业内部网络，以增加合作，促进知识转让；
- (e) 制定培训和教育计划，包括但不限于研讨会和讲习班，以提高对诸如以下问题的认识：
 - (i) 知识产权制度在产生创造力和创新想法方面可以发挥的作用；
 - (ii) 知识产权注册程序、所涉费用和增加使用知识产权制度便捷性的路径；
 - (iii) 尊重和执行知识产权，将其作为创意产业主要资产的必要性。
- (f) 建立地区和国家途径，在法律支持和培训等方面为创意企业与律师牵线搭桥。

² 经合组织（2014年），《旅游业与创意经济》，经合组织旅游业研究，经合组织出版，<http://dx.doi.org/10.1789/9789264207875-en>。

2.3. 交付战略

项目目标将通过以下成果和活动得以实现：

成果 1-更好地了解创意产业未能充分利用知识产权制度的程度和原因。

活动：

(a) 对创意企业在获取和运用知识产权制度方面的情况进行文献审查，以进行资产核算、管理和保护等；

(b) 收集旨在支持创意企业运用知识产权良好管理和执法的计划与举措的良好做法、模式和实例；

成果 2-为四个参与国建立国家基准

活动：

(a) 收集创意产业在知识产权保护方面所面临的各种问题的相关数据，特别是与其获取和运用知识产权制度相关的问题，以及在四个国家保护创意知识产权和对其商业化的问题；

(b) 收集数据，并摸底调查四个国家创意产业目前每个阶段的知识产权注册流程和潜在障碍；

(c) 收集国家主管部门与国家知识产权管理相关的现有问题的数据，其中包括但不限于知识产权局；

(d) 确定国家联络点、利益攸关方、主要创意生产者和营销企业、主要企业、愿意提供法律支持的律师等。

成果 3-为培训相关利益攸关方提供知识产权保护、管理、利用和执法方面为创意产业量身定制的培训材料。

活动：

(a) 为各国政府编制材料，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业，制定政策战略以增加知识产权制度运用的无障碍性，并改进知识产权制度的管理；

(b) 为创意企业编制材料，以确定、管理和执行其作为商业资产的知识产权。

成果 4-创意产业的企业对利用知识产权制度重要性的意识，以及就此作出知情战略选择的能力得到提高。

活动：

(a) 与国家产业协会或组织和/或政府机构接触，目的是制定联合计划，传播关于合作机会、知识产权保护和知识产权管理的知识；

(b) 为创意产业的企业举办三次国家活动，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。

成果 5-在创意产业中的行业参与者之间建立网络和辅导关系。

活动:

(a) 创建一个导师和潜在学员姓名、组合和联系方式的数据库, 可供创意产业中的当地企业线上和线下访问;

(b) 举办两次社交和培训活动, 为上述网络的成员与潜在的导师企业牵线搭桥。

成果 6-为以知识产权管理为重点的创意企业建立国家和区域平台。

活动:

(a) 创建一个创意营销企业名称、组合和联系方式数据库, 可供 CTCI 线上和线下访问;

(b) 成立国家工商企业协调中心和区域中心。

成果 7-国家主管机构 (其中包括但不限于知识产权局) 对知识产权制度的认识和管理得到提高。

活动:

创设一项培训计划, 涉及运用知识产权管理和执法来增强创意产业的方式、提高知识产权制度利用无障碍性的策略, 以及改进知识产权体系管理。

将为试点项目选定创意产业有实质性增长的四 (4) 个发展中国家和/或最不发达国家。除印度尼西亚外, 三个试点国家的遴选工作将基于以下标准:

1. 具有知识产权保护的国家框架;
2. 有 50%或更多人口使用互联网;
3. 有大量创意企业, 其产品符合知识产权标准;
4. 有专门支持创意企业的国家或地方协会或组织, 和/或负责上述产业的政府机构、政府团体;
5. 包括企业和上述协会、组织或政府机构在内的各利益攸关方表现出有效参与项目实施工作的兴趣和能力;
6. 创意产业对区域和/或国家经济作出实质性贡献;
7. 具有项目结束后继续开展工作的可用资源。

此外, 在遴选试点国家时还将致力确保社会经济发展中的地域平衡和多样性。

有意作为试点国家参与项目的成员国可以提交一份提案, 其中至少载有以下要素:

(a) 关于国家知识产权保护和访问互联网的信息, 最好提供数字普及度数据;

(b) 说明专门致力于知识产权保护和管理, 以及对创意产业商业提供支持的国家和/或当地协会或组织和/或政府机构, 它们需有能力与产权组织秘书处进行协调;

(b) 说明符合产权组织标准的致力于知识产权保护的法律和支持机构;

(d) 牵头机构和其他利益攸关方在当前项目完成后继续落实拟议战略的能力。

上述遴选过程将使项目团队 (国家一级的牵头机构和产权组织项目管理团队) 能够评估有意参选的国家对进程中投入时间和资源的承诺以及实际能力。

<p>2.4. <u>潜在风险及缓解战略</u></p> <p>风险 1: 可能没有建立与知识产权制度相关联的创意产业国家网络</p> <p>缓解 1: 项目经理将与相关政府机构进行接触, 并将项目的落实与政府目前在创意产业发展中的优先事项相结合;</p> <p>风险 2: 企业可能看不到利用知识产权制度带来的实际利益</p> <p>缓解 2: 应当在选择国家之前对当地参与者从事的企业类型和市场条件进行彻底评估。</p>	
<p>3. 审查与评价</p>	
<p>3.1. <u>项目审查时间表</u></p>	
<p>该项目将每年审查两次, 并向 CDIP 和国家协会/组织/政府机构提交进展报告。项目结束时, 将进行独立评价, 评价报告将提交给 CDIP。</p>	
<p>3.2. <u>项目自我评价</u></p>	
<p>项目成果</p>	<p>圆满完成的指标 (成果指标)</p>
<p>1. 更好地了解创意产业中知识产权制度未能得到充分利用的程度和原因。</p>	<p>i. 四个国家中的每一国根据访谈、调查和其他方式进行初步数据汇集形成的综合报告。</p>
<p>2. 在四个参与国建立国家基准。</p>	<p>i. 汇编企业创意产业中与知识产权保护和管理相关问题的数据;</p> <p>ii. 对知识产权注册流程和创意产业企业面临的潜在障碍进行摸底调查;</p> <p>iii. 确定作为项目实施主要受益方的国家联络点和利益攸关方名单。</p>
<p>3. 开发了为创意产业量身定制的知识产权保护、管理、利用和执法培训材料, 以培训相关利益攸关方。</p>	<p>i. 找到了可供创意产业企业使用的有意义的知识产权工具。</p>
<p>4. 当地政府和创意企业对利用知识产权制度和数字营销重要性的认识, 以及就此作出知情战略选择的能力得到提高。</p>	<p>i. 相当比例的国家活动参与者报告了对知识产权保护、知识产权管理和企业知识产权战略重要性的更好理解。</p>
<p>5. 建立了行业参与者和创意生产者之间的网络和指导关系。</p>	<p>i. 相当比例的国家活动参与者报告了对创意产业发展协作重要性的更好理解。</p>

	ii. 建立了创意产业协会名单，并在项目完成后为未来的国家活动确定了潜在的导师。
6. 为企业和创意产业与创意市场企业建立联系搭建了平台。	i. 建立了国家协调机构和区域中心，将由参与国的政府机构负责维护，以确保项目完成后项目的影响仍可持续。

项目目标	圆满完成项目目标的指标（成果指标）
1. 加强创意产业中所涉企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以便运用和利用知识产权工具和战略区分其产品和服务以增加价值，并实现其数字时代经济活动的多样化。	i. 项目完成后，已着手计划使用和利用知识产权工具增加其产品或服务价值的创意产业中当地企业的数量。 ii. 包括知识产权局在内的国家主管部门开展能力建设活动，以便为在创意产业部门中使用知识产权工具提供咨询服务的数量和相关性。 iii. 参与者的百分比报告对于知识产权对创意产业潜在贡献的理解得到了提高。
2. 在当地创意产业之间建立网络，为信息交流、合作和发展提供便利。	i. 在项目实施过程中创设的国家活动和网络的参与者数量。 ii. 其他感兴趣的成员国和利益攸关方获取和使用项目主要成果汇编和结论的水平。

[后接附件二]

4. 落实时间表

2020 年

成果	活动	2020 年各季度	
		第三季度	第四季度
1	对创意产业企业在获取和运用知识产权制度方面的情况进行文献审查。	x	x
2	收集旨在支持创意产业企业的计划与举措的良好做法、模式和实例。	x	x
3	对每个参与国进行评估，以确定创意产业企业获取和运用知识产权制度方面面临的挑战和障碍。	x	x
4	确定国家联络点，利益攸关方，在该领域开展活动的相关机构、组织和个人，以及潜在的导师、产业中的主要当地企业等。	x	x
5	制定适用于不同类型利益攸关方需求和要求的适当的提高意识计划。	-	x
6	开发相关演示介绍材料，以用于项目实施中举办的讲习班和/或国家活动。	x	x

7	收集与制作培训课程包相关的产权组织现有材料。	x	x
---	------------------------	---	---

2021 年

成果	活动	2021 年各季度			
		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
1	对每个参与国进行评估，以确定创意产业企业获取和运用知识产权制度方面面临的挑战和障碍。	x	-	-	-
2	每个参与国中遴选出一家机构、中心或组织，并创建一个单位或建立一个联络点，专门为创意产业中的当地企业提供支助。	x	x	x	x
3	通过对已确定的中心进行培训，开展能力建设计划，为创意产业企业提供支助。	-	x	-	x
4	创建一个创意产业中主要企业的花名册。	-	x	x	x
5	根据需要与大学或其他利益攸关方建立合作伙伴关系，以扩大项目实施过程中潜在可用合作伙伴的数量。	-	x	x	x

6	组织社交活动，为创意产业企业以及潜在的投资者创造机会，以见面和分享经验，发现常见问题并讨论解决方案。	-	x	x	x
---	--	---	---	---	---

2022 年

成果	活动	2022 年各季度			
		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
1	在项目结束时，开发一个工具包，其中包括：（i）项目实施过程中遵循的方法，（ii）经验教训，以及（iii）项目期间开发的材料，以供其他类似项目使用。	x	x	x	-
2	评价报告	-	-	-	x

[附件二和文件完]