

发展与知识产权委员会（CDIP）

第二十六届会议

2021年7月26日至30日，日内瓦

印度尼西亚和阿拉伯联合酋长国提交的
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
的项目修订提案

秘书处编拟

1. 发展与知识产权委员会（CDIP）在第二十五届会议上讨论了文件 CDIP/25/8 Rev.，文件内容是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。委员会“注意到项目提案，并请提案国根据其他代表团提出的意见，在秘书处的协助下修订该文件，供委员会在下届会议上审议”。

2. 本文件附件包含由印度尼西亚和阿拉伯联合酋长国在产权组织秘书处支持下编拟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修订提案。

3. 请 CDIP 审议本文件附件中所载的信息。

[后接附件]

1. 概述	
<u>项目编号</u>	DA_1_4_10_12_19_24_27_01
<u>标题</u>	推动发展中国家的创意产业在数字时代运用知识产权
<u>发展议程建议</u>	1、4、10、12、19、24 和 27
<u>项目简介</u>	拟议项目旨在通过促进当地企业对知识产权制度的运用，加强创意产业，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）使创意产业的利益攸关方能够保护、管理、利用和执行知识产权（IPR），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、合作和提升市场表现提供便利。
<u>落实计划</u>	落实计划：计划 3 相关计划：计划 2、计划 17 和计划 30
<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>	36 个月
<u>项目预算</u>	总预算：795,000 瑞士法郎的非人事费用

2. 项目说明书

2.1. 项目介绍

创意产业是发展中国家等许多经济体快速增长的产业之一。这些产业在鼓励创造力、技术、文化和创新的同时，还促进了经济增长，提供了就业机会。随着技术的发展，尤其是数字革命的到来，教育和创新、创意和知识型产业已成为全球经济中充满活力的领域。

创意经济也是全球贸易的重要组成部分。根据联合国贸易和发展会议（贸发会议）发布的报告，“2012 年创意产品和服务的全球交易市场总额为 5,470 亿美元。创意产品的跨境贸易在过去十年中一直在持续增长。从 2003 年到 2012 年，年增长率为 8.6%。”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协作进程，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创意产业的主要政策工具之一。创意产业有时被定义为“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”的产业²。创意产业生成涉及不同类型知识产权的产品，其中最重要的是版权，也包括外观设计和商标，有时还包括专利。在知识产权制度正常运行的环境中，创意产业可以蓬勃发展，不同的经济从业者可以从知识产权中受益。

当今创意经济面临的最紧迫挑战之一是如何加强知识产权的运用，以促进社会经济持续发展。迫切需要将更多的注意力集中在教育和培训创意产业的利益攸关方如何在创作、保护、管理和利用其创意产品的过程中使用知识产权制度，以及如何行使其知识产权。创意产业是一个复杂多样的领域，其中的知识差距极为显著。创意产业由高度多样化的众多利益攸关方组成，包括传统文化产业和数字企业、中小微型企业和大型公司、私营和公共实体，以及盈利和非盈利机构。

充分利用知识产权制度之必要性，在数字时代甚至变得更加重要。数字化和信息技术的发展为创意产业不仅带来了更多的机遇，也带来了新的挑战，并改变了创意产品和服务的创建、生产、销售、发行和消费的方式。数字化的发展降低了所有国家参与全球创意经济的进入障碍，同时也为其提供了各种机遇。在线获取信息和研究、提高创意产业本身在数字时代的相互连接度和参与力度，可以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，以协同方式产生比以往任何时候都更多的创意和产品。

数字化带来的更多合作机会，使创意部门迫切需要了解如何保护其创意和创新想法，以及如何通过许可协议或其他知识产权工具将其创意产品商业化。然而，数字时代也给创意企业带来了知识产权领域的具体挑战。数字技术、工具和平台有助于创造真正的全球创意产业市场，但同样也是盗版和假冒产品为创作者以其作品谋生的可能性造成干扰的土壤。数字环境中的知识产权侵权行为造成了大量利润损失和工作的减少，损害了创作者的声誉，也限制了发展中国家和发达国家的成长机会。侵权行为已经蔓延到所有形式的知识产权，应对这些行为需要掌握充分的知识产权知识，同时还要具备更高的数字素养来使用数字基础设施。

¹ [《创意经济前景和国家概况：创意产业国际贸易的趋势》](#)，贸发会议，2015 年。

² [此定义由英国文化、传媒和体育部提供。](#)

数字环境所带来的新的机会往往仍未能在创意企业，特别是发展中国家的创意企业中得到充分利用。发展中国家的创业企业和机构缺乏数字技术，仍然依靠线下营销和实物发行，几乎没有品牌建设战略，这限制了其对信息和潜在市场的获取。

因此，在促进和加强发展中国家的创意产业方面，需要实现两个相互关联的主要目标。第一个目标是加强创意产业中所涉当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并实现经济活动多样化。第二个目标对促使第一个目标得到落实至关重要，即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。

为本项目之目的，要针对的创意产业将包括以下部门：包括电影和动画在内的音像产业；出版业；音乐产业；电子游戏；移动应用和时尚。

本项目将关注在这些产业中发挥主要作用的版权及相关权的重要性和相关性，也将酌情涉及其他形式的知识产权。项目成果将集中在与创意产业在数字环境中的运行有关的方面。

本项目将尽可能以产权组织关于创意产业的现有材料为基础，同时通过根据项目具体目标和受益方需求调整内容，来建立协同效应并力求高效率。

本项目将力图取得将在既定目标方面产生可衡量影响的切实成果。

2.2. 目标

拟议项目旨在加强参与国的创意产业，主要有以下两个目标：

一、加强创意产业中所涉当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并根据向数字化过渡的要求，实现经济活动多样化；和

二、在当地创意产业利益攸关方之间建立网络，为信息交流、合作和促进发展提供便利。

本项目尤其旨在：

(a) 提升选定创意部门利益攸关方关于诸如以下议题的专业技能和知识产权意识：

(i) 知识产权制度在促进创造力和创新以及通过保护创意产品增加价值方面可以发挥的作用；

(ii) 知识产权文献、管理和相关情况下的注册程序，及其在为创意产业利益攸关方带来最大程度的收入流方面的作用；

(iii) 尊重和执行作为大多数创意企业的主要无形资产的知识产权的必要性。

(b) 支持在国家和区域各级酌情建立创意产业基础设施，以促进基于知识产权的交易运作或运用知识产权制度促进企业发展。

(c) 加强创意产业利益攸关方之间的行业间和行业内部交流，以推动合作，促进知识转让。

2.3. 交付战略

项目目标将通过以下成果和活动实现：

成果 1-采用可行的战略方法，在受益国的选定创意部门实现改善。

活动：

(a) 针对受益国选定创意产业的具体情况展开范围界定研究，以确定在配合国家政策实施该项目时需要解决的战略问题，包括知识产权利用不足的范围和原因。

(b) 向利益攸关方介绍研究结果，以确保实现项目的目标影响。

成果 2-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、利用和执法以及数字营销方面的技能。

活动：

(a) 开发通用材料，并为各国政府量身进行定制，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业、提升知识产权制度及其运用的可及性的政策战略，以及完善知识产权体系的管理。

(b) 为选定创意产业的利益攸关方开发定制材料。这些材料应涉及如何确定、管理和执行作为这些特定部门的商业资产的知识产权。

(c) 为选定创意产业中的机构、创作者和其他利益攸关方提供关于知识产权管理的数字方面的能力建设，包括营销、执法以及与数字化有关的其他领域，酌情将以创新方法提供内容和传统形式相结合。

(d) 制定导师计划，与愿意为参与计划的公司、组织和机构提升专业水平提供支持的导师合作。

成果 3-增强当地政府和创意产业的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。

活动：

(a) 创建信息渠道，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。

(b) 在每个参与国为创意产业的企业举办国家活动，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。

(c) 为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制能力建设活动指南，介绍如何利用知识产权管理和执法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整体管理。

(d) 启动针对创意内容创作者、管理者和使用者的数字意识宣传活动。

成果 4-尽可能在创意产业的利益攸关方之间建立国家和区域网络及指导关系。

活动：

(a) 创建提供选定创意产业相关最新信息的系统。

(b) 举办两次社交活动，帮助各参与国网络中的成员彼此建立联系。

(c) 成立国家创意企业中心，并且酌情成立区域创意企业中心。

受益国遴选标准：

将为试点项目选择创意产业有重大增长潜力的四个发展中国家和/或最不发达国家。除印度尼西亚和阿联酋外，另外两个试点国家的遴选工作将基于以下标准：

1. 成员国表达出兴趣；
2. 具有知识产权保护的国家框架；
3. 在选定领域有大量创意企业；
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；
5. 具有为创意产业获取和了解知识产权制度提供支持的实际需要；
6. 参与国承诺为有效落实该项目及实现可持续性提供必要的资源；以及，
7. 任命国家协调员担任国家的机构代表和项目实施联络人。

此外，遴选试点国家时还将努力确保社会经济发展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，简要说明上述要素。

遴选过程将使项目团队能够评估潜在候选国对进程中投入时间和资源的承诺以及实际能力。

交付战略的一个重要方面是将虚拟活动和实地活动相结合，其确立将取决于与 2019 冠状病毒病大流行有关的全球总体卫生情况，以及选定受益国所明确的偏好。

2.4. 潜在风险及缓解战略

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

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；

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

缓解 2：应当在选择参与国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。

风险 3：与 2019 冠状病毒病大流行有关的全球公共卫生情况可能对创意产业利益攸关方的参与产生负面影响。

缓解 3：该项目将通过数字渠道进行积极宣传，并将制定主要以虚拟模式开展活动的场景。

3. 审查与评价

3.1. 项目审查时间表

该项目将每年审查一次，并向 CDIP 提交进展报告。项目结束时，项目管理人将提交完整报告，并将进行独立评价，评价报告将提交给 CDIP。

3.2. 项目自我评价	
项目成果	圆满完成的指标（成果指标）
1. 采用可行的战略方法，在受益国的选定创意部门实现改善。	<ul style="list-style-type: none"> ● 细化了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利用、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了可行方法。 ● 范围界定研究得到了受益国和产权组织秘书处的认可。
2. 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、利用和执法以及数字营销方面的技能。	<ul style="list-style-type: none"> ● 为政府机构开发了有关数字环境中知识产权管理和商业化的通用材料。 ● 为选定创意部门的创作者开发了关于知识产权保护、管理和商业化的六种工具。 ● 在各受益国的选定创意部门分别举办了两场能力建设活动（待续）。 ● 成功启动了四项导师计划（每个国家各一项）。
3. 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。	<ul style="list-style-type: none"> ● 在每个参与国都建立了信息渠道，促进传播了关于合作机会、知识产权保护和知识产权管理的知识。 ● 为创意企业成功举办了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）。 ● 成功开发并分发了为国家主管部门（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，介绍了如何利用知识产权管理和执法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。
4. 在创意产业的利益攸关方之间建立国家和区域网络。	<ul style="list-style-type: none"> ● 建立了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。 ● 在各参与国成功举办了两场活动，帮助网络中的成员彼此建立联系。 ● 成立了国家创意企业中心，并且酌情成立了区域创意企业中心。

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当地企业和包括知识产权局在内的国家主管部门的能力，以使其能够运用和利用知识产权工具和实施战略，给产品和服务增加独特的价值，并根据向数字化过渡的要求，实现经济活动多样化。	<ul style="list-style-type: none">● 能力建设项目中 80%的参与者表明，所学到的知识产权工具、战略和技能很有意义。● 至少 70%的参与者表示加强了对知识产权对创意产业的重要性的了解。● 创意产业中表示将使用项目中开发的知识产权工具来为其产品或服务增加价值的本地企业的数量。
2. 在创意产业部门的当地利益攸关方之间建立网络，为信息交流、合作和发展提供便利。	<ul style="list-style-type: none">● 项目实施过程中所创建的行业内部和行业间网络的数量。● 在该网络中所交换的信息数量。

4. 落实时间表³

活动 ⁴	季度											
	第一年				第二年				第三年			
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
实施前活动 ⁵ ： <ul style="list-style-type: none"> • 遴选试点国家； • 任命国家协调员担任国家的机构代表； • 建立项目团队。 	X	X										
针对受益国选定创意产业的具体情况展开范围界定研究，以确定在配合国家政策实施该项目时需要解决的战略问题。		X	X									
向利益攸关方介绍研究结果，以确保实现项目的目标影响。			X	X								
开发通用材料，并为各国政府量身进行定制，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业、提升知识产权制度及其运用的可及性的政策战略，以及完善知识产权体系的管理。				X	X	X						
为选定创意产业的利益攸关方开发定制材料。这些材料应涉及如何确定、管理和执行作为这些特定部门的商业资产的知识产权。				X	X	X						

³ 编制此时间表时依据的是以下假设：没有与公共卫生相关的进一步限制。但是，将来可能会修改此时间表，以遵守与 COVID-19 疫情相关的任何限制。

⁴ 待项目的所有受益国遴选结束并在每个国家指定了联络点之后，便开始实施。

⁵ 项目的有效实施工作预计将于 2022 年 1 月开始，实施前活动将于 2021 年底开始。

5. 按成果开列的总费用⁶

(瑞士法郎) 项目成果	第一年		第二年		第三年		合计
	人事	非人事	人事	非人事	人事	非人事	
项目协调与执行支助		77,100		80,100		77,100	234,300
针对受益国选定创意产业的具体情况展开范围界定研究，以确定在配合国家政策实施该项目时需要解决的战略问题。		20,000					20,000
向利益攸关方介绍研究结果，以确保实现项目的目标影响。							-
开发通用材料，并为各国政府量身进行定制，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业、提升知识产权制度及其运用的可及性的政策战略，以及完善知识产权体系的管理。				67,850			67,850
为选定创意产业的利益攸关方开发定制材料。这些材料应涉及如何确定、管理和执行作为这些特定部门的商业资产的知识产权。				67,850			67,850
为选定创意产业中的机构、创作者和其他利益攸关方提供关于知识产权管理的数字方面的能力建设，包括营销、执法以及与数字化有关的其他领域，酌情将以创新方法提供内容和传统形式相结合。				45,000		45,000	90,000
制定导师计划，与愿意为参与计划的公司、组织和机构提升专业水平提供支持的导师合作。				20,000			20,000
创建信息渠道，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。						60,000	60,000

⁶ 编制此预算时依据的是以下假设：没有与公共卫生相关的进一步限制。但是，将来可能会修改此预算，以遵守与 COVID-19 疫情相关的任何限制。这种情况下，划拨给能力建设活动和/或差旅的预算将相应减少。

在每个参与国为创意产业的企业举办国家活动，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。				45,000		45,000	90,000	
为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制能力建设活动指南，介绍如何利用知识产权管理和执法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整体管理。				25,000		25,000	50,000	
启动针对创意内容创作者、管理者和使用者的数字意识宣传活动。						40,000	40,000	
创建提供选定创意产业相关最新信息的系统。							-	
举办两次社交活动，帮助各参与国网络中的成员彼此建立联系。				20,000		20,000	40,000	
成立国家创意企业中心，并且酌情成立区域创意企业中心。							-	
评价						15,000	15,000	
总计		-	97,100	-	370,800	-	327,100	795,000

6. 按费用类别开列的非人事资源

(瑞士法郎) 活动	差旅、培训和补助金			订约承办事务					合计
	员工出差	第三方 差旅	培训及相关差旅 补助金	会议	出版	个人订约 承办事务	产权组织 研究金	其他订约 承办事务	
项目协调与执行支助							234,300		234,300
针对受益国选定创意产业的具体情况展开范围界定研究，以确定在配合国家政策实施该项目时需要解决的战略问题。						20,000			20,000
向利益攸关方介绍研究结果，以确保实现项目的目标影响。									-
开发通用材料，并为各国政府量身进行定制，介绍如何利用知识产权管理和执法来加强创意产业、提升知识产权制度及其运用的可及性的政策战略，以及完善知识产权体系的管理。					25,000	20,000		22,850	67,850
为选定创意产业的利益攸关方开发定制材料。这些材料应涉及如何确定、管理和执行作为这些特定部门的商业资产的知识产权。					25,000	20,000		22,850	67,850
为选定创意产业中的机构、创作者和其他利益攸关方提供关于知识产权管理的数字方面的能力建设，包括营销、执法以及与数字	40,000	25,000		25,000					90,000

化有关的其他领域，酌情将以创新方法提供内容和传统形式相结合。									
制定导师计划，与愿意为参与计划的公司、组织和机构提升专业水平提供支持的导师合作。			10,000					10,000	20,000
创建信息渠道，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。						60,000			60,000
在每个参与国为创意产业的企业举办国家活动，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。	40,000	25,000		25,000					90,000
为国家主管部门（包括但不限于知识产权局）的代表量身定制能力建设活动指南，介绍如何利用知识产权管理和执法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整体管理。					15,000	20,000		15,000	50,000
启动针对创意内容创作者、管理者和使用者的数字意识宣传活动。						20,000		20,000	40,000

创建提供选定创意产业相关最新信息的系统。									-
举办两次社交活动，帮助各参与国网络中的成员彼此建立联系。				40,000					40,000
成立国家创意企业中心，并且酌情成立区域创意企业中心。									-
评价								15,000	15,000
总计	80,000	50,000	10,000	90,000	65,000	160,000	234,300	105,700	795,000

[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

提交作为试点国家参与的申请模板	
遴选标准	简要说明
1. 表达兴趣	确认申请国的知识产权机构有兴趣参与该项目。
2. 机构和法律框架	申请国应说明监管创意产业工作的国家机关或机构，以及适用的立法框架。如有可能，应提供机构网站和法律文本的链接。
3. 在选定领域有大量创意企业	简要说明和评估申请国所选创意领域中现有创意企业的数量（该项目将考察包括电影和动画在内的音像产业；出版业；音乐产业；电子游戏；移动应用和时尚）。
4. 具有地方协会	提及申请国现有的可以加强知识产权工具和战略使用的创意产业协会、组织或创意企业团体。
5. 需要支持	简要证明为创意产业获取和了解知识产权制度提供支持的实际需要。
6. 承诺	确认申请国承诺为项目的有效实施及其可持续性提供必要的后勤支持和资源。
7. 国家协调员	申请国应提出将在项目期间作为该国机构代表担任国家协调员的人选，并说明其职位和组织。

[附件二和文件完]