

A



CDIP/31/INF/2
الأصل: بالإنكليزية
التاريخ: 6 سبتمبر 2023

اللجنة المعنية بالتنمية والملكية الفكرية

الدورة الحادية والثلاثون
جنيف، من 27 نوفمبر إلى 1 ديسمبر 2023

ملخص عملي بشأن أداة الويبو بعنوان "الاستفادة من الإبداع - حق المؤلف للمحترفين في مجال الرسوم المتحركة: أداة تدريبية"

من إعداد السيد روب إتش آفت

1. يحتوي مرفق هذه الوثيقة على الملخص العملي بشأن أداة الويبو بعنوان: "الاستفادة من الإبداع - حق المؤلف للمحترفين في مجال الرسوم المتحركة: أداة تدريبية".
2. وقد استُحدثت هذه الأداة في سياق مشروع أجندة التنمية بشأن "تعزيز استخدام الملكية الفكرية في الصناعات الإبداعية في العصر الرقمي في شيلي وإندونيسيا والإمارات العربية المتحدة وأوروغواي" (الوثيقة CDIP/26/5). وتولى إعداد الأداة السيد روب إتش آفت، رئيس شركة Compliance Consulting، التي يقع مقرها في لوس أنجلوس، كاليفورنيا، الولايات المتحدة الأمريكية.
3. إن لجنة التنمية مدعوة إلى الإحاطة علماً بالمعلومات الواردة في مرفق هذه الوثيقة.

[يلي ذلك المرفق]

الاستفادة من الإبداع

حق المؤلف للمحترفين في مجال الرسوم المتحركة: أداة تدريبية

ملخص عملي

"تقدم الرسوم المتحركة وسيلة لسرد القصص وتوفير الترفيه البصري الذي يمكن أن يجلب المتعة والمعلومات للناس من جميع الأعمار وفي جميع أنحاء العالم."

- والت ديزني

عندما كتب والت ديزني هذه الكلمات، كان يعمل مئات من موظفيه، ومعظمهم من النساء، في مجال الرسوم المتحركة، فقد كانوا يقومون برسم وتلوين آلاف الصور يدوياً، وتسجيل الحوار بجهد مضني، وغالباً ما كانوا يستعينون بفرق أوركسترا كاملة لعزف الموسيقى. وكان التوزيع عبارة عن عرض نسخة مقاس 35 ملم في السينما. لقد كان الأمر مكلفاً للغاية، ولم يكن هناك سوى عدد قليل جداً من الأماكن التي يمكن إنجاز تلك الأعمال فيها. وقد تم التعاقد مع كُتاب السيناريوهات ومصممي الشخصيات والفنانين والموسيقيين والمعلقين الصوتيين لتقديم خدمات إبداعية على أساس عقد عمل، دون أي سيطرة أو مصلحة مالية في عملهم. ومنذ ذلك الحين، شهد مجال الرسوم المتحركة تقدماً على المستويين الفني والقانوني، مما سمح للمبدعين بالاحتفاظ بقدر أكبر من السيطرة على أعمالهم، طالما التزموا بالقوانين المحلية للدول الموقعة [لاتفاقية برن](#) بشأن حماية الأعمال الأدبية والفنية والبالغ عددها 181 دولة.

أولاً. الرسوم المتحركة إحدى أعمال الملكية الفكرية

تُطع هذه الأداة أصحاب المصلحة المبتدئين في مجال الرسوم المتحركة على القضايا ذات الصلة بالإنتاج والمسائل القانونية والتجارية للمشاركة في السوق العالمية، التي يسودها التنظيم الجيد الآن، لأفلام الرسوم المتحركة والبرامج التلفزيونية والمحتوى التعليمي عبر الإنترنت. ويُعد حق المؤلف أمراً أساسياً لجميع تلك القضايا مع التركيز على معايير ومبادئه الملاحظة والمتبعة حالياً في مجال الرسوم المتحركة على المستوى الدولي. وينبغي أن يستشير القراء خبراء المجال المحليين لتكوين فهم كامل بشأن تلك القضايا في بلدانهم.

ويُعد فهم مفاهيم الأعمال والموثوقية الأخلاقية وتطبيقها أمراً ضرورياً من أجل الحصول على الاعتراف المهني في مجال الرسوم المتحركة. ويشمل ذلك الالتزام بالقوانين المحلية المتعلقة بتأسيس الشركات، والضرائب، والتوظيف، ونقل حق المؤلف، والمعاملات المالية، وربما الأهم من ذلك، الأعراف والعادات المحلية المتعلقة بسلوك أصحاب الأعمال الموقرين. ويشمل ذلك الاحتفاظ بحسابات سليمة، ودفع الفواتير على الفور، والمساعدة في تعزيز مجتمع الرسوم المتحركة من خلال التعليم، والمشاركة الحكومية، واستخدام تقنيات مماثلة لما يُستخدم في مجالات أخرى لكسب الاحترام كجهات فاعلة مهيمنة في الاقتصاد الوطني.

وتختلف الممارسات القانونية والتعاقدية من بلد لآخر، إذ تكون الاستعانة بمحامين وإبرام اتفاقات مكتوبة هي القاعدة في بعض البلدان، في حين أن العلاقات الشخصية والاتفاقات الشفهية شائعة في بلدان أخرى. وبغض النظر عن ذلك، يجب أن تكون جميع معاملات حق المؤلف مكتوبة حتى تكون صالحة. وفي بعض الحالات، تقدم الحكومة المنح والمساعدات؛ وفي حالات أخرى، لا تُقدّم أي مساعدات على الإطلاق. ويجب مراعاة التوزيع وميزانيات الإنتاج وإمكانات التصدير والعديد من العوامل المحلية الأخرى عند تطبيق الدروس المستفادة من هذه الأداة.

ثانياً. الرسوم المتحركة طريقة شائعة وفعالة من حيث التكلفة لإنشاء المحتوى

أدى الانخفاض الحاد في التكلفة الفنية لإنشاء الرسوم المتحركة إلى جعلها في متناول أي شخص يمتلك هاتفاً محمولاً أو حاسوباً. وفي الوقت ذاته، أدت زيادة فرص التوزيع إلى خلق سوق عالمية للمواد المنتجة محلياً. ومع ذلك، هناك تغيير بسيط نسبياً في العمل الإبداعي الفعلي - تصميم الشخصيات، وكتابة السيناريو، والتأليف الموسيقي، والتمثيل الصوتي. وبالنسبة لمعظم العاملين في المجال، لم يكن العائق أمام الدخول أبداً هو العمل الإبداعي، بل تكلفة الإنتاج ونقص فرص التوزيع. وإن فهم ملكية حقوق الأعمال الأصلية للتأليف وترخيصها (والتي قد تكون أولاً ثابتة في وسيط اعتماداً على الولاية القضائية) هو الخطوة الأولى للوصول إلى الأسواق، سواء في دور السينما أو خدمات البث العالمية أو البث التلفزيوني المحلي أو أي تكنولوجيا مستقبلية أخرى.

ومع انخفاض التكاليف، دخلت العديد من المناطق ذات الدخل المنخفض والمتوسط مجال الرسوم المتحركة، وغالباً بدعم من حكوماتها المحلية فيما يتعلق بالتدريب والبنية التحتية. ويُعد تدريب رسامي الرسوم المتحركة والفنيين أمراً حيوياً لإنشاء صناعة رسوم متحركة قائمة على حق المؤلف. ويكتسب التدريب التجاري والقانوني نفس القدر من الأهمية لضمان الاستدامة. وعلى النحو المبين في الملف الخاص بشركة NEON الكورية، والوارد في الملحق الثالث، تقوم العديد من الاستوديوهات بإنشاء محتوى لكل من المستهلكين والأطراف الثالثة. وتنطبق نفس المفاهيم، عندما تقوم شركة ما بتطوير منتج استهلاكي (على سبيل المثال، برنامج للأطفال أو فيلم

روائي طويل. يُشار إلى ذلك أيضاً بعبارة من "من الشركة إلى المستهلك" أو (B-to-C) أو تقديم خدمات تجارية للشركات الأخرى (B-to-B)، من قبيل مقاطع الفيديو الصناعية أو مقاطع الفيديو التدريبية، أو الشعارات المتحركة، أو المؤثرات البصرية. وعادة ما تُوفر تلك الخدمات على أساس "العمل مقابل أجر"، إذ تحتفظ الشركة المستأجرة بحق المؤلف بدلاً من الاستوديو أو الفنان أو الفني.

ثالثاً. اعتبارات عامة

تستكشف هذه الأداة البنية الأساسية لصناعة الرسوم المتحركة، بما في ذلك الفرص المتاحة أمام المبدعين؛ وحق المؤلف الناشئ عن منتج العمل؛ وكيفية تسجيل حقوق المؤلف وترخيصها لأطراف ثالثة؛ وكيفية إنشاء القيمة في المصنف الأصلي، وكذلك في المصنفات المشتقة والملحقة مثل المنتجات المشتقة والتسلسلات والعروض المسرحية وغيرها من المصنفات التي تستخدم الشخصيات والسيناريوهات. وتبحث الأداة أيضاً في الحقوق التي يجب على المنتج تأمينها للمطالبة بملكية حقوق المؤلف للنص والشخصيات والموسيقى وعروض النقاط الصوت/الحركة. وأخيراً، تقوم الأداة بتحليل تجارة الرسوم المتحركة وكيفية مواجهة التحديات أثناء بناء عمل مستدام قائم على الملكية الفكرية.

ويمكن أن يشمل مصطلح "الرسوم المتحركة"، بمعناه الواسع، أشكالاً غير سردية، مثل الشعارات المتحركة والمؤثرات المرئية وألعاب الفيديو والرسومات الإخبارية/الرياضية، ويمكن استخدامها لتحسين الجانب المرئي لبرنامج أو حدث ما. ويشمل ذلك الحالات النادرة التي تنطوي على إنشاء مواد محمية بموجب حق المؤلف، وبالتالي لا تغطيها هذه الأداة. ومع ذلك، يمكن أن تولد تلك الأشكال مصادر دخل إضافية لاستوديوهات الرسوم المتحركة والفنانين والفنيين.

وتهدف هذه الأداة إلى دعم نمو مجال الرسوم المتحركة حول العالم، وتشجيع المجتمعات الإبداعية المحلية على تطوير أعمال مستدامة في قطاع متنامٍ في صناعة الملكية الفكرية.

ويمكن الاطلاع على النسخة الكاملة من الأداة على الرابط التالي: [http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf](http://www.dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23_www_615978.pdf)

[نهاية المرفق والوثيقة]