

Comité consultatif sur l'application des droits

Douzième session
Genève, 4 – 6 septembre 2017

ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION ET CAMPAGNES STRATÉGIQUES MENÉES POUR PROMOUVOIR LE RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Contributions établies par Antigua-et-Barbuda, l'Éthiopie, la Géorgie, Oman et le Pérou, ainsi que par des chargées de recherche de la Link Campus University, Rome (Italie)

1. À sa onzième session, tenue du 5 au 7 septembre 2016, le Comité consultatif sur l'application des droits (ACE) est convenu de poursuivre l'examen du thème intitulé "échange de données d'expérience nationales relatives aux activités de sensibilisation et aux campagnes stratégiques menées pour promouvoir le respect de la propriété intellectuelle auprès du grand public, notamment les jeunes, conformément aux priorités des États membres dans le domaine éducatif, entre autres". Le présent document contient les contributions établies sur ce sujet par les États membres ou en leur nom.
2. L'intérêt des États membres pour la sensibilisation à la propriété intellectuelle et la promotion de la propriété intellectuelle auprès du grand public est illustré par les interventions spécifiques menées à l'intention des jeunes pour leur faire mieux comprendre la propriété intellectuelle, dans le cadre de l'enseignement traditionnel, mais aussi sur un plan plus informel, avec des "jeux sérieux" ou des concours. Un État membre démontre à quel point un concours annuel de journalistes peut faire mieux connaître la propriété intellectuelle dans les médias.
3. Les États membres donnent également un aperçu de l'éventail d'activités menées par leurs offices de propriété intellectuelle, qui ciblent généralement des publics variés, tels que les enfants et les jeunes, les étudiants universitaires et les fonctionnaires, les organismes chargés de l'application des droits et les micro, petites et moyennes entreprises (MPME), y compris les agriculteurs.

4. Les contributions sont présentées dans l'ordre suivant :

Concours et campagnes de sensibilisation à l'intention des jeunes pour promouvoir le respect de la propriété intellectuelle à Antigua-et-Barbuda.....	3
Les activités de sensibilisation à la propriété intellectuelle en Éthiopie	8
Promouvoir le respect de la propriété intellectuelle et sensibiliser les plus jeunes à la propriété intellectuelle : une priorité éducative en Géorgie	13
Concours scolaire 2016-2017 sur le tourisme et le respect de la propriété intellectuelle à Oman	20
Promotion du respect de la propriété intellectuelle auprès du grand public – l'expérience du Pérou	29
True Hunters : le jeu qui enseigne aux adolescents à respecter la propriété intellectuelle	34

[Les contributions suivent]

CONCOURS ET CAMPAGNES DE SENSIBILISATION À L'INTENTION DES JEUNES POUR PROMOUVOIR LE RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE À ANTIGUA-ET-BARBUDA

*Contribution établie par Mme Ricki Camacho, directrice du service d'enregistrement de l'Office de la propriété intellectuelle et du commerce d'Antigua-et-Barbuda (ABIPCO), Ministère des affaires juridiques, Saint John's (Antigua-et-Barbuda)**

RÉSUMÉ

Le présent document décrit l'expérience d'Antigua-et-Barbuda en matière de promotion de la connaissance et du respect de la propriété intellectuelle par le biais de concours et de campagnes de sensibilisation ciblés conçus à l'intention des jeunes, du secteur privé et des responsables de l'application de la loi. L'insuffisance des ressources financières et humaines reste un problème pour élargir au maximum la portée des campagnes de sensibilisation. Cependant, l'office de la propriété intellectuelle continue d'utiliser des méthodes créatives pour promouvoir la sensibilisation au respect de la propriété intellectuelle.

I. INTRODUCTION

1. L'office de la propriété intellectuelle d'Antigua-et-Barbuda (ci-après dénommé "office de la propriété intellectuelle") est responsable de l'enregistrement des droits de propriété intellectuelle et relève du Ministère des affaires juridiques. Il a été créé autour de 2003.

2. L'un des aspects importants de la mission de l'office de la propriété intellectuelle consiste à sensibiliser le public, tant les utilisateurs que les créateurs de propriété intellectuelle, au vaste domaine de la propriété intellectuelle et des droits associés et à promouvoir le respect des lois connexes. La difficulté réside dans le fait de concevoir un programme accessible à un large segment de la population qui, jusqu'à présent, n'avait pas pleinement conscience de l'importance de la propriété intellectuelle et de susciter une réaction positive. À cet égard, l'office de la propriété intellectuelle a décidé de consacrer une grande part de ses efforts et de ses ressources limitées aux activités de sensibilisation et aux campagnes stratégiques à l'intention des jeunes, du secteur privé et des responsables de l'application de la loi. Le but est d'intéresser ces secteurs de la société aux questions relatives aux droits de propriété intellectuelle afin qu'ils puissent à leur tour relayer les informations au sein de leur foyer, de leur communauté et des écoles.

II. LA CAMPAGNE DE SENSIBILISATION

3. L'office de la propriété intellectuelle a cherché à concevoir des méthodes créatives pour transmettre son message au public compte tenu des contraintes budgétaires. Plusieurs méthodes ont été employées dans le cadre de la campagne de sensibilisation : visites d'écoles et concours scolaires annuels, formation à l'intention des responsables de l'application de la loi et du secteur privé, et utilisation des médias sociaux. Chacune de ces méthodes est décrite brièvement ci-dessous.

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

A. CONCOURS SCOLAIRES

4. Depuis 2011, l'office de la propriété intellectuelle organise un concours sur le thème de la propriété intellectuelle ouvert à tous les établissements scolaires primaires et secondaires d'Antigua-et-Barbuda. À cette fin, il a obtenu la participation financière d'une banque commerciale locale. Le Ministère de l'éducation, de la science et de la technologie apporte également une contribution importante en vérifiant que les conditions, les sujets de rédaction et les thèmes des épreuves d'arts visuels sont pertinents et adaptés aux écoles. L'OMPI, quant à elle, fournit les trophées et les certificats et met à disposition un juge local invité, spécialiste du domaine.

5. Parallèlement au concours, des documents imprimés sont diffusés et des événements publics sont organisés. Ces documents sont distribués dans toutes les écoles d'Antigua-et-Barbuda.

6. Ce concours annuel reprend le thème de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, qui est adapté au contexte local, et comporte des épreuves allant de la composition de chansons à la réalisation de films avec un téléphone portable en passant par la rédaction d'un texte. L'office de la propriété intellectuelle a constaté que ce concours jouit d'une popularité grandissante. En principe, six lauréats reçoivent un prix de la première à la troisième place, trois pour les établissements secondaires et trois pour les écoles primaires. L'office de la propriété intellectuelle publiera les noms des lauréats sur son site Web lorsque celui-ci sera opérationnel.

7. Cette année, le concours était placé sous le thème très large de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle 2017 : "L'innovation pour une vie meilleure". Les écoles primaires avaient le choix entre les sujets suivants :

- *L'innovation pour une vie meilleure* : présenter, dans une rédaction ou au moyen d'un poème, d'une interprétation vidéo ou d'une affiche, une personne originaire d'Antigua ou de la région des Caraïbes qui, grâce à une utilisation innovante de la propriété intellectuelle, améliore la qualité de vie de sa famille, de sa communauté, de la population de son pays ou de sa région.
- *Respecter les innovateurs pour une vie meilleure* : expliquer, dans une rédaction ou au moyen d'un poème, d'une interprétation vidéo ou d'une affiche, comment le respect de la propriété intellectuelle des innovateurs d'Antigua ou de la région des Caraïbes peut nous permettre d'améliorer notre qualité de vie.

8. L'office de la propriété intellectuelle demande aux élèves de porter un uniforme lorsqu'ils réalisent une vidéo et établit une limite pour la longueur des rédactions. L'office travaille en coopération avec les enseignants relevant du Ministère de l'éducation afin de veiller à ce que le système de notation soit correct et à ce que les travaux soumis soient évalués de manière appropriée en tenant compte de l'âge et du support choisi.

9. L'office de la propriété intellectuelle est d'avis que, si les sujets choisis sont pertinents sur le plan culturel, le concours aura bien plus de résonance dans un petit État insulaire comme Antigua-et-Barbuda.

B. VISITES D'ÉCOLES

10. Depuis 2011, l'office de la propriété intellectuelle organise des visites dans des établissements scolaires primaires et secondaires au cours desquelles des exposés sont présentés à des groupes d'élèves. La tranche d'âge et le nombre d'élèves concernés varient

en fonction de ce qui a été décidé par le directeur et les enseignants des établissements concernés. Là encore, le thème de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle inspire celui des exposés présentés chaque année. Cependant, les visites d'écoles et les concours scolaires ont généralement pour but de sensibiliser les jeunes à la propriété intellectuelle.

11. L'office de la propriété intellectuelle choisit habituellement au moins quatre écoles primaires et quatre établissements secondaires à visiter par année. Il est attentif à mélanger des établissements urbains et ruraux, publics et privés. Cette année, une visite a également été effectuée dans l'école religieuse Nyabinghi auprès d'élèves d'obédience rastafari. L'équipe de l'office de la propriété intellectuelle qui se rend dans les établissements apporte des documents et des objets préparés spécialement pour l'occasion, que l'on trouve généralement dans les maisons et auxquels des droits de propriété intellectuelle sont attachés, afin de donner une dimension concrète à l'exercice. Lors de ces visites, des élèves ont reçu des bandes dessinées et des mots croisés créés par l'OMPI. L'office de la propriété intellectuelle travaille en collaboration étroite avec les enseignants des écoles.

12. De temps en temps, l'office de la propriété intellectuelle fait appel aux services d'un ambassadeur invité qui accompagne l'équipe dans les écoles. En général, ces ambassadeurs partagent leur savoir-faire à titre bénévole pour contribuer à la campagne de sensibilisation. En retour, l'office leur permet de bénéficier d'une certaine exposition médiatique. Un artiste local, Drastic, a aussi participé à des visites dans des écoles. Les élèves sont très contents de le voir arriver avec sa guitare et ses chansons.

13. Les visites d'écoles et la présence d'ambassadeurs invités sont particulièrement efficaces pour aider les enfants à comprendre ce qu'est la propriété intellectuelle dans un environnement stimulant. L'office de la propriété intellectuelle a également constaté que le recours au plus grand nombre possible d'éléments du quotidien des élèves est le moyen le plus facile de les sensibiliser à la propriété intellectuelle.

C. STAND AU SALON NATIONAL DES SCIENCES

14. L'office de la propriété intellectuelle participe au salon national des sciences qui se tient deux fois par an. Il occupe un stand et distribue des documents d'information générale sur la propriété intellectuelle. Le salon est tourné vers l'ensemble des écoles d'Antigua-et-Barbuda. Lors du dernier salon auquel il a participé, l'office a demandé à un artiste local de dessiner une maison. Des articles intéressants au regard de la propriété intellectuelle, comme des brosses à dents, des ampoules électriques, des systèmes d'alimentation des animaux et de nutrition des plantes, des bijoux et divers autres articles étaient représentés. Les jeunes ont apprécié cette œuvre car elle montrait comment l'on utilise la propriété intellectuelle dans notre vie quotidienne et notre environnement habituel. Il s'agissait d'un moyen simple et peu coûteux d'engager une discussion avec les jeunes pour échanger des informations sur la propriété intellectuelle et d'illustrer la place que cette dernière occupe dans nos vies.

D. FORMATION À L'INTENTION DES RESPONSABLES DE L'APPLICATION DE LA LOI ET DU SECTEUR PRIVÉ

15. Le programme de formation ne concerne pas uniquement les jeunes. Des programmes sont élaborés chaque année pour former les responsables de l'application de la loi à la propriété intellectuelle. Nous avons constaté que, bien trop souvent, les responsables de l'application de la loi considèrent la propriété intellectuelle comme un domaine réservé aux rapports entre avocats et clients. Ils ne se rendent pas compte que la protection de la propriété intellectuelle est consacrée dans la loi qu'ils s'engagent à faire respecter. Nous avons organisé des ateliers destinés à leur prêter assistance à cet égard.

16. L'office de la propriété intellectuelle collabore également avec le secteur privé et organise des débats et des ateliers avec des créateurs et de petites entreprises. Depuis peu, l'office travaille en collaboration avec la Bibliothèque publique d'Antigua et, le 24 avril 2017, a organisé un débat consacré au droit d'auteur et au thème de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle. Cet événement a attiré un large public et il est à espérer que d'autres conférences pourront être organisées sur le thème de la propriété intellectuelle et sur des sujets connexes.

17. Les lois protégeant la propriété intellectuelle ont été adoptées dans l'intérêt des personnes qui ignorent en grande partie leurs droits et doivent être informées que leurs idées, leurs dessins et modèles et leurs créations sont protégés au titre de différentes catégories de droits de propriété intellectuelle.

E. MÉDIAS SOCIAUX

18. L'office de la propriété intellectuelle est conscient de l'importance et de la popularité des médias sociaux en tant que moyen de diffusion d'informations à grande échelle. Actuellement, l'office n'a pas de page Facebook ni de compte Twitter, mais il a récemment approuvé une adresse pour un site Web. Ce dernier devrait être conçu comme un centre d'information unique sur la propriété intellectuelle et les noms des lauréats du concours annuel seront publiés sur ce site.

19. L'office de la propriété intellectuelle recourt également aux médias locaux. Chaque année, il participe à l'émission "Good Morning Antigua and Barbuda Show" de la chaîne de télévision locale ABS TV ainsi qu'à des programmes diffusés sur des stations de radio locales. La journée portes ouvertes organisée le 26 avril 2017 pour la Journée mondiale de la propriété intellectuelle avec la participation des médias a rencontré un franc succès. Environ 12 personnes – parmi lesquelles figuraient aussi bien des écrivains que des producteurs artisanaux de sauce piquante – ont présenté leurs talents. Le concours scolaire de cette année a été lancé à cette occasion.

20. L'office de la propriété intellectuelle sollicite également l'aide des médias pour faire connaître le concours annuel. Les réactions tant de la presse écrite que des médias électroniques demeurent positives.

21. Nous avons tenté de faire comprendre au public que la propriété intellectuelle a autant de valeur, voire plus, que les biens immobiliers ou matériels. En prenant l'exemple d'une sauce piquante produite localement, la "Susie's Hot Sauce", nous avons voulu démontrer que le fait de protéger une marque comme Susie la rend unique, forte et populaire. Nous avons également essayé de montrer comment la propriété intellectuelle peut devenir une source importante de revenus pour Antigua-et-Barbuda grâce à la protection au titre du droit d'auteur et à la protection des indications géographiques et des marques.

III. CONCLUSION

22. L'office de la propriété intellectuelle demeure déterminé à poursuivre sa collaboration avec les secteurs public et privé pour promouvoir davantage la propriété intellectuelle. Il poursuit les discussions avec le Ministère de l'éducation en vue d'intégrer l'enseignement de la propriété intellectuelle dans les programmes de formation, ce qui donnera une impulsion à son action auprès des jeunes en particulier. Tout cela devrait contribuer à ce que les citoyens respectent la propriété intellectuelle dès leur jeune âge. L'office de la propriété intellectuelle continuera d'organiser des concours dans les établissements scolaires primaires et

secondaires, ces concours étant de plus en plus populaires, et s'efforcera de tirer parti de l'élan qui a été créé.

23. L'office de la propriété intellectuelle continuera de faire preuve de créativité pour promouvoir le respect de la propriété intellectuelle en dépit des difficultés soulevées par le manque de ressources financières et humaines, afin de mettre en œuvre toutes les idées recensées en ce qui concerne la sensibilisation du public et l'application des droits. De nombreux offices de propriété intellectuelle font face à la même situation.

24. L'office de la propriété intellectuelle est d'avis qu'il serait bon que davantage de contenu destiné spécifiquement aux jeunes soit publié sur le site Web de l'OMPI. Cela aiderait grandement l'office de la propriété intellectuelle d'Antigua-et-Barbuda, ainsi que les offices d'autres pays, à mener à bien les activités de sensibilisation. De l'avis de l'office de la propriété intellectuelle, il est utile de faire état sur le site Web de l'OMPI des activités organisées pour la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, mais, dans un souci d'efficacité, il conviendrait de traiter de manière distincte celles visant spécifiquement les jeunes.

25. L'objectif final de l'office de la propriété intellectuelle est de faire en sorte que le Gouvernement et les citoyens d'Antigua-et-Barbuda sachent et comprennent ce que recouvre la propriété intellectuelle. Le gouvernement et les citoyens devraient connaître leurs droits ainsi que les recours à leur disposition. L'office de propriété intellectuelle s'efforcera en outre de veiller à ce qu'une législation et des politiques appropriées en matière d'application des droits soient mises en place de sorte que les droits de propriété intellectuelle soient protégés. Il est à espérer que le rythme et la qualité du dialogue national augmenteront et que le niveau de participation des citoyens et des partenaires gouvernementaux aux échanges sera relevé, afin d'améliorer la diversification et la croissance de l'économie d'Antigua-et-Barbuda.

LES ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE EN ÉTHIOPIE

*Contribution établie par M. Mandefro Eshete, directeur général de l'Office éthiopien de la propriété intellectuelle (EIPO), Addis-Abeba (Éthiopie)**

RÉSUMÉ

Le présent document décrit la façon dont l'Éthiopie s'emploie à faire respecter les droits de propriété intellectuelle à travers des activités de sensibilisation. La sensibilisation est l'un des principaux domaines d'activité de l'Office éthiopien de la propriété intellectuelle. Pour mener à bien ce type d'activités, l'office met à profit les compétences de ses quatre principaux départements, à savoir la Direction des brevets et du transfert de techniques, la Direction des marques, la Direction du droit d'auteur et du développement et de la protection des savoirs traditionnels, et la Direction de la propriété intellectuelle au service du développement. L'intégration de ses services d'enregistrement aux activités de sensibilisation des différentes directions a permis à l'office d'accroître le nombre d'enregistrements. En parallèle, la coordination qu'il a établie avec différents organes publics a contribué à mieux faire connaître la propriété intellectuelle à la population. Une difficulté persiste toutefois : l'absence de ressources humaines et financières.

I. INTRODUCTION

1. Les droits de propriété intellectuelle sont reconnus dans la Constitution de la République fédérale démocratique d'Éthiopie de 1994. L'article 55(2)(g) prévoit que le parlement fédéral a compétence pour promulguer des lois sur les brevets et le droit d'auteur. En vertu de l'article 51(19), l'octroi et l'application des droits de propriété intellectuelle relèvent des fonctions et des compétences du gouvernement fédéral. Des avancées ont été obtenues depuis la promulgation de la constitution. Dans le domaine législatif, la proclamation concernant les inventions, les inventions mineures et les dessins et modèles industriels, et son règlement d'application de 1997, la proclamation sur la protection du droit d'auteur et des droits voisins de 2004, et la proclamation sur l'enregistrement et la protection des marques de 2006 ont été adoptés.

2. Avant 2003, l'administration de la propriété intellectuelle en Éthiopie était fragmentée. La Commission éthiopienne des sciences et des techniques était chargée de l'administration et du traitement des questions relatives aux brevets, aux modèles d'utilité, et aux dessins et modèles industriels. Le Ministère de la jeunesse, des sports et de la culture s'occupait des problèmes de droit d'auteur. Les questions concernant les marques étaient traitées par le Ministère du commerce et de l'industrie. La proclamation n° 320 de 2003 a établi l'Office éthiopien de la propriété intellectuelle (EIPO), qui regroupe l'ensemble des fonctions de ces institutions.

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

II. L'OFFICE ÉTHIOPIEN DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE (EIPO)

3. L'EIPO est chargé de mettre en œuvre la législation nationale régissant les droits de propriété intellectuelle et de créer des moyens de fournir des services efficaces et rationnels. Organe public autonome, l'EIPO a sa propre personnalité juridique et relève du Ministère des sciences et des technologies.

4. L'EIPO a vocation à être le principal office national de propriété intellectuelle axé sur le développement, qui favorise les activités inventives et créatives locales, facilite la circulation des techniques étrangères, et apporte une contribution significative à la promotion des valeurs culturelles, au développement industriel et commercial, et à l'amélioration des conditions de vie des Éthiopiens. Dans cette optique, l'office met l'accent sur les activités suivantes :

- la protection des droits de propriété intellectuelle en vue d'encourager l'activité inventive et la création au niveau national ainsi que les pratiques commerciales équitables;
- la mise en valeur des ressources humaines dans le domaine de la propriété intellectuelle;
- le renforcement des connaissances des utilisateurs potentiels sur la valeur et l'importance de la propriété intellectuelle;
- le renforcement des capacités des conseils en propriété intellectuelle, des juges, des procureurs, des fonctionnaires de police et des douanes en matière d'administration de la propriété intellectuelle et d'application des droits;
- l'établissement de réseaux avec les centres de recherche, les établissements d'enseignement, les chambres de commerce et d'autres organes fédéraux et régionaux concernés au moyen des infrastructures nationales existantes dans le domaine des technologies de l'information et de la communication.

5. La loi qui établit l'office lui attribue les objectifs et mandats suivants :

- faciliter la protection juridique et l'exploitation de la propriété intellectuelle dans le pays;
- collecter, organiser et diffuser les informations techniques contenues dans les documents de brevet et encourager leur utilisation;
- étudier et analyser les politiques et les lois de propriété intellectuelle et faire des recommandations au gouvernement; et
- faire mieux connaître et comprendre la propriété intellectuelle à la population.

III. ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION

A. QUESTIONS TRAITÉES

6. Les activités de sensibilisation menées par l'EIPO portent sur les brevets, les modèles d'utilité, les dessins et modèles industriels, les marques et le droit d'auteur. Outre les droits généraux de propriété intellectuelle, ces activités couvrent des domaines tels que les savoirs traditionnels et l'utilisation de la propriété intellectuelle comme outil de développement.

a) Brevets, modèles d'utilité, et dessins et modèles industriels

7. Le deuxième plan de croissance et de transformation d'Éthiopie définit la propriété intellectuelle comme un outil de développement et vise à encourager les créateurs locaux à mettre au point des moyens techniques locaux et à développer leur secteur d'activité. En plus d'encourager et de soutenir ces créateurs, la législation sur la protection des inventions (qui couvrent les brevets, les modèles d'utilité et les dessins et modèles industriels) comprend des dispositions relatives à l'application des droits. Les activités de sensibilisation menées dans ces domaines consistent à encourager les activités inventives et créatives locales et sont également axées sur l'application des droits octroyés au titre de la loi. En conséquence, plusieurs activités de sensibilisation sont conduites chaque année.

b) Marques

8. Selon de récentes statistiques, l'Éthiopie compte plus d'un million de commerçants enregistrés. Tous sont juridiquement tenus d'utiliser des noms commerciaux. Malgré le grand nombre de sociétés immatriculées, celui des marques enregistrées en Éthiopie est très faible. Une étude menée par l'office met en cause un manque de compréhension des différences entre marques et noms commerciaux. La Direction des marques mène des activités de sensibilisation pour combler cette lacune.

9. L'autre défi auquel l'EIPO fait face est la pratique de plus en plus courante de l'enregistrement de marques étrangères en Éthiopie par des personnes n'ayant aucun lien avec les titulaires. Cette pratique peut avoir des répercussions négatives sur l'investissement étranger direct. Plusieurs affaires judiciaires sont en cours en la matière. Les activités de sensibilisation que mène l'EIPO visent également à traiter cette question.

10. Le troisième axe des activités de sensibilisation de l'EIPO est le manque de compréhension concernant les atteintes portées aux droits. L'EIPO a constaté, dans les affaires d'atteintes dont la police est saisie, que les services de police et les autres administrations chargées de faire respecter la loi ne sont pas suffisamment équipés pour traiter les questions de propriété intellectuelle. Afin de combler cette lacune, l'EIPO mène des activités de sensibilisation à l'intention des membres de la magistrature, des procureurs et des services de police et des douanes.

11. Le programme intitulé "IP 4 Development" est un autre axe de travail de la Direction des marques de l'EIPO. À travers ce programme, l'office s'adresse aux communautés rurales et les encourage à utiliser la propriété intellectuelle comme outil pour apporter de la valeur ajoutée à leurs marchandises. Grâce à cette initiative, plusieurs marchandises ont été enregistrées auprès de l'EIPO comme marques collectives. Ce type d'enregistrement est assuré par des coopératives, des syndicats et même des administrations locales. *Yemenz Beg*, *Ye'arerti Shimbra (Shimbra Dube)* et *Yeminjar Nech Teff* sont quelques-unes des marques qui ont été élaborées et enregistrées en tant que marques commerciales. L'EIPO s'est appuyé sur cette initiative pour améliorer les connaissances des agriculteurs sur la propriété intellectuelle.

c) Droit d'auteur

12. L'Éthiopie compte plus de 80 groupes ethniques, riches de leurs propres langues et patrimoines historique et culturel. Des dispositions sur les questions de droit d'auteur ont été intégrées au Code civil de 1960, mais elles se sont révélées insuffisantes. En conséquence, une proclamation spéciale sur le droit d'auteur et les droits voisins a été promulguée en 2004. Plusieurs manifestations et rassemblements de titulaires de droits qui exigeaient des

protections ont eu lieu en amont de cette promulgation, puis s'en sont suivies des opérations de police et la destruction, en public, de marchandises portant atteinte au droit d'auteur. Pour l'EIPO, ce fut une occasion rare de mener des actions dynamiques de sensibilisation.

13. Bien que la loi sur le droit d'auteur de 2004 représente une avancée par rapport aux dispositions sur le droit d'auteur contenues dans le Code civil, le fait qu'elle ne contienne aucune disposition réglementant les organismes de gestion collective représentait une lacune majeure. Celle-ci a été comblée en 2015 par un amendement de la loi sur le droit d'auteur. Suite à la publication de cet amendement, l'ensemble des associations professionnelles du secteur du droit d'auteur se sont réunies en vue d'établir le premier organisme de gestion collective. L'EIPO contribue à ce processus depuis deux ans. La création imminente du premier organisme de gestion collective en Éthiopie est, pour l'EIPO, une occasion précieuse de faire mieux connaître le droit d'auteur et les droits connexes à la population en général et aux titulaires de droits en particulier. Récemment, l'EIPO a été contacté par un groupe de titulaires qui désiraient établir leur propre organisme de gestion collective. On estime que les activités de sensibilisation menées par l'EIPO dans ce domaine ont joué un rôle essentiel à cet égard.

B. GROUPES CIBLES

14. Les activités de sensibilisation menées par l'EIPO sont destinées à un large éventail de membres de la société éthiopienne. Les principaux sont les responsables des administrations chargées de faire respecter la loi. Les services de police sont le premier organe auquel s'adressent les titulaires quand une atteinte est portée à leurs droits de propriété intellectuelle. Mais ne possédant pas de département de propriété intellectuelle, ils sollicitent, le cas échéant, un avis de l'EIPO. Bien que l'office ne soit pas particulièrement enclin à assumer cette tâche, il a, dans la pratique, déjà émis plusieurs avis. Toutefois, pour aider la police et d'autres administrations à conduire leurs propres évaluations en cas d'atteinte, l'EIPO dialogue avec elles en vue de renforcer leurs compétences sur les questions de propriété intellectuelle. Afin de combler cette lacune en matière d'expertise, l'EIPO travaille en coopération avec l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) pour créer un institut de formation à la propriété intellectuelle.

15. Les établissements d'enseignement publics et privés constituent un autre groupe cible. Les activités de sensibilisation qui y sont menées s'adressent non seulement au personnel de recherche et d'enseignement mais aussi aux étudiants. En contrepartie, ces établissements, principalement les universités, demandent à l'EIPO de les aider à rédiger des politiques de propriété intellectuelle en leur sein. Nous avons effectué ce type d'étude pour le compte de trois universités et de deux centres de formation technique et professionnelle.

16. Outre les administrations chargées de faire respecter la loi et les établissements d'enseignement, les entités commerciales privées, telles que les exportateurs de café, et d'autres micro, petites et moyennes entreprises (MPME), bénéficient d'activités de sensibilisation. L'objectif est de renforcer leurs capacités et de s'assurer qu'elles font bon usage de la propriété intellectuelle.

17. La presse constitue un autre groupe cible. Les activités de sensibilisation que l'EIPO mène à l'intention des médias (sous forme imprimée ou électronique) lui permettent de sensibiliser leur lectorat et leur public en général.

C. CADRES UTILISÉS

18. L'office exerce ses activités de sensibilisation dans différents cadres. Le premier est les ateliers. Compte tenu du fait qu'il n'existe pas de formation spécialisée en propriété intellectuelle en Éthiopie, la majorité des groupes cibles demande à l'office de mener ses activités de sensibilisation sous cette forme. C'est le cadre privilégié des parties prenantes de l'EIPO en raison de son caractère interactif, qui permet de débattre de questions de fond.

19. Les expositions sont un autre cadre utilisé par l'EIPO. À chaque fois que des expositions sont organisées par différentes organisations, l'office réserve un stand. L'EIPO a fréquemment recours à ce cadre, qui lui permet de toucher un grand nombre de visiteurs. Il utilise les expositions principalement pour ce qui concerne les brevets, les modèles d'utilité et les dessins et modèles industriels. Ce cadre permet d'attirer l'attention de la population sur les différentes inventions enregistrées auprès de l'EIPO. Pour certains inventeurs, il est synonyme de débouchés commerciaux.

20. L'EIPO utilise également la presse écrite. Dans cette optique, il a conclu des accords contractuels avec certains journaux nationaux. En outre, les responsables de l'EIPO accordent des entretiens aux médias sur certaines questions précises.

21. Outre les médias, les deux grandes institutions avec lesquelles l'EIPO a établi un partenariat sont les établissements d'enseignement et les nouveaux organismes scientifiques et techniques des régions. Afin de faciliter les activités dans ce domaine, l'EIPO a signé un protocole d'accord avec de nombreuses facultés et universités (publiques et privées). L'office utilise ce cadre pour sensibiliser le personnel de recherche et d'enseignement et les étudiants à la propriété intellectuelle. L'EIPO utilise les universités comme plateforme pour aborder les questions de propriété intellectuelle avec les communautés de proximité. Étant réparties sur tout le territoire, les universités représentent le meilleur moyen d'entrer en contact avec la population. Cette plateforme permet à l'EIPO non seulement de faire mieux connaître la propriété intellectuelle mais également d'aider les communautés à l'utiliser dans leur vie quotidienne et à accroître leur revenu. Les résultats enregistrés par l'EIPO dans le cadre de son initiative "IP 4 Development" ont été obtenus grâce à la coopération avec les universités.

IV. CONCLUSION

22. Les activités de sensibilisation de l'EIPO font désormais partie des tâches quotidiennes de l'office. Elles sont très nombreuses. Il est toutefois nécessaire, pour obtenir davantage de résultats, de coordonner les activités des différents départements et de mettre au point un plan stratégique. Il convient également d'améliorer les capacités du pouvoir judiciaire et des administrations chargées de faire respecter la loi, afin d'établir un fondement solide pour le respect de la propriété intellectuelle.

PROMOUVOIR LE RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET SENSIBILISER LES PLUS JEUNES À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE : UNE PRIORITÉ ÉDUCATIVE EN GÉORGIE

*Contribution établie par M. Nikoloz Gogilidze, directeur du Centre national de la propriété intellectuelle (Sakpatenti), Mtskheta (Géorgie)**

RÉSUMÉ

Sensibiliser le public à la propriété intellectuelle, définir les axes prioritaires de la politique nationale de propriété intellectuelle et mettre cette politique en œuvre figurent parmi les principales activités de Sakpatenti. La promotion des activités d'innovation et la promotion du respect de la propriété intellectuelle ont été définies comme des axes prioritaires dans le cadre du Plan d'action de Sakpatenti pour la période 2014-2018. Il a été décidé de mettre l'accent sur l'éducation de la nouvelle génération et de commencer à proposer des activités éducatives dès l'enfance. Pour y parvenir, Sakpatenti a élaboré, avec le concours du Georgia Primary Education Project (ci-après dénommé "projet G-PriEd"), du matériel de lecture pour les élèves des degrés 3 à 5 de l'école primaire et des cours spécifiques sur la propriété intellectuelle pour certains groupes cibles.

I. INTRODUCTION

1. Le Gouvernement de la Géorgie reconnaît qu'un système éducatif de qualité contribue au développement socioéconomique du pays. C'est pour cette raison que le gouvernement a engagé des réformes ambitieuses afin de transformer son système éducatif pour en faire un modèle dynamique axé sur l'élève qui produit des élèves désireux de réussir. La propriété intellectuelle étant l'un des facteurs essentiels sur lesquels repose la croissance économique du pays, Sakpatenti a décidé de lancer un projet éducatif spécifique à l'intention des élèves des écoles primaires pour sensibiliser la nouvelle génération au respect de la propriété intellectuelle et l'encourager à s'initier à des activités d'innovation.
2. Ce projet spécifique a été lancé avec le concours de l'Agence des États-Unis d'Amérique pour le développement international (USAID) et le projet G-PriEd. Il contribue à la réalisation de l'objectif du Gouvernement de la Géorgie car il apporte un soutien substantiel au système de l'enseignement primaire en aidant les écoliers géorgiens à progresser en lecture et en mathématiques et à acquérir des connaissances générales en économie dans les degrés 1 à 6.
3. Ce projet comprend l'élaboration de matériel de lecture pour les élèves des degrés 3 à 5 sur différents thèmes relatifs à la propriété intellectuelle, tels que le droit d'auteur, les marques et les brevets.

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

II. ÉLABORATION DE MATÉRIEL DE LECTURE

4. Sakpatenti a demandé à Mme Irma Malatsidze, auteure de livres pour enfants, d'écrire plusieurs histoires sur le droit d'auteur, les marques et les brevets. Elle a produit cinq livres : "Doremus Solasi", "Les bougies-étoiles", "Le parapluie", "Le lave-linge" et "La boussole".



5. Ces histoires ont été classées par les spécialistes de l'éducation du projet G-PriEd en fonction du nombre de mots et du niveau de difficulté de lecture des textes. Ce classement a permis de déterminer qu'ils présentaient un niveau de difficulté allant de 3,1 à 5,3 et qu'ils s'adressaient donc aux degrés 4 et 5.

6. Ces livres ont été illustrés par M. Zurab Sulakauri, illustrateur de livres pour enfants, qui a utilisé des mélanges de couleurs auxquels sont sensibles les enfants des écoles primaires.

- “Doremus Solasi” raconte une histoire sur le droit d’auteur. L’idée centrale du livre a été élaborée avec l’Association géorgienne pour la protection du droit d’auteur (GCA). L’histoire décrit des personnages principaux, notamment un auteur, à savoir le compositeur “Doremus Solasi”, un interprète, “Linovio”, ainsi que d’autres personnages représentant d’une part des auteurs d’atteintes au droit d’auteur et d’autre part des juristes spécialisés dans le droit d’auteur;
- “Les bougies-étoiles” porte sur le thème de la protection des marques; et
- “Le parapluie”, “Le lave-linge” et “La boussole” sont des histoires d’inventeurs et de brevets.

7. Tous ces livres parlent d’innovation, de protection et d’application des droits de propriété intellectuelle et de différents aspects de la propriété intellectuelle. Ces histoires, dans lesquelles sont illustrés des exemples de protection de la propriété intellectuelle ou d’atteinte à la propriété intellectuelle, se déroulent dans les pays imaginaires “Intellectiana”, “Samartliana” (ce qui signifie “loi” en géorgien) et “Mekobriana” (ce qui signifie “pirate” en géorgien).

- Dans le pays imaginaire “Intellectiana”, les activités créatives sont encouragées et les habitants bénéficient grandement de leurs innovations;
- le pays imaginaire “Samartliana” est un pays où l’innovation est très protégée et où les citoyens ont la réputation d’être des médiateurs équitables, qui s’efforcent de sensibiliser le public à la propriété intellectuelle et de promouvoir le respect des lois dans le monde entier; et
- le pays imaginaire “Mekobriana” est habité par des auteurs d’atteintes aux droits de propriété intellectuelle. Cependant, à mesure qu’ils découvrent ce qu’est la propriété intellectuelle et qu’ils prennent conscience de l’importance de la protéger, ceux-ci commencent à respecter la propriété intellectuelle et en tirent parti de manière équitable et efficace.

8. Comme dans tous les contes de fées, ces histoires se terminent bien et même les auteurs d’atteintes aux droits de propriété intellectuelle commencent à respecter la propriété intellectuelle à la fin de l’histoire. Ces livres, qui ont été élaborés en tant que matériel de lecture complémentaire pour les élèves des écoles primaires, ont été distribués dans plus de 500 écoles publiques en Géorgie¹.

9. Ces livres peuvent être consultés en ligne à l’adresse <http://www.kargiskola.ge/>² ainsi que sur le site Web officiel de Sakpatenti à l’adresse <http://Sakpatenti.org.ge/ka/publications/>.

¹ Le projet G-PriEd, en collaboration avec une équipe de spécialistes géorgiens de l’éducation et le Département chargé du programme scolaire national du Ministère de l’éducation et des sciences (MES), produit du matériel de référence pour les enseignants, du matériel de lecture complémentaire et des journaux étudiants pour chaque degré, sur supports papier, audio et multimédia, ainsi que des affiches pédagogiques, des fiches d’activités de lecture et de mathématiques et du matériel à manipuler pour apprendre les mathématiques. Ces ressources, qui permettent de créer un environnement propice à l’apprentissage et d’appliquer des techniques d’apprentissage différencié, sont mises en ligne régulièrement sur le portail Internet.

² Le projet G-PriEd a créé un portail Internet permettant d’accéder à ses ressources en ligne. Ce portail, qui est hébergé par le système d’information et de gestion de l’éducation du ministère, vise à faciliter l’accès des écoles cibles à des programmes de formation et à des séminaires en ligne de qualité, à des ressources pour les

10. Sakpatenti a par ailleurs fourni au projet G-PriEd des renseignements sur les différents droits de propriété intellectuelle, qui ont été publiés dans “Reading Time”, une revue pour enfants qui bénéficie du soutien de l’USAID et du projet G-PriEd. Les articles publiés dans cette revue présentaient des informations générales sur les marques, les brevets et d’autres objets de propriété intellectuelle.

III. PLANS DE LEÇONS SPÉCIFIQUES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

11. Afin d’assurer que le matériel de lecture complémentaire sur les droits de propriété intellectuelle vise bien le public cible, il a été décidé d’élaborer des plans de leçons spécifiques pour les enseignants qui ont été mis au point par les spécialistes de l’éducation du projet G-PriEd, avec le concours de Sakpatenti. Ces leçons spécifiques ont été dispensées dans les écoles publiques de Géorgie à l’occasion de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle.

12. En 2016, un plan de leçon spécifique élaboré sur la base du livre “Doremus Solasi” a été distribué à toutes les écoles concernées par le projet G-PriEd. Cette leçon visait à renforcer les connaissances des élèves sur le droit d’auteur et sur la façon de respecter la législation sur le droit d’auteur. Cette leçon a été dispensée du 25 au 27 avril 2016 dans plus d’une centaine d’écoles dans tout le pays. Le projet G-PriEd et Sakpatenti se sont rendus dans certaines écoles pour rencontrer des élèves et parler avec eux de questions de droit d’auteur. Le huitième numéro du journal étudiant “Reading Time” contient un article sur des questions de propriété intellectuelle et sur la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, rédigé par le projet G-PriEd avec le concours de Sakpatenti. Le projet G-PriEd a reçu l’aval du Ministère de l’éducation et des sciences (MES) de Géorgie pour distribuer le plan de leçon aux écoles. Le ministère a soutenu le projet en faisant la promotion de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle auprès des centres de ressources pédagogiques et en invitant les écoles intéressées à y prendre part.

13. Un second cycle d’activités pédagogiques spécifiques a été lancé en 2017, consacré à la Journée mondiale de la propriété intellectuelle et au thème “L’innovation pour une vie meilleure”. Un plan de leçon spécifique fondé sur du matériel de lecture complémentaire (“La boussole”, “Le parapluie” et “Le lave-linge”) a été élaboré et distribué à toutes les écoles participantes. Cette leçon comprenait également du matériel de lecture provenant du site Web de Sakpatenti sur les plus grandes innovations de tous les temps. Cette leçon visait à renforcer les connaissances des élèves sur les innovations et leur incidence sur notre quotidien, ainsi que sur le progrès technologique en général. Cette leçon a été dispensée du 25 au 28 avril dans plus d’une centaine d’écoles publiques dans tout le pays. Des représentants de Sakpatenti, du projet G-PriEd et de l’USAID se sont rendus dans 133 écoles et ont assisté à trois leçons dispensées dans les degrés 4 et 5.

14. Les leçons spécifiques susmentionnées visaient principalement à sensibiliser les jeunes au respect de la propriété intellectuelle et aux différents droits de propriété intellectuelle qui existent.



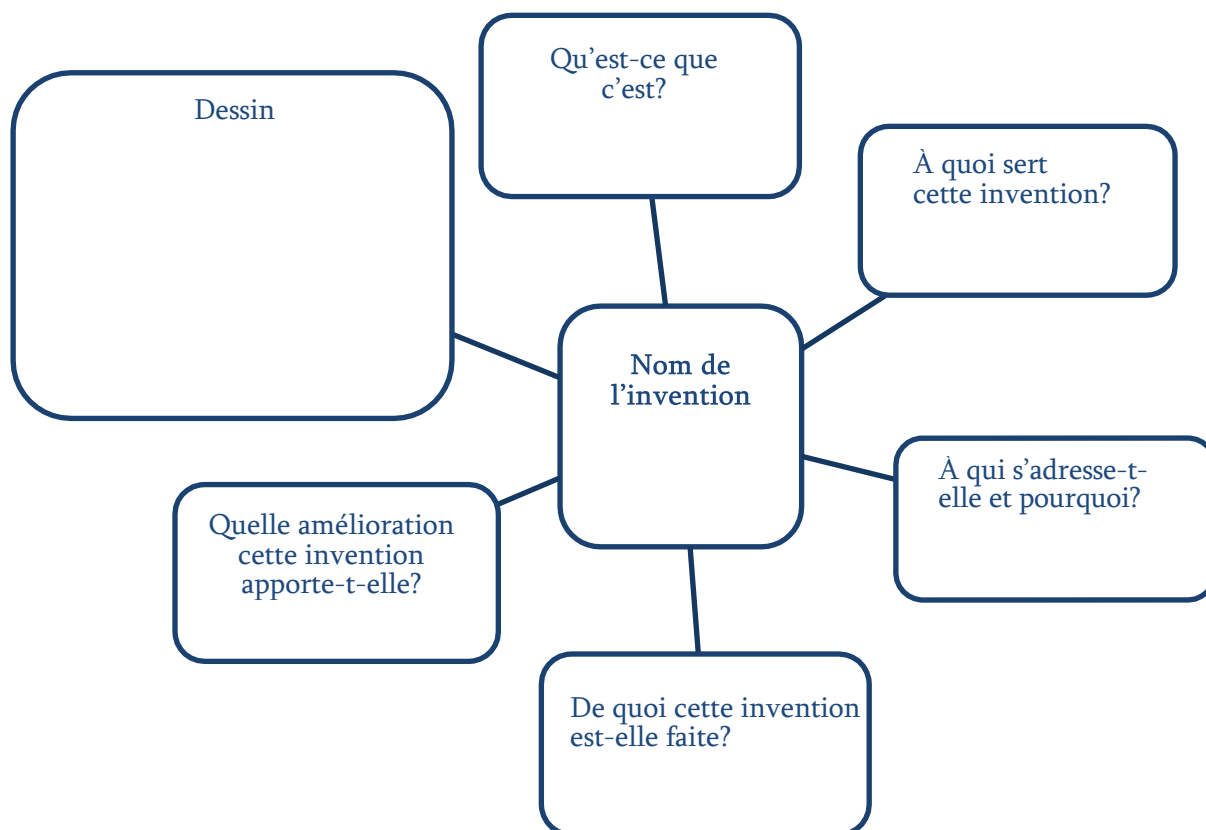
EXTRAIT DU PLAN DE LEÇON

<p>Introduction : cette leçon et le matériel qui l'accompagne sont le fruit d'un travail de collaboration entre le Georgian Primary Education Project (G-PriEd) et "Sakpatenti". Cette leçon est consacrée à la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, organisée par l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) et célébrée chaque année le 26 avril. La Journée mondiale de la propriété intellectuelle aura pour thème en 2017 : "L'innovation pour une vie meilleure". Cette leçon comprend différentes activités de lecture et d'écriture, des exposés, des travaux en groupe ainsi que des activités favorisant l'apprentissage collaboratif.</p>	
<p>Conception : Tata Chanturia et Lela Qistauri</p>	
<p>Sujet : langue et littérature géorgiennes; instruction civique</p>	<p>Degrés : 4 à 6</p>
<p>Thème : inventions et innovations</p>	<p>Durée : 90 minutes</p>
<p>Objectifs d'apprentissage (connaissances, aptitudes et attitudes)</p>	
<p>Les élèves seront capables</p> <ul style="list-style-type: none"> • de déterminer le rôle que jouent les inventions et les innovations dans notre quotidien; • de lire et de rédiger des textes sur des inventions intéressantes; • de reconnaître les facteurs qui stimulent l'innovation et les résultats de l'innovation; • de générer des idées originales pour créer des produits innovants ou apporter des améliorations à ces produits; et • d'évaluer le rôle que jouent les inventions et les travaux des personnes qui créent des produits innovants et d'en prendre conscience. 	
<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant travaille avec l'ensemble de la classe : travail en groupe. • Les élèves travaillent individuellement : apprentissage autonome. • Les élèves travaillent en petits groupes : apprentissage en petits groupes. 	
<p>Méthodes et activités élémentaires à mettre en œuvre durant la leçon :</p> <ul style="list-style-type: none"> • recherche de photos cachées à partir d'indices; • lecture et prise de notes; • organisation et établissement de graphiques; • petites discussions; • présentation d'un exposé PP par l'enseignant; et • carte heuristique. 	

15. Les résultats de ces leçons ont été surprenants. On a pu observer un niveau élevé d'engagement de la part des élèves à l'égard des différentes tâches données par l'enseignant. Les élèves ont eu des discussions très enrichissantes sur le matériel de lecture complémentaire. Ils étaient tout à fait d'accord pour dire que les auteurs d'atteintes devraient être sanctionnés et que chacun devrait respecter la propriété intellectuelle.

16. Les enfants ont pu découvrir 10 des inventions modernes les plus importantes qui ont changé le monde. Ils ont également présenté des exposés sur leurs propres inventions.

Schéma de l'exposé



17. En 2017, une courte séquence vidéo sur ces leçons spécifiques a été enregistrée et téléchargée le jour de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle sur les pages Facebook et sur les chaînes YouTube de l'USAID et de Sakpatenti. Le message principal de la séquence vidéo était le suivant : essayer de nouvelles choses, être innovant et créatif, c'est amusant! (voir https://www.facebook.com/worldipday/?ref=br_rs).

IV. PROJETS FUTURS

18. Sakpatenti prévoit de poursuivre sa collaboration avec le projet G-PriEd et de mettre en œuvre d'autres projets dans le domaine de la sensibilisation et de la promotion du respect de la propriété intellectuelle.

19. Sakpatenti participe au projet IP4Kids avec l'OMPI et prévoit de faire traduire et adapter le cours général DL-101 sur la propriété intellectuelle. Avant de pouvoir enseigner la propriété intellectuelle, les enseignants qui ont été présélectionnés doivent avoir suivi et réussi le cours DL-101 et avoir participé à une formation pour les enseignants.

20. Les activités de renforcement des capacités et de sensibilisation restent au centre du programme éducatif et du plan d'action de Sakpatenti. Les progrès accomplis jusqu'à présent devraient se poursuivre, avec le concours des partenaires internationaux, et Sakpatenti va prendre de nouvelles mesures efficaces pour promouvoir le respect de la propriété intellectuelle auprès du public dès le plus jeune âge.

CONCOURS SCOLAIRE 2016-2017 SUR LE TOURISME ET LE RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE À OMAN

*Contribution établie par Mme Maya Said Alazri, spécialiste en éducation, Département d'établissement des programmes, directrice des olympiades en matière d'innovation et de sciences, Ministère de l'éducation, Mascate (Oman)**

RÉSUMÉ

Le secteur de l'éducation a accordé une attention considérable à la propriété intellectuelle au cours de la dernière année académique, à la suite de l'adoption récente de la Stratégie nationale d'innovation. L'un des objectifs hautement prioritaires de cette stratégie est de promouvoir l'importance de la protection des droits de propriété intellectuelle au sein de la société en général et chez les jeunes en particulier. Entre autres activités, un concours a été organisé pour les écoliers, qui ont conçu des affiches pour encourager les touristes à acheter des produits originaux et à éviter les articles de contrefaçon qui pourraient avoir des effets nocifs sur la santé ou des conséquences financières négatives. Un certain nombre d'événements ont eu lieu en parallèle au concours, y compris des visites dans des écoles, des présentations de sensibilisation destinées aux élèves et aux enseignants, des manifestations locales ciblant différentes sphères de la société, une exposition de dessins d'écoliers, ainsi que des pièces de théâtre et des concours à l'intention du grand public. Ces événements ont fait l'objet d'une couverture médiatique abondante, ce qui a permis de toucher un public large. À l'occasion de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, les gagnants du concours ont été récompensés par l'OMPI et des entreprises du secteur privé.

I. CONCEPT

1. Parrainé par la Division de la promotion du respect de la propriété intellectuelle, le concours était destiné aux écoliers. Le thème de cette année était "Tourisme et respect des droits de propriété intellectuelle", et l'objectif était de créer une affiche à accrocher dans les aéroports, les hôtels et d'autres lieux touristiques d'Oman, pour inciter les touristes à ne pas acheter de produits de contrefaçon, qui constituent une atteinte aux droits de propriété intellectuelle et qui pourraient être confisqués au retour dans leur pays.

II. ÉTAPES PRÉPARATOIRES

2. Le concours s'est déroulé en plusieurs étapes préparatoires avant la sélection des gagnants à l'échelle nationale :

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

A. ÉTAPE 1 : CRÉATION D'UNE ÉQUIPE D'ORGANISATION ET DE SUPERVISION

3. Tenant compte du thème du concours, "Tourisme et respect des droits de propriété intellectuelle", l'ensemble des autorités concernées ont tenu une réunion de coordination visant à mettre au point un mécanisme pour l'organisation du concours dans toutes les écoles du Sultanat. Les participants étaient notamment des représentants des organismes suivants :

- Ministère de l'éducation;
- Département de la propriété intellectuelle pour le compte du Ministère du commerce et de l'industrie;
- Département de la sensibilisation et de la promotion du tourisme, pour le compte du Ministère du tourisme;
- Autorité publique de la radio et de la télévision; et
- Administration publique des douanes, Police d'Oman.

4. Pendant la réunion, les participants ont examiné la possibilité d'organiser le concours dans toutes les écoles du Sultanat, le mécanisme proposé et le rôle de chaque autorité. Le Ministère de l'éducation a approuvé le descriptif de projet qui lui a été soumis par les participants à la réunion et a adopté une décision ministérielle visant à créer une équipe spéciale, constituée de représentants de toutes les autorités concernées, pour organiser et superviser le concours et effectuer les tâches suivantes :

- assurer la coordination entre toutes les parties prenantes;
- sélectionner les écoles participantes;
- élaborer un plan de mise en œuvre;
- établir, en consultation avec des spécialistes, les critères et les modalités du processus de sélection;
- coopérer avec les organisations internationales afin d'organiser les formations nécessaires pour le déroulement du concours;
- apporter un soutien aux écoles participantes pour le déroulement du concours;
- faire rapport à l'OMPI sur les activités menées pendant la période du concours; et
- chercher des parrains locaux, et faire connaître le concours grâce aux médias.

5. Le mécanisme de mise en œuvre envisagé était caractérisé par :

- la participation d'élèves de la cinquième à la douzième année d'enseignement;
- la participation d'écoles publiques et privées; et
- une couverture géographique limitée, pour cette première édition du concours, à la province de Mascate, et qui sera par la suite étendue à d'autres provinces.

B. ÉTAPE 2 : MISE EN ŒUVRE

6. Après avoir informé toutes les écoles de la province de Mascate du concours, l'équipe spéciale a organisé une réunion à laquelle ont participé environ 200 enseignants d'écoles publiques et privées, chargés de superviser le concours. Les participants à la réunion ont examiné les documents de travail présentés par les représentants de diverses parties prenantes. Ces documents traitaient notamment des sujets suivants :

- sensibilisation des enseignants aux droits de propriété intellectuelle et aux moyens de les protéger, ainsi qu'au rôle des enseignants dans la promotion du respect de ces droits auprès des élèves;
- partage de données d'expériences d'autres pays en matière de sensibilisation aux droits de propriété intellectuelle, en particulier chez les écoliers.



7. Pendant la réunion, des publications sur les droits de propriété intellectuelle, comme les marques, les droits d'auteur et les brevets, ont été distribuées par le Département de la propriété intellectuelle; et une table ronde a été organisée pour répondre aux questions des enseignants sur le concours, les récompenses et les critères à appliquer pour la conception des affiches. Le délai maximum pour la soumission des travaux par les écoles a été fixé à début décembre 2016, afin que l'équipe spéciale puisse faire une première sélection des affiches qualifiées pour l'étape finale.

8. Le concours a suscité des réponses positives de nombreux élèves, auxquels les enseignants ont expliqué le concept du concours, ses objectifs et les critères de sélection des gagnants. En outre, une campagne a été lancée sur les médias sociaux pour permettre l'interaction avec le comité d'organisation et mettre en avant les manifestations organisées dans les écoles en parallèle au concours.



C. ÉTAPE 3 : PREMIÈRE SÉLECTION

9. Cent écoles de la province de Mascate ont envoyé des affiches. La première étape était d'éliminer les travaux qui ne correspondaient pas aux objectifs du concours.

10. L'équipe a rencontré les élèves qualifiés pour le dernier tour ainsi que leurs enseignants, afin de mettre l'accent sur les éléments les plus importants en ce qui concerne la protection de la propriété intellectuelle. Des documents de travail ont été présentés par :

- le Ministère de l'éducation au sujet des concepts et des types de propriété intellectuelle, et de l'importance de protéger les créations grâce à la propriété intellectuelle, étant donné leur incidence significative sur l'économie nationale et le développement. La présentation comprenait une courte vidéo sur les incidences qu'ont les produits de contrefaçon pour les personnes, la société et l'État, sur les plans social, économique et de la santé. Il y était également fait référence aux efforts déployés par l'OMPI pour soutenir les États membres dans la poursuite d'activités de sensibilisation à l'importance des droits de propriété intellectuelle, ainsi qu'à des expériences et des activités d'autres pays dans ce domaine;

- le Ministère du tourisme, soulignant qu'il était important d'encourager les touristes à acheter des produits originaux qui représentaient les savoir-faire et le patrimoine du pays, et mettant en garde sur le fait que les produits de contrefaçon ou les marchandises pirates mettaient en péril l'économie nationale et causaient du tort aux professionnels et aux artisans qui produisaient ces marchandises.

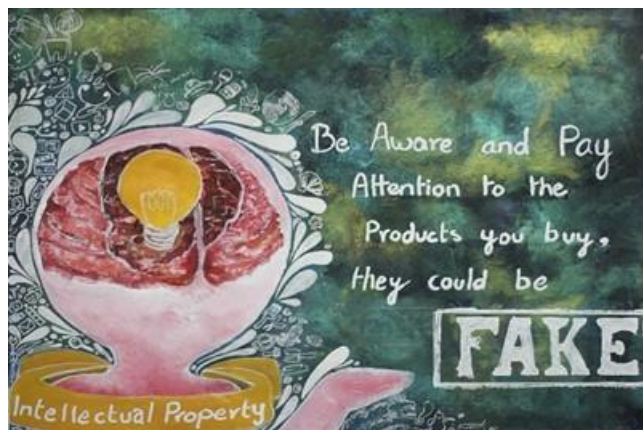
11. Une fois les questions liées à la propriété intellectuelle éclaircies, certaines des affiches sélectionnées ont été exposées pour expliquer ce qui devait être modifié ou précisé, tant sur le fond que sur la forme. Les élèves ont été encouragés par des enseignants d'arabe et d'anglais à effectuer une révision linguistique de leurs affiches. Des réponses ont été apportées à toutes les questions posées par les élèves et les enseignants au sujet du concours et des prochaines étapes.

12. Des brochures sur les droits de propriété intellectuelle (marques, droits d'auteur et droits associés) fournies par l'OMPI ont aussi été distribuées, ainsi que du matériel de promotion, comme des T-shirts et des carnets.



D. ÉTAPE 4 : SÉLECTION FINALE

13. Le 27 décembre 2016, le comité de sélection finale composé de représentants de diverses institutions a évalué les 29 affiches présélectionnées. Un processus d'évaluation a été mené en fonction du respect des critères du concours, de la qualité des affiches et de l'efficacité de la communication du message aux touristes. Cinq gagnants ont été sélectionnés au niveau national.



III. RÉCOMPENSES

14. Lors d'une cérémonie qui a fait l'objet d'une large couverture médiatique, tenue le 26 avril 2017 à l'occasion de la Journée mondiale de la propriété intellectuelle, le Trophée OMPI pour les écoliers et d'autres récompenses ont été remis aux gagnants. En outre, l'équipe spéciale, en coopération avec le secteur privé, a remis des récompenses aux cinq gagnants.

15. Les propositions ci-après ont notamment été formulées en ce qui concerne l'utilisation future des affiches lauréates :

- impression et affichage dans des lieux fréquentés par les touristes;
- création d'un calendrier illustré par une sélection d'affiches;
- utilisation sur des cartes prépayées de télécommunications;
- production d'une vidéo au sujet du concours, qui serait projetée lors de la cérémonie et sur des écrans au Ministère de l'éducation; et
- présentation sous forme d'une exposition tenue en marge de la réunion du Comité consultatif de l'OMPI sur l'application des droits (Genève, septembre 2017).

IV. ÉVÉNEMENT COMMUNAUTAIRE (RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE)

16. Croyant à l'importance du rôle de la propriété intellectuelle dans la société, l'équipe spéciale a organisé, le 17 mars 2017, un événement destiné à toutes les sphères de la société. L'objectif de l'événement était de promouvoir le respect des droits de propriété intellectuelle dans toutes les catégories de la société, en expliquant les concepts de la propriété intellectuelle, les types de propriété intellectuelle et les moyens de protéger ces droits. L'événement comportait diverses activités, notamment des quiz, des ateliers interactifs et des représentations théâtrales.



17. En parallèle à cet événement, une exposition a été mise en place pour présenter un certain nombre d'affiches créées par des écoliers, ainsi que plusieurs start-ups omanaises

enregistrées et quelques start-ups gérées par des étudiants recherchant la protection de la propriété intellectuelle.



18. Les diverses activités ont fait l'objet d'une vaste couverture médiatique, à laquelle ont participé des écoliers, des enseignants et l'équipe spéciale.

V. ATELIER SUR L'ÉDUCATION ET LA FORMATION À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

19. Enfin, un atelier sur l'éducation et la formation en matière de propriété intellectuelle a été organisé en coopération avec l'OMPI. Cet atelier, dont le thème était lié à celui de la Journée internationale de la propriété intellectuelle "L'innovation pour une vie meilleure", visait à mettre en place un plan national pour l'éducation et la formation dans le domaine de la propriété intellectuelle. Un certain nombre de documents de travail ont été soumis par divers secteurs de l'éducation, présentant des expériences dans le domaine du renforcement des capacités et de l'éducation en matière de propriété intellectuelle. Les participants ont déterminé leurs besoins en vue de réaliser les objectifs de la Stratégie nationale d'innovation, et ont pris note des services fournis par l'OMPI, dans le but d'élaborer, en collaboration avec l'OMPI, un plan national pour l'éducation et la formation en matière de propriété intellectuelle. À cette occasion, une cérémonie en l'honneur des gagnants du concours a eu lieu.

20. Le Ministère de l'éducation a présenté un document portant sur les besoins de formation des enseignants, des fonctionnaires et des spécialistes, afin de leur permettre d'évaluer les inventions scientifiques des élèves, et pour les responsables d'incubateurs d'innovation dans les écoles en ce qui concerne les droits de propriété intellectuelle et la recherche dans les bases de données relatives aux brevets. Les programmes de formation proposés dans le domaine de la propriété intellectuelle étaient notamment des ateliers de formation et des cours spécialisés, ainsi que des bourses d'études universitaires de troisième cycle. Les enseignants et spécialistes ont été encouragés à tirer parti des programmes et des cours proposés par l'Académie de l'OMPI, en particulier les cours d'enseignement à distance.



21. Les participants à l'atelier ont été informés des programmes de sensibilisation à la propriété intellectuelle par les contes, mis en œuvre par des administrateurs d'incubateurs d'innovation. Par exemple, une histoire intitulée "Saleh et le robot volant" a été publiée en coopération avec le Conseil de la recherche scientifique pour expliquer aux écoliers la nécessité de protéger leurs idées innovantes et les moyens de le faire.

22. En plus des programmes visant à sensibiliser à l'importance de la propriété intellectuelle, le Ministère de l'éducation s'efforce d'éduquer les élèves au sujet de la propriété intellectuelle en introduisant des concepts liés à ce domaine dans les programmes scolaires grâce à une matrice d'activités et de programmes méthodologiques adaptés aux âges des écoliers. Pour la création de la matrice, une collaboration entre l'OMPI et le Ministère sera nécessaire, ainsi que la formation des enseignants à la mise en œuvre de ces activités et programmes.

PROMOTION DU RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE AUPRÈS DU GRAND PUBLIC – L'EXPÉRIENCE DU PÉROU

*Contribution établie par Mme Carmen Sandoval, responsable de la promotion et de la diffusion, Institut national pour la défense de la concurrence et la protection de la propriété intellectuelle (INDECOPI), Lima (Pérou)**

RÉSUMÉ

Le présent document expose la stratégie adoptée par l'Institut national pour la défense de la concurrence et la protection de la propriété intellectuelle (INDECOPI) en vue de promouvoir et de diffuser des informations en matière de propriété intellectuelle. Sous la forme d'un concours dénommé "Concours national de journalisme : promouvoir la propriété intellectuelle", elle a été définie en 2013 dans le cadre d'une alliance stratégique avec la chambre de commerce américaine du Pérou (AmCham – Pérou) et l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI).

Cette stratégie visait à susciter l'intérêt des journalistes pour les questions relatives à la propriété intellectuelle et à les encourager à diffuser des informations sur ce sujet dans les médias, afin de faire mieux connaître au grand public les avantages que la propriété intellectuelle procure à une économie en pleine croissance et en tant qu'instrument de création de valeur.

À l'échelle nationale, 462 journalistes ont suivi une formation en vue de satisfaire aux conditions requises pour participer au concours, 47 travaux ont été présentés (y compris des documentaires et des articles de presse) et 2555 publications sur la propriété intellectuelle ont été diffusées dans les médias.

I. INTRODUCTION

1. En 2012, dans ses conclusions sur l'audit concernant la perception de la propriété intellectuelle dans les médias réalisé à la demande de l'Agence des États-Unis d'Amérique pour le développement international (USAID), la société de conseil Corpro soulignait qu'au Pérou, les journalistes avaient une connaissance limitée de la propriété intellectuelle. Dès lors, ils diffusaient très peu d'informations sur cette question, malgré les avantages que comportait la propriété intellectuelle pour la société, à savoir la croissance de l'économie et le renforcement de la compétitivité du pays¹.

2. L'INDECOPI a décidé de mettre en œuvre une stratégie en vue de remédier à cette situation en suscitant l'intérêt des journalistes pour les questions de propriété intellectuelle et en les encourageant à les aborder dans les médias. Cela permettrait de mieux faire connaître au grand public les avantages de la propriété intellectuelle pour une économie en pleine croissance et en tant qu'instrument de création de valeur.

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

¹ L'audit était fondé sur des entretiens approfondis avec des professionnels de la communication (presse, radio, télévision) afin de déterminer les vues et perceptions des journalistes sur quatre thèmes centraux : lois, propriété intellectuelle, piratage et innovation.

3. Cette stratégie a été concrétisée sous la forme d'un concours dénommé "Concours national de journalisme : promouvoir la propriété intellectuelle", dont les lauréats ont bénéficié d'un stage tous frais payés au siège de l'OMPI à Genève (Suisse).

4. Les journalistes intéressés devaient suivre une formation sur des questions de propriété intellectuelle complexes et techniques. Toutefois, après avoir approfondi leurs connaissances dans ce domaine, ils se sont rendu compte que beaucoup d'informations pertinentes sur la question pouvaient être communiquées au public.

5. Depuis le lancement du projet en 2013, trois concours ont été organisés et 462 journalistes à travers tout le pays ont été formés. Les finalistes ont diffusé leurs travaux sur la propriété intellectuelle dans les médias nationaux. Le concours a été organisé dans le cadre d'un partenariat stratégique avec la chambre de commerce américaine du Pérou (AmCham – Pérou) et l'OMPI.

6. Cette stratégie s'est vu décerner le prix "Pratiques recommandées en matière de gestion publique" en 2015 et 2016 dans la catégorie "Relations avec la presse" par l'organisme privé à but non lucratif *Ciudadanos al Día* (CAD). Le CAD a pour objectif de recenser, de saluer et de faire connaître des initiatives du secteur public ayant été couronnées de succès, en récompensant les organismes publics prenant des mesures afin d'améliorer leurs prestations.

II. DESCRIPTION DU CONCOURS

7. Le concours national de journalisme, organisé en 2014, 2015 et 2016, visait à sensibiliser aux droits de propriété intellectuelle. Il avait notamment pour objectifs :

- de promouvoir le traitement de questions spécialisées de propriété intellectuelle dans les médias;
- d'encourager les journalistes à se spécialiser dans les questions relatives à la propriété intellectuelle; et
- de favoriser la création de forums de communication spécialisés dans la propriété intellectuelle en vue de sensibiliser le public.

8. Le concours était ouvert aux catégories suivantes :

- presse écrite et médias numériques;
- télévision;
- radio (y compris les stations de radio communautaires); et
- journalistes indépendants collaborant avec des médias nationaux.

III. ORGANISATION

9. Le concours visait à susciter l'intérêt des journalistes pour les questions de propriété intellectuelle de sorte que, après avoir reçu une formation dans ce domaine, ils soient en mesure de faire mieux connaître la propriété intellectuelle à travers leurs publications. Un accord de coopération interinstitutionnelle a été signé par l'INDECOPI avec l'AmCham – Pérou pour mettre le concours au point.

10. Les mesures ci-après ont été prises pour organiser le concours :

- les chefs des bureaux régionaux de l'INDECOPI (26 au total) ont été contactés au sujet du concours et des efforts concertés ont été déployés afin de recenser les journalistes de leur région et de créer une base de données;

- des cours de formation s'appuyant sur une méthode spécialement conçue pour les journalistes ont été élaborés en collaboration avec les départements dédiés à la propriété intellectuelle au sein de l'INDECOPI (signes distinctifs, droit d'auteur et inventions et nouvelles technologies). Des études de cas sur des expériences réussies ont également été présentées afin d'illustrer l'intérêt d'utiliser les outils de propriété intellectuelle;
- des exposés dynamiques s'appuyant sur un langage simple ont été élaborés afin que le contenu des cours puisse être facilement compris par les journalistes;
- une enquête a été menée auprès des journalistes afin d'établir l'heure et la date qui leur conviendraient le mieux pour les cours de formation, de manière à éviter toute interruption de leurs activités quotidiennes;
- du matériel de promotion (exploitation pragmatique de produits dérivés) a été créé à l'intention des journalistes suivant les cours de formation, y compris des carnets, des stylets pour téléphones portables et tables et des dispositifs de stockage (clés USB) contenant des documents sur la formation;
- une base de données relatives aux journalistes ayant suivi la formation a été créée afin de les tenir informés des questions institutionnelles et de leur communiquer des informations intéressantes, de manière à les encourager à approfondir leur connaissance des questions de propriété intellectuelle.

11. Dans le cadre du premier concours, un accord a été conclu avec la coordination nationale des radios en vue d'assurer la participation des journalistes des radios communautaires, en particulier dans les régions, dans la mesure où la propriété intellectuelle peut aussi bénéficier aux petits producteurs et aux entrepreneurs.

IV. RÉSULTATS

12. Les thèmes ci-après ont été abordés dans les cours de formation :

- signes distinctifs;
- inventions et nouvelles technologies;
- droit d'auteur; et
- biopiratage.

13. Les résultats suivants ont été obtenus :

- 462 journalistes à travers le pays ont reçu une formation dans le cadre des trois concours;
- 47 travaux de journalistes sur la propriété intellectuelle ont été présentés dans le cadre des concours et diffusés dans les médias nationaux; et
- 2555 publications ont été diffusées dans les médias sur des questions relatives à la propriété intellectuelle entre 2013 et 2016.

Il est intéressant de relever qu'en 2012, avant le lancement du concours, le nombre de publications sur des questions relatives à la propriété intellectuelle s'élevait à 367. Entre 2013 et 2016, ce nombre a augmenté, s'établissant à 2555 publications.

V. PRIX ET LAURÉATS

14. Les prix ont été offerts par les partenaires stratégiques de l'INDECOPI, l'AmCham – Pérou et l'OMPI.

- Le premier prix consistait en un voyage tous frais payés à Genève (Suisse) pour effectuer un stage à l'OMPI; ce prix a été décerné au vainqueur dans chaque catégorie.
- Le deuxième prix, qui consistait en une tablette, a été décerné au deuxième dans chaque catégorie.

15. Les lauréats sont :

2014

- Premier prix, télévision
Œuvre : “Le potentiel des sociétés juridiques dans la vallée des rivières Apurímac, Ene et Mantaro”
Auteur : Alexander Vigo Terán
Diffusée à la télévision péruvienne – Institut péruvien de radio-télévision.

2015

- Premier prix, presse écrite
Œuvre : “Brevets, la clé du succès”
Auteur : Sonia Millones Alvarado
Publiée dans le Journal officiel *El Peruano*.
- Premier prix, radio communautaire
Œuvre : “La connaissance collective de notre biodiversité, un patrimoine à récupérer”
Auteur : Sonia Ramos Baldarrago
Diffusée sur la Radio Yaraví.

2016

- Premier prix, presse écrite et sites Internet
Œuvre : “Incahuasi combat la pauvreté en vendant des champignons comestibles”
Auteur : Patricia Hoyos Salazar
Publiée dans le journal *la República*, l'histoire émouvante de centaines de copropriétaires unis par une marque collective qui leur permet d'être compétitifs sur le marché.
- Premier prix, télévision
Œuvre : “La marque du succès”
Auteur : Joanna Castro Castro
Diffusée sur la télévision RPP, cette œuvre met l'accent sur l'esprit d'entreprise et la créativité dans l'industrie de la mode à travers l'expérience d'un styliste péruvien dont la marque s'est lancée à la conquête des marchés nationaux et internationaux.

- Premier prix, radio
Documentaire : “Péruviens qui créent, Péruviens qui croient”
Auteur : Edgard Vásquez Acosta, de *Radio Ozono*
Cette œuvre raconte l’histoire d’entrepreneurs et d’inventeurs talentueux du village de Trujillo qui protègent leurs créations grâce aux systèmes d’enregistrement des marques et de brevets.

TRUE HUNTERS : LE JEU QUI ENSEIGNE AUX ADOLESCENTS À RESPECTER LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

*Contribution établie par Mmes Stefania Barca, Brunella Botte et Giada Marinensi, chargées de recherche, Link Campus University, Rome (Italie)**

RÉSUMÉ

True Hunters est un “jeu sérieux” qui vise à sensibiliser les adolescents entre 14 et 16 ans à la propriété intellectuelle et aux questions connexes, en valorisant la notion de produits authentiques et originaux et en montrant les risques de contrefaçon et de piratage que l’on peut rencontrer dans la vie de tous les jours. Cet objectif particulier a été choisi parce que, ces dernières années, la jeune génération a été plus exposée aux questions en lien avec la propriété intellectuelle et la contrefaçon du fait d’une augmentation de son pouvoir d’achat et du large usage qui est fait des nouvelles technologies de communication. Le premier épisode de True Hunters est disponible gratuitement en ligne (<http://truehunters.eu/en/>), en anglais et en italien. Les parties prenantes (directeurs et enseignants du secondaire) intéressées à utiliser True Hunters peuvent aussi trouver en ligne le manuel du projet, un livre électronique visant à faciliter l’utilisation de ce jeu sérieux et son adaptation potentielle.

I. INTRODUCTION

1. True Hunters est un “jeu sérieux” en ligne, c’est-à-dire un jeu sur ordinateur à visée pédagogique, destiné à informer les adolescents ayant entre 14 et 16 ans sur la propriété intellectuelle et ses questions connexes, en valorisant la notion de produits authentiques et originaux et en montrant les risques de contrefaçon et de piratage auxquels ils sont exposés dans leur vie quotidienne.

2. Mené sur une année, ce projet a vu le jour grâce à l’appui de l’Office de l’Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO), dans le cadre de l’appel à proposition GR/001/15, *Appui aux activités de sensibilisation à la valeur de la propriété intellectuelle et aux préjudices causés par la contrefaçon et le piratage*.

3. Les adolescents ont été choisis comme groupe cible au sein duquel promouvoir la valeur de la propriété intellectuelle, un groupe qui est aujourd’hui davantage exposé aux questions liées à la propriété intellectuelle et à la contrefaçon en raison de l’augmentation du pouvoir d’achat des jeunes et de l’utilisation sur une grande échelle des nouvelles technologies de communication. Le jeu True Hunters poursuit un but pédagogique et social et vise à :

- sensibiliser à la valeur de la propriété intellectuelle;
- faire mieux connaître les différents types de propriété intellectuelle;
- aider les citoyens à comprendre en quoi la violation des droits de propriété intellectuelle peut influencer sur leur vie quotidienne.

* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l’auteur et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l’OMPI.

II. POURQUOI UN JEU SÉRIEUX SUR LES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE?

4. Le recours à un jeu à but éducatif est une pratique courante dans les écoles maternelles et primaires. En revanche, dans l'enseignement secondaire, et plus encore dans la formation des adultes, une distinction a traditionnellement été faite entre activités pédagogiques et activités ludiques, en raison principalement d'une idée reçue qui considère les jeux comme un simple divertissement, voire comme étant incompatibles avec des activités éducatives. Ces dernières années, cette perception s'est amoindrie. L'explosion du secteur des jeux a entraîné une importante évolution du domaine des jeux éducatifs avec l'appui de la technologie et une intégration notable de ces jeux dans la pratique de l'enseignement.

5. Le choix s'est porté sur le développement d'un jeu sérieux pour parler de la contrefaçon compte tenu des avantages qu'offre ce type de solution pour éveiller l'intérêt des jeunes. Les jeux sérieux permettent notamment de stimuler l'identification et la participation active. Le joueur doit s'immerger dans le contexte du jeu et prendre des décisions à la première personne. L'apprentissage se fait ainsi par l'expérience et le joueur a l'occasion de voir les conséquences immédiates d'un processus de décision particulier. Il est incité à en apprendre plus pour avancer dans la partie et atteindre l'objectif final.

III. HISTOIRE ET PERSONNAGES PRINCIPAUX

6. Afin de renforcer l'implication et l'engagement des joueurs, True Hunters fait la part belle au processus narratif.

7. L'histoire de ce jeu sérieux se déroule en l'an 2610, un futur où le piratage et la contrefaçon prolifèrent, avec des conséquences désastreuses sur les plans économique, politique et social. Pour lutter contre ce fléau, une unité spéciale internationale a été créée : les True Hunters. Elle est composée de quatre membres principaux, chacun étant spécialisé dans un domaine associé à un thème précis afin de mettre en lumière un aspect particulier de la propriété intellectuelle.



Figure 1 : le groupe des True Hunters

8. Le groupe des personnages principaux du jeu est composé de :
- Els van Raven (Raven) : à la tête de l'équipe des True Hunters, elle est spécialisée en propriété intellectuelle et conseille l'équipe. Sa tâche première consiste à attribuer les différentes missions aux membres de l'équipe et à évaluer leur travail;
 - Kris Klaus : expert en brevets, en marques et en dessins et modèles industriels, il est lui-même inventeur et équipé d'un bras mécanique;
 - Berenice "Byte" HYTE : véritable génie informatique, elle est capable de trouver n'importe quoi sur le Net. Elle est aussi spécialisée dans le droit d'auteur;
 - Maximilien "Max" Prevó : benjamin de l'équipe des True Hunters, il est foncièrement sympathique. Il est expert en matière d'indications géographiques et d'appellations d'origine;
 - Dusk Levinson : jeune recrue qui souhaite intégrer l'équipe des True Hunters et suivre leurs activités de formation, il est amené à participer à différentes enquêtes en lien avec la violation des droits de propriété intellectuelle.

9. Ces quatre personnages principaux ont été imaginés et définis avec soin, tant du point de vue narratif que visuel. Chacun est doté de traits distinctifs et a une histoire personnelle liée au domaine de la propriété intellectuelle dont il est responsable.

10. Le rôle et la personnalité de chaque personnage ont influé sur sa conception graphique. Même si tous portent le même uniforme qui signe leur appartenance à l'équipe des True Hunters, chaque protagoniste a été conçu pour être facilement reconnaissable par les joueurs et doté de caractéristiques visuelles propres en termes de formes et de couleurs. En outre, chacun d'entre eux présente un trait distinctif unique lié à son rôle et à son domaine d'expertise : Els possède une tablette holographique pour gérer les missions, Kris a un bras mécanique qu'il a lui-même fabriqué, Byte est équipée d'un dispositif holographique portable et Max a un robot prénommé RICE (Robotic Investigative Cute Entity) qui l'aide à analyser les preuves.

IV. STRUCTURE DU JEU ET PREMIER ÉPISODE

11. True Hunters présente une structure modulaire. Il est divisé en épisodes afin que les enseignants puissent facilement intégrer le jeu dans les activités éducatives. Chaque épisode traite d'une branche spécifique de la propriété intellectuelle et est conçu pour une session de jeu d'une durée de 20 à 30 minutes. Ce type de structure recentre l'attention de la cible sur un objectif particulier de communication ou d'information et constitue une stratégie de conception adaptée pour traiter d'un sujet aussi vaste que la propriété intellectuelle, qui couvre une foule d'aspects et de secteurs différents (financier, créatif, juridique, etc.). La structure modulaire permet en outre d'ajouter de nouvelles histoires au gré des besoins.

12. Durant les sessions de jeu, le joueur prendra part à des enquêtes et sera amené à prendre des décisions importantes, qui lui donneront l'occasion d'influencer le déroulement des événements et d'approfondir sa connaissance de la propriété intellectuelle.

13. Le premier épisode de True Hunters s'intitule *Murderous Design (Dessain meurtrier)*. Dans cet épisode, les étudiants découvrent le quartier général des True Hunters et apprennent la mort mystérieuse du professeur Andrée Verbeke, une affaire sur laquelle les True Hunters collaborent avec la police.



Figure 2 : le premier épisode de True Hunters s'intitule "Murderous Design"

14. Les étudiants commencent à recueillir des informations sur la propriété intellectuelle, notamment la protection des dessins et modèles, et doivent prendre rapidement des décisions, résoudre des problèmes et peser les conséquences de leurs choix sur l'évolution de la situation.
15. Les principaux points à retenir de ce premier épisode sont les suivants :
 - Qu'est-ce que la propriété intellectuelle?
 - Qu'est-ce qu'un dessin ou modèle?
 - Comment peut-on protéger un dessin ou modèle?
 - Quelle est la différence entre les dessins et modèles enregistrés et non enregistrés?
 - Quelle est la différence entre les dessins et modèles industriels et les marques?
 - Quelles sont les conséquences d'une atteinte portée à un dessin ou modèle industriel?

V. PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT

16. Le processus de développement adopté pour True Hunters comprenait trois phases :
 - Activités préparatoires et définition du concept du jeu : dans cette phase, les objectifs pédagogiques visés concernant le groupe ciblé ont été établis et les matériaux fonctionnels nécessaires à la construction du récit et des éléments éducatifs du jeu ont été assemblés;
 - Conception du jeu : durant cette phase, la trame des scénarios, la mécanique du jeu, les illustrations et la conception des personnages ont été définies;
 - Développement du jeu et tests : cette phase, qui est en voie d'être achevée, englobe tous les aspects de la conception technique du jeu, qui ont été gérés par une équipe de professionnels subdivisée en domaines de compétence spécifiques : narration et scénarisation; conception graphique; conception sonore; et programmation.
17. Afin de renforcer le potentiel éducatif du jeu, le processus de développement du projet prévoyait l'implication directe de membres du groupe cible à différentes étapes. Ainsi, un groupe représentatif de jeunes a rempli un questionnaire visant à évaluer leur connaissance du sujet et leur degré de sensibilisation ainsi que leurs besoins de formation et à définir les thèmes

présentant un intérêt pour eux dans le domaine de la propriété intellectuelle et de la contrefaçon, en vue d'établir la structure narrative du jeu.

18. En outre, un groupe d'étudiants âgés de 14 à 16 ans a participé à un atelier de trois jours prévoyant des activités théoriques et pratiques destinées à susciter une réflexion sur le thème considéré et à les guider dans l'élaboration de deux scénarios pour True Hunters. Le dernier jour, ils sont parvenus à livrer deux synopsis, dont l'un a été utilisé comme point de départ pour l'écriture de l'un des épisodes du jeu sérieux.



Figure 3 : atelier dédié à True Hunters dans une école secondaire à Rome

19. Un groupe représentatif a également participé à la phase des essais en jouant à True Hunters afin de permettre à l'équipe de développement de recueillir les premières impressions utiles sur le produit et sur ses forces et faiblesses.

VI. COMMENT TRUE HUNTERS PEUT-IL ÊTRE UTILISÉ PAR LES ENSEIGNANTS DU SECONDAIRE?

20. Afin de maximiser l'efficacité de True Hunters et d'organiser et de dispenser comme il convient l'activité de formation, les enseignants devraient suivre les étapes ci-après :

– *Étape 1 – Présentation du jeu*

L'enseignant commence par présenter le jeu à la classe : nous sommes en l'an 2610, un monde du futur où la contrefaçon et le piratage ont pris une ampleur gigantesque, causant de graves problèmes à la société. Les True Hunters doivent lutter contre ces problèmes et forment de nouvelles recrues à cet effet. Les étudiants rejoignent l'équipe et apprennent comment venir à bout de ces fléaux.

– *Étape 2 – Ouverture de la session de jeu*

Une fois le décor planté, des groupes de deux à trois étudiants devraient être formés. Les participants doivent se connecter sur le site Web du jeu (www.truehunters.eu) pour pouvoir entamer la partie. L'enseignant est censé jouer un rôle d'appui durant la session de jeu.

– *Étape 3 – Concentration sur les thèmes exposés dans le premier épisode*

À la fin de la session, l'enseignant invite les étudiants à discuter entre eux des thèmes qui ont été abordés afin de dissiper les incertitudes éventuelles, en utilisant des exemples et en les encourageant à s'inspirer de l'expérience acquise dans le cadre du jeu.

– *Étape 4 – Questionnaire*

Au terme des activités, l'amélioration des connaissances des étudiants peut être évaluée au moyen d'un questionnaire sur les thèmes du jeu.

VII. CONCLUSION ET PROCHAINES ÉTAPES

21. Le premier épisode du jeu est actuellement disponible sur le site Web de True Hunters en anglais et en italien. L'équipe de développement travaille sur le script et les représentations graphiques du deuxième épisode, qui sera finalisé d'ici fin septembre 2017.

22. La prochaine version du jeu permettra à l'utilisateur d'endosser le rôle d'une recrue de sexe masculin ou féminin.

23. Un guide pratique est également proposé en ligne pour faciliter l'utilisation du jeu à des fins éducatives dans le contexte scolaire et l'adaptation des matériaux développés à l'intention des parties prenantes intéressées à appliquer l'approche adoptée.

[Fin du document]