

## **Comité consultatif sur l'application des droits**

**Dix-septième session**  
**Genève, 4 – 6 février 2025**

### **DÉFIS À RELEVER ET PRATIQUES RECOMMANDÉES DANS LA PRÉVENTION DE L'UTILISATION D'APPLICATIONS ET DE PLATEFORMES DE TÉLÉCHARGEMENT D'APPLICATIONS À DES FINS D'ACTIVITÉS PORTANT ATTEINTE AUX DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

*Document établi par M. Antoine Aubert, spécialiste de la propriété intellectuelle dans l'environnement numérique, Observatoire européen des atteintes aux droits de propriété intellectuelle, Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO), Alicante (Espagne)\**

### **RÉSUMÉ**

Les applications sont devenues aujourd'hui un moyen privilégié par les utilisateurs pour accéder à des contenus et à divers services allant du commerce électronique aux services bancaires. L'utilisation des applications a également dépassé le cadre des appareils mobiles pour s'étendre à tous les appareils connectés, tels que téléviseurs et montres intelligents.

Les applications sont généralement distribuées par l'intermédiaire de plateformes de téléchargement, en particulier Google Play et l'App Store d'Apple. Certains fabricants d'appareils et autres tiers ont créé leurs propres plateformes de téléchargement d'applications. Les applications peuvent également être téléchargées et installées sans passer par une plateforme de téléchargement d'applications.

Cependant, bien que l'utilisation accrue d'applications et de plateformes de téléchargement présente des avantages certains pour les consommateurs et les entreprises, elle a également

---

\* Les opinions exprimées dans le présent document sont celles de l'auteur et pas nécessairement celles du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

conduit à leur utilisation abusive à des fins d'activités illégales et frauduleuses, y compris des activités qui portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle.

La présente contribution s'appuie sur un document de travail de l'Observatoire de l'EUIPO traitant de l'utilisation abusive des applications et des plateformes de téléchargement d'applications à des fins d'activités portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle, des défis à relever en la matière et, surtout, des pratiques recommandées pour remédier à ce type d'utilisation abusive<sup>1</sup>. Elle aidera les différentes parties prenantes à mieux comprendre comment traiter ce problème.

## I. ÉVOLUTION DU PAYSAGE DES APPLICATIONS

1. Au cours des 15 dernières années, le nombre et l'utilisation des applications ont considérablement augmenté. En 2023, les consommateurs ont dépensé 171 milliards de dollars É.-U. sur les plateformes de téléchargement et les utilisateurs ont passé plus de cinq heures par jour sur des applications. La même année, 257 milliards de nouvelles applications ont été téléchargées, soit une moyenne de 489 000 téléchargements par minute<sup>2</sup>.

2. Si les applications sont devenues un moyen privilégié par les utilisateurs pour accéder à un large éventail de contenus et de services, notamment dans les domaines du commerce électronique et de la banque, elles constituent également un élément important des stratégies de marque pour interagir avec le consommateur. Les applications ont dépassé le cadre des appareils mobiles pour s'étendre à d'autres appareils connectés, notamment les téléviseurs intelligents qui permettent de télécharger des applications à partir des plateformes de téléchargement des fabricants ou de tiers. Les téléviseurs peuvent exécuter des applications via des consoles de jeu et des clés HDMI, ou des dispositifs similaires qui peuvent être branchés. Ces dernières années sont apparues des super-applications conçues pour offrir toute une gamme de services de commerce électronique, de transferts monétaires, de livraison, de transport, de communication, de réseautage social, etc., sur une seule et même plateforme. Ces super-applications sont surtout populaires en Asie, mais des versions dites "légères" voient le jour en Europe.

3. Les applications sont généralement préinstallées sur des appareils connectés ou téléchargées à partir d'une plateforme de téléchargement. Tout comme les autres logiciels, les applications peuvent également être téléchargées et installées sans passer par une plateforme de téléchargement d'applications (ce que l'on appelle communément le "téléchargement hors magasin" ou "sideloading" en anglais). Ces applications sont mises à disposition dans le format de fichier Android Package Kit (APK) par différents moyens, y compris des sites Web spécifiques qui répertorient ces applications et fournissent des indications sur la manière de les télécharger et de les installer. Les fichiers APK peuvent également être diffusés via les médias sociaux, les groupes de messagerie et des URL raccourcies.

---

<sup>1</sup> Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle, *APPLICATIONS ET PLATEFORMES DE TÉLÉCHARGEMENT D'APPLICATIONS – Défis à relever et pratiques recommandées dans la prévention de l'utilisation d'applications et de plateformes de téléchargement d'applications à des fins d'activités portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle*, disponible à l'adresse <https://www.euipo.europa.eu/en/publications/apps-app-stores-challenges-and-good-practices>.

<sup>2</sup> data.ai, *State of Mobile 2024 – The Industry's Leading Report*, disponible à l'adresse <https://sensortower.com/state-of-mobile-2024>.

## **II. UTILISATION ABUSIVE D'APPLICATIONS ET DE PLATEFORMES DE TÉLÉCHARGEMENT D'APPLICATIONS À DES FINS D'ACTIVITÉS PORTANT ATTEINTE AUX DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

4. Cependant, bien que l'utilisation accrue d'applications et de plateformes de téléchargement présente des avantages certains pour les consommateurs et les entreprises, elle a également conduit à leur utilisation abusive à des fins d'activités illégales et frauduleuses, y compris des activités qui portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle. Parmi ces activités, on peut notamment citer :
- a. Les atteintes portées à des droits de propriété intellectuelle sur des applications légitimes. Tout comme les autres logiciels, les applications peuvent être copiées illégalement, en partie ou en totalité, les copies pirates d'applications légitimes étant souvent distribuées en dehors des principales plateformes de téléchargement et utilisées pour diffuser des logiciels malveillants ou publicitaires, ou les éléments d'applications à succès protégés par la propriété intellectuelle (tels que le code, l'interface utilisateur et les fonctionnalités) qui sont copiés ou reproduits illégalement. Dans certains cas, les auteurs d'atteintes à la propriété intellectuelle s'inspirent de composants d'applications à succès pour concevoir des applications qui sont ensuite utilisées pour diffuser des logiciels malveillants ou publicitaires.
  - b. La violation des droits de propriété intellectuelle de tiers par l'intermédiaire d'applications, notamment l'appropriation frauduleuse d'une application (que l'on appelle communément "app squatting" en anglais), qui consiste à utiliser le nom ou des visuels protégés d'une entreprise pour faire croire aux utilisateurs qu'il s'agit d'une application de l'entreprise en question. Comme le cybersquatting, cette pratique peut induire les utilisateurs en erreur et diriger le trafic vers des applications frauduleuses, qui diffusent des logiciels malveillants, portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle, donnent accès à des contenus pirates ou vendent des produits de contrefaçon, ou vers des applications à double usage qui ont une utilisation parfaitement légitime, mais qui sont principalement ou exclusivement utilisées à des fins d'actions portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle.
  - c. L'utilisation abusive d'applications légitimes par les auteurs d'atteintes à la propriété intellectuelle dans le cadre de leurs activités illégales, avec des applications destinées à la commercialisation et au paiement de produits et services portant atteinte à la propriété intellectuelle, telles que les applications de médias sociaux ou de paiement et les applications de communication et de messagerie privée, qui sont utilisées de manière abusive dans le cadre d'activités portant atteinte à la propriété intellectuelle pour fournir des informations, apporter un soutien ou finaliser des transactions.
5. Certaines de ces activités portant atteinte à la propriété intellectuelle non seulement nuisent aux titulaires de droits, mais sont également utilisées dans certains cas pour escroquer les utilisateurs, avec des logiciels espions diffusés par des applications de piratage ou des applications usurpant l'identité d'une marque légitime, qui transmettent les données personnelles de l'appareil et des utilisateurs sans que ces derniers en soient informés et sans leur consentement. Elles peuvent également nuire aux annonceurs qui souffrent de fraude publicitaire, pensant placer des publicités sur des applications légitimes alors qu'elles sont fausses ou clonées.

### **III. TECHNIQUES UTILISÉES PAR LES AUTEURS D'ATTEINTES À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET DÉFIS EN MATIÈRE D'APPLICATION DES DROITS**

6. Les auteurs d'atteintes à la propriété intellectuelle emploient différentes techniques pour éviter d'être détectés par les plateformes de téléchargement d'applications, les titulaires de droits et les mécanismes d'application des droits ultérieurs. Ils peuvent notamment utiliser des applications déguisées en jeux ou d'autres applications apparemment légitimes pour dissimuler des activités illégales. Pour échapper à toute détection lorsqu'elles sont examinées par la plateforme de téléchargement d'applications, les applications malveillantes peuvent également cacher un code nuisible au moyen d'un système de cryptage ou d'un mécanisme à action différée. Certaines applications de piratage sont également dotées de réseaux privés virtuels (VPN) pour masquer l'adresse IP des utilisateurs et contourner les blocages ou les restrictions de géolocalisation.

7. La lutte contre l'utilisation abusive d'applications et de plateformes de téléchargement d'applications à des fins d'actions portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle soulève des problèmes spécifiques en matière de surveillance, de détection et d'application des droits. Bien que certaines plateformes de téléchargement d'applications soient dotées de procédures d'examen permettant d'éviter que des applications frauduleuses ou portant atteinte à la propriété intellectuelle soient répertoriées, l'augmentation du nombre de plateformes de téléchargement d'applications tierces nécessite un contrôle plus étroit des plateformes dont les procédures d'examen sont limitées ou inexistantes. Outre les plateformes de téléchargement d'applications, l'augmentation du nombre de solutions permettant de télécharger des applications sans passer par les moyens légaux ne fait qu'accroître les sources d'applications susceptibles de porter atteinte à la propriété intellectuelle qu'il convient de surveiller. Cela inclut la surveillance des médias sociaux et des forums où des liens vers des fichiers APK sont partagés.

8. En ce qui concerne la détection des applications portant atteinte à la propriété intellectuelle, différentes méthodes doivent être utilisées selon la fonction de l'application et sa source. Les titulaires de droits de propriété intellectuelle doivent parfois utiliser du matériel et des logiciels spécifiques pour installer et inspecter l'application afin de déterminer si elle porte atteinte à la propriété intellectuelle.

9. En ce qui concerne la lutte contre les applications portant atteinte à la propriété intellectuelle disponibles sur les plateformes de téléchargement d'applications, même si ces applications sont retirées de la plateforme, elles restent sur l'appareil de l'utilisateur et peuvent continuer à être utilisées. Comme toute autre forme de piratage, les applications portant atteinte à la propriété intellectuelle qui sont téléchargées sans passer par des plateformes de téléchargement d'applications légales posent des problèmes, notamment en ce qui concerne la nécessité de notifier les hébergeurs des fichiers APK. Comme pour d'autres formes de piratage, certains de ces fournisseurs ne répondent généralement pas aux demandes de retrait, certains services d'hébergement annonçant même qu'ils ne répondent à aucune demande de retrait.

### **IV. PRATIQUES RECOMMANDÉES POUR LUTTER CONTRE L'UTILISATION ABUSIVE DES APPLICATIONS À DES FINS D'ACTIVITÉS PORTANT ATTEINTE AUX DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

10. Certaines plateformes de téléchargement d'applications, de même que des titulaires de droits et certaines autorités chargées de l'application de la loi ont mis en place des pratiques visant à empêcher l'utilisation abusive d'applications à des fins d'activités portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle. La présente contribution est fondée sur un document de travail

qui a été rédigé avant février 2024 et la pleine application de la législation sur les services numériques (DSA), étant entendu que dans l'Union européenne, certaines des pratiques recommandées deviendraient des obligations réglementaires ou devraient être ajustées pour satisfaire à cette nouvelle réglementation.

11. La DSA établit un ensemble de règles relatives aux responsabilités des intermédiaires et des plateformes en ligne, tels que les places de marché, les réseaux de médias sociaux, les plateformes de partage de contenu et les plateformes de téléchargement d'applications. Les nouvelles règles comprennent, entre autres, l'obligation d'établir des conditions générales claires et facilement accessibles, de fournir des rapports de transparence, de mettre en œuvre des mécanismes de notification et d'action et de mettre en place un système de signaleurs de confiance. Tous les intermédiaires en ligne offrant leurs services dans l'Union européenne, qu'ils soient établis à l'intérieur ou à l'extérieur de l'Union européenne, doivent se conformer aux nouvelles règles. La Commission européenne veillera à l'application de la DSA en concertation avec les autorités nationales qui superviseront la conformité des plateformes établies sur leur territoire.

## MESURES PRÉVENTIVES

12. Plusieurs plateformes de téléchargement d'applications et applications mettent en œuvre des mesures pour empêcher l'utilisation abusive de leurs services à des fins illégales ou nuisibles. Sur les plateformes de téléchargement d'applications, les contrats et les politiques relatifs aux développeurs prévoient des dispositions générales concernant les conditions qu'une application doit remplir, y compris en ce qui concerne les questions de propriété intellectuelle.

13. En ce qui concerne les atteintes aux droits de propriété intellectuelle commises par l'application elle-même, les contrats de développeur exigent généralement des développeurs qu'ils s'assurent qu'ils disposent de tous les droits de propriété intellectuelle requis et que l'application ne porte pas atteinte aux droits de propriété intellectuelle d'un tiers. Les politiques de certaines plateformes de téléchargement d'applications vont plus loin encore en précisant que cette exigence ne se limite pas à l'application elle-même, mais s'étend également aux métadonnées utilisées pour la décrire (comme l'utilisation d'une marque protégée dans les métadonnées de l'application), ou que les applications qui induisent les utilisateurs en erreur en utilisant des icônes, des descriptions ou des titres qui usurpent l'identité d'une autre entreprise ou entité, ou qui décrivent de manière erronée la relation avec le titulaire d'une marque sans son autorisation, sont interdites.

14. En ce qui concerne les atteintes aux droits de propriété intellectuelle pouvant résulter de l'utilisation de l'application, certaines plateformes de téléchargement d'applications interdisent les applications qui portent atteinte au droit d'auteur ou qui encouragent les atteintes au droit d'auteur, ou exigent que les applications dont le contenu est généré par les utilisateurs mettent en place des mesures permettant de filtrer, de signaler et de bloquer les contenus contestables ainsi que les utilisateurs dont les actes seraient répréhensibles. En ce qui concerne les applications fondées sur l'intelligence artificielle (IA), certaines plateformes de téléchargement d'applications exigent que celles-ci disposent d'un mécanisme permettant aux utilisateurs de signaler les contenus susceptibles d'être offensants ou illégaux, y compris les contenus portant atteinte à la propriété intellectuelle, et qu'elles utilisent ces rapports pour "informer le filtrage et la modération des contenus" dans leurs applications.

15. Les politiques de certaines plateformes de téléchargement d'applications décrivent également les sanctions auxquelles les développeurs s'exposent s'ils ne respectent pas les règles, comme la suppression ou la suspension de l'application et, dans certains cas, la résiliation de leur compte de développeur.

16. Lors de la création d'un compte de développeur d'applications, les plateformes de téléchargement d'applications demandent généralement différentes informations pour identifier les entreprises et les particuliers qui publient des applications sur leurs plateformes et en vérifier la légitimité. Bien que certaines plateformes de téléchargement d'applications aient imposé de leur propre initiative de telles exigences, la DSA en fait désormais une obligation dans l'Union européenne, avec des critères détaillés à respecter pour garantir la traçabilité des vendeurs<sup>3</sup>.

17. Une fois qu'un développeur a créé un compte, les principales plateformes de téléchargement d'applications examinent les applications soumises avant de les rendre disponibles. Ce processus comprend l'examen du modèle commercial de l'application, de ses performances techniques (y compris les autorisations requises), de sa conception, de son contenu et de ses incidences sur la vie privée. Certaines plateformes de téléchargement d'applications mettent également en place des contrôles spécifiques pour les applications installées à partir d'autres plateformes de téléchargement d'applications ou directement à partir du Web. Ces processus d'examen visent à identifier les applications nuisibles et illégales, y compris celles qui portent atteinte à la propriété intellectuelle, et peuvent être répétés de nombreuses fois si des modifications ou des mises à jour sont apportées par le développeur avant, pendant ou après la publication de l'application.

## MESURES RÉACTIVES

18. Certaines plateformes de téléchargement d'applications ont également mis en place des mesures pour traiter les plaintes des utilisateurs et des titulaires de droits en matière de propriété intellectuelle et y donner suite. Il s'agit notamment de mécanismes de notification et d'action, permettant à tout utilisateur et à toute partie intéressée, comme les titulaires de droits de propriété intellectuelle, de signaler aux plateformes de téléchargement des applications ou des contenus d'applications susceptibles d'enfreindre les lois applicables ou les politiques des plateformes de téléchargement, afin qu'elles prennent les mesures qui s'imposent. Certaines plateformes de téléchargement d'applications ont mis en place des processus de notification guidée via des formulaires Web afin de simplifier et de rationaliser le processus. Des formulaires pré-remplis et des étapes guidées facilitent la soumission de notifications pour différents types d'atteintes à la propriété intellectuelle.

19. Certaines plateformes de téléchargement d'applications envoient également des avertissements aux utilisateurs concernant des applications potentiellement dangereuses qu'ils sont sur le point d'installer ou qu'ils ont installées sur le même appareil à partir d'autres sources (par exemple, des applications téléchargées sans passer par la plateforme de téléchargement d'applications). Ces notifications sont générées automatiquement et informent l'utilisateur du motif de la notification sur la base d'une liste prédéterminée, comprenant différents types de fraudes, de logiciels malveillants, de spams et d'activités d'hameçonnage susceptibles d'affecter les utilisateurs ou leurs appareils. Ces systèmes fonctionnent de la même manière que les logiciels antivirus. Bien qu'ils ne soient pas directement liés aux activités portant atteinte à la propriété intellectuelle, ils empêchent l'installation et l'utilisation d'applications portant atteinte à la propriété intellectuelle à l'origine d'activités frauduleuses qui touchent les utilisateurs et les annonceurs.

20. Alors que la publicité intégrée à l'application se développe rapidement et devrait atteindre environ 322 milliards d'euros dans le monde en 2024<sup>4</sup>, certains auteurs d'atteintes à la propriété intellectuelle rentabilisent leurs activités illégales en escroquant les annonceurs à l'aide de

---

<sup>3</sup> Voir l'article 30 de la législation sur les services numériques, disponible à l'adresse [https://www.eu-digital-services-act.com/Digital\\_Services\\_Act\\_Article\\_30.html](https://www.eu-digital-services-act.com/Digital_Services_Act_Article_30.html).

<sup>4</sup> Statista, "In-App Advertising – Worldwide", disponible à l'adresse <https://www.statista.com/outlook/amo/advertising/in-app-advertising/worldwide>.

fausses applications ou d'applications pirates utilisées pour le placement d'annonces, l'affichage ou les fraudes au clic. Certains monétisent également leur audience grâce à des applications de piratage qui affichent des publicités. Outre le fait qu'elle constitue une source de revenus pour les auteurs d'atteintes à la propriété intellectuelle, la présence de publicités pour des marques légitimes sur des applications portant atteinte à la propriété intellectuelle peut amener les consommateurs à croire, à tort, que ces applications donnent accès à des contenus, des produits ou des services légaux<sup>5</sup>.

21. À cet égard, certaines pratiques recommandées visent à empêcher la monétisation des applications de piratage par le biais de la publicité de marque. C'est le cas du protocole d'accord de la Commission européenne sur la publicité en ligne et les droits de propriété intellectuelle<sup>6</sup> qui a été signé en 2018 par les parties impliquées dans le placement, l'achat, la vente ou la promotion de la publicité. Dans le cadre du protocole d'accord, les parties s'engagent à réduire à un minimum le placement de publicité sur les sites Web et les applications mobiles portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle, afin de les priver des flux de revenus qui rendent leurs activités rentables. De même, le Trustworthy Accountability Group (TAG) a également lancé le TAG Pirate Mobile App Tool pour aider ses membres à empêcher leurs publicités d'apparaître sur des applications connues pour distribuer des contenus pirates<sup>7</sup>.

## V. CONCLUSION

22. L'utilisation accrue d'applications et de plateformes de téléchargement présente des avantages certains pour les consommateurs et les entreprises et, à l'instar des sites Web dans le passé, celles-ci sont devenues essentielles pour les marques pour interagir avec les utilisateurs. Cependant, comme pour la plupart des nouveautés dans l'environnement numérique, les applications et les plateformes de téléchargement d'applications font également l'objet d'une utilisation abusive à des fins d'activités illégales et frauduleuses, y compris des activités qui portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle. On peut citer plusieurs pratiques qui nuisent non seulement aux titulaires de droits, mais aussi aux utilisateurs, qui sont exposés à des menaces de cybersécurité, et aux annonceurs, qui sont victimes de nouvelles techniques de fraude publicitaire.

23. Outre les nouvelles exigences réglementaires dans l'Union européenne, les pratiques recommandées mentionnées dans la présente contribution visent à faciliter leur application générale et à mieux faire comprendre les mesures qui peuvent empêcher l'utilisation abusive des applications et des plateformes de téléchargement d'applications à des fins d'activités portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle.

[Fin du document]

---

<sup>5</sup> Voir : Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle, *Étude 2021 relative à la publicité en ligne sur des sites Web et des applications portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle*, page 7, disponible à l'adresse <https://www.euipo.europa.eu/en/publications/online-advertising-on-ipr-infringing-websites-and-apps>.

<sup>6</sup> Voir : [https://single-market-economy.ec.europa.eu/industry/strategy/intellectual-property/enforcement-intellectual-property-rights/memorandum-understanding-online-advertising-and-ipr\\_en](https://single-market-economy.ec.europa.eu/industry/strategy/intellectual-property/enforcement-intellectual-property-rights/memorandum-understanding-online-advertising-and-ipr_en).

<sup>7</sup> Le groupe de travail chargé de la lutte contre le piratage au sein du TAG a élaboré une série de recommandations relatives à des pratiques recommandées afin d'aider les annonceurs, les agences et les intermédiaires en technologie publicitaire mobile à identifier et à supprimer de leur inventaire publicitaire les applications mobiles portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle.