

## **Comité du développement et de la propriété intellectuelle (CDIP)**

**Vingt-huitième session**  
**Genève, 16 – 20 mai 2022**

### **RÉSUMÉ DE LA BOÎTE À OUTILS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE POUR LES CONCEPTEURS D'APPLICATIONS MOBILES**

*établi par le Secrétariat*

1. L'annexe du présent document contient un résumé de la boîte à outils de propriété intellectuelle pour les concepteurs d'applications mobiles établie dans le cadre du projet relatif au renforcement de l'utilisation de la propriété intellectuelle pour les applications mobiles dans le secteur des logiciels (document CDIP/22/8).

2. La boîte à outils a été mise au point par Mme Anke Moerland, professeure adjointe de droit de la propriété intellectuelle à l'Université de Maastricht, et M. Noam Shemtov, directeur adjoint du Centre d'études de droit commercial de l'Université Queen Mary de Londres.

3. *Le CDIP est invité à prendre note des informations contenues dans l'annexe du présent document.*

[L'annexe suit]

## **Résumé de la boîte à outils de propriété intellectuelle pour les concepteurs d'applications mobiles<sup>1</sup>**

La boîte à outils de propriété intellectuelle pour les concepteurs d'applications mobiles concerne un secteur des industries de la création qui connaît une croissance exponentielle depuis une dizaine d'années : celui des applications mobiles. Elle offre des conseils pratiques aux concepteurs et associations de concepteurs d'applications, aux sociétés conceptrices d'applications mobiles et aux centres de recherche, entre autres.

Son objectif est de présenter différents outils permettant de protéger tout ou partie des droits de propriété intellectuelle attachés aux applications mobiles. Elle passe en revue les raisons pour lesquelles une protection peut être envisagée et les outils qui existent pour l'obtenir. Elle présente le contexte général, donne des informations pratiques sur leur fonctionnalité et examine leurs avantages ainsi que les risques qui leur sont associés. Suivant une approche axée sur les utilisateurs, elle donne des exemples et des modèles d'outils disponibles sur différents marchés et pouvant être utilisés par les concepteurs. La boîte à outils expose les avantages et inconvénients de chaque outil et résume les points clés en conclusion.

L'objet de la boîte à outils est de permettre aux concepteurs de bien connaître les principaux outils de propriété intellectuelle disponibles aux différentes étapes de la conception d'applications mobiles avant de solliciter un avis juridique sur les caractéristiques de chaque outil sur les marchés concernés. Les outils sont présentés en fonction des étapes de la conception des applications mobiles, à savoir : 1) la conception des applications; 2) leur protection; 3) les outils de commercialisation; et 4) les outils permettant de faire face aux atteintes aux droits.

La structure de la boîte à outils suit le cycle de vie des applications mobiles : l'utilisation de contenu pour les applications, la conception des applications, leur diffusion et le respect des droits de propriété intellectuelle qui leur sont attachés. Les concepteurs peuvent se reporter à l'étape qui les intéresse pour obtenir des informations sur les outils disponibles dans certains cas de figure.

La section 2, intitulée "Les applications mobiles du point de vue de la propriété intellectuelle", présente le contexte. Les lecteurs qui ne possèdent pas de connaissances préalables dans le domaine de la propriété intellectuelle trouveront dans cette section une présentation des différents éléments des applications mobiles susceptibles d'être protégés par divers outils de propriété intellectuelle.

La section 3 fournit des informations exhaustives sur les outils qui peuvent être utiles lors de la création d'applications mobiles. Les concepteurs souhaitent parfois utiliser des œuvres de création préexistantes qui peuvent être protégées par la propriété intellectuelle. Cette section présente les moyens les plus courants de déterminer si des œuvres préexistantes sont protégées par une forme de propriété intellectuelle ainsi que les utilisations que le concepteur entend faire qui nécessitent une autorisation. Dans les cas où une autorisation est requise, la boîte à outils fournit des explications, des exemples et des modèles relatifs à différents outils

---

<sup>1</sup> La boîte à outils de propriété intellectuelle pour les concepteurs d'applications mobiles est disponible en version intégrale à l'adresse suivante : [www.wipo.int/export/sites/www/ip-development/en/agenda/pdf/wipo\\_ip\\_toolbox\\_mobile\\_apps.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/ip-development/en/agenda/pdf/wipo_ip_toolbox_mobile_apps.pdf)

d'octroi de licences, tels que les logiciels libres, les licences commerciales de droit d'auteur, les licences Creative Commons, les licences de marques et des points importants relatifs aux conditions d'utilisation des interfaces de programmation d'applications. Bien qu'il n'y ait pas beaucoup de marge de négociation pour certaines licences, il est conseillé aux concepteurs d'applications mobiles de définir, avec l'aide d'un spécialiste des licences, le territoire sur lequel la licence doit s'appliquer, si une licence exclusive ou non exclusive peut être obtenue, les coûts encourus, ainsi que les utilisations couvertes.

La section 4 porte sur plusieurs outils de propriété intellectuelle susceptibles de protéger différents éléments des applications mobiles. Il s'agit notamment du droit d'auteur, des brevets, des marques et de la concurrence déloyale, des droits attachés au dessin ou modèle et des secrets d'affaires. Pour chaque domaine de la propriété intellectuelle, son objectif, les conditions d'octroi de la protection et l'étendue de la protection sont expliqués. Sont ensuite abordés les outils qui peuvent être utilisés pour chaque domaine, tels que l'enregistrement, les recherches sur l'état de la technique et les droits antérieurs, les procédures de demande et les informations requises, les moyens d'éviter une non-utilisation dans le cas des marques, les mentions de réserve du droit d'auteur, la tenue de registres dans le cadre de la conception d'interfaces utilisateur graphiques, les accords de non-divulgaration, etc. Les points principaux et les lignes directrices associés à chaque outil mettent en évidence leur applicabilité dans différents cas de figure et les principales considérations qui permettront d'orienter le processus de prise de décision lors de l'examen de ces outils. La décision de demander une protection sur un marché et selon une procédure donnée dépend de l'évaluation des marchés clés ainsi que de la disponibilité de l'application mobile et des possibilités pour le titulaire d'exercer ses droits sur ces marchés.

La section 5 donne des précisions sur l'étape de la distribution des applications mobiles et examine les outils qui peuvent être utilisés à cet égard. En particulier, les concepteurs qui souhaitent mettre leurs applications à la disposition de plateformes ou des consommateurs peuvent se tourner notamment vers les accords de distribution ou différents types de licences. Parmi les outils d'octroi de licence examinés dans cette section figurent notamment les licences de propriété intellectuelle, les contrats de licence utilisateur final, les licences libres et les licences Creative Commons. Si, grâce aux licences libres et aux licences Creative Commons, des logiciels et des contenus créatifs peuvent être mis à disposition sans redevance, il est important de définir les conditions auxquelles l'utilisation par des tiers sera soumise. Pour chaque type de licence, il convient de prendre en considération les questions relatives, entre autres, au champ d'application territorial et matériel, aux coûts, à l'exclusivité et à la planification de la licence. Il est recommandé de prendre conseil auprès d'un spécialiste des licences.

La section 6 présente différents outils qui peuvent être utilisés pour faire respecter les droits de propriété intellectuelle attachés aux applications mobiles, ainsi que d'éventuelles violations des contrats de licence. Les concepteurs peuvent utiliser plusieurs outils pour exercer leurs droits lorsque des tiers copient des éléments des applications mobiles sans le consentement du titulaire des droits ou lorsque les preneurs de licences ne respectent pas les clauses contractuelles énoncées dans les licences. Il est recommandé de demander un avis juridique en ce qui concerne la plupart des mesures d'exécution. La boîte à outils examine dans le détail les procédures de notification et de retrait des principales plateformes d'applications mobiles, les lettres de mise en demeure suivies de négociations, les procédures administratives et judiciaires, ainsi que les procédures et clauses de règlement des litiges. Afin de choisir l'outil

approprié, il importe de recueillir des éléments de preuve et des informations sur l'auteur de l'atteinte présumée. Pour définir le ressort juridique auprès duquel les litiges doivent être portés, il convient de tenir compte de la force exécutoire des jugements, en particulier dans le cas des litiges transfrontaliers.

La section 7 contient une liste de références et de liens hypertextes utiles. Les concepteurs d'applications mobiles pourront consulter ces références pour obtenir davantage d'informations sur les outils dont il est question, ainsi que sur les exemples et modèles que contient la boîte à outils.

[Fin de l'annexe et du document]