



Commission  
européenne

# Le marché unique numérique

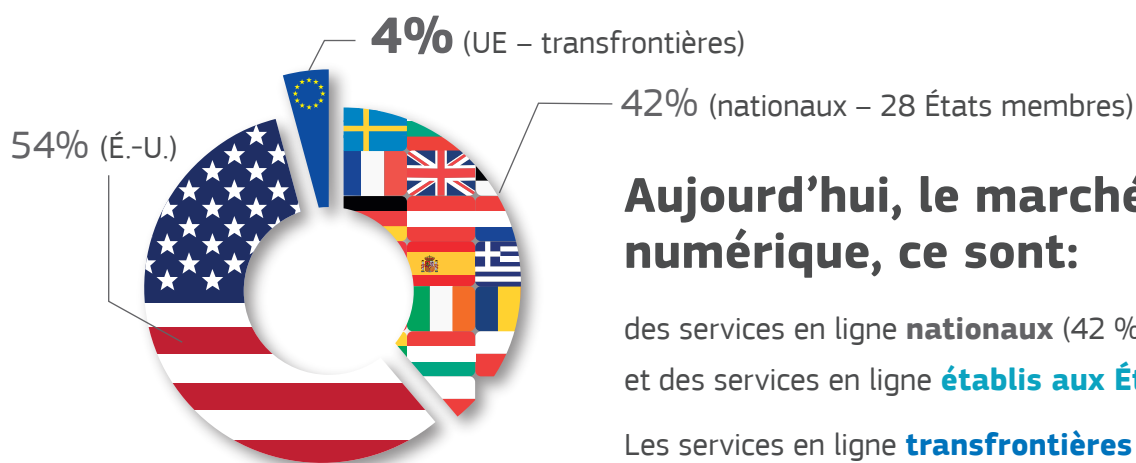
est nécessaire, voici pourquoi

315 millions  
d'Européens  
utilisent  
l'internet  
chaque jour



Un **marché unique numérique** peut engendrer une croissance supplémentaire à hauteur de **415 milliards d'euros**, **des centaines de milliers** de nouveaux emplois et une **société de la connaissance dynamique**.

Mais des obstacles à la réalisation de ce potentiel subsistent...



## Aujourd'hui, le marché numérique, ce sont:

des services en ligne **nationaux** (42 %) et des services en ligne **établis aux États-Unis** (54 %).

Les services en ligne **transfrontières au sein de l'UE** ne représentent que 4 % du marché.

## DES SOLUTIONS SONT NÉCESSAIRES – TROIS DOMAINES PRIORITAIRES



# 1

### Un meilleur accès aux biens et services numériques dans toute l'Europe pour les consommateurs et les entreprises

#### Libérer le potentiel du commerce électronique



En 2014, **15 % des consommateurs** ont fait des achats en ligne dans d'autres pays de l'UE, contre **44 % dans leur propre pays**.

→ Les consommateurs de l'UE pourraient **économiser 11,7 milliards d'euros** par an s'ils pouvaient choisir parmi toute la gamme de biens et services de l'Union lorsqu'ils achètent en ligne.



Seulement **7 % des PME** de l'UE réalisent des ventes transfrontières.

Si une petite entreprise en ligne souhaite exercer ses activités dans un autre pays de l'UE, il lui en coûtera environ **9 000 euros** pour s'adapter à la législation nationale.

→ Si des règles identiques en matière de commerce électronique étaient appliquées dans tous les États membres de l'UE, **57 % des entreprises** se mettraient à vendre en ligne à destination d'autres pays de l'UE ou accroîtraient leurs ventes de ce type.

#### Des coûts abordables pour la livraison de colis



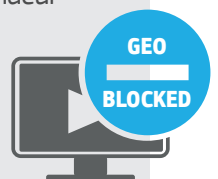
Pour plus de **90 % des acheteurs en ligne**, il est important que les **frais de livraison** soient **peu élevés** et que des **options de retour pratiques** soient disponibles.

Selon **62 % des entreprises** qui souhaitent vendre en ligne, les coûts de livraison trop élevés constituent un problème.

#### Lutter contre le blocage géographique

Sur l'ensemble des tentatives de commande transfrontière, **52 %** n'aboutissent pas parce que le vendeur ne dessert pas le pays du consommateur.

→ Moins de clients, moins de recettes pour les entreprises



#### Simplifier le régime de TVA

Si une petite entreprise en ligne souhaite exercer ses activités dans un autre pays de l'UE, elle devra supporter au moins **5 000 euros** par an de coûts liés au respect de la réglementation TVA pour chaque État membre vers lequel elle souhaite effectuer des livraisons.

#### Moderniser le droit d'auteur



**1 Européen sur 3** est intéressé par la possibilité de regarder ou d'écouter des contenus de son pays d'origine lorsqu'il se trouve à l'étranger,



**1 Européen sur 5** est intéressé par la possibilité de regarder ou d'écouter des contenus d'autres pays de l'UE.

→ Une occasion à ne pas manquer: **les images, les films, la musique et les jeux** représentent les activités en ligne les plus populaires, et les dépenses dans les divertissements et les médias numériques devraient afficher des taux de croissance à deux chiffres (autour de **12 %**) pendant les cinq prochaines années.

## 2

### Mettre en place un environnement favorable aux réseaux et services numériques



#### Des règles européennes fortes en matière de protection des données pour doper l'économie numérique

**72 % des internautes** européens s'inquiètent toujours de devoir communiquer en ligne trop de **données à caractère personnel**.

#### Déployer le haut débit rapide pour tous

L'adoption du haut débit rapide se fait lentement: seuls **22,5 % des abonnements** portent sur des connexions rapides (au-dessus de 30 Mbps), et l'Europe connaît des retards importants dans le déploiement de la technologie la plus récente, la 4G, en raison du manque de radiofréquences appropriées.

Les réformes du spectre pourraient faire baisser les prix des services mobiles et, à terme, stimuler la productivité (augmentation estimative du PIB de l'UE de **0,11 à 0,16 % en cinq ans**).



59%



15%



Seuls **59 %** des Européens ont accès à la **4G**; cette proportion tombe à **15 %** dans les **zones rurales**.

## 3

### Créer une économie et une société numériques européennes avec un potentiel de croissance

#### Mégadonnées et informatique en nuage



Données numériques stockées dans le nuage:  
**2013: 20 % - 2020: 40 %**

Le recours aux mégadonnées par les 100 plus grands fabricants de l'UE pourrait permettre d'**économiser 425 milliards d'euros**.

Selon des études, l'analyse des mégadonnées pourrait à elle seule faire gagner **1,9 %** de croissance économique à l'UE d'ici à 2020, correspondant à une augmentation du **PIB de 206 milliards d'euros**.

#### Une société de l'information inclusive

Près de la moitié de la population de l'UE (**47 %**) ne possède pas de compétences numériques suffisantes, alors que, dans un avenir proche, de telles compétences seront nécessaires pour **90 % des emplois**.

Une stratégie du «numérique par défaut» dans le secteur public pourrait permettre d'économiser environ **10 milliards d'euros chaque année**.

