

Fiche presse

Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références
Édition 2025



Insee

Les secteurs d'activité de l'économie numérique en France regroupent 369 000 entreprises au sens d'unités légales, et un poids dans l'emploi total de 8 %.

Le développement des pratiques numériques dans les sphères personnelle et professionnelle offre de nouvelles possibilités sociales et économiques, mais produit également des effets négatifs.

La dématérialisation des procédures administratives offre un nouveau canal d'accès.

Cependant, un tiers des personnes âgées de 60 à 74 ans, surreprésentées dans les zones rurales, y renoncent.

Les techniques d'enseignement s'appuient plus fréquemment sur les outils numériques, mais leur appropriation reste marquée par les inégalités socio-familiales.

Les réseaux sociaux ouvrent de nouvelles formes de sociabilisation ; pour autant, lorsqu'ils sont consultés plusieurs fois par heure, ils peuvent également être associés à des syndromes dépressifs.

[Voir p.7](#)

Définitions

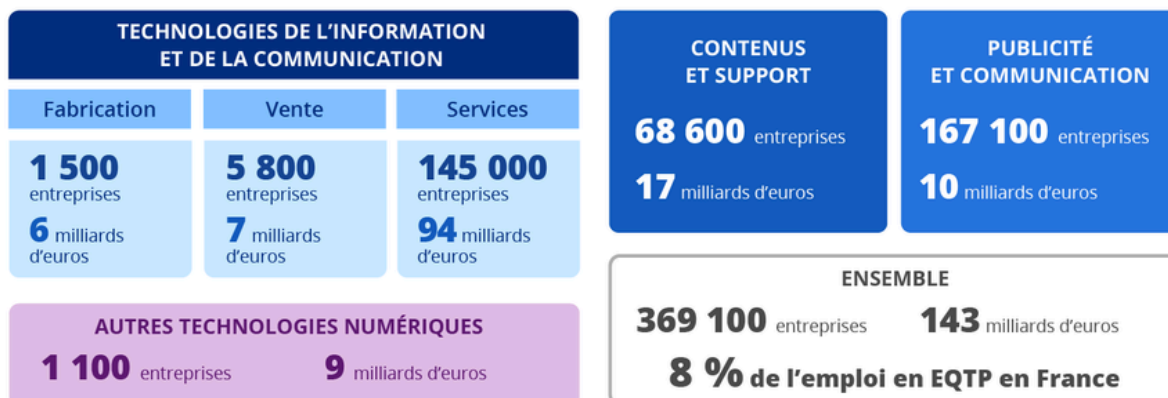
Une personne en situation d'**illectronisme** ne possède pas de compétences dans au moins quatre des cinq domaines numériques ou ne se sert pas d'Internet (incapacité ou impossibilité matérielle de l'utiliser dans les trois mois précédant l'enquête).

Une personne a des **compétences numériques faibles** si elle manque de compétences dans un à trois domaines. Les cinq domaines de compétences numériques sont les suivants. Ils sont mesurés à partir des pratiques effectuées au cours des trois mois précédant l'enquête :

- la recherche d'information (sur des produits et services ou la vérification des sources, etc.) ;
- la communication (envoyer ou recevoir des courriels, etc.) ;
- l'utilisation de logiciels (traitement de texte, etc.) ;
- la protection de la vie privée (refuser les cookies, restreindre l'accès à sa position géographique, etc.) ;
- la résolution de problèmes (accéder à son compte bancaire par Internet, suivre des cours en ligne, etc.).

Les emplois de l'économie numérique représentent 8 % de l'emploi total en 2022

Valeur ajoutée et entreprises des secteurs de l'économie numérique



Le **secteur des technologies de l'information et de la communication (TIC) englobe les trois quarts du chiffre d'affaires et de la valeur ajoutée de l'économie numérique** avec moins de la moitié des entreprises.

Dans le secteur des autres technologies numériques et dans les domaines de la vente des TIC et de la fabrication des TIC, le chiffre d'affaires et la valeur ajoutée sont particulièrement élevés en comparaison du nombre d'entreprises, au contraire du secteur de la publicité et de la communication.

Le poids de l'économie numérique dans les secteurs marchands non agricoles et non financier est de 8 % des emplois en équivalent temps plein (EQTP). Cette part est nettement supérieure en Île-de-France.

Le chiffre d'affaires des secteurs de l'économie numérique en France est de 365 milliards d'euros en 2022 et leur valeur ajoutée est de 143 milliards d'euros, soit 10 % de la valeur ajoutée générée par l'ensemble des entreprises des secteurs marchands non agricole et non financier.

L'augmentation du nombre d'unités légales économiquement actives entre 2014 et 2022 est deux fois plus forte dans les secteurs du numérique en comparaison de l'ensemble des secteurs de l'économie : 84 % contre 43 %.

[Voir fiche 4.2 p.112](#)

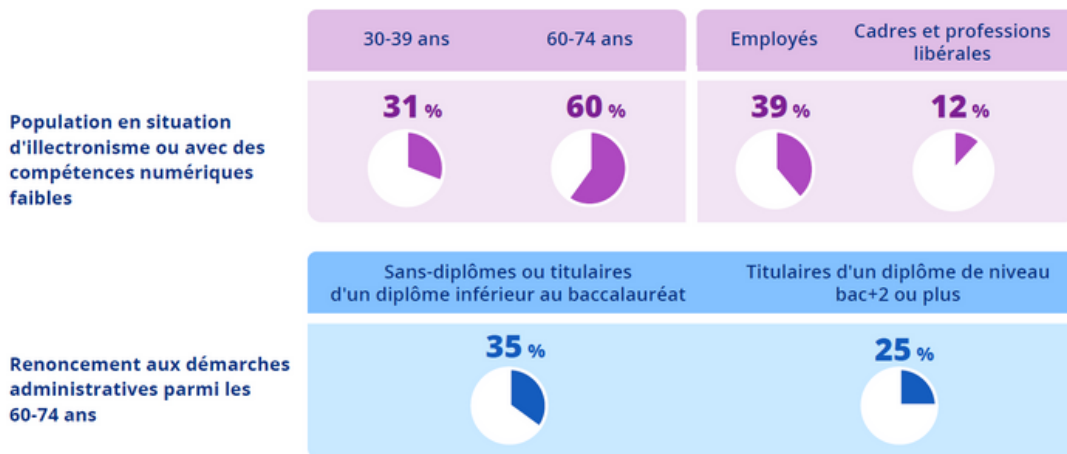
82 % de la population de 15 ans ou plus se connecte quotidiennement à Internet mais 46 % n'est pas à l'aise avec les outils numériques

En 2024, **82 % de la population de 15 ans ou plus déclare se connecter quotidiennement à Internet, contre 47 % en 2009.**

En 2023, parmi la population âgée de 15 à 44 ans qui s'est connectée au moins une fois à Internet, la quasi-totalité des personnes l'a fait au moyen d'un smartphone, quel que soit leur niveau de revenu.

Parmi les trentenaires, 31 % ne sont pas à l'aise avec les outils numériques en 2023, car ils sont en situation d'illectronisme ou ont des compétences numériques faibles. **Parmi les personnes âgées de 60 à 74 ans, cette part est de 60 %.** La part de la population française qui n'est pas à l'aise avec les outils numériques est inférieure à la moyenne de l'Union européenne (UE) mais elle est nettement supérieure à celle des pays nordiques.

Compétences numériques de la population et renoncement aux démarches administratives



Seuls 13 % des élèves de troisième de l'éducation prioritaire renforcée ont un niveau de maîtrise élevé des compétences numériques

En France, si 32 % des élèves de troisième atteignent un « bon » ou un « excellent » niveau de maîtrise des compétences numériques en 2022, cette part dépend de la composition sociale des établissements et *in fine* de l'origine sociale des élèves.

Élèves de troisième avec un bon ou un excellent niveau de maîtrise des compétences numériques en 2022



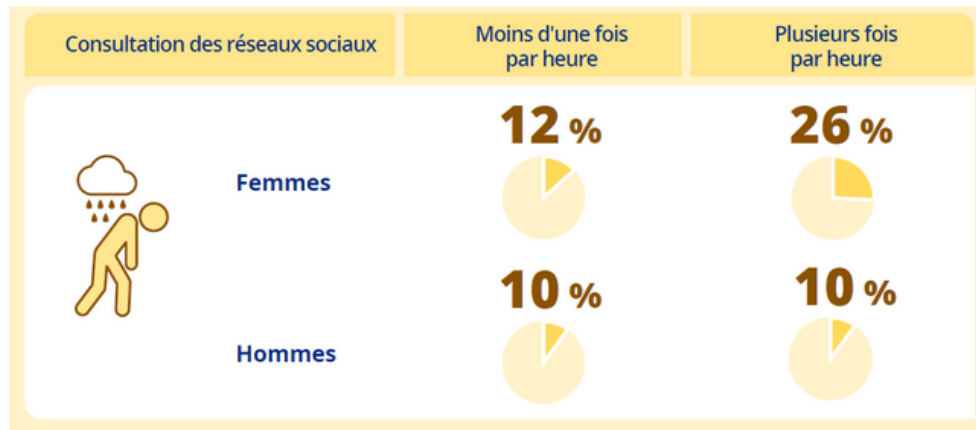
Un quart des femmes âgées de 18 à 24 ans qui consultent les réseaux sociaux plusieurs fois par heure présentent des syndromes dépressifs

En 2022, 30 % des personnes âgées de 18 à 24 ans se connectent à plusieurs reprises aux réseaux sociaux par heure. Dans cette tranche d'âge, 54 % sont exposées quatre heures ou plus aux écrans chaque jour.

La prévalence des syndromes dépressifs varie de 8 % chez les personnes âgées de 18 à 69 ans consultant les réseaux

sociaux moins d'une fois par heure, à 19 % chez celles les consultant plusieurs fois par heure. L'écart est particulièrement prononcé pour les femmes. La prévalence peut atteindre jusqu'à 26 % chez les femmes âgées de 18 à 24 ans.

Prévalence des syndromes dépressifs parmi les personnes âgées de 18 à 24 ans
en France hors Mayotte et Guyane en 2022

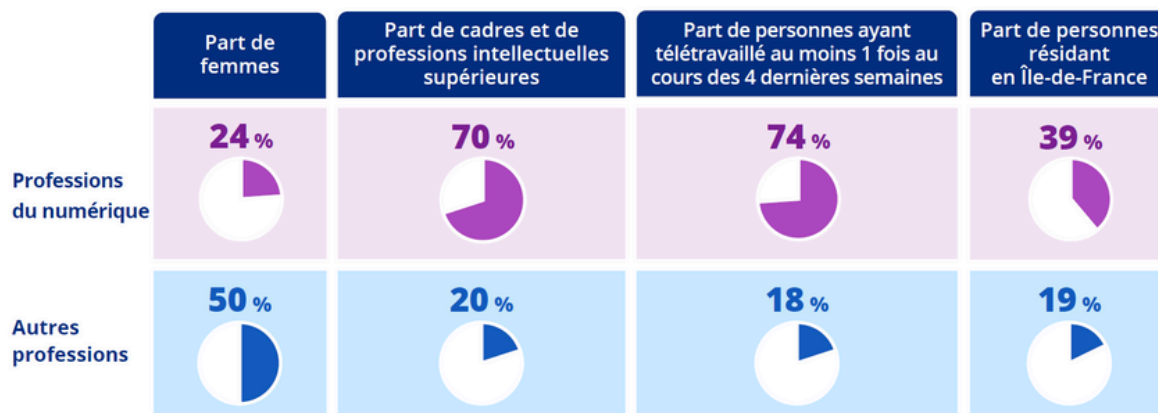


[Voir fiche 1.7 p.66](#)

26 % des salariés âgés de 20 à 62 ans pratiquent le télétravail en 2023, contre 9 % en 2019

L'organisation du travail s'est modifiée avec le **développement de la pratique du télétravail** durant la crise du Covid-19, qui s'est ensuite installée durablement malgré une légère baisse. En France métropolitaine, parmi les salariés de 20 à 62 ans, cette part a été **multipliée par trois entre 2019 et 2023**, passant de 9 % à 26 %.

24 % de femmes et 70 % de cadres et de professions intellectuelles supérieures dans les métiers du numérique



La famille de métiers « informatique et systèmes d'information » englobe 50,9 % des métiers du numérique, en moyenne de 2021 à 2023, tandis que la famille « analyse de données et intelligence artificielle » en regroupe 2,5 %, contre 1,4 % en 2009.

Les tensions de recrutement dans les professions numériques persistent en 2023, en particulier pour les emplois de techniciens mais elles ont tendance à baisser pour les ingénieurs.

[Voir fiche 4.3 p.114](#)

L'usage des technologies d'intelligence artificielle dans les entreprises françaises est passé de 6 % à 10 % entre 2023 et 2024

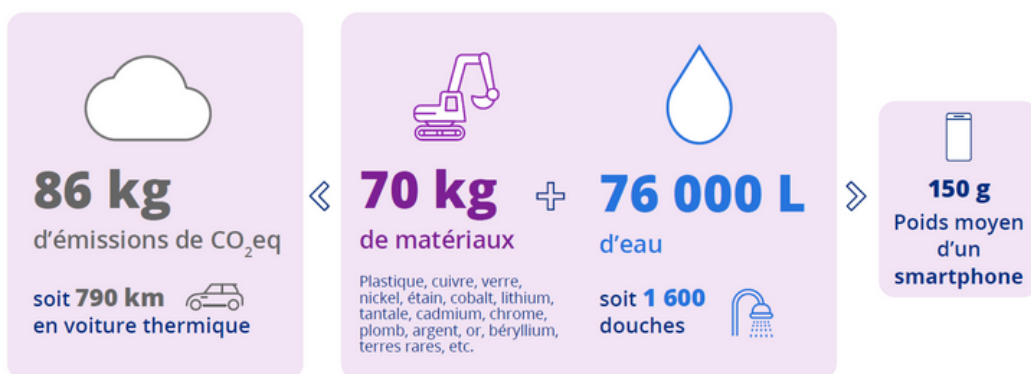
En 2023, **69 % des entreprises de dix salariés ou plus ont un site web et 67 % utilisent au moins un média social.** L'usage déclaré des technologies d'intelligence artificielle (IA) a augmenté dans les entreprises françaises entre 2023 et 2024 : il est passé de 6 % des entreprises à 10 %.

En 2023, la part d'exploitations agricoles qui utilisent des logiciels spécialisés est de 30 % pour les exploitations de fruits et d'autres cultures permanentes, de 49 % pour les exploitations de maraîchage et d'horticulture, et s'élève à 76 % pour celles de bovins lait et de bovins lait et viande. Les robots et les automates sont moins répandus.

[Voir fiche 3.7 p.104](#)

97 % de l'empreinte carbone d'un smartphone provient de sa fabrication

La consommation d'énergie des outils numériques ne constitue qu'une partie des effets sur l'environnement. En effet, 97 % de l'empreinte carbone d'un smartphone provient de sa fabrication et seulement 3 % de sa consommation. Or, 40 % de la population qui dispose d'un smartphone en 2024 l'a acheté ou reçu neuf moins de deux ans auparavant.



[Voir fiche 1.5 p.62](#)

Encadré

Périmètre de l'économie numérique

[Voir Vue d'ensemble p.7](#)

Au croisement de la production et de l'usage, se trouve le **secteur des « technologies de l'information et de la communication »** qui regroupe la fabrication et la vente (commerce de gros) des équipements numériques mais également les services numériques (édition de logiciels, télécommunications, programmation, traitement des données, etc.). Le **secteur des « autres technologies numériques »** comprend notamment la production du matériel photographique ou des équipements d'aide à la navigation. Les deux derniers secteurs sont « publicité et communication » ainsi que « contenus et supports », qui englobe par exemple le cinéma et la musique.

Insee

Direction générale:
88, avenue Verdier
92541 Montrouge Cedex

Contact presse
01 87 69 57 57
bureau-de-presse@insee.fr

[insee.fr](https://www.insee.fr)      

Fiche presse

Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références
Édition 2025



Insee

La numérisation de l'économie transforme les modes de consommation et d'échange. Grâce à l'exploitation des données de paiement en ligne des consommateurs, les importations numériques sont estimées à 3,9 % de la consommation des ménages en France en 2022.

Les paiements numériques sont fortement concentrés auprès d'un nombre limité de centrales de paiement situées dans quelques pays. Parmi l'ensemble des paiements numériques, 19,5 % sont en

direction du Luxembourg, contre seulement 0,04 % en direction de la Chine. La moitié des importations numériques de services financiers sont faites depuis l'Irlande et la Lituanie.

Globalement, un tiers des achats numériques sont faits à l'étranger. La composition du panier numérique des Français est distincte selon qu'ils achètent en France ou à l'étranger : ils consomment davantage de services réglementés en France et de services multimédias à l'étranger.

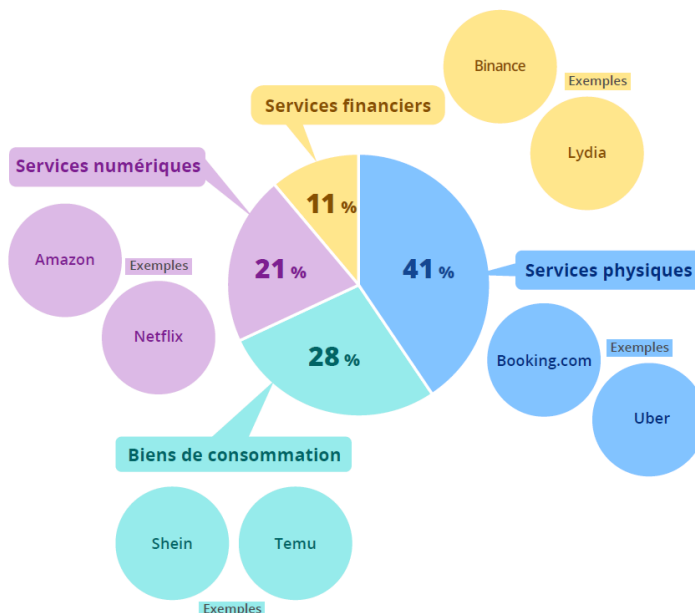
[Voir p.27](#)

Les importations numériques représentent 3,9 % de la consommation des ménages en France et 1 800 euros par an et par ménage

En 2022, en France, un milliard de transactions en ligne ont été réalisées en direction de terminaux de paiement situés à l'étranger pour un total de **53,9 milliards d'euros**. Contrairement aux importations françaises traditionnelles, elles ont pour principale source une **minorité de pays hébergeant les sièges européens des géants de l'Internet** (Luxembourg, Pays-Bas, Irlande, etc.).

En 2022, ces importations numériques s'élèvent à **3,9 % de la consommation totale des ménages**. Chaque ménage a procédé à 35 transactions et importé numériquement **1 798 euros de biens et de services**.

En 2022, les importations numériques représentent 3,9 % de la consommation des ménages, soit 1 800 euros de biens et de services par an et par ménage



Ces paiements numériques peuvent être décomposés suivants les biens et services importés, mais tous les paiements réalisés auprès d'une même entreprise sont comptabilisés sur le bien ou service principal de l'entreprise malgré la diversité des biens et services que celle-ci peut vendre. Par exemple, les paiements effectués sur Amazon sont comptabilisés en « services numériques ».

- Les ménages français dépensent en moyenne 733 € en **importations de services dit « physiques »**, la plus forte composante des importations numériques (**40,8 %**). Il s'agit par exemple des réservations de séjours sur Booking.com ou des courses de taxi sur l'application Uber.
- Les « **biens** » commandés directement par les internautes depuis des sites étrangers constituent la deuxième dépense importée en ligne : 500 € par ménage, soit **27,8 %** du total. Cela correspond par exemple aux achats sur les plateformes Shein ou Temu.
- Le troisième poste de dépense correspond aux « **services numériques** » : 370 € par personne, soit **20,6 %** du total. Il inclut notamment les abonnements multimédias sur des plateformes comme Amazon, Netflix ou Spotify.
- Enfin, les ménages dépensent 195 € en moyenne en « **services financiers** », soit **10,9 %** des importations numériques. Cela inclut les paiements pour des services financiers (par exemple un abonnement Lydia, qui permet des transferts d'argent entre utilisateurs grâce à un numéro de téléphone) et les versements ou achats d'actifs (cagnottes, fonds indicels ou encore cryptomonnaie).

Les flux numériques sont fortement concentrés vers des pays spécialisés dans les services numériques et financiers

Les flux numériques sont fortement concentrés vers quelques pays, principalement de petite taille et dont l'économie est très largement orientée vers la production de services numériques et financiers. **La part de ces pays dans les transactions numériques est donc très nettement supérieure à celle du commerce traditionnel** : il s'agit entre autres du **Luxembourg (19,5 %** des importations numériques), des **Pays-Bas (17,3 %)**, de **l'Irlande (12,9 %)** et de la **Lituanie (2,6 %)**.

À l'inverse, les plus grands pays producteurs de biens sont davantage des exportateurs traditionnels que numériques. La **Chine** est particulièrement représentative en la matière, située au quatrième rang des exportateurs traditionnels, mais avec seulement **0,04 %** des importations numériques. En effet, les ménages, qui importent numériquement des biens de consommation, le font via des plateformes telles que Amazon ou Shein dont les centres de décision européens sont hébergés respectivement au Luxembourg et en Irlande.

La moitié des importations numériques de services financiers depuis l'Irlande et la Lituanie

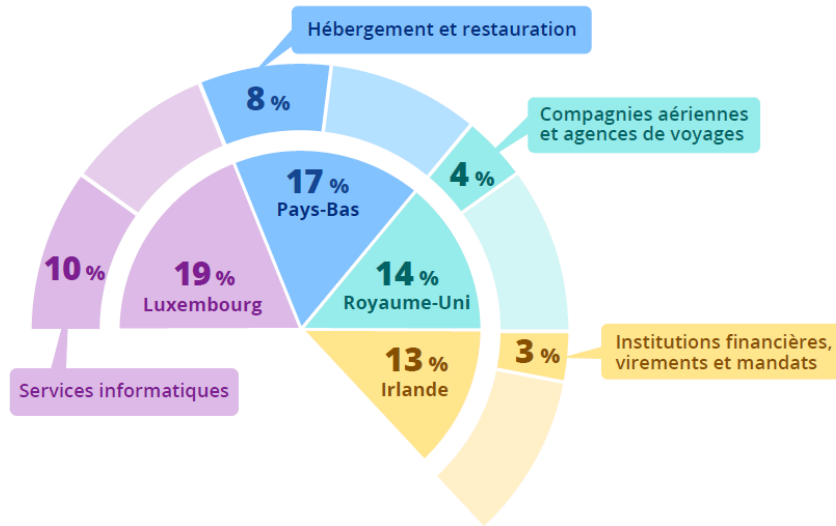
93,5 % des paiements des services financiers des ménages sont traités par des terminaux hébergés dans seulement **dix pays**, tous détenteurs du passeport financier, ce qui permet aux banques et sociétés de services financiers agréées de l'Union européenne de commercer librement dans n'importe quel État de l'UE.

L'Irlande et la **Lituanie** en effectuent à eux deux près de la moitié (49,1 %). Avec **l'Estonie, Malte** ou encore **Chypre**, elles sont devenues un lieu d'implantation privilégié des entreprises de la finance numérique.

Le Luxembourg, les Pays-Bas, le Royaume-Uni et l'Irlande captent deux tiers du commerce numérique

Les flux de commerce numérique sont dominés par quelques pays dont **les caractéristiques fiscales et juridiques favorisent l'implantation des plateformes ou des sièges de quelques multinationales dominant l'économie numérique**. Les quatre premiers pays (Luxembourg, Pays-Bas, Royaume-Uni et Irlande) représentent 64,0 % de l'ensemble des paiements par carte sur des plateformes étrangères, et les dix premiers (avec en plus l'Allemagne, l'Espagne, la Belgique, Chypre, les États-Unis et la Lituanie), 88,4 %.

Importations numériques depuis les principaux pays



Répartition des paiements par carte effectués sur des plateformes étrangères

Le premier **couple secteur-pays** dans les importations numériques françaises est celui des **services informatiques** au **Luxembourg** (10,4 % des importations numériques, avec en particulier Amazon). Le deuxième et le troisième sont les secteurs de l'hébergement (4,2 %) et de la restauration (3,8 %), tous deux aux Pays-Bas, et le quatrième, le secteur des agences de voyage au Luxembourg (3,5 %). À eux quatre, ces secteurs-pays composent plus d'un cinquième des dépenses numériques à l'étranger.

Un tiers des achats numériques sont effectués sur des plateformes étrangères

En France, en 2022, les consommateurs ont procédé à trois milliards d'achats sur Internet pour un montant total de 183 milliards d'euros. **Un tiers des transactions, et 29 % des montants, ont été effectués sur des plateformes étrangères**, la plupart présentes en Union européenne (77 % des importations).

Sources

Cette étude fait une **analyse inédite de la consommation des Français en ligne en 2022 mesurée à l'aide de données de paiement par carte bancaire des clients de banques françaises**. Les données utilisées dans ce dossier sont issues d'une collecte trimestrielle de la Banque de France auprès des banques commerciales résidentes et des branches françaises des banques étrangères. Cette collecte contient **l'ensemble des paiements effectués en ligne par les détenteurs de cartes bancaires françaises vers le reste du monde**.

[i Voir p.36](#)

Insee

Direction générale:
88, avenue Verdier
92541 Montrouge Cedex

Contact presse
01 87 69 57 57
bureau-de-presse@insee.fr

[insee.fr](https://www.insee.fr)      

Fiche presse

Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références
Édition 2025



Insee

La cyberviolence affecte 3,2 % de la population majeure en 2022. En 2024, les atteintes en ligne constituent 12 % des atteintes à la personne enregistrées par les forces de sécurité intérieure, en nombre de victimes. Le harcèlement en ligne, l'une des formes de cyberviolence les plus courantes, représente 35 % des délits de harcèlement.

Les femmes majeures déclarent davantage que les hommes être victimes de cyberviolence. Par ailleurs, chez les majeurs, le partenaire ou l'ex-partenaire est

le principal auteur connu pour 13 % des cyberviolences.

Le nombre de victimes de cyberviolence a fortement augmenté ces dernières années, et les mineurs sont particulièrement exposés. Au collège, 21 % des élèves déclarent avoir subi des insultes en ligne en 2022. Au lycée, c'est le cas de 15 % des élèves en 2023.

Au collège, 31 % des filles déclarent des cyberviolences, contre 26 % des garçons.

[i Voir p.37](#)

Définitions

Les **cyberviolences** (ou violences en ligne) désignent les formes d'atteintes aux personnes qui relèvent de l'utilisation d'un outil numérique, qui peut être considéré comme un moyen, un but ou un lieu de ces atteintes. Ici, les **violences non physiques** désignent l'ensemble des violences sexuelles non physiques et violences psychologiques ou verbales.

Le champ des **infractions** en lien avec le numérique désigne les crimes et délits commis à l'aide d'un outil numérique ou visant les outils numériques. Les contraventions, infractions les moins graves, ne figurent pas dans le périmètre de cette étude.

[i Voir p.48](#)

8,9 % de la population majeure victime de violences non-physiques, dont 3,2 % de cyberviolences en 2022

En 2022, **3,2 % de la population majeure** résidant en France métropolitaine, en Martinique, en Guadeloupe ou à la Réunion, **déclare avoir été victime d'une forme de violence non-physique numérique**, contre 8,9 % toutes violences non-physiques confondues. Celles-ci prennent majoritairement la forme d'injures et de harcèlement en ligne, dont sont victimes respectivement 1,4 % et 0,9 % de la population en 2022.

20,5 % des victimes de violences numériques déclarent des dommages psychologiques très importants et 30,5 % des dommages psychologiques importants. Pour autant, seulement 7,3 % des victimes déclarent avoir porté plainte pour au moins une cyberviolence.

12 % des atteintes à la personne enregistrées en 2024 sont des cyberviolences

En 2024, la police nationale et la gendarmerie nationale ont enregistré **124 800 victimes de crimes et délits relevant d'actes portant atteinte ou visant à porter atteinte à la personne en lien avec le numérique**. Le nombre de victimes enregistrées a augmenté depuis 2016 (+75 000).

La part du numérique au sein des atteintes à la personne augmente, passant de 9 % en 2016 à 12 % en 2024. Une atteinte numérique à la personne sur deux correspond à du **harcèlement moral**, faisant 62 200 victimes en 2024.

Plus d'un tiers des délits de harcèlement enregistrés sont commis via le numérique

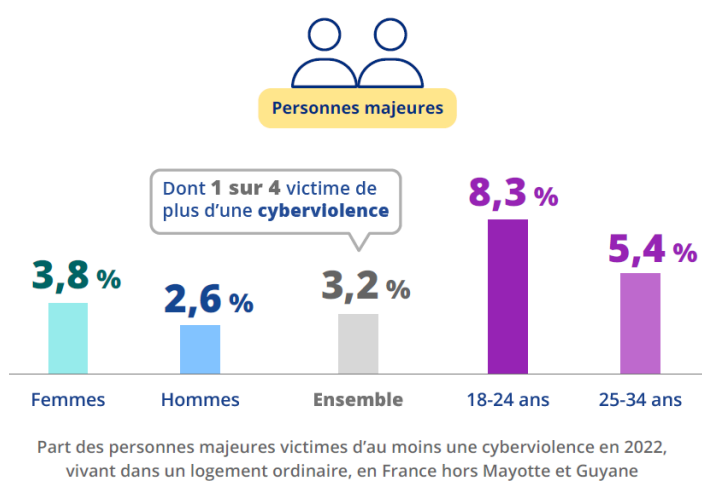
En 2024, 35 % des victimes ont subi du harcèlement en lien avec le numérique. Le nombre de victimes de harcèlement sexuel numérique a été multiplié par six depuis 2016 : plus de 1 000 victimes ont été enregistrées par les forces de sécurité intérieure en 2024, contre moins de 200 en 2016. La part du numérique dans le harcèlement sexuel augmente aussi, il concerne 11 % des victimes en 2016 contre 22 % en 2024.

Les **atteintes à la vie privée** sont les atteintes enregistrées le plus souvent en lien avec le numérique. La part du numérique dans ces atteintes est en augmentation depuis 2016 : le numérique concernait 83 % des victimes, contre 91 % en 2024.

3,8 % des femmes majeures victimes de cyberviolences, contre 2,6 % des hommes

En 2022, les femmes déclarent davantage que les hommes être victimes de violences non physiques (10,0 % contre 7,7 %), et en particulier de cyberviolences : 3,8 % des femmes âgées de 18 ans ou plus en sont victimes, contre 2,6 % des hommes. Les femmes majeures sont aussi **plus souvent victimes de cyberviolences à caractère sexuel**, comme le harcèlement sexuel en ligne ou les exhibitions sexuelles : 0,7 % d'entre elles sont concernées, contre 0,1 % des hommes dans les deux cas.

Toutefois, **certaines atteintes touchent davantage les hommes majeurs**. Ils sont plus souvent victimes de menaces que les femmes (2,3 % contre 1,5 %) et d'injures toutes formes confondues (4,6 % contre 4,1 %). Cependant, cet écart n'est pas significatif pour les seules atteintes en lien avec le numérique.



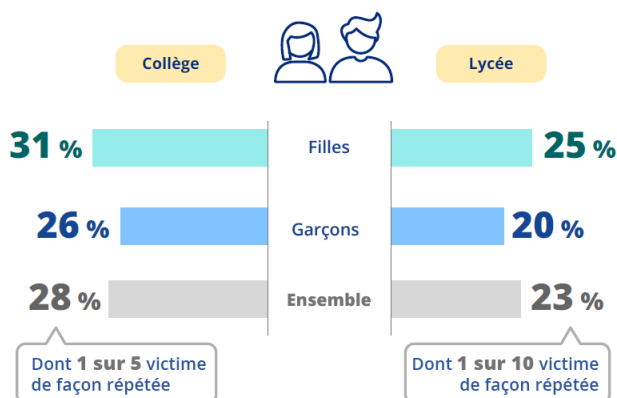
Chez les majeurs, le partenaire ou l'ex-partenaire est le principal auteur connu pour 13 % des cyberviolences

Lorsque l'auteur d'une atteinte en ligne est déclaré connu, **il s'agit souvent du partenaire ou de l'ex-partenaire**, qui est notamment cité dans plus de 16 % des cas pour les faits de harcèlement moral, de diffusion d'images et d'informations personnelles et de pression sexuelle grave.

Parmi les auteurs connus par les victimes, **les collègues de travail** sont les plus souvent cités en cas de harcèlement sexuel. Ils sont également souvent cités pour des faits de pression sexuelle grave ou de harcèlement moral.

Trois collégiens sur dix victimes de cyberviolence dans le cadre scolaire

Au cours de l'année scolaire 2022-2023, **23 % des lycéens** ont subi au moins une fois une forme de cyberviolence en lien avec le cadre scolaire. Parmi les **collégiens**, **28 %** ont été victimes de cyberviolence pendant l'année scolaire 2021-2022.



Part d'élèves victimes d'au moins une cyberviolence subie dans le cadre scolaire, public et privé sous contrat, en France au cours de l'année scolaire 2021-2022 pour les collégiens, 2022-2023 pour les lycéens

21 % des collégiens et 15 % des lycéens déclarent subir des insultes verbales ou écrites en ligne

La **cyberviolence subie par les élèves du second degré** prend très souvent la forme d'une **insulte**, d'une **moquerie**, d'un **surnom désagréable** ou d'une **humiliation**, pour 21 % des collégiens et 15 % des lycéens. La diffusion de rumeurs, commentaires, photographies ou films humiliants sur internet fait également partie des cyberviolences les plus fréquentes : 9 % des lycéens ou des collégiens la subissent.

Les autres formes de cyberviolence concernent chacune 5 % des élèves ou moins. **Les cyberviolences s'inscrivent dans un contexte global de violence** : 66 % des collégiens et 51 % des lycéens sont victimes d'atteintes verbales (un surnom, une insulte, une humiliation ou une moquerie) en ligne ou hors ligne.

31 % des collégiennes sont victimes de cyberviolence, contre 26 % des collégiens

Au collège comme au lycée, la part des filles victimes d'au moins une forme de cyberviolence est supérieure à celle des garçons. En effet, 31 % des collégiennes et 25 % des lycéennes déclarent au moins une forme de cyberviolence, contre 26 % des collégiens et 20 % des lycéens.

Les filles sont beaucoup plus souvent victimes que les garçons de la diffusion de rumeurs, de commentaires, de photographies ou de films humiliants par internet : 11 % contre 7 %, au collège comme au lycée. Au collège, les filles subissent aussi davantage d'insultes, injures, moqueries, surnoms ou humiliations via les outils numériques (24 % contre 18 %).

Insee

Direction générale:
88, avenue Verdier
92541 Montrouge Cedex

Contact presse
01 87 69 57 57
bureau-de-presse@insee.fr

insee.fr      