

Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références

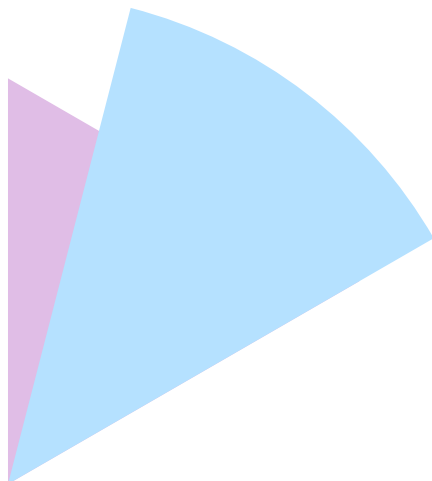
Édition 2025



Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références

Édition 2025



Coordination

Maxime Jouvenceau

Contribution

Insee :

Christophe Bordet,
Hugo Camille,
Gaëlle Gateaud,
François Gleizes,
Valentin Guilloton,
Maxime Jouvenceau,
Clément Lefebvre,
Stéphane Luquet,
Fanch Morvan,
Séverine Pujol,
Christelle Roineau

Banque de France :

Timothée Gigout-Magiorani,
Étienne Lavenant,
Isabelle Maranghi,
Ségolène Mure

*Ministère de l'Agriculture et de
la Souveraineté alimentaire*

SSP :

Jérôme Lerbourg

Ministère de la Culture

DEPS :

Sylvie Octobre,
Claire Thoumelin

*Ministère de l'Éducation
nationale, de l'Enseignement
supérieur et de la Recherche*
Depp :

Nagui Bechichi,
Emma Bilal,
Adrien Fernandez,
Aïcha M'Bafoumou,
Élodie Persem,
Muriella Rakotobe,
Norbert Rugambage,
Boubou Traore,
Rémi Zignani

Sies :

Julien Silhol,
Caroline Wirth

Ministère de l'Intérieur
SSMSI :

Alisée Hadj Larbi,
Lilou Soulas

*Ministère de la Transition
écologique, de la Biodiversité,
de la Forêt, de la Mer et de la
Pêche*

SDES :

Lise Colard,
Théo Jobkel

*Ministère du Travail, de la Santé,
des Solidarités, des Familles, de
l'Autonomie et des Personnes
handicapées*

Dares :

Vianney Ducatel,
Louis-Alexandre Erb,
Jade Henry,
Serena Rosa,
Hugo Schianchi

Drees :

Jean-Baptiste Hazo,
Suzanne Scott,
Jean-Éric Thomas

Directeur de la publication

Fabrice Lenglard

Directrice de la collection

Hélène Michaudon

Rédaction

Imran Babi,
Anne Évrard,
Alexandre Gadaud,
Fanny Gateau,
Philippe Goarant,
Solenn Ily,
Sylvain Papon,
Tino Pelé,
Jean-Philippe Rathle,
Anne Saint-Ourens

Graphisme

Anaïs Bathias,
Marie Gazaix,
Odile Samson

Composition pdf

Luminess

Composition html

Véronique Ardouin,
Cindy Brédard,
Arnaud Catel,
Patrice Conti,
Virginie Forment,
Fabien Mazenoux,
Ny Ando Randrianarisoa,
Catherine Rouanet,
Laurent Trzupek

Image de couverture

© Marina/Stock.Adobe.com

Éditeur

Institut national de la
statistique et des études
économiques
88, avenue Verdier,
92541 Montrouge Cedex
www.insee.fr

© Insee 2025

« Reproduction partielle
autorisée sous réserve de
la mention de la source
et de l'auteur ».

Avertissement

Les données chiffrées sont parfois arrondies. Le résultat arrondi d'une combinaison de chiffres (qui fait intervenir leurs valeurs réelles) peut être légèrement différent de celui que donnerait la combinaison de leurs valeurs arrondies.

Sur les sites Internet de la Depp, de l'Insee, et d'Eurostat ou de l'OCDE pour les données internationales, les chiffres essentiels sont actualisés régulièrement.

Les comparaisons internationales contenues dans cet ouvrage s'appuient sur des données harmonisées publiées par Eurostat ou l'OCDE, qui peuvent différer des données nationales diffusées par les instituts nationaux de statistique.

Économie et société à l'ère du numérique

Vue d'ensemble	7
Enjeux sociaux et économiques du numérique dans une société toujours plus connectée	9
Dossiers	25
Le commerce numérique et les consommateurs français dans la mondialisation	27
Cyberviolences dans les établissements scolaires et dans la société	37
Fiches	51
1. Enjeux	53
1.1 Compétences numériques de la population	54
1.2 Compétences numériques des élèves	56
1.3 Recrutements dans les métiers du numérique	58
1.4 Inégalités d'accès à la fibre optique	60
1.5 Équipements électroniques et conséquences environnementales	62
1.6 Empreinte carbone et consommation énergétique du numérique	64
1.7 Santé mentale et usages du numérique	66
1.8 Informations jugées fausses en ligne	68
1.9 Sécurité numérique	70
2. Modes de vie	73
2.1 Objets connectés et équipements	74
2.2 Démarches administratives numériques et formation	76
2.3 Achats de produits et de services en ligne	78
2.4 Achats culturels en ligne	80
2.5 Paiements et usages du numérique	82
2.6 Pratiques numériques des personnes handicapées	84
2.7 Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données	86
2.8 Outils numériques et usages dans l'UE	88
3. Usages professionnels	91
3.1 Sites et réseaux sociaux des entreprises	92
3.2 Intelligence artificielle dans les entreprises	94
3.3 Offre de formation en distanciel	96
3.4 Pratique du télétravail	98
3.5 Utilisation pédagogique du numérique au collège	100

3.6 Médecins généralistes et outils numériques	102
3.7 Agriculture et outils numériques	104
3.8 Entreprises de l'UE et outils numériques	106

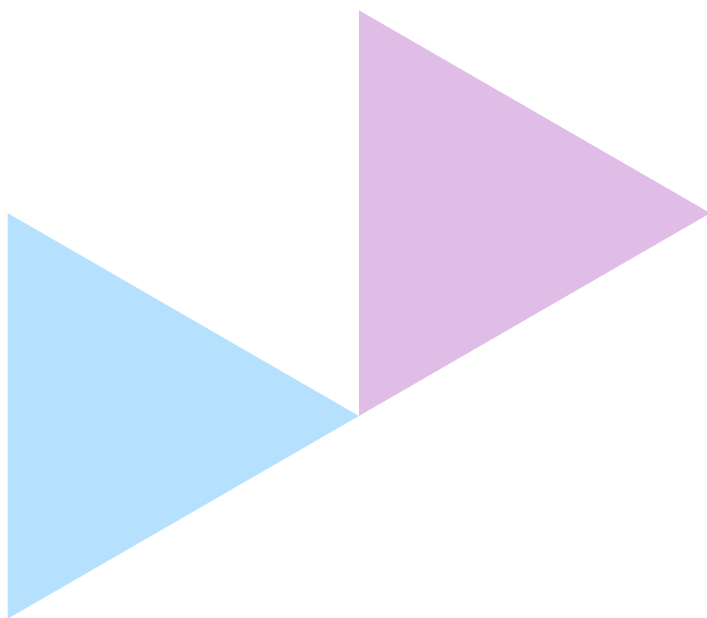
4. Secteurs et métiers **109**

4.1 Démographie des entreprises des secteurs du numérique	110
4.2 Activité économique des entreprises des secteurs du numérique	112
4.3 Métiers du numérique	114
4.4 Localisation des emplois des secteurs du numérique	116

Annexe **119**

Glossaire	121
-----------------	-----

Vue d'ensemble



Enjeux sociaux et économiques du numérique dans une société toujours plus connectée

En France, 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 : seuls 13 % des élèves de troisième de l'éducation prioritaire renforcée ont un niveau de maîtrise élevé des compétences numériques. 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, comme pour un quart des femmes âgées de 18 à 24 ans. La pratique du télétravail est restée très répandue après la crise du Covid-19 : 26 % des salariés télétravaillent en 2023, contre 9 % en 2019. Les achats en ligne se sont massifiés mais les disparités de consommation selon le sexe, l'âge ou encore le niveau de diplôme persistent.

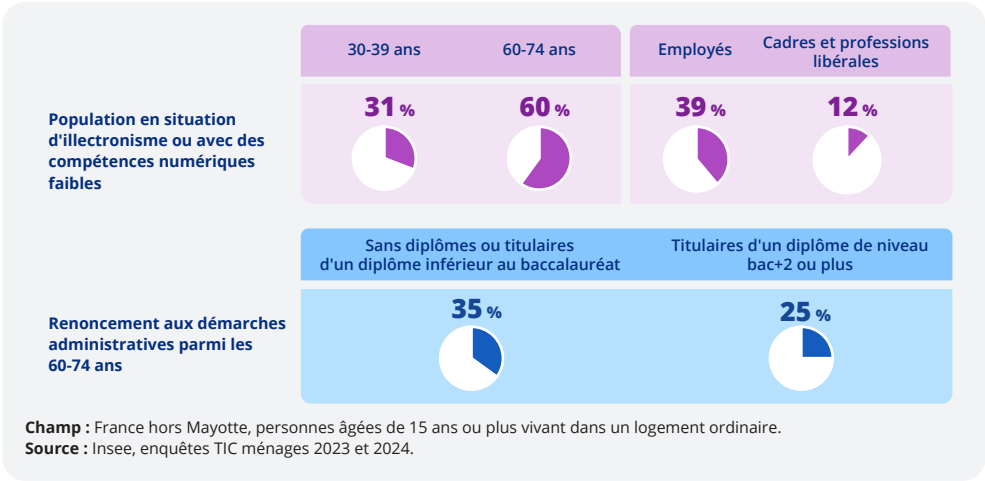
Les secteurs d'activité de l'économie numérique en France représentent 365 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2022 et 143 milliards d'euros de valeur ajoutée, soit 10 % de la valeur ajoutée générée par l'ensemble des entreprises des secteurs marchands non agricole et non financier français. Ces secteurs regroupent 369 100 entreprises et un poids dans l'emploi total de 8 % en EQTP. Les professions du numérique emploient davantage de cadres et de professions intellectuelles supérieures (70 % des emplois du numérique) et moins de femmes (24 %) que les autres professions. Les outils numériques continuent à se développer dans les entreprises françaises, notamment les plus récentes comme l'intelligence artificielle, dont l'usage déclaré est passé en l'espace d'un an de 6 % des entreprises à 10 % entre 2023 et 2024. Les outils numériques se développent dans tous les secteurs, y compris l'agriculture : deux tiers des exploitations agricoles de bovins qui produisent du lait utilisent des robots et des automates. La multiplication des outils numériques implique néanmoins un coût environnemental élevé : la phase de fabrication d'un smartphone, par exemple, représente 97 % de son empreinte carbone et sa consommation 3 %.

En 2024, 82 % de la population de 15 ans ou plus déclare se connecter quotidiennement à Internet dans les trois mois précédant l'enquête, contre 47 % en 2009 [Guillot, 2024]. 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'ont fait au moyen d'un smartphone, quel que soit leur niveau de revenu : 96 % des personnes vivant parmi les 20 % de ménages les plus modestes, contre 98 % de celles vivant parmi les 20 % de ménages les plus aisés ► [fiche 2.1](#). L'écart est plus marqué pour les personnes âgées de 60 ans ou plus, respectivement 67 % contre 86 %. La France est d'ailleurs, selon l'OCDE, l'un des pays européens où le coût du forfait de données mobiles est le plus faible en 2023.

Cet accès généralisé au numérique ne signifie pas que son utilisation se fait sans difficultés : 46 % des personnes âgées de 15 ans ou plus sont en situation d'**illectronisme** ou ont des **compétences numériques faibles** ► [fiche 1.1](#). Parmi les trentenaires, 31 % ne sont pas à l'aise avec les outils numériques en 2023, contre 60 % des 60 à 74 ans ► [figure 1](#). Les personnes de 60 à 74 ans renoncent plus fréquemment à faire des démarches dématérialisées en 2024 : 31 %, contre 21 % des 30 à 44 ans ► [fiche 2.2](#). Par ailleurs, parmi les personnes âgées de 15 à 59 ans, 12 % des cadres et professions libérales ne sont pas à l'aise avec les outils numériques, contre 39 % des employés et 55 % des ouvriers. 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, notamment de la Finlande (18 %), des Pays-Bas (17 %) mais aussi de l'Irlande (27 %) ou de l'Espagne (34 %) ► [fiche 2.8](#).

► **1. Compétences numériques de la population et renoncement aux démarches administratives**



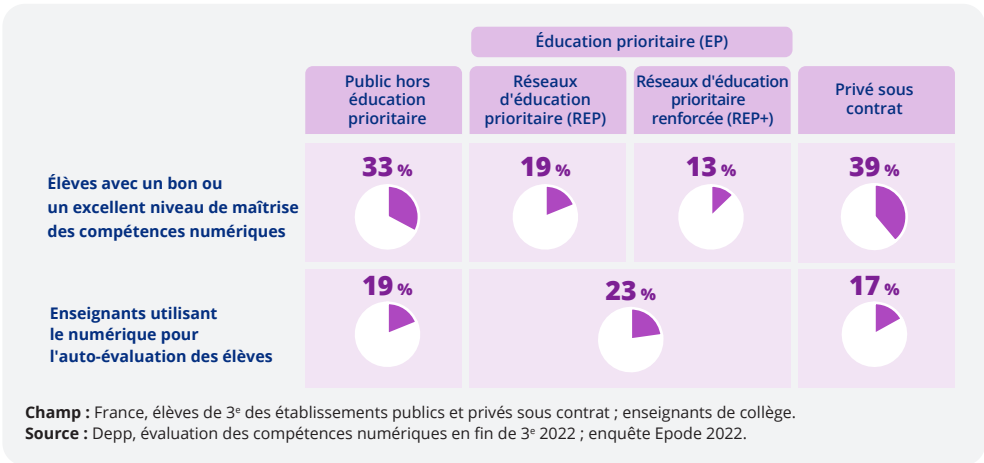
Dans les territoires ruraux, les réseaux de télécommunication sont parfois moins déployés : la part de logements raccordables à la fibre optique est ainsi la plus faible dans les départements bretons, en Ardèche ou en Moselle (entre 15 et 24 % de la population s'y trouve en « zone blanche ») ► [fiche 1.4](#). Du fait de la sous-représentation des jeunes et des cadres dans les territoires ruraux, la population y est en moyenne moins à l'aise avec les outils numériques. Les accès à distance pour les démarches administratives et les téléconsultations médicales ne peuvent donc pas être utilisés par toute la population. Ainsi, une fracture numérique se substitue ou s'ajoute pour partie aux inégalités d'accès aux services physiques.

La transition numérique des administrations publiques françaises est en cours. En 2024, selon [Eurostat](#), la France est parmi les pays dont la part d'utilisateurs qui utilisent des services numériques de l'État est la plus élevée : 87 %. Cette part est similaire à celle du Luxembourg, légèrement inférieure à celle de l'Irlande mais plus nettement inférieure à celles des pays scandinaves et des Pays-Bas (plus de 95 %). Selon l'[OCDE](#), la France a un indice sur l'administration numérique, évaluant la transformation numérique du secteur public, parmi les plus élevés des pays membres en 2023. Elle n'est devancée que par l'Irlande, la Norvège, le Royaume-Uni et le Danemark parmi les pays européens. En France en 2023, toujours selon l'[OCDE](#), les inégalités d'accès à Internet en général, ou plus spécifiquement aux sites en ligne de l'État, selon l'âge ou le revenu, sont supérieures à celles de l'ensemble des pays scandinaves ou des Pays-Bas.

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

Les compétences numériques des élèves à la fin du collège dépendent de la composition sociale des établissements et in fine de l'origine sociale des élèves. Si 32 % des élèves de troisième atteignent un « bon » ou un « excellent » niveau de maîtrise des compétences numériques en 2022, cette part est de 39 % pour ceux des établissements de l'enseignement privé sous contrat contre 19 % dans les établissements appartenant aux « réseaux d'éducation prioritaire » et 13 % dans les établissements des « réseaux d'éducation prioritaire renforcée » ► [figure 2](#) ► [fiche 1.2](#).

► 2. Compétences numériques des élèves de troisième et pratiques des enseignants de collège



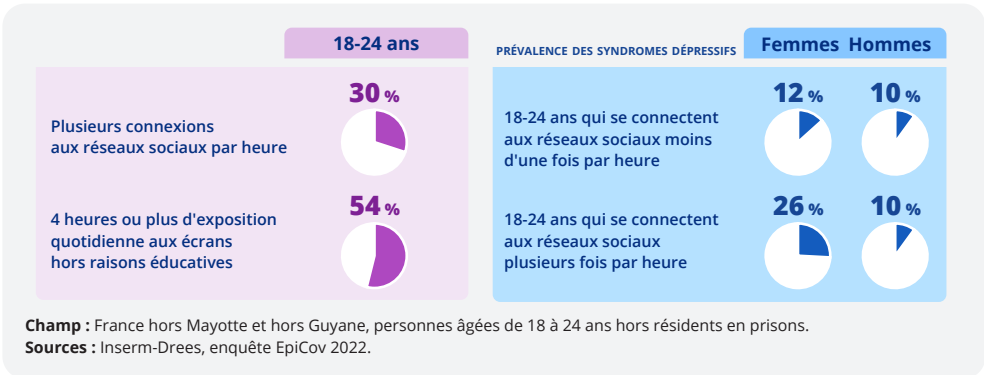
Les outils numériques offrent un accès à d'innombrables contenus, mais les internautes font aussi face à la diffusion de fausses informations. L'identification d'informations jugées fausses va généralement de pair avec la fréquence d'utilisation des outils numériques ► [fiche 1.8](#). Ainsi, les personnes les plus diplômées, les personnes impliquées en ligne sur des sujets civiques ou politiques ou celles actives sur les réseaux sociaux, ou encore les jeunes, identifient plus souvent des informations qu'ils jugent fausses. Par ailleurs, les jeunes ont plus tendance à faire confiance aux informations diffusées sur les médias sociaux que les générations plus âgées [\[OCDE, 2024b\]](#). Si, en 2023, environ la moitié des internautes français ont identifié de fausses informations en ligne, c'est le cas de plus de deux tiers des internautes norvégiens, finlandais ou hollandais selon [l'OCDE](#).

L'âge et les caractéristiques socioéconomiques ne sont pas les seules variables qui peuvent expliquer les difficultés à utiliser les outils numériques, y compris pour les activités les plus usuelles : c'est le cas également de la situation de handicap. En 2022, parmi les personnes de 18 à 59 ans, seul 1 % de celles sans aucun handicap ne recherchent pas d'informations sur Internet, contre 6 % de celles présentant au moins une limitation fonctionnelle sévère et 11 % de celles fortement restreintes dans leurs activités quotidiennes ► [fiche 2.6](#). Par ailleurs, selon l'Observatoire de la direction interministérielle du numérique [Vos démarches essentielles](#), seules 15 % des 244 démarches identifiées sont conformes à 80 % ou plus au « [Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité](#) ». Selon [Eurostat](#), en 2024, l'écart dans les pratiques numériques entre les personnes sans handicap et celles en situation de handicap en France est inférieur à celui observé dans de nombreux pays de l'UE, mais supérieur à ceux des Pays-Bas, de la Suède, de l'Irlande, du Luxembourg et de la Finlande.

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

Les réseaux sociaux permettent des formes alternatives ou complémentaires de socialisation mais peuvent aussi avoir des conséquences néfastes : une corrélation est observée entre les syndromes dépressifs et la fréquence de consultation des réseaux sociaux. En 2022, 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 ► [fiche 1.7](#). L'écart est particulièrement prononcé pour les femmes ; la prévalence peut atteindre jusqu'à 26 % chez les femmes âgées de 18 à 24 ans ► [figure 3](#). De même, les mineurs âgés de 5 à 17 ans présentent des difficultés psychosociales plus élevées que la moyenne lorsque leur temps quotidien d'exposition aux écrans est élevé. Par ailleurs, les résultats des élèves des pays de l'OCDE ont également tendance à baisser lorsque leur exposition aux écrans augmente [OCDE, 2024a]. Cet effet reflète en partie les inégalités traditionnelles de résultats scolaires en lien avec le milieu social, car l'usage des écrans est nettement plus élevé chez les enfants d'ouvriers que chez les enfants de cadres. Toutefois, pour les très jeunes enfants, la corrélation entre exposition aux écrans et baisse des résultats s'observe également au sein d'un même milieu social [Barhoumi, 2025].

► 3. Exposition aux outils numériques et prévalence des syndromes dépressifs



Les internautes sont exposés à la haine en ligne et à la cyberviolence ou à des pratiques frauduleuses. En 2022, dans les pays de l'OCDE, les jeunes âgés de 15 ans déclarent fréquemment des expériences négatives dans leurs activités numériques : 36 % mentionnent du contenu inadapté à leur âge, 40 % des informations partagées sans leur consentement, 42 % la réception de messages offensants et 53 % des contenus à caractère discriminatoire [OCDE, 2025]. Les filles déclarent plus fréquemment être exposées à ces expériences négatives. Selon Eurostat, dans l'UE, la moitié des internautes âgés de 16 à 29 ans ont été exposés à des messages agressifs ou discriminants en 2023. En France, cette part est parmi les plus élevées et concerne deux tiers des internautes de cette classe d'âge. Un même contenu peut être interprété de façon plus violente par un utilisateur qui n'est pas habitué aux normes sociales des discours sur une plateforme [Gauducheau, Marcoccia, 2023]. De plus, sur certaines plateformes très consultées, et majoritairement fréquentées par des hommes, ces derniers peuvent imposer des normes masculines, voire masculinistes, qui seront perçues plus négativement par les femmes. Le contenu des messages de ces plateformes peut d'ailleurs constituer des infractions pénales.

En France, 3,2 % des personnes majeures ont déclaré avoir été victimes d'atteintes classées comme de la cyberviolence, soit plus d'un tiers des personnes victimes de violences sexuelles non physiques ou de violences psychologiques ou verbales en 2022 [Hadj Larbi et al., 2025]. Dans les établissements scolaires, 28 % des collégiens en 2022 et 23 % des lycéens en 2023 ont déclaré avoir subi de la cyberviolence au cours de l'année scolaire. Selon l'OCDE, la France et surtout l'Espagne

sont situées parmi les pays européens où la part de jeunes âgés de 15 ans qui signalent être victimes de cyberharcèlement est la plus faible en 2022. Cependant, ces deux pays sont aussi parmi ceux où la part de victimes parmi les filles représente plus du double de celle des garçons. Dans les pays de l'OCDE, la part de jeunes âgés de 11 à 15 ans qui déclarent avoir été victimes de cyberharcèlement est en augmentation, pour atteindre un jeune sur six en 2021-2022. Cette part est plus élevée pour les enfants de familles monoparentales [OCDE, 2025].

Par ailleurs, la protection des données personnelles en ligne devient un enjeu croissant : les atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données (le vol d'un mot de passe ou l'accès à une messagerie par exemple) augmentent en moyenne de 7 % par an entre 2016 et 2023 ► [fiche 2.7](#). Les personnes les plus âgées et les moins diplômées ont les pratiques les moins développées en matière de protection des données personnelles et se retrouvent donc concernées par ce type d'atteintes malgré leur exposition plus faible aux supports numériques ► [fiche 1.9](#). La part des adultes qui n'utilisent pas les supports numériques par crainte pour leur vie privée est d'ailleurs plus élevée en France, comparativement aux autres pays de l'OCDE : 64 %, contre 56 % en moyenne [OCDE, 2024b].

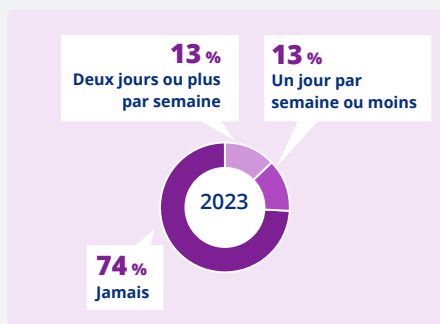
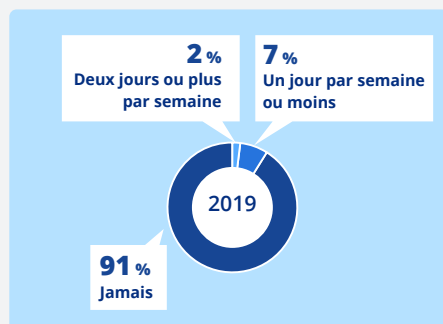
26 % des salariés âgés de 20 à 62 ans pratiquent le télétravail en 2023, contre 9 % en 2019

Les outils numériques permettent d'innover dans les méthodes d'apprentissage. En 2022, 46 % des enseignants de collège déclarent utiliser « toujours » ou « assez souvent » le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers, et 39 % donnent accès aux élèves à des outils numériques pour réaliser des productions variées ► [fiche 3.5](#). Les pratiques numériques des enseignants dans le cadre de l'auto-évaluation sont plus développées dans les établissements relevant de l'éducation prioritaire (EP). Ainsi, 23 % des enseignants dans les collèges de l'EP utilisent le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage, contre 19 % des enseignants dans le secteur public hors EP et 17 % dans le privé sous contrat ► [figure 2](#).

Les outils numériques facilitent également l'accès à des connaissances pour de larges franges de la population. La part des internautes qui accèdent à des formations en ligne en France est, selon Eurostat, légèrement supérieure à la moyenne de l'UE : 36 % en 2024, contre 34 %. Elle est cependant très nettement inférieure à celles des Pays-Bas (59 %) et de l'Irlande (61 %) ou de l'Espagne (48 %). La part de la population française qui participe à des activités de formation a presque doublé entre 2013 et 2023, mais elle reste parmi les plus basses des pays de l'OCDE [OCDE, 2024b]. En France, la part de l'offre de formation en première année dans les formations de l'enseignement supérieur qui est proposée partiellement ou entièrement avec des modalités de suivi en distanciel représente 12 % des places en 2023 ► [fiche 3.3](#). Cette offre est particulièrement développée dans les formations en santé et en travail social : 58 % en école de soins infirmiers, 39 % en école de travail social mais aussi 35 % et 44 % dans les deux licences universitaires en santé. Par ailleurs, 31 % des personnes qui suivent des formations professionnelles continues le font avec des modalités distancielles. Cette part est plus élevée pour les cadres et les professions intellectuelles supérieures (46 %), en lien avec des différences de compétences numériques et le contenu des formations qui se prête davantage à une formation dématérialisée. Cependant, en 2024, selon Eurostat, 13 % seulement des entreprises françaises de plus de dix salariés proposent des formations aux technologies numériques à leurs salariés, contre plus de 35 % au Danemark, en Belgique et en Finlande.

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 % ► [figure 4](#) ► [fiche 3.4](#) ; pour une mesure plus récente sur le champ France hors Mayotte, salariés âgés de 15 ans ou plus, voir [Insee, 2025]. Pour les salariés en télétravail, cette organisation du travail comporte des avantages : moins d'interruptions durant la réalisation des tâches, une plus grande facilité à organiser son travail et moins de pression ressentie. Néanmoins, elle engendre aussi des contraintes : un isolement du collectif de travail et un manque de moyens adaptés à la réalisation des tâches.

► 4. Part de salariés en télétravail selon la fréquence



Champ : France hors DOM, salariés de 20 à 62 ans.

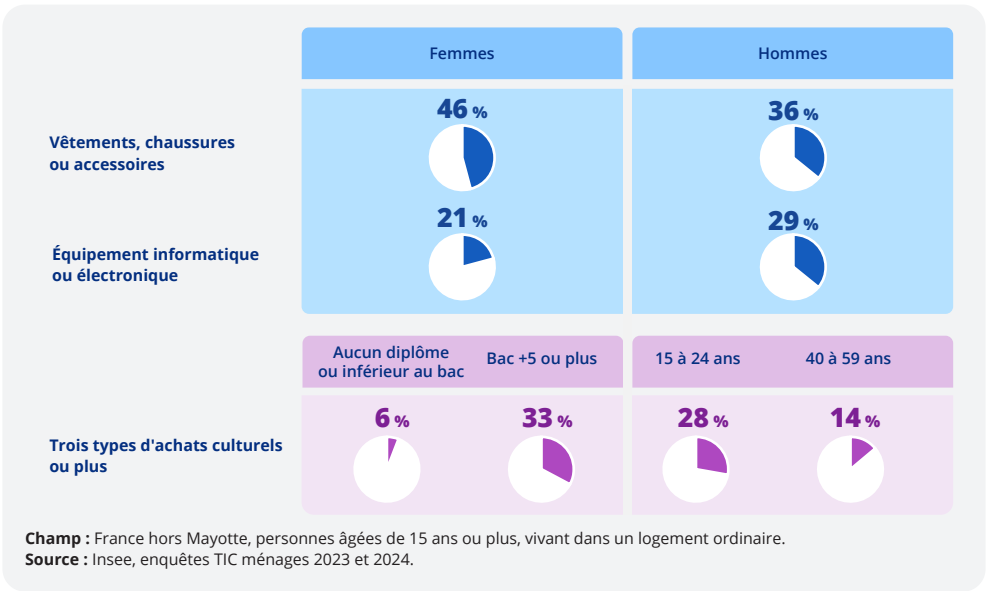
Source : Dares, enquêtes Conditions de travail 2019, Tracov 1 et Tracov 2.

En 2023, un tiers des diplômés d'un bac+5 ou plus ont fait trois types d'achats culturels en ligne sur trois mois

Avec le numérique, les modalités et habitudes de consommation se sont elles aussi modifiées. En 2013, les femmes faisaient moins d'achats en ligne que les hommes : 52 % des femmes âgées de 15 à 44 ans avaient fait au moins un achat en ligne lors des trois mois précédant l'enquête, contre 55 % des hommes du même âge ► [fiche 2.3](#). En 2024, le rapport s'est inversé : 83 % des femmes âgées de 15 à 44 ans ont fait un achat en ligne, contre 76 % des hommes. Cependant, les écarts diffèrent suivant le type d'achats : 46 % des femmes achètent en ligne des vêtements, chaussures ou accessoires, contre 36 % des hommes, tandis que 21 % des femmes achètent de l'équipement informatique ou électronique, contre 29 % des hommes ► [figure 5](#). Pour les achats culturels en ligne, les différences tiennent à l'âge et au niveau de diplôme des consommateurs. D'une part, en 2023, parmi les personnes âgées de 15 à 24 ans, 28 % ont fait trois types d'achats culturels ou plus lors des trois mois précédant l'enquête, contre 14 % de celles âgées de 40 à 59 ans ► [fiche 2.4](#). D'autre part, 33 % des diplômés d'un niveau bac+5 ou plus ont fait trois types d'achats culturels, contre 6 % des personnes sans diplôme ou titulaires d'un diplôme inférieur au baccalauréat.

Par ailleurs, **l'économie circulaire** est amplifiée par les plateformes de revente : la part de la population de 12 ans ou plus ayant acheté ou vendu des articles de seconde main en ligne atteint 53 % en 2024 [[Credoc, 2025](#)]. Toutefois, cette évolution réduit les dons aux acteurs de l'économie solidaire, et plus globalement, la numérisation des modes de consommation a tendance à renforcer la position prédominante des grands groupes au détriment des petits commerces. Les paiements par carte des détenteurs de cartes bancaires françaises en direction des pays étrangers permettent d'estimer les volumes de paiements aux grands groupes. Un peu plus de la moitié des paiements internationaux sur des plateformes numériques sont dirigés vers quatre pays qui hébergent les sièges des grands groupes du numérique : 19 % des paiements vers le Luxembourg qui héberge Airbnb et Amazon, 17 % vers les Pays-Bas qui hébergent Booking et Uber, 14 % vers le Royaume-Uni qui héberge Easyjet et Tripadvisor et 13 % vers l'Irlande qui héberge Meta, Google et Shein [[Gigout-Magiorani, Lavenant, 2025](#)].

► 5. Achats en ligne

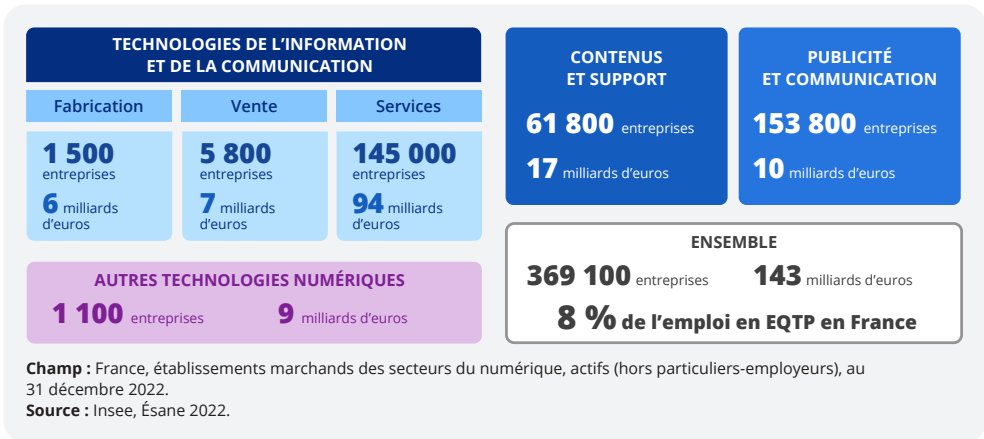


Les transactions par carte bancaire sont en croissance, notamment celles faites sur Internet, dont le nombre est passé de 1,7 milliard en 2017 à 3,7 milliards en 2023. Les paiements par carte bancaire sont le principal moyen de paiement : 61 % de l'ensemble des paiements (sur Internet mais aussi directement chez les commerçants) sont effectués par carte et 3 % par chèque en 2023, contre respectivement 34 % et 23 % en 2006 ► [fiche 2.5](#). La généralisation des paiements dématérialisés modifie sur plusieurs plans les interactions entre les clients et les enseignes marchandes, en particulier dans le petit commerce, mais également les interactions au sein des structures marchandes avec une possibilité amoindrie de suspecter les employés de vol [[Danieli, 2023](#)]. La part de la population française qui accède à son compte bancaire en ligne a également fortement augmenté depuis 2006, pour atteindre 72 % en 2024 selon [Eurostat](#). Cette part est légèrement supérieure à celle de l'UE mais reste nettement inférieure à celles des Pays-Bas et des pays scandinaves (plus de 95 %), à l'exception de la Suède.

Les emplois dans les secteurs de l'économie numérique représentent 8 % de l'emploi en 2022

Le développement de l'usage des outils numériques dans les pratiques professionnelles est particulièrement fort ; à tel point que définir l'économie numérique est une opération délicate, qui limite la possibilité de faire des comparaisons internationales. La définition retenue dans cet ouvrage regroupe quatre grands **secteurs de l'économie numérique**, dont les « Technologies de l'information et de la communication (TIC) », subdivisées en trois domaines ► [encadré](#). Le secteur des 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 ► [figure 6](#). 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.

► 6. Valeur ajoutée et entreprises des secteurs de l'économie numérique



En 2022, le chiffre d'affaires des entreprises de l'économie numérique est particulièrement élevé dans le domaine des services des TIC (200 milliards d'euros (Md€)), porté par les entreprises dans les activités de programmation, conseil et autres activités informatiques (96 Md€) et les télécommunications (67 Md€) ► [fiche 4.2](#). Dans ces deux catégories, le chiffre d'affaires est respectivement réalisé à 66 % et 95 % par les grandes entreprises, contre 35 % dans le secteur de la publicité et de la communication. Par ailleurs, 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 369 100 entreprises de l'économie numérique en France est de 365 Md€ en 2022 et leur valeur ajoutée est de 143 Md€, soit 10 % de la valeur ajoutée générée par l'ensemble des entreprises des secteurs marchands non agricole et non financier.

Selon les données d'[Eurostat](#), pour la branche d'activité de l'information et de la communication de la nomenclature [NACE](#) qui ne recouvre pas complètement le périmètre des secteurs de l'économie numérique de l'ouvrage, la valeur ajoutée est de 129 Md€ en 2022 en France. Cette branche représente 5,4 % de la valeur ajoutée de l'ensemble de l'économie en France, contre 5,3 % dans l'UE ; les parts les plus élevées sont celles de Malte (11,3 %), qui héberge des sociétés spécialisées dans les services numériques, et de l'Irlande (17,4 %), qui héberge de grandes entreprises de l'économie numérique.

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 % ► [fiche 4.1](#). Cette évolution est portée en particulier par le secteur de la publicité et de la communication (+111 %), le secteur des contenus et des supports (+84 %) et, dans une moindre mesure, par le domaine des services des TIC (+70 %). Ces secteurs et domaines sont ceux où les parts d'entrepreneurs individuels sont les plus fortes, entre 45 % et 74 %. Les créateurs dans l'économie numérique sont plus souvent diplômés du deuxième cycle de l'enseignement supérieur et ont moins de 30 ans, surtout pour les entreprises individuelles, rapportés aux autres secteurs.

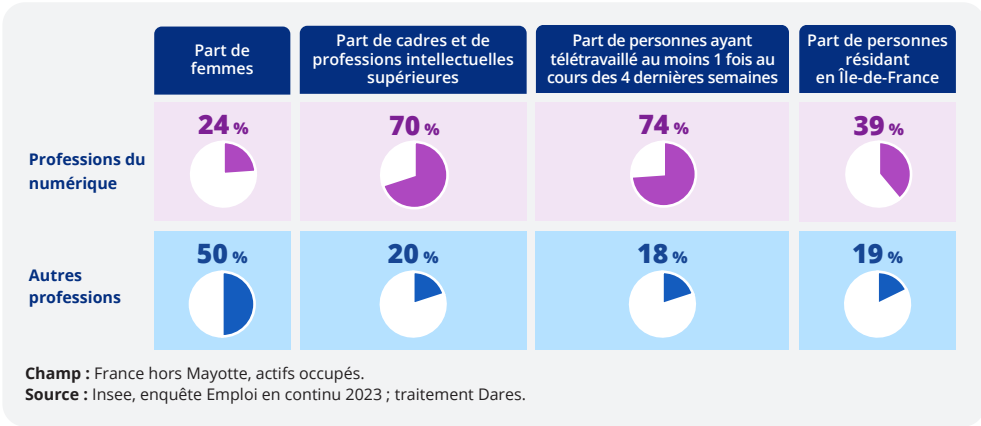
24 % de femmes et 70 % de cadres et de professions intellectuelles supérieures dans les professions du numérique

Entre 2021 et 2023, 1,3 million de personnes exercent une [profession du numérique](#), soit 4,6 % des actifs occupés. Elles ne travaillent pas toutes dans des entreprises de l'économie numérique de même que ces dernières n'emploient pas seulement des professionnels du numérique.

Les professions du numérique sont peu féminisées avec seulement 24 % de femmes, en moyenne de 2021 à 2023 ► [figure 7](#) ► [fiche 4.3](#). Sur ce plan, la France est dans la moyenne de l'UE selon [Eurostat](#). Dans les pays de l'UE entre 2018 et 2023, le nombre de femmes dans ces métiers est en augmentation

moyenne annuelle de 8 %, contre 5 % pour les hommes selon l'OCDE, mais le chemin vers la parité reste très long. Par ailleurs, les emplois de cadres et de professions intellectuelles supérieures sont surreprésentés dans les métiers numériques : 70 %, contre 20 % dans les autres métiers. Ces métiers sont également davantage exercés par des personnes qui résident en Île-de-France : 39 %, contre 19 % dans les autres métiers.

► 7. Caractéristiques des professions du numérique



La famille de métiers « informatique et systèmes d'information » regroupe 50,9 % des personnes exerçant une profession 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 du numérique persistent en 2023, en particulier pour les emplois de techniciens, mais elles ont tendance à baisser pour les ingénieurs ► [fiche 1.3](#).

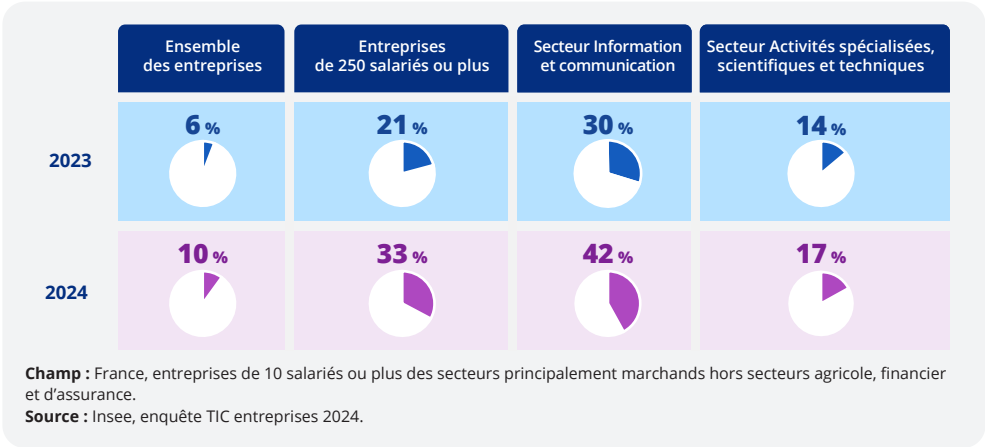
L'emploi dans les secteurs du numérique, dont le périmètre est distinct de celui des professions du numérique, est concentré dans les grandes agglomérations, en Île-de-France en particulier, et cette concentration se renforce entre 2018 et 2022 ► [fiche 4.4](#). Les cadres et les professions intellectuelles supérieures sont surreprésentés parmi les salariés du numérique en Île-de-France, ce qui contribue à y rehausser le salaire horaire net moyen global dans ce secteur : 27 euros, contre 19 euros en France hors Île-de-France et hors DOM. La part de spécialistes des TIC dans l'emploi en France est similaire à la moyenne de l'UE selon Eurostat : 5 %, contre au moins 7 % aux Pays-Bas, en Finlande, au Luxembourg et en Suède. Les périmètres d'Eurostat et de l'OCDE sur les spécialistes des TIC correspondent plutôt aux professions du numérique qu'aux salariés des entreprises des secteurs du numérique ► [encadré](#).

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

Dans les entreprises françaises, l'usage du numérique dans la communication et l'adoption d'outils numériques dans les tâches continuent d'augmenter. En 2022, 50 % des personnes en emploi et 87 % des cadres déclarent utiliser le numérique la majorité du temps, avec des usages toutefois très différenciés [[Insee, 2025](#)]. En 2023, 69 % des entreprises de dix salariés ou plus ont un site web et 67 % utilisent au moins un média social ► [fiche 3.1](#). Les entreprises de 250 salariés ou plus sont davantage présentes en ligne que les autres entreprises et avec des disparités encore plus prononcées selon le secteur. Par exemple, les entreprises de 250 salariés ou plus qui proposent une application mobile sont globalement peu nombreuses : 10 %. Cependant, cette part est de 22 % dans les entreprises du commerce et de 17 % dans l'hébergement et la restauration, contre 4 % dans l'industrie manufacturière et 1 % dans la construction.

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 % ► [figure 8](#) ► [fiche 3.2](#). L'augmentation est forte pour les petites et moyennes entreprises, en particulier pour les secteurs où l'IA était la moins implantée. Néanmoins, elle reste nettement plus usitée dans les entreprises de 250 salariés ou plus (33 % en 2024) mais aussi dans les secteurs les plus proches de l'économie numérique : 42 % dans l'information et la communication et 17 % dans les activités spécialisées, scientifiques et techniques, contre 5 % dans l'hébergement et la restauration et 3 % dans la construction. L'usage de l'IA n'est pas toujours déclaré par les salariés lorsque la pratique n'est pas encouragée par les entreprises. Dans la population âgée de 12 ans ou plus, la part de personnes déclarant utiliser l'IA dans leur vie professionnelle ou personnelle a augmenté : 33 % en 2024, contre 20 % en 2023 [\[Credoc, 2025\]](#). Des disparités s'observent selon l'âge : l'IA est utilisée par 58 % des 18-24 ans en 2024, contre 25 % des 40-59 ans. Dans le secteur médical, l'IA commence à s'insérer dans les pratiques des médecins, mais ces derniers ont des postures très variées face à ce nouvel outil, même si la diffusion de l'IA est considérée comme amenée à se poursuivre, notamment en radiologie [\[Arena et al., 2024\]](#).

► 8. Usage déclaré de l'intelligence artificielle dans les entreprises



Par ailleurs, les entreprises de 250 salariés ou plus sont aussi celles qui protègent le plus leurs données ► [fiche 1.9](#). Les données des entreprises peuvent être convoitées par des organisations commerciales ou criminelles ou même par d'autres États, ce qui soulève des enjeux de sécurité. Le rapport 2024 de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) indique une augmentation constante du nombre de sanctions, de mises en demeure et de notifications de violations de données : 5 629 violations en 2024 (+20 % par rapport à 2023) [\[CNIL, 2025\]](#).

La part d'entreprises françaises qui déclarent utiliser les médias sociaux est supérieure à la moyenne de l'UE : 67 % contre 61 % ► [fiche 3.8](#). Toutefois, elles les utilisent moins que les pays nordiques, le Benelux et l'Irlande, ou de petits pays comme Malte. Par ailleurs, 10 % seulement des entreprises françaises utilisent des outils d'IA. Cette part est plus faible que dans la plupart des pays de l'UE, notamment le Danemark (28 %), mais également la Belgique (25 %), les Pays-Bas (23 %) ou l'Allemagne (20 %). Enfin, les entreprises françaises sont également moins nombreuses à pratiquer le commerce en ligne que celles de nombre d'autres pays de l'UE : 17 %, contre 37 % au Danemark, 35 % en Irlande, 34 % en Espagne, 32 % à Malte, 30 % en Belgique et 29 % aux Pays-Bas. Les pays qui hébergent les sièges des grands groupes, les Pays-Bas et l'Irlande, ou des services des TIC, Malte, sont parmi les pays dont les entreprises ont les solutions technologiques les plus développées.

Selon Eurostat, la part d'entreprises françaises de dix salariés ou plus avec un **indice d'intensité numérique** élevé ou très élevé en 2024 est de seulement 23 %, contre plus de 55 % dans les pays scandinaves, à l'exception de la Norvège. Les autres pays de l'UE dont les données sont disponibles et sous le seuil de 25 % sont la Roumanie, la Bulgarie, la Grèce et la Hongrie. Cette plus faible intensité numérique dans la sphère professionnelle est notamment illustrée par les données sur les réunions en ligne : en 2022, 44 % des entreprises françaises de dix salariés ou plus en organisent, contre plus de 75 % des entreprises scandinaves.

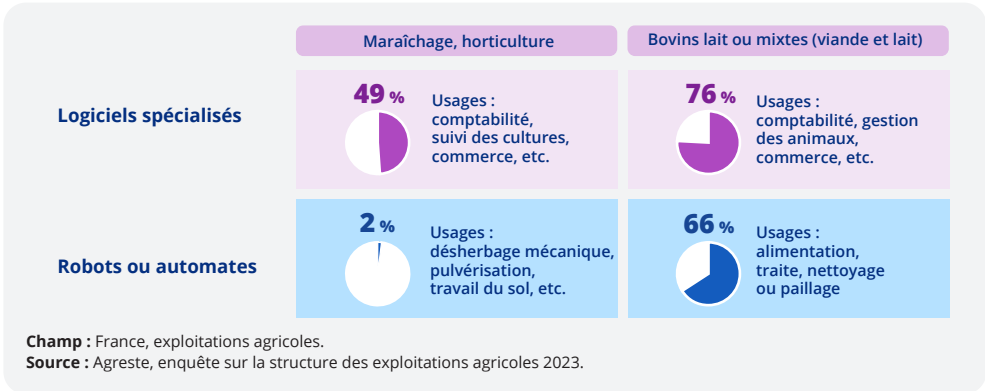
Deux tiers des exploitations agricoles de bovins qui produisent du lait utilisent des robots et des automates

Dans les activités médicales, les téléconsultations chez les médecins généralistes libéraux, pratiquement inexistantes avant la pandémie de Covid-19, ont connu un pic au moment de la première vague avec 24 % des consultations en avril 2020. Elles ont baissé depuis la fin de la pandémie ; leur part dans le total des consultations des généralistes libéraux s'est stabilisée autour de 2 % en 2023 ► **fiche 3.6**. En revanche, le nombre de téléconsultations continue à augmenter fortement auprès des médecins salariés en centre de santé. La France est toutefois un des pays européens où les téléconsultations sont les plus faiblement pratiquées selon l'OCDE. En revanche, les outils numériques permettent d'améliorer la prise de rendez-vous : 36 % des médecins généralistes libéraux sont dotés de ce type d'outil en 2022, contre 23 % en 2019. La France est, selon Eurostat, un des pays européens où la part de rendez-vous pris en ligne est la plus élevée en 2024, seulement devancée par la Finlande, les Pays-Bas et surtout la Norvège.

La transition numérique dans le monde de la santé peut permettre de lutter contre certaines inégalités sociales et territoriales dans l'accès à l'offre de soins, mais elle peut aussi créer de nouvelles inégalités, en particulier si les professionnels de santé ne sont pas suffisamment formés pour aider les usagers. Cette tension entre opportunités et risques ou difficultés d'utilisation se retrouve également dans le domaine du travail social. Par exemple, dans le cas de la protection judiciaire de la jeunesse, les outils numériques offrent aux éducateurs d'autres façons de contacter les jeunes qu'ils suivent ou de se renseigner sur eux [Kervella, 2024]. De même, les outils numériques ont partiellement permis d'alléger l'isolement des résidents en maison de retraite médicalisée pendant la crise du Covid-19 [Humbert et al., 2025]. Ces usages ne se sont pas maintenus par la suite, car ils nécessitent notamment des moyens humains élevés pour accompagner les résidents.

L'agriculture est un autre domaine dans lequel les équipements numériques sont devenus courants, en particulier dans les exploitations animales. En 2023, la part d'exploitations 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 elle s'élève à 76 % pour celles de bovins lait et de bovins lait et viande ► **figure 9** ► **fiche 3.7**. Les robots et les automates sont moins répandus. Dans les productions végétales, ils ne sont utilisés qu'en maraîchage et horticulture (2 %), et leur part varie de 12 % pour les exploitations d'ovins, de caprins et d'autres herbivores à 66 % pour celles de bovins. Ces outils permettent d'améliorer la production avec une rationalisation technologique et facilitent parfois l'émergence d'exploitations davantage respectueuses de l'environnement [Oui, 2024]. Les capteurs numériques permettent une objectivation du changement climatique ou de la pollution qui participe également à une prise de conscience et à des choix productifs par les professionnels de l'agriculture et qui peut aider à orienter les politiques publiques [Leclerc, 2024].

► 9. Équipements numériques des exploitations agricoles

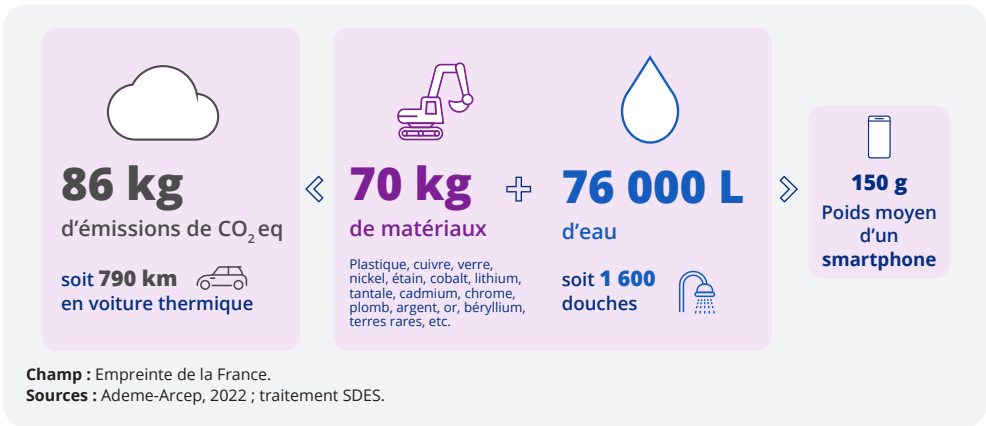


97 % de l'empreinte carbone d'un smartphone provient de sa fabrication

La consommation mondiale d'électricité nécessaire au fonctionnement des centres de données est dans une fourchette entre la consommation globale d'électricité de l'Italie et celle de la France [OCDE, 2024b] et pourrait atteindre celle du Japon d'ici 2030. En France, les centres de données dont la consommation annuelle est d'un gigawattheure (GWh) ou plus consomment globalement 3 900 GWh en 2023, soit 0,9 % de la consommation totale d'électricité dans notre pays ► **fiche 1.6**. Une minorité de ces centres, concentrés en Île-de-France et dans le département du Nord, contribuent à la majeure partie de la consommation. La chaleur dégagée par ces centres permet parfois de chauffer des habitations. Toutefois, dans certaines communes qui hébergent des centres de données, en particulier en Seine-Saint-Denis, les réseaux d'approvisionnement en énergie sont sous tension [CNIL, 2023]. Le besoin de centres de données va augmenter dans les prochaines années avec le développement de l'IA et du stockage en ligne des données mais également de l'adoption croissante de ces technologies au fil des générations. Les plus jeunes sont davantage utilisateurs de ce type de technologies : les trois quarts des personnes âgées de 18 à 24 ans utilisent des services de données en ligne, contre la moitié de celles de 40 à 59 ans [Credoc, 2025]. Le déploiement des centres de données et, plus généralement, la transition numérique soulèvent des enjeux de coût social et environnemental et par extension des tensions géopolitiques, du fait notamment de l'extraction des métaux et terres rares utilisés pour la fabrication des équipements matériels [CNIL, 2023].

La consommation d'énergie ne constitue qu'une partie des effets de l'économie numérique sur l'environnement ► **figure 10**. En effet, 97 % de l'empreinte carbone d'un smartphone provient de sa fabrication et seulement 3 % de sa consommation ► **fiche 1.5**. Or, 83 % de la population dispose d'un smartphone en 2024, dont 40 % l'a acheté ou reçu neuf moins de deux ans auparavant. Cette part est toutefois en baisse entre 2020 et 2024 [Credoc, 2025]. De plus, selon Eurostat, seulement 8 % des Français ont déposé leur ancien mobile ou smartphone afin qu'il soit recyclé, contre une moyenne de 11 % dans l'UE. La France est un des pays d'Europe les plus producteurs de déchets électroniques, rapportés à la population, avec le Royaume-Uni, l'Allemagne et les pays scandinaves [UIT, UNITAR, 2024]. Cette production de déchets dans les pays riches a des conséquences internationales. Au début des années 2020, environ 5 millions de tonnes par an d'équipements ou de déchets électriques et électroniques sont exportés internationalement, notamment des pays à hauts revenus vers des pays à revenus intermédiaires ou faibles, dont une part élevée d'expéditions non contrôlées. ●

► 10. Conditions de production d'un smartphone



► Encadré – Périmètre de l'économie numérique

Le périmètre de l'économie numérique retenu dans cet ouvrage – pour décrire le nombre d'unités légales ► [fiche 4.1](#), le chiffre d'affaires des entreprises ► [fiche 4.2](#) et la localisation des emplois ► [fiche 4.4](#) – est un peu plus large que celui du précédent millésime [Insee, 2019]. Cet élargissement est opéré dans le souci, partagé par les instituts nationaux et internationaux de statistiques, de refléter les évolutions des différentes facettes de l'économie numérique. L'OCDE définit par exemple un cœur de l'économie du numérique et des activités périphériques plus ou moins aisées à intégrer dans le périmètre [OCDE, 2020]. Le périmètre de l'Insee dans cet ouvrage se fonde sur la [nomenclature d'activités française \(NAF\)](#) qui classe les activités économiques productives. Ces activités sont réparties en secteurs définis par le croisement entre la production de technologies du numérique et l'usage du numérique.

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. L'ensemble des activités de photographie ont notamment été ajoutées entre le périmètre de 2019 et le périmètre de cet ouvrage.

Deux types d'activités ne sont pas incluses dans ce périmètre de l'économie numérique. Le commerce de détail des équipements informatiques est exclu : en effet, compte tenu de l'existence d'autres canaux de vente de ce type de produits, comme les enseignes généralistes, au sein desquelles on ne sait pas isoler cette activité, le poids total du commerce de détail des équipements informatiques ne peut être mesuré. Par ailleurs, d'autres activités économiques, effectuées par le biais de plateformes numériques mais correspondant à l'achat de biens (comme Shein) ou de services physiques (comme Uber), ne sont pas comprises dans le périmètre.





En l'absence d'indicateurs permettant de délimiter la « part numérique » de l'activité de ces plateformes, le périmètre de l'ouvrage inclut seulement l'ensemble des effectifs d'une entreprise dont l'activité principale est numérique. Par ailleurs, l'activité de certaines entreprises peut être difficile à identifier, soit que les paiements internationaux soient difficilement identifiables et traçables, soit qu'elles risquent d'être mal classées en termes de produits dans la NAF, notamment l'économie collaborative via des plateformes en ligne, comme Airbnb pour l'hébergement [Askénazy, Bourgeois, 2025] où de l'hébergement est classé en logement, ou encore quand certains services du numérique sont gratuits et donc exclus par définition de l'analyse marchande [Aeberhardt et al., 2020]. Le dossier sur les paiements numériques internationaux [Gigout-Magiorani, Lavenant, 2025] offre un angle complémentaire à l'approche ici retenue, via le périmètre de l'économie numérique. Il permet d'évaluer les postes de dépenses des ménages et les pays par lesquels les paiements transitent.

Auteur :

Maxime Jouveau (Insee)

► Définitions

Une personne en situation d'**illectronisme** ne possède pas de compétences dans au moins quatre des cinq domaines numériques (rechercher des informations en ligne, communiquer en ligne, utiliser des logiciels, protéger sa vie privée, résoudre des problèmes en ligne), 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 (voir Glossaire) 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.).

L'**économie circulaire** est un modèle de production et de consommation qui consiste à partager, réutiliser, réparer, rénover et recycler les produits et les matériaux existants le plus longtemps possible afin qu'ils conservent leur valeur. De cette façon, le cycle de vie des produits est étendu afin de réduire l'utilisation de matières premières et la production de déchets.

Les **secteurs de l'économie numérique** rassemblent les établissements marchands, dont l'APET en NAF rev.2 ou le groupe (A 272) appartient à la liste suivante, regroupée en quatre secteurs : technologies de l'information et de la communication (TIC) subdivisé en trois domaines : Fabrication des TIC (2611Z, 2612Z, 2620Z, 2630Z, 2640Z, 2680Z) – Ventes des TIC (465) – Services des TIC (582, 6110Z, 6120Z, 6130Z, 6190Z, 620, 631, 951) ; contenus et supports (581, 591, 592, 601, 602, 639) ; publicité et communication (7021Z, 731, 7410Z, 7420Z) ; autres technologies numériques (265, 2660Z, 2670Z, 2731Z).

Le **chiffre d'affaires** représente le montant des affaires (hors taxes) réalisées par une unité statistique (entreprise, unité légale) avec les tiers dans l'exercice de son activité professionnelle normale et courante. Il correspond à la somme des ventes de marchandises, de produits fabriqués, des prestations de services et des produits des activités annexes.

La **valeur ajoutée** correspond à la production globale de l'entreprise (chiffre d'affaires, production stockée et immobilisée) et les autres produits auxquels on retranche les achats (achats de marchandises, de matières premières et autres achats et charges externes, les variations de stocks des marchandises et de matières premières) et les autres charges d'exploitation. Dit autrement, elle correspond à la différence entre la production globale de l'entreprise (marge commerciale + production de l'exercice) et les consommations de biens et de services en provenance des tiers + autres produits - autres charges.

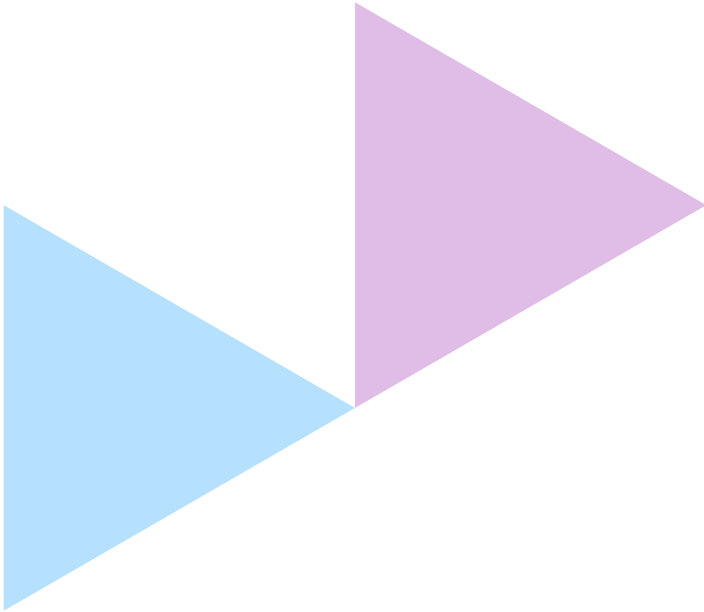
Les **professions du numérique** font référence à un ensemble constitué de **six familles définies par le Cnis** (Conseil national de l'information statistique), en 2019, suite à la refonte des PCS (Professions et catégories socioprofessionnelles). Son but est d'avoir une nomenclature commune pour les métiers relatifs au numérique dans les différentes branches professionnelles lors des études sur ces métiers en expansion.

L'**indice d'intensité numérique** défini par l'OCDE est fondé sur 12 critères. Les entreprises dont les caractéristiques sont conformes à entre 7 et 9 critères ont un indice élevé et celles conformes à 10 ou plus ont un indice très élevé. Les critères de 2024 découlent de thématiques comme la connexion à Internet (par exemple : plus de 50 % des salariés de l'entreprise ont accès à Internet pour leurs activités professionnelles), la vente en ligne, la sécurité numérique (par exemple : usage d'au moins trois mesures de sécurité informatique par l'entreprise), la formation au numérique, la présence de spécialistes du numérique, l'usage de l'IA et le travail à distance.

► Pour en savoir plus

- **Aeberhardt L., Hatier F., Leclair M., Pentinat B., Zafar J.-D.**, « L'économie numérique fausse-t-elle le partage volume-prix du PIB ? L'expérience française », *Économie et Statistique* n° 517-519, octobre 2020.
- **Arena L., Gaglio G., Vayre J.-S.**, « Imbrication et « professionnalisation » des promesses sociotechniques – Le cas de l'IA en radiologie », *Réseaux*, n° 248(6), 2024.
- **Askénazy P., Bourgeois A.**, « Vers une meilleure prise en compte de l'hébergement via des plates-formes en ligne au sein des comptes nationaux », Insee, Documents de travail n° 2025-05, mars 2025.
- **Barhoumi M.**, « Usage des écrans par les enfants de 3 à 4 ans : pratiques et liens avec les apprentissages », Depp, Note d'Information n° 25-37, juin 2025.
- **CNIL**, « Données, empreinte et libertés », *Cahier IP* n° 9, juillet 2023.
- **CNIL**, « Rapport annuel 2024 », avril 2025.
- **Credoc**, « Baromètre du numérique », mars 2025.
- **Danieli A.**, « Le paiement dans les petits commerces : entre argent liquide et argent dématérialisé », *Réseaux*, n° 238-239(2), mai 2023.
- **Gauducheau N., Marcoccia M.**, « La violence verbale dans un forum de discussion pour les 18-25 ans : comment les jeunes jugent-ils les messages ? », *Réseaux*, n° 241(5), novembre 2023.
- **Gigout-Magiorani T., Lavenant É.**, « Le commerce numérique et les consommateurs français dans la mondialisation » in *Économie et société à l'ère du numérique*, coll. « Insee Références », édition 2025.
- **Guilloton V.**, « L'usage des technologies de l'information et de la communication par les ménages entre 2009 et 2024 », Insee Résultats, novembre 2024.
- **Hadj Larbi A., Rakotobe M., Traore B.**, « Cyberviolences dans les établissements scolaires et dans la société » in *Économie et société à l'ère du numérique*, coll. « Insee Références », édition 2025.
- **Humbert C., Racin C., Braccini V., Capelli F., Sueur C., Lemaire C.**, « Le numérique au service des liens familiaux des résidents en Ehpad avec leurs proches : la pandémie de covid-19 comme catalyseur de « lien social 2.0 » ? », *Recherches familiales*, n° 22(1), mars 2025.
- **Insee**, « Emploi, chômage, revenus du travail », coll. « Insee Références » édition 2025.
- **Insee**, « L'économie et la société à l'ère du numérique », coll. « Insee Références » édition 2019.
- **Kervella A.**, « Les professionnels de la PJJ, le numérique et l'accompagnement éducatif », *Les Cahiers Dynamiques*, n° 83(1), octobre 2024.
- **Leclerc R.**, « Le carbone des sols et son public : l'outil Aldo au service de la politique climatique locale ? », *Réseaux*, n° 244(2), mai 2024.
- **OCDE**, « *A Roadmap toward a Common Framework for Measuring the Digital Economy* », Éditions OCDE, 2020.
- **OCDE**, « Comment va la vie des enfants à l'ère numérique ? », Éditions OCDE, mai 2025.
- **OCDE**, « *Managing screen time: How to protect and equip students against distraction* », *PISA in Focus*, n° 124, mai 2024a.
- **OCDE**, « Perspectives de l'économie numérique de l'OCDE 2024 (Volume 2) : Renforcer la connectivité, l'innovation et la confiance », Éditions OCDE, décembre 2024b.
- **Oui J.**, « Agriculture de précision et tournant environnemental : enquête sur l'épistémologie d'un modèle agricole appuyé sur des données numériques », *Réseaux*, n° 244(2), mai 2024.
- **Théviot A. (dir.)**, « Gouverner par les données ? Pour une sociologie politique du numérique », ENS Éditions, coll. « Gouvernement en question(s) », 2023.
- **UIT, UNITAR**, « Rapport mondial sur les déchets d'équipements électriques et électroniques », novembre 2024.

Dossiers



Le commerce numérique et les consommateurs français dans la mondialisation

La numérisation de l'économie transforme les modes de consommation et d'échange. Grâce à l'exploitation des données de paiements en ligne des consommateurs, les importations numériques sont estimées à 3,9 % de la consommation des ménages en France en 2022 (soit environ 54 milliards d'euros ou 1 800 euros par an par ménage). La structure de ces importations dépend fortement des choix de localisation des géants de l'Internet qui redessinent la géographie des échanges internationaux. La provenance de ces importations est donc fortement concentrée auprès d'un nombre limité de centrales de paiement situées dans quelques pays. Parmi l'ensemble des importations numériques, 19,5 % transitent par le Luxembourg, contre seulement 0,04 % qui proviennent directement de Chine. La moitié des importations numériques de services financiers proviennent d'Irlande et de Lituanie. Globalement, un tiers des achats numériques sont des importations. 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.

L'analyse du commerce numérique est devenue l'un des enjeux majeurs de l'étude du commerce international. Le commerce numérique, c'est-à-dire « ce qui est livré et/ou commandé numériquement », est le résultat de deux vagues distinctes d'innovations : d'une part, l'utilisation de nouvelles technologies génériques facilitant la rencontre virtuelle entre producteurs et consommateurs (Internet à haut débit, algorithme de recommandations, paiements en ligne sécurisés, etc.) ; d'autre part, l'émergence de nouveaux produits numériques (**streaming**, stockage de données, logiciel en tant que service, etc.).

La numérisation de l'économie a entraîné une augmentation massive des échanges internationaux de biens et services, tant en quantité qu'en variété ► **encadré 1**. Ainsi, [Malgouyres et al. \(2021\)](#) estiment que le déploiement de l'Internet à haut débit en France a provoqué une augmentation de 21 % du taux de croissance des importations agrégées des entreprises entre 1997 et 2007. Aujourd'hui, une seule plateforme de commerce en ligne peut contenir jusqu'à 75 millions de références de produits contre 120 000 dans un supermarché physique [\[Brynjolfsson et al., 2022\]](#). Or, la numérisation de l'économie a aussi fortement accru la participation directe des consommateurs français aux importations de la France via les sites des commerçants étrangers plutôt que par l'intermédiaire de grandes enseignes françaises.

► Encadré 1 – Les enjeux économiques de la mondialisation du commerce numérique

Les recherches récentes montrent que le commerce numérique domestique est une source significative de gains économiques. Du point de vue du consommateur, la majorité de ces gains résulte d'une augmentation de la variété des références plutôt que d'une baisse des coûts de déplacement physique [\[Dolfen et al., 2023\]](#). L'effet variété est quarante fois plus élevé que l'effet prix [\[Brynjolfsson et al., 2022\]](#). Des données avec une dimension internationale, telles que celles utilisées dans cette étude, permettront de prendre en compte d'éventuels gains au commerce numérique international. Ainsi, selon [Malgouyres et al. \(2021\)](#), un choc technologique générique comme le développement de l'Internet à haut débit a augmenté le gain économique du consommateur d'un peu plus de 3 %, principalement grâce à l'augmentation de la productivité des entreprises importatrices induite par la hausse des importations de biens intermédiaires et, dans une moindre mesure, de la hausse des exportations. Les gains générés par la numérisation de l'économie sont cependant inégalement répartis. Les secteurs complémentaires tels que la logistique [\[Bauer, Fernández Guerrero, 2023\]](#), les travailleurs aux compétences complémentaires comme les programmeurs [\[Arvai, Mann, 2021\]](#), les consommateurs de produits numériques [\[Dolfen et al., 2023\]](#) ou encore les consommateurs ruraux [\[Brynjolfsson et al., 2022\]](#) en bénéficient plus que la moyenne. La numérisation de l'économie est aussi un facteur de restructuration des chaînes de valeurs mondiales. Elle facilite la montée en gamme des entreprises en leur permettant de commercialiser des produits plus complexes, à plus fortes valeurs ajoutées [\[Banga, 2022\]](#).

L'absence de données sur ces nouveaux flux commerciaux ne permettait pas de mesurer leur contribution à l'augmentation des échanges internationaux ► **encadré 2**. Cette étude fait une analyse inédite de la consommation en ligne des Français en 2022 mesurée à l'aide de données de paiements par cartes bancaires des clients de banques françaises ► **sources**.

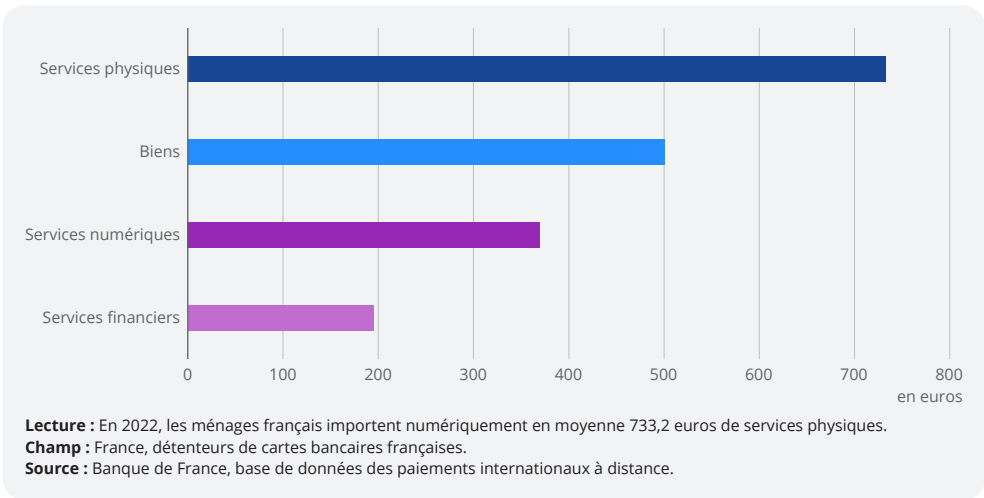
Les importations numériques représentent 3,9 % de la consommation des ménages en France et 1 800 euros par an et par ménage

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 54 milliards d'euros. Celles-ci concernent toutes les catégories de secteurs. 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 5,3 % des importations totales et rapportées aux montants mesurés en **balance des paiements**, 3,9 % de la consommation totale des ménages. Chaque ménage a procédé en moyenne à 35 transactions et importé numériquement 1 798 euros de biens et de services.

Les ménages français dépensent en moyenne 733 euros en importations de services dit « physiques », la plus forte composante des importations numériques (40,8 %) ► **figure 1**. Ces services ont la particularité d'être commandés numériquement sur des plateformes étrangères mais ils peuvent être réalisés physiquement en France ou dans un pays tiers. Il s'agit par exemple des réservations de séjours sur Booking.com ou des courses sur l'application Uber. Ces flux de paiements ne sont pas à sens unique : les plateformes concernées rémunèrent une forte proportion de fournisseurs de services français, que ce soit les chauffeurs de VTC, les propriétaires de logements mis en location, les ayants droit des plateformes de streaming, etc. Les biens et services vendus sur ces plateformes incorporent donc souvent un fort contenu français, qui fait l'objet de paiements en sens inverse, paiements non mesurés ici.

► 1. Répartition des importations numériques par ménage français en 2022



Les « biens » commandés directement par les internautes depuis des sites étrangers constituent la deuxième dépense importée en ligne : 500 euros par ménage, soit 27,8 % du total. Cela correspond par exemple aux achats sur les plateformes Shein ou Temu. Cependant, les montants enregistrés en ligne sont largement inférieurs aux totaux des importations de biens enregistrés dans la balance des paiements. En effet, la grande majorité des biens est encore importée de manière traditionnelle par des grossistes et intermédiaires français car la massification de l'achat direct par des particuliers français auprès de vendeurs étrangers est un phénomène relativement récent. De plus en raison du fonctionnement des terminaux de paiements en ligne, une plateforme multi-secteurs comme Amazon ne figure typiquement pas dans le total « biens » mais dans le total « services numériques » ► **encadré 2.**

Le troisième poste de dépense correspond aux « services numériques » : 370 euros par personne, soit 20,6 % du total. Il inclut notamment les abonnements multimédias sur des plateformes comme Netflix ou Spotify.

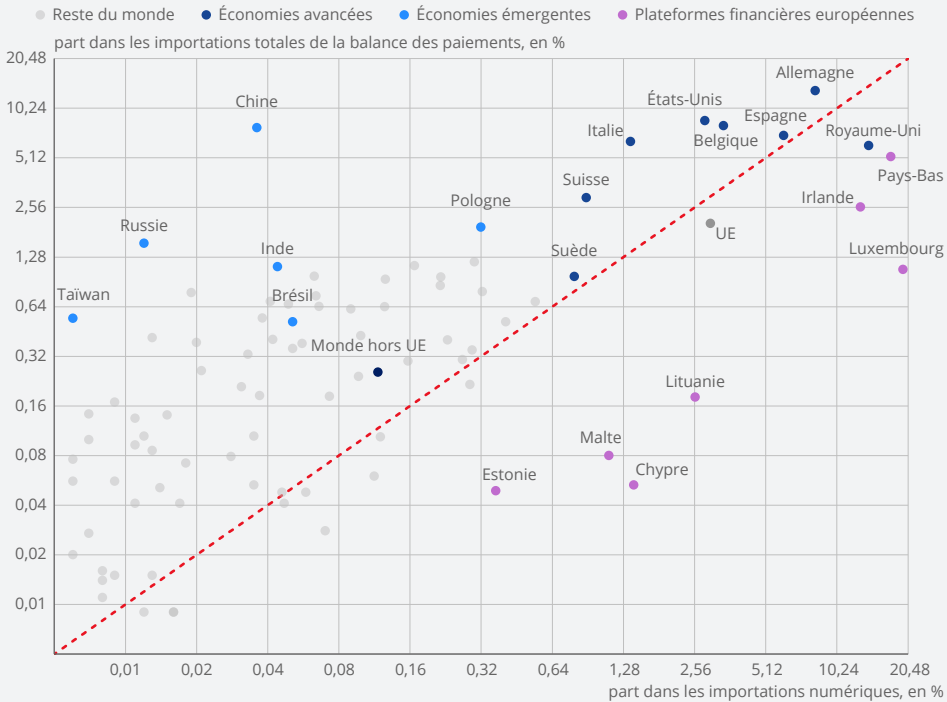
Enfin, les ménages dépensent 195 euros en moyenne en « services financiers », soit 10,8 % des importations numériques. Cela inclut les paiements pour des services financiers (par exemple un abonnement Lydia, qui permet des transferts d'argent entre utilisateurs grâce à un numéro de téléphone) et les versements ou achats d'actifs (cagnottes, **fonds indiciels** ou encore cryptomonnaie).

19,5 % des importations numériques sont issues du Luxembourg, seulement 0,04 % de Chine

Les importations numériques des ménages font apparaître une nouvelle géographie du commerce international, fondée sur la localisation des centres décisionnels et financiers plutôt que sur la localisation des activités de production ou de logistique et transports. La géographie des flux traditionnels de biens et services tend à s'expliquer principalement par trois facteurs : le poids économique de chaque pays, la distance au sein de chaque paire de pays importateur et exportateur et l'isolement géographique de cette paire de pays vis-à-vis du reste du monde. Si le commerce numérique suivait les mêmes déterminants, la corrélation entre la part de chaque pays dans les importations numériques et importations traditionnelles serait de 1. Or, on constate que ce taux est inférieur (environ 0,5), ce qui suggère un niveau de distorsions géographiques notable.

Les importations traditionnelles de la France sont supérieures à ses importations numériques dans la plupart des pays ► **figure 2.** C'est principalement dû à la catégorie des biens, les consommateurs n'important communément pas de matières premières ou de biens intermédiaires. Les plus grands pays producteurs de biens sont donc davantage des exportateurs traditionnels que numériques. La Chine est particulièrement représentative en la matière avec 7,80 % des importations enregistrées en balance des paiements, ce qui la situe au quatrième rang des partenaires commerciaux de la France, 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. De son côté, la Russie était encore en 2022 l'un des principaux fournisseurs de gaz de la France et représentait 1,55 % des importations dans la balance des paiements mais elle était absente des paniers numériques des consommateurs français (0,01 %).

► 2. Répartition internationale des importations par pays et type d'importations en 2022



Notes : Échelles logarithmiques. La part d'un pays dans les importations françaises enregistrée en balance des paiements est présentée en ordonnée et la part dans les importations numériques est présentée en abscisse. Les pays pour lesquels une de ces deux variables est inférieure à 0,005 % sont omis du graphique par souci de clarté.

Lecture : En 2022, la Chine représente 7,80 % des importations enregistrées en balance des paiements et 0,04 % des importations numériques.

Champ : France, détenteurs de cartes bancaires françaises.

Source : Banque de France, base de données des paiements internationaux à distance.

À l'inverse, 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, contre 1,1 % des importations en balance des paiements), des Pays-Bas (17,3 % contre 5,2 %), de l'Irlande (12,9 % contre 2,6 %) et de la Lituanie (2,6 % contre 0,2 %). De manière générale, les exportations vers la France des pays producteurs de services et de plateformes financières sont supérieures sous forme numérique que traditionnelle. La composition du commerce numérique l'explique en partie : les services constituent 26,2 % des importations en balance des paiements, mais 72,8 % des importations numériques. Ainsi, les pays exportateurs de services représentent mécaniquement une plus grande part du commerce numérique que du commerce global.

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

En dépit de leur poids plus faible, les services financiers contribuent eux aussi fortement à la distorsion géographique du commerce numérique. En effet, alors que le secteur financier est largement mondialisé, 93,5 % des paiements des services financiers des ménages sont traités par des terminaux hébergés dans seulement dix pays, tous détenteurs du **passport financier** nécessaire pour opérer en Union européenne. 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.

La disparité entre commerce traditionnel et commerce numérique est moindre pour les services numériques et physiques. Elle concerne à nouveau le Luxembourg, l'Irlande, les Pays-Bas et le Royaume-Uni, mais elle est de moindre ampleur parce que ces pays sont aussi des fournisseurs de services qui sont prépondérants dans la balance des paiements (services de recherche et développement, de conseils, ainsi que d'autres services destinés aux entreprises). En outre, la fourniture de ces services traditionnels est moins concentrée géographiquement et s'étend à d'autres économies avancées comme l'Allemagne, l'Espagne ou les États-Unis.

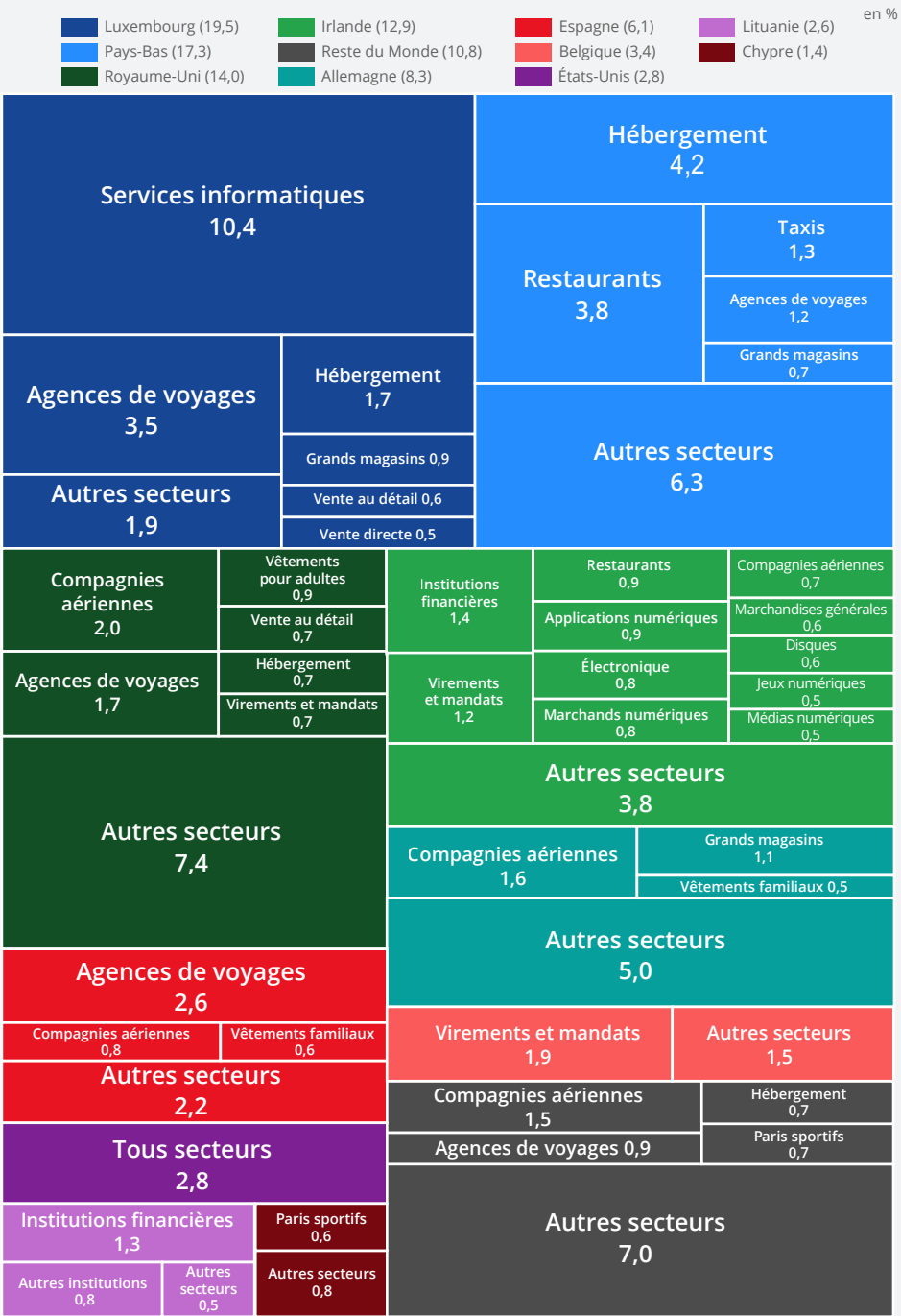
Le Luxembourg, les Pays-Bas, le Royaume-Uni et l'Irlande captent deux tiers des importations numériques

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 % ► **figure 3**.

Le premier couple secteur-pays dans les importations numériques françaises est celui des « réseaux informatiques/services d'informations » au Luxembourg (10,4 % des importations numériques). Le deuxième et le troisième sont les secteurs de l'hôtellerie (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. Le déploiement de certaines technologies génériques (**cloud**, internet mobile, etc.) a entraîné la concentration au sein d'une même implantation d'activités (réservations et fonction support des services physiques par exemple), autrefois dispersées dans la multitude des entreprises qui fournissaient le service sous-jacent. Le progrès technologique a permis à des multinationales de choisir de localiser ces activités dans quelques pays, voire quelques villes, présentant des caractéristiques particulièrement avantageuses pour leur fiscalité et leur disponibilité en main d'œuvre qualifiée. Par exemple, le siège d'Airbnb et le siège européen d'Amazon se trouvent au Luxembourg, ceux de Meta et de Google à Dublin en Irlande et ceux de Booking.com et d'Uber à Amsterdam aux Pays-Bas.

Cette numérisation des échanges est encore partielle. En 2022, plus de la moitié des flux d'importations numériques ne sont encore concentrés que sur 10 secteurs parmi plus de 300. Au-delà du top 10, cette pénétration du marché français par des plateformes numériques étrangères concerne aussi des secteurs peu numérisés. Par exemple, alors même que ces services de plateformes n'existaient pas il y a quelques années, 18,4 % des paiements en ligne pour des services d'électriciens commandés et délivrés en France sont d'ores et déjà captés par des plateformes étrangères. Il en est de même pour 9,9 % des paiements pour les services de ménage à domicile ou encore 3,8 % pour les services de plomberie.

► 3. Répartition des importations numériques en France par pays et secteur en 2022



Lecture : En 2022, le secteur des services informatiques au Luxembourg représente 10,4 % des importations numériques.
Champ : France, détenteurs de cartes bancaires françaises.
Source : Banque de France, base de données des paiements internationaux à distance.

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) ► **figure 4**. Cette ouverture au commerce extérieur reste toutefois inférieure au **taux d'ouverture** aux importations de l'économie en général (37 %). Autrement dit, lorsqu'il effectue ses achats sur internet, le consommateur final a plus recours à des fournisseurs domestiques qu'à des fournisseurs étrangers.

► 4. Importations numériques des ménages par catégorie de biens et services en 2022

Catégorie	Valeur (en milliards d'euros)	Nombre de transactions (en millions)	Part du total (en %)	Taux d'ouverture (en %)	Part du numérique (en %)
Services physiques	22,0	317,7	40,8	36,5	18,1
Biens	16,0	280,9	27,8	21,8	2,0
Services numériques	11,1	420,3	20,6	30,5	8,5
Services financiers	5,9	39,0	10,9	34,0	27,9
Ensemble	53,9	1 057,9	100,0	29,5	5,3

Notes : Somme des transactions de cartes bancaires à distance ne relevant pas de secteurs liés au commerce intra-entreprise. Le taux d'ouverture est calculé comme la somme des paiements en ligne vers le reste du monde divisée par le total des paiements en ligne des Français. La part du numérique est calculée comme la somme des paiements en ligne vers le reste du monde divisée par le montant du commerce enregistré dans la balance des paiements.

Lecture : En 2022, les importations numériques de services physiques ont une valeur de 22,0 milliards d'euros et elles représentent 18,1 % des importations totales de services physiques.

Champ : France, détenteurs de cartes bancaires françaises.

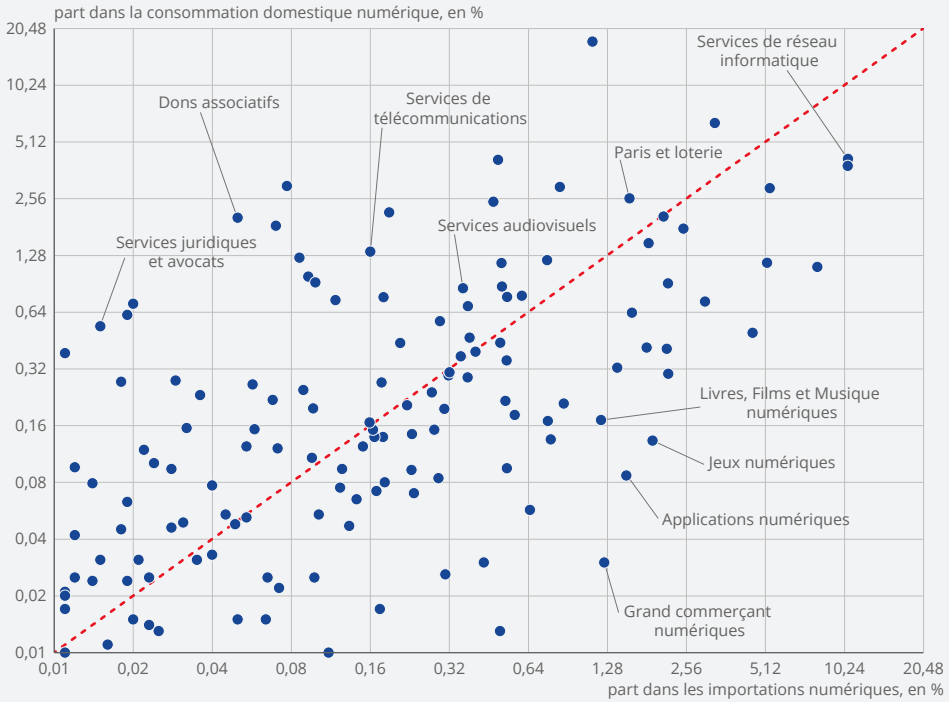
Source : Banque de France, base de données des paiements internationaux à distance.

Un premier élément d'explication de cette différence d'ouverture au commerce extérieur tient à la structure des importations de biens, dont les biens intermédiaires et les matières premières sont une part importante. Or ces derniers sont traditionnellement importés par les entreprises et non par les ménages. Le taux d'ouverture aux importations numériques par les ménages est le plus faible pour les biens de consommation (22 %, pourcentage qui est sous-estimé puisqu'il n'inclut pas les plateformes multi-secteurs tel qu'Amazon ► **encadré 2**). Il est en revanche significativement plus élevé pour les secteurs des services : 37 % pour les services physiques, 34 % pour les services financiers et 31 % pour les services numériques. Les services physiques commandés en ligne (VTC, séjours touristiques, etc.) en sont l'exemple le plus frappant. La composante physique de ces services est très souvent réalisée en France, mais les activités numériques incorporées sont majoritairement effectuées à l'étranger : conception et hébergement de la plateforme, publicité, système de paiement, etc. Ainsi, dans le secteur de la restauration, les Pays-Bas apparaissent comme la première destination devant la France, des paiements en ligne des ménages français.

Davantage de consommation de services réglementés en France et de services multimédias à l'étranger

Lorsqu'une personne navigue sur Internet, il lui est aussi facile d'atteindre un site étranger qu'un site français. La plupart des plateformes susceptibles de vendre à des consommateurs français s'affichent en langue française, à la même vitesse, et sans coûts supplémentaires. Un produit peut donc être acheté en ligne aussi bien à l'étranger qu'en France. Or, il existe des écarts substantiels dans la structure de consommation numérique des Français selon les catégories de service ou de biens et sa nature domestique ou importée ► **figure 5**.

► 5. Part des secteurs dans les consommations numériques domestiques et importées en 2022



Notes : Échelles logarithmiques. La part d'un secteur dans les importations françaises enregistrée en balance des paiements est présentée en ordonnée et la part dans les importations numériques est présentée en abscisse. Les pays pour lesquels une des deux variables est inférieure à 0,01 % sont omis du graphique par souci de clarté.

Lecture : En 2022, le secteur des services de réseau informatique représente 4,2 % de la consommation domestique et 10,6 % des importations numériques.

Champ : France, détenteurs de cartes bancaires françaises.

Source : Banque de France, base de données des paiements internationaux à distance.

La consommation de services numériques est plus polarisée que celle en biens ou en services physiques ou financiers : les consommateurs sont largement contraints de choisir la France pour certains services (paris en ligne, télécom, etc.) mais privilégient l'étranger pour d'autres (jeux vidéo en ligne, applications, etc.). Cette faible présence de fournisseurs domestiques dans ces secteurs numériques pourtant récents suggère un certain degré de spécialisation. Si la localisation initiale de ces activités a pu dépendre de l'environnement réglementaire et fiscal plus avantageux à l'étranger qu'en France, leur extrême concentration géographique dans quelques villes (Luxembourg, Amsterdam ou Dublin) a généré des effets d'agglomération non négligeables. Ces entreprises bénéficient en effet de l'existence d'un écosystème de fournisseurs potentiels, d'un bassin d'emplois spécialisés ou encore d'infrastructures adaptées. À l'inverse, les services où les fournisseurs français dominent le plus tendent à être des secteurs atypiques faisant l'objet de réglementations rendant la concurrence internationale difficile voire impossible. ●

► Encadré 2 – Divergences méthodologiques entre les données bancaires et les données de balance des paiements

Les importations numériques mesurées par les cartes bancaires ne correspondent pas directement aux importations mesurées traditionnellement en balance des paiements. Les logiques d'enregistrement sont différentes. Les données de balance des paiements enregistrent les transactions avec les non-résidents au moment où le changement de propriété du bien ou la fourniture du service a lieu. Les données de paiements par carte enregistrent les transactions des clients de banques localisées en France avec des terminaux de paiements situés à l'étranger au moment de la transaction. La réglementation impose que le choix de la localisation de ce terminal de paiement reflète la présence dans ce même pays d'une activité économique substantielle ► **sources**. Les critères de localisation des activités de paiements et des activités associées (infrastructures informatiques, services financiers et juridiques, etc.) sont fondamentalement différents de ceux de la localisation des activités de production ou logistique. Une autre différence avec la balance des paiements est que les transactions réalisées directement par les ménages tendent à échapper aux collectes de données traditionnelles menées par la Banque de France et la Direction générale des Douanes et Droits Indirects. En effet, la massification de l'achat direct par des particuliers français auprès de vendeurs étrangers est un phénomène relativement récent à l'échelle de l'histoire du commerce international. Les collectes statistiques ciblent donc avant tout les flux réalisés par les entreprises. Les ménages sont ainsi absents du plan de sondage de la mesure du commerce international de services par la Banque de France. Tandis que les importations en Union européenne de colis d'une valeur inférieure à 150 euros, c'est-à-dire ceux typiquement commandés par les ménages, étaient jusqu'en 2021 exemptées d'une déclaration en douane. Ces colis font maintenant l'objet d'une déclaration simplifiée. Mais l'extraordinaire quantité de colis concernés empêchent pour l'instant l'exploitation des données issues de cette nouvelle collecte.

Auteurs :

Timothée Gigout-Magiorani (Banque de France)

Étienne Lavenant (Banque de France)

► Avertissement

Ce dossier et les analyses développées n'engagent que les auteurs et pas la Banque de France et ses membres.

► Définitions

Le **streaming** est une technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias, qui permet la diffusion en direct ou en léger différé.

La **balance des paiements** est un état statistique qui retrace sous une forme comptable l'ensemble des flux d'actifs réels, financiers et monétaires entre les résidents d'une économie et les non-résidents au cours d'une période déterminée. Les flux économiques et financiers à l'origine de ces opérations sont répartis en distinguant le compte des transactions courantes (échanges de biens, de services, de revenus et de transferts courants), le compte de capital (transferts en capital) et le compte financier (investissements directs ou de portefeuille). Pour la France, la balance des paiements est élaborée par la Banque de France, par délégation de la Direction générale du Trésor.

Les **fonds indiciels** ont des placements collectifs qui suivent la performance d'un indice boursier de référence.

Le **passport financier** européen pour les banques et les sociétés de services financiers permet aux entreprises agréées dans n'importe quel État de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen (EEE) de commercer librement dans n'importe quel autre État. Ce passeport européen est un élément fondateur du marché unique européen pour les services financiers.

Le **cloud** ou *cloud computing* (informatique en nuage) désigne ici des services informatiques utilisés sur Internet pour accéder à un logiciel, à de la puissance de calcul, à une capacité de stockage, etc.

Le **taux d'ouverture** est calculé comme la somme des paiements en ligne vers le reste du monde divisé par le total des paiements en ligne des Français, ou dans le cas de la balance des paiements, comme les importations divisées par la demande intérieure (PIB plus les importations moins les exportations).

► Sources

Les données utilisées dans ce dossier sont issues d'une collecte trimestrielle de la Banque de France réalisée sur mandat de la Banque centrale européenne auprès des banques commerciales résidentes et des branches françaises des banques étrangères. Cette collecte forme la base de données des paiements internationaux à distance (PID). Celle-ci contient l'ensemble des paiements effectués en ligne par les détenteurs de cartes bancaires françaises vers le reste du monde. L'immense majorité de ces détenteurs sont supposés être résidents français. La base PID couvre en outre les paiements vers la France, ainsi que les paiements en présentiel. Elle s'étend à toutes les cartes bancaires, y compris celles de professionnels. Afin d'illustrer la participation des ménages français à la mondialisation via leurs commandes directes en ligne, ne sont retenues dans cette étude que les transactions à distance associées à des secteurs relevant explicitement ou très probablement de la consommation des ménages plutôt que d'entreprises (grossistes, agences publicitaires, etc.). Le champ concerné est donc celui des ménages mais il est néanmoins aussi susceptible d'inclure des entreprises dans la mesure où celles-ci ont recours au paiement par carte bancaire. La part des cartes bancaires professionnelles est néanmoins minoritaire [Boittelle et al., 2025].

Une observation est identifiée par la combinaison : banque déclarante - pays de destination du paiement - secteur - trimestre. À chaque observation, correspond une valeur totale en euros et un nombre de transactions uniques. La base PID contient 2,2 millions d'observations pour l'année 2022. Ces observations correspondent à un total de 196 milliards d'euros de paiements à distance pour 3,24 milliards de transactions uniques vers le monde entier (y compris la France) réalisées avec des cartes bancaires de clients de banques domiciliées en France. Ces transactions sont réparties en 308 secteurs à quatre positions, les *Merchant Category Codes* (MCC ISO 18245). Le niveau de détail permet de distinguer des secteurs comme, par exemple, « 5815 – Biens numériques Médias – Livres, Films, Musique » ou « 5691 – Magasin de vêtements pour hommes et femmes ».

Les règlements des sociétés de gestion des terminaux de paiements (VISA, Mastercard, etc.) imposent que la localisation du terminal de paiement corresponde effectivement au pays où l'entreprise réalise son activité principale. Le secteur MCC doit lui aussi être défini selon le bien ou le service qui constitue la majorité des ventes de l'entreprise. Tous les paiements réalisés sur Amazon sont comptabilisés vers un unique pays (le Luxembourg) pour un unique code MCC (déterminé en fonction des activités d'Amazon envers tous ses clients, ménages comme entreprises) malgré la diversité des biens et services vendus sur la plateforme.

► Pour en savoir plus

- Arvai K., Mann K., "Consumption inequality in the digital age", n° 890, Banque de France Working Paper, décembre 2022.
- Banga K., "Global value chains and product sophistication in developing countries; the case of Indian manufacturing", *The Journal of International Trade & Economic Development*, vol. 32, n° 4, septembre 2022.
- Bauer A., Fernández Guerrero S., "Effects of e-commerce on local labor markets", n° 16345, juillet 2023.
- Boittelle M., Cupillard É., Jacquot A., Joubert M.-P., Le Goff F., « Les données de transactions par carte bancaire CB », Insee, Courrier des statistiques n° 13, juin 2025.
- Brynjolfsson E., Chen L., Gao X., "Gains from Product Variety: Evidence from a Large Digital Platform", n° 30802, National Bureau of Economic Research, décembre 2022.
- Dolfen, P., Einav L., Klenow P.J., Klopach B., Levin J., Levin L., Best W., "Assessing the gains from e-commerce", *American Economic Journal: Macroeconomics* vol. 15, n° 1, janvier 2023.
- Malgouyres C., Mayer T., Mazet-Sonilhac C., "Technology-induced trade shocks? Evidence from broadband expansion in France", *Journal of International Economics* vol. 133, 2021.

Cyberviolences dans les établissements scolaires et dans la société

La cyberviolence affecte 3,2 % de la population majeure en 2022. Les mineurs sont particulièrement exposés, avec 28 % des collégiens et 23 % des lycéens victimes de violence en ligne. 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. Le nombre de victimes de cyberviolence a fortement augmenté ces dernières années, avec notamment six fois plus de victimes de harcèlement sexuel numérique enregistrées en 2024 qu'en 2016 et deux fois plus de victimes d'atteintes à l'intimité. 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.

Les femmes majeures déclarent davantage être victimes de cyberviolence : 3,8 %, contre 2,6 % des hommes. Au collège, 31 % des filles déclarent des cyberviolences, contre 26 % des garçons. Les jeunes adultes âgés de 18 à 24 ans déclarent 2,6 fois plus souvent des cyberviolences que la moyenne de la population majeure et les immigrés en déclarent près de deux fois moins souvent.

Par ailleurs, le partenaire ou l'ex-partenaire est le principal auteur connu pour 13 % des cyberviolences. Enfin, un quart des personnes majeures victimes de cyberviolence ont subi plus d'une atteinte. 20 % de l'ensemble des collégiens et 10 % des lycéens ont subi plus d'une cyberviolence.

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. En population générale, les atteintes à la personne et les cyberviolences en particulier sont mesurées par le biais d'enquêtes de victimation [Gonzalez-Demichel, 2020], où sont distinguées les atteintes visant le logement, les atteintes visant les véhicules, les atteintes visant d'autres biens et les atteintes à la personne ► [sources](#). Au sein de ces dernières, les questions relatives à la victimation distinguent violences physiques (sexuelles ou non), violences sexuelles non physiques et violences psychologiques ou verbales. Par simplification, on désignera par violences non physiques l'ensemble des violences sexuelles non physiques et violences psychologiques ou verbales. Pour plus de lisibilité, la mention « numérique » est employée parfois pour remplacer la mention « en lien avec le numérique ». 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. En 2022, 3,2 % de la population majeure résidant en France métropolitaine, en Martinique, en Guadeloupe ou à la Réunion, déclarent avoir été victimes d'une forme de violence non physique numérique, contre 8,9 % toutes violences non-physiques confondues ► [figure 1](#). 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 majeures déclarent avoir porté plainte pour au moins une cyberviolence.

► 1. Personnes majeures déclarant avoir été victimes de violence non physique ou de cyberviolence selon le sexe et l'âge en 2022

a. Atteintes en lien avec le numérique

en %

Type d'atteinte	Sexe		Âge								Ensemble
	Femmes	Hommes	De 18 à 24 ans	De 25 à 34 ans	De 35 à 44 ans	De 45 à 54 ans	De 55 à 64 ans	De 65 à 74 ans	75 ans ou plus		
Violences sexuelles non physiques	1,3	0,2	3,8	1,6	0,7	0,3	0,2	0,0	0,0	0,8	
Harcèlement sexuel (y c. pressions sexuelles)	0,7	0,1	1,9	1,0	0,4	0,2	0,1	0,0	0,0	0,5	
Exhibition sexuelle	0,7	0,1	2,4	0,7	0,3	0,2	0,1	0,0	0,0	0,4	
Autres violences non physiques	2,8	2,5	5,6	4,3	3,5	2,6	1,9	0,8	0,6	2,7	
Injures	1,5	1,3	3,4	2,1	2,0	1,3	1,0	0,4	0,3	1,4	
Harcèlement	1,1	0,7	1,8	1,8	1,2	1,0	0,6	0,2	0,1	0,9	
Menaces	0,7	0,8	1,6	1,3	0,8	0,7	0,6	0,2	0,2	0,7	
Diffusion d'images ou d'informations personnelles	0,2	0,3	0,7	0,4	0,4	0,2	0,1	0,1	0,0	0,3	
Au moins une atteinte	3,8	2,6	8,3	5,4	3,9	2,8	2,0	0,8	0,6	3,2	

b. Toutes atteintes

en %

Type d'atteinte	Sexe		Âge							Ensemble
	Femmes	Hommes	De 18 à 24 ans	De 25 à 34 ans	De 35 à 44 ans	De 45 à 54 ans	De 55 à 64 ans	De 65 à 74 ans	75 ans ou plus	
Violences sexuelles non physiques	4,6	0,9	11,1	5,7	2,7	1,6	0,7	0,3	0,3	2,8
Harcèlement sexuel (y c. pressions sexuelles)	3,9	0,6	8,8	4,9	2,2	1,4	0,5	0,2	0,3	2,3
Exhibition sexuelle	1,3	0,3	4,3	1,4	0,7	0,4	0,1	0,1	0,0	0,8
Autres violences non physiques	7,6	7,4	14,0	12,1	10,0	7,8	5,3	2,4	1,6	7,5
Injures	4,1	4,6	8,7	7,4	5,9	4,4	2,8	1,1	0,8	4,4
Harcèlement	4,0	2,5	6,5	5,2	4,3	3,4	2,2	1,0	0,6	3,3
Menaces	1,5	2,3	3,5	3,2	2,4	2,0	1,5	0,5	0,4	1,9
Diffusion d'images ou d'informations personnelles	0,3	0,4	0,8	0,6	0,5	0,4	0,2	0,2	0,1	0,4
Au moins une atteinte	10,0	7,7	20,0	15,0	11,3	8,4	5,6	2,5	1,8	8,9

Lecture : 1,5 % des femmes ont été victimes d'injures en lien avec un outil numérique en 2022.

Champ : France hors Mayotte et hors Guyane, personnes âgées de 18 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : SSMSI, enquête Vécu et ressenti en matière de sécurité 2023 (questionnaire socle).

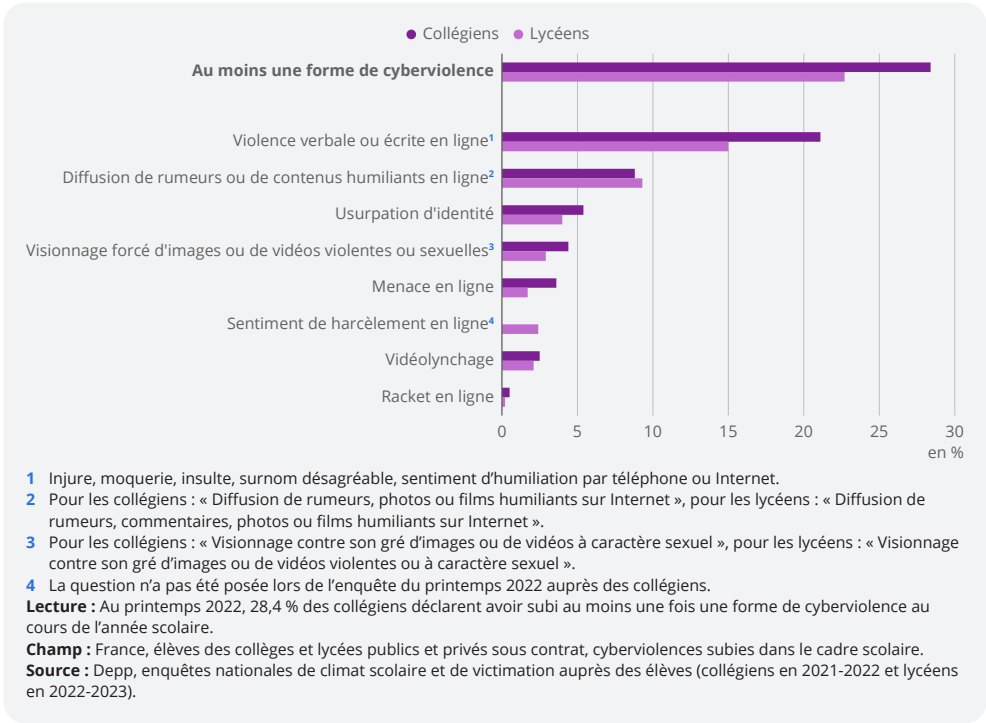
Trois collégiens sur dix victimes de cyberviolence dans le cadre scolaire

La cyberviolence subie par les élèves dans les établissements scolaires du second degré est mesurée au travers des enquêtes de climat scolaire et de victimation. Celles-ci s'adressent à un échantillon représentatif d'élèves de France métropolitaine et des DOM qui déclarent, pour l'année scolaire en cours, un certain nombre d'atteintes subies dans le cadre scolaire ► [sources](#). Les atteintes de cyberviolence peuvent être accompagnées d'atteintes sans lien avec le numérique, c'est-à-dire dans l'établissement scolaire ou aux alentours. Le questionnaire des enquêtes de climat scolaire a été conçu en cohérence avec l'enquête Vécu et ressenti en matière de sécurité pour permettre autant que possible des comparaisons entre les populations.

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 ► [figure 2](#). Parmi les collégiens, 28 % ont été victimes de cyberviolence pendant l'année scolaire 2021-2022.

Au collège, les taux liés à la cyberviolence sont similaires entre le secteur public et le secteur privé. Au lycée, la cyberviolence est plus souvent déclarée par les élèves du secteur privé sous contrat que ceux du secteur public : 26 % des lycéens du privé sont victimes de violence en ligne, contre 22 % de ceux du public. L'ampleur de la cyberviolence dans les lycées diminue à mesure que la taille de l'établissement augmente : dans les lycées de moins de 300 élèves, 29 % d'entre eux sont victimes de cyberviolence contre 21 % dans les lycées de plus de 900 élèves. Au collège, ce taux est le même quelle que soit la taille de l'établissement.

► 2. Collégiens et lycéens déclarant avoir été victimes de cyberviolence



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

En 2024, les forces de sécurité intérieure (police nationale et gendarmerie nationale) ont enregistré 125 000 victimes de crimes et délits relevant d'actes portant atteinte ou visant à porter atteinte à la personne en lien avec le numérique. Contrairement aux données issues des enquêtes de victimation, seules les victimes d'infractions qui ont fait l'objet d'une plainte ou qui ont été révélées par les forces de sécurité intérieure sont comptabilisées ► [sources](#). Le nombre de victimes enregistrées a augmenté depuis 2016 (+75 000). En 2024, 12 % des victimes enregistrées sont mineures, soit 3 points de plus qu'en 2016.

La part du numérique au sein des atteintes à la personne augmente, passant de 9 % en 2016 à 12 % en 2024. L'utilisation accrue du numérique explique en partie cette tendance. Le taux d'équipement en Internet à domicile des individus augmente pour atteindre 92 % des personnes de plus de 15 ans en 2024. De plus en plus d'individus utilisent quotidiennement Internet : 82 % en 2024 contre 65 % en 2016 [\[Guilloton, 2024\]](#). En outre, l'usage social d'Internet est plus fréquent : en 2024, 62 % des individus déclarent avoir téléphoné par Internet dans les trois derniers mois, soit une augmentation de 135 % par rapport à 2016. Le taux de personnes ayant utilisé les réseaux sociaux dans les trois derniers mois augmente également fortement : +76 % entre 2009 et 2023, dont +10 % entre 2016 et 2023.

Une atteinte numérique à la personne sur deux correspond à du harcèlement moral, faisant 62 200 victimes en 2024 ► [figure 3 ► encadré 1](#). 19 % des victimes d'atteintes à la personne enregistrées, numériques ou non, sont des victimes de harcèlement moral. Les autres atteintes numériques les plus fréquentes sont les menaces et les atteintes à l'intimité de la personne, qui comptent respectivement 22 800 et 17 500 victimes identifiées par les forces de sécurité intérieure.

► 3. Personnes victimes ou mises en cause par sexe et type d'atteinte en 2024

a. Atteintes en lien avec le numérique

en effectif

Libellé de l'atteinte dans la nomenclature française des infractions	Victimes				Mis en cause			
	Femmes	Hommes	Personnes morales	Ensemble	Femmes	Hommes	Personnes morales	Ensemble
Harcèlements	40 199	18 312	3 675	62 186	5 647	20 832	7	26 486
Atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, dont :								
Menaces	14 701	9 702	1 213	25 616	1 974	9 660	0	11 634
Atteintes à l'intimité de la personne	12 863	8 788	1 198	22 849	1 606	8 304	0	9 910
Extorsion ou chantage, dont :	11 800	5 257	409	17 466	2 040	6 506	41	8 587
Chantage	2 663	6 989	200	9 852	124	799	0	923
Diffamation ou injure, dont :	2 439	6 345	52	8 836	90	452	0	542
Diffamation ou injure envers un particulier sans motif discriminatoire	3 706	4 023	878	8 607	1 303	1 539	6	2 848
Diffamation ou injure aggravée par un motif discriminatoire	2 552	2 622	444	5 618	823	858	3	1 684
Dénonciation calomnieuse	296	366	89	751	68	194	0	262
Violences sexuelles non physiques, dont :	328	459	91	878	144	114	0	258
Harcèlement sexuel	1 337	145	20	1 502	25	727	0	752
Discrimination	919	99	9	1 027	16	448	0	464
	24	26	15	65	11	24	2	37

b. Atteintes sans lien avec le numérique

en effectif

Libellé de l'atteinte dans la nomenclature française des infractions	Victimes				Mis en cause			
	Femmes	Hommes	Personnes morales	Ensemble	Femmes	Hommes	Personnes morales	Ensemble
Harcèlements	67 174	43 840	3 423	114 437	13 455	36 621	117	50 193
Atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, dont :								
Menaces	319 905	303 963	5 085	628 953	77 361	362 257	23	439 641
Atteintes à l'intimité de la personne	69 815	68 683	3 411	141 909	10 352	70 968	4	81 324
Extorsion ou chantage, dont :	1 054	809	240	2 103	255	516	12	783
Chantage	4 246	12 062	388	16 696	809	9 878	6	10 693
Diffamation ou injure, dont :	1 697	1 700	107	3 504	231	944	2	1 177
Diffamation ou injure envers un particulier sans motif discriminatoire	11 166	14 553	1 002	26 721	5 099	6 512	33	11 644
Diffamation ou injure aggravée par un motif discriminatoire	4 580	4 157	360	9 097	1 316	1 922	3	3 241
Dénonciation calomnieuse	2 521	3 397	189	6 107	844	2 239	0	3 083
Violences sexuelles non physiques, dont :	2 899	5 608	168	8 675	2 471	1 511	27	4 009
Harcèlement sexuel	4 716	560	28	5 304	82	3 002	0	3 084
Discrimination	3 358	339	14	3 711	54	2 175	0	2 229
	380	470	56	906	102	202	25	329

Lecture : En 2024, les forces de sécurité intérieure ont enregistré 919 cas de femmes victimes de harcèlement sexuel numérique.

Champ : France.

Source : SSMSI, bases statistiques des victimes et des mis en causes de crimes et délits enregistrés par la police et la gendarmerie en 2024.

► Encadré 1 – La définition juridique du harcèlement moral et du harcèlement sexuel

Le harcèlement est une notion juridique précise définie à l'article 222-33-2 du Code pénal, au sein de la section consacrée au harcèlement moral. Il est défini de la façon suivante : « Le fait de harceler autrui par des propos ou comportements répétés ayant pour objet ou pour effet une dégradation des conditions de travail susceptible de porter atteinte à ses droits et à sa dignité, d'altérer sa santé physique ou mentale ou de compromettre son avenir professionnel [...] ». Cette définition exclut le harcèlement sexuel, défini, lui, au sein de la section portant sur le viol, l'inceste et les autres agressions sexuelles.

Des faits répétés ne constituent pas nécessairement du harcèlement au sens strict, si bien que dans l'acception commune, peuvent être qualifiés de harcèlement des faits qui n'en relèvent pas juridiquement.





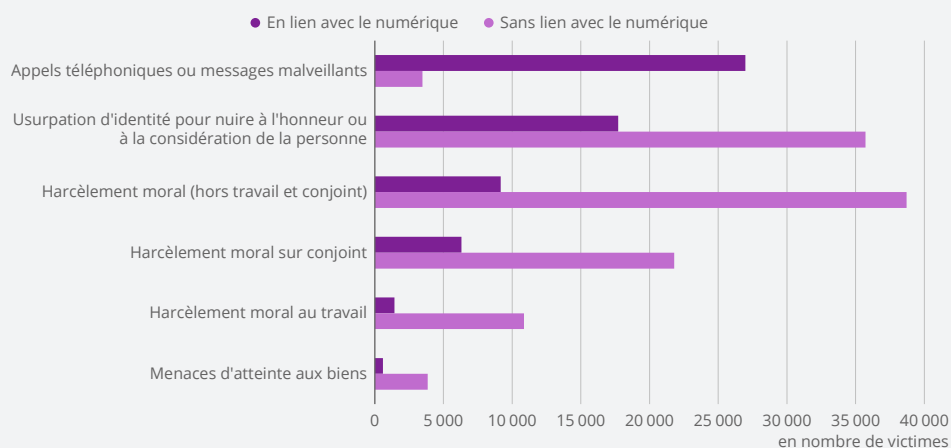
Le terme de cyberharcèlement n'est pas un terme défini juridiquement dans le Code pénal. C'est un concept émergent qui recouvre, dans les littératures sociologique et psychologique comme dans le sens commun, des faits et des infractions variées, qui ne relèvent pas toutes de faits de harcèlement moral au sens strict.

Le harcèlement sexuel est défini à l'article 222-33 du Code pénal comme : « Le fait de harceler autrui par des propos ou comportements à connotation sexuelle répétés ayant pour objet ou pour effet une dégradation de ses conditions de vie, portant atteinte à sa dignité ou créant une situation intimidante, hostile ou offensante ». Au sein de la nomenclature française des infractions, il relève de la catégorie des atteintes à la personne à caractère sexuel et se distingue ainsi des autres faits de harcèlement.

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. En particulier, les appels téléphoniques et messages malveillants (y compris non liés au numérique comme des lettres papiers) sont le type de harcèlement le plus souvent lié au numérique : 89 % des victimes enregistrées de ces types de harcèlement sont victimes de cyberviolence ► [figure 4](#). Au contraire, les menaces d'atteintes aux biens et le harcèlement moral au travail n'ont un lien avec le numérique que dans respectivement 13 % et 12 % des cas.

► 4. Personnes victimes de harcèlement en 2024



Note : Les catégories bizutage et autres harcèlements concernent moins de 100 victimes et ne sont donc pas représentées.

Lecture : En 2024, parmi les victimes de harcèlement enregistrées par les forces de sécurité intérieure, 1 432 ont été victimes de harcèlement moral au travail en lien avec le numérique.

Champ : France.

Source : SSMSI, bases statistiques des victimes et des mis en causes de crimes et délits enregistrés par la police et la gendarmerie en 2024.

Les victimes de harcèlement sexuel numérique sont six fois plus nombreuses en 2024 qu'en 2016

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. Cette augmentation a été particulièrement forte en 2021 (+2 points, soit 21 %), en partie du fait de l'augmentation de la connectivité induite par la crise sanitaire et l'augmentation du télétravail [Nougaret et al., 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. Leur nombre a d'ailleurs plus que doublé : 17 100 en 2024, contre 7 500 en 2016.

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 et des collégiens la subissent. Les autres formes de cyberviolence concernent chacune 5 % des élèves ou moins ► **encadré 2**. 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.

► Encadré 2 – Définitions des atteintes dans les enquêtes nationales de climat scolaire et de victimation auprès des élèves

Les violences verbales et écrites en ligne regroupent les injures, moqueries, insultes, surnoms désagréables ou les humiliations en ligne (par téléphone ou Internet).

L'usurpation d'identité consiste à se faire passer pour une autre personne en ligne en déroband le compte d'autrui ou en créant un faux compte, pour diffuser des insultes, des photos, des rumeurs ou des vidéos.

Le visionnage forcé d'images ou de vidéos à caractère sexuel constitue une violation de la vie privée et un abus sexuel numérique.

Le « vidéolynchage » (« *happy slapping* ») est une forme de violence filmée à l'aide d'un téléphone portable à des fins de moquerie ou d'humiliation.

Le racket par téléphone ou Internet est une cyberviolence où en ligne, l'auteur tente de contraindre sa victime à lui remettre de l'argent ou des biens.

Il est donc possible de distinguer « la cyberviolence directe (envoi de messages hostiles directement à la victime) et la cyberviolence indirecte (publication de commentaires agressifs ou d'informations privées, de rumeurs, vidéos, photographies à l'insu de la victime en ligne). [...] Si certaines formes de cyberviolence ne font que répliquer ce qui se passe hors ligne [...], d'autres sont spécifiques au monde virtuel » [Blaya, 2025].

L'enquête Sivis (Système d'information et de vigilance sur la sécurité scolaire) recense les incidents graves survenus en milieu scolaire et remontés auprès des personnels de directions ► **sources**. Parmi les incidents graves signalés par les chefs d'établissement au collège et au lycée au cours de l'année scolaire 2023-2024, 4 % sont des atteintes à la vie privée (via les réseaux sociaux notamment) et dans une moindre mesure, du « **vidéolynchage** ». Ces signalements sont plus fréquents au collège qu'au lycée.

43 % des collégiens déclarent être victimes d'insultes au collège en 2022, contre 57 % en 2013

Les déclarations de cyberviolences sont nettement plus fréquentes chez les collégiens et les lycéens qu'auprès des personnes majeures. La différence de dispositif ne permet pas de proposer une analyse formelle de cet écart. Toutefois, trois éléments peuvent l'éclairer : une forte exposition des jeunes au monde numérique, un déplacement ou une adaptation de certaines formes de violence aux outils numériques et des manques éventuels dans l'apprentissage d'un usage responsable des technologies de l'information et de la communication (TIC) durant leur scolarité.

La proportion de collégiens déclarant être victimes d'insultes au cours de l'année scolaire est en nette diminution par rapport aux enquêtes précédentes. En effet, 43 % des collégiens en subissent en 2022, contre 50 % en 2017 et 57 % en 2013. Au lycée, la prévalence des insultes reste globalement stable par rapport à 2015 et 2018. L'introduction récente de la cyberviolence dans les enquêtes ne permet pas de le documenter, mais le niveau élevé de cyberviolence observé au collège suggère que la diminution des violences verbales en milieu scolaire pourrait s'accompagner d'un report vers des formes numériques.

Par ailleurs, d'après les enquêtes de climat scolaire et de victimation, la quasi-totalité des élèves utilisent au quotidien des outils numériques (smartphones, tablettes, ordinateurs ou consoles de jeux vidéo). De plus, une large majorité des élèves du secondaire fréquentent régulièrement les réseaux sociaux : 74 % des collégiens et 88 % des lycéens y passent souvent ou assez souvent du temps, tandis que seuls 10 % des collégiens et 2 % des lycéens affirment ne jamais les utiliser. Une utilisation aussi fréquente d'Internet et une participation active à la communication sur les réseaux sociaux les exposent à un risque élevé d'être la cible de cyberviolence [Blaya, 2025].

D'après l'enquête ICILS de 2023 (*International Computer and Information Literacy Study*), 64 % des élèves de quatrième en France déclarent avoir étudié l'usage responsable des réseaux sociaux. Concernant le cyberharcèlement, 69 % des élèves disent y avoir été sensibilisés durant leur scolarité [Fernandez et al., 2024].

3,8 % des femmes majeures victimes de cyberviolence, 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 ► **figure 1**. 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.

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. Pour les filles comme pour les garçons, les victimations sont plus nombreuses au collège qu'au lycée. En effet, 31 % des collégiennes et 25 % des lycéennes déclarent au moins une forme de cyberviolence, contre 26 % des collégiens et 20 % des lycéens ► **figure 5**.

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 %).

► 5. Collégiens et lycéens déclarant avoir été victimes de cyberviolence selon le sexe

en %

Type de cyberviolence	Collégiennes	Collégiens	Lycéennes	Lycéens
Violences verbales ou écrites en ligne ¹	24,0	18,3	16,2	13,8
Diffusion de rumeurs ou de contenus humiliants en ligne ²	10,5	7,2	11,5	7,1
Usurpation d'identité	6,2	4,6	4,1	3,9
Menace en ligne	4,4	2,9	2,0	1,4
Visionnage forcé d'images ou de vidéos violentes ou sexuelles ³	3,7	5,2	2,8	3,0
Sentiment de harcèlement en ligne ⁴	nd	nd	2,9	1,8
Vidéolynchage	1,8	3,1	1,8	2,3
Racket en ligne	0,5	0,4	ns	ns
Au moins une forme de cyberviolence	30,6	26,2	24,9	20,4

nd : non disponible.

ns : non significatif.

¹ Injure, moquerie, insulte, surnom désagréable, sentiment d'humiliation par téléphone ou Internet.

² Pour les collégiens : « Diffusion de rumeurs, photos ou films humiliants sur Internet », pour les lycéens : « Diffusion de rumeurs, commentaires, photos ou films humiliants sur Internet ».

³ Pour les collégiens : « Visionnage contre son gré d'images ou de vidéos à caractère sexuel », pour les lycéens : « Visionnage contre son gré d'images ou de vidéos violentes ou à caractère sexuel ».

⁴ La question n'a pas été posée lors de l'enquête du printemps 2022 auprès des collégiens.

Lecture : Au printemps 2022, 24,0 % des collégiennes déclarent avoir été victimes de violences verbales ou écrites en ligne.

Champ : France, élèves des collèges et lycées publics et privés sous contrat, cyberviolences subies dans le cadre scolaire.

Source : Depp, enquêtes nationales de climat scolaire et de victimation auprès des élèves (collégiens en 2021-2022 et lycéens en 2022-2023).

Les 18-24 ans sont 2,6 fois plus souvent victimes de cyberviolence que la moyenne des majeurs

Toutes atteintes confondues, les personnes âgées de 18 à 34 ans sont en moyenne nettement plus souvent victimes de violences non physiques que la moyenne des personnes majeures. En particulier, les 18-24 ans subissent 2,2 fois plus souvent de violences non physiques que la moyenne et 2,6 fois plus souvent de cyberviolences. En particulier, 27,7 % des jeunes femmes âgées de 18 à 24 ans déclarent avoir été victimes de violences non physiques en 2022, soit 3,1 fois plus que l'ensemble de la population.

À l'inverse, les plus de 45 ans subissent moins d'atteintes que la moyenne. Les cyberviolences sexuelles (harcèlement sexuel, pression pour obtenir un rapport sexuel, exhibition sexuelle) sont les atteintes pour lesquelles les différences sont les plus élevées. Par exemple, les 18-24 ans sont 3,8 fois plus souvent victimes que la moyenne de harcèlement sexuel en lien avec le numérique, alors que pour les 35 ans ou plus, la part de victimes est toujours inférieure à la moyenne.

Dans l'ensemble, les personnes titulaires du baccalauréat ou d'un diplôme de l'enseignement supérieur sont 1,6 fois plus souvent victimes que la moyenne de violences non physiques et 1,4 fois plus de cyberviolences. En particulier, les personnes sans diplôme ou détentrices d'un CAP ou du brevet sont respectivement 2,5 et 1,6 fois moins victimes de violences non physiques que la moyenne de la population majeure. Ces différences sont à rapprocher d'une utilisation moindre d'Internet des personnes sans diplôme par rapport à la population générale : ainsi, en 2023, 61 % des personnes sans diplôme avaient utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête, contre 87 % pour l'ensemble des personnes de 15 ans ou plus. L'usage d'Internet est toutefois similaire à celui de l'ensemble de la population pour les personnes détentrices d'un CAP ou d'un brevet (87 %) [Guilloton, 2024]. Ces effets sont également à articuler avec la part moins élevée de personnes diplômées du supérieur dans les tranches les plus âgées de la population et, dans une moindre mesure, avec le fait que les femmes déclarent plus souvent que les hommes un diplôme du supérieur ► [sources](#).

Les immigrés majeurs sont presque deux fois moins souvent victimes de cyberviolence que la moyenne

En moyenne, les personnes **immigrées** majeures sont 1,9 fois moins souvent victimes de cyberviolences que la moyenne de la population majeure au cours de l'année 2022. Ce rapport varie largement selon les atteintes. En particulier, les immigrés déclarent moins souvent être victimes

d'atteintes à caractère sexuel : ils sont 2,9 fois moins souvent victimes d'exhibitions sexuelles et 2,5 fois moins de harcèlement sexuel que la moyenne. Cet écart est encore plus marqué pour les femmes immigrées : elles sont 3,3 fois moins souvent victimes d'exhibitions sexuelles, contre 2,0 fois moins pour les hommes immigrés, et 2,2 fois moins souvent victimes de harcèlement sexuel, contre 2,0 fois moins pour les hommes immigrés. À l'inverse, les **descendants d'immigrés** majeurs sont plus souvent victimes d'au moins une cyberviolence : 3,9 % d'entre eux sont concernés, contre 3,2 % pour l'ensemble de la population. Cet écart est essentiellement porté par les femmes descendantes d'immigrés, dont 4,8 % sont victimes de cyberviolence en 2022, contre 3,8 % pour l'ensemble des femmes majeures. Ces taux sont très proches pour les hommes : 2,8 % des hommes majeurs descendants d'immigrés ont été victimes de cyberviolence en 2022, contre 2,6 % des hommes majeurs. En particulier, ils sont 1,5 fois plus souvent victimes d'exhibitions sexuelles et de diffusions d'images et d'informations personnelles. Ce différentiel peut s'expliquer par une sous-déclaration d'une victimation existante liée à une acculturation différente, qui s'estomperait à la deuxième génération. En outre, il est également possible que les violences subies soient sous déclarées par les personnes immigrées, ou que leur fréquence d'utilisation d'Internet ainsi que leurs usages soient différents [Rouhban et al., 2024]. Par ailleurs, des caractéristiques comme le niveau de vie (hors niveau de diplôme) ou la taille de l'agglomération n'affectent pas significativement les risques d'être victime de cyberviolences.

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

Parmi les personnes majeures victimes de violences non physiques (numériques ou non), 63 % déclarent ne pas connaître les auteurs des atteintes. Ce pourcentage est moins élevé pour les seules atteintes en ligne : 49 %. Pour ces dernières, lorsque l'auteur est déclaré connu, il s'agit souvent du partenaire ou de l'ex-partenaire, notamment cité dans plus de 16 % des cas où il est connu pour les faits de harcèlement moral, de diffusion d'images et d'informations personnelles et de pression sexuelle grave ► **figure 6**. 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. Le collègue de travail est le principal auteur connu dans les cas de harcèlement moral ou sexuel sans lien avec le numérique. C'est l'auteur connu le plus fréquemment cité pour les atteintes sans lien avec un outil numérique (8 % des atteintes).

► 6. Profils des auteurs de violences ou de cyberviolences subies par les personnes majeures en 2022

a. Atteintes en lien avec le numérique

Profil de l'auteur	en %						
	Harcèlement sexuel	Harcèlement moral	Menaces	Injures	Diffusion d'images ou d'informations personnelles	Exhibition sexuelle	Pression sexuelle grave
Auteur connu dans le cadre privé	17,3	30,4	29,2	25,8	30,3	8,7	31,8
Partenaire ou ex-partenaire	8,7	18,4	14,2	13,3	16,4	2,9	18,4
Membre de la famille	1,8	4,5	7,0	5,9	4,2	0,0	0,0
Ami	4,7	3,7	4,1	3,9	5,4	4,5	9,3
Voisin	2,1	3,8	3,8	2,8	4,3	1,3	4,1
Auteur connu dans le cadre professionnel	16,4	25,2	8,5	7,6	6,5	3,2	18,1
Supérieur hiérarchie	2,3	12,0	1,9	0,4	2,1	0,0	2,7
Collègue	12,7	11,1	2,9	2,9	4,3	2,9	13,3
Patient/client	1,4	2,1	3,8	4,4	0,0	0,3	2,1
Autres	66,3	44,5	62,3	66,5	63,3	88,1	50,1
Auteur inconnu	49,8	24,3	51,3	55,1	48,4	75,0	47,8
Plusieurs auteurs connus	13,1	13,1	1,8	3,9	2,6	1,8	2,3
Autre	3,4	7,0	9,2	7,5	12,3	11,3	0,0

b. Atteintes sans lien avec le numérique

en %

Profil de l'auteur	Harcèlement sexuel	Harcèlement moral	Menaces	Injures	Diffusion d'images ou d'informations personnelles	Exhibition sexuelle	Pression sexuelle grave
Auteur connu dans le cadre privé	8,8	19,8	20,4	13,2	20,9	6,2	26,3
Partenaire ou ex-partenaire	2,0	5,3	4,0	2,6	5,3	1,3	15,9
Membre de la famille	0,8	3,1	2,6	1,6	0,7	0,0	1,3
Ami	3,0	1,6	0,6	0,7	4,1	2,3	7,1
Voisin	3,0	9,8	13,2	8,2	10,8	2,6	2,1
Auteur connu dans le cadre professionnel	17,7	23,8	10,6	8,3	10,0	3,5	10,9
Supérieur hiérarchique	3,3	9,0	0,7	0,8	0,0	0,2	3,9
Collègue	11,6	13,0	4,2	3,2	8,0	1,5	4,1
Patient/client	2,8	1,7	5,7	4,3	2,0	1,8	2,9
Autres	73,5	56,4	69,0	78,5	69,1	90,3	62,8
Auteur inconnu	64,3	46,2	61,9	72,3	59,2	86,5	57,7
Plusieurs auteurs connus	5,8	5,4	1,0	0,8	3,1	0,4	0,0
Autre	3,3	4,8	6,1	5,4	6,9	3,4	5,1

Lecture : 18,4 % des victimes de harcèlement moral en lien avec le numérique en 2022 déclarent que l'auteur est leur partenaire ou ex-partenaire.

Champ : France hors Mayotte et hors Guyane, personnes âgées de 18 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : SSMSI, enquête Vécu et ressenti en matière de sécurité 2023 (questionnaire socle).

Pour ce qui est des atteintes en milieu scolaire, les élèves déclarent que les auteurs des cyberviolences sont essentiellement des élèves agissant individuellement et dans une moindre mesure un groupe d'élèves. En effet, dans le cas par exemple d'un visionnage forcé d'images ou de vidéos violentes ou sexuelles, sept victimes sur dix au collège ou au lycée citent au moins un élève agissant seul comme auteur de l'atteinte ► **figure 7**. Parmi les collégiens victimes de cette atteinte, 24 % citent comme auteur un groupe d'élèves.

► 7. Profils des auteurs des cyberviolences subies par les collégiens et les lycéens

en %

Type de cyberviolence	Part de collégiens victimes	Profil de l'auteur pour les collégiens ¹			Part de lycéens victimes	Profil de l'auteur pour les lycéens ¹		
		Un élève	Un groupe d'élèves	Un inconnu ou une autre personne		Un élève	Un groupe d'élèves	Un inconnu ou une autre personne
Diffusion de rumeurs ou de contenus humiliants en ligne ²	8,8	71,2	36,5	22,5	9,3	62,6	38,5	30,8
Usurpation d'identité	5,4	47,6	12,1	52,3	4,0	25,5	ns	75,6
Visionnage forcé d'images ou de vidéos violentes ou sexuelles ³	4,4	71,2	24,0	26,5	2,9	71,2	ns	32,8

ns : non significatif.

1 Le total est supérieur à 100 % car une victime peut, pour un même type d'atteinte, avoir subi plusieurs atteintes et avoir été confrontée à différentes situations.

2 Pour les collégiens : « Diffusion de rumeurs, photos ou films humiliants sur Internet », pour les lycéens : « Diffusion de rumeurs, commentaires, photos ou films humiliants sur Internet ».

3 Pour les collégiens : « Visionnage contre son gré d'images ou de vidéos à caractère sexuel », pour les lycéens : « Visionnage contre son gré d'images ou de vidéos violentes ou à caractère sexuel ».

Note : Il s'agit des seules atteintes des questionnaires pour lesquelles les auteurs des cyberviolences sont clairement identifiés.

Lecture : Au printemps 2023, 4,0 % des lycéens déclarent avoir été victime d'au moins une usurpation d'identité durant l'année scolaire. Parmi eux, 25,5 % l'ont été au moins une fois de la part d'un élève.

Champ : France, élèves des collèges et lycées publics et privés sous contrat, cyberviolences subies dans le cadre scolaire.

Source : Depp, enquêtes nationales de climat scolaire et de victimation auprès des élèves (collégiens en 2021-2022 et lycéens en 2022-2023).

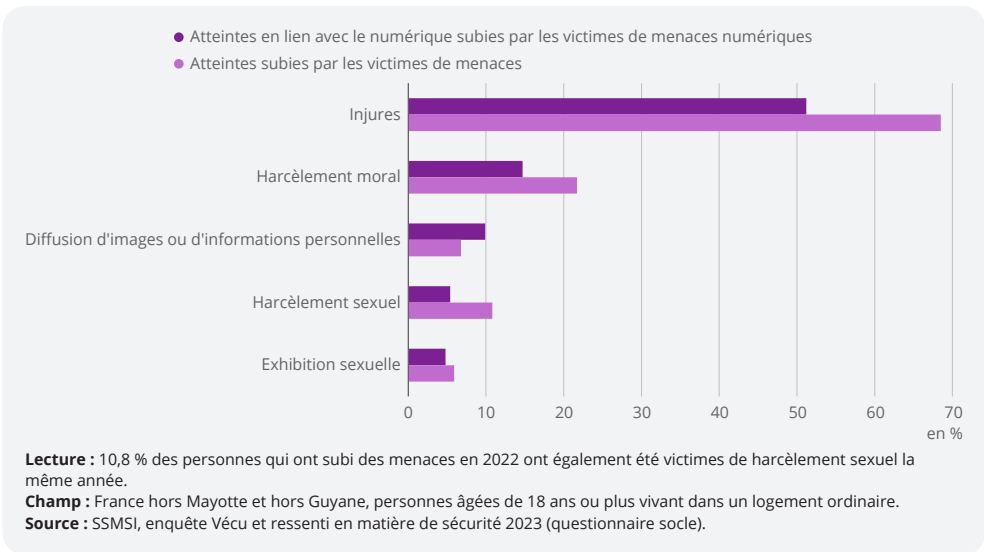
Un quart des personnes majeures ont subi plus d'une atteinte en lien avec le numérique

Un tiers des personnes majeures déclarent avoir subi plus d'une violence non physique et un quart pour les violences numériques. Les personnes victimes de cyberviolences sont donc moins fréquemment exposées à de la multivictimation que celles confrontées à des violences non physiques sans lien avec le numérique.

Les menaces sont les atteintes pour lesquelles les victimes ont le plus souvent subi d'autres violences. 75 % des victimes de plusieurs atteintes ont subi des menaces, c'est aussi le cas de 62 % des victimes de plusieurs cyberviolences. Ainsi, 51 % des personnes majeures déclarant avoir subi des menaces en ligne ont aussi été victimes d'insultes en ligne et 15 % de harcèlement moral en ligne ► **figure 8**.

Un collégien sur cinq déclare avoir subi au moins une forme de cyberviolence de façon répétée, en particulier les filles : 22 %, contre 18 % pour les garçons. Au lycée, 10 % des lycéens font état d'au moins une forme de cyberviolence de façon répétée. Ce taux est plus élevé chez les élèves des lycées professionnels (14 %). ●

► 8. Violences supplémentaires subies par les personnes majeures victimes de menaces en 2022



Auteurs :

Alisée Hadj Larbi (SSMSI)
Muriella Rakotobe (Depp)
Boubou Traore (Depp)

► Définitions

Le « **vidéolynchage** » ou « **happy slapping** » (en français « joyeuses claques ») est une pratique qui consiste à filmer l'agression physique d'une personne à l'aide d'un téléphone portable et à diffuser l'enregistrement. Cette pratique, outre les violences physiques, vise également à porter atteinte à la dignité et à l'image de la victime.

Selon la définition adoptée par le Haut conseil à l'intégration en 1991, un **immigré** est une personne résidant en France et née de nationalité étrangère à l'étranger. Les personnes nées françaises à l'étranger et vivant en France ne sont donc pas comptabilisées. Certains immigrés ont pu devenir français, les autres restant étrangers. Les populations étrangère et immigrée ne se recoupent que partiellement : un immigré n'est pas nécessairement étranger et réciproquement, certains étrangers sont nés en France (essentiellement des mineurs). La qualité d'immigré est permanente : un individu continue à appartenir à la population immigrée même s'il devient français par acquisition de nationalité.

Un **descendant d'immigrés** est une personne née en France et ayant au moins un parent immigré. Il s'agit donc de la descendance directe. Tous les enfants d'immigrés ne sont pas nécessairement des descendants d'immigrés : ils peuvent être eux-mêmes immigrés, par exemple s'ils ont migré avec leurs parents.

► Sources

L'**enquête statistique nationale Vécu et Ressenti en matière de Sécurité** (VRS), conduite par le Service statistique ministériel de la sécurité intérieure (SSMSI) à partir de 2022, interroge un échantillon de personnes âgées de 18 ans ou plus résidant en France métropolitaine, Martinique, Guadeloupe ou à La Réunion. Enquête annuelle dite de « victimation », elle succède à l'enquête Cadre de vie et sécurité, en poursuivant le même objectif : mesurer l'insécurité ressentie et les faits de délinquance dont les individus ont pu être victimes au cours de leur vie. Entre autres évolutions, le questionnaire a été nettement amélioré sur l'approche de la cybercriminalité en général [Guedj, 2023], permettant de publier des données sur les cyberviolences. En questionnant directement la population, l'enquête vise à refléter le plus fidèlement possible la réalité vécue sur le territoire, sans se restreindre aux personnes qui portent plainte auprès des services de police ou de gendarmerie.

Les **bases statistiques sur les infractions, mis en cause et victimes** sont issues des procédures de la police et de la gendarmerie nationales dans le cadre de leur activité judiciaire. Ces dernières rédigent des procédures relatives à des infractions avant de les transmettre à l'autorité judiciaire qui peut les requalifier. Ces bases fournissent des informations détaillées sur la localisation des infractions, les dates, les caractéristiques des victimes déclarées et celles des auteurs présumés. Ces infractions ont pu être enregistrées à la suite d'une plainte, d'un signalement, d'un témoignage, d'un flagrant délit, d'une dénonciation ou encore à l'initiative des forces de sécurité. Le SSMSI effectue une mise en forme et une mise aux normes de qualité statistique de ces données et constitue trois sources de données statistiques complémentaires : la base Infractions, la base Victimes et la base Mis en cause.

Les **enquêtes nationales de climat scolaire et de victimation auprès des élèves** sont conduites depuis 2011 par la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (Depp) du ministère chargé de l'éducation nationale. Les enquêtes visent à mesurer la manière dont les élèves perçoivent le climat scolaire au sein de leur établissement, à caractériser les éventuelles atteintes subies depuis le début de l'année scolaire, que celles-ci aient fait ou non l'objet d'un signalement au sein de l'établissement ou auprès des autorités policières ou judiciaires. De ce fait, l'enquête s'intéresse aux cyberviolences commises dans le cadre scolaire. Ces enquêtes menées auprès des collégiens en 2022, et des lycéens en 2023 ont été réalisées auprès d'échantillons représentatifs d'établissements des secteurs public et privé sous contrat en France.

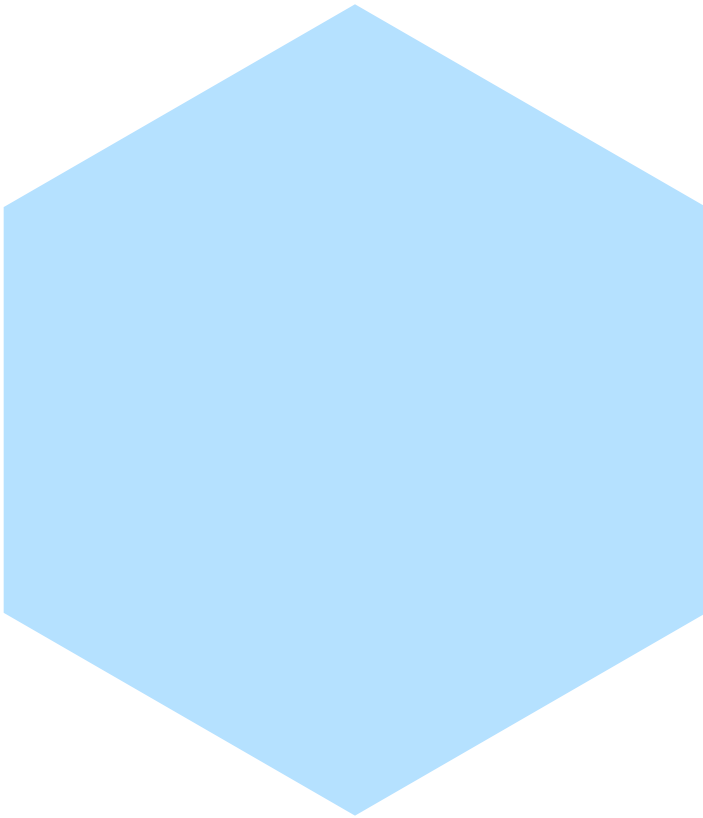
Le **dispositif Sivilis** (Système d'information et de vigilance sur la sécurité scolaire) de la Depp recueille depuis 2007 les atteintes les plus graves auprès d'un échantillon d'établissements du second degré publics et privés sous contrat. Un incident grave correspond à toute atteinte, de quelque nature qu'elle soit (atteinte aux personnes, aux biens ou à la sécurité), impliquant un élève, un personnel enseignant ou non enseignant, une famille d'élève ou une personne extérieure à l'établissement. Ces données documentent principalement les faits de violence constatés ou portés à la connaissance des équipes pédagogiques.

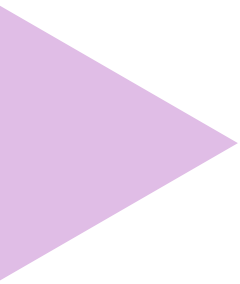
L'enquête sur l'emploi, le chômage et l'inactivité (appelée **enquête Emploi en continu**) vise à observer le marché du travail de manière structurelle et conjoncturelle. C'est la seule source fournissant une mesure des concepts d'activité, de chômage et d'emploi tels qu'ils sont définis par le Bureau international du travail (BIT). Elle correspond à l'enquête sur les forces de travail (EFT) qui est la déclinaison française de l'enquête *Labour Force Survey* (LFS) définie au niveau européen.

► Pour en savoir plus

- **Blaya C.**, « La cyberviolence », Que-sais-je ?, mai 2025.
- **Fernandez A., Pac S., Persem É., Thumerelle J.**, « Icils 2023 : les résultats des élèves en France sont dans la moyenne de l'Union européenne en littératie numérique et supérieurs en pensée informatique », Note d'Information n° 24.44, Depp, novembre 2024.
- **Gallos Z.**, « Les infractions liées au numérique enregistrées par la police et la gendarmerie de 2016 à 2023 : Panorama d'une criminalité hétérogène », Interstats Analyse n° 67, SSMSI, avril 2024.
- **Gonzalez-Demichel C.**, « Délinquance enregistrée par la police et la gendarmerie et enquête statistique de victimation : deux outils indissociables pour mesurer une même réalité », Le blog de l'Insee, décembre 2020.
- **Guedj H.**, « Refonte du dispositif d'enquête statistique de victimation. Tome 1 : État des lieux de la mesure de la victimation et des perceptions en matière de sécurité », Interstats Méthode n° 22, SSMSI, octobre 2023.
- **Guilloton V.**, « L'usage des technologies de l'information et de la communication par les ménages entre 2009 et 2024 », Insee Résultats, novembre 2024.
- **Matinet B.**, « Les violences intrafamiliales non conjugales enregistrées par les services de sécurité en 2023 », Interstats Analyse n° 73, SSMSI, janvier 2025.
- **Matinet B.**, « Les violences conjugales enregistrées par les services de sécurité en 2021 », Interstats Analyse n° 53, SSMSI, décembre 2022.
- **Nougaret A., Solard J., Viard-Guillot L.**, « Des pratiques numériques durablement transformées par la crise sanitaire », Insee Focus n° 318, janvier 2024.
- **Rakotobe M.**, « Les signalements d'incidents graves dans les écoles et établissements publics et privés sous contrat en 2023-2024 », Note d'Information n° 25-28, Depp, mai 2025.
- **Razafindranovona T., Zilloniz S.**, « Rapport d'enquête « Vécu et ressenti en matière de sécurité » 2023, victimation – délinquance et sentiment d'insécurité », Interstats Références, SSMSI, novembre 2024.
- **Rouhban O., Tanneau P., Simon P.**, « Le sentiment de discrimination persiste à la deuxième génération », in France, portrait social, coll. « Insee Références », édition 2024.
- **Traore B.**, « 2,2 % des lycéens déclarent cinq violences ou plus de façon répétée », Note d'Information n° 24.26, Depp, juillet 2024.
- **Traore B.**, « 6,7 % des collégiens déclarent cinq violences ou plus de façon répétée », Note d'Information n° 23.08, Depp, mars 2023.

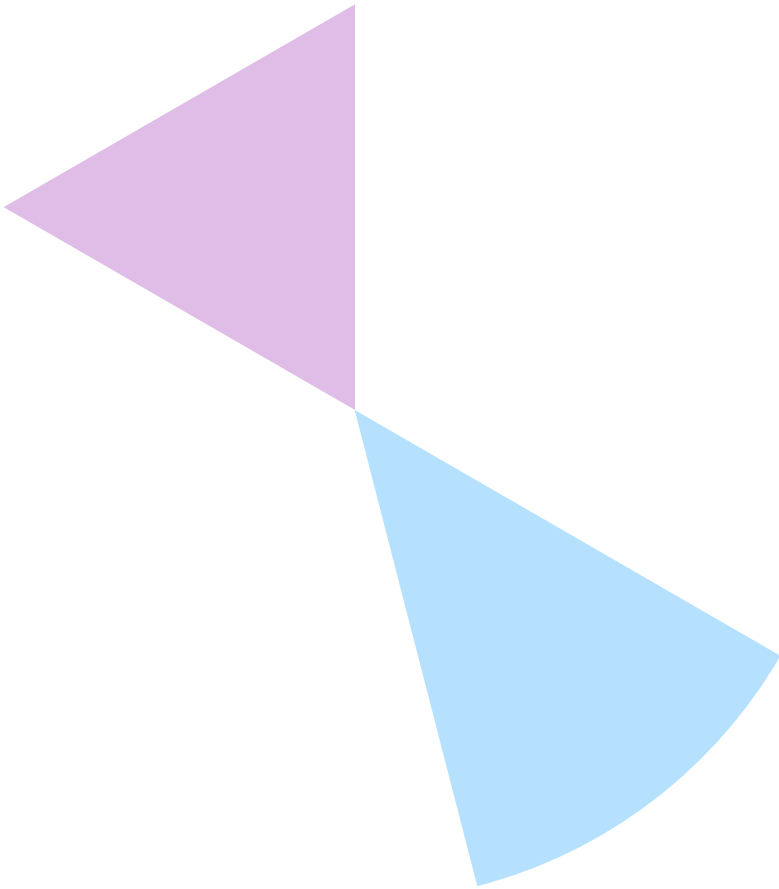
Fiches





Fiches

Enjeux



1.1 Compétences numériques de la population

En 2023, 15,7 % des personnes âgées de 15 ans ou plus vivant en France (hors Mayotte) sont en situation d'**illectronisme** : 13,2 % n'ont pas utilisé Internet lors des trois mois précédant l'enquête et 2,5 % l'ont utilisé mais manquent de compétences dans au moins quatre **domaines numériques** ► **figure 1**. Au-delà de ces personnes en situation d'illectronisme, 30,3 % de la population a des compétences numériques faibles, c'est-à-dire manque de compétences dans un à trois domaines parmi les cinq. À l'inverse, 54,0 % de la population est plus à l'aise avec les outils numériques.

Les compétences numériques se mesurent à travers certaines pratiques (envoyer des mails, consulter son compte bancaire, utiliser un logiciel de traitement de texte, etc.) regroupées dans cinq domaines de compétences. En 2023, 34,3 % des personnes âgées de 15 ans ou plus n'ont pas les compétences numériques de base en utilisation de logiciels ► **figure 2**. C'est dans ce domaine que la part de personnes sans compétence de base est la plus élevée, mais elle l'est également en ce qui concerne la protection de la vie privée en ligne (33,3 %) et plus modérément la recherche d'information (23,9 %). Ces parts sont les plus faibles pour la communication (16,0 %) et la résolution de problèmes (18,4 %).

L'illectronisme est très fortement lié à l'âge : il concerne 62,2 % des 75 ans ou plus et 23,4 %

des 60-74 ans contre environ 3,0 % des moins de 40 ans. Pour les plus âgés, l'illectronisme varie fortement selon la catégorie socioprofessionnelle. Ainsi, 56,4 % des ouvriers retraités, 47,4 % des agriculteurs, artisans et commerçants retraités et 38,7 % des anciens employés sont en situation d'illectronisme, contre seulement 18,7 % des retraités de professions intermédiaires ou 8,3 % des anciens cadres ► **figure 3**.

Parmi les moins de 60 ans, l'illectronisme touche 9,0 % des chômeurs et inactifs contre 3,8 % des personnes en emploi ► **figure 4**. Parmi les personnes en emploi, ce sont les ouvriers qui sont le moins à l'aise : 55,2 % d'entre eux sont en situation d'illectronisme ou ont de faibles compétences, entre 15 et 20 points de plus que les employés (38,9 %) ou que les agriculteurs (37,7 %).

Le niveau de vie du ménage est aussi un facteur déterminant en matière de compétences numériques : le taux de personnes en situation d'illectronisme ou ayant des compétences numériques faibles diminue lorsque le niveau de vie s'élève.

Bien que plus à l'aise en moyenne avec le numérique, les plus jeunes et les étudiants rencontrent parfois des difficultés. Ainsi, 22,4 % des étudiants et apprentis sont en situation d'illectronisme ou ont des compétences faibles. Le niveau de vie de leurs parents est là encore le principal facteur explicatif. ●

► 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 capacités numériques faibles si elle manque de compétences dans un à trois domaines.

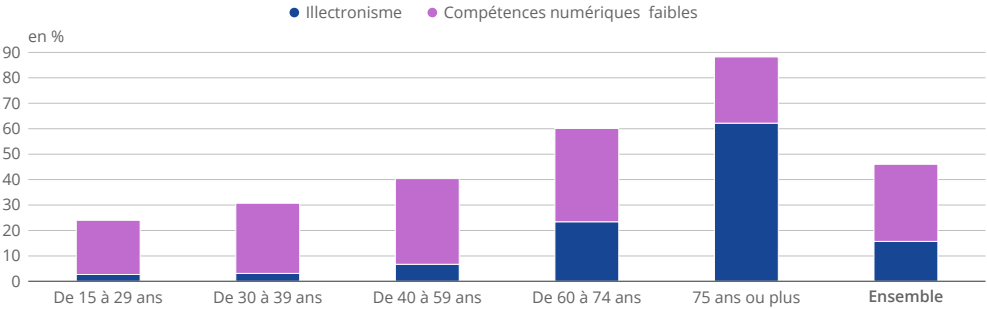
Les cinq **domaines de compétences numériques** sont les suivants. Ils sont mesurés à partir des pratiques (voir Glossaire) effectuées au cours des trois mois précédant l'enquête :

- 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.).

► Pour en savoir plus

« 15 % de la population est en situation d'illectronisme en 2021 », Insee Première n° 1953, juin 2023.

► 1. Part de la population en situation d'illectronisme ou avec de faibles compétences numériques selon l'âge en 2023

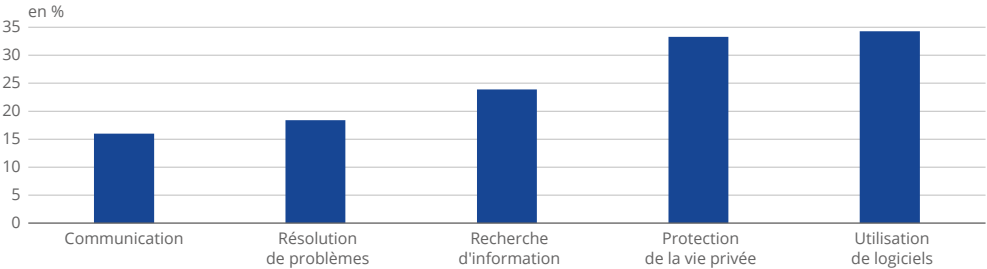


Lecture : En 2023, 2,7 % des personnes âgées de 15 à 29 ans sont en situation d'illectronisme.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 2. Part des individus sans compétence de base par domaine en 2023



Lecture : En 2023, 16,0 % des personnes âgées de 15 ans ou plus n'ont pas les compétences numériques de base en communication.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 3. Part des retraités en situation d'illectronisme ou avec de faibles compétences numériques en fonction de la catégorie sociale en 2023

Catégorie socioprofessionnelle	Illectronisme	Compétences numériques faibles
Agriculteurs, artisans et commerçants	47,4	29,8
Cadres et professions libérales	8,3	26,0
Professions intermédiaires	18,7	37,1
Employés	38,7	39,7
Ouvriers	56,4	30,6
Ensemble	36,4	34,0

Lecture : En 2023, 47,4 % des agriculteurs, artisans et commerçants retraités sont en situation d'illectronisme.

Champ : France hors Mayotte, personnes retraitées vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 4. Part des personnes âgées de 15 à 59 ans en situation d'illectronisme ou avec de faibles compétences numériques selon la catégorie sociale et le statut d'activité en 2023

Situation professionnelle	Illectronisme	Compétences numériques faibles
Agriculteurs, artisans et commerçants	3,3	34,4
Cadres et professions libérales	1,3	10,6
Professions intermédiaires	2,4	20,0
Employés	4,2	34,7
Ouvriers	8,1	47,1
Ensemble en emploi	3,8	28,2
Chômeurs et inactifs	9,0	39,5
Étudiants et apprentis	2,4	20,0
Ensemble des personnes âgées de 15 à 59 ans	4,2	28,3

Lecture : En 2023, 3,3 % des agriculteurs, artisans et commerçants âgés de 15 à 59 ans en emploi sont en situation d'illectronisme.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 à 59 ans vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

1.2 Compétences numériques des élèves

En 2022, d'après l'évaluation des compétences numériques en fin de collège de la Depp, 63 % des élèves de 3^e ont une maîtrise au moins satisfaisante pour utiliser les outils numériques de façon raisonnée, sécurisée et écoresponsable ► **figure 1**. À l'opposé, 15 % des élèves ont une faible maîtrise. Les performances des filles sont comparables à celles des garçons.

Les élèves scolarisés dans les collèges des **réseaux d'éducation prioritaire** renforcés obtiennent des résultats très inférieurs aux autres élèves : 37 % ont une maîtrise au moins satisfaisante des compétences numériques, contre 45 % des élèves accueillis dans les collèges des réseaux d'éducation prioritaire et 64 % des élèves accueillis dans les établissements publics hors éducation prioritaire.

En 2023, l'enquête internationale **lciils** évalue les performances des élèves de 8^e grade, correspondant à la classe de 4^e en France, en **littératie numérique** ainsi qu'en **pensée informatique**. En France, les élèves de 4^e obtiennent des scores en littératie numérique au niveau de la moyenne des pays de l'Union européenne (UE) participants : 12 % des élèves sont en dessous du niveau 1, ce qui signifie qu'ils ne peuvent exécuter que les commandes les plus élémentaires sous instruction explicite, contre 15 % dans l'UE ► **figure 2**. 30 % des élèves atteignent le niveau 1, contre 27 % dans l'UE : ils peuvent utiliser des ordinateurs avec des instructions directes pour effectuer des tâches basiques de collecte et de gestion de l'information. Le niveau 2 est atteint par

44 % d'entre eux (et 40 % dans l'UE), qui démontrent leur capacité à travailler de manière indépendante en utilisant les ordinateurs comme outils de collecte et de gestion de l'information. En outre, 13 % atteignent le niveau 3 (17 % dans l'UE) et peuvent travailler de manière autonome, évaluer la pertinence de sources numériques et adapter le contenu d'une production à un public.

En pensée informatique, les élèves de France obtiennent des scores supérieurs à la moyenne des pays de l'UE participants. En France, 6 % des élèves ne maîtrisent pas les concepts fondamentaux, contre 9 % dans l'UE ► **figure 3**. Le niveau 1 est atteint par 22 % des élèves en France (24 % dans l'UE) : ils peuvent résoudre des problèmes comportant un ensemble d'étapes généralement peu nombreuses et fonctionnellement indépendantes. Le niveau 2 est atteint par 40 % d'entre eux (38 % dans l'UE), qui peuvent reconnaître et appliquer les principaux concepts comme l'enchaînement, la logique conditionnelle et les boucles, pour formuler et résoudre des problèmes. 28 % atteignent le niveau 3 (23 % dans l'UE) et maîtrisent une variété de concepts tels que la simulation, la logique conditionnelle et l'interprétation des données. Enfin, en France comme dans l'UE, 5 % atteignent le niveau 4 et ont une maîtrise efficace de l'abstraction leur permettant de résoudre des problèmes du monde réel. Comme dans la majorité des pays participants, les filles sont plus performantes que les garçons en littératie numérique alors que l'écart n'est pas significatif en pensée informatique. ●

► Définitions

La **littératie numérique** est définie comme la capacité d'un individu à utiliser efficacement un ordinateur pour collecter, gérer, produire et communiquer des informations à la maison, à l'école, sur le lieu de travail et dans la société. Depuis 2018, l'étude **lciils** définit quatre domaines en littératie numérique : la compréhension de l'utilisation d'un ordinateur, la collecte d'information, la production d'information et la communication numérique.

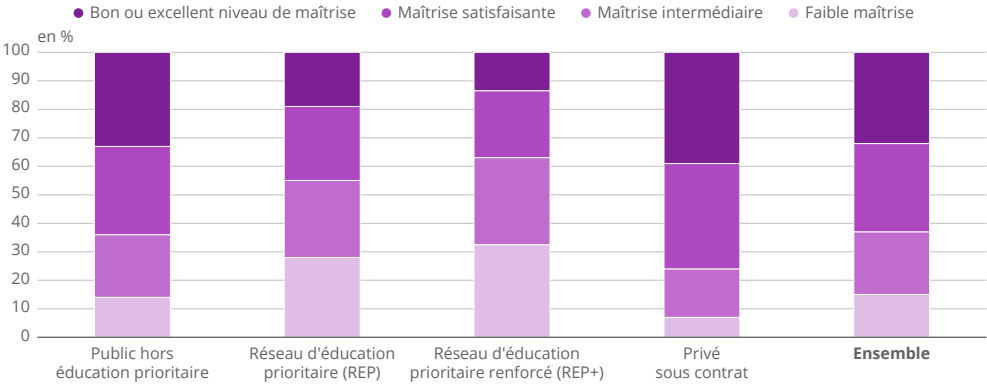
La **pensée informatique** fait référence à la capacité d'un individu à reconnaître les aspects des problèmes du monde réel qui se prêtent à une formulation informatique et à évaluer des solutions algorithmiques à ces problèmes.

Réseau d'éducation prioritaire : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

- « lciils 2023 : les résultats des élèves en France sont dans la moyenne de l'Union européenne en littératie numérique et supérieurs en pensée informatique », Note d'Information Depp n° 24.44, novembre 2024.
- « En fin de troisième, près de deux élèves sur trois ont une maîtrise satisfaisante des compétences numériques », Note d'Information Depp n° 23.45, novembre 2023.

► 1. Répartition des élèves selon leur niveau de maîtrise en compétences numériques en fin de 3^e en 2022

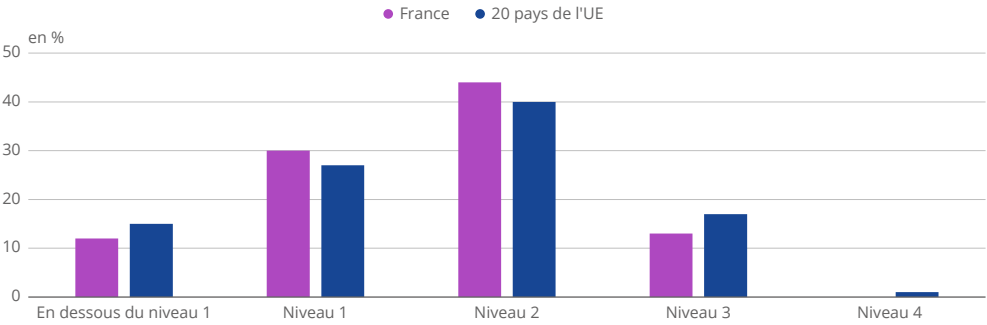


Lecture : En 2022, 15 % des élèves en fin de 3^e ont une faible maîtrise des compétences numériques.

Champ : France, élèves de 3^e des établissements publics et privés sous contrat.

Source : Depp, évaluation des compétences numériques en fin de 3^e, mai 2022.

► 2. Répartition des élèves dans les groupes de performance en littératie numérique en France et dans l'UE en 2023

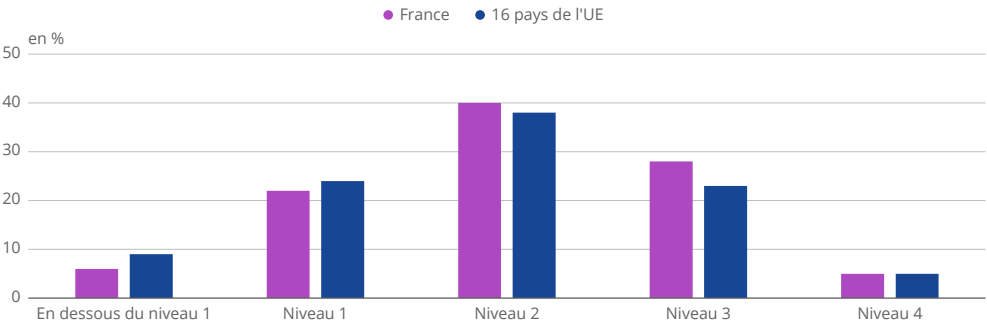


Lecture : En 2023, 12 % des élèves de 4^e en France se situent en dessous du niveau 1 en littératie numérique (capacité d'un individu à utiliser efficacement un ordinateur pour collecter, gérer, produire et communiquer des informations).

Champ : 20 pays de l'Union européenne participants ayant atteint les normes d'échantillonnage et de participation, élèves du 8^e grade (correspondant, pour la France, à la 4^e) et du 9^e grade en Norvège.

Sources : Depp-IEA, Icils 2023.

► 3. Répartition des élèves dans les groupes de performance en pensée informatique en France et dans l'UE en 2023



Lecture : En 2023, 6 % des élèves de 4^e en France se situent en dessous du niveau 1 en pensée informatique.

Champ : 16 pays de l'Union européenne participants à l'option de pensée informatique ayant atteint les normes d'échantillonnage et de participation, élèves du 8^e grade (correspondant, pour la France, à la 4^e) et du 9^e grade en Norvège.

Sources : Depp-IEA, Icils 2023.

1.3 Recrutements dans les métiers du numérique

De 2018 à 2023, les **tensions de recrutement** baissent globalement dans les métiers de la **famille professionnelle** de l'informatique et des télécommunications ► **fiche 4.3**, sans pour autant que cette famille sorte des métiers en tension extrême dans laquelle elle figure sans interruption depuis 2016. Si les tensions diminuent sur cette période pour le recrutement des ingénieurs de l'informatique, elles augmentent légèrement pour les techniciens de l'informatique, tout en demeurant plus faibles que pour les ingénieurs ► **figure 1**. Cette baisse des tensions dans les métiers de l'informatique et des télécommunications contraste avec l'augmentation observée pour l'ensemble des métiers entre 2018 et 2023.

La baisse globale des tensions peut être rapprochée de la diminution du nombre de projets de recrutement dans ces métiers : de 82 000 en 2018 à 77 000 en 2023. Le nombre de projets de recrutement recule nettement pour les ingénieurs en informatique (-14 % par rapport à 2018), tandis qu'il augmente pour les techniciens de l'informatique (+5 %). En 2023, les employeurs anticipent ces recrutements comme difficiles dans près de deux tiers des cas : 67 % pour les ingénieurs de l'informatique, et de 64 % pour les techniciens. Par rapport à 2018, cette part est stable pour les ingénieurs, mais en hausse de 8 points pour les techniciens.

En 2024, 8 % des entreprises françaises de 10 salariés ou plus déclarent avoir recruté ou cherché à recruter du personnel spécialisé dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC) ► **figure 2**. L'embauche de salariés dédiés spécifiquement au domaine des TIC est liée à la taille de l'entreprise. Ainsi, seulement 5 % des entreprises de 10 à 49 salariés déclarent avoir recruté ou cherché à recruter, contre 52 % parmi les entreprises de 250 salariés ou plus. En 2024, parmi les entreprises qui ont recruté ou cherché à recruter des spécialistes en TIC, 59 % déclarent avoir des difficultés pour les recruter. Cette part est homogène selon la taille de l'entreprise. Elle diffère par contre selon les secteurs. En particulier, les entreprises de l'information et de la communication déclarent un peu plus de difficultés (73 %).

Parmi les entreprises ayant des difficultés de recrutement, 86 % ont fait face à un manque de candidatures ► **figure 3**. À la suite de cette principale difficulté, viennent les difficultés liées à des attentes salariales trop élevées (77 % des entreprises), le manque d'expérience des candidats (63 %) et, dans une moindre mesure, un diplôme ou une formation inadaptés (47 %). ●

► Définitions

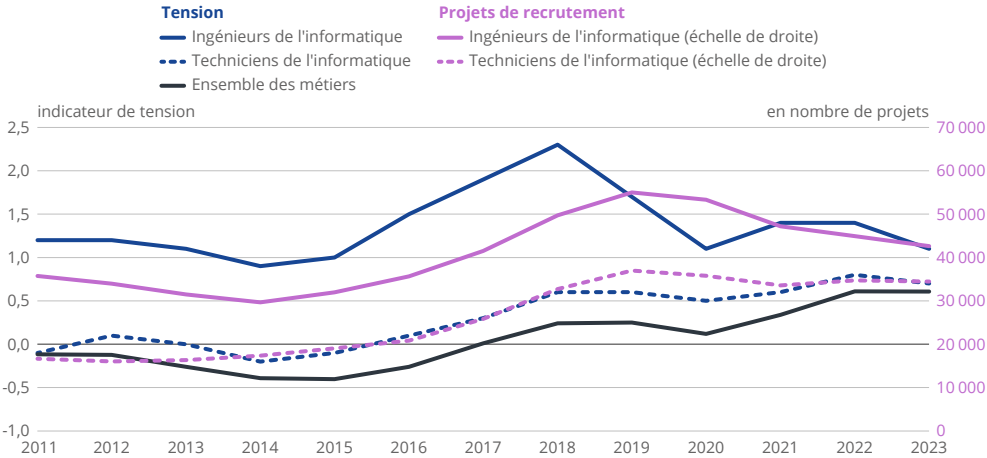
Les **indicateurs de tension** sont produits par la Dares et France Travail en mettant en regard des données de diverses provenances (offres d'emploi, demandeurs d'emploi, enquêtes, recensement, etc.). Un indicateur de tension est calculé chaque année pour chaque métier, puis normalisé sur une période de référence (2011-2022), par rapport à l'ensemble des métiers. En fonction de la valeur de cet indicateur par rapport à la distribution globale, chaque métier est classé dans une échelle : 1-Tension très faible / 2-Tension faible / 3-Tension moyenne / 4-Tension forte / 5.1-Tension très forte / 5.2-Tension extrême. Par exemple, en 2023 au niveau national, l'indicateur de tension pour les ingénieurs de l'informatique (FAP86 : M2X) est de 1,1 et situe ce métier parmi ceux dont la tension de recrutement est extrême (niveau = 5.2), c'est-à-dire parmi les 10 % de métiers les plus tendus durant la période 2011-2022.

Les **familles professionnelles (FAP)** sont une nomenclature de métiers qui résulte de la synthèse de deux autres nomenclatures : Rome, utilisée par France Travail, et professions et catégories socioprofessionnelles (PCS), utilisée notamment par l'Insee. Dans la FAP 2021, les métiers du numérique sont considérés comme appartenant au domaine « M : Informatique et télécommunications ».

► Pour en savoir plus

- « Les tensions sur le marché du travail en 2023 – Stabilisation à un niveau élevé », Dares Résultats n° 16, avril 2025.
- « Les TIC et le commerce électronique dans les entreprises en 2024 », Insee Résultats, janvier 2025.

► 1. Tensions et projets de recrutement dans l'informatique et les télécommunications, de 2011 à 2023



Note : Les tensions sur le marché du travail sont mesurées en prenant en compte trois dimensions : les difficultés de recrutement anticipées par les employeurs ; le nombre d'offres d'emploi rapporté au nombre de demandeurs d'emploi ; la facilité des demandeurs d'emploi à retrouver un emploi. Cet indicateur est normalisé sur la période 2011-2022.

Lecture : En 2023, l'indicateur de tension sur le marché du travail du métier « ingénieurs de l'informatique » atteint 1,1, et 42 635 projets de recrutement sont prévus pour ce métier.

Champ : France hors Mayotte.

Sources : Dares, France Travail, base métiers en tension.

► 2. Recrutement dans le domaine des TIC selon la taille de l'entreprise en 2024

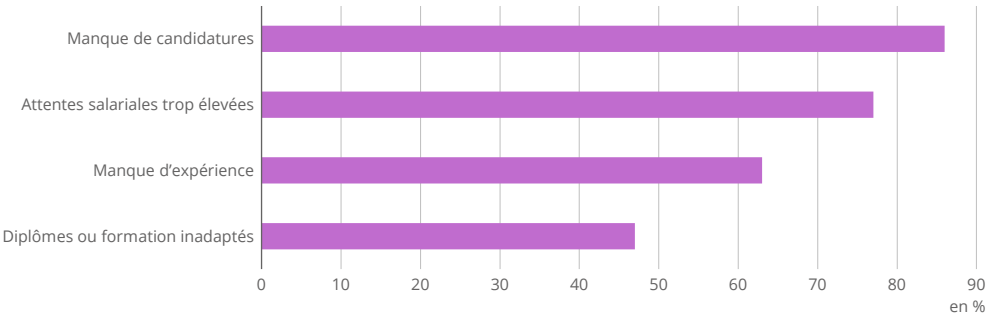
Caractéristiques	en %	
	Part des entreprises ayant recruté ou cherché à recruter du personnel spécialisé dans les TIC	Part des entreprises ayant rencontré des difficultés de recrutement parmi celles ayant recruté ou cherché à recruter
De 10 à 49 salariés	5	60
De 50 à 249 salariés	16	54
250 salariés ou plus	52	65
Ensemble	8	59

Lecture : En 2024, 8 % des entreprises ont recruté ou cherché à recruter du personnel spécialisé dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC).

Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.

Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.

► 3. Types de difficultés rencontrées par les entreprises pour recruter des spécialistes en TIC en 2024



Lecture : En 2024, 86 % des entreprises ayant rencontré des difficultés pour recruter des spécialistes en technologies de l'information et de la communication (TIC) ont dû faire face à un manque de candidatures.

Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance, ayant rencontré des difficultés pour recruter des spécialistes en TIC.

Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.

1.4 Inégalités d'accès à la fibre optique

Au 1^{er} trimestre 2024, l'ensemble de la population de l'Hexagone réside dans une zone couverte par au moins un réseau mobile 4G. Cette situation résulte de plusieurs années de déploiements menés par les opérateurs de télécommunications, sous l'impulsion des politiques publiques visant à réduire la fracture numérique. L'offre commerciale est aujourd'hui diversifiée, avec 99,8 % de la population couverte par les quatre principaux opérateurs historiques (Bouygues Telecom, Free, Orange et SFR).

La situation est différente pour l'accès à la fibre optique, car des disparités en matière de déploiement numérique persistent. En effet, malgré les investissements réalisés dans ce domaine, 3 % de la population métropolitaine réside encore dans des parties du territoire (à l'unité des données carroyées) où aucun logement n'est raccordable au réseau fibré (zone blanche), limitant leur accès à un Internet fixe très haut débit ► [figure 1](#). Un logement raccordable ne signifie pas que ses habitants sont abonnés à la fibre, mais qu'ils peuvent y avoir accès s'ils le souhaitent. En Bretagne, la part de foyers qui ne sont pas couverts est particulièrement élevée : 21 % de ses habitants vivent dans des zones blanches, soit bien plus que dans le Grand Est (5 %), en Normandie ou en Auvergne-Rhône-Alpes (4 %). Cet écart s'explique par une part élevée de sa population vivant dans une commune rurale et par des retards au lancement dans le déploiement du réseau. À l'inverse, en Île-de-France, 92 % de la population vit dans des zones où au moins 95 % des logements sont raccordables. Ce degré de couverture s'explique notamment par la forte densité urbaine de la région. Les Hauts-de-France (91 %) et le Centre-Val de Loire (87 %) complètent le trio des

régions les mieux couvertes, montrant un écart de déploiement entre les territoires.

Au sein même des régions, la situation n'est pas complètement uniforme. Les zones rurales du centre de la France et les départements alpins sont moins fréquemment fibrés. Dans le Grand Est, le déploiement est plutôt avancé, à l'exception des départements de la Moselle (où 16 % des habitants résident en zone blanche) et de la Meurthe-et-Moselle (10 %) ► [figure 2](#). En Normandie, le département de la Manche se distingue également par son retard de déploiement (24 %).

La part de **ménages pauvres** dans les zones blanches est plus faible que dans l'ensemble de l'Hexagone : 12,7 % contre 14,1 % ► [figure 3](#). Ces ménages résident davantage dans des immeubles collectifs en centre-ville ou en périphérie proche, où les infrastructures numériques, notamment la fibre optique, sont plus fréquemment déployées. Ainsi, s'ils peuvent être vulnérables à la fracture numérique, ce n'est pas lié au fait d'être raccordable mais à d'autres facteurs, comme le coût de l'abonnement, qui représente un frein pour y souscrire.

Les zones blanches présentent une concentration plus élevée de ménages propriétaires et de logements individuels, souvent situés dans des zones rurales ou périurbaines éloignées des grands centres urbains. De plus, ces logements sont majoritairement anciens : dans les zones blanches, 33 % des logements ont été construits avant 1945, contre 27 % en moyenne en France métropolitaine ► [figure 4](#). À double titre, ces logements posent donc des défis techniques et financiers supplémentaires pour être raccordables aux réseaux modernes. ●

► Définitions

Un **ménage** et les individus qui le composent sont considérés comme **pauvres** lorsque le niveau de vie du ménage est inférieur au seuil de pauvreté. En Europe, et donc en France, le seuil est fixé à 60 % du niveau de vie médian.

► Pour en savoir plus

« Usages numériques en France – L'Arcep et l'Arcom publient la quatrième édition de leur référentiel commun des usages numériques », Arcep, juin 2024.

► 1. Part de la population selon le taux de logements raccordables à la fibre optique, par région, en 2024

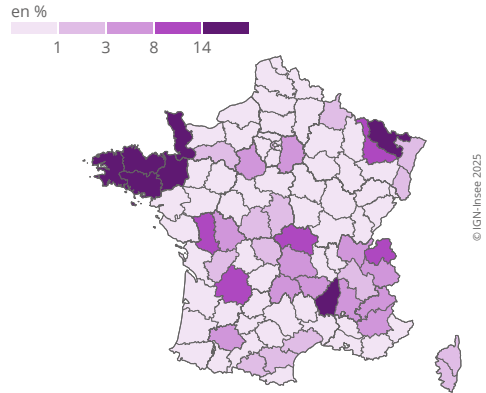
Région	Aucune couverture	Moins de 80 %	De 80 à moins de 95 %	95 % ou plus
Île-de-France	1,1	0,5	6,4	92,0
Centre-Val de Loire	1,4	1,3	10,6	86,7
Bourgogne-Franche-Comté	0,1	2,7	19,0	78,2
Normandie	4,0	2,4	12,4	81,2
Hauts-de-France	0,1	0,6	8,5	90,8
Grand Est	4,8	1,6	20,8	72,8
Pays de la Loire	0,0	1,7	12,3	86,0
Bretagne	20,7	5,2	17,3	56,8
Nouvelle-Aquitaine	1,7	5,1	16,3	76,9
Occitanie	1,1	2,9	17,6	78,4
Auvergne-Rhône-Alpes	4,0	7,8	23,5	64,7
Provence-Alpes-Côte d'Azur	0,7	5,9	19,8	73,6
Corse	2,5	2,0	16,3	79,2
France métropolitaine	2,8	3,1	14,9	79,2

Lecture : 1,1 % des habitants d'Île-de-France résident dans des carreaux de 200 mètres où aucun logement n'est raccordable à la fibre optique. Ils sont 92,0 % à résider dans une zone couverte à 95 % ou plus.

Champ : France métropolitaine.

Sources : Insee, Filosofi 2019 ; Arcep, zones arrières des points de mutualisation.

► 2. Part de la population résidant dans des carreaux sans aucune couverture fibre optique, par département, en 2024

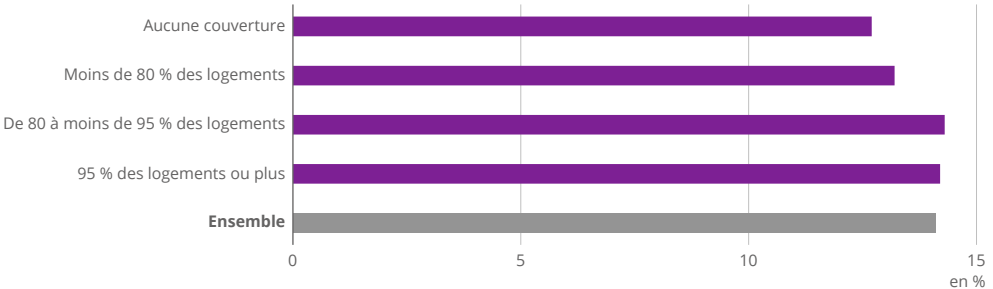


Lecture : 3,9 % des habitants de l'Ain résident dans des carreaux de 200 mètres où aucun logement n'est raccordable à la fibre optique.

Champ : France métropolitaine.

Sources : Insee, Filosofi 2019 ; Arcep, zones arrières des points de mutualisation.

► 3. Part des ménages vivant sous le seuil de pauvreté selon le taux de logements raccordables à la fibre optique, en 2024

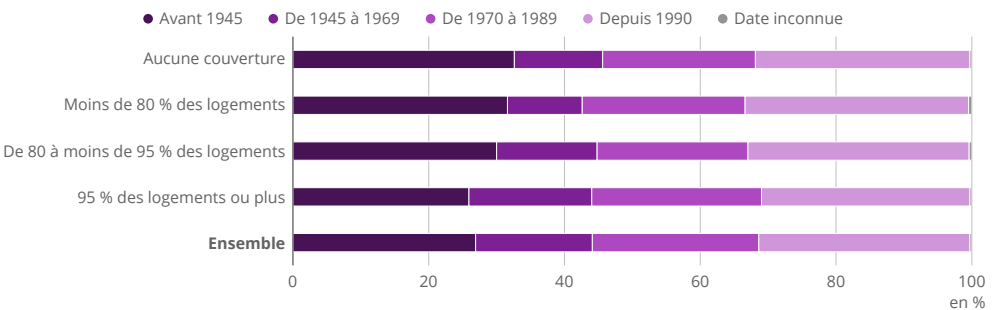


Lecture : 12,7 % des ménages résidant dans des carreaux de 200 mètres où aucun logement n'est raccordable à la fibre optique vivent sous le seuil de pauvreté.

Champ : France métropolitaine.

Sources : Insee, Filosofi 2019 ; Arcep, zones arrières des points de mutualisation.

► 4. Date de construction des logements selon le taux de logements raccordables à la fibre optique



Lecture : 32,6 % des logements situés dans des carreaux de 200 mètres sans couverture fibre ont été construits avant 1945.

Champ : France métropolitaine.

Sources : Insee, Filosofi 2019 ; Arcep, zones arrières des points de mutualisation.

1.5 Équipements électroniques et conséquences environnementales

En 2024, 83 % des personnes âgées de 15 ans ou plus sont en possession d'un smartphone. Parmi ces détenteurs, 40 % disposent d'un appareil acheté ou reçu neuf il y a deux ans ou moins ; ce taux est le plus élevé pour les personnes âgées de 30 à 44 ans ► **figure 1**. Les personnes âgées de 60 ans ou plus conservent plus longtemps leur smartphone que les autres : 46 % des 60-74 ans et 53 % des 75 ans ou plus ont un smartphone acheté neuf il y a plus de deux ans contre 38 % parmi l'ensemble des détenteurs de smartphone.

Pour se procurer leur dernier smartphone, 78 % des personnes l'ont acheté neuf, contre 10 % d'occasion et 12 % reconditionné. Les plus jeunes (de moins de 30 ans) ont plus fréquemment recours aux smartphones reconditionnés (20 %) et à ceux d'occasion (12 %), notamment pour des raisons financières. En effet, le prix est mentionné par 76 % des personnes comme critère de choix d'achat d'un smartphone. Les caractéristiques éco-responsables comme son efficacité énergétique sont prises en compte par 16 % des personnes, et l'éco-conception de l'appareil par 13 %.

Lorsqu'ils remplacent leur smartphone ou cessent de l'utiliser, 56 % des détenteurs de smartphones conservent l'ancien appareil à leur domicile sans qu'il ne soit utilisé ; alors que 23 % lui ont offert une seconde vie (vendu ou donné) et que 8 % l'ont déposé dans une poubelle de recyclage de déchets électroniques ou l'ont laissé à un détaillant pour qu'il le jette.

Avec la généralisation des smartphones, et plus généralement la multiplication des objets connectés, les progrès technologiques en matière d'efficacité énergétique ne parviennent

pas à compenser l'augmentation des usages. Les conséquences sur l'environnement sont davantage induites par le volume d'appareils produits, leurs méthodes de fabrication et leur durée de vie que par leur utilisation ► **fiche 1.6**. La fabrication des équipements est de loin la phase la plus énergivore et la plus émettrice de **gaz à effet de serre (GES)**. Ainsi, 97 % des émissions liées à un smartphone proviennent de sa phase de fabrication qui nécessite environ 70 matériaux différents et environ 70 kg de matières premières (hors eau) pour un poids final de 150 g seulement ► **figure 2**.

Les smartphones ne sont qu'un exemple parmi les nombreux équipements qui participent à l'empreinte environnementale du numérique. Au-delà des impacts environnementaux liés à la fabrication et à l'usage, la gestion des déchets des **équipements électriques et électroniques** (DEEE) des ménages constitue un autre enjeu majeur. Le **taux de collecte** des DEEE des ménages (hors panneaux photovoltaïques) atteint 47 % en 2023 (soit 12,4 kg par habitant), contre 49 % en 2020, au-dessous de l'objectif national de 65 % fixé par la Directive européenne 2012/19/UE du 4 juillet 2012 relative aux DEEE. En 2023, la collecte de DEEE des ménages a augmenté de 10 % par rapport à 2020 en tonnage ► **figure 3**. Cette hausse s'explique principalement par celle des mises sur le marché des **EEE** qui a augmenté de 11 % en nombre et de 5 % en tonnes entre ces deux dates. Le tonnage progresse moins que le nombre d'équipements grâce à la miniaturisation, à la demande croissante pour de petits appareils connectés (caméras, répéteurs Wi-Fi, etc.) et à l'usage de matériaux plus légers. ●

► Définitions

Le **taux de collecte** est le rapport entre les quantités collectées séparément sur l'année N, et la moyenne des mises sur le marché sur les années N-1, N-2 et N-3.

Empreinte carbone, gaz à effet de serre (GES), équipement électrique et électronique (EEE) : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

- Tableau de bord – Équipements électriques et électroniques (EEE), Ademe.
- « Évaluation de l'impact environnemental du numérique en France », Ademe, janvier 2025.
- « Pour les acheteurs d'équipement numérique, le prix compte plus que l'efficacité énergétique », Insee Focus n° 300, juin 2023.
- « Évaluation de l'impact environnemental d'un ensemble de produits reconditionnés », Ademe, septembre 2022.

► 1. Part des détenteurs de smartphone en fonction du type d'appareil détenu selon l'âge, en 2024

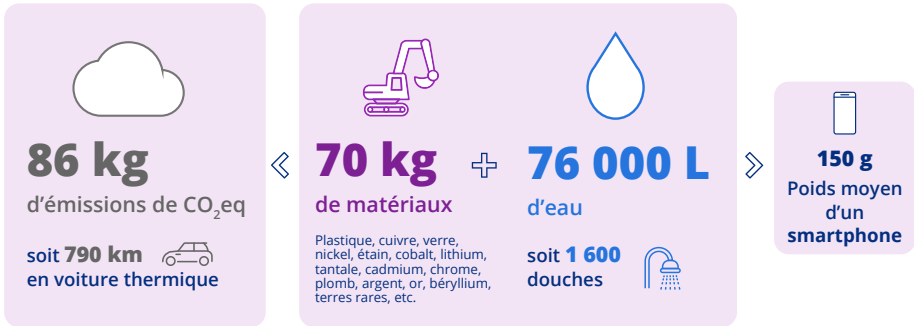
Âge	Smartphone acheté ou reçu neuf, il y a 2 ans ou moins	Smartphone acheté ou reçu neuf, il y a plus de 2 ans	Smartphone d'occasion	Smartphone reconditionné
De 15 à 29 ans	41	28	12	20
De 30 à 44 ans	47	35	8	10
De 45 à 59 ans	39	37	11	12
De 60 à 74 ans	35	46	9	10
75 ans ou plus	29	53	11	6
Ensemble	40	38	10	12

Lecture : En 2024, 40 % des détenteurs d'un smartphone sont en possession d'un appareil acheté ou reçu neuf il y a 2 ans ou moins.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire et disposant d'un smartphone.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2024.

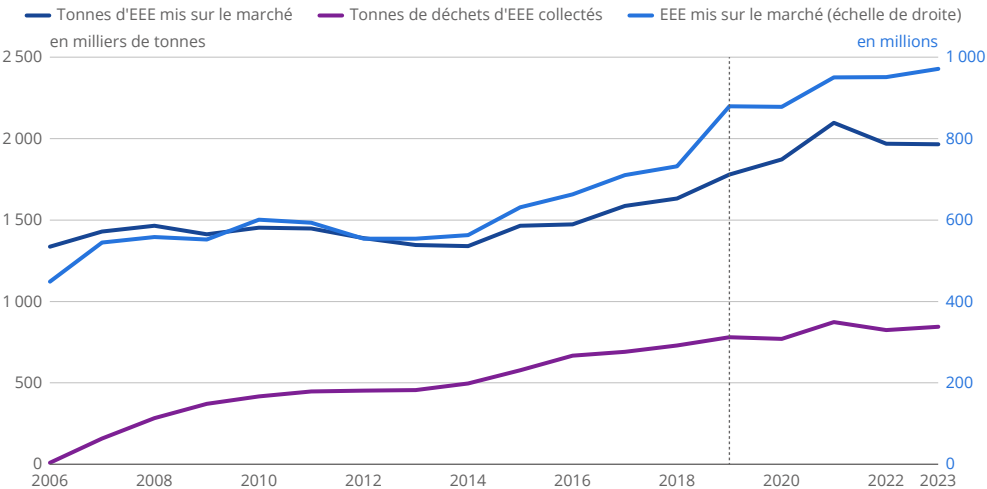
► 2. Conditions de production d'un smartphone



Champ : Empreinte de la France.

Sources : Ademe-Arcep, 2022 ; traitement SDES.

► 3. Équipements ménagers électriques et électroniques mis sur le marché et collecte des déchets depuis 2006



Notes : Depuis le 15 août 2018, tous les EEE sont a priori concernés par la Directive relative aux EEE, sauf ceux explicitement exclus. Ces indicateurs sont réalisés à partir des données déclarées par les éco-organismes et systèmes individuels sur le système déclaratif conformément à la loi AGEC et à l'arrêté relatif aux données des filières REP.

Lecture : En 2023, 1 965 milliers de tonnes d'équipements électriques et électroniques ménagers ont été mis sur le marché (soit 971 millions d'équipements), et 845 milliers de tonnes de déchets d'équipements électriques et électroniques ont été collectés.

Champ : France.

Source : Ademe, 2023.

1.6 Empreinte carbone et consommation énergétique du numérique

En 2023, l'**empreinte carbone** des produits et services du numérique est estimée à 21 millions de tonnes de CO₂ équivalent, soit 3,2 % de l'empreinte carbone de la France ► **figure 1**. Elle est constituée pour moitié par les émissions de l'ensemble de la chaîne de production en France ou à l'étranger de produits informatiques, optiques et électroniques vendus en France, comme les smartphones ► **fiche 1.5**. L'autre moitié de l'empreinte du numérique correspond aux émissions des services de télécommunications (par exemple celles liées à la construction et au fonctionnement des réseaux) et aux émissions des activités de services informatiques (par exemple, celles des **centres de données**).

En adoptant une approche différente, basée sur le cycle de vie des équipements numériques, l'Ademe et l'Arcep montrent que la fabrication constitue les trois quarts de leur empreinte carbone, le quart restant étant très majoritairement lié à leur consommation d'énergie. Cette consommation d'énergie provient à 64 % des équipements informatiques individuels (des ménages et des entreprises), à 22 % des centres de données et à 14 % des réseaux. En France, la consommation d'électricité des centres de données atteint environ 1 % de la consommation nationale, une part qui pourrait augmenter avec l'essor du *cloud* et de l'intelligence artificielle.

En 2023, environ 460 centres de données consommant plus d'1 GWh par an ont été identifiés ; ils ont consommé 3,9 TWh d'électricité ► **figure 2**. À cette consommation s'ajoute notamment celle de 200 centres plus modestes. La consommation totale annuelle des centres de données est donc estimée entre 4 TWh et 6 TWh. Entre 2018 et 2023, la consommation des 460 centres de données identifiés en 2023 a progressé de près de 21 %. Cette hausse est principalement portée par les centres consommant plus de 50 GWh en 2023, dont la consommation a augmenté de 69 %. La demande énergétique est très concentrée : en 2023, 21 % des centres de données consomment 78 % de

l'électricité totale utilisée par ces infrastructures en France métropolitaine ► **figure 3**.

Pour quatre départements, le Nord et trois départements d'Île-de-France, la consommation d'électricité des centres de données dépasse 300 GWh ► **figure 4**. L'Île-de-France totalise 64 % de la consommation électrique des centres de données. En Europe en 2022, selon l'Agence internationale de l'énergie, les centres de données sont principalement situés en France, en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas et au Royaume-Uni. La France est le deuxième pays consommateur d'électricité pour ces centres, après l'Allemagne et devant les Pays-Bas.

Les centres de données consomment essentiellement de l'électricité, mais parfois aussi d'autres types d'énergie (froid commercialisé, fioul) pour le fonctionnement des serveurs, le refroidissement et, plus marginalement, pour une alimentation alternative de secours (groupes électrogènes par exemple). Dans certains cas, le centre de données est aussi producteur d'énergie, via la réutilisation de la chaleur générée, pour chauffer un bâtiment ou alimenter un petit réseau de chaleur.

Plusieurs politiques publiques visent à réduire l'empreinte environnementale du numérique. Au niveau européen, la Directive (UE) 2023/1791 impose par exemple aux centres de données de plus de 1 MW de valoriser leur chaleur résiduelle. Le Règlement délégué (UE) 2024/1364, adopté en mars 2024, établit un système de notation pour évaluer leur durabilité et leur efficacité énergétique. En France, la loi visant à réduire l'empreinte environnementale du numérique renforce l'information sur l'empreinte du numérique, encourage le réemploi des équipements publics et impose aux centres de données des critères environnementaux, comme la valorisation de la chaleur, pour bénéficier d'un tarif réduit sur l'électricité. En outre, le Décret Tertiaire impose aux bâtiments tertiaires de plus de 1 000 m² une réduction progressive de leur consommation énergétique. ●

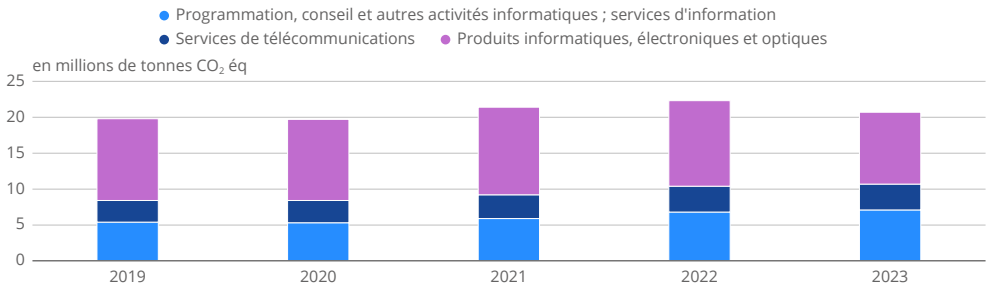
► Définitions

Empreinte carbone, centre de données : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus :

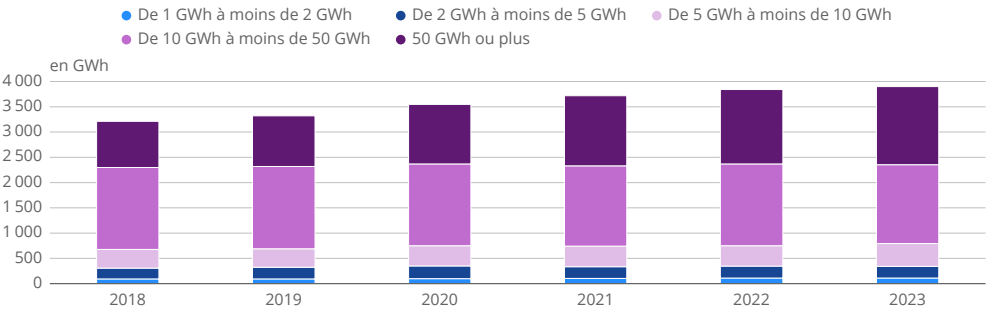
« Émissions de gaz à effet de serre et empreinte carbone de la France : une baisse significative en 2023 », Datalab Essentiel, SDES, novembre 2024.

► 1. Empreinte carbone des produits et services du numérique



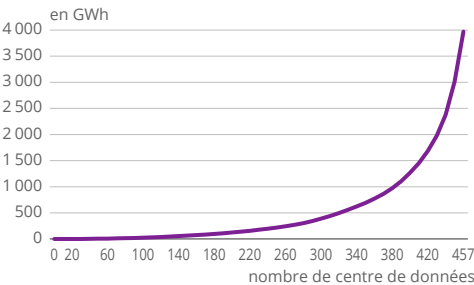
Note : Le numérique correspond aux produits en légende et identifiés dans la nomenclature produit (CPF rév. 2.1 niveau A64) par les codes C26 (Produits informatiques, électroniques et optiques), J61 (Services de télécommunications), J62 (Programmation, conseil et autres activités informatiques) et J63 (Services d'information). Les émissions de gaz à effet de serre (GES) liées à la consommation d'énergie des ménages et des entreprises, hors secteur du numérique, ne sont pas incluses. **Lecture :** En 2023, l'empreinte carbone des produits informatiques, électroniques et optiques en France est de 10,0 millions de tonnes CO₂ éq.
Champ : France ; GES (CO₂ + CH₄ + N₂O + gaz fluorés). **Sources :** Insee, Eurostat, Citepa, Douanes, OCDE ; traitement Insee-SDES 2024.

► 2. Consommation d'électricité des centres de données, de 2018 à 2023



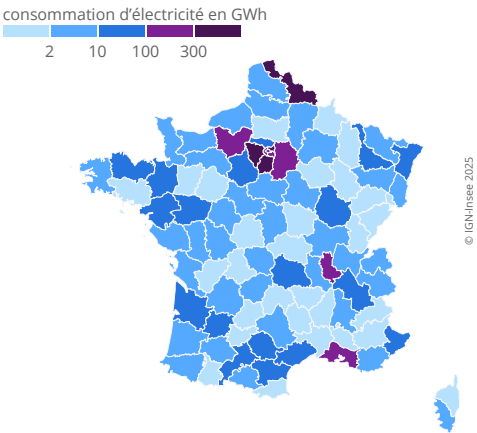
Lecture : En 2023, les centres de données ayant une consommation supérieure à 50 GWh ont consommé au total 1 544,4 GWh.
Champ : France métropolitaine, centres de données consommant plus de 1 GWh.
Sources : SDES, Données locales de l'électricité, ©ADEME-baseOPERAT ; traitement SDES.

► 3. Consommation cumulée d'électricité des centres de données en 2023



Notes : Les centres de données sont dénombrés par le nombre de points de livraison d'électricité. Toutefois, sur un site, un centre de données peut avoir plusieurs points de livraison et, réciproquement, un point de livraison peut desservir plusieurs bâtiments avec chacun un centre de données, mais appartenant à une même entreprise. Les centres de données sont classés par ordre croissant de consommation annuelle.
Lecture : En 2023, les 400 premiers centres de données (points de livraison d'électricité) sont associés à une consommation de 1 269 GWh.
Champ : France métropolitaine, centres de données consommant plus de 1 GWh. **Sources :** SDES, Données locales de l'électricité, ©ADEME-baseOPERAT ; traitement SDES.

► 4. Consommation d'électricité des centres de données par département en 2023



Lecture : En 2023, les centres de données du département du Nord consomment 300 GWh ou plus.
Champ : France métropolitaine, centres de données consommant plus de 1 GWh.
Sources : SDES, Données locales de l'électricité, ©ADEME-baseOPERAT ; traitement SDES.

1.7 Santé mentale et usages du numérique

En 2022, plus de la moitié des personnes âgées de 18 à 24 ans déclarent être exposées au moins 4 heures par jour à des écrans, hors raisons professionnelles ou éducatives, contre un tiers des personnes de 25 à 44 ans et un quart des personnes de 45 ans ou plus ► [figure 1](#). Les écarts d'âges sont encore plus marqués concernant les usages des [réseaux sociaux](#) : seuls 4 % des personnes de 18 à 24 ans ne s'y connectent jamais, contre 70 % des personnes âgées de 70 ans ou plus ► [figure 2](#).

Les personnes âgées de 18 à 69 ans présentent des élévations de plus en plus significatives de la prévalence des syndromes dépressifs selon leur fréquence de connexion aux réseaux sociaux ► [figure 3](#). Les femmes âgées de 18 à 24 ans présentent, d'une part, les prévalences de syndromes dépressifs les plus élevées (18 % en moyenne) et, d'autre part, les fréquences de consultation des réseaux les plus fortes. Ainsi quatre jeunes femmes sur dix les consultent plusieurs fois par heure et parmi celles-ci un quart présente un syndrome dépressif. Chez les 10 % des jeunes femmes qui consultent les réseaux cinq fois par heure ou plus, la prévalence des syndromes dépressifs atteint 29 %.

La part d'enfants âgés de 5 à 17 ans présentant, selon au moins l'un de ses parents, des [difficultés psychosociales](#) est estimée à 9 % en moyenne (8 % des filles et 11 % des garçons) ► [figure 4](#). La proportion d'enfants exposés durant 4 heures ou plus par jour à un écran varie de 8 % parmi les mineurs de 5 à 7 ans à 32 % chez les mineurs

de 15 à 17 ans. À partir de 11 ans, quel que soit l'âge et le sexe, les prévalences de difficultés psychosociales s'avèrent significativement surélevées chez les adolescents exposés plus de quatre heures par jour à des écrans.

Chez l'enfant comme chez l'adulte, les liens statistiques observés entre de fortes expositions aux écrans et la santé mentale se maintiennent significativement après ajustement sur le niveau de vie et la structure du ménage.

La corrélation entre surexposition aux écrans et santé mentale dégradée a déjà été illustrée, mais un lien causal est plus complexe à établir, notamment parce que certains troubles ou symptômes psychiatriques entraînent un isolement, une apathie ou un éloignement vis-à-vis de l'emploi, qui peuvent conduire à une forte exposition aux écrans. Par ailleurs, avec l'usage des réseaux sociaux se jouent pour certains utilisateurs des enjeux individuels qui peuvent être forts, notamment en lien avec l'estime de soi. Si certaines des interactions sociales numériques peuvent être considérées comme du lien social, qui est un puissant facteur de protection de la santé mentale, d'autres, telles que le cyberharcèlement, sont constitutives de violences psychologiques. La communauté scientifique et les instances internationales de santé publique s'inquiètent donc régulièrement du lien élevé entre mésusages numériques et dégradation de la santé mentale, tout particulièrement chez les adolescentes et les jeunes femmes. ●

► Définitions

Les [réseaux sociaux](#) peuvent se définir de plusieurs manières. Dans l'enquête EpiCov, la question portait sur la fréquence de connexion et était assortie des exemples suivants : « Facebook, Twitter, Instagram, etc. ».

Les [difficultés psychosociales](#) englobent différents types de problèmes que l'enfant peut avoir dans la gestion de ses émotions, de son comportement et de ses interactions sociales. Elles ont été estimées dans l'enquête EpiCov par un outil de 25 questions posées aux parents avec le questionnaire « forces et faiblesses » (*Strengths and difficulties questionnaire – SDQ*).

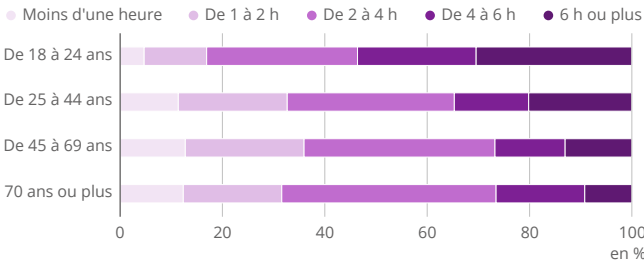
► Sources

L'enquête **EpiCov (Épidémiologie et Conditions de vie sous le Covid-19)** allie une interrogation par questionnaire avec des analyses sérologiques menées auprès de répondants volontaires pour étudier la proportion de personnes ayant été en contact avec le virus et le lien avec les conditions de vie de la population.

► Pour en savoir plus

- Retrouvez plus de données en téléchargement.
- « Santé mentale : un état des lieux au regard de la situation financière, de l'orientation sexuelle et des discriminations subies », Études et résultats n° 1340, Drees, juin 2025.
- « Près d'un enfant sur six a eu besoin de soins de santé mentale entre mars 2020 et juillet 2021 », Études et résultats n° 1271, Drees, juin 2023.
- « Santé mentale : une amélioration chez les jeunes en juillet 2021 par rapport à 2020 mais des inégalités sociales persistantes », Études et résultats n° 1233, Drees, juin 2022.

► 1. Temps d'exposition aux écrans, par classe d'âge

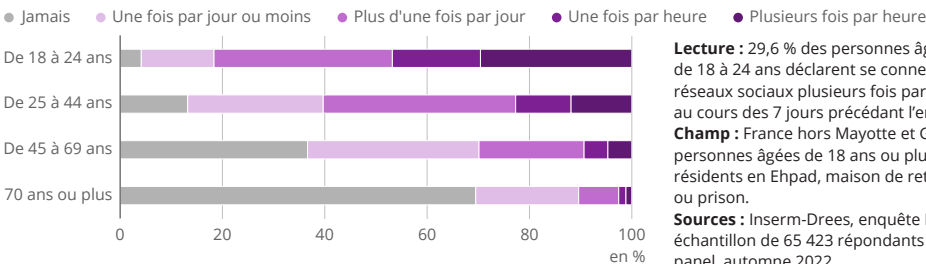


Lecture : 30,4 % des personnes âgées de 18 à 24 ans déclarent avoir passé au moins 6 heures par jour devant un écran, hors raisons professionnelles ou éducatives, au cours des 7 jours précédant l'enquête.

Champ : France hors Mayotte et Guyane, personnes âgées de 18 ans ou plus, hors résidents en Ehpad, maison de retraite ou prison.

Sources : Inserm-Drees, enquête EpiCov, échantillon de 65 423 répondants du panel, automne 2022.

► 2. Fréquence de connexion aux réseaux sociaux, par classe d'âge

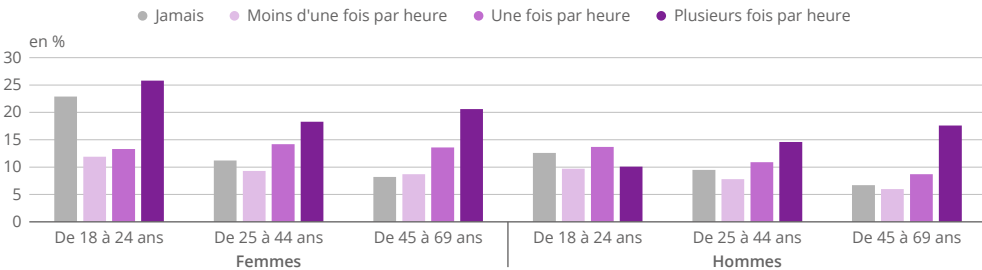


Lecture : 29,6 % des personnes âgées de 18 à 24 ans déclarent se connecter aux réseaux sociaux plusieurs fois par heure, au cours des 7 jours précédant l'enquête.

Champ : France hors Mayotte et Guyane, personnes âgées de 18 ans ou plus, hors résidents en Ehpad, maison de retraite ou prison.

Sources : Inserm-Drees, enquête EpiCov, échantillon de 65 423 répondants du panel, automne 2022.

► 3. Prévalence des syndromes dépressifs selon la fréquence de consultation des réseaux sociaux, par sexe et âge

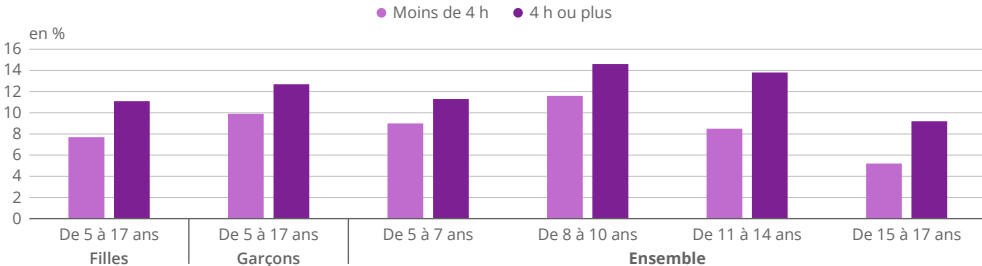


Lecture : Parmi les femmes âgées de 45 à 69 ans, la prévalence des syndromes dépressifs varie de 8,2 % chez les personnes ne consultant pas les réseaux sociaux à 20,6 % chez celles les consultant plusieurs fois par heure.

Champ : France hors Mayotte et Guyane, personnes âgées de 18 à 69 ans, hors résidents en Ehpad, maison de retraite ou prison.

Sources : Inserm-Drees, enquête EpiCov, échantillon de 65 423 répondants du panel, automne 2022.

► 4. Difficultés psychosociales des enfants de 5 à 17 ans selon le temps quotidien d'exposition aux écrans



Lecture : 14,6 % des mineurs âgés de 8 à 10 ans et exposés au moins 4 heures par jour aux écrans présentent un score de difficultés psychosociales élevé ; 11,6 % parmi ceux qui y sont exposés moins longtemps.

Champ : France hors Mayotte et Guyane, enfants de personnes âgées de 18 ans ou plus, hors résidents en Ehpad, maison de retraite ou prison.

Sources : Inserm-Drees, enquête EpiCov, échantillon de 16 523 enfants vivant avec les répondants du panel, automne 2022.

1.8 Informations jugées fausses en ligne

En 2023, 56 % des **internaute**s, résidant en France hors Mayotte déclarent avoir vu au moins une information qu'ils jugent fausse ou peu fiable au cours des trois mois précédant l'enquête, sur des sites d'information ou des médias sociaux ► **figure 1**. En 2021, ils n'étaient que 51 % dans ce cas.

En 2023, parmi les internautes ayant vu des informations jugées fausses, 48 % en ont vérifié la fiabilité. Ils déclarent avoir privilégié Internet pour cette vérification : 87 % d'entre eux disent avoir contrôlé la source ou trouvé d'autres informations en ligne, et 21 % ont suivi ou participé à des discussions sur Internet pour se renseigner ► **figure 2**. La vérification passe aussi par des moyens non numériques : 45 % déclarent avoir vérifié l'information en parlant avec d'autres personnes ou en utilisant des sources hors ligne. À l'inverse, 52 % des personnes ayant repéré une information jugée fausse ne l'ont pas vérifiée. Si 72 % d'entre elles savaient déjà que l'information ou la source n'étaient pas fiables, 20 % estiment avoir manqué de compétences pour le faire ► **figure 3**.

Plus les internautes ont des pratiques variées en ligne, plus ils déclarent avoir été exposés à des informations qu'ils jugent fausses : 74 % de ceux qui ont plus de 8 **pratiques en ligne** différentes, contre 33 % de ceux qui ont entre 1 et 3 pratiques ► **méthodes**. Certaines pratiques en ligne semblent accroître le risque d'être exposé à des informations jugées fausses. Par exemple, 76 % des internautes qui expriment des opinions sur des questions civiques ou politiques via des sites web ou des médias sociaux déclarent y avoir été exposés. Ce pourcentage est similaire pour ceux qui participent à des consultations ou à des votes en ligne sur des sujets civiques ou politiques (75 %), et légèrement inférieur pour ceux qui

créent un profil ou publient sur les réseaux sociaux (70 %). Cette corrélation peut s'expliquer par une exposition accrue aux informations (vraies ou fausses) des internautes s'adonnant à ces activités en ligne, mais également par le fait que les personnes engagées dans ces types d'activités sont plus sensibles au caractère jugé vrai ou faux de l'information ou encore qu'elles identifient mieux les fausses informations.

Les 15-24 ans ne se distinguent pas par des pratiques numériques plus intenses que les 25-39 ans : 91 % des 15-24 ans comme des 25-39 ans utilisent Internet plusieurs fois par jour. Cependant, ils déclarent davantage avoir été exposés à des informations qu'ils jugent fausses (77 % des 15-24 ans et 66 % des 25-39 ans, contre 36 % des plus de 60 ans) et les vérifient plus (55 % des 15-24 ans et 50 % des 25-39 ans, contre 40 % des 60 ans ou plus), quel que soit le moyen de vérification utilisé : 57 % des moins de 25 ans et 53 % des 25-39 ans ont utilisé au moins deux moyens différents pour vérifier l'information jugée fausse, contre seulement 38 % des 60 ans ou plus.

Des variations de moindre ampleur sont observables selon le sexe et le diplôme. Les femmes vérifient moins une information jugée fausse : 43 % de celles qui y ont été confrontées l'ont vérifiée, contre 52 % pour les hommes. Les personnes sans diplôme ou titulaires d'un diplôme inférieur au baccalauréat déclarent nettement moins avoir été confrontées à des informations jugées fausses (46 %, contre 67 % pour les bac+3 ou plus). Par ailleurs, elles vérifient moins les informations (43 % contre 53 %) et recourent moins à des sources en ligne quand elles le font (77 % contre 93 %), principalement parce qu'elles se sentent manquer des compétences ou connaissances nécessaires. ●

► Définitions

Un **internaute** est une personne ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Pratiques en ligne : voir Glossaire.

► Méthodes

Le **score d'intensité des pratiques en ligne** est construit à partir d'une liste de 12 pratiques en ligne. Pour chaque type de pratique faite au cours des trois mois précédant l'enquête, le score augmente de 1. Le score est donc compris entre 1 et 12.

► Pour en savoir plus

« Le rapport des jeunes aux informations en 2024 – Résultats du baromètre DJEPVA sur la jeunesse », Injep, collection Études et recherche, novembre 2024.

► 1. Part des internautes ayant vu une information jugée fausse et vérifié leur fiabilité en 2023

Caractéristiques		Internautes ayant vu au moins une information jugée fausse	en % dont ceux ayant vérifié la fiabilité
Âge	De 15 à 24 ans	77	55
	De 25 à 39 ans	66	50
	De 40 à 59 ans	54	45
	60 ans ou plus	36	40
Diplôme	Aucun diplôme, CEP, BEPC ou brevet des collèges, CAP, BEP	46	43
	Bac, bac+2	60	48
	Bac+3, bac+4	67	54
	Bac+5 ou plus	67	53
Sexe	Femmes	54	43
	Hommes	57	52
Score d'intensité des pratiques en ligne	De 1 à 3 pratique(s) en ligne	33	36
	4 ou 5 pratiques en ligne	44	37
	6 ou 7 pratiques en ligne	58	46
	De 8 à 12 pratiques en ligne	74	55
Ensemble		56	48

Lecture : En 2023, 56 % des internautes déclarent avoir vu au moins une information jugée fausse au cours des trois mois précédant l'enquête. Parmi eux, 48 % ont vérifié la fiabilité.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 2. Moyens utilisés par les internautes pour vérifier la véracité d'une information jugée fausse en 2023

Caractéristiques		Vérification des sources ou recherche d'autres informations sur Internet	Suivi ou participation à des discussions sur Internet	Discussion ou source hors Internet	Autre
Âge	De 15 à 24 ans	93	25	51	8
	De 25 à 39 ans	91	20	44	13
	De 40 à 59 ans	84	20	42	15
	60 ans ou plus	74	18	41	15
Diplôme	Aucun diplôme, CEP, BEPC ou brevet des collèges, CAP, BEP	77	22	45	18
	Bac, bac+2	90	19	44	9
	Bac+3, bac+4	91	24	46	12
	Bac+5 ou plus	93	19	46	12
Sexe	Femmes	84	20	44	9
	Hommes	89	22	46	16
Score d'intensité des pratiques en ligne	De 1 à 3 pratique(s) en ligne	63	14	38	23
	4 ou 5 pratiques en ligne	80	14	44	16
	6 ou 7 pratiques en ligne	88	17	43	13
	De 8 à 12 pratiques en ligne	92	26	47	10
Ensemble		87	21	45	13

Lecture : En 2023, parmi les internautes qui ont vérifié la fiabilité d'une information jugée fausse, 87 % ont vérifié les sources ou trouvé d'autres informations sur Internet.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, ayant vérifié une information jugée fausse au cours des trois mois précédant l'enquête. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 3. Raisons de la non-vérification d'une information jugée fausse par les internautes en 2023

Caractéristiques		Connaissance préalable de la non-fiabilité de l'information jugée fausse	Manque de compétences ou de connaissances	Autre
Âge	De 15 à 24 ans	76	10	20
	De 25 à 39 ans	79	11	19
	De 40 à 59 ans	72	22	16
	60 ans ou plus	61	39	11
Diplôme	Aucun diplôme, CEP, BEPC ou brevet des collèges, CAP, BEP	64	29	17
	Bac, bac+2	74	17	17
	Bac+3, bac+4	77	13	17
	Bac+5 ou plus	86	12	13
Sexe	Femmes	72	22	16
	Hommes	73	18	17
Score d'intensité des pratiques en ligne	De 1 à 3 pratique(s) en ligne	56	33	18
	4 ou 5 pratiques en ligne	68	25	17
	6 ou 7 pratiques en ligne	72	19	16
	De 8 à 12 pratiques en ligne	81	14	16
Ensemble		72	20	16

Lecture : En 2023, parmi les internautes qui n'ont pas vérifié la fiabilité d'une information jugée fausse, 72 % savaient déjà que l'information, le contenu ou la source n'étaient pas fiables.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, n'ayant pas vérifié la fiabilité d'une information jugée fausse au cours des trois mois précédant l'enquête. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2023.

1.9 Sécurité numérique

En 2023, 75 % des **internautes** âgés de 15 ans ou plus se sentent préoccupés par le fait que leurs activités en ligne soient enregistrées pour leur proposer des publicités ciblées. Les internautes âgés de 30 ans ou moins sont moins nombreux à le déclarer (67 %) que ceux âgés de 60 à 74 ans (82 %). Parmi les internautes, 80 % ont mis en œuvre des actions pour gérer l'accès à leurs données personnelles ou limiter le suivi de leurs actions sur Internet ► **figure 1**. Le niveau de diplôme est déterminant : 91 % des titulaires d'un bac+2 ou plus ont réalisé au moins une action, contre 68 % des personnes ayant au plus un CAP. Globalement, la mise en œuvre d'actions baisse avec l'âge. Les plus âgés se préoccupent davantage de la sécurité numérique mais se protègent moins.

Pour limiter l'utilisation de leurs données personnelles sur Internet, deux actions sont mises en œuvre par plus de la moitié des internautes. Au cours des trois mois précédant l'enquête, 59 % ont refusé au moins une fois l'usage de leurs données personnelles dans un but publicitaire et 58 % ont restreint ou refusé l'accès à leur position géographique ► **figure 2**. Les personnes se déclarant préoccupées par l'enregistrement de leurs données refusent davantage que leurs données soient utilisées dans un but publicitaire (67 %) que celles ne se déclarant pas préoccupées (40 %). Les méthodes de sécurité qui nécessitent d'utiliser des logiciels spécialisés sont moins souvent pratiquées : 24 % ont utilisé des **logiciels de protection contre le tracking**. Le manque de compétences numériques nécessaires pour se protéger peut expliquer la moindre protection des plus âgés.

La sécurité informatique est aussi une préoccupation des entreprises. En 2024,

93 % des entreprises implantées en France et employant 10 salariés ou plus ont déclaré avoir mis en place au moins une mesure pour sécuriser leur système d'information ► **figure 3**. L'authentification par un mot de passe fort (citée par 82 % des entreprises), la sauvegarde des données dans un endroit différent comme le *cloud* (79 %) et le contrôle d'accès au réseau informatique (71 %) sont les mesures les plus courantes. Certains autres moyens sont plus rarement utilisés par les entreprises : l'authentification par des méthodes biométriques (10 %), le recours à des techniques de chiffrement des données, documents ou courriels (22 %) ou encore la réalisation régulière de tests de sécurité de leurs systèmes d'information (27 %).

La mise en place de mesures de sécurité est plus fréquente dans les grandes entreprises : 99 % des entreprises employant 250 salariés ou plus mettent en place au moins une mesure de sécurité, contre 92 % de celles employant de 10 à 19 salariés. Pour certaines mesures, l'écart est parfois particulièrement marqué : 93 % des entreprises employant au moins 250 salariés utilisent un **VPN**, contre 34 % de celles employant de 10 à 19 salariés. De même, 71 % des plus grandes entreprises réalisent régulièrement des tests de sécurité, contre 19 % des plus petites.

Les attaques extérieures sont un phénomène relativement rare. En 2024, seules 3 % des entreprises déclarent avoir été confrontées à une indisponibilité de leurs services du fait d'une attaque extérieure et 2 % ont subi une destruction ou une altération de leurs données due à l'attaque d'un programme malveillant ou à un accès non autorisé ► **fiche 2.7**. ●

► Définitions

Un **internaute** est une personne ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Un **logiciel de protection contre le tracking** est un logiciel qui limite la capacité à suivre les activités et actions sur Internet. Le *tracking* désigne l'activité et la collecte de données liées à la navigation et l'action sur Internet.

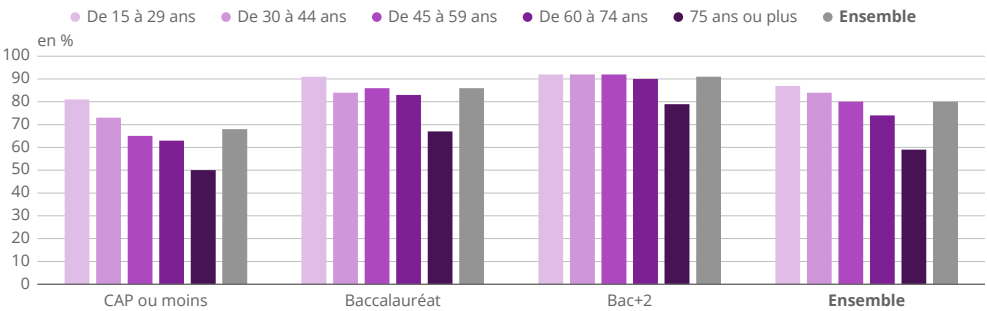
Un **VPN** (*virtual private network*) permet d'accéder à Internet via un serveur distant avec une identification distincte de celle de son fournisseur d'accès. Son utilisation permet notamment de sécuriser les communications en cryptant les informations.

Les **cookies** sont des fichiers enregistrant des informations sur la navigation effectuée sur les pages d'un site web.

► Pour en savoir plus

Retrouvez plus de données en téléchargement.

► 1. Part des internautes ayant réalisé au moins une action concernant la gestion de l'accès à leurs données personnelles, selon l'âge et le diplôme, en 2023



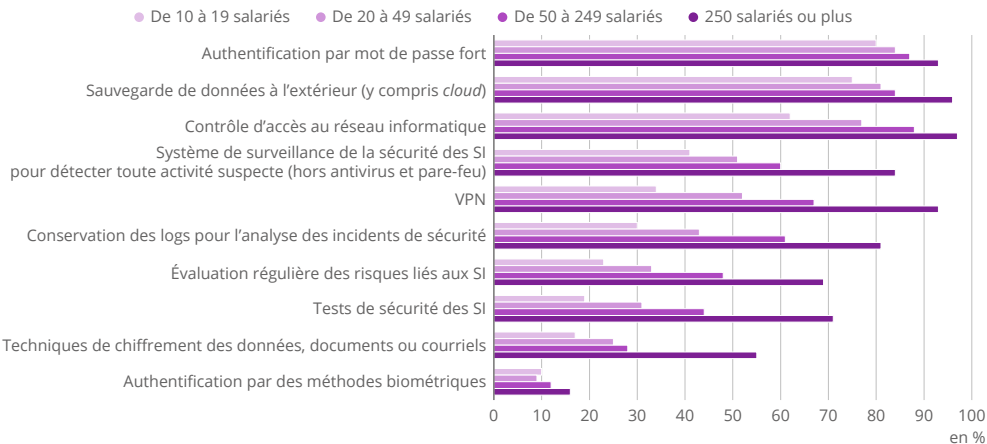
Lecture : En 2023, 81 % des internautes titulaires au plus d'un diplôme de niveau CAP et âgés de 15 à 29 ans ont réalisé au moins une action pour gérer l'accès à leurs données personnelles sur Internet.
Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.
Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 2. Actions mises en œuvre pour gérer l'accès aux données personnelles en ligne, en 2023

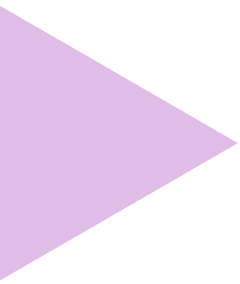
Action mise en œuvre	Part
Refuser l'usage des données personnelles dans un but publicitaire	59
Restreindre ou refuser l'accès à la position géographique	58
Vérifier que le site web sur lequel des données personnelles ont été fournies était sécurisé	46
Limiter l'accès au profil ou aux contenus postés sur les réseaux sociaux ou au stockage en ligne partagé	37
Changer les paramètres du navigateur Internet afin d'interdire ou de limiter les cookies	33
Utiliser un logiciel de protection contre le tracking	24
Lire la politique de confidentialité du site avant de fournir des informations personnelles	22
Demander la modification ou la suppression des données personnelles auprès d'un administrateur ou fournisseur d'accès	8

Lecture : En 2023, 59 % des internautes ont refusé l'usage de leurs données personnelles dans un but publicitaire au moins une fois au cours des trois mois précédant l'enquête.
Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.
Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 3. Part des entreprises utilisant des mesures de sécurité de leurs systèmes d'information, selon leur taille, en 2024

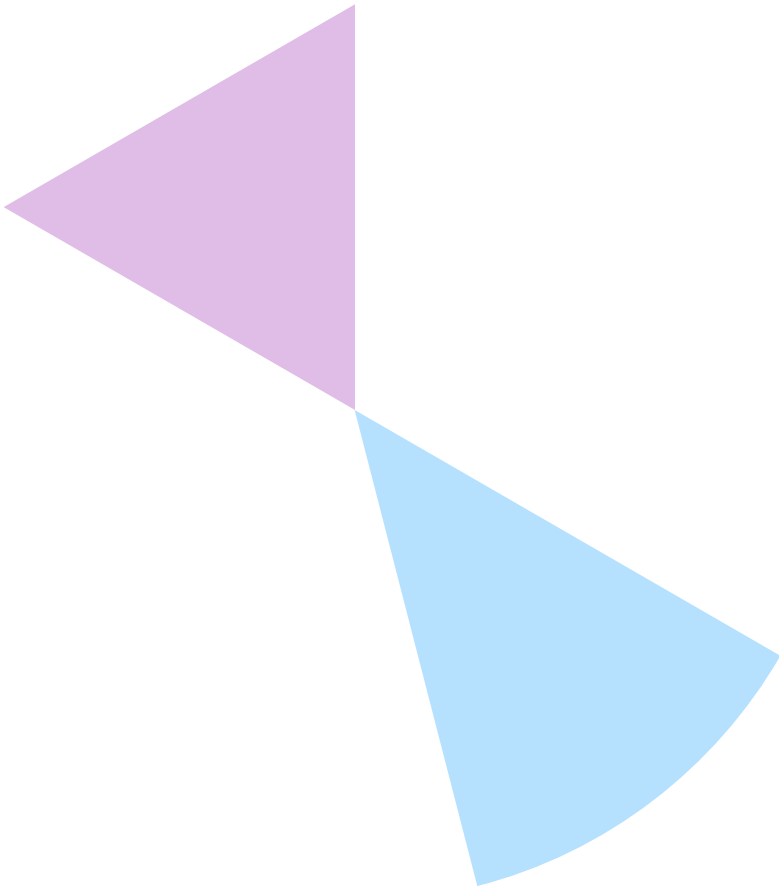


SI : système d'information ; VPN : *virtual private network* (« réseau privé virtuel »).
Lecture : En 2024, 80 % des entreprises employant de 10 à 19 salariés ont recours à l'authentification par un mot de passe fort.
Champ : France, entreprises employant 10 salariés ou plus, des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.
Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.



Fiches

Modes de vie



2.1 Objets connectés et équipements

En 2023, le téléphone portable est le principal appareil utilisé pour se connecter à Internet : 90 % des personnes âgées de 15 ans ou plus utilisant Internet et résidant en France hors Mayotte déclarent avoir utilisé un smartphone pour se connecter au cours des trois mois précédant l'enquête ► **figure 1**. Par ailleurs, 81 % des **internaute**s déclarent s'être connectés à Internet via un ordinateur et 33 % via une tablette. En 2024, 60 % des internautes déclarent avoir déjà utilisé Internet sur leur téléviseur et 27 % à partir de leur console de jeu. Se connecter à Internet avec un smartphone, une télévision ou une console de jeu est plus fréquent chez les personnes âgées de 15 à 44 ans que chez leurs aînés. Se connecter avec une tablette ou un ordinateur est moins lié à l'âge. À âge donné, tous les appareils sont davantage utilisés par les personnes des ménages les plus aisés que par celles des plus modestes, à l'exception de la console de jeu.

En 2024, 36 % des internautes déclarent utiliser des appareils connectés pour leur maison et 22 % portent au quotidien des objets connectés (montre intelligente, bracelet de fitness, lunettes, casque, chaussures, etc.) ► **figure 2**. Le profil-type des utilisateurs de ces appareils est jeune avec un niveau de vie aisé. Par exemple, 48 % des internautes âgés de 15 à 44 ans ont déjà utilisé un appareil domotique contre 19 % des internautes âgés de 60 ans ou plus.

En 2024, 81 % des personnes ayant acheté un ordinateur, un téléphone portable ou

une tablette considèrent le prix comme un critère important lors de l'achat ► **figure 3**. Les deux autres critères les plus cités sont les caractéristiques matérielles de l'appareil telles que la vitesse du processeur ou le type de carte graphique (63 %) puis la marque, le design ou la taille de l'appareil (53 %). Seulement 17 % des personnes considèrent l'efficacité énergétique et 14 % l'éco-conception de l'appareil (produit durable, emballage respectueux de l'environnement, etc.) comme des critères importants.

Le prix est un critère universellement considéré, quoiqu'un peu moins cité par les personnes les plus aisées. En revanche, les plus jeunes et les plus aisés portent une attention beaucoup plus grande aux caractéristiques matérielles, et à la marque ou au design de l'appareil. Par exemple, 62 % des 15-44 ans considèrent comme important le critère de la marque et du design au moment de l'achat de l'appareil contre 41 % des personnes âgées de 60 ans ou plus. Ce critère est également davantage retenu par les personnes appartenant aux ménages les plus aisés (61 % contre 51 % des personnes appartenant aux ménages les plus modestes). L'efficacité énergétique de l'appareil est davantage prise en compte par les plus jeunes : 19 % des 15-44 ans la considèrent comme un critère de choix important, contre 12 % des personnes âgées de 60 ans ou plus. Par ailleurs, elle est considérée indifféremment selon le revenu, tout comme l'éco-conception. ●

► Définitions

Un **internaute** est une personne ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

► Pour en savoir plus

« Pour les acheteurs d'équipement numérique, le prix compte plus que l'efficacité énergétique », Insee Focus n° 300, juin 2023.

► 1. Part des utilisateurs selon les types d'appareils pour aller sur Internet, par âge et niveau de vie

en %

Type d'appareil utilisé pour aller sur Internet		De 15 à 44 ans		De 45 à 59 ans		60 ans ou plus		Ensemble
		1 ^{er} cinquième	5 ^e cinquième	1 ^{er} cinquième	5 ^e cinquième	1 ^{er} cinquième	5 ^e cinquième	
Appareil utilisé pour se connecter au cours des trois mois précédant l'enquête ¹	Téléphone portable	96	98	88	97	67	86	90
	Ordinateur	74	93	65	92	67	90	81
	Tablette	26	42	22	45	23	40	33
Appareil déjà utilisé avec Internet ²	Télévision	67	73	57	64	40	51	60
	Console de jeu	44	42	24	19	7	4	27

1 Données 2023. 2 Données 2024.

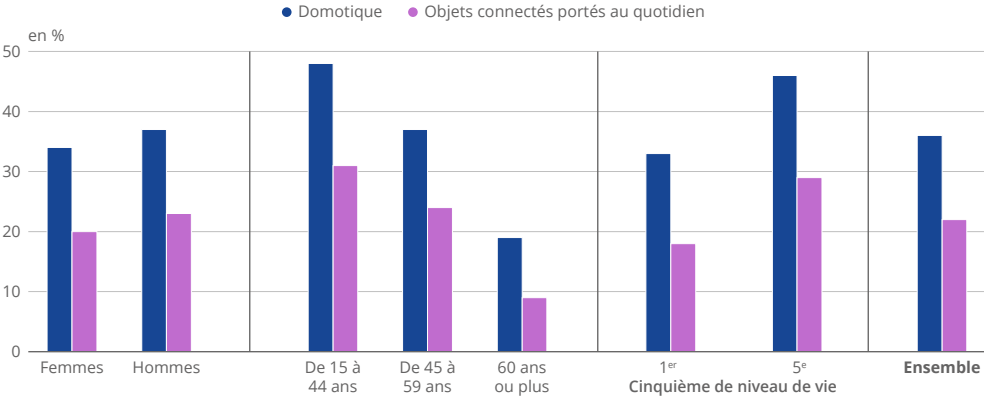
Notes : Plusieurs types d'appareils peuvent être utilisés au cours de la période. Les chiffres sur les téléphones, ordinateurs et tablettes portent sur l'utilisation au cours des trois mois précédant l'enquête en 2023 ; ceux sur la télévision et la console de jeu portent sur une utilisation au moins une fois avant juin 2024.

Lecture : En 2023, 96 % des personnes âgées de 15 à 44 ans vivant parmi les 20 % de ménages les plus modestes (1^{er} cinquième de niveau de vie) ont utilisé au moins une fois leur téléphone portable pour aller sur Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire et ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Source : Insee, enquêtes TIC ménages 2023 et 2024.

► 2. Part des utilisateurs d'appareils connectés en France en 2024, par sexe, âge et niveau de vie



Lecture : En 2024, 36 % des personnes déclarent utiliser des appareils connectés pour la maison et 22 % des personnes portent au quotidien des appareils connectés.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire et ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2024.

► 3. Principaux critères considérés comme importants par les acheteurs d'ordinateurs, téléphones portables et tablettes en 2024

en %

Critère	Âge			Cinquième de niveau de vie		Ensemble
	De 15 à 44 ans	De 45 à 59 ans	60 ans ou plus	1 ^{er}	5 ^e	
Prix	82	82	79	84	77	81
Caractéristiques matérielles du produit	73	61	47	59	72	63
Marque, design, taille	62	50	41	51	61	53
Efficacité énergétique de l'appareil	19	16	12	17	16	17
Éco-conception de l'appareil	14	14	12	13	15	14
Garantie de reprise proposée par le vendeur	9	6	5	8	7	7
Durée de vie de l'appareil prolongeable par l'achat d'une garantie supplémentaire	7	5	4	7	5	5

Note : L'enquête peut donner autant de critères qu'il le souhaite.

Lecture : En 2024, 81 % des personnes considèrent le prix de l'appareil comme un critère important au moment de l'achat d'un ordinateur, d'un téléphone portable ou d'une tablette.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire, ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête et ayant déjà acheté un ordinateur, un smartphone ou une tablette.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2024.

2.2 Démarches administratives numériques et formation

En 2024, 12 % des **internautes** âgés de 15 ans ou plus déclarent se sentir dépassés par les évolutions récentes dans le **domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC)** ► **figure 1**. Ce ressenti concerne davantage les plus âgés : 38 % des 75 ans ou plus et 22 % des 60-74 ans, contre 6 % des 30-44 ans et 2 % des 15-29 ans. Sans se sentir dépassés, 9 % des internautes déclarent néanmoins avoir quelques difficultés et besoin d'une formation pour réaliser les tâches numériques qu'ils accomplissent.

En 2024, un internaute sur quatre se forme aux outils numériques pour remédier à ses difficultés, notamment auprès de son entourage ► **figure 2**. Les internautes âgés de 15 à 29 ans et ceux de 75 ans ou plus se forment plus aux outils numériques que les autres (respectivement 29 % et 27 %, contre 22 %). Néanmoins, ce ne sont pas les personnes qui se sentent dépassées qui se forment le plus au numérique. Seulement 15 % d'entre elles se sont formées, contre 30 % de celles déclarant avoir des compétences pour réaliser des tâches exigeantes. Pour 13 % des internautes, et même pour 22 % de ceux de 75 ans ou plus, l'amélioration des compétences dans l'usage des ordinateurs, logiciels et applications passe par une aide de l'entourage (voisins, collègues ou proches). Par ailleurs, 8 % des internautes, en particulier les plus jeunes (14 % des 15-29 ans), suivent des formations gratuites en ligne ou de façon autonome avec des tutoriels.

En 2024, 90 % des internautes ont au moins réalisé une démarche administrative en ligne dans les douze mois précédant l'enquête, comme déclarer ses impôts ou obtenir des informations administratives. Cependant, 26 % des internautes âgés de 15 ans ou plus ont renoncé à réaliser des démarches administratives en ligne ► **figure 3**. Le renoncement augmente avec l'âge : il concerne 26 % des 45-59 ans, 31 % des 60-74 ans et 43 % des 75 ans ou plus. Si l'âge reste le premier facteur explicatif du renoncement aux démarches administratives en ligne, le niveau de diplôme joue aussi. En effet, à âge égal, les personnes peu ou pas diplômées renoncent davantage à leurs démarches en ligne : 30 % des titulaires d'un diplôme de niveau CAP ou BEP ou moins. Ce n'est cependant pas le cas pour les plus jeunes car les démarches administratives incluent notamment les échanges qu'ils ont avec leur établissement de formation.

Tous âges confondus, 9 % des internautes renoncent aux démarches administratives en ligne car ces démarches sont trop complexes ► **figure 4**. De plus, 9 % renoncent en raison de pannes ou de blocages rencontrés sur le site Internet. Par ailleurs, les raisons du renoncement diffèrent parfois selon les âges. Les plus âgés sont plus nombreux à ne pas essayer car ils se sentent incapables de réaliser ces démarches : 18 % des plus de 75 ans et 9 % des 60-74 ans, contre 4 % parmi l'ensemble des internautes. ●

► Définitions

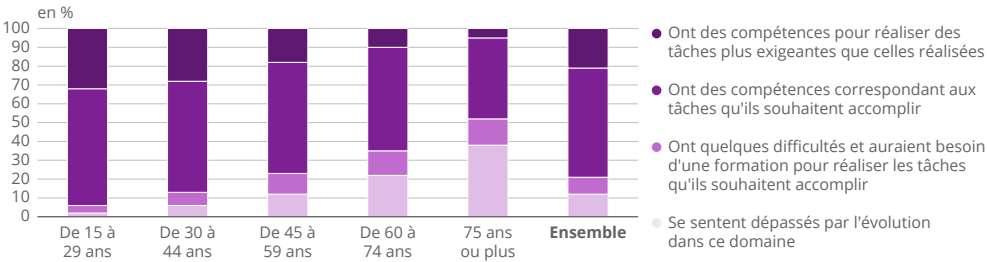
Un **internaute** est une personne ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

Dans cette fiche, le **domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC)** fait référence à l'usage d'ordinateurs, de logiciels ou d'applications.

► Pour en savoir plus

- « Les difficultés rencontrées lors des démarches administratives », in France portrait social, coll. « Insee Références », édition 2024.
- « Un tiers des adultes ont renoncé à effectuer une démarche administrative en ligne en 2021 », Insee Focus n° 267, mai 2022.

► 1. Répartition des internautes selon l'âge et le niveau ressenti de compétences relatif à l'usage des ordinateurs, logiciels ou applications en 2024



Lecture : En 2024, 2 % des internautes âgés de 15 à 29 ans se déclarent dépassés par l'évolution du domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC).

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête, vivant dans un logement ordinaire. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2024.

► 2. Formations suivies pour améliorer les compétences dans les TIC

Âge	Au moins une formation suivie	Formation gratuite en ligne ou suivie de manière autonome à l'aide d'un tutoriel	Formation à l'aide de l'entourage (voisins, collègues, proches...)	Formation gratuite dispensée par des programmes publics ou associations	Formation autofinancée par l'individu	Formation payée ou dispensée par l'employeur
De 15 à 29 ans	29	14	14	6	3	4
De 30 à 44 ans	21	9	8	2	3	6
De 45 à 59 ans	23	8	12	2	2	5
De 60 à 74 ans	21	4	14	3	1	2
75 ans ou plus	27	3	22	3	1	1
Ensemble	23	8	13	3	2	4

Note : Une personne peut déclarer avoir suivi plusieurs types de formation.

Lecture : En 2024, 14 % des internautes âgés de 15 à 29 ans ont suivi une formation gratuite en ligne ou de manière autonome à l'aide d'un tutoriel au cours des douze mois précédant l'enquête. Au total, 29 % des internautes de cette tranche d'âge ont suivi au moins une formation.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête, vivant dans un logement ordinaire. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2024.

► 3. Renoncement aux démarches administratives selon le niveau de diplôme et l'âge en 2024

Âge	Sans-diplôme ou titulaires d'un diplôme inférieur au baccalauréat	Titulaires d'un diplôme de niveau baccalauréat	Titulaires d'un diplôme de niveau bac+2 ou plus	Ensemble
De 15 à 29 ans	18	24	26	23
De 30 à 44 ans	24	20	21	21
De 45 à 59 ans	30	25	23	26
De 60 à 74 ans	35	26	25	31
75 ans ou plus	47	37	38	43
Ensemble	30	24	24	26

Lecture : En 2024, 18 % des internautes âgés de 15 à 29 ans titulaires d'un diplôme de niveau CAP ou moins ont renoncé à faire des démarches administratives en ligne.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête, vivant dans un logement ordinaire. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2024.

► 4. Raisons du renoncement aux démarches administratives en ligne selon l'âge en 2024

Raisons du renoncement	De 15 à 29 ans	De 30 à 44 ans	De 45 à 59 ans	De 60 à 74 ans	75 ans ou plus	Ensemble
Le site était en panne ou bloquait	11	9	9	8	6	9
Je n'ai pas eu accès à un ordinateur ou à Internet	1	2	2	2	2	2
Je n'ai pas pu demander ou obtenir de l'aide auprès de mon entourage	1	1	2	4	4	2
L'administration n'a pas répondu à mes questions	5	5	5	3	4	5
Je n'ai pas essayé car je m'en sentais incapable	1	1	3	9	18	4
Cela n'en valait pas la peine (inutile, gain attendu trop faible...)	3	3	2	2	3	3
Les démarches étaient trop complexes	9	8	9	10	11	9
J'ai renoncé pour une autre raison	2	3	4	5	7	4

Note : Une personne peut choisir plusieurs raisons.

Lecture : En 2024, 9 % des internautes ont renoncé à faire des démarches administratives en ligne car le site était en panne ou bloquait.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête, vivant dans un logement ordinaire. **Source :** Insee, enquête TIC ménages 2024.

2.3 Achats de produits et de services en ligne

En 2024, en France hors Mayotte, 63 % des personnes âgées de 15 ans ou plus déclarent avoir acheté en ligne des produits ou des services au cours des trois mois précédant l'enquête ► **figure 1**. En 2013, cette part s'élevait à 40 %. Elle a ensuite continûment augmenté, particulièrement au moment de la crise sanitaire ; la part des personnes ayant effectué des achats en ligne est ainsi passée de 53 % en 2019 à 60 % en 2021.

Les achats en ligne sont davantage l'apanage de personnes jeunes et de personnes aisées. La part de personnes ayant effectué des achats en ligne est la plus élevée pour les personnes âgées de 15 à 44 ans (79 %). Elle diminue ensuite avec l'âge : 69 % pour les 45-59 ans, 49 % pour les 60-74 ans et 18 % pour les 75 ans ou plus. Par ailleurs, en 2024, 79 % des personnes vivant dans les 20 % de ménages les plus aisés ont effectué des achats en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête, contre 56 % des personnes vivant dans les 20 % de ménages les plus modestes.

Les différences de comportements entre les femmes et les hommes varient selon l'âge. Parmi les personnes âgées de 15 à 44 ans, davantage de femmes que d'hommes ont effectué des achats en ligne (83 % contre 76 %). Au contraire, pour les personnes âgées de 60 ans ou plus, la part des hommes achetant en ligne est plus élevée que celle des femmes (22 % contre 15 %).

En 2024, les vêtements, les chaussures et les accessoires d'habillement sont les produits les plus achetés en ligne : 42 % des personnes disent en avoir acheté au cours des trois mois précédant l'enquête ► **figure 2**. Plus de femmes que d'hommes en achètent en ligne (46 % contre

36 %). Ensuite, 27 % des personnes ont acheté au moins un service de transport (train, covoiturage, etc.) et 25 % des équipements informatiques ou électroniques. Les achats de plats livrés à domicile et de produits alimentaires sont particulièrement l'apanage des jeunes : pour les plats livrés, 22 % des 15 à 44 ans en ont achetés, contre 8 % des 45 à 59 ans et seulement 2 % des 60 à 74 ans. Les hommes achètent plus souvent en ligne que les femmes un abonnement à Internet ou à la téléphonie, et plus encore des équipements informatiques (29 % contre 21 %).

Envoyer et recevoir des e-mails, rechercher des informations sur des biens ou services et consulter son compte bancaire sont aussi des pratiques courantes en 2024. En effet, 81 % des personnes enquêtées déclarent avoir envoyé ou reçu un courriel au cours des trois mois précédant l'enquête, 71 % des personnes avoir recherché une information et 66 % avoir consulté leur compte bancaire ► **figure 3**. Utiliser une messagerie instantanée (63 %) et passer des appels téléphoniques ou vidéo (62 %) sont également des usages numériques fréquents. Au contraire, la vente de biens et services en ligne reste peu fréquente (23 % des personnes).

Les pratiques numériques concernent davantage les plus jeunes. En particulier, 82 % des personnes âgées de 15 à 44 ans utilisent une messagerie instantanée, contre 64 % des personnes âgées de 45 à 59 ans. De même pour les appels vidéo (79 % des 15-44 ans, contre 49 % des 60-74 ans). Par ailleurs, les pratiques sont en moyenne plus courantes au sein des ménages aisés qu'au sein des ménages modestes, même pour la pratique de vente de biens et services. ●

► Pour en savoir plus

- « En 2023, un tiers des internautes ressentent au moins un effet néfaste des écrans », Insee Focus n° 329, juin 2024.
- « Des pratiques numériques durablement transformées par la crise sanitaire », Insee Focus n° 318, janvier 2024.

► 1. Part des personnes ayant effectué un achat en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête selon l'âge et le sexe, entre 2013 et 2024

en %

Année	De 15 à 44 ans		De 45 à 59 ans		De 60 à 74 ans		75 ans ou plus		Ensemble
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	
2013	52	55	38	47	19	27	2	7	40
2015	60	59	47	52	25	30	3	9	45
2017	67	64	53	52	28	33	6	12	49
2019	71	66	59	55	33	39	8	14	53
2021	79	70	70	68	43	43	13	19	60
2022	77	73	66	67	37	40	13	19	58
2023	81	74	66	65	41	46	11	20	60
2024	83	76	69	69	46	53	15	22	63

Note : L'enquête est collectée chaque année entre début avril et fin juin. En 2021, la majeure partie de la collecte est réalisée dans un contexte de confinement (confinements locaux en mars, national en avril).

Lecture : En 2024, 83 % des femmes âgées de 15 à 44 ans ont effectué au moins un achat en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus, vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquêtes TIC ménages de 2013 à 2024.

► 2. Achats en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête selon l'âge et le sexe, en 2024

en %

Produits et services achetés	Âge				Sexe		Ensemble
	De 15 à 44 ans	De 45 à 59 ans	De 60 à 74 ans	75 ans ou plus	Femmes	Hommes	
Vêtements, chaussures ou accessoires	57	47	24	8	46	36	42
Services de transport (train, covoiturage, etc.)	36	29	18	5	27	26	27
Équipements informatique ou électronique	34	27	14	6	21	29	25
Meubles, articles pour la maison ou le jardinage	25	23	15	5	20	20	20
Location d'un hébergement	23	22	14	3	18	19	19
Plats livrés à domicile	22	8	2	0	11	12	12
Produits alimentaires	17	10	5	2	12	10	11
Abonnement à Internet ou de téléphonie mobile	14	11	5	2	8	12	10

Lecture : En 2024, 42 % des personnes âgées de 15 ans ou plus ont acheté des vêtements, des chaussures ou des accessoires en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus, vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2024.

► 3. Pratiques numériques au cours des trois mois précédant l'enquête selon l'âge et le niveau de vie, en 2024

en %

Pratiques numériques	Âge				Cinquième de niveau de vie		Ensemble
	De 15 à 44 ans	De 45 à 59 ans	De 60 à 74 ans	75 ans ou plus	1 ^{er}	5 ^e	
Envoyer et recevoir des e-mails	92	87	75	39	76	93	81
Rechercher des informations sur des biens et services	82	77	64	32	60	85	71
Accéder à un compte bancaire	76	73	60	29	57	81	66
Utiliser une messagerie instantanée	82	64	48	20	59	76	63
Téléphoner ou passer des appels vidéo	79	61	49	22	63	71	62
Prendre un rendez-vous avec un praticien de santé	61	61	48	21	45	67	53
Rechercher des informations liées à la santé	57	49	42	24	40	60	48
Vendre des biens ou services	33	22	14	4	19	28	23

Lecture : En 2024, au cours des trois mois précédant l'enquête, 81 % de la population a utilisé Internet pour envoyer et recevoir des e-mails.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus, vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2024.

2.4 Achats culturels en ligne

En 2023, d'après l'enquête TIC, **l'achat en ligne d'un produit culturel** concerne 41 % des Français ► **figure 1**. Le recours à Internet pour des achats culturels augmente de 5 points entre 2021 et 2023 et la part de Français qui font trois types différents d'achats culturels ou plus sur Internet est passée de 10 % à 14 %.

Les plus jeunes achètent plus souvent des produits culturels en ligne. En 2023, la part des 15-24 ans qui achètent au moins un produit culturel est similaire à celle des 25-39 ans alors que ces derniers font davantage d'achats en ligne en général. Les 60 ans ou plus achètent moins souvent en ligne en général et l'écart sur les produits culturels est encore plus prononcé. Les 15-24 ans achètent également plus souvent au moins trois types de produits culturels différents sur Internet (28 %, contre 14 % des 40-59 ans et 3 % des 60 ans ou plus). Par ailleurs, les diplômés d'un bac+3 ou plus achètent quatre fois plus souvent que les non-diplômés des produits culturels variés. Les non-immigrés le font 1,5 fois plus souvent que les **immigrés** et les habitants de l'agglomération parisienne 2 fois plus que les habitants des zones rurales. En revanche, les comportements d'achats des femmes et des hommes sont proches.

La part des personnes qui ont acheté un produit culturel en 2023 varie en fonction du type de produit. Environ un cinquième des Français ont acheté en ligne pour chacune des catégories de produits culturels sauf l'achat de jeu numérique qui ne concerne qu'un français sur huit ► **figure 2**. Ces parts sont assez stables

depuis 2021 (à l'exception de l'achat de billet événementiel, particulièrement rare en 2021 à cause de la pandémie de Covid-19).

En 2023, les 15-24 ans achètent plus souvent en ligne des films, de la musique ou surtout des jeux (respectivement 34 %, 33 % et 30 %, contre 18 %, 17 % et 12 % des 40-59 ans). En matière d'achat en ligne de livres, magazines et journaux ou de billets pour des manifestations culturelles, l'effet de l'âge est peu marqué entre 15 et 59 ans ; seuls les 60 ans ou plus en achètent beaucoup moins (respectivement 10 % et 9 % contre 23 % et 27 % des 15-59 ans). Ces deux résultats s'expliquent par trois caractéristiques du rapport à la culture des plus jeunes : leur prédilection pour certaines activités (musique, films, séries et jeux) ; la numérisation étendue de leurs pratiques culturelles (y compris d'achat de livres, magazines, journaux, alors même qu'ils s'adonnent moins à la lecture que les plus âgés) ; et enfin leur goût des sorties (qui favorise l'achat de billets).

Le niveau de diplôme influe sur les achats en ligne avec une ampleur différente suivant les catégories de produits culturels. En 2023, la part de diplômés d'un bac+5 qui achètent de la musique, des films ou des livres est environ deux fois supérieure à celle des diplômés du bac ou d'un bac+2 et quatre à cinq fois supérieure à celle des non-diplômés ou avec un diplôme inférieur au baccalauréat. Cet effet est nettement plus faible pour l'achat de jeux mais il est supérieur pour l'achat de billets. L'habitat, la trajectoire migratoire et le sexe sont de moindre effet. ●

► Définitions

L'**achat en ligne de produits culturels** peut être un achat de biens, de services, une souscription à un abonnement ou un téléchargement. Les cinq produits considérés dans l'enquête sont : la musique ; les films et séries ; les livres, magazines et journaux ; les jeux (en ligne ou téléchargés, sur smartphones, tablettes, ordinateurs ou consoles) ; les billets pour des manifestations culturelles ou autres (cinéma, concerts, foires, etc.).

Un **immigré** est une personne née étrangère à l'étranger et résidant en France. L'origine d'un immigré est déterminée par son pays de naissance. Certains immigrés ont pu devenir Français, les autres restant étrangers. Un individu continue à être immigré même s'il acquiert la nationalité française.

► Pour en savoir plus

- « Regards croisés sur les pratiques culturelles, 20 ans après », Paris, Presses de Sciences Po/MC, à paraître, octobre 2025.
- « Cinquante ans de pratiques culturelles en France [CE-2020-2] », Culture études n° 2, juillet 2020.

► 1. Part des personnes qui ont acheté un produit culturel sur Internet au cours des trois derniers mois en 2023

en %			
Caractéristiques	Au moins un achat en ligne de produit culturel	Trois types d'achats en ligne de produit culturel ou plus	Au moins un achat en ligne quel que soit le produit
Âge			
De 15 à 24 ans	59	28	73
De 25 à 39 ans	58	22	83
De 40 à 59 ans	46	14	71
60 ans ou plus	18	3	48
Diplôme			
Aucun diplôme, CEP, brevet des collèges, CAP, BEP	23	6	54
Bac, bac+2	50	15	75
Bac+3, bac+4	62	24	81
Bac+5 ou plus	72	33	85
Origine			
Non immigrée	42	14	69
Immigrée	30	9	60
Ensemble	41	14	68

Note : Il peut s'agir d'un achat de biens, de services, une souscription à un abonnement ou un téléchargement.

Lecture : En 2023, 59 % des Français âgés de 15 à 24 ans ont acheté au moins un produit culturel en ligne.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

► 2. Part des personnes qui ont acheté un produit culturel sur Internet par type de produit au cours des trois derniers mois en 2023

en %					
Caractéristiques	Musique	Film, série	Livre, magazine, journal	Jeu ¹	Évènement ²
Âge					
De 15 à 24 ans	33	34	23	30	26
De 25 à 39 ans	25	31	23	22	29
De 40 à 59 ans	17	18	22	12	25
60 ans ou plus	5	5	10	2	9
Diplôme					
Aucun diplôme, CEP, brevet des collèges, CAP, BEP	9	9	8	10	8
Bac, bac+2	19	22	21	17	25
Bac+3, bac+4	28	28	30	18	38
Bac+5 ou plus	35	37	42	17	48
Origine					
Non immigrée	17	19	18	14	21
Immigrée	13	14	14	9	15
Ensemble	17	18	18	13	21

1 Jeu en ligne ou téléchargé, sur smartphone, tablette, ordinateur ou console.

2 Billet pour une manifestation culturelle ou autre (cinéma, concert, foire, etc.).

Note : Il peut s'agir d'un achat de biens, de services, une souscription à un abonnement ou un téléchargement.

Lecture : En 2023, 33 % des Français âgés de 15 à 24 ans ont acheté en ligne de la musique, qu'il s'agisse d'un bien physique ou de musique en ligne.

Champ : France hors Mayotte, personnes âgées de 15 ans ou plus vivant dans un logement ordinaire.

Source : Insee, enquête TIC ménages 2023.

2.5 Paiements et usages du numérique

Les espèces sont de moins en moins utilisées à des fins de paiement, alors que les **paiements scripturaux** ont augmenté de plus de 70 % en France en dix ans pour atteindre 31,1 milliards de transactions en 2023, représentant un total de 34 222 milliards d'euros ► **figure 1**. Cette évolution est portée par le développement de nouvelles solutions de paiement et par la hausse du commerce en ligne : 10,3 milliards de transactions ont ainsi été effectuées par virement ou prélèvement en 2023, un nombre qui a presque doublé depuis 2006, soutenu par l'essor du virement instantané. Parmi les moyens de paiement scripturaux, le nombre de transactions par carte a le plus fortement augmenté, franchissant plusieurs paliers successifs : 10,3 milliards de transactions en 2015, 16,1 milliards en 2021, jusqu'à atteindre 19,7 milliards, soit 21 % du volume total des opérations par carte au sein de l'Union européenne, en 2023.

L'utilisation par les particuliers, les entreprises et les administrations des moyens de paiement scripturaux sur support papier (chèque, lettre de change et billet à ordre) poursuit sa baisse et représente une part désormais marginale des échanges. L'utilisation du chèque représentait 23 % des transactions scripturales en 2006 et décline à 3 % en 2023 ► **figure 2**. Toutefois, cet usage reste une exception en Europe : la France compte pour 87 % des chèques échangés au sein de l'Union européenne en 2023. Au contraire, la carte s'impose progressivement comme le moyen de paiement du quotidien, représentant 61 % des transactions scripturales en 2023. Cette tendance s'explique par la diversité des usages de la carte et sa facilité d'emploi pour les paiements du quotidien : elle permet de retirer des espèces et de payer en point de vente ou à distance, pour des montants moyens de 120 euros par retrait et 41 euros par paiement en 2023.

La carte est de plus en plus privilégiée par les Français pour les transactions de proximité (15,9 milliards en 2023, contre 11,0 milliards en 2017) ► **figure 3**. En moyenne, 223 transactions de proximité ont ainsi été réglées par carte par chaque Français en 2023, environ le double des Italiens et des Allemands. En 2024, la proportion des paiements par carte en proximité a dépassé celle des paiements effectués en espèces (48 % par carte, contre 43 % en espèces). En 2023, 68 % des transactions par carte sont réalisées sans contact (pour un montant moyen de 16 euros), contre 31 % en 2019, du fait notamment de la hausse du plafond de paiement sans contact. L'utilisation des paiements sans contact effectués par téléphone mobile connaît en particulier une forte augmentation et représente déjà 10 % des paiements par carte en proximité en 2023, contre 3 % en 2021. Par ailleurs, si les paiements par carte réalisés sur Internet sont moins fréquents (55 par habitant en France en 2023, supérieur à la moyenne européenne située à 31), leur nombre augmente plus rapidement que les paiements de proximité depuis 2017 : 16 % par an en moyenne, contre 7 %.

D'après l'Observatoire de la sécurité des moyens de paiement (OSMP), la fraude aux moyens de paiement scripturaux est restée stable ces trois dernières années. En 2023, 7,1 millions d'opérations frauduleuses (-0,6 % par rapport à 2022) ont causé un préjudice de 1,195 milliard d'euros ► **figure 4**. La fraude à la carte (paiement et retrait) représente 496 millions d'euros, avec un taux de fraude au plus bas niveau historique (53 euros de fraude pour 100 000 euros de paiements) grâce notamment aux nouvelles règles d'authentification forte des paiements en ligne. Le montant des opérations frauduleuses par chèque fléchit pour atteindre 364 millions d'euros (-32 millions d'euros par rapport à 2022), et celui de la fraude au virement, stable, s'établit à 312 millions d'euros. ●

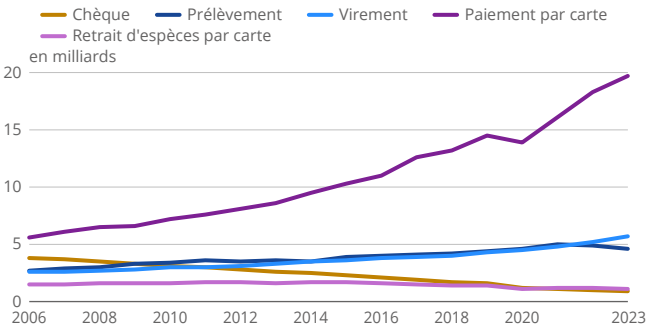
► Définition

Les **moyens de paiement scripturaux** regroupent la carte de paiement, le virement, le prélèvement, la monnaie électronique, le chèque et les effets de commerce. Ils se distinguent de la monnaie fiduciaire (billets, pièces).

► Pour en savoir plus

- « Les Français continuent d'apprécier les espèces, même si leur usage se réduit au profit des paiements par carte et mobile », Bulletin de la Banque de France n° 256/1, février 2025.
- « La numérisation des paiements : une tendance de fond en France et en Europe », Bulletin de la Banque de France n° 255/4, décembre 2024.
- Rapport de l'Observatoire de la sécurité des moyens de paiement 2023, Banque de France, septembre 2024.

► 1. Transactions selon les principaux moyens de paiement scripturaux depuis 2006

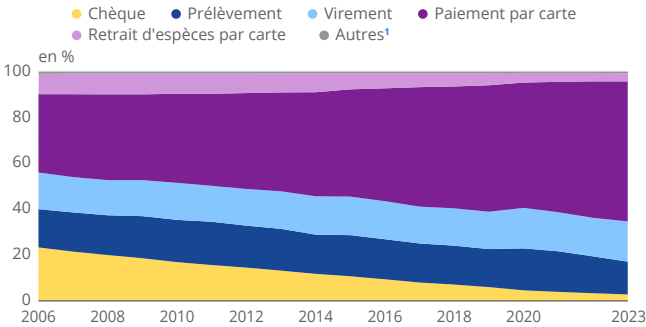


Lecture : En 2023, le nombre de paiements par carte en France s'établit à 19,7 milliards de transactions.

Champ : France, paiements des particuliers et de la clientèle professionnelle et institutionnelle, hors institutions monétaires et financières.

Source : Banque de France, collecte Cartographie des moyens de paiement scripturaux.

► 2. Principaux moyens de paiement dans le volume total de transactions scripturales depuis 2006



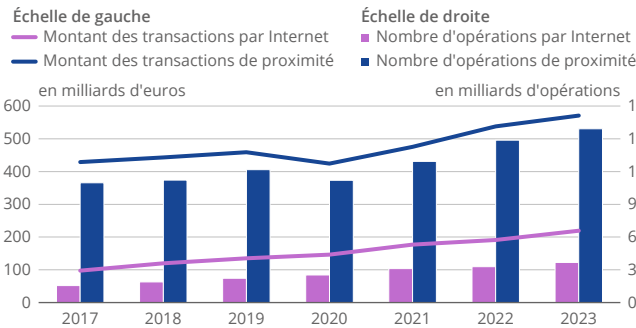
1 Effets de commerce et monnaie électronique (paiements réalisés au travers d'un instrument préchargé en euros sur un support physique, par exemple une carte prépayée).

Lecture : En 2023, la part des transactions par carte de paiement s'établit à 61,1 % du volume total des transactions scripturales.

Champ : France, paiements des particuliers et de la clientèle professionnelle et institutionnelle, hors institutions monétaires et financières.

Source : Banque de France, collecte Cartographie des moyens de paiement scripturaux.

► 3. Transactions réalisées par carte depuis 2017, selon le mode



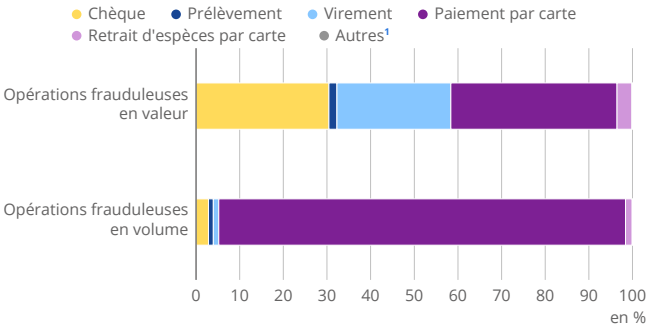
Note : Les transactions de proximité désignent les opérations par carte de paiement réalisées au point de vente.

Lecture : En 2023, le nombre de paiements par carte réalisés par Internet s'établit à 3,7 milliards d'opérations pour un montant total de 219,7 milliards d'euros.

Champ : France, paiements par carte émise en France des particuliers et de la clientèle professionnelle, hors institutions monétaires et financières et hors paiements par courrier et par téléphone.

Source : Observatoire de la sécurité des moyens de paiement, rapport 2023.

► 4. Répartition de la fraude selon les principaux moyens de paiement en 2023



1 Monnaie électronique, transmission de fonds, effets de commerce.

Lecture : En 2023, 93,2 % des opérations frauduleuses sont réalisées sur des paiements par carte. Elles représentent 38,1 % de la valeur de l'ensemble des opérations frauduleuses.

Champ : France, paiements des particuliers et de la clientèle professionnelle, hors institutions monétaires et financières.

Source : Observatoire de la sécurité des moyens de paiement, rapport 2023.

2.6 Pratiques numériques des personnes handicapées

Les personnes handicapées, au sens de la **restriction d'activité** comme des **limitations fonctionnelles**, utilisent moins les outils numériques que l'ensemble de la population. En 2022, 10 % des personnes âgées de 18 à 59 ans fortement limitées dans les activités quotidiennes et 5 % de celles ayant au moins une limitation fonctionnelle sévère n'utilisent jamais d'ordinateur ou de tablette, contre 1 % de celles n'ayant aucun handicap ► **figure 1**. Elles sont en conséquence moins nombreuses à utiliser Internet pour rechercher des informations (respectivement 11 % et 6 % ne le font jamais, contre 1 % des personnes sans handicap) ou communiquer (14 % et 8 %, contre 2 %). Elles sont aussi entre deux et quatre fois moins nombreuses à effectuer des achats ou des démarches administratives en ligne. Dans cette tranche d'âge, les jeunes sans handicap utilisent presque tous le numérique, contrairement à leurs aînés, alors que les pratiques varient moins avec l'âge chez les personnes handicapées.

Les personnes âgées utilisent moins souvent des ordinateurs ou Internet que les plus jeunes, d'autant plus lorsqu'elles ont un handicap. 46 % des personnes âgées de 60 ans ou plus ayant une restriction globale d'activité et 38 % de celles ayant au moins une limitation sévère n'utilisent jamais d'ordinateur ou de tablette, soit environ trois fois plus que les personnes sans handicap du même âge (14 %). Plus de 60 % d'entre elles ne font jamais d'achats en ligne et plus de 50 % n'utilisent jamais Internet pour leurs démarches administratives. C'est deux fois plus que les personnes de cet âge n'ayant aucun handicap. Les personnes handicapées âgées de 60 ans ou plus sont trois fois plus nombreuses à ne jamais rechercher d'information ou communiquer sur

Internet que les personnes sans handicap du même âge.

Parmi les personnes qui utilisent les outils numériques, les personnes handicapées âgées de 18 à 59 ans rencontrent entre deux et cinq fois plus souvent des difficultés que celles n'ayant pas de handicap ► **figure 2**. Lorsqu'elles utilisent un ordinateur ou une tablette, 15 % des personnes âgées de 18 à 59 ans fortement limitées dans les activités quotidiennes et 9 % de celles ayant au moins une limitation fonctionnelle sévère ressentent au moins quelques difficultés, contre 3 % des personnes sans handicap du même âge. Elles ont aussi plus souvent des difficultés quand elles utilisent Internet pour communiquer, rechercher des informations ou faire des achats : entre 5 % et 11 % selon les catégories, contre 2 % pour les personnes sans handicap. Les jeunes handicapés rencontrent plus souvent des difficultés avec le numérique que ceux sans handicap, ces derniers n'ayant presque jamais de difficultés.

Les personnes handicapées âgées de 60 ans ou plus rencontrent deux fois plus souvent des difficultés avec le numérique que les personnes sans handicap du même âge. Ce ratio est moins élevé que chez les plus jeunes, les personnes âgées rencontrant dans l'ensemble plus souvent ces difficultés. Près de 33 % des personnes handicapées âgées de 60 ans ou plus qui utilisent un ordinateur ou une tablette ou qui font des démarches administratives en ligne ressentent des difficultés, contre respectivement 14 % et 19 % de celles n'ayant pas de handicap. Plus de 20 % d'entre elles rencontrent des difficultés quand elles utilisent Internet pour rechercher des informations ou communiquer, contre 14 % et 10 % des personnes sans handicap du même âge. ●

► Définitions

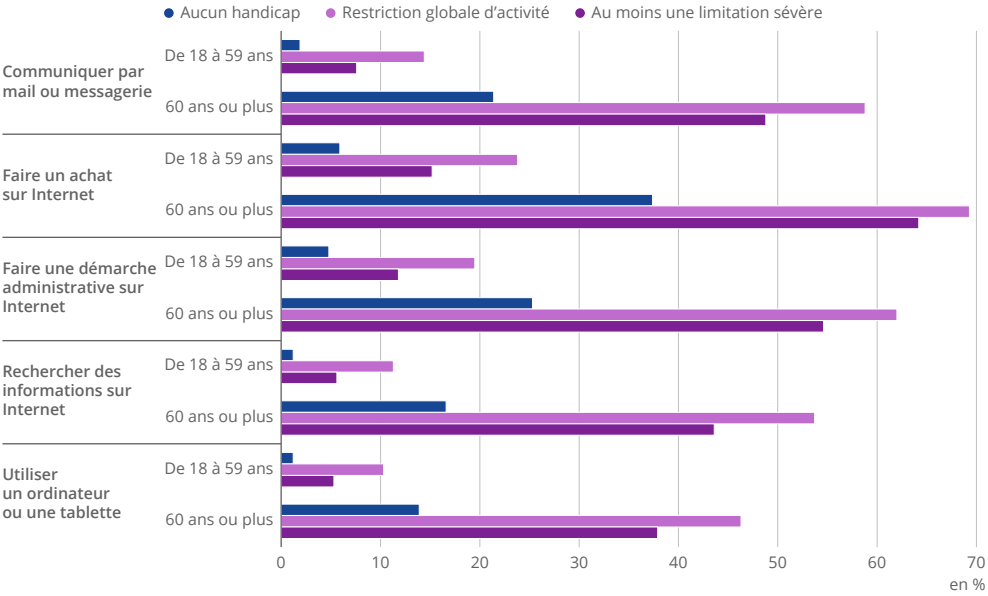
Le handicap au sens de la **restriction globale d'activité** s'appuie sur l'indicateur Gali (*Global activity limitation indicator*) qui identifie comme handicapées les personnes qui se déclarent fortement limitées depuis au moins 6 mois, à cause d'un problème de santé, dans les activités que les gens font habituellement.

Les **limitations fonctionnelles** sont des difficultés que les personnes peuvent éprouver dans l'exécution de tâches ou d'actions en raison de l'altération de leurs fonctions physiques (motrices ou autres), sensorielles (visuelles ou auditives), cognitives (mémoire, concentration ou prise de décision) ou relationnelles (comportementales ou psychologiques).

► Pour en savoir plus

- Retrouvez plus de données en téléchargement.
- « Le handicap, différentes approches pour une notion complexe », Études et résultats n° 1317, Drees, novembre 2024.

► 1. Part des personnes n'ayant pas de pratique numérique selon l'âge et la situation de handicap en 2022

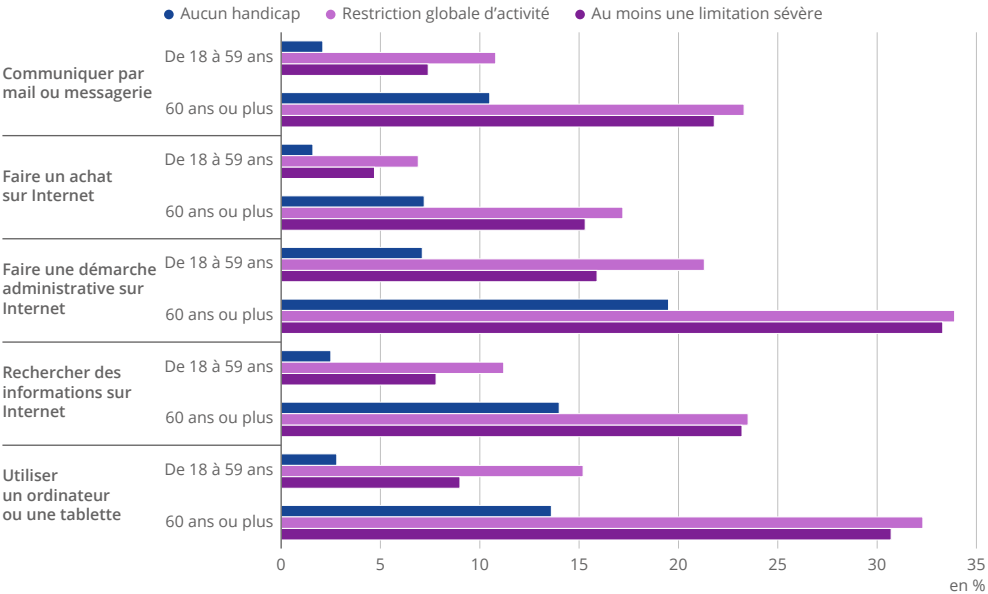


Lecture : En 2022, 14,4 % des personnes âgées de 18 à 59 ans, handicapées au sens de la restriction globale d'activité, ne communiquent jamais par mail ou messagerie.

Champ : France métropolitaine, personnes âgées de 18 ans ou plus vivant à domicile.

Source : Drees, enquête Autonomie 2022 en logement ordinaire.

► 2. Part des personnes ayant des difficultés dans leurs pratiques numériques selon l'âge et la situation de handicap en 2022



Lecture : En 2022, 10,8 % des personnes âgées de 18 à 59 ans, handicapées au sens de la restriction globale d'activité, qui communiquent par mail ou messagerie rencontrent des difficultés.

Champ : France métropolitaine, personnes âgées de 18 ans ou plus vivant à domicile et utilisant le numérique.

Source : Drees, enquête Autonomie 2022 en logement ordinaire.

2.7 Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données

Le nombre d'**infractions liées au numérique (ILN)** a plus que doublé depuis 2016 : 358 300 ILN en 2023, contre 160 600 en 2016. Parmi ces infractions, 17 800 **atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données (ASTAD)** ont été enregistrées par les forces de sécurité intérieure en 2023, contre 10 400 en 2016. Les ASTAD augmentent en moyenne de 8 % par an entre 2016 et 2023 mais leur proportion parmi la totalité des ILN est en baisse, de 6,5 % en 2016 à 5,0 % en 2023 ► **figure 1**. Sur cette période, le nombre de victimes augmente en moyenne de 12 % par an et le nombre de mis en cause de 7 % par an ► **figure 2**.

Les accès illégaux à un système informatique, comme par exemple les intrusions dans les serveurs d'une entreprise, représentent 64 % de l'ensemble des ASTAD en moyenne entre 2016 et 2023. Sur cette période, la part d'accès illégaux à un système informatique diminue, alors que la part d'interférences illégales avec des données informatiques, comme par exemple la destruction ou le chiffrement de fichiers, augmente : de 18 % en 2016 à 32 % en 2023 ► **figure 3**.

La victime est unique pour 98 % des ASTAD enregistrées par les forces de sécurité intérieure, en moyenne entre 2016 et 2023. Sur la période 2016-2023, 23 % des victimes d'ASTAD sont des **personnes morales**, contre 6 % pour les victimes d'ILN en général.

Sur la période 2016-2023, les personnes âgées de 30 à 59 ans sont surreprésentées parmi les victimes physiques d'ASTAD. Les personnes âgées de 15 à 44 ans et les hommes sont surreprésentés parmi les mis en cause. Entre 2016 et 2023, 1,3 % des victimes d'ASTAD ont moins de 15 ans, alors que c'est le cas de 4,8 % des personnes mises en cause. À l'inverse, les plus de 60 ans, qui forment 26,5 % des victimes, ne représentent que 3,8 % des mis en cause, soit la part la plus faible. Les proportions d'hommes et de femmes victimes d'ASTAD restent stables sur la période : 53,3 % des victimes et 24,0 % des mis en cause sont des femmes. 39,4 % des hommes mis en cause pour ASTAD ont entre 15 et 29 ans, contre 18,5 % dans la population totale du pays. Chez les femmes, les 30-44 ans sont surreprésentées parmi les mises en cause (39,0 % contre 18,3 %). ●

► Définitions

Les **infractions liées au numérique (ILN)** désignent les atteintes impliquant des outils numériques, à quelque niveau d'expertise technologique que ce soit. L'outil numérique peut être l'objet de l'infraction, comme c'est le cas dans les ASTAD, ou être le support d'une infraction, par exemple dans les cas de harcèlement sur Internet ou d'escroquerie en ligne. Les ILN regroupent des infractions de natures très diverses, distinguées en quatre grandes catégories : atteintes numériques aux biens (par exemple un détournement de moyen de paiement sans contact), atteintes numériques aux personnes (par exemple des discriminations sur Internet), atteintes numériques aux institutions (par exemple publication de contenus haineux) ou les atteintes aux législations spécifiques au numérique (par exemple les infractions à la loi Hadopi).

Les **atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données (ASTAD)** constituent un sous-champ des infractions liées au numérique et englobent toutes les infractions qui concernent directement les outils numériques, allant de l'intrusion simple à la destruction ou la mise hors service de l'outil numérique visé. Elles sont considérées comme le « haut du spectre » de la criminalité liée au numérique, généralement les plus complexes techniquement, et sont définies par les articles 323-1 à 323-8 du code de procédure pénale.

En droit français, une **personne morale** est un groupement doté de la personnalité juridique. Généralement une personne morale se compose d'un groupe de personnes physiques réunies pour accomplir quelque chose en commun. Ce groupe peut aussi réunir des personnes physiques et des personnes morales. Il peut aussi n'être constitué que d'un seul élément.

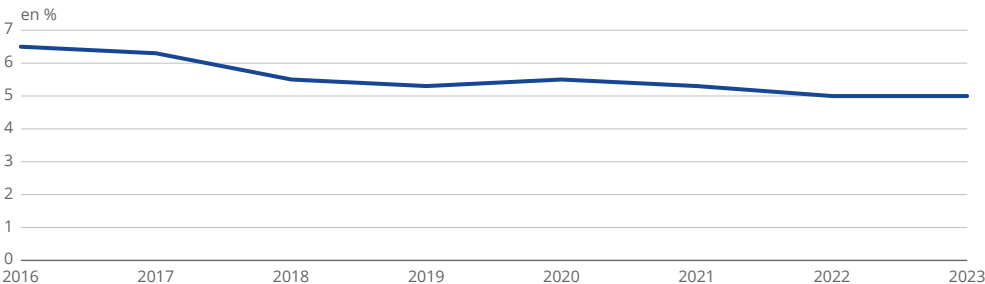
► Méthodes

La directive 2013/40 de l'Union européenne vise à harmoniser le droit pénal des États membres sur les attaques contre les systèmes d'information, en définissant des infractions et sanctions minimales, et en renforçant la coopération entre autorités nationales et autorités européennes (Eurojust, Europol et ENISA).

► Pour en savoir plus

« Les infractions liées au numérique enregistrées par la police et la gendarmerie de 2016 à 2023 : Panorama d'une criminalité hétérogène », Interstats Analyse n° 67, avril 2024.

► 1. Évolution de la proportion des ASTAD¹ parmi les infractions liées au numérique entre 2016 et 2023



¹ Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données.

Lecture : En 2023, les ASTAD représentent 5,0 % des infractions liées au numérique.

Champ : France.

Source : SSMSI, bases statistiques des infractions enregistrées ou élucidées par la police et la gendarmerie entre 2016 et 2023.

► 2. Proportion des victimes et mis en causes pour ASTAD¹ par sexe et tranche d'âge de 2016 à 2023

Tranche d'âge	Femmes			Hommes			Ensemble			en %	
	Part des victimes d'ASTAD	Part des mises en cause pour ASTAD	Part de la population française féminine	Part des victimes d'ASTAD	Part des mises en cause pour ASTAD	Part de la population française masculine	Part des victimes d'ASTAD	Part des mises en cause pour ASTAD	Part de la population française	Taux de croissance annuel moyen des victimes	Taux de croissance annuel moyen des mis en cause
De 0 à 14 ans	1,4	3,6	16,1	1,2	5,1	18,0	1,3	4,8	17,0	13,9	7,9
De 15 à 29 ans	18,5	28,8	16,8	14,5	39,4	18,5	16,6	36,9	17,6	11,4	8,4
De 30 à 44 ans	28,5	39,0	18,3	23,7	34,6	18,6	26,3	35,7	18,4	10,4	6,1
De 45 à 59 ans	29,1	23,5	18,9	29,6	17,4	19,5	29,3	18,9	19,2	11,3	5,8
60 ans ou plus	22,5	5,2	29,9	31,0	3,4	25,5	26,5	3,8	27,8	15,6	7,9
Ensemble (en volume)	42 038	3 380	///	36 877	10 690	///	78 915	14 070	///	11,6	7,1

/// : absence de résultat due à la nature des choses.

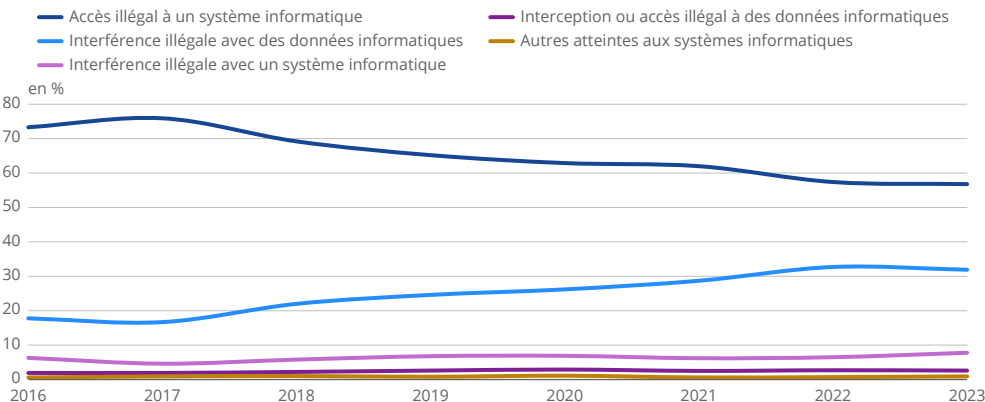
¹ Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données.

Lecture : Sur la période allant de 2016 à 2023, 1,4 % des femmes victimes d'ASTAD ont moins de 15 ans.

Champ : France, personnes physiques.

Sources : SSMSI, bases statistiques des victimes enregistrées par la police et la gendarmerie entre 2016 et 2023 ; bases statistiques des mis en cause pour des infractions élucidées par la police et la gendarmerie entre 2016 et 2023 ; Insee, estimation de population.

► 3. Évolution de la proportion des ASTAD¹ selon la classification européenne de 2016 à 2023



¹ Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données.

Note : La classification européenne des ASTAD est définie dans la directive 2013/40 de l'Union européenne.

Lecture : En 2023, 56,8 % des ASTAD enregistrées par les services de sécurité sont des accès illégaux à un système informatique.

Champ : France.

Source : SSMSI, bases statistiques des infractions enregistrées ou élucidées par la police et la gendarmerie entre 2016 et 2023.

2.8 Outils numériques et usages dans l'UE

En 2023, 93 % des ménages vivant dans un logement ordinaire ont un accès à Internet depuis leur domicile dans l'Union européenne (UE), contre 77 % en 2013 ► **figure 1**. Cette proportion a augmenté dans tous les pays, et plus fortement dans ceux qui étaient le moins équipés, et qui ont quasi rattrapé la moyenne européenne. Ainsi, la part des ménages ayant accès à Internet est passée de 56 % à 87 % en Grèce, de 54 % à 89 % en Bulgarie et de 58 % à 92 % en Roumanie. En France, 93 % des ménages ont un accès à Internet à domicile (+11 points en dix ans), au même niveau que la moyenne de l'UE.

En 2023, dans l'UE, 45 % des personnes âgées de 16 à 74 ans sont en difficulté avec les outils numériques. Elles peuvent être en situation d'**illectronisme** (12 %) ou avoir de faibles compétences numériques (33 %). Les parts de personnes en difficulté sont minimales aux Pays-Bas (17 %) et en Finlande (18 %). À l'opposé, la Roumanie (73 %) et la Bulgarie (64 %) sont les pays avec les taux les plus élevés de l'UE de personnes en difficulté, et en situation d'illectronisme. La population résidant en France est dans une situation intermédiaire, et légèrement moins en difficulté que la population européenne en moyenne : 41 % contre 45 % globalement, et 10 % contre 12 % concernant

l'illectronisme. Plusieurs facteurs peuvent expliquer les écarts au sein de l'UE, notamment le niveau de développement économique des pays, ou la structure par âge ou par diplôme de leur population.

En 2023, dans l'UE, 58 % des **internautes** âgés de 16 à 74 ans ont effectué au moins un achat en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête ► **figure 2**. Les Pays-Bas, la Suède et le Danemark sont sur le podium des pays avec le plus fort taux de personnes effectuant des achats en ligne (de 84 % à 80 %). À l'autre bout du classement, la Bulgarie, la Roumanie et l'Italie présentent les plus faibles taux (de 27 % à 39 %). En France, deux internautes sur trois ont acheté en ligne un produit ou un service, ce qui place le pays en neuvième position. La vente en ligne est moins pratiquée que l'achat : seulement 20 % des internautes dans l'UE ont vendu en ligne au moins un produit ou un service. La hiérarchie n'est pas tout à fait similaire : les Pays-Bas, Malte puis la Hongrie et le Danemark sont en haut du classement (de 41 % à 34 %). En bas du classement, la Grèce, la Roumanie et Chypre sont les pays avec les plus faibles proportions d'internautes vendant en ligne (de 5 % à 8 %). En France, cette part est de 25 % supérieure à la moyenne de l'UE. ●

► Définition

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 capacités 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 (voir Glossaire) 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.).

Un **internaute** est une personne ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.

► Pour en savoir plus

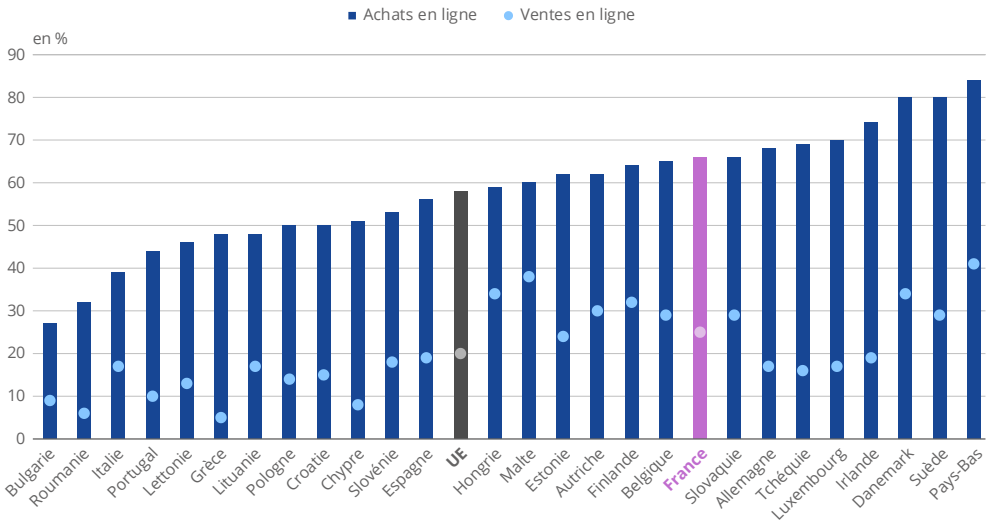
- Eurostat, « *Skills for the digital age* », avril 2024.
- « Des pratiques numériques durablement transformées par la crise sanitaire », Insee Focus n° 318, janvier 2024.
- « 15 % de la population est en situation d'illectronisme en 2021 », Insee Première n° 1953, juin 2023.

► 1. Accès à Internet à domicile et niveau de capacités numériques dans l'Union européenne

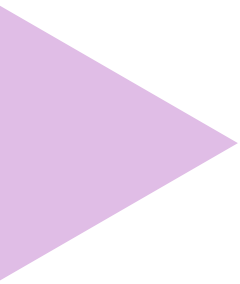
Pays	Part des ménages ayant accès à Internet à domicile		Part des personnes en situation d'illectronisme	Part des personnes ayant des capacités numériques faibles
	2013	2023		
			2023	
Allemagne	88	92	10	38
Autriche	81	95	7	29
Belgique	80	94	7	33
Bulgarie	54	89	25	39
Chypre	65	92	11	40
Croatie	65	90	17	24
Danemark	93	96	2	28
Espagne	70	96	7	27
Estonie	79	93	9	29
Finlande	89	97	3	15
France	82	93	10	31
Grèce	56	87	18	30
Hongrie	70	93	10	31
Irlande	82	94	7	20
Italie	69	92	18	36
Lettonie	72	93	10	44
Lituanie	65	89	14	33
Luxembourg	94	99	5	35
Malte	78	94	9	28
Pays-Bas	95	99	1	16
Pologne	72	93	17	38
Portugal	62	89	17	27
Roumanie	58	92	21	52
Slovaquie	78	91	15	34
Slovénie	76	94	13	40
Suède	93	95	3	30
Tchéquie	73	93	9	22
Union européenne (UE)	77	93	12	33

Lecture : En 2023, dans l'Union européenne, 93 % des ménages ont un accès à Internet à domicile contre 77 % des ménages en 2013.
Champ : Union européenne (UE), ménages dont au moins une personne est âgée de 16 à 74 ans (pour l'accès à Internet), personnes âgées de 16 à 74 ans (pour l'illectronisme et les capacités numériques), vivant dans un logement ordinaire.
Source : Eurostat, enquêtes TIC ménages 2013 et 2023.

► 2. Part des personnes de l'Union européenne ayant acheté ou vendu en ligne en 2023

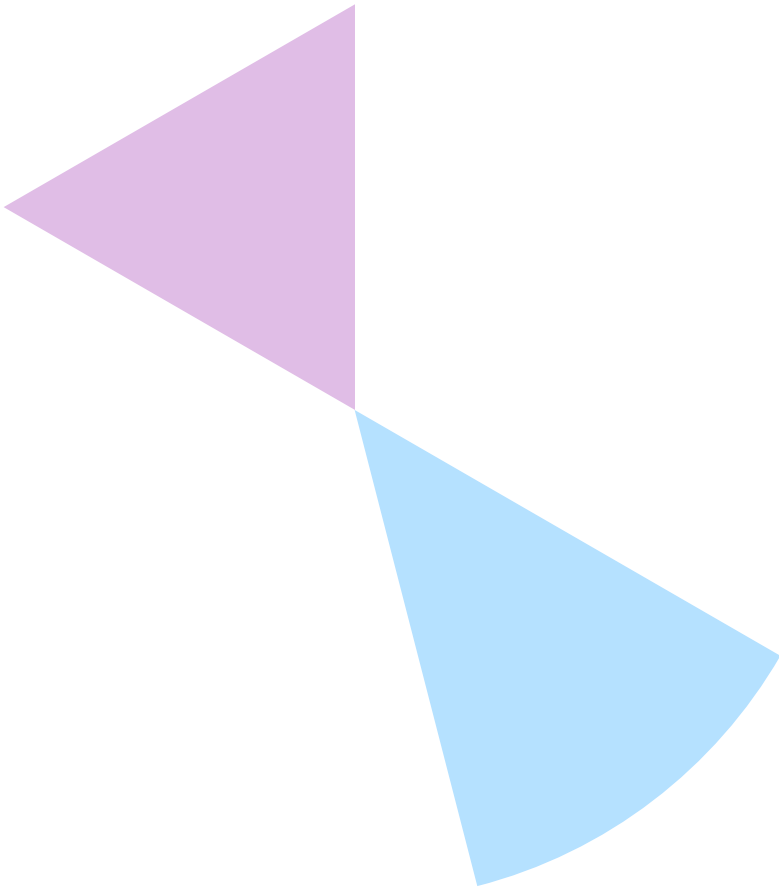


Lecture : En 2023, dans l'Union européenne (UE), 58 % des personnes ont effectué des achats en ligne au cours des trois mois précédant l'enquête. 20 % des personnes ont vendu en ligne des biens et services.
Champ : Union européenne (UE), personnes âgées de 16 à 74 ans, vivant dans un logement ordinaire et ayant utilisé Internet au cours des trois mois précédant l'enquête.
Source : Eurostat, enquête TIC ménages 2023.



Fiches

Usages professionnels



3.1 Sites et réseaux sociaux des entreprises

En 2023, 69 % des entreprises françaises de 10 salariés ou plus possèdent un **site web**, en propre ou partagé ► **figure 1**. Ces entreprises représentent 93 % du chiffre d'affaires total et 89 % de l'emploi total. Une part similaire d'entreprises (67 %) utilisent les **médias sociaux** : 65 % disposent d'un profil sur un réseau social tel que Facebook ou LinkedIn, 28 % utilisent une plateforme de partage de contenus multimédias (TikTok, YouTube, etc.), alors que seulement 9 % recourent à des sites de blogs d'entreprises ou microblogs (X, etc.). Une entreprise sur cinq n'est présente ni sur un site web, ni sur un média social, ces entreprises ne pesant que 4 % dans le chiffre d'affaires total.

Près des trois quarts des entreprises ayant un site web l'utilisent pour communiquer sur leur offre de biens, de services et leurs prix. Cette finalité est plus fréquente dans l'hébergement et la restauration (91 %), l'immobilier (85 %), et le commerce (82 %), des secteurs ayant besoin de toucher un large public de consommateurs ► **figure 2**. De façon cohérente, une majorité d'entreprises des secteurs de l'hébergement et de la restauration (66 %) et du commerce (56 %) proposent des fonctionnalités de commande ou de réservation en ligne. Par ailleurs, 58 % des entreprises du secteur de l'information et de la communication disposant d'un site web y partagent des offres d'emploi ou proposent un système de candidature en ligne, une proportion deux fois plus élevée que sur l'ensemble des secteurs.

L'utilisation des médias sociaux par les entreprises augmente avec leur taille. Parmi les entreprises mobilisant un média social, les principaux motifs d'utilisation sont de développer l'image du groupe ou des produits (74 %), de recruter des salariés (62 %), et d'obtenir ou de répondre aux retours de la clientèle (48 %). Alors que 87 % des entreprises de 250 salariés ou plus mobilisant un média social l'utilisent pour recruter, c'est le cas de seulement 57 % des entreprises de moins de 50 salariés ► **figure 3**. Ces dernières utilisent plus souvent les médias sociaux pour développer leur image que pour le recrutement.

En France, 10 % des entreprises de 10 salariés ou plus offrent à leur clientèle les services d'une application mobile, pour le suivi d'un programme fidélité, le commerce électronique ou le service client ► **figure 4**. Ces entreprises représentent néanmoins 37 % du chiffre d'affaires total et 28 % de l'emploi total. Les applications peuvent appartenir en propre à l'entreprise, ou être partagées au sein d'un réseau de franchises ou d'un groupe. Les applications mobiles sont plus répandues dans les entreprises du commerce (22 %), ainsi que dans celles de l'hébergement et de la restauration (17 %), de l'immobilier (16 %) et de l'information et de la communication (15 %). 79 % des entreprises proposant une application mobile ont également un site web et sont présentes sur au moins un média social. ●

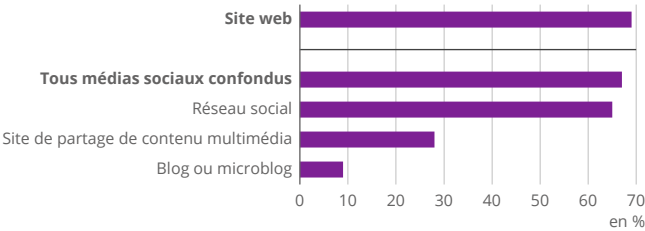
► Définitions

Un **site web** est un ensemble de pages web accessibles via Internet sur un serveur identifié par une adresse. Le site web d'une entreprise peut être le sien en propre ou celui d'un réseau auquel elle appartient (réseau de franchises, groupe, etc.). Les **médias sociaux** désignent trois types d'applications Internet : les réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn, Viadeo, Google+, etc.), les blogs d'entreprise ou microblogs (X, Present.ly, etc.) et les sites web de partage de contenu multimédia (YouTube, Instagram, TikTok, etc.).

► Pour en savoir plus

- « Les technologies de l'information et de la communication dans les entreprises en 2023 – Les données clientèle sont les plus analysées par les entreprises françaises », Insee Première n° 2030, décembre 2024.
- « Les TIC et le commerce électronique dans les entreprises en 2023 », Insee Résultats, décembre 2023.

► 1. Part des entreprises ayant une présence en ligne en 2023



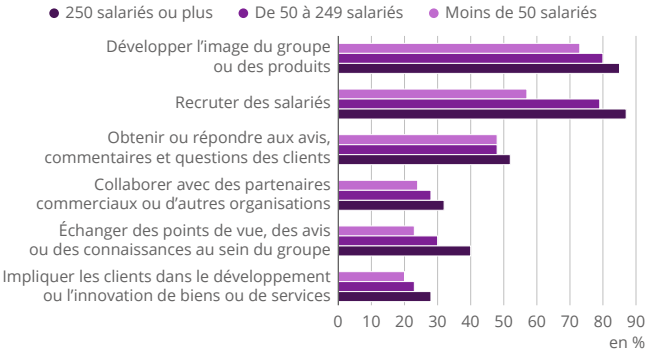
Lecture : En 2023, 69 % des entreprises françaises ont un site web, en propre ou partagé (réseau de franchises, groupe, etc.).
Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.
Source : Insee, enquête TIC entreprises 2023.

► 2. Fonctionnalités du site web utilisées par les entreprises, selon le secteur, en 2023 en %

Secteur de l'entreprise	Description ou prix de biens ou de services	Commande ou réservation en ligne	Suivi de commande par le client	Annonces de postes vacants ou système de candidature en ligne
Activités de services administratifs et de soutien	74	17	8	40
Activités immobilières	85	15	11	44
Activités spécialisées, scientifiques et techniques	64	9	5	41
Commerce	82	56	38	24
Construction	55	4	1	15
Hébergement et restauration	91	66	26	20
Industrie manufacturière	73	24	13	25
Information et communication	74	24	13	58
Production et distribution d'énergie, d'eau, gestion des déchets, dépollution	76	18	9	29
Transports et entreposage	70	17	12	34
Ensemble	74	30	17	29

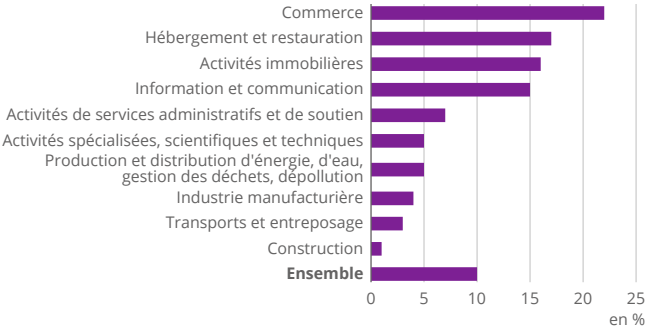
Lecture : En 2023, 74 % des entreprises françaises ayant un site web y proposent une description ou le prix de biens ou de services.
Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance, ayant un site web.
Source : Insee, enquête TIC entreprises 2023.

► 3. Motifs de présence des entreprises sur les médias sociaux, par taille d'entreprise, en 2023



Lecture : En 2023, 73 % des entreprises françaises de moins de 50 salariés utilisant un média social le font pour développer l'image de leur groupe ou de leurs produits.
Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance, utilisant un média social.
Source : Insee, enquête TIC entreprises 2023.

► 4. Part des entreprises ayant une application mobile, par secteur, en 2023



Lecture : En 2023, 22 % des entreprises françaises du commerce proposent l'usage d'une application mobile à leur clientèle.
Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.
Source : Insee, enquête TIC entreprises 2023.

3.2 Intelligence artificielle dans les entreprises

En 2024, 10 % des entreprises françaises de 10 salariés ou plus déclarent utiliser une technologie d'**intelligence artificielle (IA)**, contre 6 % en 2023 ► **figure 1**. L'adoption de ces technologies progresse quel que soit le secteur d'activité ou la taille de l'entreprise.

L'usage de l'IA augmente avec la taille de l'entreprise : 9 % des entreprises de moins de 50 salariés et 15 % des entreprises de 50 à 249 salariés y ont recours, contre 33 % de celles de 250 salariés ou plus. Ainsi, les entreprises utilisant l'IA concentrent la moitié du chiffre d'affaires total et représentent deux cinquièmes de l'emploi total. Le recours à ces technologies diffère également fortement selon les secteurs d'activité. Les entreprises du secteur de l'information et de la communication sont les plus utilisatrices : 42 % déclarent employer des technologies d'IA, en hausse de 12 points par rapport à 2023. Les entreprises des secteurs des activités spécialisées, scientifiques et techniques (17 %) utilisent aussi l'IA, bien que moins fréquemment. L'usage de l'IA est rare dans les entreprises des transports et de l'entreposage (5 %), de l'hébergement et de la restauration (5 %) et du secteur de la construction (3 %). L'usage de l'IA a augmenté entre 2023 et 2024, dans tous les secteurs et même doublé dans le commerce (de 4 % en 2023 à 10 % en 2024), ou les activités immobilières (de 7 % à 14 %).

Les technologies utilisant l'IA les plus répandues sont celles réalisant des analyses de langage écrit (44 %) et d'apprentissage automatique

(*machine learning*) pour l'analyse de données (41 %) ► **figure 2**. Un tiers des entreprises mobilisent des technologies automatisant différentes tâches ou assistant dans la prise de décision et un tiers également utilisent des technologies générant du langage parlé ou écrit. Ces dernières technologies sont celles qui ont le plus progressé en un an (+13 points) avec celles qui convertissent du langage parlé en un format lisible par une machine (+5 points). Enfin, plus d'une entreprise mobilisant de l'IA sur deux déclare utiliser au moins deux technologies d'IA.

Les entreprises utilisent des logiciels ou systèmes d'intelligence artificielle pour des finalités très diverses : marketing, production, administration, comptabilité, organisation, recherche et développement et sécurité informatique. En 2024, parmi les entreprises qui utilisent l'IA, 28 % la mobilisent pour le marketing ou les ventes, en progression de 11 points en un an ► **figure 3**. Enfin, l'utilisation de l'IA pour l'organisation des processus d'administration a doublé, de 11 % en 2023 à 24 % en 2024.

L'acquisition des technologies d'IA des entreprises repose majoritairement sur l'achat des logiciels ou systèmes du commerce prêts à l'emploi, pour 69 % des entreprises utilisant l'IA. Moins fréquemment, les entreprises acquièrent les technologies d'IA en passant des contrats avec des prestataires (29 %), en les développant en interne ou en modifiant des logiciels libres (24 %) ou achetés (14 %). ●

► Définitions

L'**intelligence artificielle (IA)** fait référence aux systèmes utilisant des technologies comme la fouille de textes (*textmining*), la vision par ordinateur, la reconnaissance automatique de la parole, la génération automatique de texte, l'apprentissage automatique (*machine learning*) ou l'apprentissage profond. L'intelligence artificielle rassemble, utilise ou produit des données, pour par exemple prédire, recommander ou décider, avec des niveaux d'autonomie variés.

► Pour en savoir plus

- « Les technologies de l'information et de la communication dans les entreprises en 2024 - Une entreprise sur dix déclare utiliser l'intelligence artificielle », Insee Première n° 2061, juillet 2025.
- « Les TIC et le commerce électronique dans les entreprises en 2024 », Insee Résultats, janvier 2025.

► 1. Part des entreprises utilisant au moins une technologie d'intelligence artificielle

en %

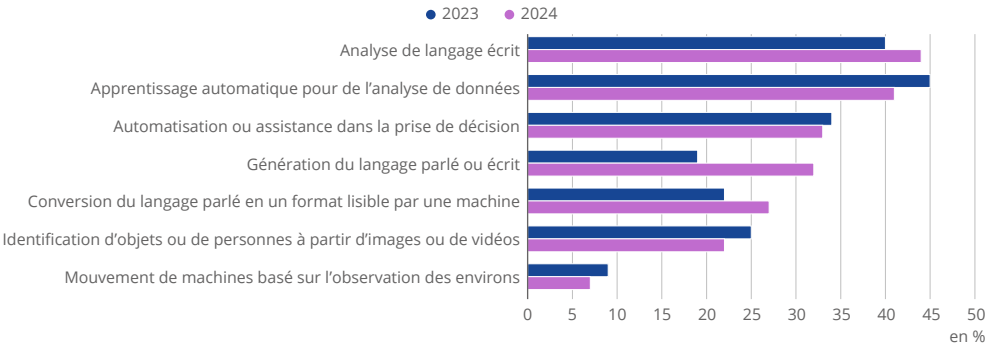
Caractéristiques	2023	2024
Taille de l'entreprise		
De 10 à 49 salariés	5	9
De 50 à 249 salariés	10	15
250 salariés ou plus	21	33
Secteur d'activité		
Activités de services administratifs et de soutien	6	11
Activités immobilières	7	14
Activités spécialisées, scientifiques et techniques	14	17
Commerce	4	10
Construction	2	3
Hébergement et restauration	2	5
Industrie manufacturière	5	7
Information et communication	30	42
Production et distribution d'énergie, d'eau, gestion des déchets, dépollution	5	9
Transports et entreposage	2	5
Ensemble	6	10

Lecture : En 2024, 10 % des entreprises utilisent au moins une technologie d'intelligence artificielle.

Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.

Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.

► 2. Type de technologie mobilisée par les entreprises qui utilisent l'intelligence artificielle

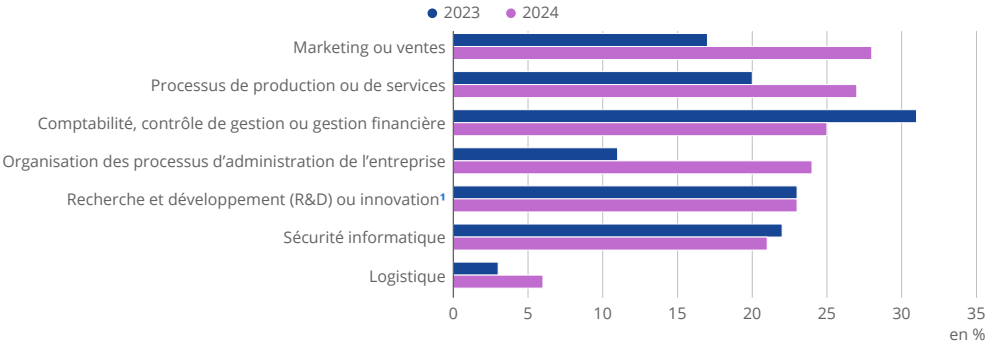


Lecture : En 2024, 44 % des entreprises utilisant l'IA mobilisent une technologie réalisant des analyses de langage écrit.

Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance, et utilisant au moins une technologie d'intelligence artificielle.

Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.

► 3. Finalités d'utilisation par les entreprises des technologies d'intelligence artificielle



¹ À l'exclusion de la recherche sur l'intelligence artificielle.

Lecture : En 2024, 28 % des entreprises utilisant des logiciels ou systèmes d'intelligence artificielle les mobilisent pour le marketing ou les ventes.

Champ : France, entreprises de 10 salariés ou plus des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance, et utilisant au moins une technologie d'intelligence artificielle.

Source : Insee, enquête TIC entreprises 2024.

3.3 Offre de formation en distanciel

En 2023, 90 500 places avec des modalités d'enseignement à distance sont proposées sur la plateforme Parcoursup pour des **formations** de première année de l'enseignement supérieur ► **figure 1**. Cela représente 12 % de l'ensemble des places proposées. La **formation en distanciel** est la plus développée dans le secteur de la santé et du social : 58 % des places en institut de formation en soins infirmiers (IFSI), 44 % en parcours d'accès spécifique santé (PASS), 39 % en établissement de formation en travail social (EFTS) et 35 % en licence généraliste avec option accès santé (L.AS). Ces filières concentrent 44 % des places de première année de premier cycle comprenant de l'enseignement à distance, mais elles comportent systématiquement une partie des cours en présentiel. Les filières proposant un enseignement complètement à distance sont principalement des BTS services ainsi que certaines licences générales, notamment celles des filières « arts, lettres, langues » et « sciences humaines et sociales ».

En **formation continue**, 44 % des organismes de formation dispensent des cours à distance en 2023 ► **figure 2**. Le recours au distanciel croît avec le chiffre d'affaires (38 % des organismes réalisant moins de 10 000 euros de chiffre d'affaires y ont recours, contre 65 % de ceux dépassant 1 million d'euros), et diminue avec l'ancienneté de l'organisme (47 % pour ceux de moins de 3 ans, contre 39 % pour les plus anciens).

Dans l'enseignement supérieur, sur les 36 100 places de première année proposées dans des formations complètement en distanciel, 10 500 ont été acceptées par les candidats, soit 29 % des places proposées, contre 94 % pour les formations partiellement à distance ► **figure 3**. Les candidats acceptant des places en formation complètement en distanciel

sont en moyenne plus âgés que l'ensemble des candidats acceptant une place. Ils sont aussi moins souvent néo-bacheliers (27 % contre 75 %) et moins souvent de nationalité française (85 % contre 91 %). Les candidats acceptant des formations dont une partie ou la totalité se fait à distance sont plus souvent des femmes (73 % contre 56 %). Cet écart est principalement dû à la proportion plus élevée de femmes dans les formations des secteurs médicaux, paramédicaux et sociaux qui mobilisent davantage des modalités de formation à distance.

Sur 32 millions de formations continues à but professionnel dispensées en 2022, 31 % ont été suivies partiellement ou complètement à distance ► **figure 4**. Le recours aux formations en distanciel est un peu plus fréquent parmi les personnes en emploi et les chômeurs (respectivement 32 % et 30 % des formations suivies) que chez les inactifs (24 %). Les cadres suivent plus souvent des formations à distance (46 %) que les employés (21 %) et les ouvriers (9 %). Dans ces deux derniers cas, les formations se déroulent davantage en situation de travail et portent principalement sur la sécurité, l'hygiène et les transports : ce format et ces domaines sont peu adaptés au distanciel. À l'inverse, les cadres participent plus fréquemment à des cours collectifs et séminaires, dans les domaines du commerce et de l'administration, mieux adaptés au distanciel. Le distanciel est également plus répandu dans le secteur tertiaire (34 %). Les jeunes adultes accèdent moins que leurs aînés au distanciel : 18 % des formations des 18-24 ans, contre 37 % de celles des 55-64 ans. La part du distanciel croît avec le niveau de diplôme : 16 % des formations professionnelles continues suivies par les diplômés d'un niveau inférieur au bac l'ont été à distance, contre 39 % pour celles d'un niveau bac+5 ou plus. ●

► Définitions

Une **formation** est une forme d'apprentissage à la fois organisé et institutionnalisé, supposant une relation formalisée entre un formateur et un formé, y compris à distance.

La **formation en distanciel** est un enseignement dispensé principalement à l'aide d'outils numériques, qui ne nécessite pas la présence des apprenants et des enseignants dans un même lieu physique.

La **formation continue** désigne la formation suivie par des personnes ayant terminé leurs études initiales.

Dans les Bilans Pédagogiques et Financiers (BPF), est considéré comme **centre de formations d'apprentis (CFA) exclusif** un CFA percevant des fonds de la part des opérateurs de compétences au titre de l'apprentissage et dont la part d'apprentis est supérieure à 80 % sur l'ensemble des formés par l'organisme de formation.

► Pour en savoir plus

Retrouvez plus de données en téléchargement.

► 1. Places dans des formations du supérieur avec des modalités d'enseignement à distance en %

Formations	Capacité d'accueil pour des formations avec possibilité d'enseignement à distance		dont enseignement complètement à distance	dont enseignement partiellement à distance	Part des places en distanciel dans l'ensemble des places offertes
	Effectifs	Part			
Licence (hors L.AS) ¹	17 200	19,0	8,8	4,1	5,5
Licence généraliste avec option Accès Santé (LAS)	7 800	8,6	0,0	8,6	35,3
Parcours d'accès spécifique santé (PASS)	11 700	13,0	0,0	13,0	44,2
Bachelor universitaire de technologie (BUT)	900	1,0	0,1	1,0	1,5
BTS	28 100	31,0	30,7	0,3	16,4
Classe préparatoire aux grandes écoles (CPGE)	0	0,0	0,0	0,0	0,0
Institut de formation en soins infirmiers (IFSI)	17 000	18,8	0,0	18,8	58,0
École d'ingénieurs	100	0,1	0,0	0,1	0,4
École de commerce	1 600	1,8	0,0	1,8	7,5
Établissement de formation en travail social (EFTS)	2 900	3,2	0,0	3,2	39,2
Autres formations	3 200	3,6	0,4	3,2	6,7
Ensemble des formations en 1^{re} année de 1^{er} cycle¹	90 500	100	39,9	54,0	11,7
Ensemble des formations en 1^{re} année de master	6 000	100	28,3	71,7	3,4

1 Pour 6,1 % des licences (hors L.AS), les modalités d'enseignement à distance ne sont pas connues.
Lecture : En 2023, 90 500 places de formation en première année de premier cycle sont proposées avec des modalités d'enseignement à distance. Parmi elles, 19,0 % concernent les licences hors L.AS, dont 8,8 % complètement en distanciel. En licence hors L.AS, 5,5 % des places proposées ont des modalités d'enseignement à distance.
Champ : France, formations proposant des enseignements à distance sur Parcoursup et Mon Master.
Source : Parcoursup et Mon Master, campagnes 2023 ; traitement SIES.

► 2. Part des organismes de formation ayant dispensé de la formation à distance, selon leurs caractéristiques dans les BPF en 2023 en %

Caractéristiques		Part	Lecture : En 2023, 47 % des organismes de formation ayant 3 ans ou moins d'existence ont eu recours à la formation à distance. Champ : France, organismes de formation ayant rempli un Bilan Pédagogique et Financier (BPF) et ayant un chiffre d'affaires dédié à la formation positif en 2023, hors CFA exclusifs. Source : Bilans Pédagogiques et Financiers 2023.
Âge de l'établissement	3 ans ou moins	47	
	De 4 à 9 ans	45	
	De 10 à 20 ans	42	
	Plus de 20 ans	39	
Chiffre d'affaires	De 0 à 10 000 euros	38	
	De 10 001 à 100 000 euros	43	
	De 100 001 à 1 000 000 euros	50	
	Plus de 1 million d'euros	65	
Ensemble		44	

► 3. Candidats ayant accepté une proposition de formation à distance sur Parcoursup

Modalités d'enseignement à distance	Effectifs		Part (en %)			
		Néo-bacheliers	Femmes	18 ans ou moins	Origine très favorisée ¹	Nationalité française
Complètement à distance	10 500	27	67	21	33	85
Partiellement à distance	45 800	72	75	66	41	93
Non connues	5 000	46	68	39	31	89
Ensemble des formations avec enseignement à distance	61 300	62	73	56	39	91
Ensemble des formations	635 000	75	56	66	41	91

1 Le candidat a une origine sociale très favorisée si son ou ses parent(s) sont cadres (ou retraités cadres), chefs d'entreprise d'au moins 10 salariés, professions libérales ou enseignants.
Lecture : 61 300 candidats ont accepté une proposition de formation avec des modalités d'enseignement à distance, dont 62 % de néo-bacheliers.
Champ : France, candidats ayant accepté une proposition de formation sur Parcoursup.
Source : Parcoursup, campagne 2023 ; traitement SIES.

► 4. Part des formations professionnelles continues suivies en partie ou complètement à distance en %

Caractéristiques		Part	Note : Les informations sur la catégorie socioprofessionnelle et le secteur d'activité concernent les personnes en emploi au moment de l'enquête. Lecture : En 2022, 31 % des formations non formelles à but professionnel ont été suivies uniquement ou en partie à distance. Champ : France, formations non formelles à but professionnel dispensées à des personnes sorties de formation initiale, en emploi, âgées de 18 à 64 ans, hors retraités, au cours des 12 mois précédant l'enquête. Sources : Insee-Dares, enquête Formation tout au Long de la Vie 2022-2023.
Statut à l'entrée en formation			
Emploi		32	
Chômage		30	
Inactif		24	
Catégorie socioprofessionnelle			
Agriculteurs exploitants et artisans, commerçants et chefs d'entreprise		35	
Ouvriers		9	
Employés		21	
Professions intermédiaires		26	
Cadres et professions intellectuelles supérieures		46	
Secteur d'activité			
Agriculture		24	
Construction		16	
Industrie		27	
Tertiaire		34	
Ensemble		31	

3.4 Pratique du télétravail

En 2023, un quart des salariés télétravaillent au moins quelques demi-journées par mois ► **figure 1**. Entre 2019 et 2023, la part de télétravailleurs, même occasionnels, a nettement augmenté : elle est passée de 9 % en 2019 à 31 % en 2021, avant de refluer à 26 % en 2023. Cette évolution traduit l'essor, voire l'obligation, du télétravail durant la crise sanitaire et un repli partiel par la suite.

Le **télétravail** occasionnel (quelques jours ou demi-journées par mois) et le télétravail régulier d'un jour ou deux par semaine ont tous deux nettement augmenté sur l'ensemble de la période. En 2023, 5 % des salariés télétravaillent un jour par semaine et 8 % deux jours. En revanche, le télétravail de trois jours ou plus par semaine, quasi inexistant en 2019, a connu un pic durant la crise sanitaire (18 % des salariés en 2021), avant de baisser drastiquement en 2023 (5 %). Cette diminution s'est accompagnée d'une redistribution du télétravail vers des fréquences plus modérées, illustrant une adaptation progressive des modes de travail.

Les caractéristiques sociodémographiques et les conditions d'emploi des personnes en télétravail ont également évolué entre 2019 et 2023.

Les femmes, initialement moins concernées, télétravaillent désormais un peu plus fréquemment que les hommes (27 % contre 25 %) ► **figure 2**. Les disparités selon les catégories socioprofessionnelles restent marquées : en 2023, 65 % des cadres télétravaillent, contre 28 % des professions intermédiaires, 11 % des employés et presque aucun ouvrier. Le télétravail est également plus répandu dans le secteur privé (30 %) que dans la fonction publique (19 %), ainsi

que parmi les salariés en contrat « stable » (28 %) par rapport à ceux en contrat à durée limitée (14 %). Pour les cadres et les salariés du privé, la part de télétravailleurs reste relativement stable entre 2021 et 2023.

Parmi les télétravailleurs, les interactions et le soutien social (des collègues comme de la hiérarchie) sont jugés plus souvent dégradés en télétravail que sur site. Par exemple, en 2023, la part de télétravailleurs déclarant une absence de discussion avec le collectif de travail plus prononcée à distance que sur site dépasse de 23 points de pourcentage celle de ceux qui déclarent que cette absence est moins prononcée que sur site ► **figure 3**. Au contraire, les interruptions de tâches sont jugées nettement moins fréquentes en télétravail que sur site : -51 points, soit un écart de points de pourcentage en faveur de ceux qui déclarent que les interruptions sont plus fréquentes sur site. Le télétravail semble aussi garantir une plus grande autonomie dans l'organisation du travail (-30 points) tout comme réduire la pression au travail (-27 points) et les plaintes des proches concernant l'équilibre entre vie professionnelle et personnelle (-15 points).

En 2023, 60 % des salariés estiment occuper un poste non télétravaillable et 6 % ne souhaitent pas télétravailler ► **figure 4**. Leurs souhaits de télétravail ont peu évolué entre 2021 et 2023. Seuls 2 % des salariés expriment le souhait de télétravailler à temps plein. Parmi les télétravailleurs, les préférences restent aussi relativement stables. Environ six télétravailleurs sur dix privilégient une pratique comprise entre deux et quatre jours, en 2023 comme en 2021. ●

► Définitions

Le **télétravail** consiste à réaliser des tâches, qui auraient pu être exécutées sur le lieu habituel de travail, hors des locaux de son employeur, pendant ses horaires habituels de travail, en utilisant les technologies de l'information et de la communication. Dans l'enquête sur le vécu du travail depuis la crise sanitaire (Tracov 2), les salariés déclarent directement s'ils pratiquent ou non le télétravail, sans recours à une définition normée.

► Pour en savoir plus

- « Les risques psychosociaux associés au développement du télétravail », Recherche en Bref n° 1, mars 2025.
- « Le télétravail améliore-t-il les conditions de travail et de vie des salariés ? », Dares Analyses n° 65, novembre 2024.
- « Comment évolue la pratique du télétravail depuis la crise sanitaire ? », Dares Analyses n° 64, novembre 2024.

► 1. Part de salariés en télétravail en 2019, 2021 et 2023 en %

Fréquence du télétravail	2019	2021	2023
Trois jours ou plus par semaine	1	18	5
Deux jours par semaine	1	5	8
Un jour par semaine	2	3	5
Quelques jours ou demi-journées par mois	4	4	8
Jamais	91	69	74

Lecture : En 2019, 4 % des salariés pratiquent le télétravail quelques jours ou demi-journées par mois.

Champ : France métropolitaine, salariés âgés de 20 à 62 ans.

Source : Dares, enquêtes conditions de travail 2019, Tracov 1 et Tracov 2.

► 2. Part de télétravailleurs selon les caractéristiques sociodémographiques et les conditions d'emploi entre 2019, 2021 et 2023 en %

Caractéristiques	2019	2021	2023
Genre	Femmes	7	31
	Hommes	10	30
Catégorie socioprofessionnelle	Cadres	28	65
	Professions intermédiaires	9	41
	Employé(e)s	3	17
	Ouvrier(e)s	0	3
Employeur	Secteur privé	9	32
	Fonction publique	6	28
Contrat	À durée limitée ¹	6	20
	CDI ou fonctionnaires	9	32

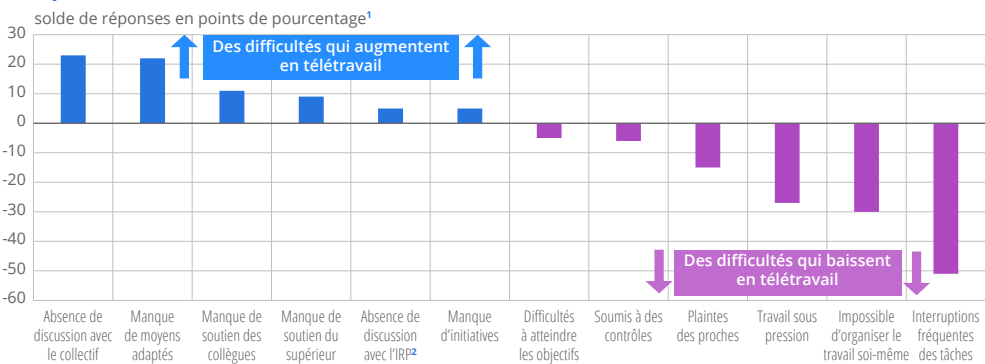
¹ CDD, intérim, apprentis, stagiaires.

Lecture : En 2019, 7 % des femmes salariées télétravaillent au moins occasionnellement.

Champ : France métropolitaine, salariés âgés de 20 à 62 ans.

Source : Dares, enquêtes conditions de travail 2019, Tracov 1 et Tracov 2.

► 3. Différences de conditions de travail des télétravailleurs entre activité à distance et présence sur site, en 2023



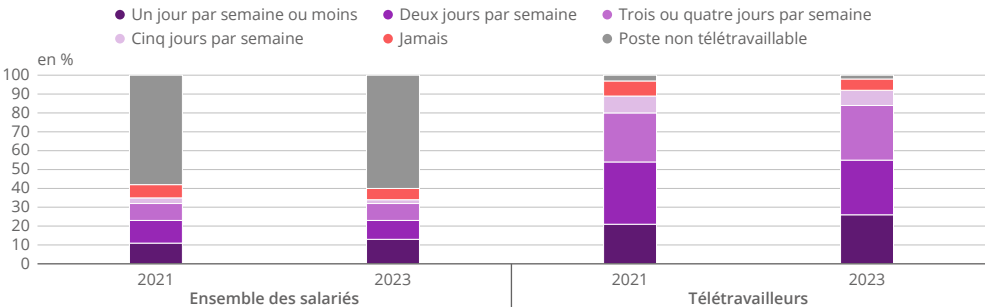
1 Le solde de réponses correspond à l'écart entre le pourcentage de salariés télétravailleurs qui jugent une dimension des conditions de travail « moins bonne » à distance que sur site et le pourcentage de ceux qui la considèrent « meilleure ». Un solde net négatif signifie que les conditions de travail sont meilleures en moyenne en distanciel qu'en présentiel, et vice versa.

2 Instance représentative du personnel.

Lecture : En 2023, la proportion de télétravailleurs qui déclarent devoir interrompre leurs tâches plus fréquemment en télétravail que sur site est inférieure de 51 points de pourcentage à la proportion de ceux qui déclarent l'inverse.

Champ : France métropolitaine, salariés télétravailleurs. **Source :** Dares, enquête Tracov 2.

► 4. Souhaits de télétravail en 2021 et 2023



Note : Certaines personnes déclarent que leur poste ne se prête pas au télétravail alors qu'ils sont télétravailleurs.

Lecture : En 2021, 12 % des salariés souhaiteraient pratiquer le télétravail deux jours par semaine.

Champ : France métropolitaine, salariés âgés de 20 à 62 ans. **Source :** Dares, enquêtes Tracov 1 et Tracov 2.

3.5 Utilisation pédagogique du numérique au collège

En 2022, les professeurs de collège des secteurs public et privé sous contrat en France font peu appel au numérique dans leur pratique pédagogique, relativement aux autres pratiques documentées par l'enquête Epode (Enquête PériODique sur l'Enseignement). L'utilisation pédagogique du numérique progresse par rapport à 2018, mais reste moins adoptée par les enseignants que d'autres pratiques, comme l'explicitation de l'enseignement ou le développement de l'autonomie des élèves.

Les pratiques qui intègrent le numérique pour permettre aux élèves de s'évaluer en amont et en aval d'une situation d'apprentissage ont nettement progressé, à rebours des autres usages pédagogiques du numérique. En 2022, 19 % des enseignants déclarent recourir fréquemment au numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage, contre 13 % des enseignants en 2018 ► [figure 1a](#). 15 % des enseignants déclarent utiliser fréquemment le numérique en 2022 pour mesurer les acquis ou lacunes avant l'apprentissage, contre 10 % en 2018. En revanche, en 2022, les professeurs de collège déclarent autant mettre à disposition des outils numériques pour amener les élèves à réaliser des productions variées qu'en 2018 (respectivement 39 et 38 %).

En 2022, les enseignants déclarent ces pratiques numériques davantage prioritaires et faisables : 42 % des enseignants interrogés considèrent la

pratique qui permet aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage comme « plutôt prioritaire » ou « très prioritaire », contre 30 % en 2018 ► [figure 1c](#). En 2022, 50 % des enseignants considèrent cette pratique comme « plutôt faisable » ou « tout à fait faisable », contre 37 % en 2018 ► [figure 1b](#). À l'inverse, la priorité et la faisabilité déclarées des autres pratiques pédagogiques liées au numérique progressent moins, voire diminuent. Par exemple, en 2018 comme en 2022, 46 % des enseignants déclarent mobiliser fréquemment le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers. La faisabilité déclarée de cette pratique reste stable, avec 54 % en 2018 et 52 % en 2022.

Certains usages du numérique varient selon des caractéristiques contextuelles, comme le secteur d'enseignement. Les enseignants exerçant dans des collèges publics de **l'éducation prioritaire (EP)** déclarent plus souvent avoir recours au numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs acquis ou lacunes que ne le déclarent leurs collègues exerçant dans des collèges publics hors EP ou privés sous contrat ► [figure 2](#). Les enseignants du secteur privé sous contrat déclarent plus souvent avoir recours au numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers : 55 % d'entre eux disent y recourir fréquemment, contre 43 % des enseignants de l'EP et 44 % du secteur public hors EP. ●

► Définition

Éducation prioritaire (EP) : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

« Enquête Epode sur les pratiques enseignantes : premiers résultats au collège de l'édition 2022 », Note d'Information n° 25-27, Depp, avril 2025.

► 1a. Évolution de la fréquence déclarée pour l'utilisation pédagogique du numérique, en 2018 et 2022

Pratiques liées à l'utilisation pédagogique du numérique	en %	
	2018	2022
Utiliser le numérique pour favoriser les échanges des élèves avec des personnes hors de la classe (blogs, forums, réseaux sociaux, etc.)	6	7
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs acquis ou leurs lacunes avant d'entrer dans une situation d'apprentissage	10	15
Utiliser le numérique pour mutualiser les productions individuelles et favoriser les productions collectives	22	21
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage	13	19
Demander aux élèves d'utiliser le numérique pour étudier certaines notions avant ou au début de la séance de cours afin d'engager leur réflexion en classe (visionner des ressources numériques, lire un texte, etc.)	30	28
Donner accès aux élèves à des outils numériques multiples pour réaliser des productions variées (texte, audio, vidéo, etc.)	38	39
Utiliser le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.)	46	46

Lecture : En 2022, 46 % des enseignants de collège déclarent utiliser « toujours » ou « assez souvent » le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.).

► 1b. Évolution de la faisabilité déclarée pour l'utilisation pédagogique du numérique, en 2018 et 2022

Pratiques liées à l'utilisation pédagogique du numérique	en %	
	2018	2022
Utiliser le numérique pour favoriser les échanges des élèves avec des personnes hors de la classe (blogs, forums, réseaux sociaux, etc.)	25	29
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs acquis ou leurs lacunes avant d'entrer dans une situation d'apprentissage	35	45
Utiliser le numérique pour mutualiser les productions individuelles et favoriser les productions collectives	44	47
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage	37	50
Demander aux élèves d'utiliser le numérique pour étudier certaines notions avant ou au début de la séance de cours afin d'engager leur réflexion en classe (visionner des ressources numériques, lire un texte, etc.)	55	55
Donner accès aux élèves à des outils numériques multiples pour réaliser des productions variées (texte, audio, vidéo, etc.)	53	57
Utiliser le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.)	54	52

Lecture : En 2022, 52 % des enseignants de collège déclarent comme « plutôt faisable » ou « tout à fait faisable » l'utilisation du numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.).

► 1c. Évolution de la priorité déclarée pour l'utilisation pédagogique du numérique, en 2018 et 2022

Pratiques liées à l'utilisation pédagogique du numérique	en %	
	2018	2022
Utiliser le numérique pour favoriser les échanges des élèves avec des personnes hors de la classe (blogs, forums, réseaux sociaux, etc.)	13	14
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs acquis ou leurs lacunes avant d'entrer dans une situation d'apprentissage	28	37
Utiliser le numérique pour mutualiser les productions individuelles et favoriser les productions collectives	40	40
Utiliser le numérique pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'issue d'une situation d'apprentissage	30	42
Demander aux élèves d'utiliser le numérique pour étudier certaines notions avant ou au début de la séance de cours afin d'engager leur réflexion en classe (visionner des ressources numériques, lire un texte, etc.)	45	44
Donner accès aux élèves à des outils numériques multiples pour réaliser des productions variées (texte, audio, vidéo, etc.)	54	54
Utiliser le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.)	75	77

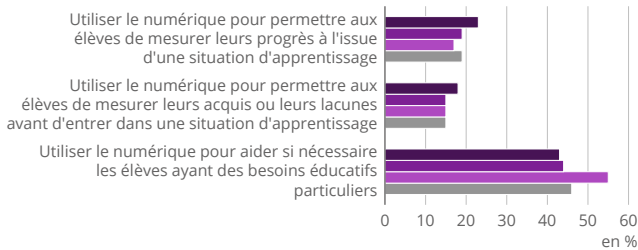
Lecture : En 2022, 77 % des enseignants de collège déclarent comme « plutôt prioritaire » ou « très prioritaire » l'utilisation du numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.).

Champ : France, enseignants de collège.

Source : Depp, enquêtes Epode 2018 et 2022.

► 2. Fréquences déclarées de mise en œuvre des pratiques liées à l'utilisation pédagogique du numérique selon le secteur d'enseignement en 2022

● Public éducation prioritaire (EP) ● Public hors EP ● Privé sous contrat ● Ensemble



Lecture : En 2022, 55 % des enseignants des collèges de l'enseignement privé sous contrat déclarent utiliser « toujours » ou « assez souvent » le numérique pour aider si nécessaire les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (porteurs de handicap(s), dyslexiques, etc.).

Champ : France, enseignants de collège.

Source : Depp, enquête Epode 2022.

3.6 Médecins généralistes et outils numériques

En France, la pratique de la téléconsultation chez les médecins généralistes s'est développée dans le contexte de la crise sanitaire, qui a conduit à fortement assouplir les règles de réalisation de ces actes. La consultation à distance a été particulièrement utilisée lors des périodes de forte intensité épidémique et de confinement : les médecins généralistes libéraux ont effectué 13,5 millions de téléconsultations en 2020, dont 3,6 millions en avril 2020 et 2,0 millions en mai 2020 ► **figure 1**. Depuis, les téléconsultations se sont installées comme une pratique des médecins généralistes libéraux, mais restent relativement rares et leur part dans l'activité des médecins généralistes – comprenant les consultations au cabinet, les visites à domicile et les téléconsultations – diminue. En 2023, les médecins généralistes libéraux ont effectué 5,4 millions de téléconsultations, après 7,6 millions en 2022 et 9,4 millions en 2021. Les médecins les plus jeunes pratiquent davantage la consultation à distance que les plus âgés, mais les écarts sont moins marqués en 2023 qu'en 2020, avec la baisse du recours aux téléconsultations pour toutes les tranches d'âge ► **figure 2**. Ainsi, les praticiens de moins de 50 ans ont réalisé 2,9 % de leur activité en téléconsultation en 2023, contre 1,8 % pour leurs confrères de 50 ans ou plus (après respectivement 7,7 % et 4,5 % en 2020).

À la différence des téléconsultations effectuées par des médecins libéraux, le nombre de téléconsultations réalisées dans des **centres de santé** augmente très fortement et de manière continue depuis 2020, passant de 600 000 à 3,8 millions en 2023 ► **figure 3**. Leur part dans l'ensemble des téléconsultations de médecins

généralistes atteint 41 % en 2023, contre 23 % en 2022 et 4 % en 2020. Cette tendance est portée par les plateformes de téléconsultation spécialisées dans ce type de prise en charge, qui n'effectuent pas ou très peu de consultations en cabinet ou de visites à domicile, puisque plus de 80 % de leur activité est réalisée par téléconsultation. Ces structures concentrent 92 % des téléconsultations réalisées par des centres de santé en 2023.

Les consultations à distance s'adressent davantage à des jeunes patients adultes. En 2023, 59 % des téléconsultations ont été effectuées avec des patients âgés de 15 à 44 ans (contre 29,2 % des consultations en cabinet) ► **figure 4**. La surreprésentation de cette tranche d'âge est plus forte parmi les téléconsultations de médecins salariés en centres de santé que parmi celles de médecins libéraux (73 % contre 50 %).

En 2022, parmi les médecins libéraux généralistes ayant réalisé des téléconsultations, 50 % déclarent avoir utilisé un outil de vidéotransmission proposé par une plateforme du marché (par exemple Doctolib ou Qare), 31 % avoir eu recours à des outils de communication grand public (par exemple Skype, WhatsApp ou Zoom) et 18 % à l'outil proposé par leur **agence régionale de santé**. Par ailleurs, les médecins généralistes libéraux sont de plus en plus nombreux à se doter d'un outil de prise de rendez-vous en ligne : 36 % d'entre eux disposent d'un outil de prise de rendez-vous en ligne (par exemple Doctolib, KelDoc ou Maia) en 2022, contre 23 % en 2019. ●

► Définitions

Un **centre de santé** est une structure sanitaire de proximité qui emploie des professionnels de santé salariés pour dispenser des soins. Des centres de santé spécialisés dans les téléconsultations, qui n'effectuent pas ou très peu de consultations en cabinet ou de visites à domicile, se sont récemment développés.

Une **agence régionale de santé** est un établissement public administratif de l'État français chargé de la mise en œuvre de la politique de santé dans sa région.

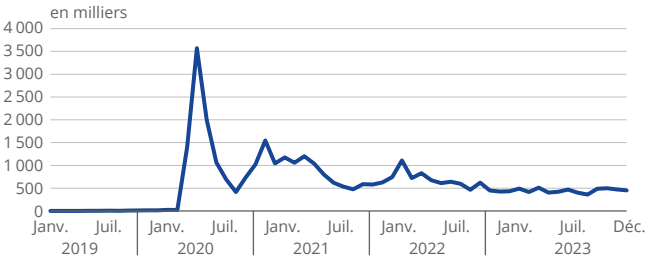
► Sources

Cette fiche mobilise des données du Système national des données de santé (SNDS) et du panel d'observation des pratiques et des conditions d'exercice conduit uniquement auprès des médecins généralistes. Le champ est restreint aux téléconsultations assurées par les médecins généralistes pour assurer la cohérence des analyses. Le recours à la téléconsultation est très variable selon les spécialités médicales.

► Pour en savoir plus

- Retrouvez plus de données en téléchargement.
- « Sept téléconsultations de médecine générale sur dix concernent en 2021 des patients des grands pôles urbains », Études et Résultats n° 1249, Drees, décembre 2022.
- « Un médecin généraliste sur six assure lui-même son secrétariat en 2022 », Études et Résultats n° 1245, Drees, octobre 2022.
- « Trois médecins généralistes sur quatre ont mis en place la téléconsultation depuis le début de l'épidémie de Covid-19 », Études et Résultats n° 1162, Drees, septembre 2020.

► 1. Nombre de téléconsultations des médecins généralistes libéraux par mois

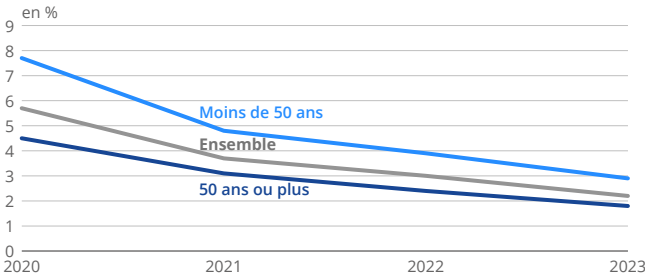


Lecture : En décembre 2023, 451 700 téléconsultations ont été réalisées par des médecins généralistes libéraux.

Champ : France, activité des médecins généralistes libéraux, avec exclusion des modes d'exercice particulier sauf acupuncture, homéopathie, gériatrie et médecine physique, par mois d'exécution des soins.

Source : Cnam, Système national des données de santé (SNDS), calculs Drees.

► 2. Part des téléconsultations des médecins généralistes libéraux selon l'âge

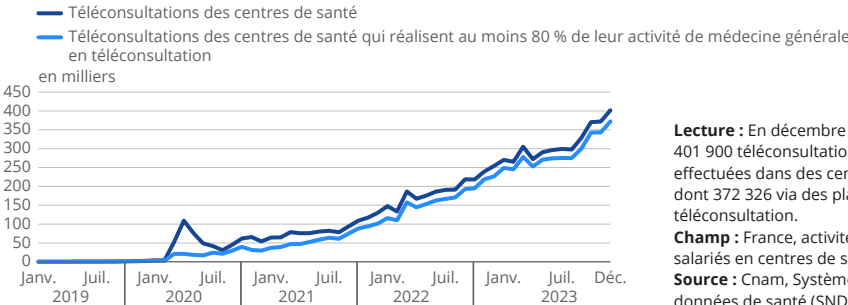


Lecture : Les téléconsultations représentent 7,7 % de l'activité (consultations, téléconsultations et visites à domicile) des médecins généralistes libéraux de moins de 50 ans en 2020.

Champ : France, activité des médecins généralistes libéraux, avec exclusion des modes d'exercice particulier sauf acupuncture, homéopathie, gériatrie et médecine physique, par année d'exécution des soins.

Source : Cnam, Système national des données de santé (SNDS), calculs Drees.

► 3. Téléconsultations des médecins généralistes salariés en centre de santé par mois

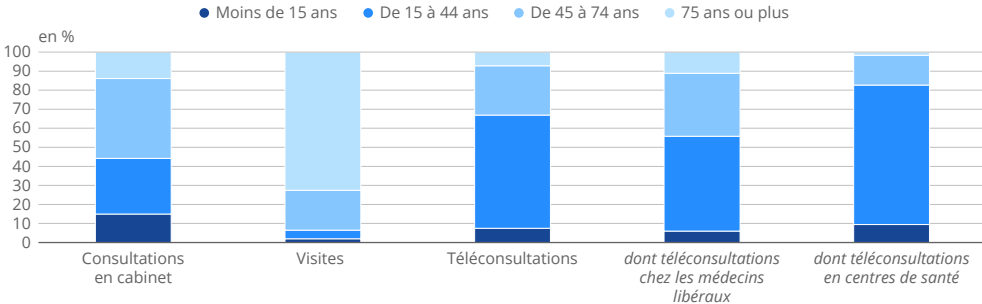


Lecture : En décembre 2023, 401 900 téléconsultations ont été effectuées dans des centres de santé, dont 372 326 via des plateformes de téléconsultation.

Champ : France, activité des médecins salariés en centres de santé.

Source : Cnam, Système national des données de santé (SNDS), calculs Drees.

► 4. Répartition par âge des patients selon l'activité des médecins généralistes en 2023



Lecture : 29,2 % des consultations en cabinet en 2023 l'ont été auprès de patients âgés de 15 à 44 ans.

Champ : France, activité des médecins généralistes libéraux et salariés en centres de santé, avec exclusion des modes d'exercice particulier sauf acupuncture, homéopathie, gériatrie et médecine physique, par année d'exécution des soins.

Source : Cnam, Système national des données de santé (SNDS), calculs Drees.

3.7 Agriculture et outils numériques

L'usage du numérique s'est progressivement implanté dans les exploitations agricoles à partir des années 1980, avec des logiciels dédiés à la gestion et à la comptabilité. En 1988, seul un agriculteur sur dix déclarait posséder un ordinateur ou un Minitel à des fins professionnelles. En 2023, plus des trois quarts disposent d'un accès à Internet sur leur exploitation (90 % des agriculteurs dans des exploitations de moyenne ou grande **dimension économique** sont connectés). Le développement de **l'agriculture de précision** s'est accompagné d'une intensification de l'usage du numérique dans les outils et services proposés aux agriculteurs. Le type d'outil numérique et le niveau d'équipement des exploitations agricoles varient en fonction de leur dimension économique et de leur filière de production.

Des outils d'aide à la décision (OAD) fournissent des préconisations (d'application des traitements phytosanitaires, de fertilisation des sols, etc.) à partir d'informations collectées sur l'exploitation et de sources externes (données météorologiques, images satellitaires, etc.). Environ 40 % des exploitations spécialisées en grandes cultures, viticulture ou polyculture et polyélevage y ont recours en 2023 ► **figure 1a**. De même, 40 % des élevages bovins lait et 32 % des élevages granivores (porcins et volailles) s'en servent pour la gestion des surfaces dédiées à l'alimentation animale (céréales et cultures fourragères) ► **figure 1b**.

Dans la filière végétale, les trois quarts des équipements de précision servent à optimiser l'application des intrants sur les parcelles : systèmes de guidage haute précision, capteurs de vitesse d'avancement, dispositifs de

coupures de tronçons (ouverture et fermeture automatisées des buses d'un pulvérisateur basées sur le positionnement GPS) ► **figure 2a**. Dans la filière animale, 71 % des équipements de précision utilisés sont dédiés à la surveillance de l'animal, au suivi en continu de son état de santé ou à la régulation automatisée des bâtiments d'élevage (température, ventilation, brumisation) ► **figure 2b**.

Le déploiement des robots dans l'agriculture française débute dans les années 1990 avec l'arrivée des robots de traite dans les fermes laitières. Malgré la robotisation de nombreuses tâches agricoles depuis, ils demeurent encore les robots les plus utilisés en 2023 : près d'un quart des exploitations de plus de 50 vaches laitières déclarent en être équipées. À la différence des robots, capables de s'adapter à l'environnement lorsqu'ils exécutent leurs actions, les automates sont eux employés pour soulager l'éleveur de l'astreinte de certaines tâches répétitives : nettoyage des sols, paillage des litières ou alimentation des animaux. Les deux tiers des exploitations bovins lait ou mixtes (viande et lait) sont dotées de robots ou d'un de ces systèmes automatisés. Dans les exploitations de productions végétales, l'usage des robots est émergent et donc plus marginal, notamment en raison du coût élevé des machines actuelles et de leurs performances dans des environnements ouverts aussi complexes et divers que les parcelles agricoles. Près d'un millier d'exploitations en sont équipées, principalement en maraîchage et en horticulture afin d'assurer des opérations culturales non mécanisables (binage, effeuillage, récolte, etc.), particulièrement pénibles physiquement et exigeantes en main-d'œuvre. ●

► Définitions

La **dimension économique** est un classement des exploitations agricoles selon leur production brute standard (PBS) reflétant le potentiel de production calculé à partir des cultures et cheptels présents sur l'exploitation. Pour un potentiel de production supérieur à 100 000 euros, l'exploitation est considérée comme étant de moyenne ou grande dimension économique (près de 50 % des exploitations en France métropolitaine).

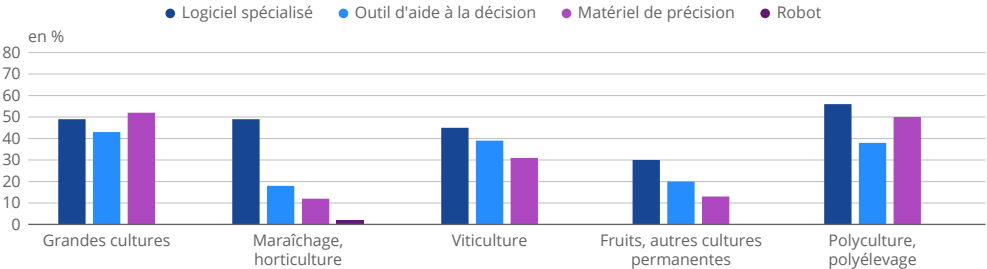
L'**agriculture de précision** vise à optimiser la conduite d'une exploitation pour répondre au mieux aux besoins des plantes ou animaux, en prenant en compte un ensemble de paramètres économiques, agronomiques, zootechniques et environnementaux.

► Pour en savoir plus

« Les grands enjeux de l'agriculture numérique : équipements, modèles agricoles, big data », Analyse n° 171, Agreste, janvier 2022.

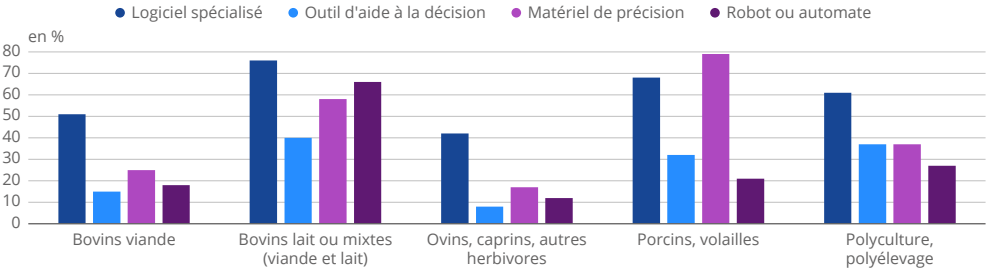
► 1. Taux d'équipement selon la spécialisation des exploitations en 2023

a. Production végétale



Lecture : En 2023, 49 % des exploitations spécialisées en grandes cultures sont équipées d'au moins un logiciel spécialisé (comptabilité, gestion commerciale, suivi des cultures, etc.).
Champ : France, exploitations agricoles spécialisées en production végétale.
Source : Agreste, enquête sur la structure des exploitations agricoles 2023.

b. Production animale



Note : Pour les tâches d'élevage astreignantes et répétitives, les équipements de type robot ou automate ont été recensés ensemble.
Lecture : En 2023, 51 % des exploitations spécialisées en bovins viande sont équipées d'au moins un logiciel spécialisé (comptabilité, gestion commerciale, suivi des animaux, etc.).
Champ : France, exploitations agricoles spécialisées en production animale.
Source : Agreste, enquête sur la structure des exploitations agricoles 2023.

► 2. Usages numériques selon le type d'équipement des exploitations en 2023

a. Production végétale

Type d'équipement et usage	Part d'usage en %
Comptabilité	34
Suivi des cultures	30
Commerce	21
Autre	15
Ensemble logiciels spécialisés	100
Phyto-sanitaire	46
Fertilisation	43
Irrigation	9
Autre	2
Ensemble outils d'aide à la décision	100
Capteur de vitesse d'avancement	36
Guidage haute précision	22
Coupure de tronçons	19
Autre	24
Ensemble matériels de précision	100
Désherbage mécanique	32
Pulvérisation	25
Travail du sol	19
Autre	24
Ensemble robots	100

Lecture : En 2023, 34 % des logiciels spécialisés déclarés par les exploitations agricoles de la filière végétale sont utilisés pour la comptabilité.
Champ : France, exploitations agricoles spécialisées en production végétale.
Source : Agreste, enquête sur la structure des exploitations agricoles 2023.

b. Production animale

Type d'équipement et usage	Part d'usage en %
Comptabilité	25
Gestion des animaux	39
Commerce	11
Autre	25
Ensemble logiciels spécialisés	100
Phyto-sanitaire	40
Fertilisation	43
Autre	17
Ensemble outils d'aide à la décision	100
Surveillance (caméras, micros, GPS, etc.)	17
Régulation des bâtiments : température, ventilation, brumisation	24
Suivi santé : mammites, troubles infectieux, chaleurs, etc.	30
Autre : abreuvement, alimentation, etc.	29
Ensemble matériels de précision	100
Alimentation : distribution, mélange, affouragement	64
Traite	9
Nettoyage	20
Paillage	7
Ensemble robots ou automates	100

Lecture : En 2023, 25 % des logiciels spécialisés déclarés par les exploitations agricoles de la filière animale sont utilisés pour la comptabilité.
Champ : France, exploitations agricoles spécialisées en production animale.
Source : Agreste, enquête sur la structure des exploitations agricoles 2023.

3.8 Entreprises de l'UE et outils numériques

En 2023, 78 % des entreprises européennes de 10 salariés ou plus possèdent un **site web** en propre ou partagé, contre 75 % en 2015. La France est en retrait, à 69 %. Cet écart est particulièrement marqué pour les entreprises de moins de 50 salariés (76 % au niveau européen contre 65 % en France). Il est également observé pour tous les secteurs, à l'exception de l'information et de la communication ou de l'immobilier. Les entreprises des pays nordiques ainsi que celles du Benelux ont en revanche plus fréquemment un site web que la moyenne.

L'usage des **médias sociaux** (Facebook, YouTube, etc.) s'est fortement développé dans l'Union européenne : 61 % des entreprises européennes utilisent un média social en 2023, contre 37 % en 2015 ► **figure 1**. Si la France accusait un retard par rapport à la moyenne européenne en 2015 (-7 points), elle enregistre la plus forte hausse et se situe désormais au-dessus de la moyenne (+6 points, avec deux tiers des entreprises utilisatrices). Cet écart s'observe quelle que soit la taille de l'entreprise, et dans tous les secteurs, sauf ceux des transports ou de l'hébergement et de la restauration qui sont proches de la moyenne ► **fiche 3.1**. Comme pour les sites web, l'usage des médias sociaux reste plus courant dans les pays scandinaves, la Belgique et les Pays-Bas, où plus des trois quarts des entreprises utilisent au moins un média social. Dans cinq pays d'Europe de l'Est (Bulgarie, Roumanie, Slovaquie, Pologne, Hongrie), à l'inverse, moins d'une entreprise sur deux utilise les médias sociaux. Enfin, au sein des entreprises européennes, l'usage de sites

de partage de contenus multimédia (TikTok, YouTube, etc.) a presque triplé depuis 2015, passant de 12 à 31 %. L'usage de réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn) devient majoritaire sur la période, passant de 34 % à 58 %.

En 2024, la part des entreprises européennes utilisant au moins une technologie d'**intelligence artificielle (IA)** est de 13 % ► **figure 2**. Les usages de l'IA les plus répandus en Europe sont l'analyse textuelle et la génération de langage naturel. Les écarts entre pays sont particulièrement marqués. La France se situe sous la moyenne européenne, à 10 % en 2024. Dans chaque grand secteur d'activité et chaque tranche de taille, les entreprises françaises utilisent moins fréquemment l'IA ► **fiche 3.2**. Un quart des entreprises des pays nordiques et du Benelux a recours à l'IA en 2024, contre moins de 8 % des entreprises hongroises, bulgares, polonaises ou roumaines.

Après avoir stagné pendant la deuxième moitié des années 2010, la pratique de l'**e-commerce** dans les entreprises européennes augmente à nouveau depuis 2020, pour atteindre 23 % en 2023 ► **figure 3**. La Lituanie, la Suède, le Danemark et l'Irlande sont au-dessus de la moyenne européenne, avec plus de 35 % des entreprises pratiquant le commerce en ligne. Avec 17 % d'entreprises pratiquant l'e-commerce en 2023, la France est en dessous de la moyenne européenne, alors qu'elle en était proche jusqu'en 2019. Dans le secteur du commerce en particulier, seulement 31 % des entreprises françaises pratiquent l'e-commerce, contre 39 % au niveau européen. ●

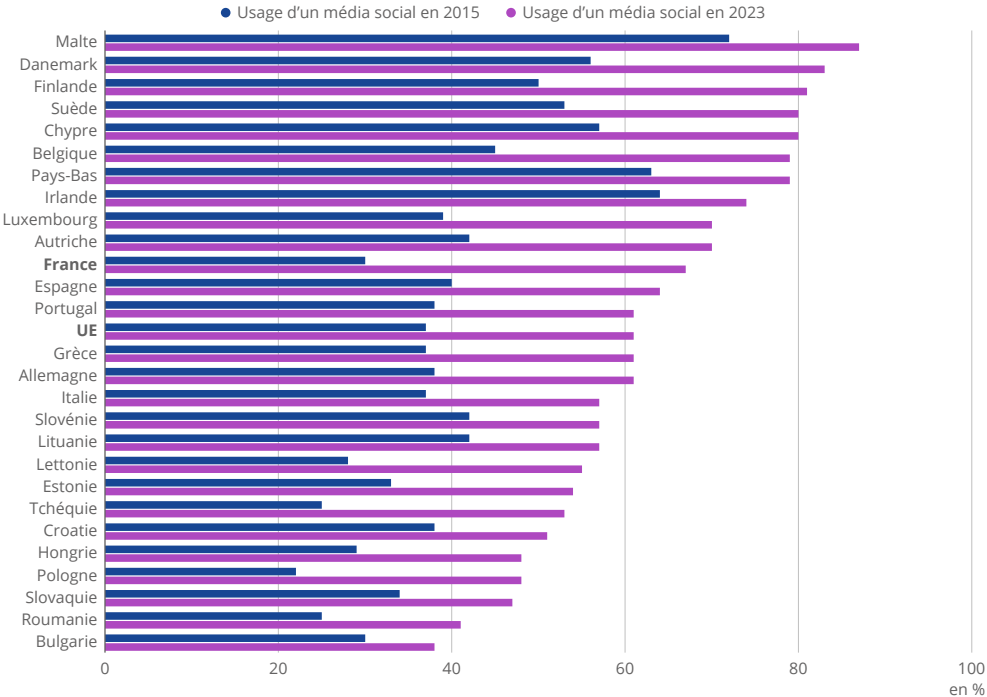
► Définitions

Site web, médias sociaux, intelligence artificielle (IA), e-commerce : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

- « Les TIC et le commerce électronique dans les entreprises en 2024 », Insee Résultats, janvier 2025.
- « Les technologies de l'information et de la communication dans les entreprises en 2023 – Les données clientèle sont les plus analysées par les entreprises françaises », Insee Première n° 2030, décembre 2024.
- « Médias sociaux - statistiques sur l'utilisation par les entreprises », Eurostat, juin 2024.

► 1. Usage des médias sociaux dans les entreprises européennes en 2015 et 2023



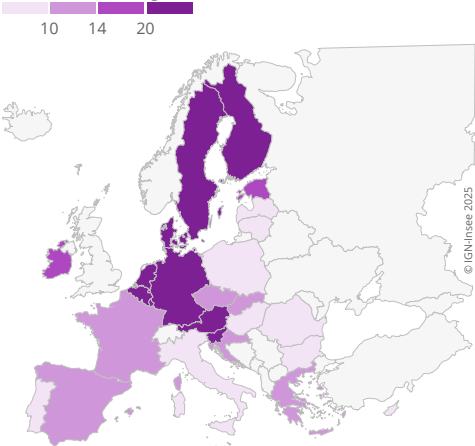
Lecture : En 2023, 87 % des entreprises maltaises déclarent utiliser un média social, contre 72 % en 2015.

Champ : Union européenne, entreprises de 10 salariés ou plus implantées en Europe, des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.

Source : Eurostat, *ICT enterprises surveys* 2015 et 2023.

► 2. L'intelligence artificielle dans les entreprises européennes en 2024

utilisation de l'intelligence artificielle, en %



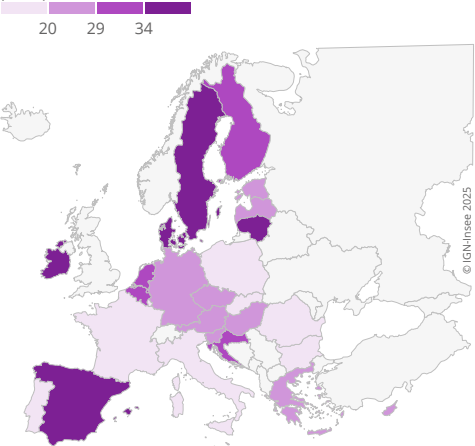
Lecture : En 2024, 28 % des entreprises danoises utilisent au moins une technologie d'intelligence artificielle.

Champ : Union européenne, entreprises de 10 salariés ou plus implantées en Europe, des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.

Source : Eurostat, *ICT enterprises survey* 2024.

► 3. L'e-commerce dans les entreprises européennes en 2023

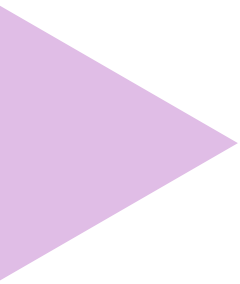
pratique du e-commerce, en %



Lecture : En 2023, 39 % des entreprises lituaniennes pratiquent l'e-commerce.

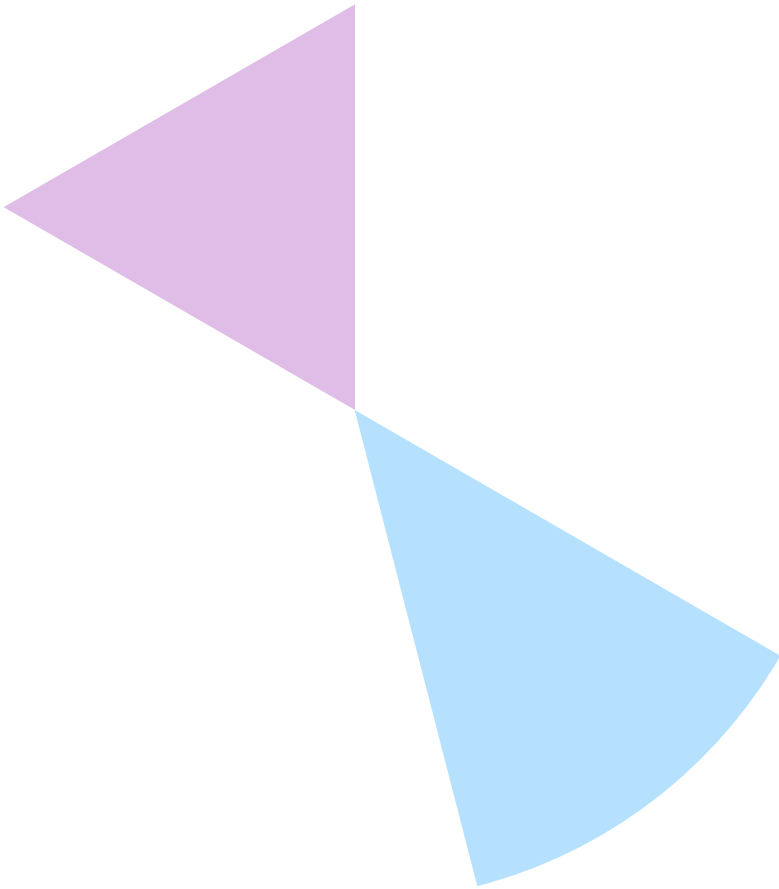
Champ : Union européenne, entreprises de 10 salariés ou plus implantées en Europe, des secteurs principalement marchands hors secteurs agricole, financier et d'assurance.

Source : Eurostat, *ICT enterprises survey* 2023.



Fiches

Secteurs et métiers



4.1 Démographie des entreprises des secteurs du numérique

En 2022, 402 000 **unités légales** sont économiquement actives dans les **secteurs du numérique**, soit 7,3 % de l'ensemble des unités légales marchandes non agricoles ► **figure 1**. Leur nombre a augmenté de 84 % par rapport à 2014, une hausse deux fois supérieure à celle de l'ensemble de l'économie. Le dynamisme est particulièrement fort dans les activités de la publicité et de la communication (+111 %), premier secteur en nombre d'unités des secteurs du numérique (42 % des unités). Au contraire, le nombre d'unités légales a peu varié dans la fabrication et la vente des **technologies de l'information et de la communication (TIC)**, et dans les autres technologies numériques. Ces secteurs, qui représentent 2 % du total des entreprises du domaine en 2022, comptent moins de 23 % d'entrepreneurs individuels, au rebours des autres secteurs du numérique (58 %, avec en grande majorité des **micro-entrepreneurs**) et en particulier du secteur de la publicité et de la communication (74 %).

La hausse du nombre d'unités légales actives dans le domaine des secteurs du numérique est liée à une forte augmentation des créations : avec 2,5 fois plus de créations en 2022 qu'en 2014, ce domaine se situe largement au-dessus de la moyenne nationale (1,8). En 2022, il représente 12 % des créations d'entreprises en France, soit 124 000 créations, essentiellement des entreprises individuelles (81 % du total). Cet essor des créations est très marqué dans la publicité et la communication (+192 % entre 2014 et 2022) et dans les contenus et supports (+221 %), en particulier dans l'édition de revues et périodiques qui comprend de la publication de contenu en ligne.

Les créateurs de sociétés dans les secteurs du numérique sont, en 2022, plus diplômés que l'ensemble des créateurs : 76 % ont

un diplôme de 2^e cycle de l'enseignement supérieur contre 46 % ► **figure 2**. Les écarts sont légèrement plus faibles pour les créateurs d'**entreprise individuelle « classique »** et les nouveaux micro-entrepreneurs. Les créateurs micro-entrepreneurs dans les secteurs du numérique se distinguent des autres créateurs du numérique, mais aussi de l'ensemble des créateurs micro-entrepreneurs par leur plus grande jeunesse : 54 % ont moins de 30 ans, contre 38 % dans l'ensemble des secteurs. Par ailleurs, 59 % de l'ensemble des créateurs d'entreprises individuelles hors micro-entrepreneurs sont des femmes, contre 42 % dans les secteurs du numérique, alors qu'il n'y a pas d'écart pour les autres types d'entreprises.

Dans les secteurs du numérique, 46 % des entreprises créées par des micro-entrepreneurs et 81 % des autres entreprises créées en 2018 sont encore actives 3 ans après leur création, une pérennité similaire à celle de l'ensemble des secteurs ► **figure 3**. En revanche, après 5 années d'existence, les entreprises créées dans les secteurs du numérique au premier semestre 2014 par les micro-entrepreneurs qui ont effectivement démarré une activité sont moins pérennes (29 %) que dans l'ensemble de l'économie marchande non agricole (33 %).

Parmi les unités légales de 10 salariés ou plus des secteurs marchands non agricoles, 13 900 ont été en **forte croissance** entre 2019 et 2022, dont 1 400 dans les secteurs du numérique. Ce sont les secteurs pour lesquels la proportion d'unités légales en forte croissance est la plus élevée : 12 % des unités légales de 10 salariés ou plus, contre 7 % dans l'ensemble ► **figure 4**. Les secteurs les plus concernés sont l'édition de logiciels (17 %) et les activités de programmation, conseil et autres activités informatiques (14 %). ●

► Définitions

Unité légale, secteurs du numérique, technologies de l'information et de la communication (TIC), micro-entrepreneur, entreprise individuelle « classique », forte croissance : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

- « Entre 2014 et 2022, une augmentation de 42 % du nombre d'entreprises économiquement actives », Insee Première n° 2045, avril 2025.
- « Les créations d'entreprises en 2024 – Rebond des créations d'entreprises », Insee Première n° 2037, février 2025.
- « Les créateurs d'entreprise en 2022 – Huit créateurs d'entreprise sur dix fondent une entreprise pour la première fois », Insee Première n° 2007, juillet 2024.

► 1. Unités légales économiquement actives et créations d'entreprises dans les secteurs du numérique en 2022

Secteurs d'activité	Unités légales économiquement actives en 2022			Créations d'unités légales en 2022		
	Nombre	Part d'entrepreneurs individuels, y compris micro-entrepreneurs (en %)	Évolution 2022/2014 (en %)	Nombre	Part d'entrepreneurs individuels, y compris micro-entrepreneurs (en %)	Évolution 2022/2014 (en %)
Fabrication des TIC	1 700	22,9	-0,4	180	54,7	11,9
Vente des TIC	6 500	8,7	-1,2	800	31,2	29,2
Services des TIC	156 700	44,8	69,5	42 770	69,5	87,9
Contenus et supports	68 600	53,2	83,6	19 540	82,5	220,6
Publicité et communication	167 100	74,4	110,6	60 440	90,4	192,1
Autres technologies numériques	1 300	17,0	4,6	100	44,7	60,9
Ensemble des secteurs du numérique	402 000	57,8	83,7	123 840	81,4	145,7
Ensemble des secteurs	5 526 200	53,8	42,5	1 061 970	72,4	82,2

Lecture : Dans le secteur de la vente des TIC (technologies de l'information et de la communication), 6 500 unités légales sont économiquement actives en 2022.

Champ : France, ensemble des activités marchandes non agricoles.

Source : Insee, Système d'information de la démographie des entreprises (Side).

► 2. Répartition des créateurs d'entreprises de 2022 selon leur niveau de diplôme, leur tranche d'âge et leur sexe

Caractéristiques	Créations dans les secteurs du numérique			Ensemble des créations		
	Sociétés	Entreprises individuelles (hors micro-entrepreneurs)	Micro-entrepreneurs	Sociétés	Entreprises individuelles (hors micro-entrepreneurs)	Micro-entrepreneurs
Diplôme du supérieur de 2 ^e cycle	76	62	56	46	48	35
Diplôme du supérieur de 1 ^{er} cycle	11	9	15	14	12	13
Baccalauréat	9	18	21	18	18	24
Sans diplôme, CAP, BEP	5	11	8	22	22	28
Moins de 30 ans	16	39	54	14	32	38
De 30 ans à moins de 40 ans	42	24	27	36	32	29
De 40 ans à moins de 50 ans	23	21	11	27	19	18
50 ans et plus	19	16	7	24	16	16
Femmes	24	42	43	25	59	43
Hommes	76	58	57	75	41	57
Ensemble	100	100	100	100	100	100

Lecture : Parmi les créateurs de sociétés des secteurs du numérique au 1^{er} semestre 2022, 24 % sont des femmes.

Champ : France, ensemble des activités marchandes non agricoles, créations du 1^{er} semestre 2022.

Source : Insee, enquête Système d'information sur les nouvelles entreprises (Sine) 2022.

► 3. Taux de pérennité à 3 ans et à 5 ans selon le statut du créateur

Taux de pérennité	Année de création	Créateurs classiques		Micro-entrepreneurs ayant démarré une activité	
		Secteurs du numérique	Ensemble	Secteurs du numérique	Ensemble
À 3 ans	2014	73	74	41	46
	2018	81 _p	82_p	46 _p	46_p
À 5 ans	2014	59	61	29	33
	2018	nd	nd	nd	nd

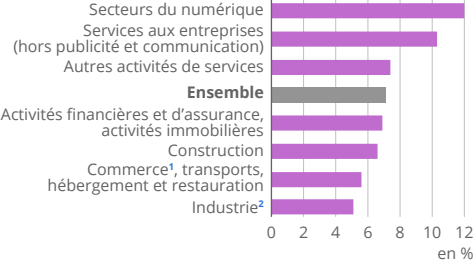
nd : non disponible ; p : provisoire, sera consolidé avec le calcul des pérennités à 5 ans.

Lecture : 73 % des entreprises classiques des secteurs du numérique créées en 2014 étaient encore actives 3 ans après.

Champ : France, ensemble des activités marchandes non agricoles.

Source : Insee, enquêtes Sine et enquêtes micro-entrepreneurs 2014 et 2018.

► 4. Unités légales en forte croissance entre 2019 et 2022 par secteur d'activité



1 Hors commerce de gros d'équipements de l'information et de la communication.

2 Hors fabrication de produits informatiques, électroniques et optiques.

Lecture : 12,0 % d'unités légales dans les secteurs du numérique sont en forte croissance entre 2019 et 2022.

Champ : France, unités légales de 10 salariés ou plus en 2019 des secteurs marchands non agricoles. **Source :** Insee, Side.

4.2 Activité économique des entreprises des secteurs du numérique

En 2022, les secteurs du numérique regroupent 369 000 **entreprises**, soit 8 % de l'ensemble des entreprises des secteurs marchands non agricole et non financier français. Parmi les entreprises de l'économie numérique, 97 % sont des micro-entreprises, 2,8 % sont des petites et moyennes entreprises (PME) hors micro-entreprises et une part infime (0,2 %) sont des grandes entreprises (GE) et des entreprises de taille intermédiaire (ETI). Cette structure est similaire à celle de l'ensemble de l'économie hors secteurs agricole et financier.

Le **chiffre d'affaires** des entreprises de l'économie numérique est de 365 milliards d'euros en 2022, soit 7 % du chiffre d'affaires de l'ensemble de l'économie hors secteurs agricole et financier ► **figure 1**. Les services des technologies de l'information et de la communication (TIC) réalisent 55 % du chiffre d'affaires de l'économie numérique (dont 26 % pour la programmation, le conseil et les autres activités informatiques et 18 % pour les télécommunications). La vente des TIC, ainsi que les activités liées aux contenus et supports contribuent chacune à hauteur de 14 % du chiffre d'affaires.

La **valeur ajoutée** des entreprises des secteurs du numérique est de 143 milliards d'euros en 2022, soit 10 % de la valeur ajoutée générée par l'ensemble des entreprises des secteurs marchands non agricole et non financier français ► **figure 2**. Le **taux de marge** des entreprises de l'économie numérique est de 28 %, légèrement inférieur à celui de l'ensemble de l'économie hors secteurs agricole et financier (30 %).

Les GE et les ETI ont un poids plus élevé dans les secteurs du numérique que dans l'ensemble de l'économie en moyenne. Elles réalisent en effet 73 % du chiffre d'affaires de l'économie

numérique (37 % pour les GE et 36 % pour les ETI), contre 66 % de celui de l'ensemble de l'économie hors secteurs agricole et financier ► **figure 3**. À l'opposé, les micro-entreprises n'assurent qu'une faible part de l'activité (8 % du chiffre d'affaires), contre 13 % dans l'ensemble de l'économie). Les GE des secteurs du numérique réalisent 68 % de leur chiffre d'affaires dans les services des TIC (dont 39 % dans les télécommunications et 26 % dans la programmation, le conseil et les autres activités informatiques) et 15 % de celui-ci dans le secteur des contenus et supports (en particulier dans la programmation et la diffusion).

Les entreprises appartenant à des **firmes multinationales** ont un poids économique prépondérant dans les secteurs du numérique. Elles représentent seulement 1 % des entreprises de ces secteurs, mais 76 % du chiffre d'affaires, dont 48 % pour celles appartenant à des multinationales françaises et 28 % pour celles appartenant à des multinationales étrangères. Elles ont un poids économique plus élevé dans les secteurs du numérique que dans l'ensemble de l'économie hors secteurs agricole et financier, où elles réalisent 60 % du chiffre d'affaires (39 % pour les multinationales françaises et 21 % pour les multinationales étrangères). Les entreprises qui appartiennent à des firmes multinationales françaises interviennent surtout dans le secteur des télécommunications et dans celui de la programmation, du conseil et des autres activités informatiques (réalisant respectivement 34 % et 23 % du chiffre d'affaires de ces secteurs). Celles qui appartiennent à des firmes multinationales étrangères interviennent surtout dans la vente des TIC et dans celui de la programmation, du conseil et des autres activités informatiques (réalisant respectivement 31 % et 26 % du chiffre d'affaires de ces secteurs). ●

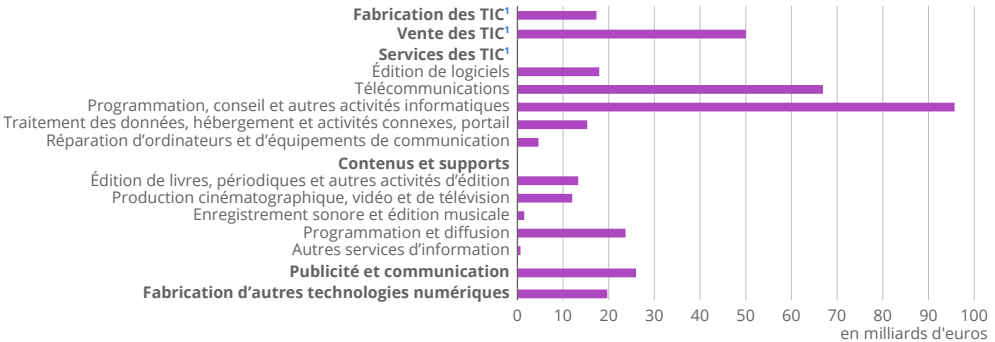
► Définitions

Entreprise, chiffre d'affaires, valeur ajoutée, taux de marge, firme multinationale : voir Glossaire.

► Pour en savoir plus

- Les entreprises en France, espace thématique, Insee.
- « Le tissu productif français par catégorie d'entreprises en 2022 », Insee Focus n° 343, décembre 2024.
- Les entreprises en France, coll. « Insee Références », édition 2023.

► 1. Chiffre d'affaires des entreprises des secteurs du numérique en 2022

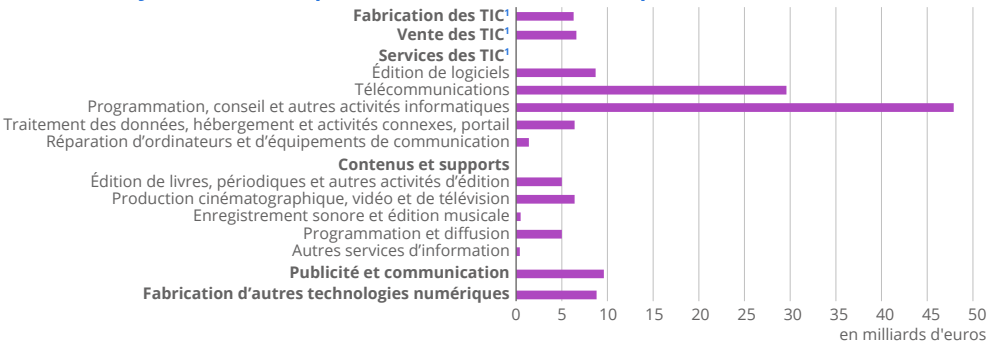


1 Technologies de l'information et de la communication.

Lecture : En 2022, le chiffre d'affaires des entreprises des télécommunications est de 66,9 milliards d'euros.

Champ : France, entreprises des secteurs du numérique. **Source :** Insee, É sane.

► 2. Valeur ajoutée des entreprises des secteurs du numérique en 2022

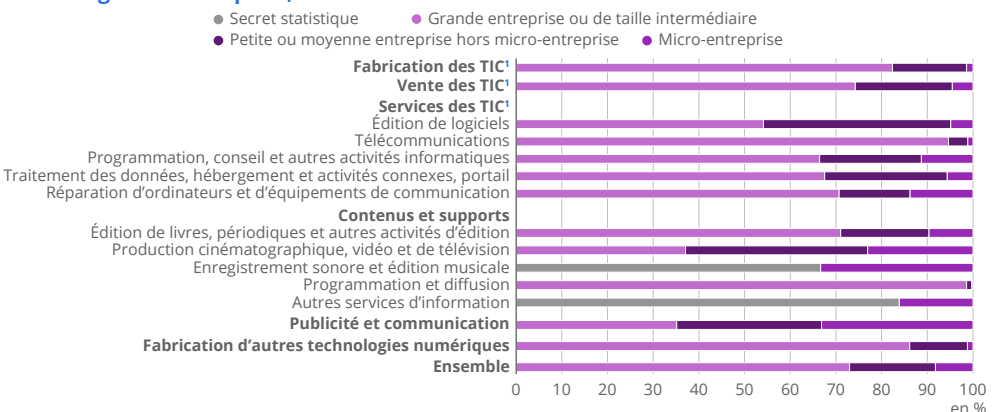


1 Technologies de l'information et de la communication.

Lecture : En 2022, les entreprises du secteur de la programmation, du conseil et des autres activités informatiques réalisent une valeur ajoutée de 47,9 milliards d'euros.

Champ : France, entreprises des secteurs du numérique. **Source :** Insee, É sane.

► 3. Répartition du chiffre d'affaires des entreprises des secteurs du numérique selon la catégorie d'entreprise, en 2022



1 Technologies de l'information et de la communication.

Note : Pour l'enregistrement sonore et l'édition musicale ainsi que les autres services d'information, la répartition selon la catégorie d'entreprise (hors micro-entreprise) n'est pas diffusée afin de respecter le secret statistique.

Lecture : En 2022, 74,2 % du chiffre d'affaires de la vente des TIC est réalisé par des grandes entreprises ou des entreprises de taille intermédiaire.

Champ : France, entreprises des secteurs du numérique. **Source :** Insee, É sane.

4.3 Métiers du numérique

Entre 2021 et 2023, 1,3 million de personnes en moyenne exercent une **profession du numérique**, soit 4,6 % des actifs occupés. Cette proportion est en hausse depuis 2009, où elle s'établissait à 2,7 % selon les données issues des enquêtes annuelles de recensement.

La famille des métiers de l'informatique et des systèmes d'information, constituée principalement d'ingénieurs et de cadres d'études, de recherche, de développement informatique et de production des données, est la plus représentée parmi les professions du numérique. Toutefois, leur part a légèrement diminué, passant de 55,5 % en 2009 à 50,9 % en moyenne sur les années 2021, 2022 et 2023 ► **figure 1**. À l'inverse, les métiers du numérique liés au management et à la stratégie représentent désormais 16,7 % des emplois, contre 12,4 % en 2009. La part des métiers liés aux infrastructures réseaux et aux télécommunications a reculé de 2,4 points. A contrario, elle a augmenté pour les métiers relatifs à la communication, aux interfaces utilisateur et à la création numérique (+1,0 point), et pour ceux relatifs à l'analyse de données et à l'intelligence artificielle (+1,1 point).

En 2021-2023, comme en 2009, les femmes restent sous-représentées dans les métiers du numérique (24 %, contre 50 % dans les autres professions en moyenne) ► **figure 2**. Toutefois, depuis 2009, la part des femmes progresse dans les métiers de la communication, des interfaces utilisateur et de la création numérique, où elles sont devenues majoritaires : 52 %, soit +5 points. La part des femmes est également en hausse de

3 points dans les métiers de management et de stratégie (de 27 % à 30 %).

Les métiers du numérique emploient en moyenne des personnes plus jeunes et plus diplômées que les autres professions. Près de la moitié détiennent un diplôme de niveau bac+5 ou plus, contre un sur six pour les autres. Les travailleurs du numérique sont plus majoritairement salariés du secteur privé qu'ailleurs : 79 % contre 61 %. À l'inverse, ils sont sous-représentés parmi les salariés du secteur public : 10 % contre 24 %. Sept travailleurs du numérique sur dix sont cadres, contre deux sur dix dans les autres professions.

Globalement, les salaires dans les métiers du numérique sont nettement supérieurs : le salaire mensuel médian y est de 2 735 euros net, contre 1 850 euros pour les autres métiers. Cependant, cet écart s'explique principalement par la proportion élevée de cadres dans le numérique. En effet, le salaire mensuel net médian des cadres du numérique (3 100 euros) est relativement proche de celui des autres cadres (3 000 euros). Pour la même raison, les travailleurs du numérique sont plus souvent en CDI (79 % contre 73 %) et à temps complet (94 % contre 82 %). Ils ont également des possibilités accrues de télétravail : 74 % déclarent avoir télétravaillé au moins une fois au cours des quatre semaines précédant l'enquête, contre 18 % dans les autres professions. Cette pratique est également plus répandue parmi eux que chez les autres cadres (87 % contre 51 %). Les professionnels du numérique sont aussi nettement plus concentrés en Île-de-France : 39 % résident dans cette région, soit deux fois plus que pour les autres métiers. ●

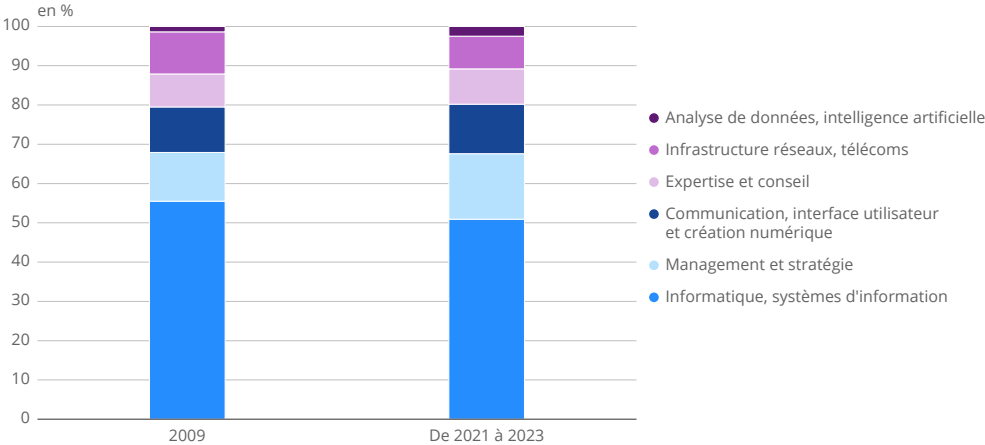
► Définitions

Les **professions du numérique** font référence à un ensemble constitué de six familles définies par le Cnis (Conseil national de l'information statistique), en 2019, à la suite de la refonte des PCS (Professions et catégories socioprofessionnelles). Son but est d'avoir une nomenclature commune pour les métiers relatifs au numérique dans les différentes branches professionnelles lors des études sur ces métiers en expansion.

► Pour en savoir plus

- « La rénovation de la nomenclature socioprofessionnelle (2018-2019) », Rapport du groupe de travail du Cnis n° 156, décembre 2019.
- « *Data scientists, community managers...* et informaticiens : quels sont les métiers du numérique ? », in L'économie et la société à l'ère du numérique, coll. « Insee Références », édition 2019.

► 1. Métiers du numérique par famille de métiers en 2009 et de 2021 à 2023



Lecture : La part des métiers du numérique appartenant à la famille « informatique, systèmes d'information » est de 50,9 % en moyenne sur les années 2021, 2022 et 2023.

Champ : France hors Mayotte, actifs occupés.

Source : Insee, enquête annuelle du recensement de la population 2009 et enquêtes emploi en continu 2021, 2022 et 2023.

► 2. Caractéristiques des personnes exerçant un métier du numérique et de celles exerçant un autre métier en 2023

	en %	
Caractéristiques	Métiers du numérique	Autres métiers
Sexe		
Femmes	24	50
Hommes	76	50
Âge		
Moins de 30 ans	23	19
De 30 à 49 ans	55	48
50 ans ou plus	21	33
Niveau de diplôme		
Bac ou inférieur	17	55
Bac+2 à +4	37	29
Bac+5 ou plus	47	16
Statut d'emploi		
Salarié du privé	79	61
Salarié du public	10	24
Indépendant ou PDG	11	13
Employé particulier	0	2
Catégorie socioprofessionnelle		
Agriculteurs, artisans, commerçants et chefs d'entreprise	0	9
Cadres et professions intellectuelles supérieures	70	20
Professions intermédiaires	28	25
Ouvriers et employés	1	46
Type de contrat		
CDI, fonctionnaire	79	73
CDD	3	8
Indépendant	11	13
Autre (alternance, stage, intérim, sans contrat)	7	6
Temps de travail		
Temps complet	94	82
Temps partiel	6	18
A télétravaillé au moins 1 fois au cours des 4 dernières semaines		
Oui	74	18
Non	26	82
Lieu de résidence		
En Île-de-France	39	19
Hors Île-de-France	61	81

Lecture : En 2023, 24 % des personnes exerçant un métier du numérique sont des femmes.

Champ : France hors Mayotte, actifs occupés.

Source : Insee, enquête Emploi en continu 2023.

4.4 Localisation des emplois des secteurs du numérique

En France, les établissements de l'économie numérique emploient 1,5 million de salariés et de non-salariés fin 2022, soit 6,9 % de l'emploi marchand ► **figure 1**. Ces emplois se concentrent principalement en Île-de-France et dans les grandes métropoles, notamment Lyon et Grenoble en Auvergne-Rhône-Alpes, Marseille et Nice en Provence-Alpes-Côte d'Azur, Toulouse et Montpellier en Occitanie, ainsi que Nantes, Rennes et Bordeaux sur la façade Ouest. En France, un emploi des **secteurs du numérique** sur deux est localisé en Île-de-France. Le numérique représente une part élevée de l'économie francilienne (13,6 % de l'emploi marchand). En comparaison, en Auvergne-Rhône-Alpes, deuxième région où le poids de l'emploi du numérique est le plus élevé, cette part n'atteint que 6,0 %. Le numérique reste peu représenté en Bourgogne-Franche-Comté, en Normandie et en Corse.

En France, le domaine des services des technologies de l'information et de la communication (TIC), qui regroupe notamment l'édition de logiciels, la télécommunication et la réparation d'ordinateur, est le principal fournisseur d'emplois (58,1 % de l'ensemble des emplois du numérique). C'est le cas dans toutes les régions mais avec de fortes disparités : alors que ce domaine ne représente que 42,0 % en Bourgogne-Franche-Comté, il atteint 63,8 % en Occitanie. La publicité et la communication représentent 17,0 % de l'ensemble des emplois du numérique. La part de ces activités est nettement plus élevée en Martinique et à La Réunion, avec respectivement 30,4 % et 24,4 % des emplois numériques, elle est plus faible en Bretagne (13,4 %).

Hors Île-de-France et DOM, les non-salariés du numérique représentent 16,1 % de l'ensemble des emplois, une part très proche de celle des non-salariés de l'ensemble de l'économie marchande (16,0 %). L'Île-de-France se distingue par une part d'emplois non-salariés nettement moins élevée que dans les autres régions, tant dans l'économie numérique (9,0 %) que dans l'ensemble de l'économie marchande de la région (9,7 %).

Fin 2022, la France compte 176 000 salariés de plus que fin 2018 dans le numérique, soit une hausse de 15,5 %, alors même que l'emploi salarié a augmenté de 8,8 % pour l'ensemble des secteurs marchands. Près de la moitié d'entre eux travaillent à Paris et dans les Hauts-de-Seine et un peu plus d'un sur cinq dans les départements du Rhône, de la Haute-Garonne, de la Loire-Atlantique et de la Gironde, avec qui plus est des dynamiques supérieures à la moyenne sauf dans les Hauts-de-Seine ► **figure 2**. Sur la période, les emplois du numérique diminuent de plus de 200 salariés dans cinq départements. Les baisses les plus conséquentes concernent la Seine-Saint-Denis et le Finistère.

Dans l'économie numérique, les cadres et professions intellectuelles supérieures représentent 60 % des emplois salariés, contre 19 % dans l'économie française. Cette proportion atteint même 70 % en Île-de-France ► **figure 3**. Ces emplois numériques hautement qualifiés sont également davantage présents dans les régions du Sud et de l'Ouest. La forte présence de cadres et de professions intellectuelles supérieures parmi les emplois salariés du numérique contribue à un salaire horaire moyen net plus élevé que dans l'ensemble de l'économie marchande. Il s'élève à 23,2 euros dans le numérique en 2022, contre 16,8 euros pour l'ensemble de l'économie marchande. L'écart est particulièrement marqué en Provence-Alpes-Côte d'Azur (21,9 euros, contre 16,1 euros) et en Île-de-France (27,3 euros, contre 21,7 euros) contrairement à la Normandie, où les salariés du numérique perçoivent un salaire horaire de 17,0 euros, soit 2,1 euros de plus que dans l'ensemble de l'économie normande.

Dans l'économie numérique, seuls 36 % des emplois sont occupés par des femmes, contre 43 % dans l'ensemble de l'économie. Les femmes sont particulièrement sous-représentées dans les Hauts-de-France et en Occitanie, où elles représentent moins d'un tiers des emplois du numérique. ●

► Définitions

Les **secteurs de l'économie numérique** rassemblent les établissements marchands, dont l'APET en NAF rev.2 ou le groupe (A 272) appartient à la liste suivante, regroupés en quatre secteurs : technologies de l'information et de la communication (TIC) subdivisé en trois domaines : Fabrication des TIC (2611Z, 2612Z, 2620Z, 2630Z, 2640Z, 2680Z) – Ventes des TIC (465) – Services des TIC (582, 6110Z, 6120Z, 6130Z, 6190Z, 620, 631, 951) ; contenus et supports (581, 591, 592, 601, 602, 639) ; publicité et communication (7021Z, 731, 7410Z, 7420Z) ; autres technologies numériques (265, 2660Z, 2670Z, 2731Z).

► Pour en savoir plus

« Des ménages et des entreprises de plus en plus connectés, mais des disparités persistantes », in L'économie et la société à l'ère du numérique, coll. « Insee Références », édition 2019.

► 1. Établissements et emplois dans l'économie numérique par région en 2022

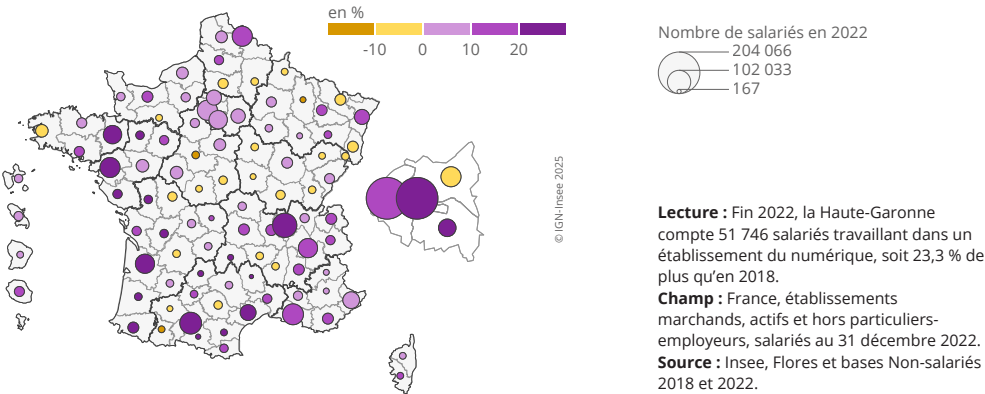
Région	Établissements	Ensemble des emplois dans l'économie numérique	Emplois non salariés dans l'économie numérique	Emplois des femmes dans l'économie numérique	Poids de l'économie numérique dans l'emploi total (en %)	Salaire horaire net moyen (en euros)
Île-de-France	223 884	711 984	63 826	265 899	13,6	27,3
Auvergne-Rhône-Alpes	61 433	161 804	22 148	55 067	6,0	20,2
Provence-Alpes-Côte d'Azur	48 745	92 574	16 756	32 752	5,6	21,9
Occitanie	44 295	104 480	16 210	34 777	5,9	19,7
Nouvelle-Aquitaine	41 526	80 194	15 810	28 706	4,4	18,8
Hauts-de-France	29 121	67 432	10 364	21 724	4,2	17,8
Grand Est	27 768	55 337	9 639	19 381	3,6	18,0
Pays de la Loire	24 070	73 236	9 368	25 014	5,8	18,5
Bretagne	19 902	58 978	7 909	19 735	5,7	19,6
Normandie	15 747	26 994	5 504	9 662	2,8	17,0
Centre-Val de Loire	12 939	28 106	4 709	9 846	3,9	18,1
Bourgogne-Franche-Comté	12 082	22 131	4 425	7 994	2,9	17,0
La Réunion	4 165	6 968	1 725	2 292	3,2	17,8
Guadeloupe	2 593	3 542	766	1 574	3,6	20,9
Corse	2 294	2 670	709	1 031	2,6	17,6
Martinique	2 267	3 578	675	1 542	3,8	19,0
Guyane	862	1 209	161	402	3,2	20,1
France hors Île-de-France et DOM	349 809	789 233	126 878	271 499	4,9	19,3
France	573 693	1 501 217	190 704	537 398	6,9	23,2

Lecture : Fin 2022, les établissements de l'économie numérique en Île-de-France emploient 711 984 personnes (salariées et non-salariées), soit 13,6 % de l'emploi marchand de cette région.

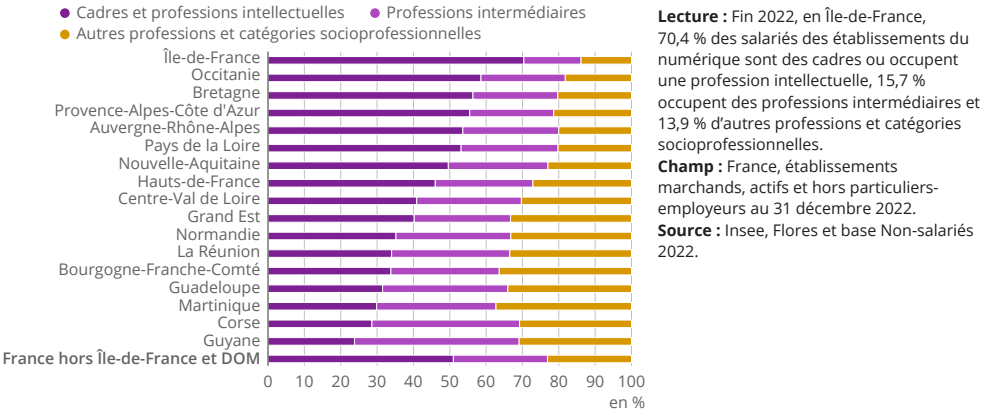
Champ : France, établissements marchands, actifs et hors particuliers-employeurs, au 31 décembre 2022.

Source : Insee, Flores et base Non-salariés 2022.

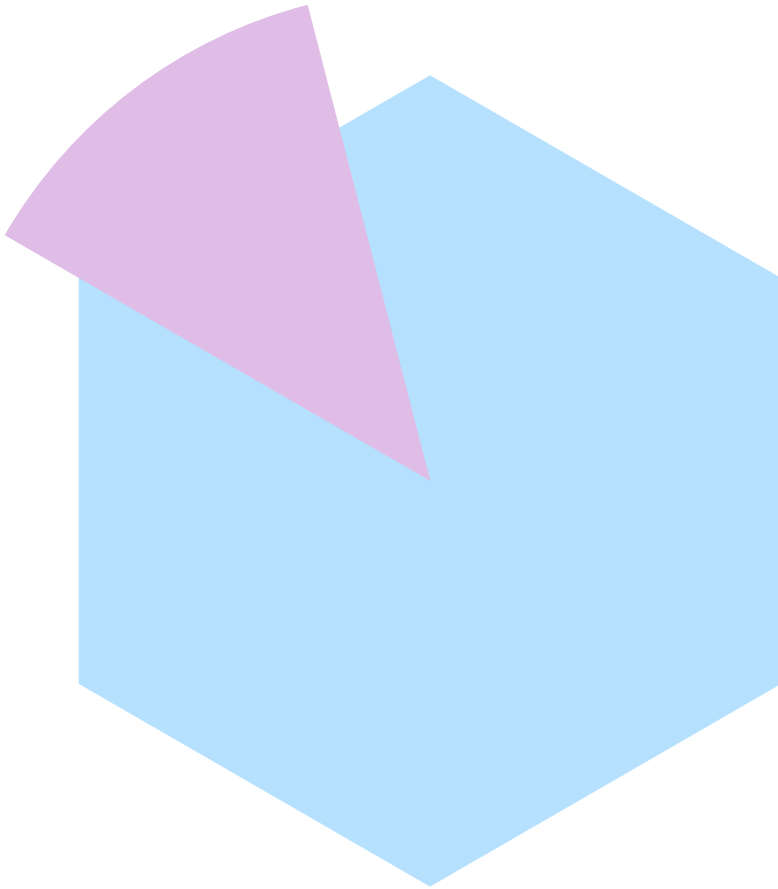
► 2. Évolution du nombre de salariés dans l'économie numérique par département, entre 2018 et 2022



► 3. Répartition des salariés du numérique par catégorie socioprofessionnelle et par région en 2022



Annexe



Glossaire

Atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données (ASTAD)

Les atteintes aux systèmes de traitement automatisé de données (ASTAD) constituent un sous-champ des infractions liées au numérique et englobent toutes les infractions qui concernent directement les outils numériques, allant de l'intrusion simple à la destruction ou la mise hors service de l'outil numérique visé. Elles sont considérées comme le « haut du spectre » de la criminalité liée au numérique, généralement les plus complexes techniquement, et sont définies par les articles 323-1 à 323-8 du code de procédure pénale.

Centre de données

Selon la norme EN 50600-1, un centre de données est une infrastructure hébergeant et exploitant des serveurs pour stocker, traiter et distribuer des données. Il peut être privé ou loué à des tiers, de petite ou de très grande taille, destiné non seulement aux géants du numérique mais aussi à des particuliers et à des entreprises de toutes tailles. Les centres de données sont identifiés et dénombrés par les points de livraison d'électricité (ou compteurs électriques).

Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires représente le montant des affaires (hors taxes) réalisées par une unité statistique (entreprise, unité légale) avec les tiers dans l'exercice de son activité professionnelle normale et courante. Il correspond à la somme des ventes de marchandises, de produits fabriqués, des prestations de services et des produits des activités annexes.

E-commerce

L'e-commerce correspond à des transactions commerciales utilisant Internet ou d'autres réseaux informatiques comme l'échange de données informatisé et impliquant un changement de propriété du bien ou du service commandé.

Éducation prioritaire (EP)

Voir [Réseau d'éducation prioritaire](#).

Empreinte carbone

L'empreinte carbone d'un pays représente la quantité de **gaz à effet de serre (GES)** induite par sa demande finale intérieure (consommation des ménages, des administrations publiques et des organismes à but non lucratif et les investissements), que les biens ou services consommés soient produits sur le territoire national ou importés.

Entreprise

Dans le décret n° 2008-1354 du 18 décembre 2008, pris en application de la loi de modernisation de l'économie (LME), l'entreprise est définie comme « la plus petite combinaison d'unités légales qui constitue une unité organisationnelle de production de biens et de services jouissant d'une certaine autonomie de décision, notamment pour l'affectation de ses ressources courantes ». Elle se décline en catégories d'entreprise selon l'effectif, le **chiffre d'affaires** et le total de bilan : les micro-entreprises (MIC), les petites et moyennes entreprises (PME, hors micro-entreprises dans cet ouvrage), les entreprises de taille intermédiaire (ETI) et les grandes entreprises (GE).

Entreprise individuelle « classique »

Une entreprise individuelle est une **entreprise** en nom propre ou en nom personnel. L'identité de l'entreprise correspond à celle du dirigeant, qui est responsable sur ses biens propres. L'entrepreneur exerce son activité sans avoir créé de personne juridique distincte.

Une entreprise individuelle classique est une entreprise individuelle qui n'a pas opté pour le statut de micro-entrepreneur.

Équipement électrique et électronique (EEE)

Un équipement électrique et électronique (EEE) est un équipement fonctionnant grâce à des courants électriques ou à des champs électromagnétiques, ainsi que les équipements de production, de transfert et de mesure de ces courants et champs, conçus pour être utilisés à une tension ne dépassant pas 1 000 volts en courant alternatif et 1 500 volts en courant continu. Ce terme regroupe donc

un grand nombre d'appareils aux dimensions et poids variés : machine à laver, téléphone portable, télévision, perceuse, lampe, etc.

Firme multinationale

Groupe de sociétés ayant au moins une unité légale en France et une à l'étranger.

Forte croissance

Les entreprises à forte croissance désignent les **entreprises** qui connaissent une croissance rapide en effectifs. Plus précisément, elles sont définies comme des entreprises ayant :

- au moins 10 salariés au début de leur croissance ;
- une croissance moyenne annuelle du nombre de salariés supérieure à 10 % par an, sur une période de 3 ans.

Gaz à effet de serre (GES)

Les gaz à effet de serre regroupent les gaz d'origine naturelle (vapeur d'eau) ou anthropique (liée aux activités humaines) absorbant et réémettant une partie des rayons solaires (rayonnement infrarouge), phénomènes à l'origine de l'effet de serre.

Infractions liées au numérique (ILN)

Les infractions liées au numérique (ILN) désignent les atteintes impliquant des outils numériques, à quelque niveau d'expertise technologique que ce soit. L'outil numérique peut être l'objet de l'infraction, comme c'est le cas dans les **ASTAD**, ou être un support d'une infraction : par exemple dans les cas de harcèlement sur Internet ou d'escroquerie en ligne. Les ILN regroupent des infractions de natures très diverses, distinguées en quatre grandes catégories : atteintes numériques aux biens (par exemple un détournement de moyen de paiement sans contact), atteintes numériques aux personnes (par exemple des discriminations sur Internet), atteintes numériques aux institutions (par exemple publication de contenus haineux) ou les atteintes aux législations spécifiques au numérique (par exemple les infractions à la loi Hadopi).

Intelligence artificielle (IA)

L'intelligence artificielle (IA) fait référence aux systèmes utilisant des technologies comme la fouille de textes (*textmining*), la vision par ordinateur, la reconnaissance automatique de la parole, la génération automatique de texte, l'apprentissage automatique (*machine learning*) ou l'apprentissage profond. L'intelligence artificielle rassemble, utilise ou produit des données, pour par exemple prédire, recommander ou décider, avec des niveaux d'autonomie variés.

Médias sociaux

Les médias sociaux désignent trois types d'application Internet : les réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn, Viadeo, Google+, etc.), les blogs d'entreprise ou microblogs (X, Present.ly, etc.) et les **sites web** de partage de contenu multimédia (YouTube, Instagram, TikTok, etc.).

Micro-entrepreneur

Un micro-entrepreneur bénéficie du régime de même nom, qui offre des formalités de création d'entreprise allégées et un mode de calcul et de paiement simplifié des cotisations sociales et de l'impôt sur le revenu. Il s'applique aux entrepreneurs individuels qui en font la demande, sous certaines conditions, notamment une limite sur le **chiffre d'affaires**.

Personne morale

En droit français, une personne morale est un groupement doté de la personnalité juridique. Généralement une personne morale se compose d'un groupe de personnes physiques réunies pour accomplir quelque chose en commun. Ce groupe peut aussi réunir des personnes physiques et des personnes morales. Il peut aussi n'être constitué que d'un seul élément.

Pratiques en ligne

Les pratiques en ligne de l'**enquête TIC ménages** en 2023 regroupent douze catégories :

- envoyer et recevoir des courriels ;
- téléphoner par Internet ;

- créer un profil ou poster des messages sur les réseaux sociaux ;
- utiliser une messagerie instantanée ;
- lire des journaux, magazines ou consulter des sites d'actualité ;
- rechercher des informations liées à la santé ;
- rechercher des informations sur des produits et services ;
- exprimer des opinions sur des questions civiques ou politiques via des **sites web** ou des **médias sociaux** ;
- participer à des consultations ou des votes en ligne sur des questions civiques ou politiques ;
- chercher un emploi ou postuler à un emploi ;
- vendre des produits et services sur des sites en ligne ou applications ;
- accéder à son compte bancaire.

Réseau d'éducation prioritaire

Un réseau d'éducation prioritaire est constitué d'un collège et des écoles de son secteur, dont l'objectif est de « renforcer l'action éducative dans les zones où les conditions sociales sont telles qu'elles constituent un facteur de risque, voire un obstacle, pour la réussite scolaire des enfants et adolescents qui y vivent et donc, à terme, pour leur insertion sociale » afin « d'obtenir une amélioration significative des résultats scolaires des élèves, notamment des plus défavorisés » (Circulaire n° 90-028 du 01/02/1980). Il y a deux types de réseaux : les réseaux d'éducation prioritaire (Rep) et les réseaux d'éducation prioritaire renforcé (Rep+), les seconds cumulant plus de difficultés scolaires et sociales (« **L'éducation prioritaire** », Synthèse n° 6, Depp, juillet 2022).

Secteurs du numérique

Les secteurs de l'économie numérique rassemblent les établissements marchands, dont l'APET en NAF rev.2 ou le groupe (A 272) appartient à la liste suivante, regroupés en quatre secteurs :

- technologies de l'information et de la communication (TIC) subdivisé en trois

domaines : Fabrication des TIC (2611Z, 2612Z, 2620Z, 2630Z, 2640Z, 2680Z) - Ventes des TIC (465) - Services des TIC (582, 6110Z, 6120Z, 6130Z, 6190Z, 620, 631, 951) ;

- contenus et supports (581, 591, 592, 601, 602, 639) ;
- publicité et communication (7021Z, 731, 7410Z, 7420Z) ;
- autres technologies numériques (265, 2660Z, 2670Z, 2731Z).

Site web

Un site web est un ensemble de pages web accessibles via Internet sur un serveur identifié par une adresse. Le site web d'une entreprise peut être le sien en propre ou celui d'un réseau auquel elle appartient (réseau de franchises, groupe, etc.).

Taux de marge

Part de l'excédent brut d'exploitation (EBE) dans la **valeur ajoutée** au coût des facteurs (VACF).

Technologies de l'information et de la communication (TIC)

Le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC), défini par l'OCDE, comprend l'ensemble des sociétés qui assurent la fabrication, la vente ou les services des produits qui permettent de saisir, transmettre ou afficher des données ou des informations électroniques.

Unité légale

L'unité légale est définie comme une entité juridique (**personne morale** ou physique) de droit public ou privé. Elle est obligatoirement déclarée aux administrations compétentes (greffes des tribunaux de commerce, Sécurité sociale, DGFIP, etc.) et elle représente l'unité principale enregistrée dans le répertoire des entreprises et des établissements (Sirene). Elle ne doit pas être confondue avec la notion d'**entreprise** au sens de la loi de modernisation de l'économie de 2008, unité statistique dont le contour est plus large et qui constitue une entité économique autonome.

Valeur ajoutée

La valeur ajoutée correspond à la production globale de l'**entreprise (chiffre d'affaires,** production stockée et immobilisée) et les autres produits auxquels on retranche les achats (achats de marchandises, de matières premières et autres achats et charges externes, les variations de stocks des marchandises et de matières premières) et les autres charges d'exploitation. Dit autrement, elle correspond à la différence entre la production globale de l'entreprise (marge commerciale + production de l'exercice) et les consommations de biens et de services en provenance des tiers + autres produits - autres charges.

Dans la même collection

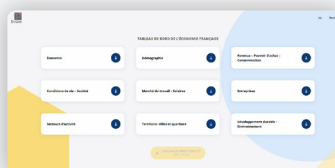
► Parus

- Formations et emploi, édition 2025
- Emploi et revenus des indépendants, édition 2025
- Emploi, chômage, revenus du travail, édition 2025

► À paraître

- France, portrait social, édition 2025

Les Tableaux de l'économie française sont désormais disponibles sous la forme d'un tableau de bord interactif sur insee.fr.





PARAGON TRANSACTION – 39, rue des Rivières Saint-Agnan – 58200 COSNE-COURS-SUR-LOIRE

Dépôt légal : octobre 2025

Économie et société à l'ère du numérique

Insee Références

Édition 2025

Cet ouvrage de la collection « Insee Références » offre un ensemble d'analyses et d'indicateurs sur la place du numérique dans la société et l'économie.

La vue d'ensemble et les 29 fiches proposent un panorama des différentes facettes du numérique.

Deux dossiers abordent successivement les transactions des ménages sur les plateformes numériques à l'étranger, et les cyberviolences.

Retrouvez l'ouvrage ainsi que les données sur
insee.fr



Insee

depp

Sies

Agreste

DEPS

SSMSI

BANQUE DE FRANCE
EUROSystème

Drees

Dares

SDES



ISSN 1639-4968
ISBN 978-2-11-162487-0
REF. NUM25
Octobre 2025 - Prix 25 €

