

L'économie européenne des applis

Situation actuelle, enjeux et politique de l'Union

RÉSUMÉ

Voilà dix ans que l'économie des applis a été lancée. Depuis, les applications ont évolué; elles jouent désormais un rôle de plus en plus important dans la vie des citoyens et sont devenues indispensables à la réussite de nombreuses industries. La connectivité croissante et la plus grande disponibilité des appareils portables augurent que cette tendance va continuer.

L'économie des applis européenne est plutôt réussie et représente près d'un tiers du chiffre d'affaires sur le marché mondial. Des groupes de développeurs d'applications se sont formés dans quelques pays européens de l'ouest et dans certains États membres nordiques, ce qui a permis de créer des emplois bien rémunérés, d'apporter de la valeur et d'innover dans l'économie numérique. Cependant, certains obstacles persistent et freinent la croissance du secteur. Parmi ces obstacles se trouvent la disponibilité limitée des fonds, la pénurie de compétences numériques et la nécessité d'améliorer constamment les infrastructures et l'accès aux données.

L'Union européenne s'efforce de remédier à ces problèmes en créant un environnement propice à la croissance de l'économie des applis. Les principales mesures stratégiques déployées comprennent la consolidation du marché unique numérique, le financement de la recherche et de l'innovation, l'élaboration d'une réglementation fiscale équitable, la création de normes et l'amélioration de l'interopérabilité, le renforcement de la protection et de la confiance des consommateurs, la réforme des systèmes de formation et d'éducation et le soutien au développement d'une économie des données et de l'internet des objets.



Contenu du briefing

- Contexte
- L'économie des applis dans l'Union européenne
- Obstacles à la croissance
- La politique de l'Union

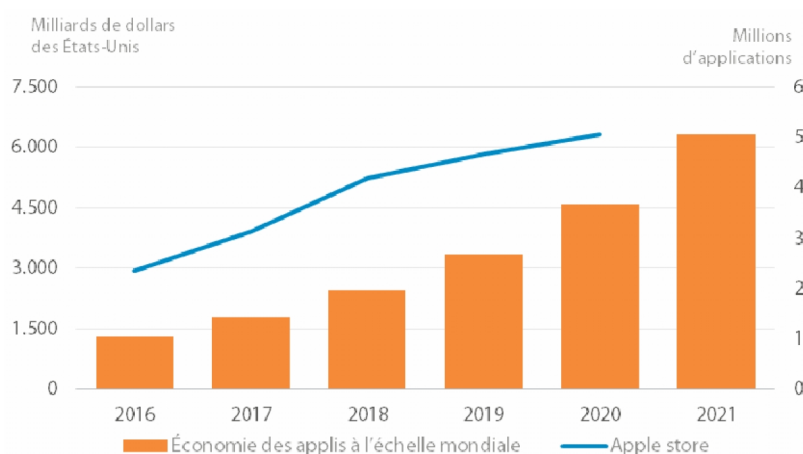
Contexte

Économie des applis à l'échelle mondiale

L'année 2018 marque les dix ans de la naissance du marché des applications, qui a eu lieu au moment du lancement de l'App Store d'Apple et du Play Store de Google¹. Depuis lors, grâce à la disponibilité² croissante des [téléphones intelligents](#) et de l'internet, l'économie des applis s'est épanouie et fait désormais partie intégrante de la vie quotidienne des citoyens dans bon nombre de pays. Les applications jouent également un rôle considérable dans de nombreuses industries, telles que les industries du tourisme, du commerce de détail, des jeux de hasard, du secteur bancaire et du divertissement. Sur les [marchés à maturité](#), les utilisateurs disposent de 90 à 100 applications sur leur appareil (et utilisent près d'un tiers d'entre elles chaque mois) et passent environ deux heures par jour à les utiliser, ce qui équivaut à un mois sur l'année. Rien qu'aux États-Unis, l'économie des applis a [progressé](#) de 1,9 milliard de dollars des États-Unis (USD) en 2008, à 143 milliards d'USD en 2016, et les citoyens de ce pays passent davantage de temps à utiliser leurs applications mobiles qu'à [naviguer sur l'internet](#) ou à [regarder la télévision](#). Les données indiquent que les utilisateurs passent le plus clair de leur temps en ligne, à [utiliser](#) leurs applications. La [plupart](#) des applications les plus populaires proviennent des États-Unis.

L'économie des applis semble loin d'être parvenue à l'état de saturation. Les [estimations](#) prévoient qu'elle continuera de croître à l'échelle mondiale jusqu'à atteindre 6 300 milliards d'USD, soit près de cinq fois la valeur de 2016, qui s'élevait à 1 300 milliards d'USD (voir figure 1). De plus, le nombre d'utilisateurs d'applications à l'échelle internationale devrait presque doubler d'ici 2021 pour atteindre 6,3 milliards de personnes, qui passeront encore davantage de temps sur leurs applications, notamment en raison de l'utilisation de ces dernières pour le commerce en ligne³, ce qui augmentera les dépenses par personne de 379 à 1 008 d'USD. Ce phénomène entraînera l'augmentation fulgurante du nombre d'applications disponibles⁴.

Figure 1 – Économie des applis à l'échelle mondiale estimée et nombre d'applications Apple



Sources: [Business Insider](#), [Sensor Tower](#).

Une étude du Centre commun de recherche (le service scientifique interne de la Commission européenne) a indiqué que la disponibilité croissante de l'internet, associée aux capacités grandissantes des appareils, créent un tout nouveau [modèle économique](#). Le modèle «push» traditionnel selon lequel le produit est «poussé» vers le consommateur et dans lequel les sociétés gèrent les marchés, est remplacé par un modèle «pull», fortement dépendant des données et au cœur duquel se situe le consommateur qui «attire» le produit à lui. D'une manière décisive, les applications facilitent de plus en plus l'interaction entre les fournisseurs de biens et services et les consommateurs.

Magasins d'applications et systèmes d'exploitation

Historiquement, les fabricants de logiciels indépendants étaient confrontés à des [obstacles considérables](#) pour pénétrer sur le marché, et se contentaient d'ajouter de nouvelles fonctions sur les logiciels existants. Les [magasins d'applications](#) ont changé la donne; ils prennent en charge les dimensions liées à la distribution, au paiement et à la sécurité de l'activité, et permettent ainsi aux développeurs de se concentrer sur la mise au point de leur application. Certaines petites entreprises et start-up ont connu un franc succès et l'économie des applis a favorisé l'essor d'un nombre considérable de sociétés atteignant une valorisation très importante avec une main-d'œuvre limitée⁵. La décentralisation relative de l'industrie peut être observée du fait que 83 % des sociétés d'applications les plus importantes sont situées en dehors de la Silicon Valley californienne⁶.

Par ailleurs, l'on peut considérer que les deux systèmes d'exploitation majeurs pour les applications (Android de Google et iOS d'Apple) forment un véritable duopole sur les marchés internationaux, représentant, à eux deux, une [part de marché](#) de plus de 99 %. À l'origine, Apple disposait d'une part de marché plus importante, mais la société a été détrônée par Android. Android est un système d'exploitation [libre](#) (la plupart du temps), dont le code source est disponible et peut être utilisé pour la création d'autres systèmes d'exploitation sur mesure et la modification de logiciels, permettant, par exemple, d'ajouter de nouvelles fonctionnalités sur les téléphones. Les applications pour Android peuvent provenir de multiples sources, et non uniquement de Google Play, tandis que les applications pour Apple, qui n'est pas un système libre d'accès, ne peuvent provenir que de l'App Store d'Apple. Si le [développement des applications](#) Android est 30 % plus onéreux que celui des applications fonctionnant sur iOS, le lancement d'une application par l'intermédiaire de Google Play est plus facile et plus rapide. Android occupe une position dominante sur les marchés des pays en développement, comme les pays d'Asie (à l'exception de la Chine et du Japon) et d'Afrique, tandis que les principaux marchés d'iOS sont les pays développés, tels que les pays d'Europe, les États-Unis, l'Australie et le Canada.

Tableau 1: Analyse comparative entre Google Play et l'App Store d'Apple

	Google Play	App Store d'Apple
Nombre d'applis disponibles en mars 2017	2,8 millions	2,2 millions
Nombre de téléchargements d'applis	82 milliards (2016)	40 milliards (septembre 2016 à juin 2017)
Nouvelles applis ajoutées par mois	150 000	50 000
Chiffre d'affaires	7,8 milliards (2016)	28 milliards (2016)
Systèmes d'exploitation sur téléphones intelligents (2009-2017)	87,7 % Android	12,1 % iOS
Nombre d'appareils	2 milliards (2016) Android	1 milliard (2016) iOS Apple

Sources: Statista, Androidcentral.com, Digital market Asia, zdnet.com, Talkandroid.com, Business Insider, 2016 et 2017.

L'App Store d'Apple affiche un [chiffre d'affaires](#) bien plus important que Google Play, malgré le nombre moins élevé d'applications disponibles, de téléchargements et de clients. Les utilisateurs d'Apple passent plus de temps sur leurs téléphones chaque jour, et utilisent davantage leur téléphone pour des transactions en ligne que les utilisateurs d'Android. La plupart des utilisateurs d'Android vivent dans des pays en développement, dans lesquels l'usage de cartes de crédit est moins fréquent et où les consommateurs sont plus regardants. Enfin, en moyenne, une application Android coûte moins de la moitié du prix d'une application iOS. Une analyse de l'industrie met en

évidence un marché où le «gagnant remporte tout», sur lequel les applications les plus populaires sont également celles qui rapportent le plus et qui sont les plus téléchargées, tandis que les développeurs les moins populaires gagnent beaucoup moins. Certains experts arguent que le duopole de Google et d'Apple nuit à la [concurrence](#), car il donne à ces deux sociétés une exclusivité sans précédent pour décider des conditions et du moment de lancement et de commercialisation de ces applications, et pour se réserver le droit de refuser les produits qui desserviraient, selon elles, leurs activités. Les fabricants doivent également accepter de reverser aux plateformes un minimum de 30 % de leur chiffre d'affaires relatif aux applications et aux achats intégrés. Certains dénoncent donc le fait que, dans le cadre de l'économie des applis, les [obstacles](#) à l'entrée sur le marché et à la croissance n'ont pas été diminués, mais qu'ils ont été déplacés: même s'il peut s'avérer bon marché de vendre de nouvelles applications inconnues par l'intermédiaire de l'un ou l'autre des magasins, il est probable qu'elles ne soient jamais découvertes sans un formidable budget marketing. Les probabilités de figurer dans une liste restreinte de suggestions d'applications pour les consommateurs sont maigres à défaut d'avoir mobilisé d'importants moyens financiers.

Aspects controversés

Les [détracteurs](#) de l'économie des applis contestent le fait que ces dernières, quoiqu'elles aident à réduire les coûts, entraînent des perspectives d'emplois dont la durée est raccourcie et un climat d'incertitude pour de nombreux travailleurs. D'autres rejettent ce point de vue, défendant que l'économie des applis crée une multitude d'[emplois](#). Un autre avis consiste à dire que les actifs incorporels de propriété intellectuelle détenus par les sociétés de technologie facilitent l'exploitation des régimes d'imposition. Les critiques dénoncent le fait que l'économie des applis provoque par conséquent la redistribution des bénéfices engrangés par les contribuables aux propriétaires des sociétés de technologie. De plus, les dissidents infèrent que cela entraîne le déclin de certaines activités économiques, telles que celles des secteurs des télécommunications, des transports et du commerce de détail.

Une [publication](#) de l'Union internationale des télécommunications (UIT) souligne un autre aspect important: à mesure qu'une société d'applications acquiert de nouveaux utilisateurs, les coûts par unité sont réduits, et sa position concurrentielle est meilleure. Les sociétés du secteur des applications se livrent à une **course à l'expansion** qui a conduit (ou peut conduire) à une série de monopoles ou de quasi-monopoles dans de nombreuses niches de marché. L'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) insiste également sur le fait que ces niveaux élevés de concentration de marchés signifient souvent que les [consommateurs sont captifs du nombre limité de fournisseurs](#). De fait, un changement de système d'exploitation requiert l'acquisition d'un nouvel appareil. En outre, le transfert des applications n'est pas évident entre les plateformes. Ce qui signifie qu'un utilisateur souhaitant en changer se trouve confronté à des obstacles pécuniaires considérables.

L'économie des applis dans l'Union européenne

Marché européen

Les développeurs européens ont innové et produit davantage d'applications à mesure qu'augmentait le nombre de consommateurs potentiels dû à la disponibilité accrue des téléphones intelligents. Plusieurs [facteurs](#) ont favorisé cette croissance: la couverture plus vaste, les communications de données toujours plus fiables, la plus grande fonctionnalité des appareils mobiles, la baisse des prix des appareils, l'augmentation de leurs ventes et leur variété accrue, ainsi que le développement de nouveaux types de produits connectés tels que le prêt-à-porter électronique (comme les montres connectées) et les dispositifs de domotique connectés.

Le marché européen des appareils mobiles continue d'être performant. L'accès mobile à large bande a supplanté l'accès à large bande fixe en Europe. En 2016, plus de 80 % des [citoyens](#) âgés de 16 à 74 ans utilisaient l'internet, et 79 % d'entre eux le faisaient par l'intermédiaire de téléphones

intelligents ou portables. Déjà en 2015, environ 90 % des [foyers](#) européens disposaient d'un téléphone intelligent et 60 % d'une tablette. Par conséquent, le nombre de [souscriptions à la téléphonie mobile](#) devrait continuer d'augmenter de manière constante⁷ entre 2017 et 2023. L'échange de données mobiles devrait, quant à lui, être multiplié par plus de six au cours de la même période. Depuis 2012, les systèmes d'exploitation Android sont devenus plus populaires que l'iOS d'Apple sur les téléphones portables. Quant aux tablettes, la situation est toutefois inverse, grâce à la popularité des iPads d'Apple.

Localisation, valeur et emplois

Six États membres de l'Union figurent parmi les 20 pays affichant le plus grand nombre de développeurs⁸: le Royaume-Uni (456), l'Allemagne (307), l'Espagne (239), l'Italie (137) et la Finlande (116). Les États-Unis sont les premiers à l'échelle mondiale, comptant 1 567 développeurs, suivis par la Chine, avec 776 développeurs. Les plus gros regroupements sont situés: à Londres (225), à Paris (128), à Madrid (86), à Berlin et à Helsinki (66 chacune), et à Barcelone (58). Helsinki est classée seconde ville mondiale pour ce qui est de la concentration de développeurs par habitant, après la région de la baie de San Francisco. Les marchés des applis de l'Union indiquent une faible présence d'applications provenant des États-Unis, assortie de plus hauts niveaux de popularité pour les productions nationales. Tous les pays susmentionnés, à l'exception de l'Italie, détiennent plus de 15 % de leur marché national.

Une [analyse](#) du marché européen indique que la proximité géographique semble soutenir le commerce transfrontière des applications, malgré les différences linguistiques; la France, par exemple, est particulièrement bien placée en termes d'exportation. Tous les pays font montre au minimum d'un niveau modeste de production nationale, la France et l'Allemagne en tête. La Finlande, qui est performante dans toutes les régions, a de bons résultats également sur son territoire national, acquérant une valeur significative sur tous les marchés étudiés. Bien que le gros du chiffre d'affaires de la Finlande provienne de ses meilleurs éléments, notamment Supercell, qui sont populaires dans le monde entier, il apparaît qu'un certain nombre d'autres applications conçues par des développeurs finlandais n'ont pas fonctionné au-delà de leur marché local. Des résultats similaires ont été rapportés dans une étude de 2016, indiquant de [bons résultats](#) pour les développeurs d'applications locales européennes dans le cadre des applications, hors jeux, affichant les meilleurs chiffres d'affaires sur leurs marchés nationaux.

Une autre [étude](#) empirique de 2017 a relevé que le Royaume-Uni, l'Allemagne et la France comptaient le plus grand nombre d'emplois dans le secteur de l'économie des applis dans l'Union, et que les [pays nordiques](#) sont en train de devenir des acteurs majeurs⁹. L'étude soulignait la croissance remarquable du nombre d'emplois dans le secteur de l'économie des applis, en tenant compte notamment du fait que la croissance rapide de ce secteur était survenue au cours de la récession la plus sévère depuis 80 ans. L'étude évalue le nombre d'emplois à près de 1,9 million.

L'étude affirme également qu'en 2017 et pour la première fois, l'Europe¹⁰ a dépassé les États-Unis pour ce qui est du nombre d'emplois créés. Cependant, si l'on tient compte du pourcentage d'emplois de l'économie des applis par rapport à l'ensemble des emplois (intensité), l'Europe reste derrière les États-Unis. En revanche, l'intensité de l'emploi semble croître en Europe, tandis qu'elle décline aux États-Unis. De plus, en considérant l'intensité de l'emploi dans les États membres, le Danemark, la Finlande, les Pays-Bas et la Suède affichent de meilleurs résultats que les États-Unis, entre 1,6 % et 2,2 %.

La taille de l'économie européenne des applis est considérable. Néanmoins, aucun chiffre ne fait l'objet d'un véritable consensus et il n'existe aucune méthode de calcul dédiée. Une étude du Boston Consulting Group indique que l'[économie mobile](#) à large bande a généré près de 75 milliards d'euros (EUR) de chiffre d'affaires dans les cinq pays les plus importants de l'Union en 2013, un chiffre qui devait depuis augmenter annuellement de 25 %. Une [étude](#) fréquemment citée de 2014 commandée par la Commission européenne prévoyait que le chiffre d'affaires des sociétés du secteur des applications européennes atteindrait 63 milliards d'EUR en 2018, ce qui représente 27 %

du marché mondial des applications. L'étude estimait également que l'économie des applis emploierait 2,8 millions de personnes en 2018 et permettrait de créer 4,8 millions d'emplois dans le domaine du support et du marketing. Une autre [étude](#) estimait que chaque emploi lié au développement d'applications dans l'Union créerait, en moyenne, 1,31 emploi non technique et indirect. Un exemple en est le succès des sociétés européennes ayant développé du [matériel](#) rentable qui complète les applications, notamment dans des segments tels que l'internet des objets personnels, la santé et le fitness.

Le chiffre d'affaires de l'économie des applis est issu de deux sources majeures: en 2013, les développeurs européens ont perçu 6 milliards d'EUR sur les ventes d'applications; et près du double (11,5 milliards d'EUR) pour avoir prêté leurs services, notamment à des sociétés qui utilisent les applications pour soutenir ou commercialiser leurs biens et services. La tendance globale des entreprises est en effet à l'[externalisation](#) croissante du développement de leurs applications. Les sociétés manquent généralement des ressources internes nécessaires au développement d'applications, tandis que le marché de l'externalisation est à maturité et a beaucoup à offrir. Toutefois, les sociétés ont intérêt à développer elles-mêmes leurs applications, car cela permet de réduire les coûts et de rationaliser les procédures de travail en numérisant et en facilitant l'accès aux données. Les [développeurs d'applications pour les sociétés](#) en Europe affichent donc un [chiffre d'affaires mensuel plus élevé par application](#) que les développeurs d'applications pour les consommateurs.

Obstacles à la croissance

L'[étude](#) de 2014 pour la Commission européenne a interrogé les développeurs d'applications en vue de recenser les obstacles à la croissance qu'ils peuvent rencontrer. Les personnes interrogées ont répondu que les obstacles commerciaux sont plus conséquents que les obstacles techniques. Parmi eux se trouvent le faible niveau des prix ou la gratuité des applications, de même que la position dominante des plateformes des États-Unis, autant d'éléments qui ont une incidence sur le chiffre d'affaires et sur l'augmentation des coûts d'acquisition des consommateurs, et qui barrent l'accès au capital ou au financement. Le principal obstacle technique réside dans l'incompatibilité des plateformes. Les développeurs ont également mis en évidence la nécessité de déployer promptement une infrastructure modernisée de l'internet mobile, et ont signalé les difficultés liées au support multilingue et aux politiques réglementaires divergentes dans les différents pays de l'Union. Le manque de compétences est également un problème de taille, car les sociétés ne sont pas en mesure de recruter assez d'employés nationaux qualifiés et trouvent très difficile de concurrencer les salaires des États-Unis pour attirer des talents.

Par conséquent, les développeurs d'applications demandent que l'[accès](#) au marché de l'emploi de l'Union soit facilité pour le personnel qualifié originaire de pays tiers. La situation est préoccupante: la Commission prédit une [pénurie](#) de 825 000 personnes pour les postes à pourvoir dans le secteur des TIC d'ici 2020, ce qui aura inéluctablement une incidence sur les développeurs d'applications. Une [enquête](#) menée auprès des développeurs des pays nordiques a indiqué que la pénurie peut être telle que des sociétés se verront obligées d'ouvrir des succursales dans des pays tiers. Le rapport insiste également sur le fait que l'insuffisance de capital-risque dans l'Union empêche les sociétés de prendre de l'ampleur.

Tableau 2 – Emplois du secteur de l'économie des applis dans l'Union européenne et aux États-Unis

Année	Emplois (en millions)		Intensité	
	2016	2017	2016	2017
Union européenne	1,64	1,89	0,7	0,84
États-Unis	1,66	1,73	1,2	1,1

Source: Rapport du Progressive Policy Institute de [2016](#) et [2017](#).

En 2016, *The Economist* a mené un [sondage](#) auprès des fonctionnaires d'États européens et des développeurs en matière d'économie des applis. Les obstacles majeurs à la croissance qui ont été signalés par les premiers sont le manque de financement public et privé et la faible priorité accordée à la technologie dans le cadre de l'économie. Il a été demandé aux seconds quelles mesures gouvernementales étaient les plus efficaces pour la croissance dans leur secteur. Ils ont répondu que le soutien social apporté aux employés, les changements dans les infrastructures publiques qui permettent d'améliorer la connectivité et la rationalisation, ainsi que la mise à jour des réglementations étaient des mesures efficaces. La nécessité d'un [investissement](#) continu dans les infrastructures les plus modernes a également été considérée comme essentielle pour le secteur des applications par le Boston Consulting Group.

Permettre l'accès aux [données publiques](#) constitue un moyen rapide de stimuler l'économie des applis. À l'inverse, faire obstacle à cet accès pourrait entraver la croissance du secteur. Un autre rapport vient confirmer que les [données](#) détenues par les gouvernements européens peuvent aider à développer des applications innovantes permettant d'accroître la valeur de ces données pour les citoyens et, potentiellement, de réduire les coûts de fourniture des services publics. Ce rapport préconise également la mise en place d'un véritable marché unique numérique, sur lequel les applications ne sont pas sujettes au blocage ou à une discrimination anticoncurrentielle, notamment en ce qui concerne les droits de propriété intellectuelle et les services de télécommunications. Les développeurs d'applications ont également souligné l'importance de la libre [circulation des données](#) à travers les frontières des pays européens. Ils affirment que les obstacles à la circulation des données nuisent aux économies d'échelle, entravent l'innovation et la concurrence et augmentent les coûts pour les consommateurs.

Certains développeurs d'applications de l'Union dénoncent la position dominante des [plateformes des États-Unis](#), arguant qu'elles abusent de leur situation privilégiée en prélevant de lourds pourcentages sur leurs faibles revenus. Ils soutiennent en outre que les plateformes ne leur donnent pas pleinement accès aux données des utilisateurs.

La politique de l'Union

L'Union s'efforce de créer un environnement propice à la croissance de l'économie des applis, cherchant à équilibrer le cadre réglementaire qui doit rester léger dans le secteur et la nécessité de mieux réglementer certains de ses aspects. Il n'existe aucune politique dédiée à l'économie des applis, mais de nombreuses initiatives législatives concernent ce secteur, par exemple celles portant sur les start-up, les petites et moyennes entreprises (PME), la finance, la fiscalité et le marché unique numérique.

L'Union cherche à [investir davantage dans les infrastructures](#) nécessaires à l'essor de l'économie des applis avec les initiatives déployées, telles que le [code des communications électroniques européen](#), qui permettra de créer un nouveau cadre pour les télécommunications, l'initiative «Wi-Fi pour l'Europe» (WiFi4EU) visant à accroître la connectivité des citoyens, ainsi que le [plan d'action «5G pour l'Europe»](#) et le projet de partenariat public-privé pour les infrastructures 5G ([PPP-5G](#)) qui aideront à mettre en œuvre le système de communication sans fil de prochaine génération en Europe. Les actions de l'Union pour en finir avec les [frais d'itinérance](#) en Europe devraient également aider à augmenter l'utilisation des données sur le marché unique numérique, tant pour les consommateurs que pour les utilisateurs professionnels d'applications.

L'économie européenne des applis et le Brexit

Le Royaume-Uni, et la ville de Londres en particulier, constitue un centre important de l'économie des applis et du développement en Europe. *The Economist* prévoit qu'à long terme, les centres importants d'activités de l'économie des applis pourraient *se déplacer*, notamment du Royaume-Uni vers l'Europe continentale. Toutefois, il est possible que ce déplacement soit atténué par le fait que les dirigeants des sociétés d'applications ne considèrent pas le soutien du gouvernement comme une priorité au moment d'établir leur siège. L'incertitude juridique, la pénurie de talents numériques, la fragmentation des pôles d'innovation et les tensions grandissantes entre les compagnies des États-Unis et les régulateurs de l'Union sont également citées comme [conséquences](#) possibles du Brexit, ce qui pourrait conduire à une adaptation plus lente de l'économie numérique, tant au Royaume-Uni que dans l'Union.

Une initiative de 2016 [en faveur des start-up et des scale-up](#) rassemble une variété de mesures existantes ou nouvelles, afin de créer un cadre plus cohérent et propice à la croissance des start-up en Europe. Ce cadre permettra d'améliorer l'accès au financement grâce au [Fonds paneuropéen de fonds de capital-risque](#) et sera complété par d'autres instruments de financement mis à disposition des développeurs d'applications, tels que le Fonds européen pour les investissements stratégiques (EFSI), le programme pour la compétitivité des entreprises et des petites et moyennes entreprises (COSME), et le financement au titre du programme-cadre pour la recherche et l'innovation «[Horizon 2020](#)». D'autres possibilités résident dans la [législation en matière d'insolvabilité](#) et dans la proposition concernant une [assiette commune consolidée pour l'impôt des sociétés](#), qui a pour but d'améliorer l'environnement des entreprises.

L'accès au financement pour le secteur des applications peut être facilité par des mesures, telles que la réglementation sur la [titrisation](#), le [fonds européen d'investissement à long terme](#) et la nouvelle réglementation en matière de [prospectus](#). De nombreux obstacles au commerce sur le marché unique numérique seront éliminés grâce aux initiatives telles que celles visant à supprimer le [blocage géographique injustifié](#), ou aux règles contractuelles sur la [fourniture de contenu numérique](#) et la [vente de biens](#). D'autres actions complètent ces initiatives sur le plan de la fiscalité, telles que la simplification des [règles en matière de TVA](#) pour les start-up, les microentreprises et les sociétés qui vendent des biens en ligne, et les mesures relatives à l'[imposition de l'économie numérique](#). L'Union mène également une [politique](#) visant à accroître aussi bien la confiance que la [protection](#) des consommateurs en ligne. Ce sont autant d'éléments mis en œuvre pour consolider le marché unique numérique, dont l'économie des applis bénéficie car cela lui permet de parvenir à des économies d'échelle, de diminuer les [coûts de distribution](#) pour les développeurs et de créer une demande pour les applications auprès des sociétés et des consommateurs dont les activités en ligne ne cessent de croître. En outre, la version révisée de la [directive sur les services de paiement](#) peut être utile pour les sociétés du secteur des applications qui offrent des [services liés à la finance](#) et assurer une sécurité accrue aux utilisateurs, stimulant ainsi la demande pour des applications financières personnalisées.

L'Union remédie à la pénurie de [compétences numériques](#) en déployant des initiatives telles que la «[Coalition en faveur des compétences et des emplois numériques](#)», qui facilite la collaboration entre les entreprises, les structures éducatives et les acteurs publics et privés, ou la [nouvelle stratégie en matière de compétences pour l'Europe](#), qui vise à améliorer l'éducation, la formation et l'acquisition de compétences. La programmation est incluse dans les [compétences clés](#) de l'Union pour l'éducation et la formation tout au long de la vie.

L'[internet des objets](#) présente un intérêt indéniable pour l'économie des applis, car les appareils connectés contiennent souvent des applications. L'Union appuie le développement de ce [secteur de l'économie en pleine croissance](#) en finançant l'[innovation](#), en créant un [environnement de soutien](#) et en promouvant les [normes](#) et l'[interopérabilité](#). La réussite de l'internet des objets dépend du développement de l'économie des données, qui est soutenu par un assortiment similaire de mesures qui allient le financement de la recherche, l'innovation, ainsi que la mise en place de normes pour les [mégadonnées](#) (big data) et l'[informatique en nuage](#). Une initiative récente sur la [libre circulation des données à caractère non personnel](#) et l'examen à venir de la directive sur la réutilisation des [informations du secteur public](#) aideront à stimuler davantage l'économie des données et ouvriront de nouvelles [perspectives](#) pour le secteur des applications. L'Union cherche également à supprimer les obstacles à la circulation des données dans ses futurs [accords commerciaux](#).

Les sociétés européennes du secteur des applications sont également concernées par la réglementation en matière de protection des données et de la vie privée. L'Union cherche à équilibrer la portée de la réglementation et les risques que peuvent encourir les utilisateurs. Sans surprise peut-être, nombreux sont ceux qui, dans le secteur des applications, semblent quelque peu préoccupés par les [effets](#) du [règlement général sur la protection des données](#), qui a pris effet le 25 mai 2018, et expriment leur [inquiétude](#) concernant la [proposition](#) du [règlement «vie privée et](#)

[communications électroniques](#)», dénonçant la charge disproportionnée qu'engendreront ces réglementations. Cependant, le secteur des applications a salué le lancement et le maintien du [bouclier de protection des données UE - États-Unis](#), qui rationalise le transfert des données à caractère personnel des citoyens de l'Union. Une autre initiative importante à venir est la proposition de règlement promouvant l'[équité](#) et la transparence pour les entreprises utilisatrices des services d'intermédiation en ligne.

PRINCIPALES RÉFÉRENCES

Commission européenne, [Sizing the EU app economy](#), 2014.

Caribou Digital, [Winners and losers in the global app economy](#), 2016.

Mandel, M., Long, E., [The App Economy in Europe: Leading Countries and Cities, Progressive Policy Institute](#), 2017.

NOTES

- ¹ L'App Store d'Apple a été lancé en juillet 2008, tandis que Google Play n'a été disponible qu'à partir d'octobre 2008 (sous le nom d'Android Market).
- ² [Dans le monde](#), à ce jour, 7,8 milliards de personnes ont souscrit à un contrat mobile et 5,2 milliards à un contrat mobile à large bande. L'échange de données progresse de 55 % par an.
- ³ Toute transaction monétaire effectuée par l'intermédiaire d'une application, par exemple le paiement d'une course Uber en utilisant les informations d'une carte de crédit stockées dans l'application.
- ⁴ Bien que les estimations de Sensor Tower figurant dans le graphique sur le nombre d'applications disponibles soient plus élevées que celles de Statista figurant dans le tableau de la page 2 pour 2017, elles représentent la tendance générale probable à l'augmentation de l'offre sur un marché en plein essor.
- ⁵ La rapidité de cette croissance est une caractéristique de l'économie numérique, dans laquelle certaines sociétés atteignent une valorisation très élevée en un [temps record](#).
- ⁶ Néanmoins, les développeurs qui rencontrent le plus de succès sont [situés](#) dans les plus grandes villes des nations les plus riches, telles que les États-Unis d'Amérique, le Royaume-Uni, la Corée du Sud et le Japon.
- ⁷ [Ericsson](#) estime que la croissance annuelle sera de 3 % pour l'Europe de l'Ouest pour cette période et de près de 10 % pour l'Europe de l'Est et l'Europe centrale.
- ⁸ D'après un rapport de Caribou Digital, intitulé: [Winners & Losers in the Global App Economy](#).
- ⁹ Parmi les applications européennes les plus couronnées de succès sur la scène internationale, certaines proviennent des pays nordiques. C'est le cas notamment de [Spotify](#), [Skype](#) et [Angry Birds](#), qui ne sont plus à présenter.
- ¹⁰ Par «Europe», le rapport entend les actuels 28 États membres de l'Union, plus la Suisse et la Norvège.

CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ ET DROITS D'AUTEUR

Ce document a été préparé à l'attention des Membres et du personnel du Parlement européen comme documentation de référence pour les aider dans leur travail parlementaire. Le contenu du document est de la seule responsabilité de l'auteur et les avis qui y sont exprimés ne reflètent pas nécessairement la position officielle du Parlement.

Reproduction et traduction autorisées, sauf à des fins commerciales, moyennant mention de la source et information préalable avec envoi d'une copie au Parlement européen.

© Union européenne, 2018.

Crédits photo : © spql / Fotolia.

eprs@ep.europa.eu

www.eprs.ep.parl.union.eu (intranet)

www.europarl.europa.eu/thinktank (internet)

<http://epthinktank.eu> (blog)

