

Vers un Marché Unique Numérique au bénéfice de tous

Hier, la commission Culture (CULT) du Parlement européen a adopté un avis sur la stratégie pour établir un Marché Unique Numérique. Initiative phare de la Commission européenne et de son Président Jean-Claude Juncker, le Marché Unique Numérique vise à améliorer l'expérience en ligne des consommateurs, en mettant en place des règles européennes pour réduire les barrières inutiles, clarifier et renforcer la protection des consommateurs.

Initiative titanesque, elle touche un nombre de domaines très large, allant du droit des contrats à la législation audiovisuelle, en passant par le droit d'auteur. Sa mise en œuvre par des actions législatives et non législatives devrait s'étaler sur toute l'année 2016.

Pourquoi un marché unique numérique ?

La meilleure exploitation du potentiel offert par les technologies numériques fait partie des objectifs de l'Union Européenne depuis le milieu des années 1990, mais Jean-Claude Juncker en a fait l'une de ses grandes priorités depuis le début de son mandat à la tête de la Commission européenne.

Mais qu'apporterait concrètement ce marché unique numérique ?

D'après les estimations, l'établissement d'un marché unique numérique pourrait représenter un gain annuel **de 415 milliard d'euros**, et ainsi **doubler le taux de croissance de l'Union** dans les 10 ans qui suivraient sa mise en place. L'intérêt économique est donc clair, en particulier dans le contexte difficile de sortie de crise que l'UE connaît.

L'intérêt pour les citoyens sera plus subtil mais important aussi dans la mesure où de plus en plus de consommateurs ont recours aux technologies numériques pour consommer. L'établissement du marché unique numérique passera par un **renforcement de la protection des consommateurs**, une simplification des contrats en ligne, l'optimisation des délais de livraisons, une augmentation des services accessibles, la portabilité des services, une plus grande interopérabilité et des standards communs, etc.

Autant de "petites" choses qui cumulées permettront une **baisse des coûts pour les citoyens et les PME**, renforceront la confiance dans l'environnement numérique et permettront sa pleine exploitation en Europe.

Mon action au Parlement européen

En raison du nombre important de sujets touchés par le marché unique numérique, plusieurs commissions parlementaires sont impliquées (marché intérieur, industrie, culture et affaires juridiques notamment), chacune sur des aspects précis. J'ai donc travaillé au sein de celles-ci en déposant ou cosignant près de **80 amendements** autour de plusieurs thématiques clés :

1) Réviser de manière équilibrée le droit d'auteur :

Le droit d'auteur est partout dans nos vies, même si nous ne le réalisons pas toujours : dans les films que nous regardons, dans la musique que nous écoutons, dans les livres que nous lisons ou même dans les polices de caractère que nous utilisons pour taper sur nos ordinateurs.

Les évolutions technologiques et les nouveaux usages nous obligent à adapter ce droit, mais cette nécessaire **modernisation ne doit pas se faire au détriment des créateurs**, qui doivent continuer à être rémunérés pour leurs œuvres, et des politiques culturelles nationales, qui doivent pouvoir défendre leurs priorités respectives.

La production culturelle, et particulièrement audiovisuelle, répond à des logiques spécifiques, qui ont permis jusqu'ici de **protéger la diversité culturelle européenne**, en faisant cohabiter les grosses productions anglo-saxonnes avec les plus petites productions européennes.

Les secteurs culturels et créatifs sont également des secteurs dans lesquels **l'Union européenne fait figure de fer de lance**, et qui représentent tant sur le plan économique (4,5% du PIB européen) que des emplois (7 à 8 millions d'emplois) plus que beaucoup d'autres secteurs, tout en étant constitués très largement de petites PME.

La révision du droit d'auteur doit donc entretenir un équilibre délicat, dans lequel les créateurs disposeront toujours de la **protection nécessaire** au maintien d'une forte production culturelle européenne tout en soutenant les **demandes légitimes des consommateurs**, qui veulent accéder facilement à du contenu légal et pouvoir utiliser au mieux les nouvelles possibilités offertes par le numérique.

Dans la lignée de mon engagement sur le sujet depuis mon élection, je me suis donc efforcé de rappeler les principes qui devront diriger la révision du droit d'auteur : le maintien du principe de territorialité des droits qui joue un rôle majeur dans le financement de la production culturelle européenne (ce qui permet à l'Europe de produire deux fois plus de films que l'Amérique du Nord !), le soutien à la portabilité des services en ligne et la revue des exceptions au droit d'auteur uniquement dans la mesure du strict nécessaire.

2) Responsabiliser les services en ligne :

Nous utilisons tous au quotidien des services en ligne comme Youtube ou Dailymotion qui nous permettent d'héberger facilement ou de consulter des vidéos. Ces services, comme il en existe tant d'autres dans l'univers numérique, sont de qualité et ont contribué à l'émergence de nouvelles manières de consommer (le streaming) et même de créer (les vidéastes).

Si on ne peut que saluer l'émergence de ces nouveaux modèles, le **succès de ces plateformes repose beaucoup sur le contenu culturel**, notamment musical, qui est hébergé dessus. Pour autant les revenus dégagés par l'utilisation de ce contenu n'est pas toujours partagé, ou de manière marginale, avec les créateurs.

D'autre part, la **question de la responsabilité** de ces intermédiaires quant au contenu qu'ils hébergent se pose. Aujourd'hui ils ne sont pas considérés comme responsables, car ils n'exercent pas de contrôle sur le contenu mis en ligne. Si cette irresponsabilité se justifie pour des hébergeurs "purs", d'autres plateformes exploitent les contenus de manière active, avec leur mise en avant quasi-éditoriale par le biais d'algorithmes.

Ceci les place donc dans une **zone grise** dans laquelle ces intermédiaires disposent de tous les avantages (revenus directs et irresponsabilité juridique) mais sans les responsabilités qui devraient aller avec (protection des contenus sous droits d'auteur).

C'est pourquoi, tout en appelant à une coopération plus poussée entre fournisseurs de services en ligne et créateurs, j'ai souligné la nécessité de **mieux partager les revenus** dégagés par ces services, afin que tous puissent bénéficier de l'environnement numérique, et à **adapter le régime de responsabilité** des intermédiaires techniques.

3) Lutter efficacement contre le piratage :

Un système de droit d'auteur protecteur des créateurs ne peut être efficace et utile que s'il est appliqué correctement. La lutte contre les atteintes au droit d'auteur est donc vitale, en particulier lorsque ces atteintes sont d'ordre commercial, c'est à dire qu'un profit est tiré du piratage. Le **piratage représente une perte directe**, à la fois pour les créateurs, qui ne sont pas rémunérés pour leur œuvre, mais aussi pour la production culturelle dans son ensemble, l'argent dégagé par la consommation légale d'œuvres culturelles permettant de financer les futures œuvres.

Dans la lignée de [ce que j'avais défendu en début d'année](#), j'ai donc rappelé l'importance de lutter contre les atteintes commerciale tout en soulignant les **limites des méthodes actuelles**, basées sur le principe de "notification et retrait" ("*notice and take down*" en anglais) du contenu illicite et de la fermeture des sites illégaux, qui n'ont qu'une efficacité temporaire.

La meilleure manière de lutter contre les atteintes commerciales étant de limiter au maximum les revenus générés par cette activité, j'ai insisté sur l'importance des échanges de bonnes pratiques et les accords de branche entre les différents acteurs (publicitaires, plateformes de paiements en ligne, ayants-droits, etc.). J'ai cependant rappelé que les **mesures prises pour lutter contre le piratage doivent être proportionnées**, facilement contestables et transparentes pour tous.

Cette stratégie doit également s'accompagner d'une **amélioration de l'offre légale** existante, le piratage du grand public trouvant partiellement sa source dans la difficulté à trouver le contenu de manière légale.

4) Comblent les failles de la législation audiovisuelle :

L'Union européenne établit déjà des règles minimales pour les médias audiovisuels en matière de droit national applicable, de protection des mineurs, de publicité ou encore de promotion des œuvres européennes. Les États membres sont ensuite libres d'adopter sur leur territoire des règles plus strictes que celles édictées par l'Union.

La législation repose sur la **distinction entre les services dits "linéaires"**, autrement dit la télévision classique, **et les services dits "non linéaires"**, autrement dit les services de vidéo à la demande. Les services non linéaires, émergents lorsque la loi a été conçue, sont soumis à des obligations moindres, notamment en matière de publicité.

Cette distinction est aujourd'hui **mise à mal par le développement des télévisions connectées** qui donnent accès sur un même écran à des services linéaires et non-linéaires, posant des questions évidentes d'inégalité de traitement sur le plan des règles applicables.

L'autre articulation de la législation européenne est le **principe "du pays d'origine"** qui détermine le droit applicable au service audiovisuel. Cette règle veut qu'un service audiovisuel puisse émettre dans toute l'Europe mais n'être soumis qu'au droit de l'État membre dans lequel il a établi son service. Ceci vise à permettre le développement de services audiovisuels paneuropéens tout en garantissant une sécurité juridique.

Mais de la même manière que certaines sociétés esquivent l'impôt, des **services se sont installés dans les pays européens où la législation audiovisuelle est la plus avantageuse** pour eux, avant de diffuser à destination d'autres États membres, les mettant en situation de concurrence déloyale avec les services implantés dans l'État visé.

Ainsi là où une chaîne de télévision française sera, par exemple, dans l'obligation de consacrer une part de son chiffre d'affaire au financement d'œuvres françaises et européennes, un service établi aux Pays-Bas mais proposant son service en France ne sera pas soumis à cette obligation.

Pour **mettre fin à ces situations de concurrence déloyale**, j'ai donc proposé de revenir sur la distinction entre service linéaires et non linéaires, et de lutter contre les abus liés au principe du pays d'origine, en introduisant des critères permettant d'y faire exception.

5) Renforcer l'apprentissage des compétences numériques :

L'Europe fait face à un paradoxe : d'un côté le marché du travail est demandeur de personnes avec des compétences digitales pour pouvoir faire face à la révolution numérique (souvent qualifiée de 4^{ème} révolution industrielle), mais au même moment la jeunesse européenne, celle de la génération dites des "enfants du numérique" ("*digital natives*" en anglais), fait face à un chômage de masse !

Si les jeunes savent se servir d'un smartphone et utiliser une partie du potentiel des outils numérique, il leur **manque encore les compétences numériques opérationnelles** qu'ils pourront faire valoir sur le marché du travail, ainsi que les moyens de faire reconnaître clairement les compétences acquises.

Cette question se pose de la même manière chez les moins jeunes et trouve sa réponse dans la **formation tout au long de la vie**.

C'est pourquoi j'ai appelé, dans le cadre du marché unique numérique et ailleurs, à un réel apprentissage des compétences numériques à l'école et tout au long de la vie ainsi qu'à la mise en place d'un système européen de reconnaissance des compétences numériques, sur le modèle de ce qui a pu être fait dans le domaine des langues.

Suites du dossier

Le texte adopté par la Commission CULT va être transmis aux commissions parlementaires du marché intérieur et de l'industrie, en charge du rapport principal, qui devront voter le texte final le 14 décembre prochain, qui sera ensuite soumis au Parlement européen en session plénière en janvier 2016.

Du côté de la Commission européenne, les premières initiatives législatives liées au marché unique numérique, sur la portabilité notamment, et les précisions sur le contenu concret d'autres réformes à venir, comme celle sur les droits d'auteurs, devraient être publiées d'ici la fin de l'année.

Je suivrai avec grande attention ce processus afin de garantir qu'il permette à chacun de bénéficier des opportunités de la révolution numérique.