

**Nom du comité :** Organisation Internationale du Travail

**Problématique :** Garantir une participation inclusive et équitable des jeunes dans l'économie numérique

**Noms des présidents :** VUITTON Nils, SARDINAS Dominique

## *Garantir une participation inclusive et équitable des jeunes dans l'économie numérique*

### 1. Introduction

Les nouvelles technologies (ICT's ou TIC) sont de plus en plus présentes dans notre société. Ces dernières modifient drastiquement les emplois, qui nécessitent de plus en plus de compétences numériques.

Les jeunes âgés de 18 à 24 ans représentent presque un quart du nombre total des utilisateurs d'internet. Ils sont les "précurseurs" des nouvelles technologies et peuvent stimuler la croissance et l'innovation dans ce domaine. Toutefois, la plupart ne possède pas les compétences nécessaires pour combler les postes vacants.



[Digital inclusion of youth](#)

#### a. Mots-Clés

- ❖ **TIC (ou ICT's) :** C'est l'ensemble des technologies de l'information et de la communication.
- ❖ **Economie numérique :** C'est l'ensemble des activités économiques et sociales que génèrent les nouvelles technologies, comme internet, ou les réseaux sociaux par exemple.
- ❖ **Compétences numériques avancées :** Ce sont les compétences nécessaires pour créer, gérer, tester et analyser les TIC. Elles comprennent du code, du développement de logiciel, de la gestion de réseaux, de l'analyse de "Big Data", de la "Cyber-sécurité"...etc.
- ❖ **Cyber :** C'est un préfixe servant à former de très nombreux mots en lien avec le numérique, internet ou la robotique.

- ❖ **Internet of things (IOT)** : Il désigne la connexion entre internet et des objets, des lieux et des environnements physiques. En clair, il correspond à la numérisation, l’informatisation de notre environnement.
- ❖ **UIT (ou ITU)** : C’est un organe des Nations Unies fondé en 1865 dont le principal rôle est d’harmoniser le développement des télécommunications dans le monde.

## 2. Vue d’ensemble

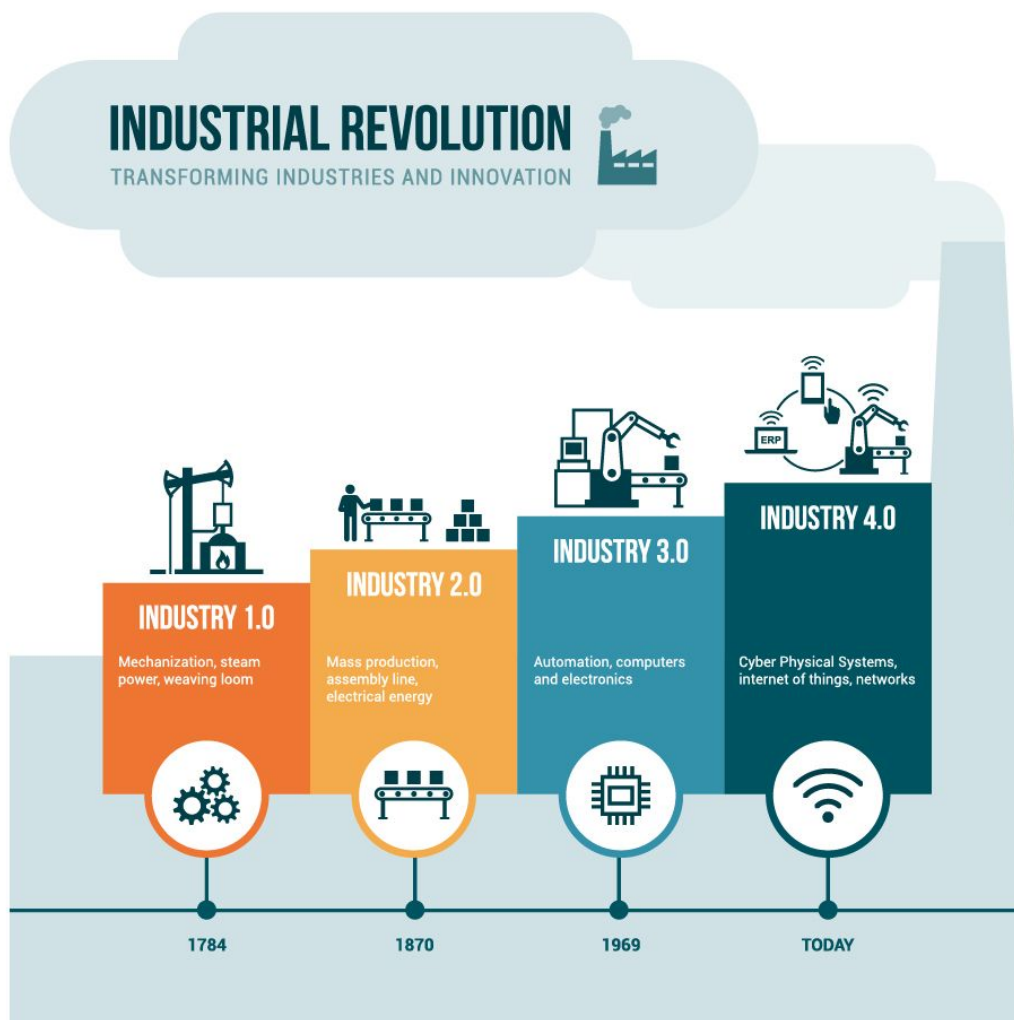
On décrit souvent la jeunesse comme étant le “futur de l’humanité”. Il y a une raison à cela : elle est représentative des idées nouvelles et du progrès. Paul Valéry disait : *“La jeunesse est un temps pendant lequel les conventions sont, et doivent être mal comprises : ou aveuglément combattues, ou aveuglément obéies. On ne peut pas concevoir, dans les commencements de la vie réfléchie, que seules les décisions arbitraire permettent à l’homme de fonder quoi que ce soit : langage, sociétés, connaissances, oeuvre de l’art.”*

### a. Les prémices de notre temps

On parle aujourd’hui d’une “quatrième révolution industrielle”. Mais avant de s’intéresser de plus près à celle-ci, revenons rapidement sur les trois précédentes...La première révolution industrielle a débuté au Royaume-Uni avec l’extraction du charbon et l’invention de la machine à vapeur par James Watt en 1769. Elle a permis la mécanisation du travail. La seconde a commencé dans les années 1880 et



repose sur les nouvelles sources d’énergies tels que l’électricité, le gaz et le pétrole, et sur l’essor des chaînes de montage. La troisième révolution industrielle démarre près d’un siècle plus tard et se base sur le nucléaire, la production de masse et les économies d’échelle.



Source : kemptechnologies.com, "the 4th industrial revolution"

## **b. L'industrie 4.0 et ses conséquences**

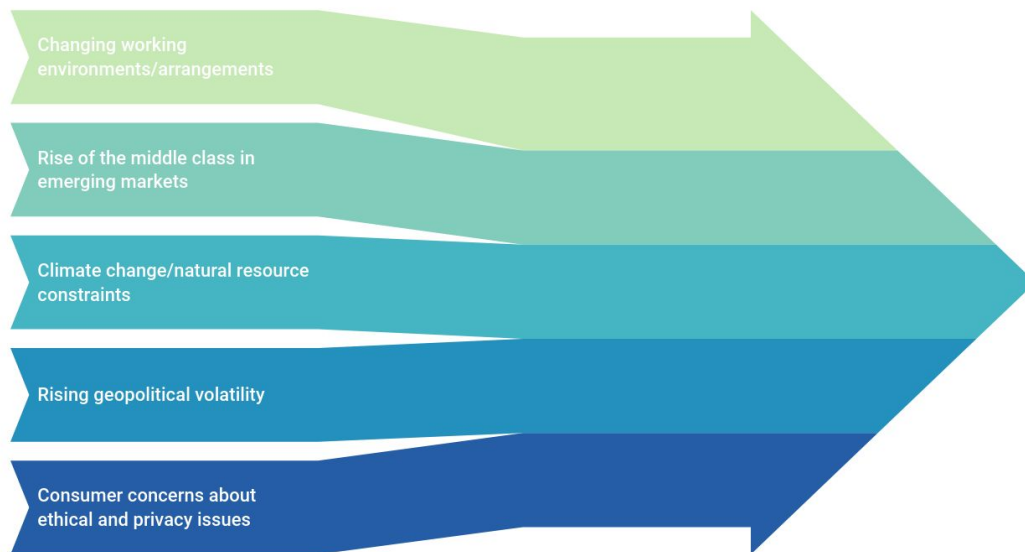
La quatrième révolution industrielle est fondamentalement différente. Elle est caractérisée par une gamme de nouvelles technologies qui fusionnent les mondes physique, numérique et biologique, ayant ainsi une forte incidence sur l'économie et l'industrie, remettant même question la notion de ce qu'est un être humain. Les changements et perturbations qui en résultent soulignent les grandes promesses mais aussi les grands dangers de la période dans laquelle nous vivons.

En effet, les nouvelles technologies peuvent s'avérer très bénéfiques pour certaines choses : l'éducation et l'accès à l'information peut améliorer la vie de milliards de personnes, les réseaux sociaux peuvent permettre à n'importe qui de s'exprimer publiquement et

instantanément à travers le monde...etc. Ainsi, elles peuvent aider au développement économique des pays les plus en marge... Cependant, elles soulèvent aussi de nombreuses questions environnementales et éthiques, qui doivent être aujourd'hui plus que jamais au cœur de nos préoccupations.

## THE 4th INDUSTRIAL REVOLUTION: TOP 5 DRIVERS OF CHANGE

"Disruptive changes to business models will have a profound impact on the employment landscape over the coming years."



Source: "The Future of Jobs Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution," World Economic Forum, January 2016 — <http://bit.ly/1nf6lYl>



Aussi, il est inévitable que celles-ci changent drastiquement l'économie, en modifiant certains emplois, et en créant beaucoup d'autres. Les personnes présentant des compétences numériques moindres seront alors désavantagées.



## Employment outlook across job families jobs change in thousands, 2015-2020

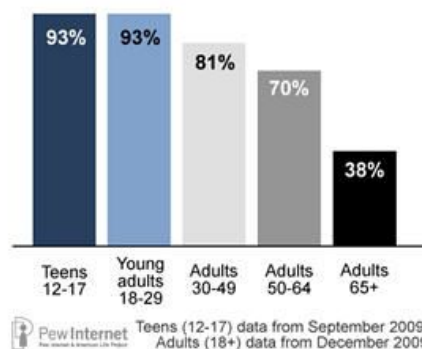


## c. La jeunesse dans l'économie numérique

Les jeunes générations sont d'autant plus concernées par ce phénomène qu'il est nouveau. Étant les "pionnières" du digital, celles-ci représentent en effet une part importante dans l'économie numérique : un quart des personnes connectées à internet se situent entre 18 et 25 ans.

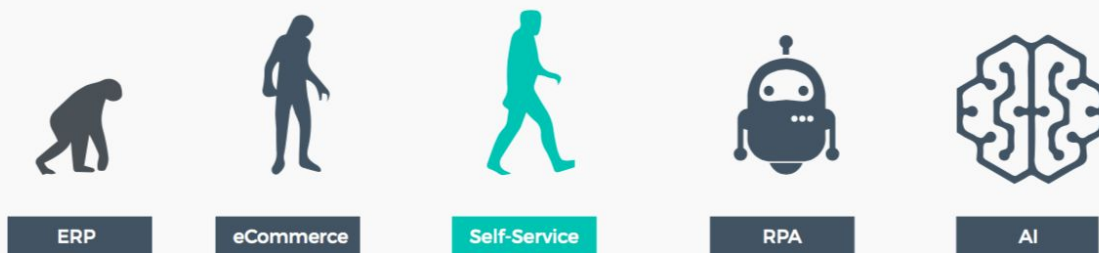
Par ailleurs, les économistes prévoient une hausse considérable des emplois nécessitant des compétences numériques avancées : on parle ici de dizaines de millions de postes. Au Royaume-Uni par exemple, on prévoit de créer plus de 750 000 postes dans ce domaine, ce qui pourrait alors booster l'économie britannique de 12 milliards de livres. Bien que ceci ne soit qu'une spéculation, elle nous fait prendre conscience de l'incidence du numérique sur l'économie, et souligne l'importance d'y inclure les jeunes.

Who's online? The internet by age groups



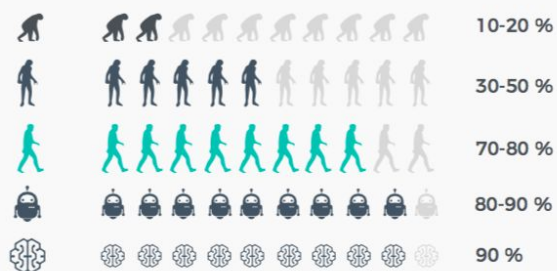
## Evolution of Digitization

Most of the companies are here



### Touchless Transactions

Many companies are actively considering RPA and AI as the next step in technology.



source rapid value solutions via @mikequindazzi

Cependant, la grosse majorité de ces derniers ne possède pas les qualités requises...Il est probable qu'il y ait une grande différence entre le nombre de poste que le "boom" de l'économie numérique crée, et le nombre de personnes formées pour y travailler. Gouvernements, partenaires sociaux, secteur privé, universités, société civile, et autres

intervenants clés, doivent alors veiller à la formation de cette jeunesse qui apparaît si importante dans l'économie de demain.

Le fait de doter les jeunes de compétences numériques et de leur offrir des opportunités d'entrepreneuriat, pourrait réduire significativement le taux de chômage, et contribuerait à la réalisation de **l'objectif n°8 des Nations Unies : un travail décent pour tous, et une croissance économique inclusive et durable.**

### 3. Etude de cas

Nous ne le remarquons peut être pas, mais la période dans laquelle nous vivons est très intéressante : nombreuses sont les questions qui définiront le monde de demain. Qu'elles soient environnementales, éthiques ou économiques, elles ne peuvent être ignorées. Des organisations mondiales au peuple, tout le monde s'active pour essayer de changer les choses à son niveau. Voici donc trois exemples en rapport avec la problématique...

#### a. La contribution de l'UIT

En juin 2017, l'UIT et l'OIT ont lancé une campagne visant à mobiliser la volonté politique et les ressources nécessaires pour doter 5 millions de jeunes hommes et femmes de compétences numériques d'ici 2030, soutenant ainsi certains ODD des Nations Unies.

Dans le cadre de cette campagne, L'UIT, L'OIT et d'autres agences internationales ont convoqué des gouvernements, afin d'établir un programme mondial visant à combler le déficit de compétences numériques.

L'UIT organise également des "Hackathons", qui sont des manifestations regroupant des experts en informatique et des jeunes, pour leur permettre de découvrir la programmation et la création de logiciel.

**La mission de l'UIT :** Fondée en 1865 en vue de faciliter la connectivité internationale des réseaux de communication, l'UIT attribue dans le monde entier des fréquences radioélectriques et des orbites de satellite, élabore les normes techniques qui assurent l'interconnexion harmonieuse des réseaux et des technologies et s'efforce d'améliorer l'accès aux TIC pour les communautés mal desservies partout dans le monde.

Source : <https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx>

Pilar Figueroa Casas travaillait dans un marché à Mexico quand elle a entendu parlé de *Laboratoria*, une organisation offrant des formations numériques aux femmes qui aspirent à travailler dans la technologie.

Elle est diplômée en commerce international à l'Institut National Polytechnique de Mexico, et a travaillé dans un bureau du gouvernement, dans une banque et dans une pharmacie, avant de finir dans son snack au marché. A l'époque, la femme de 24 ans sentait que sa carrière était bloquée.

Après avoir entendu parler de *Laboratoria*, Pilar décide de postuler pour le programme. Quelques mois plus tard, après un processus de sélection long et rigoureux, elle faisait partie des étudiants apprenant à développer des frontaux (front-end) et des UX (User experience).

Ainsi, elle est passée de la vente de tortillas à travailler comme ingénieure de première ligne pour une société technologique de la Silicon Valley : "J'ai toujours su que je voulais faire quelque chose de puissant dans ma vie", dit elle ; "Le laboratoire m'a montré que je pouvais aider les gens et faire quelque chose de bien avec le code".

**La mission de *Laboratoria* :** Le laboratoire a été créé en 2014 pour combler le fossé entre la demande de travailleurs hautement qualifiés, et le manque de compétences des employés potentiels d'Amérique Latine.

Source : <https://news.itu.int/laboratoria-world-youth-skills-day/>

## **c. Nigeria : transformer l'éducation avec un "Portail Web"**

Dimeji Falana et Dare Adebayo ont obtenu leur diplôme d'informatique à l'université du Nigeria en 2010. Peu de temps après, ils ont démarré une entreprise en tant que développeurs de logiciels, gagnant de gros clients tels que les banques et le gouvernement nigérian. Cependant, ils ont toujours cru qu'ils pouvaient user de leurs compétences informatiques pour servir des causes qui leur tiennent à coeur.

En effet, lorsqu'ils étaient encore à l'université, un de leur ami éprouvait des difficultés à gérer une école dont le taux d'inscription augmentait, mais dont la qualité d'enseignement se détériorait. Ainsi, Dimeji et Dare ont développé un programme nommé *Edves*, qui accélère les tâches administratives des professeurs, pour les aider à se concentrer sur leur enseignement.

Ils répondent maintenant aux besoins de 300 écoles dans 14 états du Nigéria, et prévoient d'étendre leurs services à d'autres marchés africains, où ils espèrent aider à résoudre un problème plus large : les écoles africaines connaissent un taux de scolarisation croissant, mais la qualité de l'éducation en souffre, en partie à cause d'une pénurie d'enseignants formés correctement et motivés.

**La mission de *Edves* :** Selon son site Web, *Edves* est un portail Web facile et sécurisé qui couvre tous les besoins de gestion scolaire : suivi de la croissance, gérer les admissions, les paiements, les bulletins, les devoirs et la communication parents-enseignants. La plateforme

offre également une formation enseignant : “il s’agit de séances de formation pour permettre aux enseignants d’utiliser la plateforme, afin qu’ils puissent offrir aux enfants une éducation de qualité...la formation au programme d’études, la formation aux technologies -- il y’a tant de choses auxquelles nous formons les enseignants !”.

Source : <https://news.itu.int/transforming-education-web-based-portal-nigeria/>

## 4. Solutions envisageables

- ❑ Les gouvernements pourraient mettre en place des stratégies nationales pour permettre aux jeunes de développer des compétences numériques, en incluant une nouvelle matière au programme scolaire par exemple.
- ❑ Le secteur privé, étant le principal employeur de jeunes diplômés en numérique, pourrait offrir une possibilité d’apprentissage en milieu de travail, afin d’améliorer les perspectives d’emplois à long terme.
- ❑ Les nouvelles entreprises, peu importe leur taille, et les Start-Ups ont un impact important sur la croissance économique et l’emploi. Les gouvernements pourraient alors encourager la création et le développement de ce secteur économique.



[My digital maker](#)

## 5. Principaux acteurs internationaux

**Bibliothèque sans frontières** : Bibliothèques sans frontières (BSF) est une association fondée en 2007 à Paris, à l’initiative de l’historien Patrick Weil. Elle cherche à rapprocher de la culture ceux qui en sont le plus éloignés par le soutien direct aux personnes les plus fragiles ou via les bibliothèques et structures éducatives. Avec 28 000 contenus sélectionnés en 23 langues, Bibliothèques Sans Frontières est aujourd’hui capable d’intervenir dans une grande diversité de contextes, au plus près des besoins des populations vulnérables.

Une de leur mission est de renforcer les compétences numériques. Avec Les Voyageurs du Numérique, Bibliothèques Sans Frontières a créé un mouvement citoyen autour de la médiation numérique permettant à chacun d’accompagner des publics éloignés du numérique pour qu’ils deviennent utilisateurs éclairés et conscients de leurs usages, grâce à un ensemble de ressources et de fiches d’activités. Pendant un an, des fêtes de quartier aux



écoles de village, les Voyageurs du Numérique organisent un Tour de France pour aller à la rencontre des habitants et approcher de nouvelles structures et bénévoles.

**ESCAP** : La commission économique et sociale pour l'Asie et le Pacifique (ESCAP) est un organisme des Nations Unies, dont le but est d'établir une coopération entre les pays d'Asie et du Pacifique en vue d'un développement inclusif et durable. L'ESCAP est notamment très impliquée dans l'inclusion des jeunes dans l'économie digitale : elle a organisé une conférence à Bangkok du 30 octobre au 3 novembre 2017, dont une partie était dédiée aux jeunes entrepreneurs dans le numérique.



[Young digital entrepreneurs \(8:59 - 1:28:58\)](#)

**Europe** : Caroline Jenner, CEO du Junior Achievement Europe : *“Pour stimuler la croissance économique et la création d'emplois en Europe, nous avons besoin de plus d'entrepreneurs. Pour répondre aux exigences du marché, nous devons veiller à ce que les européens possèdent les compétences nécessaires pour combler les postes vacants existants ou pour lancer leur propre entreprise. Pour accroître la compétitivité de l'Europe dans l'économie mondiale, nous devons embrasser l'innovation - embrasser l'avenir - et investir dans l'éducation des nouvelles générations, futurs travailleurs.”*

**UNCTAD** : La Conférence des Nations unies sur le commerce et le développement (UNCTAD) est un organe subsidiaire de l'Assemblée générale des Nations unies créé en 1964, qui vise à intégrer les pays en développement dans l'économie mondiale de façon à favoriser leur essor. L'UNCTAD et le *Commonwealth* ont élaboré un guide stratégique sur les jeunes et l'entrepreneuriat pour aider à résoudre de nombreux défis dans de nombreux pays.

Vous trouverez [ici](#) un lien vers un PDF de l'UNCTAD.

## 6. Directives pour la recherche

1. Quels ont été les principales avancées liées à la numérisation ?  
**Comment une vendeuse de tortillas est devenue étudiante en ingénierie**

2. ation de la société ? Quels progrès issus de celle-ci peut-on imaginer dans le futur ?
3. Pourquoi est-il important d'inclure les jeunes dans l'économie numérique ?
4. Quelles sont les régions du monde les plus concernées (en fonction du nombre d'utilisateur d'internet et de l'âge moyen de la population) ?
5. Comment promouvoir l'égalité des chances, notamment dans les pays les moins développés ?
6. Y'a t-il des risques à la numérisation, et tous les pays sont-ils concernés ?
7. Existe-t-il des mouvements anti-numérisations, et si oui, dans quelles régions du monde ?
8. Comment mettre en place un monde numérique durable ?

Toutes ces questions sont des questions que vous devez vous poser, et dont les réponses sont à traiter **selon le pays que vous représentez**, il ne s'agit pas ici de donner votre avis ! Ainsi nous pourrions organiser un débat intéressant.

## 7. Bibliographie

→ ITU:

<https://www.itu.int/en/mediacentre/backgrounders/Pages/digital-inclusion-of-youth.aspx>

→ ZoneBourse :

<https://www.zonebourse.com/actualite-bourse/Industrie-4-0-les-societes-entament-la-4eme-revolution-industrielle--27323047/>

- World Economic Forum :  
<https://www.weforum.org/about/the-fourth-industrial-revolution-by-klaus-schwab>
- Bibliothèque sans frontières :  
<https://www.bibliosansfrontieres.org/activites/urgence-post-conflit-paix/>
- ESCAP : <https://www.unescap.org/events/youth-and-digital-economy>
- EU policy blog :  
<https://blogs.microsoft.com/eupolicy/2015/04/20/youth-and-the-digital-economy-the-time-is-now-2/>