

Digitalisering for utvikling

FTU 04.04.19



Digitalisering i utviklingskontekst

- Digitalisering i sentrum av teknologiske endringsprosesser globalt. Utviklingslandene risikerer å bli hengende etter i den digitale utviklingen og marginaliserte grupper kan bli ytterligere marginalisert dersom digitaliseringstrendene ikke er inkluderende.
- Manglende infrastruktur (f.eks. elektrifisering og internett-tilgang) hinder for at digitalisering kan komme alle til gode. Også behov for institusjonell infrastruktur (f.eks. menneskerettigheter i det digitale rom).
- Tilgang til internett omfattes av **Bærekraftsmål 9**.

Delmål **9c**: «Øke tilgangen til informasjons- og kommunikasjonsteknologi betydelig, og arbeide for at de minst utviklede landene får allmenn og rimelig tilgang til Internett **innen 2020**».

Internett-tilgang **sentralt virkemiddel** for å oppnå mange av de andre bærekraftsmålene.

- 2018: **51.2%** av verdens befolkning brukte internett. Over **3.7 milliarder** mennesker er dermed fortsatt ikke fullverdige deltakere i det digitale samfunn.
- 2018: **5.1 milliarder** abonnerte på **mobiltjenester** - økning på **1 milliard** nye mobilabonnenter over 4 år.
- **88%** av verdens befolkning bor i et område med **mobil bredbåndsdekning**. Tilgangen er ikke jevnt fordelt globalt.
- Fiberbasert stasjonært internett er tilgjengelig i mange områder - men ofte svært dyrt. Nye innsatser for å gi bredere internett-tilgang, bl.a. via **satellitt i lav bane**.

Det digitale gapet

- Viktig å skille mellom tilgang til internett og faktisk bruk.
- I Afrika sør for Sahara bor **54%** av befolkningen i områder med mobil bredbåndsdekning, men bare **24%** benytter seg av tilgangen.
- Digital ekskludering handler ofte om **hvordan** og **hvor ofte** teknologier brukes.
- Tradisjonelt ekskluderte grupper som **kvinner** og **ruralt fattige** er de minst effektive brukerne.
- **Høy kostnad**, oppfattelse av **manglende relevans** av innhold, og **sikkerhetsbekymringer** er viktige barrierer. For jenter og kvinner er **negative sosiale normer** og tradisjoner for sterk **social kontroll** en ytterligere barriere. Den viktigste barrieren for mobilt internettbruk i de fattigste landene er **begrensede leseferdigheter** og **digitale ferdigheter**.

Hva gjør Norge?

- Norge har i mange år fokusert på innovasjon og digitalisering i utviklingspolitikken.
- For eksempel har Norge støtte HISP (Health Information Systems Program) siden 1994.
- Norad har implementert Digital Empowerment Project siden 2015, som fokuserer på å utvikle og gi tilgang til digitale fellesgoder for sluttbrukere i utviklingsland.
- [Digital strategi for utviklingspolitikken](#) ble lansert av UD i 2018. Norge skal jobbe med digitalisering både innen fokusområdene i norsk bistand (**helse; utdanning; klima, miljø og hav; næringsutvikling, landbruksutvikling og fornybar energi; og humanitær bistand**). I tillegg opprettes et nytt program i Kunnskapsbanken i Norad: **Digitalisering for utvikling**.

Digitalisering for utvikling

- Digitalisering for utvikling jobber på følgende måte:
 - **Spesifikke prosjekter**/initiativer som involverer digital teknologi
 - **Rådgivende/normativ** tilnærming til hvordan Norge skal jobbe med digitalisering i bistand, for eksempel gjennom implementering og bruk av **Prinsippene for digital utvikling**
- Innsatsene og komponentene i Digitalisering for utvikling har følgende fellestrekk:
 - Potensiale for **skalering**
 - Potensiale for **overføring/erfaringsutveksling**/bruk innen andre tematiske områder
 - Potensiale for **strategiske partnerskap** og samarbeid med **eksterne partnere**
- Digitalisering for utvikling er satt sammen av to tilnærminger til arbeid med digitalisering, **digitale partnerskap** og **digitale fellesgoder**.

Digitale partnerskap

- Fokus på **akselerasjon, katalysering** og **skalering** av **proprietære digitale løsninger** med potensiale for å bidra til utvikling og oppnåelse av bærekraftsmålene.
- Innen denne retningen jobber Norge med **strategiske partnerskap** og samarbeid, samt **støtte** til aktører som utvikler proprietære løsninger med fokus på digital innovasjon, **akselerasjon** og **skalering** som har potensiale for å bidra til oppnåelse av bærekraftsmålene.
- Partnerskap med **privat næringsliv** er særlig relevant, men også **sivilsamfunnsaktører, offentlig sektor** og **forskningsinstitusjoner** kan være aktuelle partnere.



Visjon 2030 – en digital partnerskapsmekanisme

- Finansieringsmekanisme lansert i 2015.
- Overordnet mål: fremme fattigdomsreduksjon i land som mottar norsk bistand, gjennom videreutvikling og **skalering** av **innovative norske løsninger** innen **helse** og **utdanning**.
- Fokus på **partnerskap** mellom **privat sektor**, **sivilsamfunn** og **forskningsinstitusjoner**.
- Budsjetttramme på inntil 150 mill. kr. for perioden 2016-2019.
- Norad har det overordnede faglige ansvaret for finansieringsmekanismen, og samarbeider med Innovasjon Norge og Forskningsrådet om utlysninger til innovasjonsprosjekter.
- To hovedutlysninger gjennomført i perioden 2016 - 2018: 20 prosjekter har mottatt støtte så langt.
- Ny utlysning gjennom Innovasjon Norge planlegges i 2019.
- Et følgeforskningsprosjekt som skal bidra til videreutvikling og skalering av innovasjonsprosjektene mottar også støtte.

Digitale fellesgoder

- Fokus på **åpne standarder, åpen lisensiering, fellesgode-tenking, plattform-tenking** og **tilgjengeliggjøring** for sluttbrukere.
- Dette er særlig relevant for innsatser som er fullfinansiert av offentlige midler.
- Partnerskap og samarbeid med f.eks. UNICEF Ventures, open source miljøer, DIAL, initiativtakere bak digitale fellesgoder (myndigheter, private aktører, sivilsamfunnsorganisasjoner, internasjonale organisasjoner).

Digitale fellesgoder

- Fellesgoder er **ikke-ekskluderende** (ingen kan ekskluderes fra godet), og **ikke-rivaliserende** (én persons bruk av godet går ikke på bekostning av en annens bruk).
- Globale fellesgoder kan nå alle land, folk og generasjoner.
- Digitale teknologier, innhold og data har gode forutsetninger for å gjøres til fellesgoder. Gitt tilgang til internett, er kostnaden ved å nå en ny bruker tilnærmet null, og én persons bruk, forhindrer ikke at en annen person kan laste ned og bruke det samme godet.
- Dersom digitale teknologier, innhold og data skal være reelle fellesgoder, holder det ikke at de er gratis tilgjengelige. De må også være **åpent lisensierte**, slik at en bruker kan vite at retten til å bruke godet gjelder for alltid.

Hvordan jobber Norge med digitale fellesgoder?

Spesifikke innsatser Norad jobber med:

- Åpne læringsressurser:
 - [#EduApp4Syria](#)
 - [Det Globale Digitale Bibliotek](#)
- Åpne værdata i samarbeid med meteorologisk institutt
- Helseinformasjonssystemer (HISP ved UiO)

Norge innledet høsten 2018 også et samarbeid med UNICEF Ventures, om utvikling av en prototype for en **plattform for digitale fellesgoder**.

#EduApp4Syria

The advertisement features two educational apps. On the left, the app 'إطعم الوحش' (Feed the Monster) is shown on a smartphone. The title is written in Arabic and English. The app's interface displays a green monster with a red mushroom on its head and a play button. Below the phone is a 'GET IT ON Google play' button. On the right, the app 'عنتورة والحروف' (Anturo and the Letters) is shown on a tablet. The title is written in Arabic and English. The app's interface features a colorful rooster character, a letter 'و', and various interactive elements like a plus sign, a play button, and a character icon. Below the tablet is a 'Download on the App Store' button.

Impact on learning



#EduApp4Syria smartphone apps improved oral reading fluency among Syrian refugee children by 50 percent.

-Impact Evaluations for free open-source smartphone gaming apps Antura and the Letters and Feed the Monster

#EduApp4Syria
www.allchildrenreading.org/EduApp4Syria



An international network for education in emergencies
Un réseau international pour l'éducation en situations d'urgence
شبكة دولية للتعليم في حالات الطوارئ
شبكة العالمية للتعليم في حالات الطوارئ



<https://home.digitallibrary.io/>

