

Tillaga til þingsályktunar

um aðgerðir til þess að draga úr kynbundnum mun í upplýsingatækni.

Flm.: Hólmfríður Sveinsdóttir, Bryndís Hlöðversdóttir, Þórunn Sveinbjarnardóttir,
Ásta R. Jóhannesdóttir, Guðrún Ögmundsdóttir, Össur Skarphéðinsson,
Guðmundur Árni Stefánsson.

Alþingi ályktar að fela menntamálaráðherra að skipa vinnuhóp sem geri tillögur um hvernig auka megi áhuga og þekkingu stúlkna á upplýsingatækni. Hópurinn hafi eftirfarandi hlutverk:

- að safna fyrirbyggjandi upplýsingum um kynbundinn mun á tölvunotkun íslenskra leik- og grunnskólanemenda,
- að gera ítarlega könnun á orsökum minni áhuga stúlkna en drengja á upplýsingatækni og tölvum almennt,
- að gera tillögur um aðgerðir sem hvetja stúlkur til að nýta upplýsingatækni, einkum tillögur að námsefni.

Vinnuhópurinn skili tillögum sínum fyrir árslok 2001.

Greinargerð.

Upplýsingatækni og þekkingariðnaður eru þær greinar atvinnulífsins sem hraðast vaxa um þessar mundir um heim allan og er oft talað um hið nýja hagkerfi í þessu samhengi. Hér á landi hefur þróunin verið afar hröð og nú er mikill skortur á starfsfólki með þekkingu og menntun á þessu sviði. Mikið fjármagn streymir inn í þessar nýju greinar atvinnulífsins og laun í þessum geira eru með því hæsta sem þekkist hér á landi.

Í ljósi þessa er það mjög mikið áhyggjuefni að konur í þessum atvinnugreinum eru aðeins lítill hluti þeirra sem þar vinna og ekkert bendir til þess að það sé að breytast. Þetta þýðir að fáar konur eru í þessum hálaunastörfum en ekki síður hefur þetta þær afleiðingar að konur taka ekki virkan þátt í að móta þær afurðir og umhverfi sem þessar atvinnugreinar skapa. Tölvur, og þá sérstaklega netið, skipa æ ríkari sess í lífi karla og kvenna og því er mikilvægt að sjónarmið, gildi og viðhorf beggja kynja komi við sögu við mótun þessarar nýju tækni. Hlutfall kvenna í tölvunarfræðum á háskólastigi hér á landi er aðeins um fimmtungur og virðist ekki vera að aukast. Sett hefur verið af stað átaksverkefni jafnréttisnefndar Háskóla Íslands og Jafnréttisráðs sem hefur það m.a. að markmiði að laða konur að námi í þessum greinum og er það vel. Enn mikilvægara er þó að leita orsaka og grípa fyrir inn í.

Mikilvægt er að gera sér grein fyrir því að mótun lífsviðhorfa og starfsvals hefst strax á barnaldri og því er nauðsynlegt að bregðast við þá þegar. Í þessu samhengi er eðlilegt að horft sé til menntakerfisins og möguleika sem það býður upp á, t.d. með gerð námsefnis sem laðar stúlkur að tölvum. Innendar og erlendar rannsóknir staðfesta að verulegur munur er á því hvernig stúlkur og piltar nota upplýsingatækni. Hér á landi hefur Sólveig Jakobsdóttir hjá Kennaraháskóla Íslands verið í fararbroddi á þessu sviði og hafa rannsóknir hennar sýnt

að stúlkur nota tölvur helst til rit- og gagnavinnslu en piltar vinna með tölvugrafík, vefnað, forritun og þess háttar. Það er líka staðreynd að mismunandi kynni kynjanna af tölvum og ólík viðhorf þeirra til upplýsingatækni í skólum hafa áhrif á náms- og starfsval.

Vafalítið er hér um samspil margra þátta að ræða, bæði einstaklingseiginleika svo og umhverfisáhrif. Í því ljósi er mjög mikilvægt að kanna ítarlega orsakir þess að stúlkur sýna tölvum minni áhuga en strákar áður en reynt verður að bregðast við þessu. Erlendar rannsóknir sýna að færni stúlkna á þessu sviði er alls ekki minni en pilta og standa þær þeim jafnvel framur ef þær gefa sig að tölvum. Vandinn er hins vegar sá að stúlkur sýna tölvum einfaldlega minni áhuga en strákar. Mikilvægt er að gera sér grein fyrir að hve miklu leyti það er vegna þess efnis sem boðið er upp á í tölvum og á netinu. Strákar eyða miklum tíma í tölvuleikjum og fíkra sig síðan yfir í annað, svo sem netið. Stúlkur sýna tölvuleikjum almennt minni áhuga en drengir, hvort sem það er vegna lítils áhuga á leikjum almennt eða á þeim tegundum leikja sem helst er boðið upp á í tölvum. Í erlendum rannsóknum er því haldið fram að tölvur og tækni höfði einfaldlega ekki til stúlkna vegna þess að þar ríki „karllæg viðhorf“. Lítið tillit sé tekið til þarfa stúlkna, enda vita markaðsmenn tölvufyrirtækja að markhópur þeirra er fremur drengir en stúlkur. Þannig hefur myndast ákveðinn vítahringur sem erfitt er að losna út úr án þess að gera sér vel grein fyrir orsökum og afleiðingum í þessu samhengi. Markmiðið hlýtur því að vera að skapa aðstæður þar sem tölvur og tækni vekja áhuga stúlkna svo að þær hasli sér völl á þessu sviði. Langtímamarkmiðið er svo að jafna hlut kynja í hópi þeirra sem móta þessa tækni og skapa til langframa þær aðstæður að tölvur og tækni uppfylli þarfir beggja kynja og allra aldurshópa.

Tölvunotkun og netið fela í sér ákveðinn lífsstíl og hugsunarhátt sem líklegur er til þess að auðga líf manna. Tölvukunnátta gerir fólki kleift að nýta tækifæri í hinu nýja hagkerfi þar sem tölvulæsi er algjört grundvallaratriði til að vera gjaldgengur á vinnumarkaði. Nái stór hópur kvenna ekki tókum á tölvutækninni skapast ójöfnuður kynjanna á vinnumarkaði. Þessi þekking á erindi við alla aldurshópa og bæði kynin, enda er markmiðið með tölvum og netinu að gera líf okkar þægilegra. Því er mikilvægt að berjast gegn því að viðhorf og gildi annars kynsins ráði ríkjum í þróun og uppbyggingu nýja hagkerfisins.