

Genderová dimenze v obsahu výzkumu a inovacích v pěti příkladech

- 1. Bezpečnostní pásy.** Běžné bezpečnostní pásy nejsou vhodné pro těhotné ženy, při dopravní nehodě mohou být příčinnou úmrtí plodu a vzniku souvisejícího traumatu matky (Weiss et al., 2001). Dokonce i relativně menší nehoda při 56km/h (35 mph) může způsobit ublížení. Při počtu více než 13 milionů žen těhotných v celé Evropské unii a ve Spojených státech každý rok, problematika používání standardních bezpečnostních pásů během těhotenství je velmi znepokojující. (viz Případová studie: [Seatbelts](#)). *Zohlednění genderové dimenze v automobilovém průmyslu tak může nejen přispět k vyšší bezpečnosti, ale i otevřít nové segmenty trhu a přispět ke zlepšení vnímání značky.*
- 2. Robotika & asistenční technologie pro seniory.** Podpůrné technologie v oblasti sociální péče mají potenciál pomoci starším lidem zůstat nezávislími. Při vývoji těchto technologií by mělo být vzato v úvahu, že pečovatelnými starších osob jsou většinou ženy, nebo že ženy tvoří větší část skupiny osob, o kterou je pečováno. (viz Případová studie: [Exploring Markets for Assistive Technologies for the Elderly](#)). *Zohledněním genderové dimenze např. v oblasti manipulace, ergonomie, způsobu ovládání nebo interakce člověk – stroj může dojít k produkci účelnějších, relevantnějších a bezpečnějších technologií pro oblast sociální péče, a tím i k rozšíření trhu a posílení konkurenceschopnosti značky.*
- 3. Počítačově generovaná a zaznamenávaná řeč – Text-To-Speech (TTS) & Speech-To-Text (STT).** Systémy TTS jsou využívány buď v rámci asistenčních technologií pro osoby s poruchou řečových funkcí nebo při komunikaci člověk – stroj v různých uživatelských produktech (např. v navigacích). Historicky se vývoj TTS systémů soustředil na mužské hlasy, což vedlo k limitovanému využití těchto technologií (např. v rámci jejich využití ženami či dětmi s poruchou řeči). (viz Případová studie: [Making Machines Talk: Formulating Research Questions](#)). V druhém případě, tedy u systémů převodu řeči na text (STT), je důležité, aby byly schopny rozeznat všechny frekvence lidského hlasu (vyšší i nižší), a nevyklučovaly tak z jejich využívání některou skupinu osob. *Zohlednění genderové dimenze ve vývoji realisticky znějících hlasů TTS systémů stejně jako v rozpoznávání různých lidských hlasů v systémech STT je důležité jak z hlediska humanitárního, tak ekonomického v oblasti aplikací lingvistických věd, asistenčních technologií nebo komerčního využití softwaru.*
- 4. Systém veřejné dopravy.** Zaměření dopravních průzkumů, na nichž jsou založeny systémy veřejné dopravy i způsob jakým jsou shromažďovány a analyzovány přepravní statistiky, nemusí vždy odpovídat potřebám všech přepravovaných osob. Většina systémů veřejné dopravy se zakládá na přepravě mezi obydlím a místem placeného zaměstnání. Transport vykonávaný za účelem péče o domácnost, děti, rodinu, o osobu blízkou či o jiné závislé osoby – tedy z oblasti neplacené práce prováděné dospělými – obvykle není v systému veřejné dopravy brán v potaz. (viz Případová studie: [Public Transportation](#)). *Zohlednění genderové dimenze v plánování systému veřejné dopravy může přispět k vyšší kvalitě života obyvatel a ke konkurenceschopnosti dané lokality jako atraktivní alokační a retenční faktor.*
- 5. Video hry.** Genderové normy a vztahy vstupují i do oblasti herního průmyslu. Například, když vývojáři softwaru vytvoří "růžové" hry určené pro dívky (např. Barbie módní návrhářka), mohou tím nechtěně posilovat genderové stereotypy o dívčích zájmech. Vývoj samostatných "modrých" a "růžových" her pro chlapce a dívky tak může neúmyslně přispět k posilování nerovných příležitostí. Toto dělení může být příčinou nevyužití celého potenciálu trhu: nejrozšířenější hra mezi mladými a dospělými ve věku 12-17 od roku 2007 s názvem Guitar Hero se těší téměř rovnoměrnému zájmu mladých žen a mužů (viz Případová studie: [Video Games](#)). *Zohlednění genderové dimenze v herním průmyslu nejen že přispívá k destereotypizaci genderových norem a tím k posílení rovných příležitostí pro dívky a chlapce, ale může rozšířit trh o dosud neoslovený segment z řad hráček počítačových her.*