

## SHORT NEWS

## Gesundheitssystem und Datenschutz

Erst kürzlich hieß es, dass Sven Clement, Vorsitzender der „Piratenpartei Lëtzebuerg“, wegen seiner Verstrickung in der „Médicoleak-Affäre“ angeklagt werde - ein Fall, der große Lücken im Datenschutz bei gewissen Ministerien bloßgelegt hatte. Um die Datensicherheit ging es auch in der jüngsten Anfrage des unabhängigen Abgeordneten Jean Colombara an den Gesundheitsminister. Das Gesundheitsministerium begleitet zurzeit die Einführung einer umfassenden elektronischen Dokumentation und die Maßnahmen zur Verbesserung der elektronischen Vernetzung der Akteure des Gesundheitswesens. Ziel ist es, lebenswichtige Gesundheitsinformationen schneller und zuverlässiger zur Verfügung zu stellen. Ausschlaggebend ist hierbei jedoch, dass die eingesetzten Techniken und Verfahren datenschutzkonform sind, d.h. dem Datenschutzgesetz von 2002 entsprechen, dessen Überwachung der Nationalen Kommission für Datenschutz obliegt. Auch muss gewährleistet sein, dass eine Übermittlung von Gesundheitsdaten an andere Gesundheitsdienstleister nicht gegen den Willen des Patienten erfolgt. Laut Ministerium obliegt es jedem Leistungserbringer selbst, sicherzustellen, dass in seinem Wirkungsbereich die Bestimmungen des Datenschutzgesetzes eingehalten werden. Alle Luxemburger Krankenhäuser hätten intern Verantwortliche für Angelegenheiten des Datenschutzes zu bestimmen. Einen genauen Zeitpunkt, bis zu dem die mit der Einrichtung einer nationalen elektronischen Infrastruktur beauftragte eHealth Agentur ihre Arbeit beendet haben wird, nannte das Ministerium nicht.

## Marché fondé sur des principes éthiques

Dans une lettre ouverte au premier ministre, au ministre des finances et au président de la Chambre des députés, le Cercle de coopération appelle à l'interdiction des fonds spéculatifs sur les matières agricoles domiciliés au Luxembourg. Et ceci afin que le gouvernement demeure cohérent dans sa volonté de lutter contre la pauvreté et la faim. En septembre 2012, le Cercle des ONG publiait la première édition du « baromètre sur la cohérence des politiques luxembourgeoises pour le développement » ([www.fairpolitics.lu](http://www.fairpolitics.lu)). Sept exemples d'incohérence y étaient mentionnés, dont celui relatif à la spéculation financière sur les matières premières agricoles. Dans une réponse à une question parlementaire du député Henri Kox, le ministre des finances a précisé que des fonds d'investissement dans les matières premières agricoles, émis par différents groupes d'origine étrangère, ne représentaient - au 31 août 2012 - que 0,04 pour cent du patrimoine global des fonds domiciliés au Luxembourg. Soit environ 900 millions d'euros d'actifs nets. Si ces fonds d'investissements sont marginaux en les comparant au total des actifs des fonds d'investissement luxembourgeois, ils représentent tout de même trois fois l'aide publique au développement 2011 du Luxembourg. « De tels fonds spéculatifs sur les matières agricoles pourraient être totalement interdits sans causer préjudice à la place financière », affirme le Cercle de Coopération, vu que cette spéculation a des conséquences désastreuses pour les petits producteurs agricoles.

## Pas les mêmes valeurs

Instruction religieuse ? Education aux valeurs ? Formation morale et sociale ? Ou encore cours de « philosophie pratique » ? Des questions que le ministère de l'éducation nationale refuserait de trancher, selon un avis commun de la Commission nationale des programmes pour la formation morale et sociale et de l'Association luxembourgeoise des professeurs d'éthique. Unisono, ils regrettent que la question soit délaissée par le ministère et revendiquent l'instauration d'un cours d'éthique commun destiné à l'ensemble des élèves. Ce cours ne devrait pas être perçu comme opposé aux cours religieux, qui, selon eux, devraient trouver leur place au sein d'activités parascolaires facultatives. Ce cours qu'ils qualifient de « laïque » pourrait tout aussi bien être dénommé « éthique » ou « cours de philosophie pratique ». Ce qui sonne tout de même mieux que le terme hasardeux d'« éducation aux valeurs ». Et si l'on s'en tenait tout simplement à des cours de philosophie et d'histoire dès l'école fondamentale ?

## AKTUELL

## GESCHLECHTERROLLEN

## Sex sells!

Anina Valle Thiele

**Ein Forschungsprojekt der Uni Luxemburg will stereotype Geschlechterrollen in Videospielen hinterfragen - mit dem Ziel, Handlungsempfehlungen zu entwickeln. Ein hehres Vorhaben angesichts der Regeln der Werbeindustrie.**

Frauen haben große Brüste, blicken mit offenem Mund willig in die Kamera, Männer haben Muskeln und strahlen aus allen Poren Potenz aus. So das vorherrschende Medienbild, ob nun in der Werbung, die aggressiv auf diese stereotypen Geschlechterrollen setzt, oder in Computerspielen. Eigentlich mutet da das Forschungsprojekt des Psychologen André Melzer „Stereotype Geschlechterrollen in den Medien“ (SGM), das auf zwei Jahre angelegt ist und in Kooperation mit dem „Ministère de l'Egalité des Chances“ in Luxemburg durchgeführt wird und Geschlechterrollen in Videospielen hinterfragt, fast redundant an. „Eine wissenschaftliche Untermauerung“ sieht Ministerin Hetta Gaasch darin und übergab auf der Pressekonferenz das Wort André Melzer, um sein Forschungsprojekt zu bewerben. Eine Beobachtung teilte die Ministerin jedoch noch mit. Ihr sei aufgefallen, dass bereits kleine Kinder immer häufiger mit I-Pads herumspielten. Keine bahnbrechende Beobachtung, nur ein Fakt: Kinder kommen immer früher mit digitalen Medien in Berührung. Melzers Forschungsprojekt legt daher auch den Schwerpunkt auf die Erforschung der Darstellung der Geschlechter in Videospielen und Musiktexten. Ein sexualisiertes Frauenbild à la Heidi Klum legt er zugrunde. Das Problem an diesen Darstellungen sei, dass solche Rollenbilder verbreitet werden und ihre Wirkung tun. Denn visuelle Medien verbreiten „Normen“ und setzen sie in Geltung, in dem sie Zuschreibungen gezielt vermarkten, erklärt der Psychologe. Sie transportierten ein (Ideal-)bild. Das Fatale daran: Als Konsument befindet man sich in einem Teufelskreis, wird durch die Nutzung manipuliert. Wer also früh Computerspiele spielt, in denen Frauen leicht bekleidet, schwach und unselbstständig auftreten, bei dem verfestigt sich dieses Bild und wird im schlimmsten Fall Teil der eigenen Identität. Gerade die neuen Medien sind damit ein Instrument der Identitätsbildung. Doch letztlich sind es von der Werbe- wie Spielindustrie intendierte Assoziationen. Pa-

tente Frauen findet man grundsätzlich nicht. Heldinnen sind - wenn es sie denn gibt - mit allen plakativen sexualisierten Attributen ausgestattet, wie die Kunstfigur Lara Croft. Selbstständige Frauen wie auch Geschlechtervarianten haben in der Welt des schönen Scheins nun mal keinen Platz. „Eine weibliche Verdinglichung von Frauen“ konstatiert der Psychologe in den meisten Fällen. Was mitunter daran liegt, dass die Spielindustrie nun einmal von Männern dominiert wird. Männer entwickeln Spiele für Männer und legen ihre Phantasien zugrunde. Melzer sieht folglich die wesentliche Aufgabe seines Forschungsprojekts darin, ein „Bewusstsein zu schaffen und die Hersteller solcher Spiele, auch luxemburgische, für die Darstellung zu sensibilisieren“.

## Empirisches Neuland

Gelänge das, wäre ein erster Schritt gemacht. Doch betritt man hier empirisches Neuland. Sein Projekt fragt danach, wie die NutzerInnen solche Spiele wahrnehmen, was die Gründe für die Nutzung seien, was die Folgen. Auf die Frage, warum das Projekt sich nicht auf die Expertise des Cid-Femmes stützt, versicherte der Dozent, dies sei für einen späteren Zeitraum beabsichtigt. Christa Brömmel vom Cid-Femmes freut sich jedenfalls auf die Forschungsergebnisse. Gerade im pädagogischen Bereich verspricht sie sich Bildungsmaterial, das man gezielt an Schulen einsetzen kann. Doch fehlt es einem wissenschaftlichen Projekt, das ausschließlich dem psychologischen Zweig angegliedert ist, nicht an einem soziologischen Fundament? Ist der frühe Kontakt mit Computerspielen nicht letztlich immer Resultat der Sozialisation? Kann man in Luxemburg, wo - wie fast überall - bildungsferne Schichten eher mit Computerspielen in Kontakt kommen, die Zielgruppen über einen Kamm scheren? Und wie kann die portugiesische Familie aus der Minette von den Forschungsergebnissen profitieren? Und ist es nicht allzu illusorisch zu denken, man könne auf die Werbe- und Computerspielindustrie pädagogisch einwirken, wo sich doch letztlich immer das Produkt am besten vermarkten lässt, das am stärksten auf Stereotype setzt? Letztlich gilt in der Werbebranche wie im Bereich der Computerspiele der Grundsatz: sex sells!