

# LoveLine - virtuelle oder reale Sexualerziehung?

Bertold Durst

Version 2.0

PDF - Version für Fortbildung ifL

13./14.6.02



## Projektvorstellung

LoveLine ist ein Projekt der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzGA) von 1997. Nach den Rückmeldungen verschiedener Lehrerfortbildungen und nach vielen Vergleichen mit anderen Computerprojekten in der Fachdidaktik Biologie der Universität Bonn kann es immer noch als wegweisend angesehen werden. Trotzdem ist die LoveLine nach einer Evaluation durch Forsa vom Dezember 1999<sup>1</sup> bei Jugendlichen weitgehend unbekannt. Bei den Medienzentren sollten Klassensätze zur Verfügung stehen, die Zentren, die ich anfragte, kannten sie jedoch nicht und waren von Schulen nicht darauf angesprochen worden.

Von der BzGA werden Jugendliche ab 14 Jahre als Zielgruppe angegeben; nach eigenen Erfahrungen eignet sich die LoveLine schon ab Klasse 6 und auch StudentInnen wurden noch von ihr gefesselt.

Das Programm besteht aus drei Teilen, dem „Spiel“, der „Bodymap“ und dem „Lexikon“, die nach Eingabe von Namen, Alter und Geschlecht ausgewählt werden können. Die Daten werden nur optional gespeichert und ändern den Verlauf des Spieles geringfügig.



An verschiedenen Stellen taucht eine geschlechtsneutrale Figur „Bohne“ auf, die Hinweise und Kommentare gibt.

**Das Spiel** besteht aus einer Serie von Trickfilmsequenzen aus dem Alltag einer „Clique“. Etwa alle 20-30 Sekunden stoppt der Film und kann vom „Spieler“ durch Klick auf einen Knopf gesteuert werden - ohne dass er die Konsequenzen der Auswahl genau erkennt: Dadurch werden die SchülerInnen angeregt, sich Gedanken über die Emotionen der Spielfiguren zu machen oder über die Auswahl zu diskutieren. (Abb.2)

In das Spiel eingestreut sind sogenannte „Aktionen“, bei denen die SchülerInnen z.B. das Erscheinungsbild von Personen mit Charaktereigenschaften in Verbindung bringen („Traummann / Traumfrau“, Abb.3), Textzitate von Jugendlichen mit ja oder nein kommentieren („Sensibilitätstest“) und vieles andere. Das Ziel ist jeweils, zu einem bestimmten Thema eigene Gedanken oder Gespräche anzuregen. Die Variation ist so groß, dass nach unseren Unterrichtsversuchen jede Altersstufe und beide Geschlechter angesprochen werden. Verschiedene soziale Kompetenzen werden gefördert, indem die Auseinandersetzung der Protagonisten mit Alltagsproblemen begleitet wird: Zuneigung oder Ablehnung äußern, mit Homosexualität und Selbstbefriedigung umgehen, Einstellung zur Sexualität in verschiedenen Kulturen ernst nehmen, Selbstbewusstsein in einer Gruppe entwickeln, Trennung von Liebschaften verarbeiten usw.

Damit verfolgt das Spiel in erster Linie das Ziel, Einstellungen und Verhaltensweisen rund um die Sexualität bewusst zu machen. Die Autoren vermeiden konsequent Bewertungen, die „Erziehung zum mündigen Bürger und zur Verantwortung in gemeinsamem Handeln“ ist das (unausgesprochene) zentrale Ziel.



Abb. 1

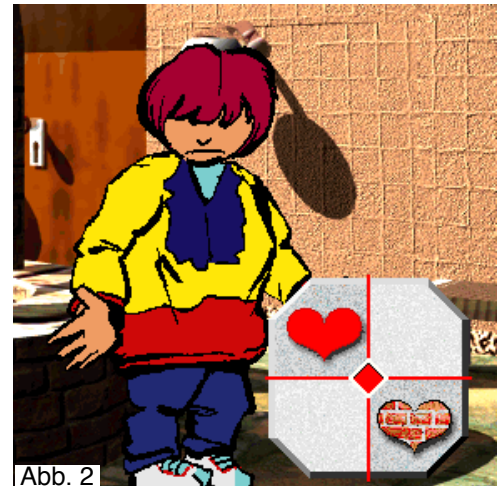


Abb. 2

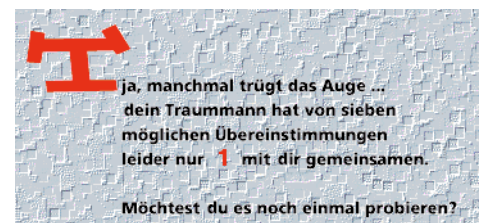


Abb. 3

<sup>1</sup> forsa: Evaluation der CD-ROM „LoveLine“ Analyse der wichtigsten Ergebnisse. Zu beziehen über die BzGA

# LoveLine - virtuelle oder reale Sexualerziehung?

Bertold Durst

Version 2.0

PDF - Version für Fortbildung iFL

13./14.6.02



Die **Bodymap** zeigt zwei nackte Personen - eine Schülergruppe begrüßte ausdrücklich „ganz normale Menschen, keine Models“ - deren Bilder gedreht und von Kopf bis zu den Füßen verschoben werden können. Verschiebt man den Mauszeiger über die Körper, tauchen an z.T. überraschenden Stellen Texte auf, die zum Anklicken einladen (Abb.4). Es folgt jeweils ein nicht beeinflussbarer „Vortrag“ von etwa einer Minute Dauer, der von künstlerischen, stark abstrahierten Bildern begleitet wird.



Abb. 4

Die SchülerInnen benutzen diese Interaktion intuitiv (im Gegensatz zu StudentInnen und LehrerInnen!), werden von den Texten aber alters- und geschlechtsabhängig sehr unterschiedlich stark angesprochen. Die äußeren Geschlechtsorgane haben eine hohe Attraktivität, aber eine Jungengruppe aus Klasse 6 war vom Thema „Zungenkuss“ geradezu elektrisiert. (Hör mal!! Boohh! Die erklären gerade 'nen Zungenkuss!!)

Das Lexikon bietet in kurzer, übersichtlicher Form mit jugendnahem Layout eine reichhaltige Übersicht über alle relevanten Themen. (Bsp. in Abb.5) Benachbarte Stichworte werden jeweils angeboten, Bilder ergänzen die sonst nüchternen Texte. In einem Pilotversuch mit Studenten wurde der Wert deutlich: Es tauchte eine Frage zum Thema Frauenarzt auf und wurde gezielt mit dem Lexikon beantwortet.

**Kondom**

Das Kondom ist das einzige Verhütungsmittel für den Jungen oder den Mann. Außerdem ist es nach wie vor die einzige Möglichkeit, sich gleichzeitig vor der Ansteckung mit einer sexuell übertragbaren Krankheit, vor Aids und vor unerwünschter Schwangerschaft zu schützen. Das Kondom wird wie eine zweite Haut über den steifen Penis gerollt. Der Samen wird im Reservoir des Kondoms aufgefangen und gelangt so nicht in die Scheide. Da bereits vor dem Samenerguß einzelne Samenzellen austreten können, muß das Kondom vor der Berührung mit der Scheide übergerollt werden. Nach dem Samenerguß muß der

**weitere Info's unter:**

- Aids
- Geschlechtskrankheiten
- Gleitmittel

Materialien Adressen Literatur suchen drucken Zurück

Abb. 5

## Hardwarevoraussetzung

Das Programm läuft unter Windows ab Version 3.11 (besser 95) und unter MacOS ab 7.1. Für Windows liegt eine Multiplikatoren-Diskette vor, mit der man Ausschnitte des Spieles in einer "SlideShow" wählen kann. Allerdings bietet sie nur sehr eingeschränkte Gestaltungsmöglichkeiten. (Vgl. Beispiel 3).

Ein CD-ROM Laufwerk wird benötigt. Da das Programm nicht über ein Netzwerk läuft, muss in jedem Rechner eine CD eingelegt werden. Die Medienzentren (Bildstellen) sollten Klassensätze zur Verfügung stellen. Der Ton (Musik, Gespräche) erfordert eine Soundkarte. Gleichzeitige Beschallung aus verschiedenen Rechnern ist für SchülerInnen kein Problem; LehrerInnen werden i.a. dadurch leicht genervt, daher empfiehlt sich die Verwendung von Kopfhörern. Handelsübliche Kopfhörer von Walkmen sind geeignet. Didaktisch sinnvoll sind Lautsprecherweichen, die es erlauben, an einem Rechner zwei Kopfhörer anzuschließen<sup>2</sup>. Notfalls können sich zwei SchülerInnen mit je einem "Ohrknopf" eines Kopfhörers behelfen.

Kleine Monitore (15") reichen aus, da das Programm eine feste Auflösung von 640 x 480 besitzt.

<sup>2</sup> Preis ca. 5€. Die Anschaffung lohnt auf jeden Fall, da zunehmend Unterrichtsprogramme auf den Markt kommen, die den akustischen und visuellen Kanal gleichberechtigt verwenden.



## **Einsatzmöglichkeiten**

Das Programm ist nicht in erster Linie für den Klassenunterricht konzipiert, sondern für den privaten Einsatz. Meines Erachtens ist eine seiner wesentlichen Qualitäten, dass es Gespräche anregt und damit Kommunikationsfähigkeit in einem Lebensbereich fördert, in dem immer noch die meisten Menschen Sprechbarrieren haben. Die Protagonisten des Spiels unterhalten sich auf so ungezwungene, alltagsorientierte Weise über ihre Wünsche, Situationen und Probleme, dass die SchülerInnen manche Hemmung und Verklemmung verlieren. In unseren Studien und Unterrichtsversuchen zeigte sich, dass die Jugendlichen verschiedene Themen aufnahmen, die sie in ihrem sozialen Kontext interessierten. Mehrfach übertrugen sie im Zweiergespräch oder in anschließendem Klassenunterricht Szenen aus dem Spiel in ihre persönlichen Lebenserfahrungen - ein Erfolg des Projektes, der nicht hoch genug eingeschätzt werden kann.

Wir haben verschiedene Szenarien zum Einsatz der LoveLine im Unterricht erarbeitet, die im Folgenden skizziert werden.

## **Unterrichtliche Vorgehensweisen:**

### **Beispiel 1: Zwei Stunden im Computerraum im Wechsel mit konventionellem Klassenunterricht.**

(Eva Kristeleit, Oliver Heunemann, ausführliche Darstellung unter <http://www.fdb.uni-bonn.de/fdb> > Workshop > CompimU)

*Kontext:* Ein Computerraum mit 8 Rechnern, einzelne Kopfhörer; Klasse 6; 28 Schüler ohne schulische Computererfahrung; 2 LehrerInnen.

*Voraussetzungen:* Elementare Kenntnisse zu Geschlechtsorganen

Unser Kontext ist nicht ganz realitätsfern, da zunehmend Sexualunterricht an Schulen geschlechtsspezifisch und damit von zwei LehrerInnen durchgeführt wird. Kristeleit und Heunemann kündigten an, dass zwei Gruppen jeweils 2 Stunden am Computer und zwischendurch im Klassenraum arbeiten sollten. Die SchülerInnen bildeten die Gruppen selbständig ohne Vorgaben. Es entstanden gemischtgeschlechtliche Gruppen, eine Gruppe enthielt jedoch durchschnittlich temperamentvollere Kinder. An den Rechnern fanden sich nur gleichgeschlechtliche Paare.

*Ablauf:* Die Kinder bekamen Informationsblätter zu den Figuren des Spiels und zu den im Programm benutzten Knopfsymbolen. (Kopien der CD-Hüllen) Außerdem gab es einige Vorschläge zu Wahlsituationen, da wir Bedenken hatten, ob die 45 min (einschließlich Raumwechsel, Computereinführung!!) ausreichten. Die Sorge war kaum begründet. 45 min reichen für einen Durchgang durch das Spiel i.a. aus. Hilfen sind nicht nötig. Die Vorgabe, nur das Spiel zu bearbeiten, wurde i.w. eingehalten. Da mehrere SchülerInnen ihre Kopfhörer vergessen hatten, tönten aus 4 Lautsprechern die Stimmen des Spieles. Die SchülerInnen ließen sich nicht dadurch beirren. Hin und wieder wurden die Emotionen lauter (Boooh! Guck mal! Wie bist du dahin gekommen?!?), die spielerische Konzentration blieb aber erhalten.

In der folgenden Stunde im Klassenunterricht waren wir erstaunt, wie genau die SchülerInnen die Protagonisten wahrgenommen hatten und wie viele Situationen in die persönliche Lebenswelt übertragen wurden. (z.B.: Pia und Tom werden in seinem Zimmer gestört → „die müssten doch abschließen“ „meine Schwester ist mit ihrem Freund auch einmal von unserer Mutter überrascht worden“). Nach der Besprechung wurden Anschauungsmaterialien zur Verhütung vorgestellt und Fragen beantwortet. Beides war mit anonymen Wunschzetteln vorbereitet worden.

In der dritten Stunde - wieder am Computer - sollten die SchülerInnen Fragen zur Sexualität aus dem Lexikon beantworten um den kognitiven Aspekt des Unterrichts zu verstärken. Die Arbeitsblätter wurden konzentriert und ruhig bearbeitet. Die SchülerInnen kamen mit dem Lexikon ohne weitere Hilfen zurecht.

### *Auswertung:*

Es war überraschend und eindrucksvoll, wie intensiv die SchülerInnen in einer für uns unruhigen Atmosphäre arbeiteten. Der große Anteil an Transfer und Identifikation mit den Jugendlichen des Spiels scheint zu bestätigen, dass mit LoveLine andersartige, eher affektive Lehrziele erreicht werden können als mit konventionellem Unterricht. Mehrere SchülerInnen fragten ausdrücklich, wo man die CD kaufen könnte. Leider haben wir keine Rückmeldung über tatsächliche Käufe.

**Beispiel 2: „Expertenausbildung“ mit Bezug zur „Alltagsaufklärung“** (ohne Unterrichtserprobung)  
(Tom Hestermann 2000; Unterrichtsverlaufsplan unter [www.fdb.uni-bonn.de/fdb](http://www.fdb.uni-bonn.de/fdb) > Workshop > CompimU)

*Kontext und Voraussetzungen: wie Beispiel 1*

*Ablauf:* Tom Hestermanns Idee bietet bei einem ähnlichen Ansatz wie in Beispiel 1 eine direkte Problemorientierung. Er schlägt vor, den SchülerInnen von vorneherein als Aufgabe zu stellen, Fragen im Stile von „Dr. Sommer antwortet“ (vgl. Bravo, Girl!, Sugar) zu beantworten. Zunächst sollen die SchülerInnen für einen der Spielprotagonisten, passend zu dessen Situation, Fragen formulieren, die per Los verteilt und beantwortet werden. Um ein Einfühlen in Probleme des anderen Geschlechtes zu fördern, könnten hierzu gemischtgeschlechtliche Paare vorteilhaft sein. Eine andere Idee ist, Fragen aus Jugendzeitschriften wie den oben genannten zu sammeln und ohne Antworten an die SchülerInnen zu geben. Dadurch käme eine gewisse Authentizität aus der Lebenswelt der Jugendlichen in die Klasse. Die Antworten sollten in beiden Fällen mit Informationen aus der LoveLine belegt, auf Plakate geschrieben und anschließend im Klassenunterricht diskutiert werden.

Bei diesem Ansatz könnten durch die Einbeziehung des Internet weitere Informationsquellen hinzugezogen werden. Die Qualität der Quellen stünde dann automatisch zur Debatte und als Nebeneffekt würde die Medienkompetenz in einem sensiblen Bereich gefördert.

**Beispiel 3: LoveLine als eine Station in einer Stationenarbeit im Klassenraum mit 1 bzw. 2 Computern.**  
(Susanne Bohnau, Bertold Durst)

*Kontext:* Eine Klasse 6 mit 25 SchülerInnen, in Freiarbeit nach Montessori erfahren; 2 Computer im Klassenraum mit Kopfhörern; Stationenarbeit.

*Voraussetzungen:* keine

*Ablauf:* Susanne Bohnau bereitete eine Stationenarbeit zur Sexualität vor, bei der die LoveLine eine der 12 Stationen war. Affektive Lehrziele wurden auch an anderen Stationen angestrebt. Die SchülerInnen zeigten ein hohes Interesse, immer wieder ließen sich SchülerInnen anderer Stationen (im selben Raum, Monitor nicht abgewendet) von ihrer Arbeit ablenken. Zwei Jungen und zwei Mädchen wurden für jeweils eine der beiden Stunden genauer bei der Arbeit beobachtet<sup>3</sup>. Auch hier war der Geräuschpegel hoch, ständig war Bewegung im Raum. Trotzdem arbeiteten beide Paare konzentriert über die volle Zeit am Programm. (nur mit dem Spiel). Es zeigten sich jedoch sehr starke Unterschiede in den Verweildauern bei verschiedenen Aktionen:

Die Mädchen beschäftigten sich lange mit einem Puzzle, bei dem ein Liebesbrief richtig zusammengesetzt werden muss, und mit der Zuordnung von Personen zu Charaktereigenschaften, bei der das Programm einen wertenden Kommentar liefert. (Abb. 3) Die Jungen unterhielten sich dafür intensiver über den „Sensibilitätstest“ und die Aktion „typisch männlich - typisch weiblich?“ (Abb.6), bei denen persönliche Entscheidungen zu fällen sind.

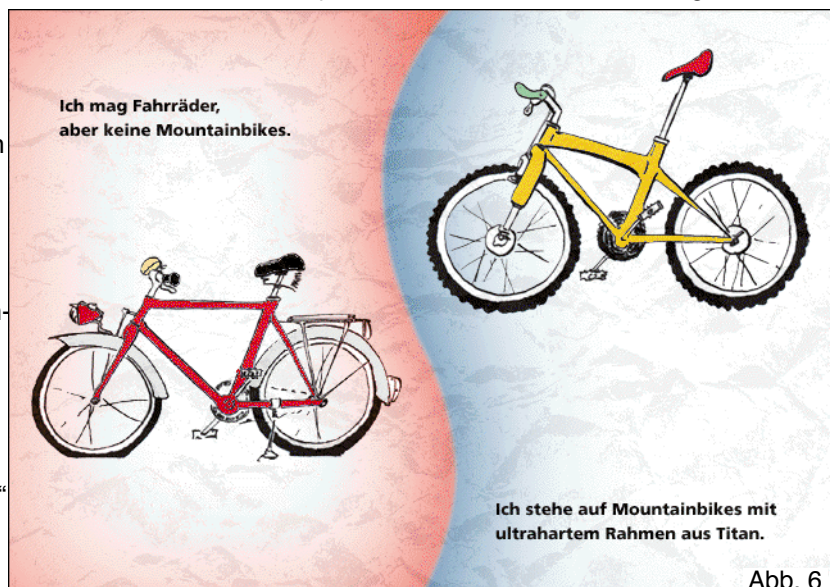


Abb. 6

<sup>3</sup> Videoaufzeichnung; mithilfe eines Spiegels konnten die beiden SchülerInnen und der Monitor gefilmt werden. Hier wie in anderen Pilotstudien zeigten sich die SchülerInnen wenig von der verfremdeten Situation beeinflusst. Das Verhalten zweier anderer Schüler an dem zweiten Rechner zeigte keine erkennbaren Unterschiede.



## **Beispiel 4: Problem- und handlungsorientierte Sexualitätserziehung bei interkulturellen Beziehungen** (ohne Unterrichtserprobung, Jasmin Frädriich)

*Kontext:* Computerraum; Windows - nicht mit MacOS einsetzbar; Begleiddisketten; Klasse 9 oder 10.

*Vorbereitung:* Auswahl und Voreinstellung der Slideshow 2 aus der Begleiddiskette.

Die Slideshows der Multiplikatorendiskette bieten eine kurze Serie ausgewählter Szenen aus dem Spiel „Vorstellung der Protagonisten“, „multikulturelle Beziehungen und Verhütung“. Leider kann man nicht selbst solche Serien zusammenstellen, sondern nur einzelne Szenen oder die vorgegebenen Slideshows abspielen.

*Ablauf:* Der Vorschlag von Jasmin Frädriich besteht darin, dass die Schüler anhand zweier zentraler Situationen in der LoveLine ihre Ideen zu Papier bringen. Der Anknüpfungspunkt ist die Slideshow 2 mit den Beziehungsproblemen zwischen der türkischen Tülay und dem deutschen Peter. In mehreren Szenen werden verschiedene Handlungsoptionen angeboten - aber nicht ausgespielt. Die SchülerInnen sollen in Anknüpfung an drei dieser Szenen den Verlauf der Liebesgeschichte weiter entwickeln - entweder als Sketch oder Aufsatz. Daraus ergäben sich konkrete Diskussionsgrundlagen, in die sich die SchülerInnen persönlich oder in der „Deckung“ einer der Spielfiguren einbringen können.

Die zweite Anregung der LoveLine kommt aus der eingestreuten „Aktion“, in der vier kleine Videosequenzen mit Interviews Jugendlicher aus der Türkei, den USA, Italien und Finnland zum Thema Sexualverhalten in einer vorehelichen Beziehung gezeigt werden. Frädriich geht davon aus, dass in fast jeder Klasse mehrere Nationalitäten und/oder kulturelle Gruppen vertreten sind und daher derartige Aussagen heftige Zustimmung oder Ablehnung hervorrufen. Aus einer daraus entstehenden Diskussion erwächst das Bedürfnis, die eigene Einstellung oder die Einstellung der eigenen nationalen oder sozialen Gruppe in vergleichbarer Form zu formulieren. Neben der Reflexion über sich selbst wäre das wesentliche Lehrziel, Verallgemeinerungen wie „Die Italiener ...“ oder „Die Deutschen ...“ in ihrer Fragwürdigkeit zu erleben und zu vermeiden.

## **Beispiel 5: Homosexualität mit LoveLine und dem Internet**

(Anke Schreiber, Sven Rosenboom, Domini Rzepka)

*Kontext:* Computerraum; Internetanschluss; Kl.9 aufwärts

*Hintergrund:* Die genannten StudentInnen fanden sehr informative, sachliche Seiten von Homosexuellen-Vereinigungen im Netz. Das gab Anlass, die kleine Andeutung zur Homosexualität in der LoveLine auf eine Internetarbeit auszudehnen.

*Ziel:* Die Homepages zeigen neben biologischen Sachinformationen besonders die sozialen Probleme, denen sich Homosexuelle immer noch ausgesetzt sehen. Diese sollten SchülerInnen kennenlernen, sich in die Rolle der Betroffenen hineinversetzen und abwertende Einstellungen abbauen.

Durch die neue Gesetzeslage (Homosexuellenehe, 2001) und die öffentlichen Diskussionen u.a. um den Berliner Regierenden Bürgermeister Klaus Wowereit hat das Thema an Brisanz verloren und an Interesse gewonnen.

*Erfahrungen:* Entgegen den Erfahrungen von Mitarbeitern bei „Pro Familia“ zeigten SchülerInnen, mit denen die Autoren ihre Unterrichtsidee erprobten außerordentlich großes Interesse. Sogar Jugend-Radiostationen wollten darüber berichten.

Leider hat das Projekt im Termindruck der Semester arg gelitten, sodass z.Z. (6/02) nur diese kurze Skizze möglich ist. Es ist allerdings geplant, die Unterrichtseinheit auszuarbeiten und auf [www.fdb.uni-bonn.de/fdb](http://www.fdb.uni-bonn.de/fdb) und möglicherweise auch unter [www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de) zu veröffentlichen.

# LoveLine - virtuelle oder reale Sexualerziehung?

Bertold Durst

Version 2.0

PDF - Version für Fortbildung ifL

13./14.6.02



## Zusammenfassung

Wie aus den genannten Beispielen zu ersehen ist, kann man mit der LoveLine sehr reale Sexualerziehung durchführen. Das Medium bietet Problemorientierungen und Handlungsanregungen, die auf anderem Wege nur schwer oder einseitiger zu erhalten sind. Wenn genügend CDs zur Verfügung stehen, kann man die Aktivitäten vom Klassenraum in die häusliche Umgebung hineintragen und damit auch den Familien- und Freundeskreis einbeziehen. Auf keinen Fall sollte das Computerprojekt so verstanden werden, dass LehrerInnen als Bezugspersonen ersetzt werden. Nach einer großen Studie der BzGA aus 1994<sup>4</sup> sind für über 30% der Jugendlichen Lehrer und Lehrerin die wichtigsten Personen bei der Aufklärung; über 60% gaben den Schulunterricht als Quelle sexueller Kenntnisse an!

Im Helmholtz-Gymnasium, Bonn wird auf Anregung von Ludwig Felten der Sexulakundeunterricht seit 2001 zu wesentlichen Teilen mit der LoveLine durchgeführt.

Anmerkung: Die BzGA hat zur LoveLine eine vorzügliche Website entwickelt, die ebenfalls reichlich Interaktionen anbietet. ([www.loveline.de](http://www.loveline.de)) Ein Chatangebot wurde nach mündlichen Aussagen sehr intensiv von Jugendlichen genutzt, dann aber missbraucht, sodass es zur Zeit (27.9.00) nicht verfügbar ist. Wenn man einen Hinweis auf dieses Internetangebot gibt, muss man sich jedoch klar darüber sein, dass unter Altavista über 6000 Sites mit dem Suchbegriff "LoveLine" gefunden werden; die ersten Kontrollen lieferten ein Partnerangebot (über [www.main.de](http://www.main.de)); die Adresse [www.love-line.com](http://www.love-line.com) liefert eine sehr dubiose, die Adresse [www.love-line.de](http://www.love-line.de) ein eindeutiges, erotisches und nicht jugendfreies Angebot.

## Dank

Ein besonderer Dank gilt allen engagierten LehrerInnen und StudentInnen, deren Ideen in diese Zusammenfassung eingeflossen sind. Die LehrerInnen Brigitte Tallert, Susanne Bohnau, Angela Neuhaus und Ludwig Felten stellten ihre Klassen zur Verfügung, die StudentInnen Eva Kristeleit, Oliver Heunemann, Klaus Kirchhoff, Katrin Molitor, Jasmin Frädlich, Tom Hestermann, Anke Schreiber, Sven Rosenboom und Dominik Rzepka erarbeiteten Unterrichtsideen, führten sie z.T. durch und unterstützten bei Videoaufnahmen.

---

<sup>4</sup> Schmid-Tannwald, Kluge: Sexualität und Kontrazeption aus der Sicht der Jugendlichen und ihrer Eltern. BzGA, Köln, 1998, ISBN 3-9805282-1-9