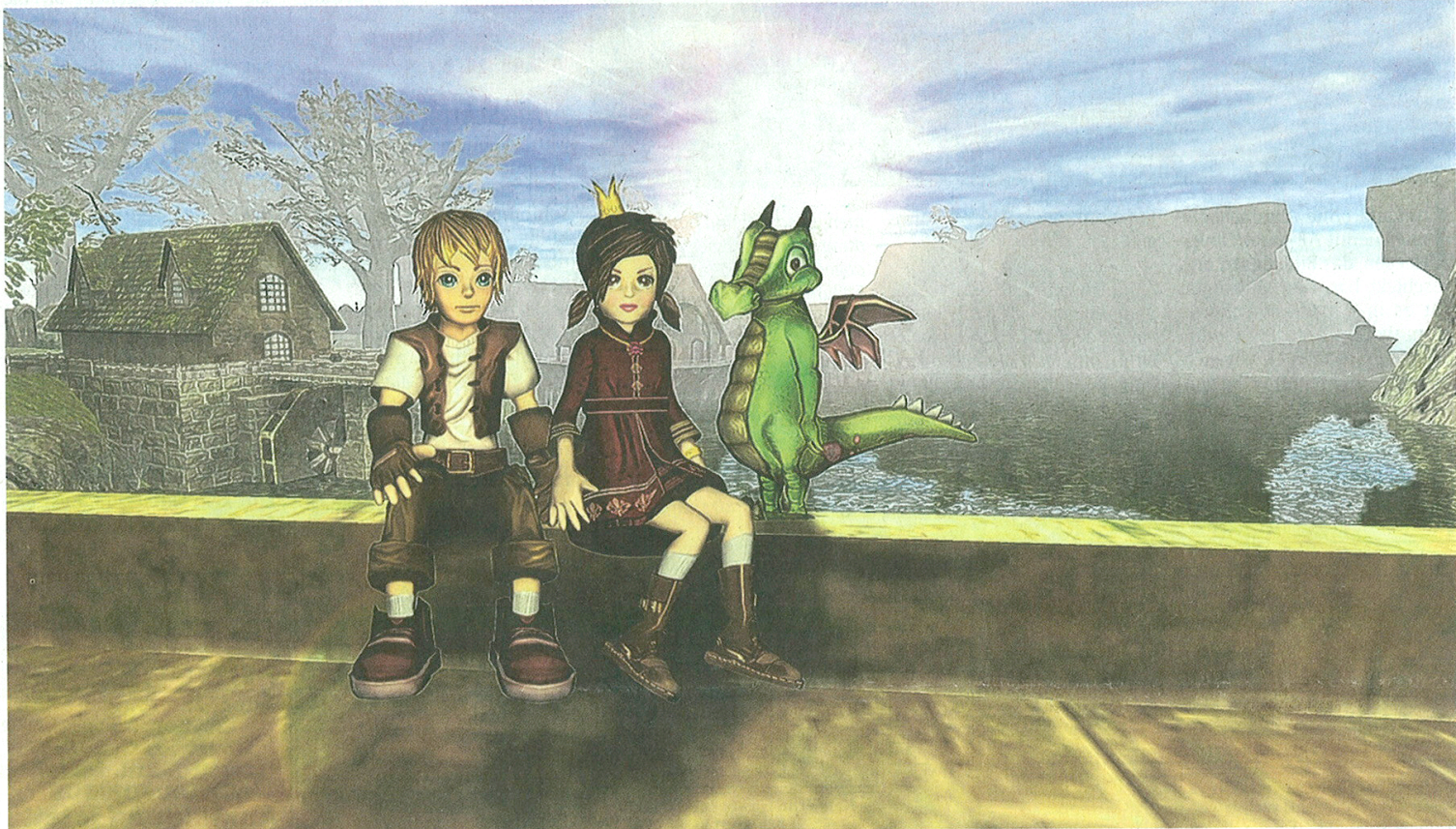


# Der Anti-Ballermann



Eine 3-D-Welt erkunden und dabei Mathe begreifen: Spielszene aus „Zweistein“ mit den Helden Bernard, Celestine und dem kleinen Drachen Zweistein.

Screenshot: Brainmonster

**Ralph Bojen** designt Computerspiele für Kinder – mit einem Mathe-Lernspiel ist er auf der Munich Gaming Konferenz, die heute startet

**AZ:** Herr Bojen, nach Winnenden ist Ihre Branche wieder in Verruf geraten – viele wollen Computer ganz aus dem Kinderzimmer verbannen.

**RALPH BOJEN:** Die Hintergründe für solche Taten sind vielfältig. Der richtige Umgang mit Medien ist entscheidend. Hier haben Eltern und die Schule eine große Verantwortung. Man darf das nicht einfach laufen lassen.

**Was sollte man denn tun?**

Die Schulen etwa sollten den Einsatz sinnvoller Software unterstützen. Wenn die Kinder jung sind, sind die Eltern gefragt: Sie sollten gemeinsam mit dem Kind entscheiden, welche Spiele sinnvoll sind. Mir fehlen da auch von Seiten der Verantwortlichen,

etwa vom Kultusministerium, Informationen für Eltern. Und es ist zu einfach, in Deutschland an Gewaltspiele zu kommen.

**Ihr Computerspiel Zweistein wurde für seine „außergewöhnliche Verbindung von Lernen und Trainieren mit Abenteuer, Spiel und Spaß“ ausgezeichnet.**

Adam Alfred, ein Arzt, der viel mit Kindern mit Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom arbeitet, kam auf mich zu und fragte, warum man nicht endlich einmal ein vernünftiges Spiel mache – daraus entstand das Konzept zu Zweistein. Aber das war kein leichtes Unterfangen! Die Figuren haben wir von Kindern und Psychologen beurteilen lassen, allein das

## AZ-INTERVIEW

mit  
**Ralph  
Bojen**



Der 40-Jährige ist Geschäftsführer und Chefdesigner der Münchner Computerspiel-Produktionsfirma „Brainmonster“

hat drei Monate gedauert.

**Wie viele Leute waren an dem Projekt beteiligt?**

In der Hauptphase waren es etwa 35 Programmierer, Lehrer, Kinderärzte und Tester.

**Können Kinder von einem Computerspiel wirklich Mathematik lernen?**

Mathe lässt sich so in einem anderen Kontext vermitteln als sonst möglich – sehr anschaulich. Ist der Spaß dabei, wagen sich die Kinder eher an schwierige Aufgaben.

**Lernen Kinder abseits der Ma-**

**thematik beim Spielen?**

Wir haben Konzentrations- und Tests zur Raumorientierung eingebaut – davon profitieren gerade Kinder mit ADHS. Studien belegen, dass Computerspiele die Reaktionsgeschwindigkeit und motorische Fähigkeiten trainieren.

**Kann man dann nicht auch von einem Spiel wie Counterstrike lernen?**

Natürlich trainieren diese Spiele etwas, die Frage ist nur, was – das amerikanische Militär nutzt ähnliche Spiele, und wir wissen doch genau, was dabei trainiert wird. Wir wollen mit unseren Spielen die Welt schöner machen, nicht schwieriger.

**Können Computerspiele nicht so oder so die Fantasie?**

Wir erzählen bewusst nicht jeden kleinen Winkel, sondern lassen Lücken – so kann die Fantasie die Geschichte weiterentwickeln.

**Wieso designen Sie ausgerechnet Kinderspiele?**

Kinder sind ein anspruchsvolles Publikum. Sie sagen einem sofort ins Gesicht, wenn sie etwas nicht gut finden. Dafür wird man sehr belohnt, wenn's doch toll wird. Aber es ist ein großer Aufwand.

**Sie nehmen auch an der Munich Gaming Conference teil, die heute beginnt: Mit Zweistein sind Sie für zwei Preise nominiert. Stolz?**

Sehr! Es ist ein langer Weg gewesen, wir sind ein kleiner Betrieb. Und jetzt bekommen wir Anerkennung – das macht uns stolz. Ich hoffe das Beste!

Laura Kaufmann

Infos unter [www.brainmonster.de](http://www.brainmonster.de), zur Spiele-Konferenz: [www.munich-gaming.com](http://www.munich-gaming.com), die Teilnahme am Publikumstag, Freitag, den 3. April, im Mathäser Filmpalast München ist nach der Registrierung gratis