

## **Spielekiller „NeoGuard 2010“ nur Bauernfängerei?**

Für deutschlandweite Empörung unter Computerspielern hat in den letzten Tagen die Vorstellung des Programms „NeoGuard 2010“ gesorgt. Diese Software wurde nach Herstellerangaben für Eltern entwickelt, um auf dem Rechner ihrer Kinder installierte Spiele aufzuspüren und zu löschen — besonders solche, die laut Alterskennzeichnung der USK nicht für Kinder geeignet sind. Nach der Eingabe des Kindesalters startet das Programm einen Suchlauf, an dessen Ende eine Auflistung aller gefundenen Spiele erfolgt. Während die Idee, Eltern ein leistungsfähiges Werkzeug zur Unterstützung der Medienerziehung ihrer Kinder an die Hand zu geben, dabei ausdrücklich begrüßt wird, richtet sich die Kritik vor allem gegen die Umsetzung und das Vortäuschen falscher Sicherheit.

„Ist man schon an dem Punkt angelangt, mit einer Hauruck-Aktion den Rechner des Nachwuchses zu ‚säubern‘, ist bereits viel schief gelaufen“, so David Hinrichs, Aufsichtsratsmitglied des VDVC. Patrik Schönfeldt, Vorstandsvorsitzender des VDVC, fügt hinzu: „Es ergibt keinen Sinn, bereits gespielte Programme nachträglich vom Rechner des Nachwuchses zu entfernen. Die Software kann also schon vom Ansatz nicht dem Jugendschutz dienen. Letztendlich werden hier nur besorgte Eltern getäuscht und in falscher Sicherheit gewogen.“

Die Effektivität des eingesetzten Verfahrens soll laut Herstellerangaben bei rund 90% liegen und auch aus dem Internet herunter geladene Spiele, deren Kopierschutz ausgehebelt wurde, sollen auffindbar sein. Ein kurzer Test des VDVC offenbart jedoch schon erste Schwächen: So ließ sich ein weit verbreitetes, jugendgefährdendes Spiel, in dem der Spieler sich in einer Gruppe gegen dutzende von Zombies verteidigen muss, mit dem Scanner nicht auffinden. Ein ausführlicher Test der Webseite Stigma Videospiele[1] stellt den Versprechen der Entwickler, nach denen das Programm allein 500-600 Ego-Shooter erfassen können soll, brisante Testergebnisse gegenüber:

- Die Quote der Identifizierungen insgesamt liegt nach zwei ersten Blitzumfragen bei 14 bzw. 28 Prozent.
- Insgesamt greift das Programm auf eine Datenbank von 378 Spielen zurück, unter denen sich auch doppelte Einträge befinden. Dem gegenüber stehen über 3100 Spiele, die allein 2009 von der USK getestet wurden.
- Von 107 seit 2003 von der USK als Jugendgefährdend eingestuftem Spielen, kennt das Programm genau sieben.
- Von den neun Spielen, die seit 2003 in Deutschland verboten wurden, sucht das Programm nach nur einem einzigen.
- Über Download-Plattformen wie Steam gekaufte Spiele werden offenbar unabhängig von der Jugendeignung überhaupt nicht erkannt.
- Ausländische Versionen werden größtenteils nicht gefunden, obwohl viele keine formale Jugendfreigabe für den deutschen Markt besitzen und somit unabhängig von ihrer eigentlichen Eignung nicht an Minderjährige abgegeben werden dürfen.

Die Erkennung für „geknackte“ Spiele, die sich die jugendlichen Nutzer mehr oder minder simpel aus dem Internet herunterladen können, soll zudem erst in einem Update nachgereicht werden. Ein für die Funktion des Programms verheerend Detail, da diese Versionen den Löwenanteil der Spiele ausmachen dürften, die sich junge Spieler trotz deutlich zu niedrigen Alters an den Augen der Eltern vorbei auf dem Computer installieren können.

Erschreckendstes Detail ist jedoch, dass die Funktionsweise des Programms praktisch durch einen einzigen Mausklick ausgehebelt werden kann. In diesem Fall durchsucht das Programm zwar weiterhin die sogenannte Registrierungsdatei des Windows-Betriebssystem nach Spielen, wird aber kein einziges mehr finden. Diese Modifikation ist für Nutzer des Scanners also quasi nicht zu entdecken, da nach getaner Arbeit lediglich der Zustand des Rechners als „sauber“ angezeigt wird.

Zusätzlich zur nicht ausreichenden Qualität der Software besteht hier ein pädagogisches Problem: Es ist kaum anzunehmen, mit einem einmaligen Löschen unliebsamer Spiele sei die Situation aus der Welt zu schaffen. Zum einen wird das Kind die entdeckten Spiele schon genutzt haben, wodurch der Einsatz des Scanners in jedem Falle zu spät geschehen wird, zum anderen kann die Medienkompetenz bei Erziehungsberechtigten durch keinen Regulierungsmechanismus der Welt ersetzt werden. Nur wenn sich Eltern mit der Freizeitgestaltung ihrer Kinder auseinandersetzen kann sich eine Lösung entwickeln, die nicht darauf fußt, die andere Seite Mal um Mal auf technischer Ebene zu übertrumpfen. Sinnvollere Ansätze liefert die Stärkung der elterlichen Medienkompetenz, wie sie der VDVC sowie zahlreiche Medienexperten aus dem In- und Ausland forcieren. Hierzu hatte VDVC vor einigen Monaten die Initiative ‚Spiele(nd) verstehen‘ gestartet.

Wenn Eltern nicht auf technische Hilfsmittel verzichten möchten, um ihre Kinder vor Inhalten für Erwachsene zu bewahren, sollten diese auf vorbeugende Maßnahmen setzen. So ermöglichen alle Videospieleplattformen der aktuellen Generation, die Benutzung von ungeeigneten Programmen zu unterbinden. Auf diese Weise kann man dem Kind von vornherein klare Regeln aufzeigen und einen Dialog beginnen. Auch diese tief ins System verankerten Mechanismen sind freilich zu umgehen, doch kann man in diesem Fall deaktivierte Jugendschutzfunktionen ebenso einfach erkennen, wie man sie wieder einschalten kann.

1: <http://stigma-videospiele.de/wordpress/?p=4450>

---

Verantwortlich für diese Pressemitteilung:  
Patrik Schönfeldt (Vorstandsvorsitzender)