

Gewalt-Spiele haben keine Chance

Junge Software-Spezialisten aus Bühl entwickelten Schutzprogramm für gefährliche Computerspiele

Brutale Computerspiele sind nicht erst seit dem Erfurter Amokläufer umstritten. Eltern scheinen der Spielsucht ihrer Kinder hilflos gegenüberzustehen. Das soll sich nach dem Willen zweier junger Software-Spezialisten aus Bühl ändern: Sie haben ein Schutzprogramm entwickelt, das selbst die Oma installieren kann.

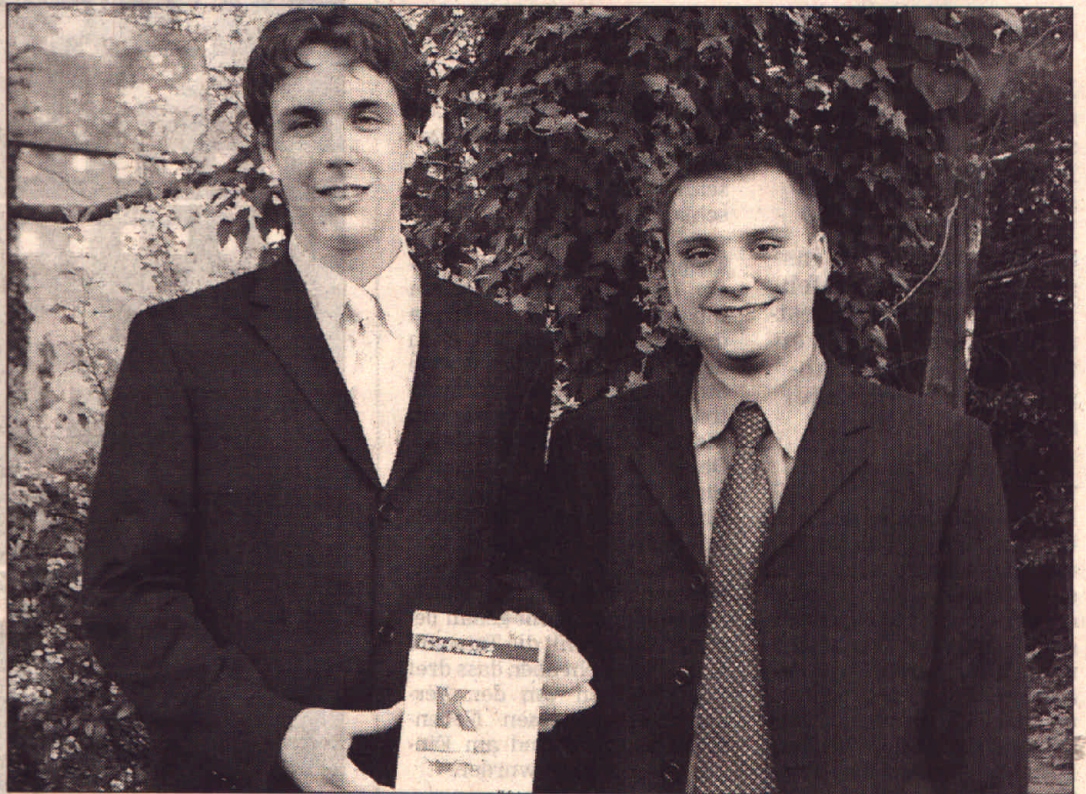
VON ISABELLE FUHRMANN

Bühl. Max Paynes Familie ist ermordet worden. Der Ex-Polizist startet einen erbitterten Rachefeldzug: Reihenweise erschießt er seine Feinde, dass nur so das Blut fließt. »Max Payne ist wohl eines der grausamsten Computerspiele, die es im Moment gibt. Alles sieht echt aus, sogar das Blut ist rot«, erklärt Lars Gier von der Bühler Software-Firma GXS Media. Zusammen mit Axel Seilberger, mit dem er das Unternehmen leitet, will er Kinder und Jugendliche vor Max Payne & Co schützen. Die beiden Software-Spezialisten haben dafür ein Programm mit dem Namen »Kid-Protect« entwickelt.

Leicht anzuwenden

Um ihr Kind vor brutalen Spielen zu bewahren, müssen die Eltern dafür nur eine CD in den Computer einlegen, ein Passwort und den Namen des Kindes eingeben. Klickt das unwissende Kind beim nächsten Versuch auf sein Spiel, erscheint eine Warnung auf dem Bildschirm: »Hey, Max, Du bist noch zu jung für diese Software!« und das virtuelle Schießen hat ein Ende. »Wichtig war uns, dass das Programm einfach zu installieren ist. Es dauert nur 30 Sekunden. Selbst jemand, der überhaupt keine Computerkenntnisse hat, kann das tun«, sagt Gier. »Wir haben uns viel Internetschutz-Software angeschaut, und alles war immer sehr schwer zu installieren«, fügt Axel Seilberger hinzu.

Die Idee für das Programm



Axel Seilberger (l.) und Lars Gier mit ihrem »Horror-Filter-Programm«.

Foto: Isabel Fuhrmann

entstand vor etwa zwei Jahren. »Lars hat mich mitten in der Nacht angerufen und von seiner Idee erzählt. Am nächsten Tag machten wir uns an die Arbeit«, erinnert sich Seilberger. Der heute 19-Jährige hatte sich damals längst entschlossen, ins Computer-Geschäft einzusteigen. »Ich hatte schon vor zwei Jahren mein eigenes Büro in der Nähe der Schule, wo ich in den Pausen und in Freistunden arbeitete. Beides ließ sich irgendwann nicht mehr vereinbaren«, berichtet der Jungunternehmer. Er entschied sich für den Beruf. Vor einem Jahr gründete Axel Seilberger mit Sandkasten-Freund Lars Gier ein gemeinsames Software-Unternehmen, das mittlerweile drei Angestellte beschäftigt. Auch Gier ist ein passionierter Computer-Freak. »Nach meinem Zivildienst habe ich Bauzeichner gelernt, danach Hardware verkauft und Internetseiten erstellt«, erzählt er seinen Werdegang.

Jetzt studiert der 27-Jährige Informatik in Wiesbaden. Doch das Unternehmen hat Priorität: »An der Uni bin ich nur donnerstags und freitags, die restlichen Tage bin ich hier«. Er gibt zu, früher auch mal härtere Computerspiele gespielt zu haben. »Aber die waren damals noch nicht so realistisch, die Grafik war nicht so gut. Und heute sind die auch extrem Gewalt verherrlichend.« Axel Seilberger und Lars Gier kennen mittlerweile jedes Spiel.

400 Titel aufgeführt

»Wir sind in Kontakt mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn«, erklärt Seilberger. Über 400 Titel sind dort aufgeführt, die die Software-Spezialisten in die Datenbank ihres Schutzprogrammes aufnehmen. Das Interesse an »Kid-Protect« war dennoch bisher verhalten. »Wir haben an jeden Politiker Briefe geschickt und bekamen meist von dessen Medien-Beauftragten ei-

ne negative Antwort«, zeigt sich Seilberger enttäuscht.

Nach einem SWR-Bericht scheint der Rummel zu beginnen: Eine große Warenhauskette bestellte die beiden Jung-Unternehmer ein, Radiosender baten um Interviewtermine. »Die dachten vorher alle, es ginge um Internetschutz, dabei geht es um Spiele«, betont Gier. Doch auch die neuesten Internet-Versionen der Spiele werden sofort in das Schutzprogramm integriert. Und Kinder, die sich aus dem Internet brutale Spiele herunterladen können, haben ebenfalls keine Chance, wenn »Kid Protect« installiert ist: »Der Systemcode der Spiele ist in allen Ländern gleich, oft gibt es nur andere Sounddaten. Das Programm erkennt das Spiel und sperrt es«, weiß Gier.

Mitte Juni soll das Schutzprogramm auf den Markt kommen. Was es kosten wird? »Das wissen wir noch nicht, das kommt darauf an, wie groß die Nachfrage ist.«