

DER PODCASTER

Woche

13

Das wöchentliche Info-Update fürs WEB 2.0

VORWORT

Endlich wieder durchatmen! Der Frühling ist da, die Grippe weg!

Jetzt ist die Zeit, wo man sich mal wieder so langsam aus der Muffbude hinterm Rechner hervorbegeben sollte, seinen Stamplatz im Straßencafé erobert - um dann mobil zu bloggen! Doch auch hier gilt natürlich die Impressumspflicht. Eine Sache, die für viele scheinbar immer noch eine Nebensächlichlichkeit ist. Doch Vorsicht! Marc Quandel schreibt in unserer neuen Reihe, was man auf jeden Fall beachten sollte!

Passend zur aktuellen Killerspieldebatte hat Deef Pirmasens von der Gefühlskonserve einen sehr passenden offenen Brief verfasst, den wir hier auch gerne veröffentlichen, weil wir dieser einseitigen Diskussionen ebenfalls absolut überdrüssig sind. Alles Gute!

Christian & Thorsten

Wir sind keine potentiellen Gewaltverbrecher oder Psychopathen



An dieser Stelle veröffentlichen wir einen offenen Brief von Blogger,

Podcaster und Videospieleer Deef Pirmasens (Die Gefühlskonserve) an die Medien, die Politik und Eltern zur wieder aufflammenden "Killerspiel"-Debatte.

Den Fans von Videospiele geht es wie vielen anderen, die die Debatte, die in der Folge des Massenmords von Winnenden losgetreten wurde, verfolgen: sie sind fassungslos und verärgert. Fassungslos hinsichtlich des Leids, welches ein scheinbar ganz normaler Jugendlicher mit der Pistole seines Vaters ange richtet hat. Verärgert darüber, wie nun

versucht wird, diese Wahnsinnstat unter anderem damit zu erklären, dass Videospiele Jugendliche zu Killern machten.

Neue Medien gelten als suspekt. Das ist nicht nur bei Videospielen oder dem Internet so, sondern galt früher auch fürs Fernsehen, Film, Micky-Maus-Hefte (die als Schmutz- und Schund verunglimpft wurden) und Büchern. Angeblich hat schon Goethes "Die Leiden des jungen Werther" reihenweise junge Männer in den Selbstmord getrieben.

Sind Menschen Pawlowsche Hunde?

Die Diskussion läuft dabei immer nach dem gleichen Muster ab: einem neuen Medium, das viele nur vom Hörensagen kennen, wird vorgeworfen, junge Menschen zu verblöden. Das Reiz-Reaktions-Muster welches dieser Argumentation zugrunde liegt, ist das von Pawlow. Sind Menschen wie Hunde, die



Grafik: fotolia.de



-- **TERMIN TELEGRAMM:** -- 01.-03.04.09 **re:publica'09** in Berlin -- 02.04.09 **2. Cologne Web-Content Forum** in Köln (www.webcontentforum.de) -- 25./26.04.09 **MobileCamp** in Dresden (www.mobilecamp.de) -- 16.-17.05.2009 **The 140 Characters Conference** in New York -- 25.-27.05.09 **webinale 09** in Berlin -- 22.-24.05.09 **medienforum nrw** in Köln -- 04.-05.09.09 **MBC09 Summer Camp** in Köln --

IN KOOPERATION MIT:



PODCAST
Die Hörer Community



auf ein Signal hin zu sabbern anfangen? Nein. Die psychologische Forschung hat die Annahme, menschliches Verhalten könne sich über plumpe Reiz-Reaktions-Schemata erklären lassen, schon vor Jahrzehnten widerlegt.

Wir Videospiel-Fans appellieren an Journalisten, sich mit Spielen und der Gesetzeslage, über die sie berichten, professionell auseinanderzusetzen. Kennen Sie den Unterschied zwischen ab 18 Jahren freigegebenen und indizierten Spielen? Wissen Sie, ob World of Warcraft ein Egoshooter oder ein Online-Rollenspiel ist und ob Counterstrike nur Gewalt enthält oder Gewalt verherrlicht? In der Vergangenheit haben wir oft erlebt, dass Journalisten all das nicht wussten und mittels ausgesuchter Experteninterviews ihre eigenen Vorurteile gegenüber Videospielen bestätigten.

Journalistische Sorgfaltspflicht

Bei genauem Hinsehen werden Sie, verehrte Journalisten, feststellen, dass es eine breite Palette an Psychologen, Medienpädagogen und Erziehungswissenschaftlern gibt, die nicht durch die Talkshows tingelt, keine lauten Verbotschreie von sich gibt, sondern zur Differenzierung auffordert. Die journalistische Sorgfaltspflicht gebietet Ihnen ihre Recherche vorurteilsfrei und ergebnisoffen zu gestalten und in Konflikten beide

Seiten darzustellen. Berichten Sie über die Erkenntnisse der Medienforschung, statt pauschal vorzuverurteilen. Warum erwähnen Sie überhaupt, dass der Massenmörder von Winnenden auch Computerspiele auf seinem Rechner hatte, wenn nicht bewiesen wurde, dass ein direkter Zusammenhang zwischen Medieninhalten und Gewalttaten besteht?

Möglicherweise haben Sie das Gefühl, die negative Wirkung von Videospielen liege auf der Hand, weil viele jugendliche Attentäter gewalthaltige Games besaßen. Wenn sie annehmen, hier bestünde ein einwandfreier Kausalzusammenhang, dann ignorieren Sie, dass Millionen Menschen sich mit derartigen Medien beschäftigen und ein friedliches Leben führen. Die Schlussfolgerung, die Sie mit einem Satz wie "alle Attentäter beschäftigten sich mit Gewaltspielen" ihren Lesern/Hörern/Zuschauern aufnötigen, folgt der gleichen Pseudo-Kausalität, wie die Aussage "Alle Attentäter sahen gerne fern" oder "Alle Attentäter aßen gerne Kartoffeln". Macht das Sinn, verehrte Journalisten?

Politikverdrossenheit durch Ignoranz und Populismus

Wir Videospiel-Fans appellieren an Politiker, reflexhafte Verbotschreie nach Attentaten einzustellen. In Bierzelten mag das Applaus bringen, aber Sie ma-

chen sich bei den Millionen von wahlberechtigten Menschen, die sich besser mit Spielen auskennen als Sie, lächerlich. Ihre Erklärungsversuche und Schuldzuweisungen strotzen vor Ignoranz und Populismus. Sie schüren so - gerade bei jungen Leuten - die Politikverdrossenheit und Sie treiben Menschen, die noch wählen gehen, zu anderen Parteien.

Aus unserem Leben sind Medien nicht mehr wegzudenken. Warum haben wir immer noch keine regelmäßige Medien-erziehung in den Schulen? Warum wird so wenig für die Aufklärung von Eltern bezüglich Medienwirkungsweisen und Medieninhalten getan? Warum wird zugelassen, dass unser Schulsystem aussortiert und frustriert und so eine hohe Zahl von Schulversagern produziert? Wie kann es sein, dass die einzige Anerkennung, die einzigen Erfolgserlebnisse, die manche Jungs erfahren aus Videospielen kommt? Wir brauchen eine Kultur des Hinsehens und der Anerkennung in den Schulen und wir müssen uns bewusst werden, welche Verantwortung Eltern hinsichtlich des Medienkonsums ihrer Kinder haben. Hier sind Sie gefragt, verehrte Politiker.

Nachhaltige Politik nimmt die Eltern in die Pflicht

Wir haben in Deutschland eines der restriktivsten Jugendschutzgesetze der



Schluss mit dem Gewalt-Tabu!: Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen

Alle Jahre wieder werden zu bekannten traurigen Anlässen in erster Linie brutale Computerspiele und Gewaltvideos als Ursache herangezogen und plakativ ins Zentrum der Diskussion um Ursache und Wirkung geschoben.

Dem widerspricht Thomas Hartmann. Nicht die Kinder und Jugendlichen sind das Problem, sondern wir! Anstatt sich mit der eigenen Gewaltbereitschaft auseinander zu setzen, wird jegliche Gewalt tabuisiert und auf die anderen abgeschoben, die kriminalisiert werden. Kinder brauchen aber spielerische Gewalt und das Ausleben ihrer Aggressionen. Deshalb fordert Hartmann eine gesellschaftliche Diskussion über Gewalterziehung und zeigt, wie Aggressionen durch Sport und Spiel kanalisiert werden können - auch durch Computerspiele und Videos.

Ein spannendes Buch, das zur aktuellen Diskussion, die eine oder andere These beisteuern könnte.

**266 Seiten, 17.95 Euro,
Eichborn Verlag**

Welt und das ist auch gut so. Wenn dennoch Spiele, die nicht für Kinder bestimmt sind, von Kindern gespielt werden, woran liegt das dann? Eltern sind verantwortlich dafür, dass ihre Kinder gut ernährt, gekleidet, erzogen werden. Wenn sie ihre Kinder verwahrlosen lassen, ist das ein Fall fürs Jugendamt. Wenn aber Kinder stundenlang vorm Fernseher oder dem Computer sich mit Inhalten beschäftigen, die nicht für sie gemacht sind, wenn diese Kinder also medial verwahrlosen, wieso ignoriert man dann die Verantwortung der Eltern und ruft nach Verboten für Videospiele? Nachhaltige Politik, die nicht nur auf schnelle Aufmerksamkeit abzielt, schaut auf die Ursachen, nicht auf die Symptome und nimmt die Eltern in die Pflicht.

Wir Videospiele-Fans appellieren an Eltern sich mit ihren Kindern und den Medien, die sie begeistern, auseinanderzusetzen. Wenn Sie ihren Kindern schon Fernseher, Spielkonsolen oder Computer ins Zimmer stellen, sollten sie auch wissen, was damit gemacht wird. Sie werden feststellen, dass viele Spiele wunderbare Geschichten erzählen, die begeistern und berühren. Sie werden feststellen, dass viele Spiele völlig friedlich sind. Sie werden feststellen, dass Spiele, in denen Gewalt vorkommt, Brutalität nicht um der Gewalt willen einsetzen, sondern als Handlungsaspekt einer

Geschichte oder im Rahmen eines sportlichen Wettkampfs mit Teamcharakter.

Wenn ihr Kind aber auch Spiele besitzt, die erst ab 18 freigegeben oder gar indiziert wurden, so passiert das maßgeblich deshalb, weil Sie als Vater oder Mutter keinen oder zu wenig Überblick haben, was Ihr Kind eigentlich macht. Schauen Sie hin, haben sie Interesse und haben Sie den Mut Ihren Kindern Spiele, die nicht für Kinder gemacht wurden, wegzunehmen und zu verbieten. Die Verantwortung für ihre Kinder kann ihnen niemand abnehmen, nicht der Gesetzgeber und kein Zensor.

Gewaltverherrlichende Spiele sind bereits verboten in Deutschland

Es gibt in Deutschland komplexe, mehrstufige Restriktionen für Gewaltinhalte. Komplette Verbote ist schon lange die Verherrlichung oder Verharmlosung von Gewalt (§ 131 StGB). Spiele oder andere Medien, auf die das nicht zutrifft, die aber dennoch geeignet sind, Kinder oder Jugendliche in ihrer Entwicklung zu gefährden, werden von der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien indiziert (§ 18 JuSchG) und dürfen nicht beworben oder offen verkauft werden. Spielezeitschriften dürfen nicht mal Rezensionen mit den Namen von indizierten Spielen drucken. Zu kaufen sind sie nur für Erwachsene, die im Laden gezielt

danach fragen, weil indizierte Spiele nicht offen in Geschäften ausliegen dürfen.

Spiele oder andere Medien, die nicht kinder- oder jugendgefährdend aber dennoch geeignet sind, Kinder oder Jugendliche in ihrer Entwicklung zu *beeinträchtigen*, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden (§ 14 JuSchG). Sie werden je nach Inhalt von der USK, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, freigegeben ab 6, 12, 16 Jahren oder erhalten gar keine Jugendfreigabe (= Verkauf ab 18). Diese Spiele enthalten eine Kennzeichnung und dürfen normal beworben und in Geschäften präsentiert werden. Politiker, Journalisten oder andere, die fordern, gewaltverherrlichende Spiele müssten endlich verboten werden, verkennen, dass das schon der Fall ist (siehe oben).

Wir sind keine potentiellen Gewaltverbrecher oder Psychopathen

Bei einem Thema wie Jugendschutz und der Verhinderung von Gewalttaten ist es nicht nur wichtig, sondern absolut unerlässlich zu wissen, wovon man spricht. Da gibt es Leute, für die alleine schon der Verdacht, Videospiele könnten negative Einflüsse haben, genügt, um Verbote auszusprechen. Ob denen bewusst ist, dass sie damit die im Grundgesetz garantierte Meinungs- und Medienfrei-



Twittern Sie schon oder bloggen Sie noch?

Das Rundum-Twitter-Buch beschreibt sowohl die ersten Schritte für private User in dem Microblogging-Tool, als auch die professionelle Nutzung dieses Dienstes für Unternehmen oder Organisationen.

Nicole Simon und Thomas Bernhardt präsentieren Strategien, Programme und Anwendungen rund ums virtuelle Zwitschern, dem neuen Kaffeeklatsch im Mitmachweb.

Eine spannende Übersicht für alle, die sich in irgendeiner Art und Weise mit TWITTER beschäftigen wollen oder müssen.

**235 Seiten, 19.90 Euro,
Open Source Press**

heit mit Füßen treten, darf bezweifelt werden. Nur, was bringt es Spiele zu zensieren und zu verbieten, wenn der Nutzen dieser Restriktionen nicht erwiesen ist, sogar von den meisten Experten in Zweifel gezogen wird?

Wir Fans von Videospielen haben im Hinblick auf Games die Medienkompetenz, die vielen Journalisten, Politikern und leider auch Eltern abgeht. Viele von uns haben selbst Kinder, einige bloggen oder nutzen andere Web2.0-Techniken und nehmen so an der Debatte teil. Wir sind ganz normale Leute und wir sind viele. Wir wollen nicht mehr belogen und in die Nähe von Gewaltverbrechern und Psychopathen gerückt werden. Wir wünschen uns eine offene, auf Fakten basierende Diskussion. Hören Sie auf unsere Stimmen.

>>>www.gefuehlskonserve.de



iPhone OS 3.0



Am 17. März stellte Apple OS 3.0, die nächste Version des fortschrittlichen Apple

Betriebssystems für Mobilgeräte und die innovativen Funktionen der neuen Betriebssystemsoftware vor.

Hier eine erste Vorschau auf die 100 neuen Funktionen.



iPhone-Besitzer können sich schon einmal freuen: Im Sommer kommt die Software mit über 100 neuen Funktionen heraus. Darunter u. a. auch Folgende:

- Eine Suchfunktion zum Durchsuchen des iPhone
- Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen von Texten und Elementen
- Senden von Fotos, Kontaktdaten, Audiodateien und Standortinformationen via MMS,
- Lesen und Schreiben von E-Mails und Textnachrichten im Querformat.

1.000 neue APIs für Entwickler.

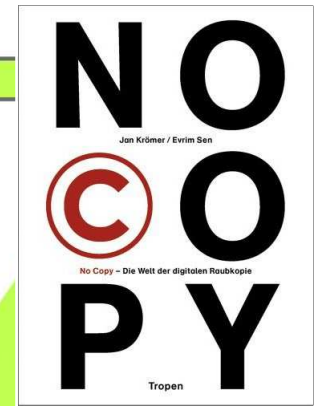
Mit dem neuen SDK können die Mitglieder des iPhone Entwicklerprogramms Programme entwickeln, die noch mehr leisten können. Die Entwickler erhalten damit die Tools, um In-App Purchases wie Abonnements, zusätzliche Spielelevel und neue Inhalte zu ermöglichen. Sie können auch Apps entwickeln, die Peer-to-Peer-Verbindungen via Blue-tooth herzustellen, mit Hardwarezubehör kommunizieren und den Apple Service für Push-Benachrichtigungen von Meldungen nutzen.

Neue Hardware?

Ein neues iPhone oder sonstige neue Produkte wurden von Apple nicht vorgestellt. Die ersten Internetportale berichten aber bereits, dass sich in den Tiefen des neuen Betriebssystems Hinweise auf neue Produkte verbergen.

iPhone OS 3.0 soll ab Mitte 2009 für iPhone und iPod touch verfügbar sein.

>>> www.apple.com/de



No Copy – Die Welt der digitalen Raubkopie

Das erste Buch, das sich umfassend mit dem Thema der digitalen Raubkopie beschäftigt.

Jan Krömer und Evrim Sen beleuchten Hintergründe und Zusammenhänge einer weltumspannenden Szene. Zudem beschäftigen sie sich mit den Fragen, was überhaupt eine Kopie ist und welcher Schaden hierdurch entsteht? Aber auch die Drahtzieher dieser Gemeinschaft werden beleuchtet, deren Überzeugungen oft derart plausibel sind, dass selbst Wissenschaftler und Juristen sie mit Eifer vertreten.

Ein interessantes Buch, das die Problematik von verschiedenen Seiten beleuchtet und auf der eigenen Homepage www.nocopy.org komplett und kostenlos heruntergeladen werden kann!

303 Seiten, 15.90 Euro, Tropen bei Klett-Cotta

Impressumpflicht für Podcaster



Die meisten Web 2.0 - Anbieter setzen sich nur selten mit unbequemen rechtlichen Notwendigkeiten auseinander, die oft als lästig empfunden werden. Als Folge davon treten vermeidbare Rechtsverletzungen auf, die nicht selten von (einschlägig bekannten) Anwaltskanzleien kostenpflichtig abgemahnt werden.

Die wichtigsten rechtlichen Notwendigkeiten, Tipps und Hinweise, sowie aktuelle Entwicklungen und Urteile stellt das Magazin „Der Podcaster“ in Zusammenarbeit mit Rechtsanwalt Marc Quandel in lockerer Abfolge vor.

Impressum und Anbieterkennzeichnung

Obwohl man im Internet weitgehend anonym bleiben kann - etwa beim Bloggen, Kommentieren und Mailen - müssen sich Anbieter von Mediendiensten laut Gesetz zu erkennen geben. Dazu gehören auch Podcaster, deren journalistischen Beiträge sich an die Allgemeinheit wenden. Der Grund dafür ist einfach. Die im Blog oder Podcast Be-

troffenen müssen wissen, an wen sie sich wenden können, sollte es zu Rechtsverletzungen kommen. Die allgemeine Pflicht zum Impressum findet sich in § 5 Telemediengesetz (TMG), das erst Anfang 2007 in Kraft trat. Welche Angaben in dem Impressum enthalten sein müssen, sind im § 5 TMG genannt, so dass man eigentlich nur abschreiben muss.

Wer darüber hinaus journalistisch-redaktionelle Texte in regelmäßiger Folge bereit hält, hat noch weitergehende Pflichten einzuhalten. Ein regelmäßig aktualisierter Blog wird beispielsweise die presserechtlichen Angaben enthalten müssen, aber dazu in einem der folgenden Beiträge mehr. Aus dem Presse-recht kommt dann auch der Begriff Impressum, der im TMG unter Anbieterkennzeichnung zu finden ist.

Impressum in den Podcast

Da Podcasts aber nicht nur lesbare Texte sind, stellt sich die Frage, wie man ein Impressum in den Podcast einbauen kann. Neben der Möglichkeit diese Informationen in die ID3-Tags einzutragen, die dann beim Abspielen angezeigt werden, kann man auch z.B. zum Anfang jeder Podcast-Episode die Angaben des Impressums vorlesen, bzw. als Baustein

einfügen. Gleiches gilt natürlich auch für Video-Podcasts, die den Impressumstext natürlich auch einblenden können. Ob nun per ID3-Tag oder als Text, die gesetzlichen Mindestangaben des Impressums müssen vorhanden sein.

Impressum auf Webseite und Blog

Wenn der Podcast auf einer Webseite oder einem Blog hinterlegt ist und nicht nur als RSS-Feed angeboten wird, muss auch auf dieser Webseite ein Impressum entsprechend § 5 TMG vorhanden sein. Diese Impressumsangaben muss man mit höchstens zwei Klicks finden können; man darf den Link auch „Kontakt“ nennen.

Mit einem korrekt abbeschriebenen und angepassten Impressum nach § 5 TMG ist der eigene Podcast in jedem Fall aus einer typischen Abmahnfalle heraus.

Der nächste Beitrag wird sich mit dem Thema Werbung in Podcasts beschäftigen und in einer der kommenden Ausgaben des Magazins „Der Podcaster“ erscheinen.

Über den Autor

Rechtsanwalt Marc Quandel ist in der Kanzlei Schmitz & Quandel in Neuss



Verkaufsweg Social Commerce - Blogs, Podcasts, Communities & Co

Frank Mühlhbeck und Klemens Skibicki beschreiben in Ihrem Buch den Betreibern von Internet-Angeboten wie Online-Shops oder Portalen, welche Möglichkeiten derzeit und in naher Zukunft existieren, um mit der eigenen Plattform Einnahmen zu generieren.

Manager und Entscheider erfahren, was sich hinter dem Phänomen Web 2.0 verbirgt. Anhand von Beispielen zeigt man Ihnen, wie sie damit ihre Verkaufserlöse erhöhen und sogar Kosten senken können.

184 Seiten, 29.90 Euro, Books on Demand

tätig und hat sich auf den gewerblichen Rechtsschutz und das Medien- und IT-Recht spezialisiert. Als einer der ersten Juristen bietet Rechtsanwalt Marc Quandt seit 2006 einen aktuellen Blog und einen Podcast zu den Inhalten und Schwerpunkten seiner Tätigkeit an.

>>>www.Recht-in-Neuss.de

Pin your Pod



Mit den ThumbTacks bietet SwitchEasy kleine Mikrofone für den iPod touch 2G und den iPod nano 4G im Design eines Pins an.



Nach Angaben des Herstellers muss sich die Klang-Qualität des kleinen Mikrofons nicht hinter der von größeren verstecken. Die ThumbTacks sind zurzeit in drei Farben erhältlich (Rot, Schwarz oder Weiß) und kosten \$12,99.

>>>www.switcheasy.com



Podcast-Tipp



2005 startete Deef Pirmasens seinen Popkultur-blog Die Gefühlskserve.

Dort *„treffen Literaturklassiker auf das Next-Gen-Zeitalter“*, wie er es selbst so schön formuliert.

Neben selbst produzierten Hörbüchern, wie z.B. Geschichten von Edgar Allen Poe oder Arthur Conan Doyle, präsentiert er dort auch Empfehlungen zu Computerspielen, Fernsehserien, Büchern oder Kinofilmen.

Darüber hinaus veröffentlicht er auch gerne mal Kurzgeschichten oder Gedanken zum Zeitgeschehen, wie er es nun auch zur aktuellen Killerspieldebatte mit seinem offenen Brief getan hat. Diesen kann man sich übrigens auch in seiner aktuellen Podcastepisode anhören.

Besonders schön auch einige Slogans, mit denen der Medienberater Deef seinen außergewöhnlichen Podcast anpreist: *„Konserviertes Leben in kleinen Dosen: Liebe, Trash und erfundene Storys“* oder *„Gepflegte Sauberkeit und ein langanhaltend frisches Tragegefühl.“* Besonders nett: *„Sag Servus Hypothalamus! - im letzten Podcast vor der Autobahn.“*

Hoffen wir, dass uns *„die vernünftigste Alternative zum ZDF-Ferienprogramm für 30jährige Kinder“*

noch lange erhalten bleibt und Deef auch weiterhin mit geistreichen und konservierten Produktionen die Podosphäre versorgt. Unbedingt mal Reinhören! ThA

>>> gefuehlskserve.de



Impressum:

DER PODCASTER
c/o C. Grau
Burgstr. 5
53909 Zülpich-Enzen

redaktion@derpodcaster.net
www.derpodcaster.net

Inhaltlich Verantwortliche
gemäß § 10 Absatz 3 MDStV:
Christian Grau (Anschrift wie oben) und Thorsten Anders

Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Der Podcaster erscheint wöchentlich als PDF-File und ist kostenlos.

Eine Veröffentlichung von unaufgefordert eingesandten Beiträgen kann nicht garantiert werden. Ebenso behalten wir uns Kürzungen von Artikeln vor.

Die Inhalte der gesammelten Artikel und Beiträge geben alleine die Meinung der Verfasser und nicht unbedingt die der Redaktion oder der Herausgeber wieder. Die Quelle der Artikel wird stets am Ende des jeweiligen Artikels angezeigt. Findet sich dort keine Quellenangabe, so handelt es sich um einen eigenen Redaktionsbeitrag.

ISSN 1864-9173