



Transparenz, Fairness, Verantwortung

Der Verhaltenskodex von Beeple - dem Brettspiel-Blogger-Netzwerk



EINLEITUNG

Dieser Verhaltenskodex ist kein allgemeingültiges Regelwerk und versteht sich auch nicht als Vorschrift für alle Internetnutzer. Er ist vielmehr ein Leitfaden für Verhaltensregeln, der von den Brettspiel-Blogs im Beeple-Netzwerk gemeinsam formuliert wurde.

Alle Mitglieder von Beeple fühlen sich diesem Verhaltenskodex in Form einer freiwilligen Selbstverpflichtung verbunden und stellen diese Anforderung auch an Beitrittskandidaten des Netzwerks. Auch Nicht-Mitglieder können sich gerne diesem Kodex anschließen.

Unser Verhaltenskodex beruht auf den drei Grundpfeilern Transparenz, Fairness und Verantwortung.

TRANSPARENZ

Transparenz bedeutet für uns, offen und nachprüfbar mit Informationen umzugehen, die für Außenstehende wichtig für die Beurteilung unserer Arbeit sind.

1.1 Mediadaten

Mediadaten sind für Verlage ein wichtiger Gradmesser für die Reichweite eines Blogs. Wir stellen unsere Mediadaten in nachprüfbarer, branchenüblicher Form zur Verfügung.

1.2 Sponsoren und Werbung

Beim Betrieb eines Blogs entstehen umfangreiche Kosten, die teilweise oder vollständig durch externe Partner finanziert werden müssen. Auf den Inhalt unserer Berichterstattung haben diese Partner jedoch keinen Einfluss. Inhalte, die durch Sponsoren unterstützt wurden, werden entsprechend gekennzeichnet.

FAIRNESS

Fairness bedeutet für uns den respekt- und rücksichtsvollen Umgang miteinander, mit anderen Brettspiel-Blogs und -Journalisten sowie mit allen Akteuren der Spielebranche.

2.1 Umgang miteinander

Jeder Brettspiel-Blog hat seine Art zu arbeiten und seine Sicht der Dinge. Für die überwiegende Zahl der Blogs ist ihre Tätigkeit eine Freizeitbeschäftigung, für die sie keine Rechenschaft schuldig sind.

Das öffentliche Anprangern anderer Blogs in den sozialen Medien, den Kommentaren zu Beiträgen oder in den eigenen Inhalten lehnen wir ab. Bei Konflikten suchen wir das persönliche Gespräch.

2.2 Verzicht auf unlauteren Wettbewerb

Mit der Zahl der Webangebote wächst auch die Konkurrenz um Rezipienten und Freixemplare. Dies rechtfertigt jedoch nicht den Einsatz von unlauteren Wettbewerbsmethoden, wie beispielsweise dem Kauf von Fake-Abonnenten, -Followern oder -Klicks, dem Versand von Spam-Mails oder der Verletzung von Urheberrechten. Dieses schließen wir für uns aus.

VERANTWORTUNG

Verantwortung bedeutet für uns, dass wir uns den Chancen und Herausforderungen des Medienwandels und der steigenden Bedeutung von Brettspiel-Blogs als Informationsquelle für Rezipienten sowie als Partner der Verlage und anderer Akteure der Spielebranche stellen.

3.1 Umgang mit Freixemplaren

Wir gehen verantwortungsvoll mit Freixemplaren um:

Angefragte Freixemplare werden in angemessener Zeit als Rezension, Let's Play, Regelerklärung oder in anderer Form vorgestellt. Dabei ist es selbstverständlich, dass die Spiele in einem ausreichenden Maß vorab gespielt wurden. Ungefragt zugesandte Freixemplare verpflichten nicht zu einer Veröffentlichung.

Den unmittelbaren Weiterverkauf von Freixemplaren zum Zweck der Selbstfinanzierung lehnen wir ab. Die Weitergabe von Freixemplaren soll keine Konkurrenz zu Angeboten des Fachhandels bilden.

3.2 Verhältnismäßigkeit von Lob und Kritik

Rezensionen und andere Beitragsinhalte formulieren wir begründet, Lob und Kritik stehen dabei im angemessenem Verhältnis zueinander.

3.3 Weitergabe von Informationen

Wir kommen vielfach früher in den Besitz von Informationen zu Brettspiel-Neuheiten oder Branchen-Nachrichten. Wir stehen für einen vertrauensvollen Umgang mit diesen Informationen. Eine Weitergabe erfolgt nur mit vorheriger Einwilligung des Rechteinhabers (z.B. dem Verlag), Sperrfristen halten wir selbstverständlich ein. Bilder und Berichte von Prototypen werden als solche gekennzeichnet, Bilder oder Informationen aus öffentlichen Medien (= bereits veröffentlicht) mit entsprechenden Quellenangaben versehen.

3.4 Persönliche Interessenkonflikte

Unsere Beiträge sind von Neutralität und Unabhängigkeit gekennzeichnet. Interessenkonflikte (beispielsweise durch Tätigkeiten für einzelne Verlage oder andere Akteure der Spielebranche) vermeiden wir. Dies bedeutet auch, dass Mitglieder sich in Einzelfällen an Abstimmungen (z.B. für den Beppe Award) nicht beteiligen.