

Andreas Lober

Virtuelle Welten werden real

**Second Life, World of Warcraft & Co:
Faszination, Gefahren, Business**



Copy-Editing und Lektorat: Susanne Rudi, Heidelberg
Satz & Herstellung: Nadine Berthel
Umschlaggestaltung: Hannes Fuß, www.exclam.de
Druck und Bindung: Koninklijke Wöhrmann B.V., Zutphen, Niederlande

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-936931-47-1
1. Auflage 2007
Copyright © 2007 Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG, Hannover

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche
Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere
für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert.

Weder Herausgeber, Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht
werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

Inhalt

1	Vorwort	1
2	Leseanleitung	5
3	Geschichtliche Entwicklung	7
3.1	Spielwelten	9
3.1.1	Mit Multi-User-Dungeons fing alles an: Frühe Multiplayer-Online-Games	11
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
3.1.2	Zwischen den Zeiten: Ultima Online bis World of Warcraft, war da was?	16
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
3.1.3	MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft forever?	21
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
3.1.4	Browsergames – vergessenes Genre oder Wegbereiter für die Zukunft?	33
3.1.5	Das Zeitbudget als Flaschenhals	37
3.1.6	Korea, eine andere Welt	40
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
3.1.7	Faszination Rollenspiel	47
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
3.2	»Soziale« Welten	51
	<i>Von Tobias Schmitz</i>	
4	Faszination und Gefahr	63
4.1	Virtuelle Welten in Film und Literatur	63
	<i>Von Heiner Hink</i>	
4.2	Pathological Internet Use: Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace	68
	<i>Von Dr. Bert Theodor te Wildt</i>	
4.3	Betrug im Spiel	78
	<i>Von Thomas Richter</i>	

Grenzerfahrungen	87
<i>Von und mit Dr. Wolf Siegert</i>	
5 Blick zurück nach vorn	105
5.1 Interview mit Richard A. Bartle, (Mit-)Schöpfer der ersten virtuellen Welt.	105
5.2 Interview mit Ginsu Yoon, verantwortlich für Recht und Internationales bei Second Life	118
6 Recht und Wirtschaft	123
6.1 Das 1x1 der virtuellen Volkswirtschaft.	123
<i>Von Jochen Hummel und Christian Jansen</i>	
6.2 Verkauf von virtuellen Gegenständen durch den Betreiber – eine Gelddruckmaschine?.	129
<i>Von Jochen Hummel und Christian Jansen</i>	
6.3 Echtes Geld für virtuelle Ware.	133
<i>Von Hannes Schubert</i>	
6.4 Second Life – ein Testlabor für die Zukunft des Internets.	137
<i>Maurizio Barucca, Ilaria Forte, Collin Müller</i>	
6.5 Wem gehört das virtuelle Schwert?	143
6.6 Haften Betreiber virtueller Welten gegenüber den Teilnehmern?	147
6.7 Auf dem Weg zu einem eigenen Rechtssystem?.	151
6.8 Was ist verboten in der virtuellen Welt?.	154
<i>Von Olaf Weber</i>	
Glossar	161
Autoren	167