

**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](http://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

---

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	1
<b>2</b>	<b>Leseanleitung</b>	5
<b>3</b>	<b>Geschichtliche Entwicklung</b>	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>	
<b>4</b>	<b>Faszination und Gefahr</b>	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>	

<b>Grenzerfahrungen</b>	87
<i>Von und mit Dr. Wolf Siegert</i>	
<b>5 Blick zurück nach vorn</b>	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
<b>6 Recht und Wirtschaft</b>	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>	
<b>Glossar</b>	161
<b>Autoren</b>	167