



Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition)

Jens Engberding

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition)

Jens Engberding

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) Jens Engberding
Studienarbeit aus dem Jahr 2008 im Fachbereich Jura - Medienrecht, Multimediarecht, Urheberrecht, Note: 12,0, Philipps-Universität Marburg (Bürgerliches Recht, Internationales Privatrecht, Rechtsvergleichung und Medienrecht), Veranstaltung: Medienrechtliches und rechtsvergleichendes Seminar, 30 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: Der Aufbau eines solchen virtuellen Charakters ist zum Teil ziemlich zeit- und kostenintensiv. Bei den meisten Spielen werden monatliche Abonnementgebühren und zusätzlich die Kosten für die Nutzung des Internets fällig. Den meisten Spielern kommt es dabei häufig gerade darauf an, mit ihrem Avatar die höchsten "Spielstufe" zu erreichen und für diesen dann besonders "mächtige" Ausrüstungsgegenstände zu erhalten. Gegenstände kann man spielintern durch das Lösen von Aufgaben, durch Handel oder das Plündern besiegter Gegner bekommen. Aus diesem Spielziel des Großteils der Spieler hat sich mittlerweile auch außerhalb der digitalen Welt ein Markt eröffnet, der den Handel virtueller Gegenstände aus den Spielen und ganzer Accounts beinhaltet. So werden z.B. auf eBay zahlreiche virtuelle Gegenstände und Accounts mit Avataren der höchsten „Spielstufe“ gehandelt und mit realem Geld bezahlt. Auf diesem neu entstandenen Markt sind bis zu 10.000,- US-Dollar für einen ausgeprägten Spielcharakter zu erzielen.

Viele der Anbieter dieser Spiele versuchen diesen Handel in der realen Welt mittels Allgemeiner Geschäftsbedingungen zu unterbinden. Grund dafür ist vor allem die ablehnende Haltung mancher Spieler zu solchen Käufen bzw. Verkäufen außerhalb des Spiels. Aufgrund des Handels außerhalb des Spiels, wird die Wirtschaft im Spiel, die selber durch den Handel von Gegenständen geprägt wird, nachhaltig beeinträchtigt. In Folge kommt es zu einem massiven Preisverfall mancher Gegenstände im Spiel und wie im echten Leben zu einer Inflation der Spielwährung.

Ein weiterer Grund dafür ist, dass manche Anbieter befürchten, dass durch das Inverkehrbringen von virtuellen Gegenständen Vertrauensstatbestände geschaffen werden könnten, aufgrund derer Schadensersatzansprüche geltend gemacht werden, wenn der Anbieter das Spiel eines Tages einstellt oder Gegenstände aus dem Spiel modifiziert bzw. entfernt.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie der Kauf bzw. Verkauf virtueller Gegenstände, wie zum Beispiel Waffen, Rüstungen, Zauberspruchrollen und ähnliches, rechtlich zu würdigen ist. Ferner ist das Verbot des Kaufs bzw. Verkaufs eben dieser Gegenstände von den Anbietern genauer zu erörtern.

Möglicherweise sprechen in diesem Zusammenhang auch marken- und urheberrechtliche Gründe für den Anbieter.

 [Download Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online- ...pdf](#)

 [Read Online Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Onlin ...pdf](#)

Download and Read Free Online Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) Jens Engberding

From reader reviews:

Scott Lowe:

Nowadays reading books be a little more than want or need but also become a life style. This reading addiction give you lot of advantages. The huge benefits you got of course the knowledge the actual information inside the book this improve your knowledge and information. The information you get based on what kind of e-book you read, if you want get more knowledge just go with schooling books but if you want really feel happy read one with theme for entertaining like comic or novel. The particular Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) is kind of e-book which is giving the reader capricious experience.

Carmelita Ratliff:

In this period globalization it is important to someone to receive information. The information will make someone to understand the condition of the world. The healthiness of the world makes the information simpler to share. You can find a lot of sources to get information example: internet, newspapers, book, and soon. You can observe that now, a lot of publisher that will print many kinds of book. Typically the book that recommended for your requirements is Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) this reserve consist a lot of the information on the condition of this world now. That book was represented so why is the world has grown up. The vocabulary styles that writer require to explain it is easy to understand. The particular writer made some study when he makes this book. That's why this book ideal all of you.

Elizabeth Schwartz:

Guide is one of source of know-how. We can add our information from it. Not only for students but native or citizen require book to know the update information of year to help year. As we know those guides have many advantages. Beside we add our knowledge, can also bring us to around the world. With the book Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) we can acquire more advantage. Don't someone to be creative people? To get creative person must love to read a book. Just simply choose the best book that suited with your aim. Don't become doubt to change your life with that book Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition). You can more appealing than now.

April Baker:

Reading a guide make you to get more knowledge from this. You can take knowledge and information from your book. Book is prepared or printed or outlined from each source that filled update of news. Within this modern era like at this point, many ways to get information are available for anyone. From media social similar to newspaper, magazines, science guide, encyclopedia, reference book, new and comic. You can add your understanding by that book. Ready to spend your spare time to open your book? Or just searching for the Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) when you essential it?

**Download and Read Online Der Handel mit virtuellen
Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) Jens Engberding
#3BX8015TR9N**

Read Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding for online ebook

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding books to read online.

Online Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding ebook PDF download

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding Doc

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding Mobipocket

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in Online-Spielen (German Edition) by Jens Engberding EPub