

Bekenntnis zur Virtualität

Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 5. Juli 2007, 11:51

Na das vor allem die Dinge die im eigenen Leben wertvoll und allgegenwärtig sind spricht für das Territorium unseres Sprachraumes und unserer Spielergemeinschaft...das mitunter der Islam, der Buddhismus und der Hinduismus mehr religiöse Mitglieder haben als das Christentum ist eine Tatsache die Aufgrund mangelnder Kulturkenntnisse kaum aussimuliert und kaum interessant ist weil man damit wenig bis garnichts assoziiert was man selbst kennt...von daher mag diese Christengeschichte irgendwann sogar mal aussimuliert werden...man mag als Beispiel jetzt Sebulon hernehmen, wo ein Israel simuliert wird und wo man dann am Vatikan und an den ganzen Ländern weitersieht wie stark die Spieler von ihrer eigenen Religion umgeben sind, während man Teile einer indischen oder einer muslimischen Kultur schon mit der Lupe suchen muss...

...sprich: Die Umsetzung des eigenen umgebenden Interessensfeldes in die Virtualität bzw. Teile davon sind einfacher und damit auch naheliegender als alles andere.

Zu den realen Staatsansprüchen: Äh, nein! 🤔

Zum Rollenspiel: Rollenspiel ist alles was nicht zwangsläufig real ist. Wenn ich jetzt sage, dass ich eben irgendeinen Präsidenten spiele, dann versetze ich mich in diese ROLLE hinein und SPIELE diese Rolle. Rollenspiel ist keineswegs irgendein festgelegtes Regelwerk in das man sich einfügen muss. Simulation hingegen ist die Simulation von irgendwas das man schon kennt...sei es Amerika oder Deutschland, oder von einer Person...darum ist der Begriff Simulation, wenngleich er alteingesessen ist, teilweise unpässlich, da zur Simulation eines realen Faktums ebenso ein Rollenspiel dazugehört.