

Micronation = Rollenspiel ?!

Beitrag von „James Didot“ vom 22. Januar 2008, 13:32

Das Problem, was ich damit habe, Micronationen als Rollenspiele zu begreifen, ist der, daß es für ein Rollenspiel mE eine Simulationsgrundlage, sprich Spielregeln braucht. Damit meine ich auch nicht allein einen als Netiquette bezeichnenden Codex, sondern echte Simulationsregeln, die als Grundlage der Simulation dienen und diese steuern. Das betrifft einmal die Länder selbst, wobei es bedingt durch Internationale Kontakte und Verwebungen zwischen den MNs imgrunde auch sowas wie Internationale Simulationsregeln geben müßte. Als solche Simulationsgrundlage kann zB auch eine Wirtschaftssimulation dienen, je nach dem, was für ein System man da auch verwendet, die eben festlegt wie die Wirtschaft funktioniert.

Eine solche Simulationsgrundlage scheint es aber in den meisten MNs nicht zu geben oder ist wenn dann nicht konsequent bindend. Zum Beispiel hatten oder haben zT noch) Fuchsen und Falkenland eine gemeinsame Wirtschaftssimulation. Man hatte also eine Grundlage. Gleichzeitig gab es aber die Möglichkeit, bei Gründung eines Unternehmens zu wählen, ob man lieber eine WiSim-Gesellschaft oder eine Nicht-WiSim-Gesellschaft, die logischerweise nicht an der WiSim teilnimmt, gründen möchte. So untergräbt man ja die eigene Grundlage, die man geschaffen hat führt sie ad absurdum, denn eine Simulationsgrundlage ist wie der Name sagt, eine Grundlage, auf der die Simulation basiert.

Wenn es aber keine Simulationsgrundlage gibt, dann wirken viele Aktionen und Ereignisse willkürlich und beliebig, eben ohne Grundlage. Es kann dazu führen, daß wie aus dem Nichts gigantische Unternehmen und Weltraumparks entstehen. Jeder kann simulieren wie er will und führt die Simulation dadurch zur Farce.

Ich möchte aber auch ein praktisches Beispiel anbringen, der "Fuchsische Falschgeldskandal". Sicher schön ausgedacht von Aquatropolis und schön reagiert von fuchsischer Seite, aber letztlich blieb er ohne wirkliche Konsequenz, da es keine Simulationsgrundlage für ihn gab.

Es bräuchte daher meiner Meinung ausgefeilte Simulationsregeln, am besten wie gesagt auf internationaler Ebene, wo alle solche Dingen (vereinfacht) festgeschrieben sind. Daß das bei der Simulation eines Landes von ein paar Millionen Einwohnern recht komplex werden dürfte, kann man sich vorstellen. Letzlich würde ich da auch ein komplexes Browsergame oder ein PC-Spiel marke SimCity vorziehen, das mir all diese Features und Simulationsmöglichkeiten bietet, ohne daß es zu komplex wird, und abschließend meine ich doch auch, daß der Hauptaspekt einer MN die politische Debatte um Macht, Gesetzesänderungen, etc... ist.