

Regeln (?!)

Beitrag von „Shana Jefferson“ vom 21. Februar 2008, 14:54

Zitat von Faantir Gried

Bliebe Saeeds Einwurf mit dem Reiz aller Karten, der verloren gehen würde. Ich kann in dem Fall die Argumente dann nur weiterreichen.

Dazu zitiere ich mal aus einem Beitrag, den ich heute bereits in den Foren Astors und der GF eingestellt habe:

"Mir geht es primär gar nicht darum, wie welche Kartenorganisation nun verfasst ist, welche Staaten auf ihr verzeichnet sind und/oder welche Ziele sie genau verfolgt, ich konstatiere einfach ganz global: die Zersplitterung der deutschsprachigen MN-Gemeinde auf mehrere Kartenorganisationen hat dieser wesentlich mehr geschadet als genutzt. Sie ist für Außenstehende und Neueinsteiger unübersichtlicher geworden. Eine gemeinsame Außendarstellung und Neumitspielerwerbung findet nicht mehr statt. Mitunter jahrelange fruchtbare Kontakte und Kooperationen wurden abgebrochen oder schiefen ein, weil die bisherigen Partner nun auf verschiedenen Karten liegen. Nicht mehr gegenseitige Sympathien und gemeinsame Interessen entscheiden über das Entstehen von Freundschaften, Verbindungen und Netzwerken, sondern die Kartenzugehörigkeit. Projekte spalteten sich, oder wurden im Streit von teilweise jahrelangen, prägenden Spielern verlassen. Ereignisse wie vEXPO oder Microlympiade, die früher die ganze Gemeinde zusammengeführt, die Entstehung von Kontakten und Freundschaften, den Austausch von Gedanken, Ideen und Bürgern angekurbelt haben werden erst regelmäßige Gegenstände von Zank und Streitereien, anschließend dann vielfach boykottiert und ignoriert. Personen die früher miteinander simuliert, zusammengearbeitet haben und gemeinsam Spaß hatten beschimpfen sich nun gegenseitig als "Spalter", "Kindergartenkinder" oder gar "Rassisten".

Was wurde hingegen gewonnen? Die Übersichtlichkeit, die mancher vielleicht gerne anführen würde, sicherlich nicht. Früher gab es das BIK/die OIK mit allerlei Typen von Micronationen (Politik-, Gesellschafts-, Kultur-, Geschichts-, Spaßsimulationen und Mischformen), jeder hat jeden zur Kenntnis genommen und interagiert, mit wem er wollte. Heute gibt es die OIK mit allerlei Typen von Micronationen (s. o.), die GF mit explizit realistischen Politik- und Kultursimulationen, die AIC mit nach eigenem Befinden noch realistischeren Politik- und

Kultursimulationen, und einen heillosen Wust, wer wen von welcher Karte warum nicht anerkennt, ausnahmsweise doch anerkennt, trotz eigentlicher Nichtanerkennung doch an welchen projektübergreifenden Veranstaltungen und Ereignissen teilnimmt, aber nur unter welchen Bedingungen genau - und immer so weiter... Neubürger werden wie Politiker oder Diplomaten jüngerer Staaten regelmäßig irgendwo verhöhnt oder zusammengestaucht, weil sie keinen Durchblick gewinnen können und ein falsches Land bereisen oder gar nur simulationsintern erwähnen!

Eine verbesserte Zusammenarbeit gleichartiger Micronationen ist in dem Sinne auch nicht zu Stande gekommen. Greifbare Ergebnisse der verschiedenen Ausgestaltungskonferenzen der GF-Staaten wurden jedenfalls meines Wissens niemals irgendwo publiziert, noch kenne ich irgendwen der z. B. mal gesagt hätte, das Wissen darum, welche in den GF-Staaten gesprochenen Sprachen nun wie miteinander verwandt sind, hätte ihm und seiner Simulation etwas gebracht. Auf der anderen Seite konnten die GF-Staaten die politischen Simulationsmöglichkeiten ihrer Karte niemals sinnvoll ausschöpfen, weil in Folge von Selbstisolation, Unübersichtlichkeit und mangelnder Außendarstellung/Mitspielerwerbung das Mitspielerpotenzial ständig schrumpfte und immer noch weiter schrumpft. In einer bizarren Gegenbewegung zu diesem Prozess wurden und werden, da mehrere Karten ja logischerweise auch mehr Platz bieten, exzessiv weiterhin immer neue Staaten ohne jede eigentliche Überlebensaussicht gegründet. Gerade die GF hat dabei unsinnige Neugründungen geradezu herausgefordert, denn früher brauchte man immerhin wenigstens eine noch so billige Idee bevor man eine Totgeburt in die Wet setzen konnte, mittlerweile hat man ja die "Karte der Kulturen" zur Hand. Von dieser muss man sich nur noch einen freien Kulturkreis aussuchen... Durch diese ganz neue Ebene des uralten Phänomens der Staatengründungen nach Kartenplätzen, während die Mitspielerzahl insgesamt rapide abnimmt, haben so manche auf die GF-Karte umgezogene Urgesteine der deutschsprachigen MN-Gemeinde wie z. B. Astor, Albernica, Ratelon, Chinopien oder Barnstorvia spürbaren bis vernichtenden Schaden genommen, der auf einer gemeinsamen Karte so niemals eingetreten wäre, weil es dieses Phänomen dort in dieser Dimension niemals gegeben hätte."