

# Der Novize sucht das Land

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 29. Dezember 2008 um 20:50

## Zitat von KvSP

Hallo Freunde!

Ich heisse Kuba und bin ich ein Bewohner der polnischer Mikronation- des Königreichs der Scholandia (<https://www.mn-marktplatz.de/www.scholandia.org>), deren Gruender deutsche Wuerzeln hat. Das ist eine der groesten polnischen Mikronationen, sie hat lange Geschichte und entzuekende Kultur.

Ich habe Entscheidung getroffen, dass ich deutsch Herangehen an die Frage der Mikronation kennenlernen will. Ich brauche auch viel Sprachepraktik, um mein chwach deutsch zu verbessern. Deshalb wuerde ich gerne mich in eine deutsche Mikronation niederlassen. Es gibt aber ein kleines Problem- wenn es so viele Virtualstaate gibt, weiss ich gar nicht, was fuer eine ich auswaehlen soll. Es interessiert mich nur ein grosses, lebendes Land. Wenn jemand mir helfen koennte... 😊

In Scholandia habe ich sehr viel erreichert. Ich wurde geadelt (ich bin ein Baron mit Familienname "von Salvepol". Salvepol ist ein Stadt in Scholandia). Ich bin ein Minister (fuer Kultur. frueher Minister für innere Angelegenheiten) geblieben, habe eine Zeitung gefuehrt und vieles, vieles mehr:)

Ich hoffe, dass ich in deuthen virtuellen Welt viel Spass und Freundlichkeit finden werde!

Ihr scholandisch Freund!

Kuba von Salvepol Pakulski

Deutsch zu verbessern...

Hallo Kuba 😊 ,

um die richtige deutschsprachige Micronation für dich zu finden ist es zunächst wichtig für dich zu wissen, dass es in der Community der deutschsprachigen Micronations zahlreiche verschiedene Typen von Micronationen gibt. Die Mitspieler unserer Community von Micronationen haben verschiedene Arten von Micronationen entwickelt, die Spieler mit ganz unterschiedlichen Interessen und Vorlieben ansprechen.

Wenn du uns sagst, welcher Typ von Micronation dich interessieren würde, können wir dir eine Auswahl der bestehenden Micronationen nennen, so dass dir die Auswahl doch deutlich erleichtert wird.

In der Community deutschsprachiger Micronationen unterscheiden wir grob folgende Typen von Staaten:

In **Politiksimulationen** steht das Geschehen auf der politischen Bühne im Vordergrund. Die meisten Mitspieler in diesen Nationen streben danach, in politische Ämter gewählt oder ernannt zu werden und ihre Ziele als Parlamentarier oder Regierungsmitglieder umzusetzen. Entsprechend sind Politiksimulationen meistens Republiken oder parlamentarische Monarchien. Erste Erfolge zu erreichen, wie z. B. ein Parlamentsmandat zu gewinnen, ist meist nicht schwierig. Um langfristig erfolgreich zu sein, muss man aber vor allem gute Beziehungen zu Leuten mit ähnlichen Zielen und Interessen aufbauen. Das wird einerseits dadurch erleichtert, dass es in Politiksimulationen in der Regel zahlreiche politische Parteien gibt, von denen man sich die passende aussuchen kann und in der man dann schnell in ein Team von Gleichgesinnten eingebunden wird. Andererseits ist die Konkurrenz um die wirklich hohen Ämter hier sehr hoch, da fast alle Spieler darauf hinarbeiten, irgendwann in möglichst einflussreiche Positionen aufzusteigen. So werden aus Freunden, die bislang gut zusammengearbeitet haben, schnell mit harten Bandagen kämpfende Rivalen. Der Umgangston in Politiksimulationen ist oft sehr rau, man muss harsche Kritik einstecken können und darf sich nicht scheuen, seinerseits andere hart anzugehen, will man in der Hierarchie aufsteigen und Macht erlangen.

**Kultursimulationen** legen besonderen Wert darauf, z. B. die Geografie und Geschichte des Landes, die Lebensart und Mentalität seiner Bevölkerung zu gestalten und zu präsentieren. Fantasie und Kreativität auf diesen Gebieten werden hier höher bewertet als politische Visionen. Natürlich wird auch in Kultursimulationen Politik gemacht, aber diese richtet sich weniger danach, was in der Spielerschaft gerade mehrheitsfähig ist, als nach der Frage, was eben zum Grundkonzept der Nation passt. Was eben eine Bevölkerung, die bestimmte Traditionen und geschichtliche Erfahrungen hat oder einer bestimmten Religion anhängt zu welchem Thema denkt, und wie sie es wohl in der Realität regeln würde. Es gibt sowohl Kultursimulationen, die sich an realen Nationen und Kulturkreisen orientieren, als auch solche, die eigene Kulturen erfinden und stetig weiterentwickeln. Das soziale Klima in Kultursimulationen ist zumeist etwas ruhiger und sachlicher als in Politiksimulationen. Über allen Meinungsverschiedenheiten in einzelnen Fragen steht das gemeinsame Interesse an der Kultur des Landes, für die sich alle Mitspieler interessieren und die sie schlüssig abbilden möchten.

Recht entspannt geht man die Dinge in **Gesellschaftssimulationen** an. Gesellschaftssimulationen bieten von beiden vorgenannten Typen etwas. Wie gesagt nur etwas, nicht alles, dafür aber auch wiederum anderes mehr. In Gesellschaftssimulationen stehen die "IDs", also die von den Mitspielern erschaffenen Spielfiguren, und ihre Leben im Mittelpunkt. Es wird Politik gemacht, aber Parteien oder politische Ideologien spielen eine nachrangige oder keine Rolle. Konkrete Meinungen zu konkreten Fragen sind wichtiger als grundsätzliche Anschauungen. Es entscheidet sich von Fall zu Fall, mit wem man einer Meinung ist und gegen wen man argumentiert. Der Charakter und die Kultur eines Landes werden oft sorgfältig ausgearbeitet und vorgestellt, aber man ist an keinerlei Konzept gebunden. Es wird

zusammengemischt, was nach Meinung der Mitspieler zusammenpasst und allen gefällt. Am wichtigsten ist jedoch das tägliche Leben der Bürger eines Landes: was erleben sie? Wie denken sie darüber? Mit wem sind sie befreundet, mit wem verstehen sie sich eben nicht? Was möchten sie erreichen, und welche Hindernisse haben sie auf dem Weg dorthin zu überwinden?

Eine Art besonderer Mischung aus Politik- und Kultursimulation sind **Historiensimulationen**. Hier werden Politik und Leben in vergangenen Zeitaltern simuliert. Besonders wichtig ist es, sich in die vorgegebene Spielwelt "eindenken" zu können, also zu verstehen, in was für einem Land in welcher Zeit man dort lebt. Konservative, Liberale und Sozialisten haben in einer in der Gegenwart angesiedelten Politiksimulation natürlich ganz andere Auffassungen und Ziele als in einer Historiensimulation, die in der Welt von vor über hundert Jahren spielt! Auch gesellschaftliche Vorgänge und Zusammenhänge gestalten sich in diesen Simulationen natürlich grundsätzlich anders. Manche Dinge, die in "modernen Simulationen" normal sind, sind dort nicht möglich. Dafür können aber andere, nicht mehr in unsere heutige Zeit passende, Ideen ausprobiert und erlebt werden. Innerhalb des Rahmens, dass man sich eben innerhalb eines bestimmten Zeitalters bewegt, sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Was an der einen Seite weggenommen wird, kommt sozusagen an der anderen neu hinzu. Historiensimulationen bieten nicht weniger Möglichkeiten als Simulationen in der Jetztzeit, sie verschieben das Spektrum nur!

Obwohl neben den Politiksimulationen der älteste Typ deutschsprachiger Micronationen sind **Spaßsimulationen** in den Augen mancher Mitspieler in den Micronationen leider nicht mehr allzu gut gelitten. Das aber zu unrecht! Spaßsimulationen sind Staaten, in denen alles mit viel Humor und Augenzwinkern gesehen und behandelt wird. Auch hier wird Politik gemacht, gibt es Regierungen und werden Gesetze beschlossen. Viele Spaßsimulationen haben sehr detaillierte und liebevoll gestaltete gesellschaftliche, kulturelle und geschichtliche Hintergründe. Das Verhältnis der Mitspieler in Spaßsimulationen ist oftmals am freundlichsten und persönlichsten, und viele Spieler geben sich hier große Mühe, ihr Land voranzubringen. Man nimmt nur alles, was man tut, mit viel Humor. Spaßsimulationen nehmen reale politische und gesellschaftliche Themen oft ironisch oder satirisch aufs Korn. Wer in einer Spaßsimulation als fantasievoller, witziger und netter Mitspieler auffällt, verdient sich oft mehr Ruhm und Bekanntheit als in anderen Simulationen.

Natürlich gibt es, wie bereits angedeutet, vielfach **Überschneidungen** zwischen diesen Typen von Micronationen. Die meisten Politiksimulationen haben eine Gesellschaftssimulation als Unterbau. Auch für Kultursimulationen ist Politik wichtig, fast alle haben Wahlen, und oft auch Parteien. Gesellschaftssimulationen integrieren auch Politik und die Gestaltung des Landes. Historiensimulationen wären undenkbar ohne Gestaltung des Landes und seiner Gesellschaft. Auch Spaßnationen machen Politik, und gestalten ihr Land ganz individuell und oft aufwändig.

Aber trotzdem, eine erste Auswahl von welchem Typ man sich angesprochen fühlt, erleichtert die Entscheidung. Sag uns, wo du dich am meisten wohlfühlen würdest, dann können wir dir Micronationen nennen, die du dir näher anschauen solltest! 😊