

Die VR Neu Italien ist da

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 24. Februar 2009, 19:24

Das Zeichnen von Karten, Schreiben virtueller Geschichten, Erfinden von Kulturgütern und Brauchtümern etc. ist eigentlich urtypisch für die MNs. Um 2003/04 herum trat "nur" die Veränderung ein, dass der vielfach schräge und humorvolle Patchworkcharakter von einer Orientierung an realen Vorbildern verdrängt wurde. Die Idee, eine virtuelle Geschichte der eigenen MN ebenso wie ihre kulturellen und charakterlichen Eigenheiten zu entwickeln reicht bis ins letzte Jahrtausend zurück - Bananaworld fiel mir da spontan als Beispiel ein. Zwar nach 2000 gegründet, aber ebenfalls eine MN mit aufwändiger Ausgestaltung bevor die Idee der "Kultursimulation" förmlich statuiert wurde ist z. B. Pottyland.

Beispielhaft sind diese beiden Staaten auch insofern, als dass ihre Ausgestaltung isoliert ist - sie ist ganz ihrem eigenen Stil angepasst und von keiner Vernetzung abhängig. So wie das damals üblich war. Jede Micronation war ihr eigener Kosmos, hatte ihren eigenen Charakter und Hintergrund. Sie konnte ohne jeden anderen Staat bestehen und mit jedem anderen Staat interagieren. Im Vordergrund stand immer die tagesaktuelle Aktivität der Bürger, aber ein Staat ohne Unterbau aus Geographie, Geschichte, Kultur usw. fiel schnell als lieblose und halbherzige Gründung auf. Wesentlich war eben auch der offene und dynamische Charakter der Ausgestaltung - eine Nation war, was ihre Bürger aus ihr machten. Nicht, was sie planmäßig aus ihr machen wollten. Die MNs alten Typs waren und sind offener für Einflüsse aus allerlei und vor allem auch höchst heterogenen Quellen. Denn im Mittelpunkt standen immer die realen Bürger und ihre Interessen.

Mittlerweile hat sich der Fokus von der Gemeinschaft der Bürger einer MN vielfach auf deren abstraktes Konzept verlagert. Es geht dann nicht mehr um eine Synthese der Ideen innerhalb der Bürgerschaft, sondern um das Ausfüllen eines vorgegebenen Rahmens, der Leitfaden und letzter Maßstab ist. Im Prinzip ist das eine Wegentwicklung vom klassischen Begriff der Micronation und wie ich denke auch einer der Gründe für die insgesamt sinkende Attraktivität dieses Spielprinzips.

Die MNs alten Typs waren bzw. sind handlungsreicher und offener für die individuelle Prägung durch den einzelnen Bürger. Es macht mehr Spaß, seine Ideen in eine bunte phantasiekultur einfließen zu lassen, als nur eine reale Kultur nachzubauen Und vor allem muss vor der gemeinsam geschaffenen Kulisse dann auch irgendwas passieren, und sei es nur ein *hust*

Umtrunk mit einem Staatsgast. 😊