

[Republik Dionysos] Ende am 15. März

Beitrag von „Alessi Modesto“ vom 9. Februar 2011, 00:58

Mein Beileid für Dionysos. Zugang habe ich zu dieser VN nie wirklich gefunden, aber trotzdem ist sie natürlich eine Säule der Szene. War.

Ich bin allerdings etwas entrüstet darüber, dass man hier zum Teil schamlos polarisiert und die "Neuen" mitverantwortlich für den Untergang des VN-Abendlandes macht. Ich habe mich immer bemüht, anfangs jeden ernst zu nehmen. Und ich habe ebenfalls eine harte Schule durchgemacht, Fehler begangen und mich der Lächerlichkeit preisgegeben (und mache es zum teil heute noch). Klar haben das einige Helden nicht gemacht. Und natürlich haben sich einige Helden strikt an die Vorgaben für eine anständige VN gehalten, waren Impulsgeber, Kreatoren und Meister ihres Fachs - von Anfang an!

Eines hat sich in den letzten sechs Jahren aber nicht geändert: Die Arroganz der Vorreiter. Und wenn Ihr mich fragt, die wird es in fünf Jahren genau von denen geben, die heute als Schande der Szene bezeichnet werden, weil nämlich diejenigen, die mehr Energie dafür aufgewendet haben, sich künstlich zu echauffieren, den Anschluss verpasst haben.

Irgendjemand sagte es so schön: Die Alteingesessenen haben es verpasst, die vermeintlichen Veränderungen in ihr Selbstverständnis zu integrieren oder, noch besser, Einfluss auf die Entwicklung zu nehmen. Provokation statt Inspiration. Hier ist es nicht anders als im Geschäftsleben: Das dem einen die Chance, ist dem Anderen der Dorn im Auge.

Ich habe auch zwei "Retortenstaaten" gegründet und trotzdem bereue ich es nicht. Und ich wage zu behaupten, dass auch andere Spieler es nicht bereuen, die sich darauf eingelassen haben. Wisst Ihr, das, was für mich in erster Linie - aber natürlich nicht allein - zählt, ist Leidenschaft. Es ist unerheblich, ob jemand täglich online ist oder nur jeden Monat ein Mal. Es ist unerheblich, ob jemand sehr eloquent ist, oder nur in wenigen Worten seine Ideen präsentiert. Es interessiert mich nicht, ob jemand Anleihen beim wahren Leben nimmt oder sich seiner verquerten Fantasie bedient. Aber ja, es sollte stimmig sein, man sollte im Dialog stehen und sich austauschen. Und ja, ich liebe Karten und handle entsprechend. Ich mag es möglichst realistisch. Ich mag es abgerundet und manchmal ironisch.

Na und? Damit bin ich verantwortlich für den Untergang von Arcor, Dionysos oder Hansastan? Dazu gehören wohl mindestens Zwei, wenn es denn überhaupt in Betracht gezogen werden sollte.

Wenn man die Gemeinschaft zusammenschrumpft auf wenige, aber dafür gut besuchte VN, sollte man auch dafür sorgen, dass möglichst viele Kriterien potentieller Bürger erfüllt sind. Und da ist doch auch schon die Grenze. Einen Staat zu simulieren bedeutet doch nicht nur, dessen politische Mechanismen auszugestalten, sondern auch deren Wirkung auf die Gesellschaft. Und nicht nur die aktuelle, sondern auch die (virtuell) bereits bestehende. Dann sind da noch die kulturellen Zusammenhänge, die aus den vorangegangenen Punkten resultieren. Wer hier vorschnell von einem Rollenspiel spricht, sollte sich wirklich einmal bei einem Pen-and-Paper-Abend einmieten. Ich bezweifle nicht, dass die VN Rollenspielelemente enthalten, sie sind sogar ein integraler Bestandteil einer Staatensimulation, denn zu einem Staat gehört auch immer ein Volk.

So oder so sollten manche Leute hier einmal tief durchatmen und überlegen, wie sie ihren persönlichen Status Quo in die allgemeine Entwicklung einbringen.

Wie sagte Victor Hugo so treffend: "Die Zukunft hat viele Namen: Für Schwache ist sie das Unerreichbare, für die Furchtsamen das Unbekannte, für die Mutigen die Chance."