

Habe Ideen - neu gründen oder nicht?

Beitrag von „Reiner Geist“ vom 27. September 2013, 22:39

Hi,

ich habe ein paar Ideen für eine mögliche Mikronation.

Eine Neugründung ist natürlich nicht effizient (bis man 5 Spieler hat, ist's ein riesen-Aufwand, sowohl die Spieler zu finden, als auch eine ordentliche Homepage zu machen).

Ich stelle euch mal meine Idee vor, und ihr könnt mir sagen, ob es das ansatzweise schon gibt.

Ich gehe davon aus, dass sowieso in jeder Mikronation nur wenige Mitspieler gibt. Das ist ein bisschen mein Problem: Ich möchte viele Amtsstellen simulieren (zB ein 12-köpfiges Verfassungsgericht etc), was aber gar nicht durch echte Mitspieler gedeckt werden kann.

Auch finde ich es komisch, dass die meisten Mikronationen 10 bis 500 Millionen Einwohner haben. Da kann man nicht mal mehr eine Gemeindefliste aller Gemeinden machen. Oder schon die Liste der Bundesländer wird 2-stellig.

Einerseits wähle ich einen realistischeren Ansatz, in dem ich nur 8'000 oder zB bis zu 500'000 Einwohner simuliere (da kann man gewisse Details realistischer simulieren).

Weil stellt euch vor, in einem Land wie Deutschland hat der Bundeskanzler kaum Zeit sich um einzelne Straftaten oä zu kümmern. Bei zB 200'000 Einwohnern wäre es eher möglich, dass die Regierung sich auch zu kleineren Vorfällen äussert.

Nun habe ich ein System entwickelt, was den Spielern viel "Macht" aka Gestaltungsspielraum bietet, und mit wenigen Spielern in Schlüsselpositionen auskommt.

Das System bzw. mein Vorschlag für einen Staat sähe halt so aus:

Ein Gebiet von rund 1'000 km² mit 10-20 (grossflächigen) Gemeinden (aus mehreren Ortsteilen bestehend) oder Bezirken.

An der Spitze des Staates stünde ein Kaiser (oder Staatspräsident).

Die Gemeinden/Regionen/Bezirke/Kantone/Bundesländer würden von je einem König (oder Präsidenten) geführt.

Dh wir haben 2 Ebenen: Kaiser und König.

Wahlen: Man wird entweder anhand einer Liste (Reihenfolge der Kandidatur) automatisch ernannt, oder per Zufallsgenerator gezogen.

Dann ist man 5 Jahre lang im Amt. Gesetze die ein Kaiser/König/Präsident aufstellt, treten erst mit der nächsten Amtszeit in Kraft (oder gar nach einer weiteren Amtszeit), ebenso die Aufhebung und Änderung von Gesetzen.

Aufgabenverteilung:

Die Könige/Gemeindepräsidenten regieren ihre Gemeinde/Bezirk und stellen Gesetze auf.

Der Kaiser/Staatspräsident behandelt nur Beschwerden gg. die Könige etc. und ist dadurch eingeschränkt. Und er kann Gesetze auf Bundesebene aufstellen, die jedoch erst nach seinem Abtritt in Kraft treten (das verhindert auch, dass er sich selbst mehr Macht zuschanzt).

Nebenbei gibts auch keinen Wahlkampf etc.

Die Titel könnten auch Gemeindepräsident und Bundespräsident sein und es könnten auch einfach zB 100 Gemeinden sein (dann gibts halt lange keine vollständige Liste).

So hat jeder Spiel auf seinem eigenen kleinen Gemeindegebiet recht viel Macht und muss höchstens Beschwerden der Bürger fürchten.

Ansonsten kann man eigentlich alles selbst bestimmen in seinem Gemeindegebiet.

Der Bund würde tendenziell wenig vorgeben (ausser wenn zuviele Gesetze aufgestellt werden). Es wäre eher das Ziel, dass mehrere Gemeinden zusammen arbeiten.

Man könnte das ganze auch extra klein machen: unter 500 km² und irgendwie 4 oder 5 Gemeinden mit insgesamt etwa 50'000 oder weniger Einwohnern. Also so ein richtig kleines Land im Stil von Liechtenstein.

Das Kernelement wären eben die 2 Ebenen Kaiser/König (Bundespräsident/Gemeindepräsident).

Vielleicht sieht das so aus:

Fläche: 125 km²

Gemeinden: 4

Einwohner: 18'000

Somit würden 5 Spieler alle Positionen besetzen (1 Bundespräsident, 4 Gemeindepräsidenten).

Wichtig wäre mir natürlich auch eine Gesellschaftssimulation, dh die Regierungsstruktur wäre nur ein Rahmen für weitere Handlungen.

Gerne darf täglich gegen den Bundespräsidenten demonstriert werden etc.

Euer Reiner Geist