

Eine Art Abschiedsbrief

Beitrag von „Valmir“ vom 27. November 2006, 22:59

9 Monate Micronationen..eine Bilanz

Hinweis vorab: Der folgende Text ist eine ganz subjektive Zusammenfassung meiner Zeit in den MNs, auch die Schlussfolgerungen die ich ziehe sind rein subjektiv. Er ist auch ein wenig prosaisch gehalten; obwohl ich das was ich schreibe durchaus ernst meine..

Da stehe ich nun also, habe mich aus einer Szene, zu der ich vielleicht nie wirklich gehört habe, zurückgezogen. Voller Enttäuschungen, nicht erreichter Ziele, Überraschungen und mit der Gewissheit, dass vermutlich jeder der sich in der Szene tummelt (meiner selbst eingeschlossen) mehr oder weniger einen an der Waffel hat.

Aber der Reihe nach.

Es war irgendwann im Februar (oder Januar, ich weiß nicht mehr so genau) da erfuhr ich von einem Spiel namens "Micronationen". In dem Text, den ein respektiertes Mitglied der Szene verfasst hatte, wurde das Spiel in lebendigen Farben beschrieben. Über Umwege (ein MN - ähnliches Spiel namens "Candytown") sammelte ich erste Erfahrungen und stellte fest, wo ich persönlich meine Schwerpunkte setzte. Doch der richtige Einstieg fiel mir anfangs schwer. So viele intermicronationale Organisationen, so viele Anforderungen die nötig waren um überhaupt anerkannt zu werden. So gab ich Anfang März einen ersten Versuch, ein eigenes Projekt zu starten, auch auf. Aber am 12. März war es dann soweit: Ich nahm aus einem Roman, den ich damals noch schrieb, ein Szenario und einige Figuren und erstellte die Basis für die "Republik Soma". Mitspieler waren recht schnell geworben (allesamt Neulinge, die erst durch Soma von der Existenz ver MNs erfuhren), und nachdem mit Kebo ein Ur-Rollenspieler und begnadeter HP - Bastler (und Sim on Innenminister) gewonnen war, stand Soma auf soliden Füßen.

Schnell fanden wir uns auf der OIK ein, wurden von vielen der etablierten Spielern/Staaten akzeptiert; trotzdem das wir von unseren Regeln her etwas anders waren als die meisten anderen. Große Hoffnung machte mir das Land Leeuwensteen. Dort schienen ähnliche Maßstäbe wie bei uns angelegt zu werden.

Tja und von da an sollte kaum noch etwas so laufen wie es geplant war. Von meinen eigenen Fehlern einmal abgesehen (ich wuchs ja auch noch in die Szene rein) waren wir wohl alle ein wenig zu optimistisch. Es kam die "Affäre Gried": Ein Streit primär zwischen den IDs Faantir Gried (Futuna) und Friederike Fresse (Attekarien), der sim-off Ausmaße annahm; sim on ging es um die Frage ob Diplomaten Immunität genießen oder nicht. Mit den Mitspielern war schnell vereinbart: Nein. Das führte nun vor allem mit Leeuwensteen zu Konflikten, sim on wie sim off. Es sollte, das sei vorab gesagt; der Anfang von einem ewigen hin und her zwischen Harmonie und Missverständnissen/Emotionen und am Ende gar Aggressionen werden. In der noch zu

behandelnden "Nöresund - Krise" würde das Ganze dann ein für mich unerwartet plötzliches und dauerhaftes Ende finden. Das führt mich zu meiner ersten Schlussfolgerung.

Die Szene ist voller Eitelkeiten, andere Meinungen als die eigene werden höchst selten mit dem nötigen Respekt angenommen. Selbst dann wenn die eigene Auffassung sich als falsch erwiesen hat.

Diese Erkenntnis gewann ich auch über die OIK. Es scheint als ob dort jeder seine versteckten Aggressionen auslebt. Ich habe aufgehört zu zählen wie oft sich wie oft Schläge weit unter die Gürtellinie verteilt wurden und wie oft Mitspieler für sich selbst Respekt einforderten es aber nicht bereit waren, den anderen gegenüber den selben Respekt zuteil werden zu lassen.

Und das wohl gemerkt in einer Kartenorganisation...Was dann auch der Hauptgrund dafür war dass Soma Kartenlos blieb. Mit solchen Dingen wollten wir nichts zu tun haben. Nun konnte es natürlich nicht ausbleiben dass zwei von mir bis dahin sehr geschätzte „ausländische“ Mitspieler dies zum Anlass nahmen mich übel zu brüskieren

Nun. weiter im Text. Das gespannte Verhältnis zu Leeuwensteen ging mir RL ziemlich nahe. Es ging soweit dass ich nachts Alpträume hatte. (HIER entstand eine bizarre Mischung aus RL und VL)

Es kam noch schlimmer: Ein Staatsbesuch der mir sehr wichtig war, wurde zum Desaster; aus einem relativ kleinen Simfehler meinerseits wurde ohne dass ich es verhindern konnte eine Katastrophe, absichtliches Falschverstehen und ähnliches wurde scheinbar zum Sport. Es dauerte etwas, bis aus „Ich schmeiß den Scheiß hin“ ein „Isomir zieht sich zurück, wir bauen Soma um“ wurde.

Das Ergebnis waren zwei unheimlich schöne Spielabende; an deren Ende es mir auch persönlich wesentlich besser ging. Daraus und aus einigen ähnlich gelagerten Fällen ergibt sich meine zweite Schlussfolgerung

Wer mit Leib und Seele in den MNs tätig ist, riskiert eben jenes

Doch hatte ich nun geglaubt es könnte Ruhe einkehren sah ich mich getäuscht. Auf Leeuwensteen wurde eine üble Attacke gefahren. Und die Welt schrie...nicht auf...es schien den Meisten egal zu sein. Für mich ein Skandal. Man mag von einer MN halten was man will, gerät sie unverschuldet in Not steht man ihr bei. Das ist zumindest meine Auffassung. Aber es sei schon vorab erwähnt: auch beim zweiten Angriff einige Monate später herrschte Stille. (Müßig zu erwähnen dass sich ein ähnliches Bild ergab als Soma in Not geriet) Komisch dass als Ratelon in Not geriet ein Aufschrei durch die MN - Welt ging
Daher merke man sich:

jede MN ist sich selbst die nächste, außer man heißt Ratelon

Im Juli geriet Soma dann ins Wanken; als ein eingebautes Script zeitweise für Totalausfall sorgte. Für mich, zu jener Zeit wieder mit zig IDs quer durch die MNs verstreut nicht ganz so tragisch wie für die Mitspieler, die zum Nichtstun verdammt waren. Und nachdem 2 Wochen später endlich wieder alles lief; begannen die Probleme mit einem Mitspieler, der sich nicht mehr an Regeln halten wollte.

Es tat sich jedoch dann etwas weitaus schlimmeres hervor: Eine Schlammschlacht ohnegleichen, von mir als „Nöresund-Krise“ bezeichnet, (ich denke das jeder noch weiß worum es ging, darum erspare ich mir die Details) weil dort jene unsägliche Nordstaatenkonferenz stattfand. Ich versuchte - losgelöst von irgendeiner MN, allein aus eigenem Antrieb, weil ich immer noch an so was wie „Gemeinschaft der MNs“ glaubte - zu vermitteln. Das Ergebnis sieht man <http://konferenz.foren-max.de/konferenz.html> hier.

Ich entschied mich schrittweise aus der MN - Welt zurückzuziehen; Soma als Land wurde von den Spielern in einer gemeinsamen Abstimmung. Ebenfalls aus der MN - Welt herausgezogen (wo es ohnehin nie richtig drin war) Eine letzte Aktion mit zwei Rateloner IDs (das Ehepaar Kurzschluss) und nach dem Mikroultura - Fest sollte Schluss sein. Einigen, mit denen ich in Kontakt bleiben wollte, ging das nicht weit genug, man beschimpfte mich obwohl wie sich später zeigen sollte, man selbst nicht bereit war, konsequent die verkündete Linie einzuhalten. Aus der Art wie die ganze Diskussion vonstatten ging lernte ich

Kommen erst einmal Emotionen ins Spiel ist keine Chance mehr, einen Konflikt zu lösen. Es greift Schlussfolgerung Nummer 1.

Nebenbei: Hermetien ist wieder sehr inaktiv geworden. Ein Schelm....

Was folgte war eine erneute Umgestaltung Somas in ein Rollenspielsystem das ohne äußere Impulse lebensfähig wurde. Und die Sache mit Ratelon...oh, Verzeihung R***lon. Die bereits gezogenen Schlüsse bestätigten sich. Keine Neuen Erkenntnisse. Die teils absolut widerwärtige Art, miteinander umzugehen, hat sich nicht verändert. Danke, aber das brauch ich nicht mehr... Und nun, da ich Soma abgegeben (Nicht aufgegeben) habe und mit keiner somanischen ID mehr irgendwo rumhüpfe, ziehe ich eine äußerst negative Bilanz (die zugegeben einseitig ist). Gehabt euch wohl, schnöde MN - Welt. Wir brauchen einander nicht (mehr).

Mein Dank geht an: Petra, Elke, Flavo und Rhuo. Euch über die MNs kennengelernt zu haben war eine Ehre. Wir bleiben in Kontakt