

SWR2 Wissen

Monopoly – Kapitalismus als Brettspiel

Von Sebastian Felser

Sendung vom: Dienstag, 20. Dezember 2022, 8.30 Uhr

Erst-Sendung vom: Freitag, 31. Dezember 2021, 8:30 Uhr

Redaktion: Lukas Meyer-Blankenburg

Regie: Andrea Leclerque

Produktion: SWR 2021

Der Spiele-Klassiker Monopoly begeistert nach wie vor – heute auch als Online-Game. Die Spielidee stammt von Lizzie Magie. Doch die Quäkerin hatte mit Monopoly etwas ganz anderes im Sinn.

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

SWR2 Wissen können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter www.SWR2.de und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/podcast-swr2-wissen-100.xml>

Die SWR2 App für Android und iOS

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...
Kostenlos herunterladen: www.swr2.de/app

MANUSKRIPT

O-Ton 01 Mary Pilon, Journalistin, darüber Übersetzung:

Ich bin aufgewachsen mit Monopoly. Meine Familie und ich haben immer zu Weihnachten gespielt und das machen wir bis heute. Ich bin an der nördlichen Westküste der Vereinigten Staaten aufgewachsen – da ist es ziemlich kalt und regnerisch, also hatten wir viel Zeit dafür.

Musikakzent

O-Ton 02 O-Ton-Collage:

Christian Roth: Ja, ich schmeiß' die Würfel. Hier: schön am Rand – guck' mal, so macht man das, auf der Wiese würfelt man.

Katrin Abfalter: Gerne. Beim Spielen duzt man sich eigentlich...

Heiko Därr: Nachbarn und Freunde sind immer willige Opfer – mindestens ein Mal die Woche, wenn's geht. Und ich verliere, sagen wir mal, so 60 bis 70 Prozent, verliere ich immer.

Christian Roth: Ich erinnere mich an Spiele-Abende, wo ich dann ganz viele Schuldscheine unterschrieben habe [...] – das war nicht schön. Obwohl ich noch relativ jung war, habe ich diese Abhängigkeit von jemandem, dem ich Geld schulde, gespürt.

Ansage:

Monopoly – Kapitalismus als Brettspiel. Von Sebastian Felser.

Autor:

Das Brettspiel Monopoly fasziniert auch rund 90 Jahre nachdem das Spiel erschienen ist. Das ist durchaus paradox, weil es zwar sehr berühmt ist, aber beim genaueren Nachfragen ist das Spiel gar nicht so beliebt – das geht mir genauso.

Ich erinnere mich an Spielerunden mit einem Schulfreund, der immer, aber auch wirklich immer gewonnen hat. Wir haben dieselben Würfel geworfen, er kam mit seiner Spielfigur auf die richtigen Straßen, hat zum richtigen Zeitpunkt gekauft. Sein Imperium wuchs und ich konnte nur noch blechen. Mein Geld schwand dahin und ich musste Schulden machen, um die Miete für seine Häuser zu zahlen. So funktioniert der Kapitalismus auf dem Spielbrett. Und er funktioniert auch für die Spiele-Hersteller – die haben sich an Monopoly eine goldene Nase verdient. Die Herkunftsgeschichte des Spiels lautete in den Spieleanleitungen lange Zeit etwa so:

Zitatorin:

Im Jahr 1934 hat Charles B. Darrow aus Germantown in Pennsylvania den Verantwortlichen bei Parker Brothers ein Spiel vorgestellt, das er Monopoly genannt hat. Herr Darrow, wie viele andere Amerikaner damals auch, war arbeitslos und hat sein Spiel häufig gespielt, um sich zu amüsieren und die Zeit totzuschlagen: das aufregende Versprechen von Ruhm und Wohlstand. So ist Monopoly das führende Vermögensspiel nicht nur in den Vereinigten Staaten, sondern in der ganzen Westlichen Welt geworden.

Autor:

Vom Underdog zum Spiele-Millionär – diese Erzählung eines amerikanischen Traums war über Jahrzehnte Teil jeder Monopoly-Ausgabe, wie in diesem Fall einer US-Ausgabe von 1999 – und das passt natürlich zum Marketing eines Spiel gewordenen Kapitalismus. Dabei war die ursprüngliche Spiele-Idee von Monopoly eine ganz andere. Und der Erfinder hieß auch nicht Charles Darrow, sondern es war eine Erfinderin namens Lizzie Magie.

Diese Geschichte hat Mary Pilon ans Licht gebracht. Sie ist Journalistin und hat viel zu Monopoly recherchiert. Und wo ließe sich besser darüber reden als bei einer Partie Monopoly selbst – da Mary Pilon in Kalifornien lebt, natürlich digital:

O-Ton 03 Mary Pilon im Gespräch mit Autor:

Pilon: Hello?

Autor: Hello Mary. This is Sebastian from Germany.

Pilon: Hi, how are you?

Autor: OK! You can enter a multiplayer game – do you see that option?

Pilon: Yes. OK, join game, connecting – I'll change my token, I'll be the dog.

Atmo:

Spielbeginn

Autor:

(über Spielgeschehen bis OV-Antwort Pilon) Mary nimmt den Hund als Spielfigur – ich bleibe beim Auto. Und während wir so anfangen, frage ich nach Lizzie Magie und danach, wie sie sich das Spiel eigentlich vorgestellt hat:

Atmo:

Okay, so let's go. Now, we are playing a game that Lizzie Magie invented and which she intended to teach quite the opposite of what we are doing right now. How does that make you feel when we are playing right here?

O-Ton 04 Mary Pilon, darüber Übersetzung:

Monopoly ist, wie die meisten Spiele, ein sehr kompetitives Spiel. Lizzie Magie hat das Spiel so gemacht, um uns die Bösartigkeit des Kapitalismus aufzuzeigen und man könnte sagen, das hat sehr gut funktioniert, denn wenn wir es spielen, spüren wir genau das bis ins Mark. Sie hat das Spiel, das sie „The Landlord's Game“ – also „Das Spiel des ‚Grundherren‘, oder des ‚Vermieters‘ oder ‚Eigentümers‘ genannt hat, mit zwei unterschiedlichen Regelwerken erfunden. Es gab ein monopolistisches Regelwerk und ein anti-monopolistisches Regelwerk – und wir spielen heute aber alle nur nach dem monopolistischen Regelwerk.

Autor:

Die ganze Geschichte, erklärt mir Mary Pilon, beginnt schon über 40 Jahre vor dem Erscheinen von Monopoly. Ende des 19. Jahrhunderts gibt es in den Vereinigten Staaten einen einflussreichen Ökonomen. Er heißt Henry George und vertritt die Idee einer Einheitssteuer. Die Idee: Land – also Grundbesitz – und natürliche Ressourcen gehören allen, also der Gesellschaft insgesamt. Wer damit wirtschaften will, muss entsprechend eine saftige Steuer – die Einheitssteuer – zahlen. George ist 1897

gestorben, seine Idee aber lebte im 20. Jahrhundert weiter, auch dank feuriger Anhängerinnen wie Lizzie Magie. In einem Artikel der Tageszeitung „Kalamanzoo Gazette“ aus dem Jahr 1909 ist von ihr zu lesen:

Zitatorin:

Ich bin froh, dass man mir beigebracht hat, wie man selbst denkt, statt mir beizubringen, was ich zu denken habe.

Autor:

Magie stammt aus einer schottischen Einwanderer-Familie. Auf Bildern ist sie mit dichten, schwarzen Locken und markanten Augenbrauen zu sehen. Sie bleibt lange unverheiratet und arbeitet als Stenographin. Sie schreibt aber auch Essays, Kurzgeschichten, Gedichte und irgendwann hat sie die Idee für ein Spiel:

O-Ton 05 Mary Pilon, darüber Übersetzung:

Lizzie Magie hat sich das Spiel 1904 patentieren lassen. (R3350) Sie hat als leidenschaftliche Anhängerin von Henry George das Spiel gestaltet, damit die Leute nicht nur darüber lesen, sondern es selbst ausprobieren, anpacken und somit einen Eindruck gewinnen, wie die Einheitssteuer in der Praxis aussehen könnte.

Autor:

Sprich: Wer ein Spielfeld besitzt, darf nicht den anderen Spielerinnen und Spielern Geld abknüpfen, die darauf landen, sondern muss ordentlich Abgaben dafür zahlen, mit diesem Spielfeld zu wirtschaften. Am Ende sollten alle gewinnen – ein kooperativer, anti-monopolistischer Spielansatz. Durchgesetzt hat sich aber der Ansatz, andere monopolistisch in die Pfanne zu hauen. Warum macht uns das offenbar mehr Spaß? Um diese Frage zu beantworten, braucht es wohl einen Psychologen und eine weitere Partie Online-Monopoly:

Musikakzent

O-Ton 06 Autor und Christian Roth, Medienpsychologe:

Autor: Also, ich würfel' mal.

Christian Roth: Einfach mal direkt hier auf die Häuser geworfen!

Autor: Ha. Poststraße – das sieht doch schon mal gut aus – kaufe ich: Zack.

Christian Roth: Das ist natürlich auch die beste Strategie, einfach mal alles sich unter den Nagel reißen [...] denn auch Kleinvieh macht Mist...

Autor:

Das ist Christian Roth. Er ist Medienpsychologe und beschäftigt sich seit Jahren mit der wissenschaftlichen Spiele-Forschung – also zum Beispiel damit, welche Effekte Spiele auf die Menschen haben, die sie spielen – und er erklärt mir den Monopoly-Effekt, während wir spielen.

O-Ton Christian Roth und Autor:

Christian Roth: Ja, ich schmeiß' die Würfel! Hier: schön am Rand – guck' mal, so macht man das, auf der Wiese würfelt man!

Autor: Direkt ein Pasch – da wird man belohnt!

Christian Roth: Okay, die Hafensstraße – als Hamburger sage ich da nicht nein.

Autor: Ich merke schon so: Spaß macht Dir das Spiel schon, oder?

Christian Roth: Weißt Du, jetzt, am Anfang, macht's mir besonders viel Spaß und Du siehst ja auch, ich spiele sehr risikofreudig, aber ich habe das auch schon ganz anders erlebt, dass man doch wirklich ernsthaft spielt und irgendwann macht es eigentlich nur noch einem Spaß und das ist der, der am Gewinnen ist und die anderen krebse da nur so rum übers Spielfeld und, ja, das ist doch kein Spielspaß dann.

Autor:

Aber kommt es beim Spielen nicht allein darauf an: den Spielspaß? Schon, aber der müsse nicht gleich verteilt sein, mein Christian Roth. Aus spielepsychologischer Perspektive böte Monopoly einen besonderen Kick: Wer hier gewinnt, sieht gleichzeitig die anderen verlieren. Des einen Gewinn ist eins zu eins der Verlust des anderen – Raubtier-Kapitalismus pur – das gibt es so bei vielen anderen Spielen nicht. Bei „Mensch ärgere Dich nicht“ hat am Ende jeder ein paar Figuren „im Häuschen“, und bei „Mau Mau“ war's vielleicht eine knappe Entscheidung von einer oder zwei Karten. Bei Monopoly ist die Sache eindeutig.

O-Ton 07 Christian Roth:

Es ist ja durchaus ein Glücksspiel und das ist für uns ganz interessant, denn: Wir wollen Erfolge auf unser eigenes Können zuschreiben und wir wollen Misserfolge auf Pech attribuieren. Das heißt, wenn es jetzt schiefgelaufen ist und ich muss Dir Geld zahlen, dann waren die Würfel daran schuld. Wenn Du jetzt aber auf meine tolle Kette mit den Hotels kommst, dann war es meine tolle Strategie, die mir so viel Geld einbringt und dann fühle ich mich kompetent und Du musst es auch noch zugeben, weißt Du, das ist ein interessanter Moment.

Autor:

Ja und ich verfluche nämlich gerade die Würfel, weil ich mir denke: Warum landest Du eigentlich nie auf diesen verkackten roten Straßen, wo ich diese teuren Häuser hingestellt habe? Das ist doch gemein.

O-Ton 08 Christian Roth:

Ich habe richtig Glück momentan. Jetzt hast Du auch nur 43 und ich habe 600 und schon bist Du auf dem Wasserwerk.

Autor:

Pleite – verdammt.

O-Ton 09 Christian Roth:

Es gibt Spielertypen und in der Spiele-Wissenschaft, da gab es eine Spielertyp-Einordnung vor längerer Zeit – Bartle heißt der – und der hat Typen eingeordnet, ob sie mehr sozial sind, „socializer“, also die spielen, um auch einfach mit anderen eine gute Zeit zu haben, oder welche, die auf „achievements“ aus sind, die wirklich was erreichen wollen, also viel Geld anhäufen, aber da gibt es dann auch die sogenannten „killer“ – und das ist schon ein ziemlich harter Begriff, oder? Wenn man sagt: Du bist der „killer“-Spielertyp, aber die freuen sich ungemein, wenn sie den anderen da irgendwie sowas reinwürgen können oder wenn sie einfach erfolgreich sind und sehen: Ja, die anderen ärgern sich. Das ist sehr interessant und ironisch ist, dass die Erfinderin, die das Spiel entwickelt hat mit anderen zusammen, übers Ohr gehauen wurde und jemand, der das bei denen gespielt hat, die Idee eigentlich

klaut, dann verkaufte und selbst zum Millionär wurde, aber die Erfinderin nichts bekam. Und das ist ja auch klassisch.

Autor:

Wobei: Ganz so schnell ging es nicht in der Geschichte, die wir hier erzählen. Wir waren stehengeblieben vor rund 100 Jahren: In den 1920er-Jahren fand das Spiel seinen Weg zur Quäker-Gemeinde in Atlantic City. Die Quäker – eine religiöse Abspaltung vom Protestantismus – hatten die Idee, die Straßen der eigenen Stadt, Atlantic City, für das Spielbrett zu verwenden. Das sind bis heute die Straßennamen in der englischen Original-Version: „Boardwalk“ – also unsere „Schlossallee“ – „Park Place“, „Indiana-“ oder gegenüber die „Vermont Avenue“. Charles Darrow und seine Frau Esther lernen das Spiel bei einem Spiele-Abend mit einem befreundeten Ehepaar kennen – Charles und Olive Todd. Das Spiel hatte damals keinen richtigen Namen, es gab auch keine Spielanleitung, alles selbst gebastelt. Charles Darrow erkennt seine Chance und bittet die Todds, die Spielregeln aufzuschreiben. Er bittet den Zeichner Franklin Alexander, ein professionelles Spielbrett zu gestalten. Dann verkauft er die Idee an Parker Brothers, wo er behauptet, das Spiel selbst erfunden zu haben. Das bekommt auch Lizzie Magie mit und ist natürlich nicht begeistert. Zunächst sah es für die eigentliche Erfinderin in dem Streit gar nicht schlecht aus, schließlich hatte sie ja ein Patent auf das Spiel, sagt Mary Pilon:

O-Ton 10 Mary Pilon, darüber Übersetzung:

Lizzie Magie sieht dieses Spiel und liest darauf, dass Charles Darrow der Autor sein soll. Also ruft sie Journalisten vom „Washington Evening Star“ und von der „Washington Post“ an, gibt Interviews und sagt: „Ich habe dieses Spiel entwickelt – hier ist mein Spielplan, hier ist mein Patent daran.“ Also schlägt Parker Brothers ihr ein Geschäft vor, bei dem der Konzern die Rechte an ihrem Spiel kauft. Damit verbannen sie sie in die Fußnoten dieser Geschichte und erzählen einfach ihre Version der Geschichte von Charles Darrow weiter.

Autor:

Lizzie Magie verkauft die Rechte am „Landlord’s Game“ für 500 Dollar an Parker Brothers. Das würde heute etwa einer Summe von 25.000 Dollar entsprechen. Das Unternehmen verspricht ihr, es genauso herauszubringen, wie sie es sich vorgestellt hat, als „Landlord’s Game“. Aber das Spiel wird vom Hersteller kaum beworben. Und Monopoly ist schon so erfolgreich, dass das „Landlord’s Game“ sang- und klanglos untergeht.

O-Ton 11 Mary Pilon, darüber Übersetzung:

„Oh, sie hätte sich einen Anwalt nehmen sollen“, sagen die Leute oft – das ist eine Einstellung, die wir heute im 21. Jahrhundert dazu haben, aber kurz gesagt: Wir wissen einfach nicht, was genau Lizzie Magie damals dazu gebracht hat, dem Geschäft mit Parker Brothers zuzustimmen. Interessant sind aber ihre Angaben bei der US-Volkszählung von 1940 – eine der letzten Spuren ihres Lebens, denn 1948 ist sie gestorben. Von all den Dingen, die sie so getan hat im Laufe ihres Lebens – Theater, Schuldienst, Literatur – hat sie „Spieleerfinderin“ als Beruf angegeben. Das scheint also ein bedeutender Teil ihrer Identität gewesen zu sein. Sie hat aber auch ihr Einkommen beziffert – und das war: null.

Autor:

Zwei Tage, nachdem sie die Rechte für ihr Spiel verkauft hatte, schrieb Lizzie Maggie einen Brief an das von ihr erfundene Brettspiel. Darin heißt es ein bisschen theatralisch:

Zitatorin:

Erst als der große Spiele-König, George S. Parker selbst, uns die Ehre erwiesen hat, Dich auszuwählen, hat er damit die Gelegenheit eröffnet, Dich einer größeren Öffentlichkeit zugänglich zu machen, als ich das je gekonnt hätte. Leb' wohl, mein geliebtes Geistes Kind – denk' daran: Die Welt hat große Erwartungen an Dich.

Autor:

Magie hat offenbar gehofft, dass „der große Spiele-König“ tatsächlich ihr Spiel kauft. Was Parker aber eigentlich gekauft hat, war das Monopol auf Monopoly. Eine Investition, die sich gelohnt hat.

Wer sehen möchte, was Parker Brothers und Hasbro, die Firma, die in den 90er-Jahren Parker aufgekauft hat, aus diesem Monopol gemacht haben, muss ins Deutsche Spielearchiv.

O-Ton 12a, Christin Lumme, Leiterin Deutsches Spielearchiv (mit Atmo):
(Eintritt in „Haus des Spiels“, Begrüßung)

Autor: (über Atmo)

Das leitet Christin Lumme. Sie hat in ihrer Sammlung rund 200 Ausgaben von Monopoly und führt stolz durch die langen Regal-Reihen in dem prachtvollen Gebäude, wo früher die Stadtbibliothek Nürnberg ihr Archiv hatte.

O-Ton 12b Christin Lumme:

Mal gucken, ob der Schlüssel passt – das sollte jetzt eigentlich die richtige Etage sein. Ja, wir haben hier zum Beispiel die Fußball-Edition – ganz, ganz wichtig – dann haben wir einzelne Städte, Marburg ist dabei, wir haben hier die New-York-Edition, wir haben die Sonder-Edition „Herr der Ringe“ da, „Star Wars“ natürlich, wir haben Leipzig, Köln, von den ganzen großen Städten ist da was dabei, wir haben Junior-Editionen.

Autor:

Das Archiv besteht aus langen Reihen von Metall-Regalen und eines dieser Regale wird zu einem großen Teil von nur einem Spiel eingenommen: Monopoly. Das liegt aber nicht nur an der unglaublichen Geschäftstätigkeit der Herausgeber. Es liegt auch daran, dass der politische Kampf um die Deutungshoheit des Spiels mit dem Erwerb der Rechte von Lizzie Magie keineswegs zu Ende war.

O-Ton 13 Christin Lumme:

Dadurch, dass es ein rein glücksbasiertes Spiel ist, kann man das auch ganz gut übertragen oder auch abwandeln und den erfolgreichen Namen irgendwie verwenden – mit diesem „poly“ hinten dran – und da andere Themen drüberziehen oder vielleicht etwas ganz anderes vermitteln.

Autor:

An dieser Stelle müssen wir vielleicht kurz einen Mann erwähnen, ohne den wir die Geschichte von Monopoly vermutlich gar nicht kennen würden: Ralph Anspach – 1926 in Danzig geboren, Zionist und 1938 vor der Juden-Verfolgung der Nationalsozialisten in die Vereinigten Staaten geflohen – er hat als Professor für Wirtschaftswissenschaften an der San Francisco State University gearbeitet und sich 1983 erfolgreich in einem jahrelangen Patent-Streit durchgesetzt, weil er ein Spiel namens „Anti-Monopoly“ herausgebracht hatte. Seine Dokumentation für das Gericht ist heute unsere wichtigste Quelle. Die juristische Niederlage für das Unternehmen hatte aber noch einen Effekt: die Freigabe der Schluss-Silbe „poly“. Denn anders als zuvor gibt es danach allenfalls noch Klagen gegen reine Plagiate, aber nicht mehr gegen Monopoly-Derivate. Christin Lumme hat ein Exemplar aus dem Archiv in ihr Büro bringen lassen:

O-Ton 14 Christin Lumme:

„Provopoly. Wem gehört die Stadt?“, so ein länglicher Spielekarton, sieht gar nicht so klassisch aus, ist von einem Kleinstverlag, Horatio heißt der, und ist in den 70er-Jahren erschienen und nutzt diesen bekannten Namen Monopoly, um zu provozieren: „Provopoly“ (lacht). Dieses Spiel bezieht sich auf die Umbrüche der 68er-Jahre. Es gibt in diesem Spiel dann eine rote und eine blaue Gruppe. Die blaue Gruppe möchte das System, so wie es existiert, erhalten, die rote Gruppe möchte Umstürze und möchte das ganze über Demonstrationen, Blockaden, auch Attentate kommen darin vor, ja, entsprechend das System stürzen und verändern – da steht drauf: „Indiziert. Abgabe an Jugendliche unter 18 Jahren verboten“ – zwei Ausrufungszeichen. (lacht).

Autor:

Solche Editionen sind natürlich interessant, aber: Diese Spielvarianten sind in den rund 90 Jahren seit Monopoly, wie wir es kennen, im Handel ist, immer eine Randerscheinung. Der Mainstream klingt anders:

Können Sie vielleicht kurz mal drücken?

Atmo:

Super-Mario-Sound

O-Ton 15a Christin Lumme (mit Atmo):

(lacht) Ja, mit Sound-Ausgabe. (lacht)

Autor:

Das gehört dann wohl dazu?

O-Ton 15b Christin Lumme (mit Atmo):

Absolut.

Autor:

Super Mario.

O-Ton 15c Christin Lumme (mit Atmo):

Wir als Spiele-Archiv bewahren natürlich Spiele-Geschichte und Zeitgeist und da ist sowas hier, also eine Monopoly-Version mit Super Mario als Thema, wieder eine ganz interessante Sache für unser Archiv, weil man hier einfach dieses Zusammenspiel sieht: analog und digital, was sich miteinander verbindet, also diese digitale Fan-Kultur, die sich dann in diesem etablierten Brettspiel wiederfindet.

Autor:

Und so wie die digitale Kultur auf das Brettspiel eingewirkt hat, geht das natürlich auch umgekehrt – das Brettspiel ist längst im Internet angekommen:

Atmo 2:

Online-Monopoly

Spieler 1: Geht gerade los.

Spieler 2: Digga.

Spieler 1: Junge, erste Runde, direkt dickes Ding gekauft.

Spieler 2: Junge, ich werd' das gewinnen heute – ich habe mir vorgenommen, heute zu gewinnen.

Autor: (über Atmo)

Hier spielen fünf professionelle Youtuber miteinander Online-Monopoly. Das gut zweistündige Video haben sie Anfang 2021 auf dem Kanal „Papaplatte Gaming“ hochgeladen. Sprich: Gut zwei Stunden konnten Zuschauerinnen und Zuschauer den fünf live beim Monopoly Zocken zugucken. Der Publikums-Chat zeigt, dass das auch viele getan haben und die Zahl der späteren Abrufe spricht für anhaltendes Interesse: über 650.000 binnen eines knappen Jahres. Meistens stehen in den zahllosen Spiele-Streams Ego-Shooter oder andere grafisch aufwendige Spiele im Zentrum, aber die Youtuber haben offenbar auch ihren Spaß an Monopoly – zumindest erleben sie den gleichen Nervenkitzel wie die Offline-Spieler:

Atmo:

Spielerin 3: Och nee, das fängt ja schon mal super an.

Spieler 2: Och nee, Toni, Alter, verpiss' Dich von meiner Straße.

Autor:

Je länger ich suche, desto mehr Wandlungen dieses alten Spiels Monopoly begegnen mir – jede ein kleiner Spiegel ihrer Zeit – und ich kann nur noch staunen. Der Kommerz rund um das Kapitalismus-Spiel ist einfach grenzenlos: immer neue Editionen, geschickt kombiniert mit anderen Fan-Welten wie Star Wars, Harry Potter, Herr der Ringe, Super Mario; das Online-Spiel und natürlich auch Apps für mobiles Gaming. Kaum ein Ort zeigt das alles eindrücklicher als eine Wohnung im fränkischen Schwabach:

O-Ton 16 Heiko Därr, Spielesammler, und Autor (Atmo: Treppensteigen):

So, wir müssen leider bis ganz nach oben.

Autor:

Das macht nix – wir wohnen auch direkt unterm Dach.

Autor: (über Atmo)

Hier wohnt Heiko Därr. Seine Wohnung hat mit dem, was die meisten von uns als Wohnung bezeichnen würden, wenig zu tun. Sie ähnelt einem Museum. Heiko Därr hat alles, aber auch wirklich jeden freien Winkel seiner Wohnung seinen Sammlungen gewidmet – größtenteils Monopoly. Er hat definitiv eine extreme Sammel-Leidenschaft:

O-Ton Heiko Därr:

Meiner Mutter zu viel, aber meine Mutter wohnt ja nicht hier, ne?

Autor:

Richtig.

O-Ton Heiko Därr:

Und dann geht's ins Allerheiligste. Da gibt's Einiges. Also, dann zeige ich Ihnen gleich mal das erste Ungewöhnliche.

Autor: (über Atmo)

In Heiko Därrs Schlafzimmer gibt es nur einen schmalen Gang, der zum Bett führt. Alles andere ist penibel zugestellt – ein bisschen wie bei Tetris – mit Monopoly. Er besitzt rund 420 Editionen und massenweise Monopoly-Merchandise. Obwohl seine Wohnung schon kaum mehr Platz bietet auch nur für eine Hand voll neuer Spiele-Kartons – Bedarf für weitere Editionen hätte er schon!

O-Ton Heiko Därr:

Es gibt wirklich bestimmt mehr als 100.000 – weil, es gibt einen, der hat schon 116.000 zu Hause. Der ist weltweit, glaube ich, der führende, wenn mich nicht alles täuscht. Der sitzt in Vietnam. Das ist schon echt krass, weil, das hört nie auf und in den Staaten kommen immer pro Jahr so 40 bis 60 neue raus.

Autor:

Im Oktober 2021 ist eine Edition zum populären Ego-Shooter „Fortnite“ erschienen, aber auch eine mit den beliebtesten Bösewichten aus Disney-Filmen. Auch wenn Heiko Därr nicht alle Monopoly-Editionen kaufen kann, wie er es gerne möchte – der Monopoly-Sammler hat eine ganz gute Alternative gefunden:

O-Ton 17 Heiko Därr und Autor:

Heiko Därr: Und ich mache auch eigene Monopolys.

Autor: Eigene?!

Heiko Därr: Ja, also hier zum Beispiel, wenn Sie sehen: ein Monopoly, wo man nur Monopolys kaufen kann.

Autor: Ein Monopoly, bei dem man Monopolys kaufen kann?

Heiko Därr: Ja, genau. (öffnet Spiel)

Autor: Und sind das alles Ausgaben, die Sie auch haben oder sind das die, die Sie sich wünschen?

Heiko Därr: Nein, da sind auch ein paar dabei, die wünsche ich mir, aber die habe ich eben noch nicht.

Autor:

So ist Heiko Därr vom Monopoly-Sammler zum Monopoly-Entwickler geworden. Er schwört dabei auf das, was für ihn die Original-Rezeptur ist – die Version von Hasbro beziehungsweise von Parker Brothers, natürlich offline statt online.

O-Ton 18 Heiko Därr und Autor:

Heiko Därr: Online habe ich noch nicht gespielt – immer nur offline.

Autor: Wer 420 Offline-Editionen hat, braucht keine Online-Edition, oder?

Heiko Därr: Ganz genau. (lacht)

Autor:

In diesem Punkt ist sich Heiko Därr einig mit anderen Leuten aus der Fan-Szene, aber auch mit denen, die Brettspiele entwickeln – sie brauchen das persönliche Feedback und sind gegenüber Online-Spielen eher skeptisch:

O-Ton 19 Katrin Abfalter, Spieleentwicklerin:

Ja, auf jeden Fall. Das war jetzt auch während der Pandemie tatsächlich schwierig, weil man ja Spiele wirklich ausgiebig testen muss, bevor man sie an einen Verlag geben kann. Es fehlen natürlich ganz wichtige Komponenten von Spielen – gerade was den psychologischen Teil betrifft, dass man die Leute am Tisch beobachten kann, ist superwichtig, weil man dann genau sieht: Wer hat Spaß, wer schaltet gerade innerlich schon ab, wer würde sich wünschen, dass er lieber was anderes macht?

Autor:

Katrin Abfalter ist Spiele-Entwicklerin und lebt in Berlin. Und auch Psychologe Christian Roth kann gut verstehen, wenn viele Leute ein Brettspiel wie Monopoly lieber off- als online spielen.

O-Ton 20 Christian Roth:

Was beim Spielen natürlich ganz wunderbar ist, ist dieses Gefühl der sozialen Zugehörigkeit – man ist eine Gruppe und man weiß auch, es ist nur ein Spiel [...] also dass das Spiel eigentlich als gemeinsames Erlebnis gesehen wird oder auch Geschichten, die man dadurch zusammen erlebt und die man sich dann vielleicht auch noch erzählt, so wie ich die Geschichte erzählt habe, dass der Freund so gut war und ich dann die Schuldscheine unterschieben habe – das werde ich ja wahrscheinlich nicht mehr vergessen, mein Leben lang. [...] Das war dann eine soziale Erfahrung und bei den meisten Spielen ist es so, dass man das in positiver Erinnerung hat oder darüber lacht.

Autor:

Bei Monopoly so bedingt...

O-Ton 21 Christian Roth:

Bei Monopoly kann das eben schiefgehen, ja. (lacht)

Autor:

Hier setzt auch die Kritik der Spiele-Entwicklerin Katrin Abfalter an, für sie ist das Spielkonzept von Monopoly veraltet:

O-Ton 22 Katrin Abfalter:

Aus heutiger Sicht hat es eigentlich nichts von dem, was man sich von einem Spiel erwartet. Es ist einfach sehr glücksabhängig, man muss immer warten, bis die anderen dran waren – allein so eine lange Wartezeit ist heute eigentlich nicht gerne gesehen bei Spielen. Naja, es ist ja wirklich so, das war ja quasi auch der Plan dahinter, dass man sieht, wie einer immer reicher wird und alle anderen immer ärmer, das macht aber natürlich auch für die, die (lacht) nicht zu den Gewinnern gehören einfach wenig Spaß, nur noch vor sich hin zu verlieren, teilweise stundenlang, weil das Spiel kann ja wirklich sehr lange dauern.

Autor:

Und trotzdem: Monopoly bleibt auch nach rund 90 Jahren eine Geld-Druck-Maschine, sonst gäbe es nicht die abertausenden Editionen, von denen Sammler wie Heiko Därr träumen, Hardcore-Fans, die jede Woche Monopoly spielen.

O-Ton 23 Katrin Abfalter:

Ja, ich wundere mich auch darüber, ehrlich gesagt. (lacht) Also, wenn ich diese Antwort bekomme, dass man das spielt, weil man es gerne spielt, dann sind es immer Leute, die einem kein zweites Spiel nennen können – ich habe eher den Eindruck, dass das Menschen sind, an denen die Spiele-Welt quasi vorbeigegangen ist. Leider. Das finde ich auch sehr schade.

Autor:

Ein echter Monopoly-Fan würde da natürlich widersprechen:

O-Ton 24 Heiko Därr:

Ich finde, das ist ein super Spiel. Ich bin froh, dass man sowas erfunden hat.

Autor:

Monopoly-Historikerin Mary Pilon findet die heutige Kritik an Monopoly nicht ganz angebracht. Nur weil der Trend in Richtung kooperativer Spiele ginge, abwechslungsreichere Spiele mit schnelleren Runden und ausdifferenzierten Zielgruppen, bleibe Monopoly ein spannendes Spiel:

O-Ton 25 Mary Pilon, darüber Übersetzung:

Ich bin sicherlich kein passionierter Monopoly-Fan, ich habe nur ein Buch darüber geschrieben. Aber wenn Leute Monopoly kritisieren, dann kommt es mir manchmal so vor, als würde man den Ford T dafür kritisieren, was für ein schlechtes Auto das doch ist. Wir fahren heute aber das T-Modell nicht mehr, denn es ist langsam, plump, nicht so sicher wie unsere heutigen Autos, aber wir hätten doch keine Teslas und all das, wenn es das T-Modell nicht gegeben hätte. Und ich glaube, als Lizzie Magie dieses Spiel mit seinen zwei Varianten erfunden hat, hat sie uns gleichzeitig die Möglichkeiten von heute eröffnet.

O-Ton 26 Katrin Abfalter:

Vielleicht war die Zeit auch einfach noch nicht reif für kooperative Spiele – das ist ja doch ein recht neues Konzept – und wenn man jetzt so Spiele historisch betrachtet, dann spielt man eigentlich immer gegeneinander. Vielleicht war das einfach konzeptionell zu neu.

Autor:

Das ist ein interessanter Gedanke: Was wäre, wenn Lizzie Magie ihr Spiel quasi 100 Jahre später herausgebracht hätte und es erst noch käme jetzt, auf einem Markt, der sich dann mit kooperativen Spielen schon eine Zeit lang auseinandergesetzt hat und wo dann ganz klar ist: Ja klar spielen wir kooperativ – spannende Idee.

O-Ton 27 Katrin Abfalter:

Dann würde man heute immer noch bemängeln, dass man einfach nur würfelt und im Kreis herumzieht, aber klar: Vielleicht könnte man auch aus diesem ganzen Wirtschaftskonzept, das man hier spielerisch bearbeitet, sich noch mal ein modernes Spiel überlegen, das kooperativ funktioniert – ist auf jeden Fall denkbar.

Autor:

Am Ende ist das Problem, das Lizzie Magie in ihrem „Landlord’s Game“ beschrieben hat, in Zeiten des Super-Reichtums von Elon Musk oder Jeff Bezos präsenter als je zuvor. Gleichzeitig scheint ihre Lösung – der kooperative Spielansatz – auch utopischer denn je. Mit dem Kapitalismus auf dem Spielbrett ist es wohl so wie mit dem in der realen Welt: Wir können ihm einfach nicht entkommen. Das wusste schon die Klaus Lage Band, als sie über „Monopoli“ gesungen hat:

Musik:

Klaus Lage (Band): „Monopoli“ (Pop-Edition M0071344) – Refrain)

Monopoli, Monopoli,

Wir sind nur die Randfiguren

In einem schlechten Spiel.

Monopoli, Monopoli,

Und die Herrn der Schlossallee

Verlangen viel zu viel.

Abspann

SWR2 Wissen (über Musik Klaus Lage):

Sprecherin:

Monopoly – Kapitalismus als Brettspiel. Autor und Sprecher: Sebastian Felser.

Redaktion: Lukas Meyer-Blankenburg. Regie: Andrea Leclerque. Ein Beitrag aus dem Jahr 2021.
